IMORTAL



R.P.G

Claudio Muniz

Recomendado para maiores de 16 anos

Imortal



Claudio Muniz

CRÉDITOS

Copyright © Claudio Muniz
Projeto e Desenvolvimento: Claudio Muniz
Editoração e Projeto Gráfico: Claudio Muniz
Capa e Artes: Claudio Muniz, Marcelo Barbosa

AGRADECIMENTOS

Luiz Eduardo Ricon, pela força.
Leandro "Feliz Aniversário".
Priscila "Mitsukai" **Muniz**, por existir.
Jeferson "Sempre Atrazado" pela ajuda.
Senhores do Infinito, pelas excelentes sessões de jogo.
Brandon "Legacy" **Blackmoor**, por colaborar com dicas para este livro.

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PARA TODO BRASIL: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Advertência

Este é um jogo de interpretação que exige maturidade e discernimento por parte do jogador, é ***desaconselhável para menores de 16 anos*** *. Você não é um imortal, e não desenvolverá nenhum tipo de poder ou habilidade ao ler este livro. Isto é apenas um jogo.*

Mitsukai Editora e Estúdio

Dúvidas e Sugestões
E-mail: mitsukai@mitsukai-editora.com.br
mitsukai@ieg.com.br
Site: http://www.mitsukai-editora.com.br

©2002 por Mitsukai Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por trechos curtos para o propósito de resenhas. Os jogadores podem reproduzir as fichas dos personagens apenas para uso pessoal.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não representa um desafio para as marcas ou copyrights envolvidos.

Imortal

SUMÁRIO

SOMBRAS DO PASSADO	6
INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO UM (MUNDO DE REVELAÇÕES)	18
CAPÍTULO DOIS (CRIAÇÃO DE PERSONAGENS)	42
CAPÍTULO TRÊS (RESSONÂNCIA E DÁDIVAS)	72
CAPÍTULO QUATRO (HISTÓRIA)	88
CAPÍTULO CINCO (REGRAS, TESTES E EXPERIÊNCIA)	96
PONTOS HERÓICOS	114
KITS E PERSONAGENS FAMOSOS	116
EQUIPAMENTOS E ARMAS	126

...POR TUDO QUE MEU PAI DISSE A SEU RESPEITO ESPERAVA ENCONTRAR ALGUÉM COM MAIS DE 100 ANOS.

ESPERO NÃO TER DECEPCIONADO VOCÊ.

É CLARO QUE NÃO, JOVENS DEDICADOS SÃO RAROS.

BOM, COMO POSSO TE AUXILIAR EM SUA PESQUISA?

SUAS DESCOBERTAS SOBRE IMHOTEP TÊM CAUSADO VERDADEIRO FUROR ENTRE OS ARQUEÓLOGOS, SUA NARRATIVA PARECEM SER FEITAS POR ALGUÉM QUE VIVEU NAQUELA ÉPOCA...

... E TODOS OS FATOS ESTÃO SENDO COMPROVADOS, ACREDITO QUE COM SEU AUXÍLIO COMPROVAREI QUE OS DEUSES EGÍPCIOS ERAM HOMENS QUE DESEJAVAM O PODER...

EGITO, 50 AC.
UMA DAS MAIORES CIVILIZAÇÕES DO MUNDO ANTIGO, COM SUAS MAGNÍFICAS PIRÂMIDES E UM POVO PROFUNDAMENTE ESPIRITUALIZADO.

ESTÁ SENSAÇÃO.

UM IMORTAL SE APROXIMA, EU DEVIA TER FICADO NO SANTUÁRIO!

EU SOU HAT DJET, SUMO SACERDOTE DE APOPHIS. E MEU MESTRE ME ENVIOU...

...PARA LEVAR SUA CABEÇA E CONHECIMENTOS. PREPARE-SE.

AS COISAS PODEM SER DIFERENTES, NÃO DESEJO LUTAR CONTRA VOCÊ.

SEMPRE SOUBE QUE POR TRÁS DO NOME IMHOTEP ESCONDIA-SE UM COVARDE!

Não gosto que me apontem espadas.

TERÁ QUE SE ESFORÇAR MAIS, SE QUISER SOBREVIVER.

CHEGA DE BRINCADEIRAS! PENA QUE NÃO VIVERÁ O SUFICIENTE PARA SER PUNIDO POR SEU MESTRE.


NO RAGNAROK ...
...APENAS UM TERÁ O PODER!


HAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA.....

APOPHIS DEVE PAGAR POR TUDO QUE ESTÁ FAZENDO AO EGITO. MESMO DEPOIS DE TUDO QUE ACONTECEU EM ATLÂNTIDA AINDA EXISTEM IMORTAIS QUE O VENERAM COMO SE FOSSE UM DEUS.

CLOUD...
CLOUD...
ESTÁ PRESTANDO ATENÇÃO?

DESCULPE ESTAVA PENSANDO A RESPEITO DO QUE DISSE.

SEGUNDO O QUE VOCÊ DESCREVE NO CAPÍTULO 3, O PANTEÃO EGÍPCIO PODE TER SIDO CONTROLADO POR SACERDOTES QUE, PODEM ATÉ TER ASSUMIDO O "POSTO" DE DEUSES.

ACREDITO QUE, DURANTE O SURGIMENTO DA HUMANIDADE, MUITOS ACREDITARAM SER SUPERIORES E USARAM ISSO PARA CONSEGUIR O "POSTO" DE DESUES.

SUA AURA DEMONSTRA UMA GRANDE RESSONÂNCIA. QUANDO ELA DESPERTAR, PARA A IMORTALIDADE, E DESCOBRIR A VERDADE SERÁ UMA GRANDE ALIADA CONTRA APOPHIS E SUA CORJA.



IMORTAL é um RPG (Role Playing Game), um jogo de "faz-de-conta", onde os jogadores representam personagens que buscam o significado de suas existências e lutam em prol da elevação de suas habilidades. O principal objetivo do RPG é a diversão, pois neste gênero de jogo não há um único vencedor, todos "vencem" utilizando seus personagens para criar grandes histórias onde a cooperação mútua poderá criar um épico.

Uma vez que você entre no clima do Jogo de Interpretação (RPG), terá sua imaginação e criatividade ampliadas permitindo a você desenvolver personagens cativantes e grandiosas histórias comparáveis aos maiores sucessos do cinema ou da literatura.

Nas próximas páginas você encontrará uma grande epopéia, um extenso drama de coragem e paixão, de solidão e desespero, vivido por seres que caminham entre os mortais a incontáveis séculos. Você poderá criar contos de tragédia e sacrifício, que rompem as barreiras do tempo. Sagas de heroísmo e triunfo sobre a maior adversidade da vida: a morte. Mitos de amor, perda, vingança e tudo o que sua imaginação puder conceber.

Você será um Remanescente de eras quase imemoriais, vivendo num mundo gótico em pleno século 21 ou em qualquer era passada ou futura, afinal eles já existiam muito antes do homem descobrir o fogo e estarão presentes quando os humanos deixarem de existir.

Imortais são como eu e você. Nascem, comem, crescem, tem crenças e desejos, sentem todo o prazer de viver e as dores da experiência humana, nesta vida. Mas quando Despertos, não adoecem, não envelhecem e não morrem.

Jogar Imortal é entender que a morte não é definitiva. É entender o valor do amor, do desejo, da alegria e da própria vida, que, mesmo sendo sublime, pode encontrar seu fim em qualquer esquina.

HISTÓRIAS

Hoje a televisão se tornou a grande contadora de histórias, trazendo uma infinidade de filmes, documentários, programas educativos e entretenimento. Nem mesmo os épicos gregos ou as grandes sagas Irlandesas, podem se comparar a um único canal de televisão, seja em variedade ou volume de informação. Infelizmente, isto nos tirou um dos maiores prazeres: ouvir ou contar uma boa história, seja em volta de uma fogueira ou no aconchego do lar.

Nós nos contentamos em sentar diante de nosso televisor ou computador para sermos bombardeados com o que é transmitido via ondas de TV, cabo telefônico ou que recebemos por nossas antenas parabólicas. Nós nos distanciamos de outras pessoas tornando-nos anti-sociais. A criatividade tem sido muito pouco trabalhada nesta era tecnológica.

Um modo de recuperar este prazer é jogar RPG. Fazemos isto mesmo sem saber. Desde pequenos sempre interpretamos papéis, quando éramos policiais ou bandidos nas brincadeiras infantis. Mesmos os adultos vivem papéis diferentes tendo que ser pais ou mães, atuar em suas profissões e ainda tentar levar uma vida social, e nisto é muito difícil ser apenas um, pois temos que nos adaptar a cada situação. Este é o verdadeiro RPG, a arte de criar mundos e realidades alternativas.

É possível comparar uma sessão de jogo a uma peça de teatro ou filme. Sendo que durante uma sessão de jogo temos a liberdade de ação e improvisamos nossas falas, muitos jogadores utilizam roupas "adequadas" para dar o clima e mesmo jogam em locais onde realizam ações ao vivo e em tempo real. Um verdadeiro teatro de improviso.

JOGADORES E PERSONAGENS

Cada jogador adota uma nova persona, ou "Personagem Jogador" (também chamado de PC, de "Player Character"). Os jogadores são pessoas reais, os PCs são personagens que existem apenas na imaginação dos jogadores, nunca esqueça isso!

Um antigo provérbio diz que todos usamos máscaras, uma para cada situação ou necessidade. O personagem é uma destas máscaras. Podendo ser totalmente diferente de você ou uma personificação fiel. É quase inevitável que o personagem herde traços de seu criador, mas nunca permita que o personagem afete ou influencie sua vida pessoal.

O jogador é um tipo de ator, sendo que cabe a ele criar suas próprias falas e conduzir o personagem para a meta desejada. O que o jogador diz, durante a sessão, está sendo

dito pelo personagem, portanto evite falar coisas desnecessárias para o desenvolvimento da história. O Mestre de Jogo, ou moderador apresenta o mundo e os fatos, mas são as ações dos personagens que definirão e darão consistência ao enredo da história.

É importante ressaltar que, embora os PCs (personagens dos jogadores) sejam o eixo da história, o mundo de IMORTAL é tão profundo e complexo quanto o nosso, e existem inúmeros personagens secundários que podem se tornar tão importantes quanto eles. Também existem inúmeros inimigos que não medem esforços para prejudicar os PCs. Estes antagonistas nem sempre são IMORTAIS querendo sua essência, alguns são mortais que temem o desconhecido ou criaturas obscuras com intenções desconhecidas. Todos são conhecidos como NPCs (de "Non-Player Character", Personagem não Jogador) e são controlados pelo Mestre de Jogo.

O MESTRE DE JOGO

Embora seja muito mais difícil do que ser um jogador, ser o Mestre de Jogo (ou GM – Game Master) é talvez a parte mais recompensadora de se jogar IMORTAL. Cabe ao moderador criar a aventura, interpretar os NPCs, que os personagens jogadores iram encontrar, e conduzir a aventura baseando-se nas características e ações de cada personagem. Também cabe ao moderador auxiliar os jogadores a criarem seus personagens, quando isto for do desejo de ambos ou quando o jogador é inexperiente.

A maioria das ações do Mestre durante o jogo consiste em responder às ações e decisões dos jogadores. Isso pode ser uma tarefa assustadora, porque os jogadores nunca fazem o que você espera que eles façam. O moderador tem que se adaptar e estar preparado para improvisar sem nunca restringir a liberdade de ação dos jogadores.

O Mestre tem uma tremenda responsabilidade, porque está em seus ombros o dever de conduzir uma aventura que agrade a maioria dos jogadores. Também possui total liberdade para aplicar as regras ou ignorá-las – somente se isto não comprometer a aventura. Mas a maior recompensa é ver seus jogadores se emocionarem com a aventura que foi criada e vê-los cuidar de seus personagens, tornado-os cada vez mais realistas.

Ser o Mestre de jogo requer muito trabalho para preparar as sessões de jogo. Pois deve conhecer bem as regras, criar NPCs que sejam realmente importantes, desenvolver todas as tramas, criar o ritmo de passagem de tempo, punir as falhas dos personagens e recompensar as boas idéias.

Este livro fornecerá a você tudo que é necessário para a criação de personagens e aventuras, mas é claro que você pode buscar inspiração em muitas outras fontes como: filmes, livros, lendas e até mesmo em outros RPGs.

VIDA REAL

O RPG não tem o intuito de substituir a vida real, é apenas uma válvula de escape para nossa vida estressante. Relações com pessoas reais trazem, sem sombras de dúvida, mais satisfação do que qualquer jogo. O RPG é apenas uma forma de exercitarmos nossa criatividade e podermos imaginar como o mundo seria segundo nossas concepções, e a satisfação de podermos realizar coisas que só seriam possíveis em nossos sonhos.

Lembre-se que a vida real, por pior que possa parecer, ainda é o melhor lugar para se viver!

INICIANDO

Em primeiro lugar leia atentamente este livro. Isso lhe possibilitará criar seus personagens, auxiliar seus jogadores a desenvolverem os deles, conhecer o cenário, entender as regras e desenvolver sua aventura.

O ideal é que o local de jogo seja calmo e discreto, podendo utilizar sonorização suave para que todos possam entrar no clima, e não serem incomodados ou mal interpretados por ninguém. Todos devem se sentar confortavelmente ao redor de uma mesa, ou similar, junto com as fichas de personagem, caneta, dados, papéis para anotações, esboços de personagens, guloseimas e qualquer coisa que possa tornar a sessão o mais agradável possível. O livro de regras deve ficar próximo para consultas e sempre mantenha a ordem e a organização.

Todos devem estar dispostos a auxiliar os jogadores menos experientes e tímidos, e devem esperar sua vez de atuar. Evite se deixar levar pela emoção de alguma ação para não atrapalhar o bom andamento da aventura, como jogador ou mestre deixe que os demais jogadores façam suas ações e se divirtam também. De comum acordo é bom que se estipulem regras de conduta para evitar certas exaltações, e com isso incomodar pessoas que não estão jogando. Lembrem-se de que não queremos que os outros pensem que todos os jogadores de RPG são loucos ou que seu grupo é uma gangue de arruaceiros.

Embora não seja essencial, é aconselhável que se tenha uma folha sempre à mão para esboçar o cenário, isto irá facilitar a visualização por parte dos jogadores e tornará as ações mais rápidas. Também pode se utilizar miniaturas para representar os personagens.

FILOSOFIA

Este livro está organizado de forma clara e seguindo uma seqüência que permita que você entre no clima do cenário e construa seu personagem. Sinta-se livre para pular partes que considere de pouca importância. A mecânica do jogo é propositadamente simples, para que todos possam criar seus personagens e comecem a jogar de forma rápida, principalmente os jogadores iniciantes, que desejam iniciar suas aventuras no mundo do RPG com este livro. Os jogadores antigos não terão trabalho algum para usar o cenário e os elementos descritos aqui com qualquer sistema de regras que desejarem.

Este livro não é nenhuma escritura sagrada que deve ser seguida com fé cega. Acima de tudo, faça o que tem sentido para você, seja criativo e divirta-se.

LÉXICO

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

ABISSAIS: Criaturas mais velhas do mundo. É possível que tenham surgido antes da humanidade, são seres extremamente poderosos de origem desconhecida.

ABSTINÊNCIA: Longo período sem Revitalização. Isso pode causar muitas seqüelas mentais em um imortal menos preparado.

ATAQUE E DEFESA: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1D100 e se o número obtido for menor ou igual ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

ATRIBUTOS: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e os diversos personagens e criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São 8, divididos em Físicos e Mentais. Os Atributos físicos são: Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

AVENTURA: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

CAMPANHA: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

CENA: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

CRONÔMETRO: Ao invés de dados de dez faces (D10), você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE: São poderes desenvolvidos pelos imortais. Todos os personagens quando Despertam desenvolvem algumas habilidades especiais denominadas Dádivas da Imortalidade.

DADOS DE COMPARAÇÃO: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (D6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um Nosferatu pode possuir 4D+2 em força, o que daria a ele valores de força variando de 6 a 26.

DADOS: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. Descritos como D6 e D10, respectivamente. Jogar 1D3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1D100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

DANO: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

DOPPELGANGER: Criaturas ancestrais sem forma que podem tomar a aparência de qualquer um, devorando seus corpos.

ÊXTASE: É o prazer sentido com a Revitalização. É um momento no qual o imortal sente todos os sentimentos do imortal morto e todas as experiências passam por seu corpo em alguns segundos.

FICHA DE PERSONAGEM: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra- se no final deste livro. Ela não deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

ÍNDICE CRÍTICO: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera- se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um

golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (ÍNDICE DE PROTEÇÃO): A "armadura"que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.).

KIT: Conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais a criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

LIVE ACTION: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse um teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

MESTRE OU NARRADOR: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

NARCOSE: Estado de quase morte no qual o imortal permanece até que possa "ressuscitar".

NOSFERATUS: Vampiros, seres que vivem do sangue dos vivos.

NPCS (NON PLAYER CHARACTER): Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

OBLITERAÇÃO: Perda de Ressonância por estar próximo de uma Revitalização.

PERÍCIA COM ARMAS: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com a arma. Também é utilizado para Perícias de Combate.

PERÍCIA: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode ser um grande piloto ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão eficiente ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

PERSONAGEM: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou brandir uma espada no meio da rua.

PONTOS DE APRIMORAMENTO: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; e cabe a cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

PONTOS DE VIDA, OU PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo.

RAGNAROK: Lenda que diz que em um futuro próximo os últimos imortais irão lutar e o vencedor herdará todo o poder de todos os imortais que já existiram.

REGRA DE OURO: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

RESSONÂNCIA: Representa o nível de poder de um imortal. Quanto maior o nível mais poderoso o personagem será.

REVITALIZAÇÃO: Fenômeno que ocorre quando um imortal sofre a morte final. Neste momento toda sua essência se manifesta como uma tempestade elétrica. (mais detalhes adiante).

RODADA: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

TESTE: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores apropriados e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

TRANSCENDÊNCIA: Quando um imortal sofre a morte final e sua Ressonância não é absorvida por outro ela se pode retornar em um novo corpo.

WARLOCKS: Magos poderosos, pessoas que dominam os segredos da magia.



CAPÍTULO UM
UM MUNDO DE REVELAÇÕES

Quantas vezes você não se pegou olhando para o céu, questionando qual o motivo da sua existência? Estamos sós no universo? O mundo é só o que vemos? Nascemos para crescer, envelhecer e morrer? Estas perguntas não podem ser respondidas pela ciência ou pela razão. Devemos mergulhar em nosso interior, pois este é o único lugar onde encontraremos as respostas.

Meu nome é Imhotep, não me recordo da data de meu nascimento nem mesmo do local. Pelas minhas recordações, estimo ter 20 mil anos de idade. Sou imortal e caminho sobre a terra tentando encontrar uma explicação para minha condição. Ajudei dezenas de reis e faraós a erguerem seus impérios, meus conhecimentos auxiliaram a criação da medicina e da arquitetura e de muitas outras ciências. Mas o meu maior lamento foi ver que os mortais com sua ganância e imprudência fizeram grandiosos impérios ruírem e que muitos imortais nem mesmo se importaram com isso.

Em tempos passados, todas as tradições e conhecimentos eram passados oralmente... bons tempos! Mas a evolução parece tão rápida que hoje me encontro escrevendo este documento na tela de um computador, e ao meu lado uma pilha de pergaminhos e papiros escritos em línguas esquecidas a séculos.

Quero que fique claro que tudo que será descrito aqui é baseado em minha vivência e pesquisas feitas em todos os países do mundo e muitos dos textos são transcrições de manuscritos que outrora fizeram parte da maior biblioteca que pude pesquisar, a Biblioteca de Alexandria.

Meu intuito é fornecer aos de minha espécie, os imortais, esclarecimentos sobre nossas existências, qual o motivo de existirmos e qual o nosso verdadeiro lugar no mundo. Sei que isso é arriscado e que este documento pode trazer muitos inconvenientes para nós, mas acredito que a melhor maneira de ocultar a verdade é revelando-a. Afinal, nessa era de descrença, quem acreditaria na existência de Imortais, Nosferatus e outros seres lendários e míticos.

Iniciarei mostrando uma visão geral do mundo em que vivemos.

NOSSO MUNDO

Vivemos em um mundo de revelações internas onde convivemos com a miséria e a fome, onde a violência contrasta com a exuberância das cidades e mesmo em pleno século 21 da era cristã, ainda não conseguimos impedir o declínio da sociedade.

A humanidade está enviando satélites, sondas espaciais, e foguetes para explorar outros planetas do sistema solar, e em breve poderemos viajar para explorá-los. A ciência descobriu a cura para epidemias que quase dizimaram países no passado, o genoma humano foi totalmente mapeado e a clonagem é um fato. A informação se tornou a mais valiosa moeda do mundo, a internet tornou possível contatar qualquer pessoa conectada como se estivesse na sala ao lado.

Mas nossa natureza bestial não foi superada. Diferenças étnicas, religiosas e culturais são usadas por políticos, e grupos independentes como desculpa para a criminalidade e violência, por temerem perder sua identidade cultural, se é que realmente possuem uma. Religiosos tentam impor suas próprias interpretações das escrituras sagradas, na tentativa de explicar nossa origem, criando centenas de cultos e religiões diferentes que dizem seguir o mesmo deus, exploram a população desinformada e os desesperados. Erguem verdadeiros impérios com o dinheiro dos fiéis e sem base alguma se movimentam contra desenhos, programas de tv, livros e tudo o mais que possa ampliar a consciência de seus fiéis. O que querem mostrar com isso? Desejam levar o mundo de volta a Idade das Trevas? Ou escondem algo maior?

Grandes corporações comandam o destino de milhões de pessoas influenciando a política, a religião, utilizam mensagens subliminares em comerciais para vender seus produtos e tornar suas ações aceitáveis. Como ratos de laboratório somos todos, tanto mortais como imortais, usados em experiências do governo, encobertas como raptos alienígenas ou desculpas ainda mais escabrosas.

Assassinatos para a realização de rituais macabros são banalizados em jornais populares que vivem do sensacionalismo e realmente não compreendem a magnitude destes atos, ou simplesmente não se importam. Atentados terroristas deixam todos apreensivos. Como no ataque às torres gêmeas do World Trade Center, os motivos não são claros, mas é inegável que a repentina acessão do atual presidente é um fato suspeito, será que o governo facilitou as coisas? É uma trama arquitetada para fortalecer o patriotismo americano? Ou pior, não é algo para desviar nossa atenção para coisas ainda mais aterradoras?

AS MUDANÇAS

Veja as transformações que o rádio, a televisão, as máquinas e computadores fizeram, e como seriam nossas vidas sem tais invenções. Para nós, imortais, estas criações apareceram ontem e muitos não conseguiram se adaptar e realmente repudiam tal revolução. O que estes "pequenos avanços" podem significar para seres como eu, que viram impérios crescerem e desaparecerem, tecnologias surgirem apenas para mostrar a superioridade de uma nação sobre a outra e logo depois sumirem dando lugar a algo novo. Um imortal que tenha se isolado da humanidade ou que tenha permanecido em Narcose por séculos terá um grande choque ao ver este mundo louco.

Os deuses mitológicos ainda andam entre a humanidade, com outros nomes e vidas. Sim, muitos imortais no passado se proclamaram deuses, foram considerados divinos ou monstros por muitas civilizações dando origem a muitas lendas e mitos ainda existentes nos dias atuais.

Nossa mente ainda é um universo inexplorado, e nossos instintos animais ainda são incontroláveis. No passado, caçávamos nas florestas. Agora nosso campo de caça são as sombras das cidades, verdadeiras selvas de aço e concreto, com seus arranha-céus que projetam suas sombras como imensos dragões espreitando para nos devorar. Os senhores da guerra e os antigos ditadores trocaram suas armaduras e coroas por ternos, comandam exércitos de advogados e mercenários, tão sanguinários quanto antes, mas agora amparados pela lei.

Nós sempre estivemos, e ainda estamos por trás das grandes mudanças do mundo. Muitos são justos e acreditam ser os bem-feitores da humanidade, outros ainda acreditam ser deuses e senhores de tudo que existe. Mas a loucura não afeta apenas mortais. Alguns, poucos é claro, acreditam ser alienígenas ou enviados de Deus. Mas ninguém sabe realmente de onde viemos ou qual o motivo de nossa imortalidade.

Supertições e crenças, que pareciam ter sumido com o advento da ciência, retornam com força total recuperando o espaço perdido. Centenas de tarólogos, pseudopsíquicos e místicos das mais diferentes linhas, vendem seus serviços em fitas de vídeo, cds ou telefone com a promessa de felicidade e prosperidade, e quem sabe trazer a iluminação que você não tem coragem de buscar.

Lendas urbanas surgem a cada minuto, com novos assassinos seriais ou "monstros" urbanos. Velhos mitos voltam a tona como vampiros e lobisomens. Será que são reais? São imortais insanos que acreditam ser bestas mitológicas? Ou são assassinos usando o medo da população como álibi para suas ações insanas? Mas à frente tentarei esclarecer estas questões.

Este Mundo de Revelações é uma grande fonte de tristeza para mim que vi grandes sábios crescerem. Os mortais, sempre tão frágeis e com pouca expectativa de vida nunca pareceram tão sem saída e desesperados em busca de crenças que revelem seus destinos. O governo está cada vez mais corrupto. Muitas facções conhecem a verdade, mas a mantém oculta da população comum, para tentar usar as informações em benefício próprio.

A violência está cada vez maior e muitas favelas são como pequenos países com leis e economia própria. Veja a expressão no rosto das pessoas que caminham pela rua, elas nos mostram pessoas ansiosas e paranóicas tentando prever em qual esquina se encontra a morte. Andar à noite pelas ruas da cidade é vislumbrar a decadência dos menos afortunados que vivem dos restos da cidade e se aquecem em fogueiras feitas em latas de lixo. Também, à noite, jovens vestidos de preto podem ser vistos em praças ou clubes underground, vestindo seus medos em busca de uma identidade, a grande maioria muito distante de sua própria verdade.

Estamos próximos do fim? Ou entramos em um ciclo de renovação? É difícil responder. A única afirmação é que o oculto começa a mostrar suas garras e algo mudará o mundo muito em breve.

DA AURORA DOS TEMPOS

Neste mundo gótico, onde a ciência está fazendo o impossível e a humanidade o improvável, nós caminhamos. Muitos de nós viram o nascimento da humanidade e participaram direta ou indiretamente dos principais passos da História. Na aparência, somos indistinguíveis do resto da humanidade, mas a chama de vida que queima em nossas essências é muito mais poderosa e a morte nada representa para nós, pois somos Imortais.

Todas as culturas do mundo têm mitos sobre nós. Os chineses nos chamam de Ba Xian (oito imortais), e utilizam nossos símbolos como amuletos de proteção. Alguns de nós estiveram na Babilônia, outros participaram das conquistas do Império Romano ou exploraram o mundo com os Vikings.

Todas as civilizações e povos sempre tiveram algum imortal entre seus proeminentes líderes ou conselheiros. Além das guerras humanas, vivemos nossas próprias batalhas aguardando pelo Ragnarok, quando os últimos lutarão até que reste apenas um, e esse receberá todo o poder do universo.

A História humana é muito extensa e como o foco deste manuscrito são os imortais, descreverei apenas passagens históricas que tiveram nossas influências.

A IDADE MÍTICA E PRÉ-HISTÓRIA (0 A 4000 AC)

Nasci durante esta era e me recordo bem das caçadas que fazíamos em bandos, sem conhecer minha imortalidade. Vivíamos em cavernas e nos comunicávamos por gestos e sons animalescos. Lembro-me de fabricar armas e utensílios de ossos e mesmo neste período. Guerras entre tribos por alimento e terras já eram uma necessidade. A evolução foi lenta e algo nos diferenciava dos mortais pois aprendíamos mais rápido e antes que os mortais descobrissem o fogo, atravessamos o mar indo para uma ilha paradisíaca que chamamos de Atlântida. Neste tempo desenvolvemos a comuni-

cação telepática.

Auxiliados por mortais trazidos por nós erguemos o mais poderoso império do mundo, onde até os mortais possuíam longevidade.

Mas a paz foi abalada pelo mais sábio e poderoso imortal da época, Apophis. Ele descobriu que, ao decapitar outro imortal, era possível absorver seu poder e conhecimento e, junto com alguns seguidores, fez disto um hábito, provocando o declínio da sociedade e uma guerra entre os imortais.

O vício no Êxtase provocado pela Revitalização corrompeu centenas de imortais, que passaram a caçar seus iguais. Os mortais não tiveram muita chance e poucos conseguiram fugir da ilha. A guerra culminou com a destruição de grande parte de Atlântida e por fim uma grande batalha ocorreu no Templo de Cristal, situado no centro da ilha. O local sagrado não foi respeitado e dezenas de imortais infligiram a morte final a outros e viram horrorizados as conseqüências deste ato. Até este momento, a tradição do Santuário era tida como superstição. O turbilhão de essências provenientes da Revitalização provocou a destruição total da ilha e de milhares de imortais que ali estavam. A liberação de energia foi tão poderosa que se chocou com o campo gravitacional da Terra, gerando um distúrbio na área que hoje é cohecida como o Triângulo das Bermudas.

Os sobreviventes partiram para várias partes do globo e se propuseram a auxiliar a evolução dos mortais, compartilhando parte dos conhecimentos adquiridos nos anos de vivência na Atlântida, na tentativa de dar algo ao mundo em troca da grande perda. Durante o Mesolítico (10.000 a 8.000 AC), ensinamos aos humanos como utilizar o fogo, domesticar animais, cultivar plantas e construir instrumentos mais eficientes para caça e pesca.

Mesmo tentando conviver com os de nossa espécie, acabamos nos tornando paranóicos e confiávamos cada vez menos em outros imortais. As recordações das Revitalizações e batalhas ocorridas na Atlântida ainda eram muito recentes. Para nos protegermos, acabamos por portar sempre nossas espadas e foi inevitável que os mortais também aprendessem os segredos da metalurgia, fato que marcou esta nova era.

IDADE ANTIGA
(4000 AC A 476 DC)

As primeiras civilizações organizadas, com castas sociais definidas, linguagem e escritas eficientes surgiram entre 4.000 e 3.000 AC nas proximidades dos principais rios do mundo: Nilo (Egito), Tigre e Eufrates (Mesopotâmia), Rio Amarelo (China), Rio Jordão (Palestina), Indo (índia) e Ganges (Paquistão).

As técnicas de cultivo da terra e trato com animais foram amplamente difundidas e aprimoradas com a interação entre mortais e imortais. Outras revoluções foram a criação de um Estado e instituições político-administrativa servindo para determinar leis. Junto com a necessidade de novas terras e aumento de produção, a escravidão tornou-se comum.



Durante o nascimento do Império Egípcio, alguns imortais se auto-proclamaram deuses, criando um poderoso panteão que acabou por influenciar outros imortais em muitas culturas espalhadas pelo mundo a seguirem o mesmo exemplo. Neste período, a soberba e megalomania de alguns começaram a dar seu primeiros passos. Mas Amenófis IV instituiu o monoteísmo durante seu curto reinado, buscando esclarecer o povo sobre a verdade a respeito dos deuses, mas foi morto antes de conseguir seu intento e o politeísmo voltou com força redobrada.

O Egito tornou-se um refúgio para todos os imortais que ali quisessem viver, por ser o reino com o maior número de Santuários.

O Egito iniciou seu declínio após a invasão de Alexandre, o grande. Eu e muitos outros partimos para outras partes do mundo. A China foi muito importante para o desenvolvimento de novas formas de combate homem-a-homem e o refinamento de nossas habilidades no uso das espadas, nosso primeiro contato com Warlocks também ocorreu nestas terras e as alianças forjadas com eles permitiram tornar o Império forte e temido no Oriente. Alguns de nossos poderes também sofreram influência destes enigmáticos mortais.

O MESSIAS

A ocorrência mais enigmática da Idade Antiga aconteceu na pequena província romana da Judéia. Um homem chamado Jesus pregava a paz e o amor e reivindicava o reino de Jeová (Deus), seu pai. É uma grande ironia que um homem que desejava trazer a paz para o mundo tenha sido humilhado, açoitado e crucificado na presença de amigos e parentes.

Rumores estranhos circularam alguns dias depois de sua morte. Seus seguidores diziam que ele tinha ressuscitado, enquanto outros os acusavam de terem roubado o corpo. A morte de Cristo e sua posterior ressurreição tornou-se o principal elemento da fé entre os cristãos. E todos crêem que ele voltará e trará a imortalidade a todos os cristãos.

A aparição de Cristo fez com que muitos imortais repensassem o motivo de suas existências e mesmo os mais cruéis decidiram se afastar da humanidade por um tempo. Os que se passaram por deuses no Egito simplesmente desapareceram sem deixar vestígios. Possivelmente muitos foram mortos ou talvez estejam em Narcose, ou quem sabe assumiram novas identidades, almejando novas conquistas?

IDADE MÉDIA
(476 A 1453 DC)

Inicia-se com a queda do Império Romano do Ocidente em 476 e é marcada pela "ruralização" e descentralização do poder, que permite o desenvolvimento do feudalismo. O retalhamento do território em feudos se estende por todo o continente europeu, acompanhando a expansão dos reinos bárbaros. A consolidação do poder da Igreja Católica é a característica fundamental desse período.

Este período da história é dividido em Alta Idade Média (do século V ao X) e Baixa Idade Média (do século XI a XV) dura ao todo 10 séculos, tendo seu fim em 1453 com a queda do Império Romano Oriental (Bizâncio). A Idade Média Asiática e Árabe também aconteceu neste período, mas se desenvolveu de forma independente e com características muito distintas.

A IGREJA

A Igreja Católica Apostólica Romana, ou simplesmente "A Igreja" se tornou uma ameaça para nossa forma de viver. Seu poder espiritual e político provocava o temor em monarcas por toda a Europa. A Igreja era uma força que estabilizava a política e a economia, forçando muitos avanços nestas áreas, tendo como principal líder o Papa, que por muitos anos foi manipulado por Nosferatus, que viram na religião uma forma de influenciar a forma de pensar de toda uma geração.

Os imortais modernos não aceitam que foi a igreja que incentivou muitas das artes existentes nos dias de hoje. A grande maioria acredita que essa instituição nada mais é do que uma organização com fins lucrativos, que utiliza a fé de todos para beneficio próprio. Posso afirmar que a verdade é muito pior. Durante alguns anos, consegui me infiltrar no clero em busca de Santuário e, em pouco tempo, torneime respeitado e tive acesso a arquivos e museus particulares que continham muitos documentos sobre a nossa existência e muitos segredos que poriam em xeque a crença da humanidade. Num futuro bem próximo ainda terei a chance de revelá-los, ao menos aos de minha espécie.

AS CRUZADAS

Estas expedições militares, organizadas pelos cristãos europeus no final do século XI, serviram como veículo para nobres que conduziam cavaleiros em uma luta contra Muçulmanos e em nome da Igreja cristianizar os territórios da Ásia Menor e Palestina e, ao mesmo tempo, proteger os peregrinos que iam de Roma a Jerusalém. Ao menos essa era a fachada que usavam.

Ela ocultava muitas campanhas não-religiosas como a abertura de rotas de comércio como o Oriente, conquistas territoriais, mesmo contra reinos cristãos entre numerosas atividades escusas. Mesmo com o fim das Cruzadas, os nobres mantiveram grupos que originaram Ordens secretas que podem existir até os dias atuais.

INQUISIÇÃO

Também chamada Sanctuim Officiium, ou Santo Ofício, ela é uma mancha na história da igreja e uma lembrança amarga e constante dos perigos e sofrimentos que imortais e mortais passaram durante o século 13 na Europa. O papado iniciou um tribunal eclesiástico, chamado de inquisição que, ignorando todos os diretos dos acusados de bruxaria, utilizava a tortura e a humilhação para extrair confissões.

Essa instituição mortal acabou descobrindo a verdade sobre nós, os imortais. Durante semanas, torturavam os

nossos e perceberam que eles não morriam. Porém, alguns inquisidores acabaram descobrindo como infligir a morte final em um imortal. Os que conseguiram fugir da inquisição são atormentados pelas recordações até os dias de hoje e os demais aprenderam que devem se manter ocultos ou sofrerem as conseqüências por serem diferentes.

Nos dias atuais, sabemos que a Inquisição não foi instituída para caçar imortais. Na verdade, a Igreja sempre foi controlada por outras criaturas. Nos idos de 1233, Nosferatus (vampiros) e Warlocks (feiticeiros) entraram em conflito, o que tornou arriscado a existência de ambos. Como os Nosferatus possuíam muito mais influência no clero, fizeram com que Gregório IX nomeasse inquisidores que passaram a caçar os Warlocks. As coisas ficaram muito difíceis até 1859 quando o Santo Oficio foi oficialmente extinto, por intermédio de um Warlock que eliminaram os principais líderes Nosferatus.

Uma coisa que me atormenta e é o principal motivo de minha paranóia para com outros imortais é que muitos imortais se tornaram Inquisidores e Templários para caçarem seus iguais. Alguns por fervor religioso, outros por puro desejo de elevar sua Ressonância de modo rápido, acusando outros imortais e debilitando-os para logo depois lhes infligirem a morte final.

Em pleno século 21 ainda podemos encontrar Inquisidores modernos com os mesmos ideais, mas equipados com novas armas e vivendo em grupos secretos, mantidos por instituições particulares ou religiosas.

PESTE NEGRA

Epidemia altamente infecciosa que atingiu a Europa por volta de 1348, matando milhares de pessoas, quando chega a Gênova um navio vindo do Mar Negro, com toda a tripulação morta pela doença. Na verdade, a tripulação foi encontrada com marcas de mordidas e garras animais, que acredito terem sido de vampiros.

O Nosferatu que se encontrava no navio teve seu corpo parcialmente devorado por ratos durante seu torpor, assim os ratos adquiriram uma doença vampírica que foi transmitida ao homem pelas pulgas dos ratos. A doença se espalhou rapidamente, dizimando a população da maioria dos países europeus. Apenas regiões muito frias, como o norte da Escandinávia, escaparam da epidemia, porque ali os ratos não sobreviviam.

A REVOLUÇÃO

Cientistas e filósofos como Galileu, John Locke, e Isaac Newton revolucionaram a forma com que a sociedade enxergava o mundo. A revolução científica não só introduziu novos conhecimentos, mas também uma nova forma de obter informações, o Método Cientifico.

Experimentações e observações substituíram a dependência dos princípios estabelecidos pelas autoridades da igreja. Isto não quer dizer que os cientistas aceitavam com facilidade novas teorias, mas sim que muitos testes e experiências eram realizadas para atestar se uma teoria era realmente funcional. A humanidade entrava numa fase em que desejava compreender a realidade.

Este modo racional de resolver problemas não foi muito bem visto pelo clero, por tentar alterar a mente da humanidade em relação ao seu lugar no cosmo. Os imortais que abraçaram o método cientifico buscavam esclarecer o enigma da sua própria existência. Começaram a buscar causas físicas para o que sempre acreditaram ter origem sobrenatural.

Nenhuma experiência ou estudo obteve resultados satisfatórios no esclarecimento do enigma da imortalidade e isso acabou gerando muito mais perguntas do que respostas, como: porque a biologia imortal, apesar de idêntica à mortal, reage de forma muito diferente?

O corpo humano é basicamente uma máquina. Consome comida que serve como combustível, este combustível é transformado em energia, que faz com que o corpo possa executar movimentos e se recuperar de ferimentos. Muita desta energia se irradia como calor que mantêm o corpo vivo.

Como um corpo imortal pode continuar se movendo, regenerando-se e gerando calor sem comida? Estas são algumas das perguntas que não tiveram e ainda não têm resposta.

IDADE MODERNA (1453 A 1789 DC)

Constitui o período de transição do feudalismo para o capitalismo. Tem como principais marcos a formação dos Estados nacionais modernos, o renascimento cultural, a expansão marítima, a descoberta de novos territórios, as reformas e contra-reformas cristãs, o colonialismo, o surgimento das monarquias absolutistas, o Iluminismo e a independência dos Estados Unidos.

Fatos importantes:

CONSOLIDAÇÃO DAS CIDADES E DO COMÉRCIO

Com o abandono dos campos e feudos, o fluxo populacional se dirige às cidades, onde ocorre intensificação do intercâmbio comercial e da produção urbana, centrada na indústria caseira e manufaturas. As cidades proporcionam uma sociedade de homens livres e mão-de-obra assalariada. As classes sociais começam a ser determinadas por sua posição econômica. O aumento da riqueza, a fundação de universidades e bibliotecas, os novos descobrimentos e a invenção da imprensa possibilitam um renascimento cultural. Os nobres deixam os castelos rurais e passam a construir palácios nos centros urbanos.

A REVOLUÇÃO COMERCIAL

O desenvolvimento comercial provocou profundas transformações na economia Européia, tornado a moeda um fator de suma importância em todas as formas de comércio. Isso elevou as minerações de prata e ouro a patamares nunca antes atingidos e foram intensificadas todas as buscas por minas na África e Ásia. Imortais de todos os lugares vinham em busca destas riquezas Com os conhecimentos profundos

em navegação que adquirimos durante o Reino de Atlântida, auxiliamos no desenvolvimento de novas embarcações, aperfeiçoamos a cartografia e os instrumentos de navegação, como a bússola.

A Europa se tornava cada vez mais rica e monopolizava todos os territórios coloniais. Nessa época, a pirataria era financiada pela coroa. As grandes quantias de dinheiro acumuladas fizeram surgir uma nova instituição, os bancos ou casas de crédito, como eram chamadas.

GUSTAVUS ADOLPHUS

Nenhum Imortal causou tanto impacto no mundo moderno quanto Gustavus Adolphus, que reinou na Suécia de 1520 até sua suposta morte em 1632. Mesmo com seus grandes feitos, seu nome foi esquecido por todos menos por alguns historiadores militares e imortais que viveram na época.

Em uma época onde pilhar e saquear eram um comportamento militar típico, Gustavus proibiu tal comportamento. Nesta época, o estupro também não era considerado um crime grave, mas as forças de Gustavus puniam severamente qualquer abuso contra as mulheres. Suas regras foram uma grande contribuição para a sociedade mortal.

Gustavus liderou a revolta da Suécia contra Christian III, rei da Dinamarca, em 1520, libertando a Suécia e tornando-a um estado independente. Descontente com o baixo padrão intelectual da nobreza, contratou estrangeiros como embaixadores e assegurava a imortais de toda Europa hospedagem e segurança em seu domínio, permitindo que convivessem pacificamente, desde que trouxessem cultura e conhecimento para seu povo. Fez tratados com países vizinhos e constituiu o comércio Báltico.

O reino de Gustavus elevou a Suécia de um país rústico, muito próximo da barbárie, onde os habitantes emboscavam viajantes que se aventuravam por suas proximidades, a um país de classe média com um alto nível de governo parlamentar, cultura e educação. Ele lutou contra os direitos divinos dos reis, e nenhum monarca da Europa se equiparava a ele em popularidade e aceitação do povo. Todos confiavam em suas decisões, que invariavelmente eram justas e sábias.

Ele mudou a natureza da guerra, principalmente durante a Guerra dos Trinta Anos. Evitava armaduras convencionais devido a seu peso e a eficiência crescente das armas de fogo, seus mosqueteiros seguiam seu exemplo, aprimorando-se cada vez mais na utilização de armamentos diversificados.

Isto permitiu aos suecos uma tremenda superioridade na mobilidade em relação a seus oponentes. Gustavus introduziu os primeiros Dragões Treinados (grupo de elite que utilizavam armaduras parciais, levavam carabinas e sabres e lutavam a cavalo na ofensiva, e a pé na defensiva). Incentivou seus armeiros a criarem armas mais precisas, substituindo os mosquetes pesados por armas mais leves. Ele também foi o responsável pela invenção de artilharias móveis, coisa que alterou drasticamente as lutas de campo.

Trinta meses depois da entrada da Suécia na Guerra dos Trinta Anos, o exército de Gustavus esmagou o poder dos Habsburgos na Europa e ganhou o título de "Pai da Guerra Moderna". Infelizmente, isto também marcou o fim de seu reinado. Depois da sangrenta batalha de Lützen, durante a densa névoa de novembro, seu corpo foi encontrado, decapitado e perfurado de bala, debaixo dos corpos de seus inimigos.

IDADE CONTEMPORÂNEA (1789 DC AOS DIAS ATUAIS)

Começa com os grandes movimentos revolucionários europeus que derrubam o absolutismo. A Revolução Francesa, em 1789, é considerada o marco que separa a Idade Moderna da Contemporânea, que continua até os dias de hoje.

O REINADO DO TERROR

Nem todos os imortais modernos estavam contentes em se aventurar nos reinos da física e química. Alguns escolheram experimentar os sistemas de governo humano. A mais notória destas experiências resultou nas sangrentas regras do comitê de segurança pública da França, no século dezoito.

Um imortal conhecido como George Jaques Danton e o mortal Maximillien Robespierre assistiram à revolução francesa e à elaboração da constituição de Luís XVI, com a intenção de se destacar e conseguir um cargo de real importância. Quando a monarquia caiu, Danton e Robespierre foram eleitos para a assembléia nacional. Danton era muito paranóico e temia que a humanidade estivesse sendo manipulada por imortais Míticos. Este medo era totalmente infundado, mas mesmo assim ele apoiou totalmente o uso da guilhotina.

Danton encontrou no mortal Robespierre um aliado político muito satisfatório por compartilharem idéias parecidas sobre a melhor forma de se governar. Robespierre compartilhava do zelo que Danton tinha em prol da igualdade e de uma república democrática. Quando a assembléia nacional formou o comitê de segurança pública e deu poderes ditatoriais aos líderes para que pudessem reprimir as revoltas e a escassez de comida que assolavam a França, os dois conseguiram o que realmente queriam.

Robespierre e seus aliados políticos, incluindo Danton, controlaram e prenderam os inimigos da assembléia por traição. Com controle total do governo central da França, os dois começaram a planejar a recuperação do país e do governo que estava em perigo diante da ameaça estrangeira. O comitê introduziu um forte controle econômico para maximizar a eficiência da guerra na França. Antes de 1794, os exércitos franceses triunfaram em todas as frentes, e o comitê relaxou seu controle econômico.

Isto não satisfez Robespierre. Ele estendeu o reinado de terror, usando tirania desenfreada e a guilhotina para acabar com qualquer resíduo de resistência à nova ordem. A paranóia de Robespierre e seus vícios ultrapassaram os planos de Danton e, na primavera de 1794, Danton e muitos

outros aliados de Robespierre foram levados à guilhotina. Danton tornou-se uma vítima da máquina política que ele mesmo ajudou a criar.

O que imortais mais antigos chamam de Idade da Loucura teve inicio em 1898, quando uma cientista, Marie Curie, e seu marido descobriram o elemento rádio. Está descoberta não foi a coisa mais importante que ocorreu, mas serviu como um marco, separando uma sociedade agrária formada nos idos de 1800 de uma sociedade urbana e industrial iniciada pouco antes de 1900.

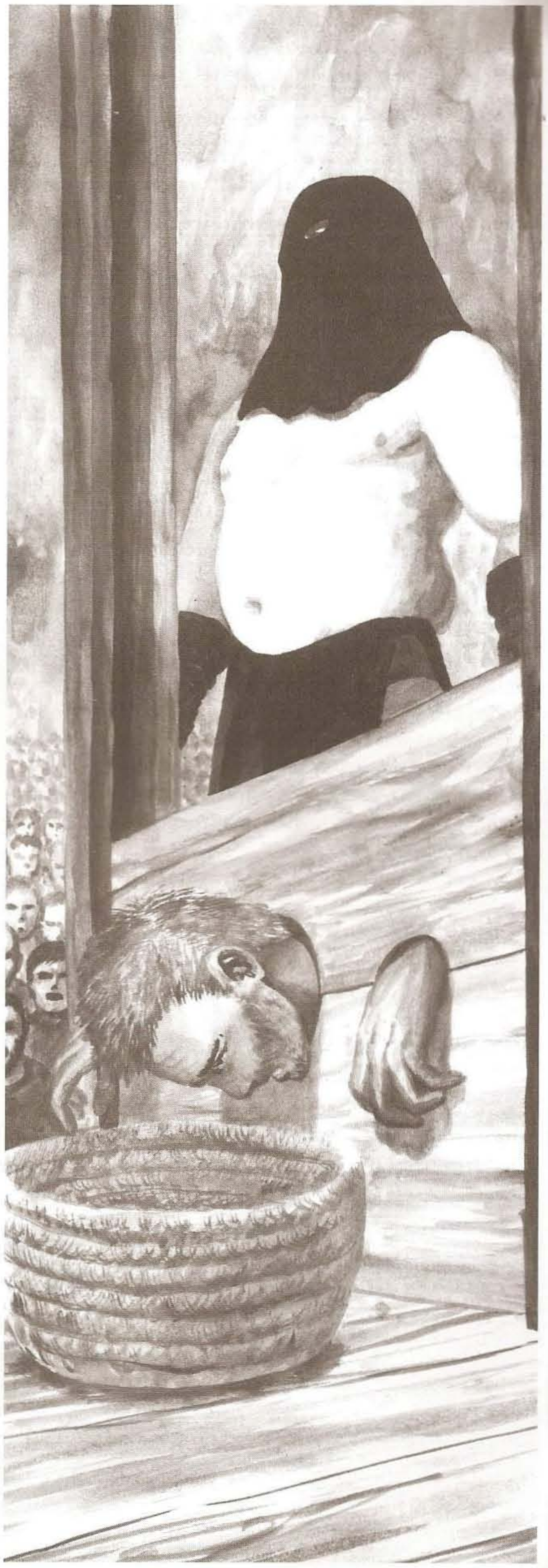
Os avanços políticos e tecnológicos deste período se expandiram de forma muito mais rápida do que os mais puritanos acreditavam ser possível, e uma onda de nacionalismo se alastrou pela América do Norte. Pela primeira vez, o mundo experimentou uma comunidade global. Este período foi considerado pelos Imortais pós-modernos, como são chamados os imortais nascidos após 1900 D.C., como uma era de transformações onde muitos Antigos sucumbiram a loucura.

A França pode ter sido a primeira a tentar controlar uma sociedade através da ditadura, mas não era a única e nem a mais infame. O nazismo Alemão e a Rússia Stalinista talvez tenham sido muito mais infames. Os responsáveis não eram imortais, mas sim mortais com sentimentos de superioridades que se achavam pertencentes a uma raça superior. Com crueldade sem precedente, Stálin e Hitler mobilizaram milhares de homens em prol de objetivos que julgavam monumentais e que revolucionariam a humanidade. O nazismo foi derrotado pela coalizão de quase todos os países do mundo, os Aliados; já o comunismo de Stálin durou até fortes pressões político-econômicas forçarem a dissolução da União Soviética em estados independentes.

Não é possível descrever toda a extensão da violência, terror e danos psicológicos que tais guerras causaram em mortais e imortais. Basta que saibam que a humanidade traz as seqüelas delas até os dias de hoje, todo o otimismo e a esperança que surgiram durante as décadas anteriores foram substituídos por um forte pessimismo nunca sentido antes.

Os rígidos controles sobre a produção e a população que tornaram a derrota dos nazistas possível não marcaram o fim da guerra. A aliança entre a ciência teórica e a tecnologia aplicada foi forjada no sangue derramado durante as duas grandes guerras, pois a maioria se desenvolveu com propósitos bélicos, alguns exemplos disto são os motores a jato, comunicação em microondas e a bomba atômica.

A invenção que mais causou impacto nos imortais foi o computador. Computadores que no inicio ocupavam prédios inteiros para realizar tarefas "simples", para nossos padrões atuais, hoje cabem em uma maleta e são capazes de manter registrados diversos assuntos em um único lugar. A capacidade de analisar diversas informações de fontes diferentes e chegar a um resultado quase sem falhas tem possibilitado ao governo e as corporações manterem bancos de dados sobre qualquer indivíduo e assim poderem rastrear qualquer pessoa documentada do mundo. Os imortais passaram a ter mais dificuldade para viverem suas "várias vidas secretas".



1ª GUERRA MUNDIAL (1914 A 1918)

A 1ª Guerra Mundial foi o primeiro conflito armado que envolveu diretamente as principais potências do mundo. Até então existiam apenas conflitos envolvendo determinadas regiões do planeta. O estopim do primeiro conflito mundial foi o assassinato, em 28 de junho de 1914, do arquiduque Francisco Ferdinando, herdeiro do trono austríaco.

O assassinato do herdeiro do trono austro-húngaro foi preparado na capital da Sérvia, Belgrado, por militantes de uma Sociedade Secreta chamada Unidade ou Morte, mas conhecida popularmente como a Mão Negra, que tem como principal líder a Nosferatu Katrina. O principal objetivo do grupo nacionalista sérvio era impedir a execução do plano de reorganização do Império planejado por Francisco Ferdinando.

A Conferência de Paz de Versalhes foi realizada em Paris, França, em 1919 e 1920 com a participação das 27 nações vencedoras da Primeira Guerra. O Tratado de Versalhes, é implacável com os vencidos. Os alemães são obrigados a aceitar essas condições, que serão o gérmen da 2ª Guerra Mundial.

A 1ª Guerra Mundial, "a guerra destinada a acabar com todas as guerras", planta as sementes da 2ª Guerra Mundial O nacionalismo e o militarismo não desaparecem e surgem novos totalitarismos. As economias nacionais descobrem a necessidade de planejamento central e do uso mais racional dos materiais e da força de trabalho. O comércio mundial muda com o início do processo de industrialização na América Latina e no Japão.

A inflação surge definitivamente no cenário econômico internacional. Tem início a participação da mulher no mercado de trabalho e sua posterior emancipação, em consequência do seu papel decisivo no esforço de guerra. Entretanto, as esperanças de um novo tempo, sob o signo da democracia, logo foram postas em cheque com manipulações e intrigas entre imortais. Muitos países foram vitimados pelo totalitarismo, do comunismo ao fascismo e nazismo.

2ª GUERRA MUNDIAL (1939 A 1945)

Humilhada pelo Tratado de Versalhes, a Alemanha cria as condições ideais para a germinação do nacional-socialismo – nazismo – alemão e a ascensão de Hitler ao poder, em 1933. O nacional-socialismo toma o poder pela violência, elimina as dissensões internas com métodos violentos e combate a divisão do mundo produzida pela 1ª Guerra, quando os mercados mundiais são repartidos entre França, Bélgica, Reino Unido, Holanda, Itália, Japão e Estados Unidos. A política alemã não deixa dúvidas quanto aos desejos de Hitler: o carvão e o ferro da Sibéria; o petróleo da Romênia e Cáucaso; o trigo da Ucrânia e especialmente, o "reordenamento" do mundo colonial.

A guerra terminou em 7 de maio de 1945 com a rendição da Alemanha, em Reims. A capitulação do Japão acontece em 2 de setembro, em Tóquio. A 2ª Guerra Mundial deixa um saldo de 50 milhões de mortos e custa cerca de US$ 1,4 trilhão.

Terminado o conflito, os vitoriosos decidem julgar os líderes nazistas num inédito tribunal internacional de crimes de guerra na cidade alemã de Nuremberg, que nos anos 30 havia sido palco dos maiores comícios nazistas. São realizados 13 julgamentos entre 1945 e 1947. Os juízes são norte-americanos, britânicos, franceses e soviéticos. Dos 177 alemães indiciados, 25 são condenados à morte, 20 à prisão perpétua e 97 a penas mais curtas de prisão, 35 foram considerados inocentes e absolvidos.

De novembro de 1945 a setembro de 1946 são realizados os principais julgamentos tendo como réus os 21 principais líderes Nazistas, dez deles são executados por enforcamento na madrugada de 16 de outubro de 1946; o marechal Hermann Goering suicida-se com veneno em sua cela poucas horas antes. É fato que muitos imortais, nosferatus e warlocks estiveram do lado dos Nazistas, inclusive entre os líderes enforcados havia 2 imortais que ainda caminham entre a humanidade, planejando a retomada do Nazismo.

A TUALIDADE

Após milênios andando entre mortais e seres das sombras, temos nos tornado fortes e aprendemos como sobreviver neste mundo conturbado. Nossa existência ainda é desconhecida para a grande maioria da humanidade e por mais absurdo que possa parecer, os mortais preferem acreditar em monstros e bestas do que em simples humanos que possuem o dom da imortalidade.

A história do mundo viu muita coisa acontecer e os dias atuais parecem conduzir a novas verdades e o Ragnarok parece cada vez mais próximo, mas ao mesmo tempo parece tão longe pois nossa guerra secreta diminui a cada dia. Começo a pensar que os jovens talvez estejam corretos em se unirem, diminuindo cada vez mais as paranóias e duvidando do Ragnarok.

Mas devemos prosseguir em busca da Ressonância. Afinal, qual seria o motivo de existimos além de elevar nossas essências e buscar o poder máximo e quem sabe trazer a apoteose para a humanidade?

VIGÍLIA

Em épocas passadas, não nos importávamos tanto com os mortais, dedicando nossas vidas a nossas próprias lutas, mas os tempos mudam e desde que a Inquisição foi instaurada temos nos infiltrado em grupos e organizações mortais no intuito de ocultar nossa existência, apagando ou mudando qualquer indício que possa apontar em nossa direção.

Esta Idade Contemporânea com sua tecnologia e a eterna busca dos mortais pelos segredos ocultos tem sido uma era de loucura e devemos nos manter vigilantes se desejarmos prosseguir rumo a nosso destino. Mesmo com a atual tensão mundial ainda temos conseguido ocupar cargos de

importância e impor algumas mudanças.

AMÉRICA DO NORTE E CENTRAL

Na América do Norte está o país mais importante do mundo, sua economia é capaz de afetar todos os outros e seu poderio bélico é provavelmente insuperável. Mas a grandiosa nação tem mostrado sinais claros de corrupção e abuso de poder. Praticamente todas as cidades norte-americanas recebem a influências de Warlocks e Nosferatus, que se mantém longe dos olhos mortais, o que explica o aumento de crimes violentos atribuídos a seitas satânicas e Serial Killers. Canadá e México também estão sendo cada vez mais influenciados por tais forças.

Em comunidades pequenas no interior do Canadá e México há relatos cada vez mais frequentes de mortes estanhas e fenômenos sem explicação aparente, fatos que tem chamadoa atenção das Agências de Segurança Nacional e do FBI que, mesmo não tendo jurisdição fora dos EUA, têm aumentado seu efetivo interno e de agentes de campo, na tentativa de monitorar as fronteiras e encontrar explicações.

Os atentados ocorridos em Nova York, em 11 de Setembro de 2001, mostram a "fragilidade" dos Estados Unidos, o nome Osama Bin Laden tornou-se sinônimo para destruição e o símbolo do declínio humano. Tudo leva a crer que ele seja um poderoso Warlock (ou protegido por um deles), pois somente isso explicaria a "facilidade" com que atacou as Torres Gêmeas e conseguiu sair com vida.

AMÉRICA LATINA

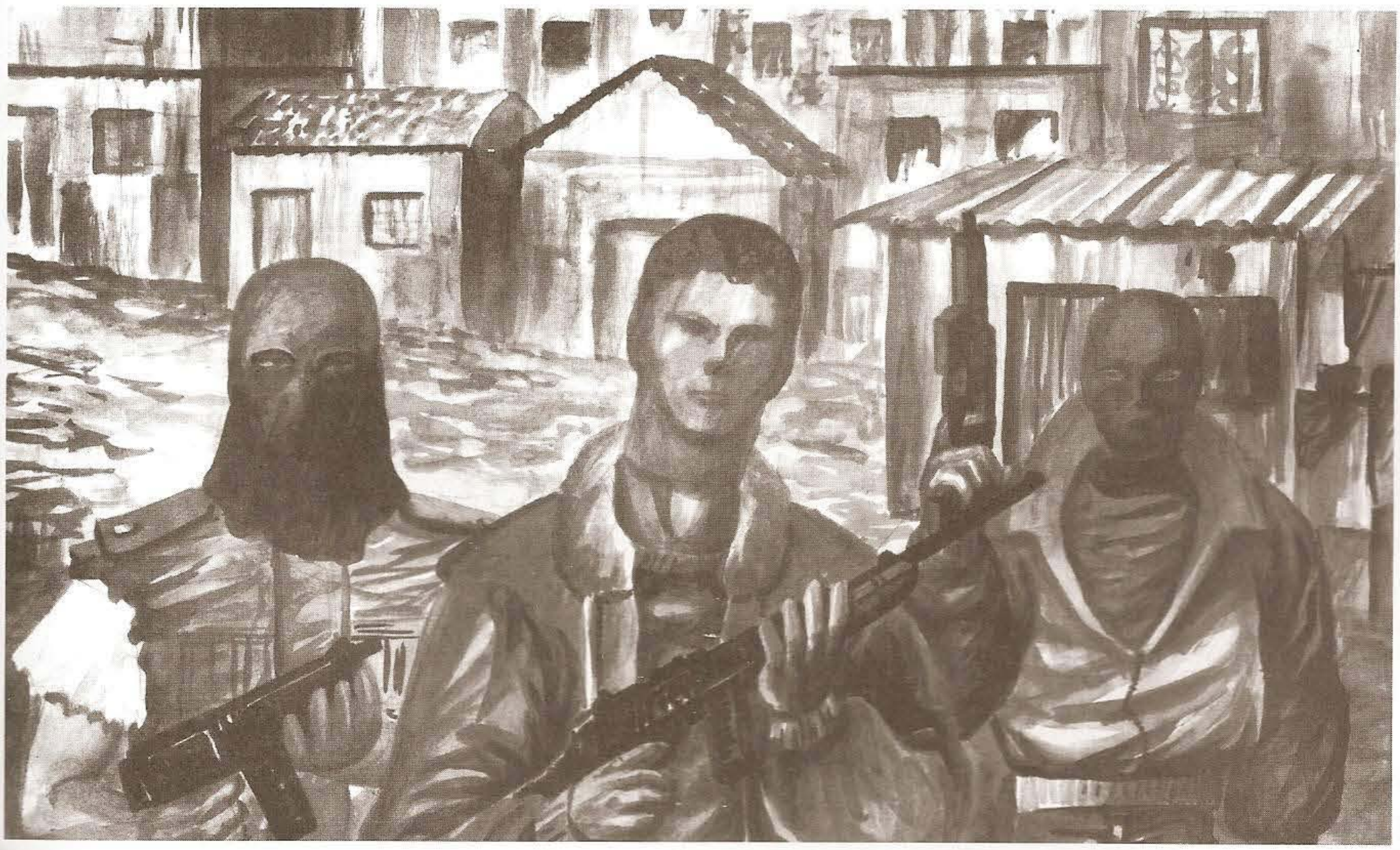
Possui muitos mistérios em suas florestas e regiões selvagens e uma evidente pobreza nas cidades. Mesmo não sendo o principal produtor de drogas o tráfico e toda a violência gerada por ele atormentam os moradores. A grande incidência de seqüestros também é motivo para apreensão e medo, com os quais a população tem que conviver em seu dia-a-dia.

As favelas são verdadeiras potências e alguns grupos do Crime Organizado são tão poderosos e bem equipados como pequenos exércitos. Os imortais preferem se manter distante do Crime, afinal vida de bandido é curta o que irá forçá-lo a mudar de nome e até de grupo freqüentemente gerando uma serie de inconvenientes. Mas isso não impede que alguns jovens se tornem líderes e traficantes. Os mais velhos preferem se manter ligados à política ou mesmo a corporações onde possam manter o controle.

No âmbito de influencias de forças ocultas, a América Latina é muito parecida com a do Norte. As florestas guardam segredos que podem revolucionar o mundo tanto no campo místico quanto cientifico, mas investigar estes mistérios é algo muito difícil, principalmente na Floresta Amazônica, onde desaparecimentos misteriosos e ocorrências no mínimo estranhas intimidam exploradores e cientistas.

EUROPA

Imortais mais velhos e sábios tem predileção pela Europa, por seu clima, cultura, nível socioeconômico e cultural. É, talvez, o local do mundo com o maior número de imortais antigos e poderosos, muitos com mais de 2 mil anos. Apesar de todo poder, eles preferem se manter ocultos dos olhares indiscretos, levando vidas acima de qualquer suspeita.



O clima da maior parte de Europa atrai outros seres como Nosferatus, Doppelgangers, Abissais e até Dragões, que mesmo pouco numerosos atualmente, ainda são ameaças consideráveis. Muito das lendas de toda a Europa tiveram como personagens principais estes seres. Roma e Vaticano são os locais preferidos por eles, é fato que a Igreja está em declínio por influência de tais seres. A corrupção e as crescentes denúncias de abusos sexuais e abortos dentro do Vaticano só vem comprovar minhas afirmações.

Inglaterra, Espanha e França são os locais preferidos para imortais, uma particularidade dos imortais europeus é que parecem manter algum tipo de pacto de não agressão que impede que decapitem qualquer outro que esteja lá há mais de 100 anos.

EGITO

Antes uma grande nação onde floresceu o misticismo e os princípios da medicina. Mesmo ainda evocando os sentimentos mais profundos e boas recordações, hoje os seguidores de Apophis e Anúbis lutam pelo controle e como resultado acabam por estender suas influências e visões deturpadas da religiosidade por todo o Oriente Médio, o que tem gerado conflitos e lutas há muitos séculos.

ÁFRICA

Local com o menor número de imortais do mundo, depois do Ártico e Antártica, suas vastas áreas naturais são incômodas para nós imortais que somos seres urbanos por natureza. A fome, a guerra e a miséria são outros motivos que a tornam dispensável para nós.

Infelizmente, outras criaturas vêem na África um lar, os Warlocks disseminam a necromancia e o voodu que assimilado pela cultura geral é aceito com naturalidade. É provável que Doppelgangers sejam comuns e até mesmo dragões ainda vivam no Congo e em outras áreas selvagens.

ORIENTE

Aqui imortais e outros não se esforçam para se manterem ocultos da população, sendo temidos e respeitados. Muitas das Tríades são compostas por imortais, principalmente a Yakusa que já expande seus braços pelo mundo.

Grande parte da população acredita que não incomodar os "seres da noite" (generalização para criaturas não mortais) impedirá que eles lhes façam mal. Nas ultimas décadas, muitas empresas, instituições governamentais ou não têm sido controladas por uma força desconhecida que está pondo em cheque até mesmo nossa existência no Oriente.

AUSTRÁLIA

É um lugar com forte ligação com forças místicas, é o lugar no mundo com a maior quantidade de Santuários. A fauna e flora são exóticas não encontrados em outros lugares do mundo. Parece óbvio que imortais mais novos busquem refúgio em solo Australiano, mas isso não é verdade. O impulso pela Revitalização acaba por levá-los de volta a seus países de origem em busca do conflito que impulsionam suas vidas.

SOCIEDADE IMORTAL NOS DIAS ATUAIS

Nós somos uma espécie única, e quase indistinguível dos mortais, podemos ser de qualquer raça e nascer em qualquer país. Somos seres sociais, sempre buscamos companhia entre os mortais e temos nas cidades nossos lares.

Despertar não nos torna menos humanos, mas algo muda em nossa psique. A sensação da imortalidade preenche nosso ser com o desejo de viver tudo que pudermos sem temer a morte, mesmo sabendo que temos todo o tempo do mundo, a euforia toma conta e nos conduz, muitas vezes, a realizar coisas que achávamos impossíveis. As habilidades e poderes que adquirimos provocam a profunda sensação de superioridade.

Mas quando nos damos conta de que existem outros e que a Ressonância é cobiçada e a Revitalização provoca um prazer inigualável percebemos que possuímos uma vulnerabilidade capaz de decretar nossa morte final. Não confiamos plenamente nos de nossa espécie, o que torna a interação social entre nós arriscada e conturbada.

No passado éramos numerosos, mas os séculos viram nossa espécie diminuir em número pelas mãos de outros seres e na maioria das vezes por nossas próprias. Não posso afirmar nossa proporção em relação aos mortais, mas somos poucos.

A experiência dos mais velhos tem tornado nossa convivência muito mais pacífica e tolerável, os perigos que descobrimos nas sombras do mundo são muito mais terríveis do que acreditávamos e somente nos unindo poderemos prevalecer. O mundo mudou e as relações entre nós também. Como na sociedade mortal, alguns interesses em comum são bem fortes para unir imortais, alguns se unem por motivos religiosos, ou para cometer crimes ou mesmo para divulgar e praticar artes. O mais comum são jovens que se unem para auto-proteção.

Também não é incomum que imortais busquem nos mais jovens e inexperientes a imagem de um filho e gastem boa parte de suas vidas no desenvolvimento e instrução deles na tentativa de minimizar ao máximo os embates entre nós. Este impulso pode ser perigoso: imortais inescrupulosos podem aproveitar momentos de distração de seu tutor para lhes roubar a Ressonância.

Ainda lutamos pela Ressonância, aguardando o Ragnarok, mas não fazemos disso nossa única meta de vida, pelo menos a grande maioria.

IMORTAIS - LATENTES

Ninguém se torna imortal, já nascemos com este dom. Antes de despertar somos como qualquer outro mortal. Imortais podem sentir a Ressonância dos imortais–latentes da mesma forma que podem fazer com os Despertos.

Imortais-latentes não possuem qualquer tipo de capacidade regenerativa e podem se ferir e adoecer como qualquer um. Se perderem alguma parte do corpo antes do Despertar ficaram sem ela para sempre. Já pude presenciar casos no qual estes não-despertos sofrem morte por envelhecimento, doenças e até envenenamento e não Despertam para a imortalidade. Provavelmente até passem pela Transcendência!

O DESPERTAR

Nós, imortais, nascemos como qualquer humano da união entre um homem e uma mulher. Crescemos e sentimos os mesmos anseios e desejos, somos tão vulneráveis ao frio, fome e sono como qualquer um. Nada nos diferencia dos mortais. Mas a chama da vida é muito mais poderosa dentro de nosso ser e em determinado momento de nossas existências, despertamos para a imortalidade.

Até os dias atuais não se pode identificar com exatidão qual é o gatilho que nos torna imortais. A hipótese mais aceita é de que um grande trauma mental ou físico capaz de provocar uma morte traumática de um imortal-latente (como chamamos todos que possuem a Ressonância em suas essências) catalise a Ressonância, fazendo com que o imortal Desperte.

Talvez seja o mais próximo da verdade que possamos chegar. Isso também explica por que alguns imortais-latentes envelhecem e morrem de morte natural sem Despertarem, outros Despertam quando ainda são muito jovens.

Seja qual for o gatilho, deste dia em diante a velhice não mais o acompanhará, doenças não o tocarão, ferimentos serão regenerados de forma quase milagrosa e retornar da morte se torna um fato. Mesmo com tais capacidades, a dor ainda está presente. Qualquer que seja o ferimento, ele irá provocar a mesma sensação que causaria a um mortal. Felizmente, com o passar dos anos e a elevação da Ressonância, este incomodo pode deixar de existir.

Não estamos livres das necessidades fisiológicas como fome, sono e sede. Ficar sem estas coisas não irá provocar nossa morte, mas pode debilitar até os mais poderosos. Imortais antigos, como eu, já conseguiram acabar com qualquer necessidade de sono ou cansaço.

SEXO E REPRODUÇÃO

Os prazeres da sedução e do erotismo são tão intensos em nós, imortais, quanto em qualquer outro ser inteligente, talvez até mais. Porém carregamos um grande fardo: a infertilidade. Não podemos dar prosseguimento a nossa linhagem através da reprodução. Estamos fadados a não termos descendentes e desconhecemos o prazer de ter filhos.

As mulheres imortais são as que mais sentem este desejo e muitas buscam na adoção uma válvula de escape temporária, pois sabem que em pouco tempo terão que se afastar ou ter que conviver com alguém que irá envelhecer e morrer ou não aceitar sua condição.

Nos séculos de minha existência já vi milhares de teorias serem elaboradas por pensadores e filósofos de muitas culturas do mundo, sem nenhuma explicação aceitável. A revolução industrial e cientifica parecia que iria permitir a nós descobrir a verdade, mas infelizmente só fez surgir novas questões.

Imortais com conhecimentos científicos tentam, sem sucesso, compreender ou reverter esse mal. Testes realizados em imortais de ambos os sexos têm mostrado que fisicamente nada impede que os imortais sejam férteis, muito pelo contrário, nossas funções biológicas são muito mais eficientes e nossos órgãos reprodutivos, esperma e óvulos muito mais saudáveis.

A própria evolução das espécies pode mostrar o verdadeiro motivo. Somos imortais e não possuímos necessidade biológica de perpetuar nossa espécie. Os mais radicais afirmam que o intenso desejo de sobrevivência, inato na essência dos imortais, é o que impede que gerem prole. Mas os sábios antigos e ocultistas teorizam que as forças da natureza impedem nossa reprodução para impedir que, em poucos anos, o mundo fique densamente povoado por imortais que consumiriam todos os recursos naturais da Terra, trazendo o caos ao mundo. Eu acredito que todas as teorias tenham um fundo de verdade, mas concordo com os místicos.

VÁRIAS VIDAS

Imortais-latentes possuem uma peculiaridade. Quando chegam aos 20 anos, a velocidade de envelhecimento se reduz e muito, alguns com 50 anos aparentarão 30 e em casos raros até menos. Após o Despertar, a aparência permanecerá a mesma e o envelhecimento não poderá mais tocar o imortal.

O fato de não envelhecermos impede que possamos viver muitos anos em um mesmo lugar. Os que nos cercam perceberão que existe algo de diferente, mesmo a convivência com parentes é algo muito delicado. Isso nos obriga a mudar de residência e identidade de tempos em tempos. Em épocas passadas isso era simples, bastava escolher um nome mudar de cidade e pronto.

Mas a "Idade da Loucura" trouxe revoluções científicas que tornam cada vez mais difícil viver uma "nova vida", a não ser que você conheça as pessoas certas. O governo de muitos países monitoram seus cidadãos de muitas formas diferentes, seja por sua movimentação bancaria, histórico criminal, atividades comerciais ou mesmo acessos a grande rede (internet), isso é preocupante e faz com que todo cuidado que tomemos seja sempre redobrados.

OS FARDOS DA IMORTALIDADE

Viver para sempre. Este sempre foi o desejo da humanidade desde da Aurora dos Tempos. A imortalidade é fascinante e nos faz imaginar as infinitas possibilidades. Imagine ter tempo para realizar tudo que se deseja, se arriscar e fazer todas as loucuras que sua mente puder conceber. A Ressonância correndo em sua essência tornado-o mais forte, ágil e inteligente. Infelizmente, a imortalidade pode ser um fardo maior do que se possa imaginar.

As primeiras décadas de imortalidade são sem dúvida o melhor período da vida de um imortal, tudo é uma descoberta e a sensação de poder realizar tudo é algo que nos leva a viver a vida em toda sua plenitude. Muitos jovens imaturos se entregam a luxúria e às drogas, sem medo da morte, outros dedicam-se a coisas mais construtivas e saudáveis.

Mas depois dos primeiros 60 anos, quando tudo que amava se deteriora ou já não existe mais, é quase inevitável que imortais já tenham enfrentado outros de sua espécie e conheçam bem a necessidade de manusear uma espada e seguir algumas "regras", se quiserem manter suas cabeças.

Ficando cada vez mais evidente que a imortalidade é um estado perigoso, você entrou em um mundo onde outros de sua espécie querem sua Ressonância e viver passa a ser um risco diário. A dor em ver seus amores, parentes e amigos envelhecerem e morrerem são o suficiente para tornar a imortalidade uma maldição para a maioria, ou deixar os mais fracos com a nítida sensação de superioridade diante do grande plano da vida.

A tecnologia tem evoluído rapidamente nos últimos séculos e alguns imortais não conseguem acompanhá-la, tornado-se reclusos e excêntricos, mantendo hábitos antigos, que contrastam cada vez mais com o mundo que o cerca, o que pode chamar a atenção de mortais mais atentos.

Sentir que quanto mais os anos passam mais a loucura bate à sua porta e saber que seu destino está nas mãos, ou melhor, na lâmina de outro imortal ou fará com que você se mantenha distante da batalha ou simplesmente que entre de uma vez por todas no "jogo" eterno a que somos submetidos. No dia do Ragnarok, somente o mais forte sobreviverá. Mesmo os jovens ou incrédulos sentem dentro de si a aproximação do fim e o impulso de se tornar mais poderoso.

Imagine a quantidade de informações e estímulos visuais e sensitivos a que somos submetidos durante os séculos de nossa existência. Mesmo nossa mente é limitada e muitas vezes somos levados a ignorar ou esquecer detalhes há muito ocorridos para não nos sobrecarregarmos, o que abre as portas para confundirmos nossas personalidades, afinal somos levados a viver muitas vidas e nossas personalidades são moldadas constantemente por elas.

O que dizer então da Transcendência que nos faz perder toda a identidade de quem fomos, muitas vezes de forma definitiva? Começo a acreditar que a morte final pode ser a única forma de se conseguir a paz definitiva.

Afirmo que poucos imortais conseguiram atravessar os séculos e ainda andam entre nós, mas os que ainda estão aqui há mil, dois mil anos são poderosos e sagazes o suficiente para se manterem distantes ou mesmo se submeterem a Narcose, por não sentirem mais vontade de viver e não desejarem que outros imortais tomem a sua Ressonância.

MORTE

Já vi muitas teorias sobre os motivos de nossa imortalidade. Cientistas renomados sugerem que possuímos um gene recessivo que funciona como um tipo de câncer controlado, que reproduz as células em uma área ferida até que ela seja cicatrizada. Outros acreditam que um tipo de simbionte espiritual se instala na medula espinhal de um indivíduo, alimentando-se de sua essência e em troca repara o corpo do hospedeiro, que é sua fonte de alimentação.

Os mais místicos (e eu me encaixo nesta categoria) atribuem a imortalidade ao fluxo de energia gerado pelo Chacra Coronário em ligação com o Chacra Frontal (na testa) e enquanto os dois se mantiverem unidos, a morte final nunca chegará. Mas o fato é que se o imortal for decapitado sofrerá a morte final. Mas se por qualquer motivo um único nervo ainda permanecer ligado, o corpo será regenerado.

Quando um imortal sofre a morte final, toda sua energia de vida e conhecimentos são liberados na forma de uma pequena tempestade de energia. Seria a alma? O que é isso realmente? São perguntas complicadas, mas o fato é que o imortal que estiver mais próximo absorve parte desta energia.

Se esta energia é a alma do morto, como pode ser absorvida? O que acontece com o resto da energia? A consciência do imortal sobrevive à morte? Estas perguntas não possuem respostas concretas.

NARCOSE

O mais aterrador para um imortal é a morte em vida. Nossa capacidade de renascer da morte pode causar muitos inconvenientes. Se formos vitimados por um acidente que impossibilite a fuga ou a regeneração, não conseguir afastar a morte de nossos corpos, como em um soterramento, acidente de avião e outros infortúnios, nosso corpo produz uma substância que impede a regeneração total.

Isso impede a "ressurreição" até que o subconsciente constate que a regeneração pode ser total. A Narcose pode durar por tempo indeterminado. A sensação é de pura agonia, pois a mente permanece parcialmente lúcida causando pesadelos e uma confusão mental que pode durar muito tempo depois do perigo. É comum que imortais com baixa força de vontade enlouqueçam ou tenham falsas recordações por influência da grave confusão mental.

TRANSCENDÊNCIA

A imortalidade não é passageira e quando um imortal sofre a morte final duas coisas podem ocorrer: ou sua Ressonância é absorvida por outro imortal ou ela Transcende. É difícil explicar o que ocorre durante a Transcendência, mas tentarei.

Durante o apogeu de Atlântida, eu me reuni com os mais sábios imortais da época e juntos tentamos descobrir os segredos e mistérios de nossa existência. Durante muitas décadas, realizamos experiências e enviamos exploradores por todo o mundo em busca de mais conhecimentos. A ambição e desejo pelo poder acabaram por corromper um de meus discípulos, Apophis, que ao descobrir os segredos da Ressonância e Revitalização acabou por decretar a destruição de Atlântida.

Os poucos sábios que conseguiram fugir se espalharam pelo mundo. Minha estadia na Suméria permitiu ad-

quirir conhecimentos sobre reencarnação através de rituais alquímicos, mas parti para outras terras. Durante minha busca encontrei Anúbis um antigo sacerdote de Atlântida e junto com ele fui para o Egito. Neste magnífico reino tornei-me arquiteto e um profundo conhecedor da metafísica.

Os estudos que realizei juntamente com Anúbis e Osíris, com um foco voltado para a reencarnação, levaram-nos a uma magnífica descoberta. Um imortal que sofra a morte final longe de outro imortal não tem sua Ressonância absorvida, na verdade ela se torna um tipo de espírito que irá renascer. Pude comprovar que em alguns casos, raros, imortais muito poderosos conseguem voltar em corpos adultos dominando e tomando posse das memórias do novo corpo, recordando-se de sua própria vida.

Esta transcendência é realizada em corpos que estejam clinicamente mortos e que retornarão a vida como imortais – alguns narram a experiência como a travessia de um túnel rumo a uma forte fonte de luz.

Um imortal que tenha passado pela Transcendência irá se desenvolver normalmente como um imortal-latente até que um forte trauma faça sua Ressonância despertar. Dependendo do grau de evolução de sua Ressonância, ele se poderá recordar sua vida passada.

REVITALIZAÇÃO

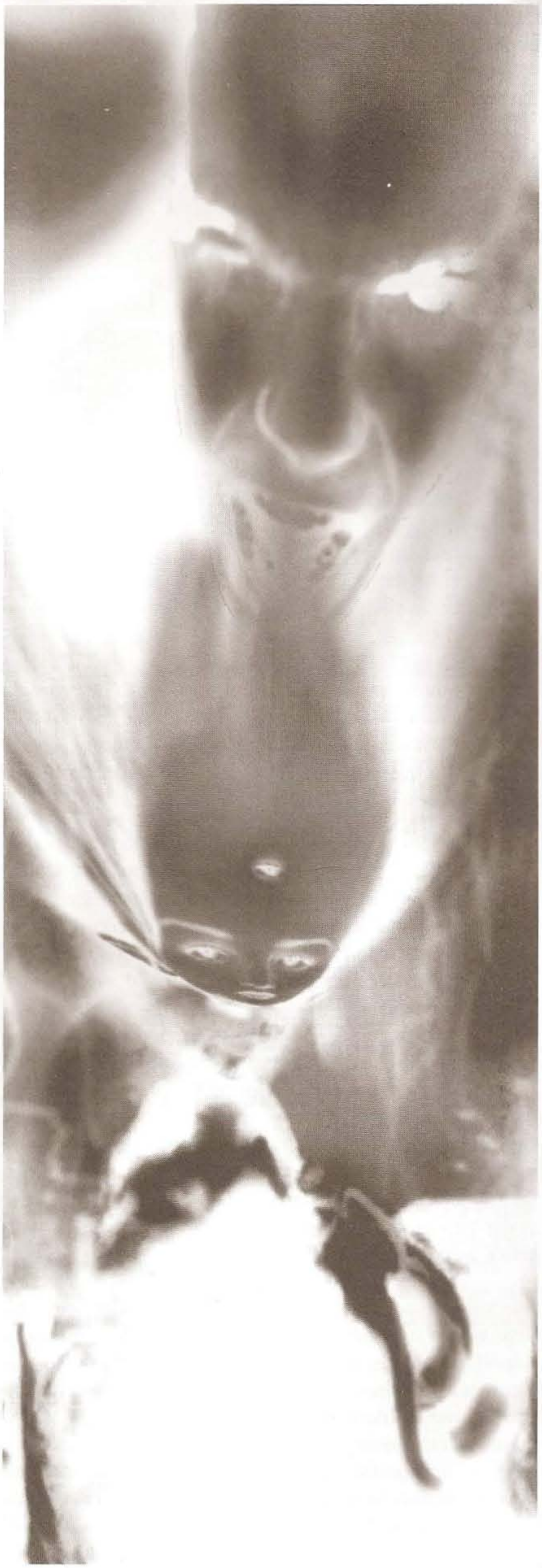
A morte final de um imortal é uma ocorrência ímpar. As energias saem do corpo do morto de forma caótica. Relâmpagos se irradiam em corpos metálicos, lâmpadas estouram e máquinas elétricas se ligam sozinhas, enquanto a Aura de ambos se chocam em ondas de calor e chamas, quebrando janelas e arremessando pequenos objetos que estejam próximos. Pode ocorrer das forças da gravidade ao redor serem anuladas e os corpos se elevarem envoltos nas energias liberadas por seus corpos.

Esta erupção de poder é chamada de Revitalização e é seguida de um profundo Êxtase, que parece conceder ao imortal uma consciência cósmica de toda a existência universal. Em apenas alguns segundos, o imortal vê toda a vida do morto, seus sentimentos, desejos e ambições passarem por sua mente e corpo. Nenhuma sensação é capaz de superar este misto de prazer, dor e agonia que parecem ser infinitas. Nenhum imortal esquece ou é capaz de resistir a esta sensação.

Essa essência contém todos os conhecimentos e poderes do morto e grande parte vai para o corpo do imortal que estiver mais próximo, tornando-o mais forte e poderoso. Apesar de ser pequena a quantidade de energia que o imortal absorve, esta é acumulativa, tornando o imortal sobrevivente mais forte e poderoso a cada Revitalização. Se não houver nenhum imortal nas proximidades, a essência sai do corpo como um espírito invisível e irá transcender.

ABSTINÊNCIA

Após os longos séculos, a Revitalização acabou se tornando um vício para muitos. A sensação do Êxtase é indescritível e tornou-se uma necessidade. Qualquer imortal



que fique isolado ou tente permanecer sem a Revitalização por longos períodos acabará por sentir-se ansioso e extremamente aflito pelo Êxtase. Isso fará com que ele busque por outros de sua espécie para lutar e sorver sua essência.

Quanto mais tentamos nos afastar do Ragnarok, mais ele nos atrai...

A LUTA ETERNA

É inevitável que seres que vivam para sempre, como nós, não tentem lutar pela supremacia. Desde tempos imemoriais os humanos lutam por terras e recursos naturais. Imagine viver sabendo da existência de outros, poucos, com suas capacidades e dos quais você pode absorver seu conhecimento e poder tornando-se cada vez mais poderoso?

Estas batalhas têm se repetido por séculos desde que Apophis descobriu a Revitalização e os Poderes da Ressonância. Imortais sentem os mesmos desejos de poder e supremacia que os mortais e viver por séculos só vem mostrar que quanto mais se vive mais se deseja o poder. Por mais pacífico que um imortal seja terá que aprender a usar uma espada para se defender, pois é inevitável que encontre outro de sua espécie e muitas vezes o encontro culminará em uma luta fatal.

O surgimento de outros inimigos potencialmente nocivos a nós tem feito surgir um forte senso de proteção para com nossos semelhantes, reduzindo nossas lutas. É constrangedor afirmar que devemos proteger os de nossa espécie apenas para que possamos matá-los mais tarde, no fim só poderá haver um.

O PACTO

Durante os primeiros anos do apogeu da civilização egípcia, grandes sábios remanescentes de eras passadas, se reuniram em templos para decidir o futuro de sua espécie. Algumas regras de etiqueta foram criadas e durante muitos séculos respeitadas.

Mas a grande expansão do Império Romano e o surgimento de outras criaturas buscando pelo segredo da imortalidade fizeram com que os mais poderosos se isolassem tornando as coisas muito tensas entre os inexperientes. Imortais de todas as partes tentavam sobreviver tornando-se imperadores ou generais, enviando suas tropas ao encalço de criaturas das trevas. Neste período, muitos usaram esse poder para atacar seus iguais o que tornava cada vez mais difícil a convivência entre eles.

A situação ficou tensa por séculos e a única coisa que todos respeitavam era o Santuário. Ninguém queria repetir o erro cometido na Atlântida. Nos primeiros séculos depois de Cristo, imortais conseguiram fazer com que Nosferatus, Doppelgangers e outros se mantivessem ocultos. Os imortais despertos neste período nem sequer acreditavam na existência de tais seres.

Isso mudou durante a Idade Média quando muitas destas criaturas haviam se infiltrado no clero e nas cortes reais. O resultado foi a criação do Santo Oficio, criado inicialmente para combater imortais e Warlocks. Mas as coisas saíram do controle, mesmo com a descoberta de como causar a morte final em um imortal, pouca coisa foi descoberta por parte da Inquisição. Os Nosferatus acabaram sofrendo muito mais com este movimento, por falta de organização e intrigas internas.

Percebemos que possuímos inimigos muito mais perigosos e que a única forma de manter nosso segredo e cabeças era fazer um pacto e reavivar as antigas Regras. Muitas se tornaram convenientes para a maioria e são defendidas por trazerem certa segurança. São costumes passados oralmente e não existe nenhuma organização ou entidade que faça com que sejam cumpridas, cabe aos ofendidos buscarem justiça pelas próprias mãos.

Como em qualquer cultura, nós também tentamos nos tornar mais sociáveis e preferimos seguir algumas regras de conduta para tentar viver mais um dia. Parece contraditório criar regras que servem para unir seres que levam vidas de conflitos, mas queremos que todos tenham a condição de evoluir e que ao morrerem, isso seja por uma causa maior. É inevitável, mesmo para os mais céticos, que nossas vidas sejam guiadas rumo ao Ragnarok.

RESPONSABILIDADE

Qualquer imortal que causar o Despertar de outro, deve prepará-lo de modo que conheça sobre o que realmente é. Também deve prepará-lo para usar uma espada e transmitir estes costumes ou regras, como queira chamar. Alguns imortais sentem afeto paterno por recém-despertos e costumam se dedicar ao treinamento deles como pais se dedicam a seus filhos. Mas existem outros que buscam imortais-latentes apenas para despertá-los e depois provocar a morte final para obter sua essência, mesmo sabendo que a Ressonância recebida é muito pouca.

DESAFIO

Um imortal não pode recusar um desafio justo. Isso é muito relativo e imortais menos experientes costumam evitar lutas contra os mais poderosos, o que realmente pode ser muito mais proveitoso. Por uma questão de orgulho ou pelo Êxtase da Revitalização a grande maioria não recusa um desafio feito em condições justas para ambos.

Imortais que usam artifícios e desculpas para evitar um desafio são vistos como covardes e raramente serão respeitados por outros. Os mais ambiciosos irão procurar por eles, por saberem que ninguém irá se importar se por acaso violarem algumas regras no processo.

MISERICÓRDIA

De acordo com o costume da misericórdia, o imortal mais velho e poderoso deve poupar a vida de um imortal mais jovem e fraco. Isso permitirá que ele se torne mais poderoso e possa realmente ser um desafiante à altura. Este costume toma como base que um imortal fraco não irá acrescentar nada à Ressonância de quem seja superior, diminuindo as chances de se tornar mais forte e poderoso.

Alguns mostram misericórdia apenas para ganhar



respeito dos outros, deixam alguns inimigos vivos para que espelhem sua fama e falem sobre suas habilidades com temor. Outros deixam que oponentes valorosos em combate vivam para que tenham uma nova oportunidade. Os motivos são variados.

SANTUÁRIO

A tradição do Santuário é um tabu, respeitado e temido até pelos mais jovens. É sem duvida o mais velho costume, criado após o declínio da Atlântida.

Nenhuma forma de violência é permitida em locais sagrados, seja contra mortais ou imortais. É considerado sagrado qualquer lugar de adoração a qualquer deus. Uma catedral católica, uma mesquita islâmica, cemitérios ou qualquer lugar usado para rituais de adoração ou cerimônias fúnebres.

Todos os imortais sentem quando estão em um Santuário e alguns atribuem isso ao resíduo da energia da fé ali retido. A erupção do Vesúvio, a separação dos continentes, a extinção dos dinossauros, a destruição de Sodoma e Gomorra e a devastação de Atlântida são exemplos claros de lutas entre imortais em Santuários.

DUELO

Quando dois imortais estão lutando ninguém pode interferir, mortal ou imortal. As raízes desta tradição não são claras, mas o imortal que a viole terá o desprezo dos demais e será considerado desonrado. Imortais conservadores irão desafiá-lo e outros imortais também se sentirão no direito de emboscá-lo utilizando métodos nem sempre justos.

Há muitos seres naturais e sobrenaturais que nutrem amizade pelos imortais e não podem intervir para auxiliá-los, pelo menos durante o combate.

Outro bom motivo para respeitarem o combate individual, é que a Ressonância é dividida para os que lutaram e estão próximos, e todos recebem uma parcela tão ínfima do poder do perdedor que não acrescenta nada na sua Ressonância ou pior ainda, corre-se o risco de ser vítima da Obliteração e com isso perder parte de sua própria energia.

ORGANIZAÇÕES

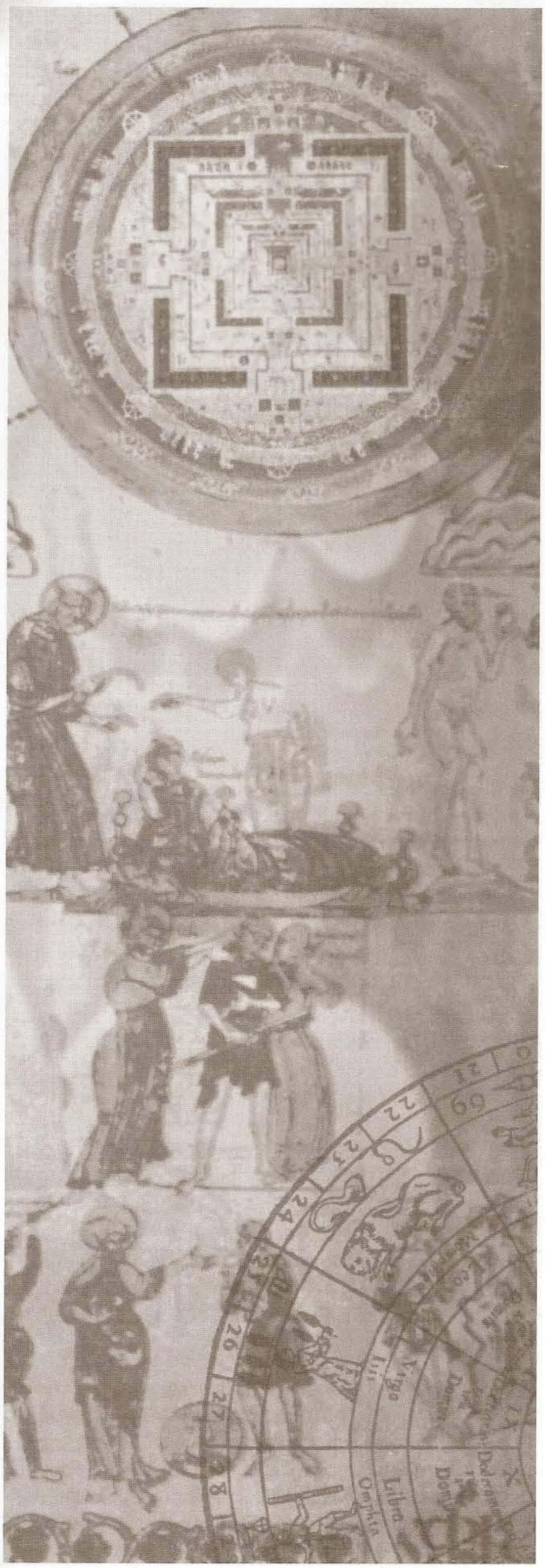
Individualmente, os mortais não são ameaça para os imortais, mas quando um grupo se reúne em prol de um objetivo comum, aí sim podem ser perigosos. A humanidade sempre se mostrou intolerante e temerosa quanto a tudo que não podem explicar e conhecendo este comportamento, nós imortais tentamos nos manter em segredo, por segurança.

Existem organizações que desconfiam da existência de forças ocultas e buscam descobrir a verdade. Cada uma parece estar atuando de forma independente e parece que não têm conhecimento sobre as outras. Mas é uma questão de tempo até que uma dessas cruze com um imortal.

Graças a muitos imortais que conseguem entrar para estas organizações, será muito difícil que elas descubram sua existência.

ORDENS SECRETAS

O homem sempre buscou no oculto e nas crenças uma explicação para suas vidas ou ajuda para elevar suas consciências. Ao menos era assim no inicio. Atualmente existem centenas de Sociedades Secretas nomeadas assim não por suas naturezas ocultas mais sim pelos conhecimentos que



mantêm em sigilo do povo comum.

As motivações que levam grupos a se unirem em Ordens deste tipo são numerosas, mas a grande maioria praticam artes obscuras na tentativa de desvendar os segredos do universo, ou na esperança de manipularem as forças da realidade. Elas são uma ameaça por saberem da nossa existência e ambicionarem nosso poder ou nossa destruição, por temerem o resultado do Ragnarok.

Não posso descrever todas, mesmo porque não as conheço, mas algumas me chamaram a atenção pela forma de agir e por terem imortais entre seus membros, sem que os demais percebam. Pessoalmente, acredito que possamos tirar muito proveito dessas sociedades, desde que nos mantenhamos atentos.

ORDEM DOS ASSASSINOS

Fundação: 1164
Base: Irã
Atuação: EUA, Brasil e Oriente Médio.

Personagem Típico

Custos: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.
Perícias: (escolha 2 armas brancas 30/30 e 2 armas de fogo 40%), Manobras de combate (Refém, Imobilização), Camuflagem 30%, Disfarce 40%, Escalada 35%, Furtividade 35%, Anatomia 20%.
Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 1, Vontade de ferro.
OBS: *Costumam usar armas de boa qualidade e têm preferência por armas de grosso calibre e munições especiais. Confiam bastante em coletes e raramente atacam ou provocam mortes que não possam gerar algum lucro.*

A morte é um meio de vida para alguns que se consideram superiores ou senhores da morte. O Oriente Médio é o local onde os mais inescrupulosos terroristas residem e também nestas terras, mais precisamente no Irã, nasceu Hassan Ben Nabbasa, no ano de 1134.

Mesmo antes de Despertar para imortalidade, Hassan já era cruel e implacável, mas a imortalidade o tornou ainda mais frio e depois que descobriu que não mais poderia morrer, realizou feitos que acabaram por atrair uma grande quantidade de seguidores e em pouco tempo conseguiu preparar um grande grupo de assassinos de aluguel dos quais 6 eram imortais recém-despertos que tiveram a mente deturpada e o seguem até os dias atuais como se ele fosse um deus.

Está ordem possui grande influência e já tiveram seus serviços contratados até pelo governo americano. Possuem diplomatas entre seus seguidores que sempre cuidam para que não sejam pegos. Esta Ordem é um perigo até para nós imortais, pois é dito que Hassan usa seus seguidores para capturar outros imortais e sem lhes dar chance rouba-lhes a Ressonância. É uma figura odiada, mas os que ousaram caçá-lo acabaram perdendo a cabeça.

AEGIS

Fundação: 465
Base: Espanha
Atuação: Todo o mundo.

Personagem Típico

Custos: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícias.
Perícias: Camuflagem 30%, Disfarce 30%, Furtividade 35%, Ciências Ocultas (Vampiros 30%, Doppelganger 30%, Oculto 40% Anjos 25%, Demônios 25%).
Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 1,

Alguns imortais afirmam que estão sendo seguidos e observados por seres que não são imortais. É provável que sejam mortais buscando nossos segredos ou informações sobre como agimos para nos exterminar. Nunca os vi e Aegis pode ser fruto da mente paranóica de velhos imortais. Mas quem sabe?

AMMIT

Fundação: 5 A.C.
Base: Egito
Atuação: EUA, Europa e Brasil (um único grupo pouco influente).

Personagem Típico

Custos: 4 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Teologia 30%, Arqueologia 25%, Ciências Proibidas (Astrologia 30%, Oculto 45%, Vampiros 25%, Alquimia 30%), Idiomas (Egípcio 35%, Inglês 30%, Latim 35%), Manipulação (Impressionar 40%, Empatia 35%, Hipnose 35%).
Aprimoramentos: Contatos 3, Recursos 1, Biblioteca 1.

Criado no antigo Egito, os seguidores desta Ordem ainda veneram os antigos deuses do panteão egípcio, mas Anúbis ocupa posição de destaque. Afirmam que Anúbis os guia e é provável, pois ele sempre foi astuto e poderoso.

Os seguidores têm firme convicção de que os Nosferatus são uma ofensa ao deus da morte e fazem da caçada a estes seres sua principal meta de vida. É provável que existam outros imortais entre eles, além de Anúbis, mas os mortais integrantes desconhecem a imortalidade. Acredito que Anúbis tenha aprendido como usar os poderes dos Warlocks e os tenha ensinado a seus seguidores.

Manipulam muitas Ordens Secretas pouco poderosas como Rasa Cruz e Maçonaria. Por não possuírem templos próprios usam os destas Sociedades como fachada para suas diversas pesquisas e Rituais. Todos os membros têm total convicção que Anúbis é o grande líder e freqüentemente visita os principais templos compartilhando novas descobertas na luta contra Nosferatus e no domínio da morte.

LEGADO

Fundação: 1 D.C.
Base: Atenas
Atuação: EUA, Europa e alguns grupos em grandes cidades pelo mundo.

Personagens Típicos

Custos: 3 pts. de Aprimoramentos, 380 pts. de Perícias.
Perícias: Camuflagem 40%, Disfarce 40%, Escalada 35%, Furtividade 35%, Artes (Fotografia 30%, Redação 30%, Atuação 25%), Ciências (História 30%, Arqueologia 25%, Psicologia 30%), Ciências Proibidas (Oculto 25%, Psionicismo 30%), Informática (Computação 35%).
Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 1, Sentidos Aguçados.

Ordem Secreta fundada há mais de dois mil anos em Atenas, onde ainda se encontra a sua sede. Hoje possui filiais em Viena, Londres e Filadélfia. A principal atividade de seus membros é o estudo da parapsicologia, metafísica e manifestações sobrenaturais. Só é possível entrar para esta ordem com convite feito pelo Circulo Interno (líderes). Entre seus líderes e membros mais proeminentes estão geneticistas, físicos e pesquisadores da natureza humana.

Através de pesquisas nos campos científicos e místicos esta ordem adquiriu uma quantidade de conhecimento inigualável por qualquer outra organização do mundo. Mas a principal lei dos membros é nunca interferir ativamente com nenhuma criatura sobrenatural. Acredito que os imortais membros do Legado têm feito de tudo para impedir que descubram sobre nós.

ORDEM DA LUZ DOURADA

Fundação: 1236
Base: Índia.
Atuação: EUA, Brasil e Oriente.

Personagem Típico

Custos: 4 pts. de Aprimoramentos, 300 pts. de Perícias.
Perícias: (escolha 2 armas brancas 40/40 e 1 arma de fogo 30%), Manobras de combate (Refém, Imobilização), Disfarce 40%, Furtividade 35%, Anatomia 20%, Ciências Ocultas (Imortais 30%, Vampiros 30%).
Aprimoramentos: Contatos 1, Vontade de Ferro, Sensitivo.

Seus membros são de várias etnias, o que influencia diretamente seus ensinamento que são uma miscelânea, bem sucedida, de doutrinas das mais diversas. Depois que a Índia foi desocupada a Ordem se expandiu e tornou-se uma força terrorista internacional. Os líderes tornaram-se fanáticos religiosos e influenciaram os demais membros. Seus assassinos são altamente especializados e temidos.

Para estes Paladinos da Destruição, os imortais são um escárnio ao poder sagrado. Os membros são treinados para matar todo e qualquer imortal que conseguirem com a promessa de uma vida no paraíso. Mas a Ordem não possui muitos recursos ou conhecimentos e raramente eles conseguem encontrar um imortal.

Que fique claro que muita coisa ainda deve ser dita sobre estas Ordens e apenas descrevi de forma resumida o que pude descobrir através de pesquisas superficiais. Mas existem dezenas delas atuando no mundo.

O GOVERNO E A LEI

Os governos dos países mais desenvolvidos possuem agências ou divisões dedicadas a investigações de atividades sobrenaturais e/ou paranormais. Seus agentes são vulgarmente conhecidos como homens de preto. O crescente número de casos estranhos tem permitido a estas agências ampliar suas áreas de atuação e também criar um banco de dados contendo informações que deixariam a população em pânico. Felizmente, nenhuma delas parece ter informações conclusivas sobre imortais.

A NSA, uma grande agência de coleta de informações, faz uma triagem minuciosa em todos os departamentos e atividades possíveis desde listas de peças para automóvel até listas de assinantes de revista feminina em busca do menor indício de anomalias ou ocorrências incomuns. Seus poderosos computadores já passaram perto de evidências sobre a existência de imortais e outros seres, mas até o momento não conseguiram unir informações suficientes para uma investigação mais apurada.

O FBI investiga atividades sobrenaturais de forma diferente. Enquanto a NSA colhe informações mundanas e tenta juntá-las como num quebra-cabeças, o FBI investiga assassinatos estranhos. Quando dois imortais se enfrentam, é quase inevitável que um sofra a morte final. Se o corpo decapitado é encontrado, o FBI inevitavelmente irá investigar aquele crime estranho.

O FBI tem registro de centenas de mortes deste tipo desde 1812 e muitos especialistas suspeitam de que se tratam de mortes provocadas por um culto ou seguidores de alguma sociedade secreta. O que os distancia muito da verdade. Essas não são as únicas agências governamentais a "policiarem e manterem a ordem". Cada país possui suas próprias forças, muitas das quais são mantidas em segredo.

Existem também as "polícias comuns" que se encarregam de casos "menos importantes" são os departamentos de policia que geralmente iniciam as investigações por meio peritos e investigadores. Estes realmente não sabem o que ocorre de real no mundo, mesmo que alguns consigam passar muito próximo de coisas sobrenaturais.

O CRIME

Existe o outro lado da moeda. Organizações criminosas como a Máfia, Yakusa, Tríades chinesas e grupos terroristas que expandem suas influências tanto no governo quanto em corporações, mas suas principais áreas de atuação são as favelas e bairros pobres onde podem gozar do medo e respeito da população, mantendo-se impunes. Tráfico de drogas, seqüestros e extorsões são suas maiores fontes de renda.

Como em qualquer tipo de organização, os membros e líderes são quase sempre mortais usados como testa-de-ferro por imortais ou outros seres.

Existem também as gangues de rua, que não são nada mais do que jovens arruaceiros que realizam crimes por diversão ou para comprar drogas. Mas não devem ser subestimados, muitas organizações criminosas temidas começaram como gangues.

NAS SOMBRAS

Seria muita pretensão acreditar que somos a única espécie agraciada ou amaldiçoada, como queiram, a caminhar sobre a Terra. Durante minha existência, pude encontrar criaturas consideradas mitos ou mesmo impossibilidades físicas. É um engano atribuir todas as lendas sobre deuses, heróis e monstros a imortais.

Abominações que rastejam nos esgotos, seres de dentes afiados que espreitam nas sombras e criaturas que desafiam a própria lógica da existência dividem o mundo com os mortais e imortais. A raça humana não é o predador que julga ser e muito menos o ápice da evolução. Os humanos são meros joguetes nas mãos de seres com os quais apenas sonham.

A humanidade já esbarrou em tais seres inúmeras vezes durante sua história, mas por manipulações ou mesmo medo do desconhecido acabaram por aceitá-las como lendas ou mitos. Eu posso afirmar que eles são muito mais numerosos e ameaçadores do que nós e vivem como parasitas que dependem dos humanos para se manterem vivos. Do mesmo modo que não sou capaz de explicar nossa origem, também nada sei sobre quem ou o que gerou tais seres.

As sombras das cidades guardam incontáveis segredos, muitos dos quais ainda não posso revelar por jamais tê-los vistos. Tudo que direi é resultado de pesquisas superficiais, ainda não sei muito sobre estes seres, mas essas informações são o suficiente pare que você esteja preparado quando os encontrar.

ABERRAÇÕES

CON 10-25, FR 10-23, DEX 7-18, AGI 7-17,
INT 7-18, WILL 8-20, CAR 4-15, PER 7-18, IP 3,
PVs 20 a 30.
Poderes: (um em nível 1, e dois em nível 2) Corpus, Psique, Induzir

Durante nossa existência muitos foram castigados e sofreram humilhações e torturas inimagináveis, mas nada, reafirmo, nada foi mais terrível do que o grande mal que Victor Frankenstein causou a alguns de nós. Este cientista sádico e fascinado pela morte realizou diversos experimentos visando dar vida a partes isoladas de um corpo morto.

Durante anos tentou sem sucesso. Por azar do destino, para nós, ele era um imortal. E decidiu realizar testes montando um corpo com partes de cadáveres usando um membro seu. Ele acreditava que o poder da Ressonância ativaria as células do corpo como um tudo, regenerando e dando "vida" ao corpo. Utilizando poções alquímicas que aceleravam a cura e retardavam a deterioração de cadáveres conseguiu seu primeiro sucesso: deu vida a um corpo morto, mas isso durou somente alguns minutos.

Acreditando que a mão que cortou de si mesmo fora uma parte pequena e foi isso que provocou a pouca duração, acabou enlouquecido, passando a caçar e mutilar jovens imortais na esperança de construir um corpo artificial usando apenas partes de corpos de imortais. Em alguns anos, conseguiu construir o primeiro corpo e pesquisou exaustivamente sobre a Transcendência e Ressonância, o que o levou a concluir que quando um imortal morre próximo de outros imortais, sua Ressonância é dividida entre eles.

Isso o levou a teorizar que se o corpo que criou era construído com partes de imortais (inclusive a cabeça) e uma Revitalização ocorresse no local, ele e sua criação absorveriam parte da energia e a essência que normalmente se perde no ambiente Transmigraria para o corpo, dando-lhe vida.

Assim, ele atraiu um imortal ao seu laboratório em uma noite tempestuosa e lá o decapitou. Como havia teorizado, o corpo ganhou vida, mas manteve a aparência cadavérica e a mente confusa, com recordações parciais do imortal que fora morto e do próprio Victor.

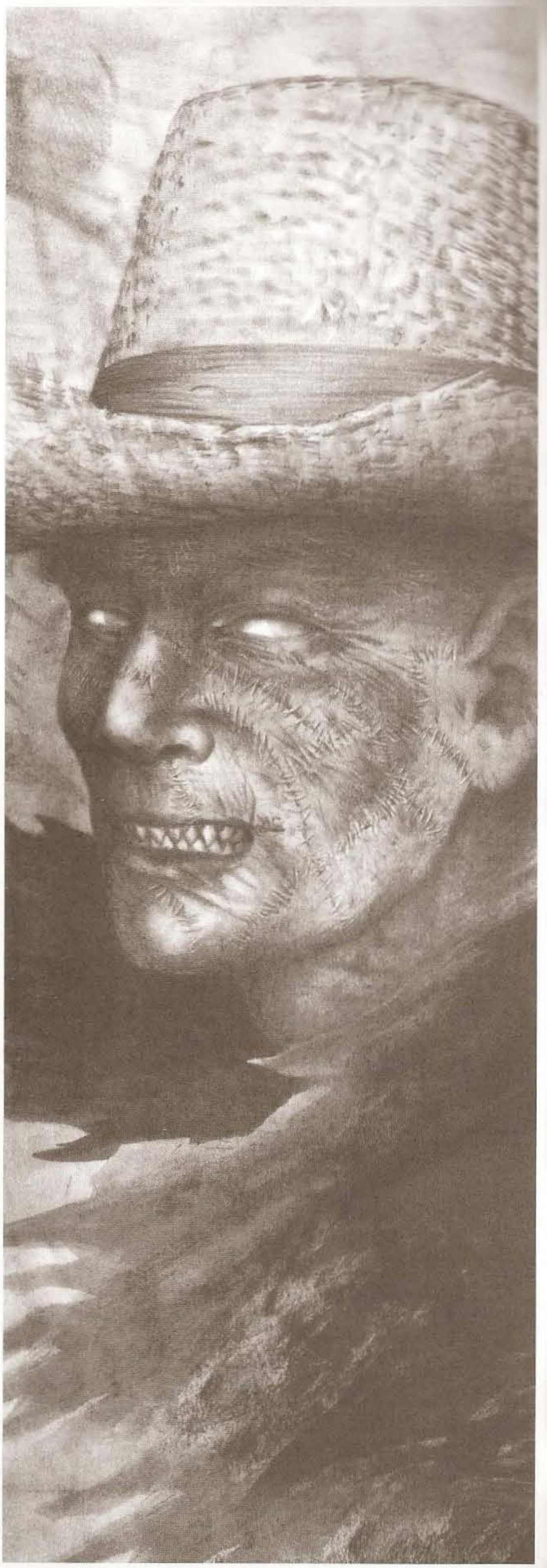
A criatura sofreu durante dias com as recordações e uma forte repulsa por seu criador surgiu. Seguindo um impulso, acabou por decapitá-lo, recebendo assim parte de seu conhecimento e poder. Agora, a criatura adquiriu inteligência e teve consciência do que se tornou.

Deste dia em diante, passou a odiar os humanos e principalmente os imortais e com os conhecimentos adquiridos criou outros iguais a si e agora eles vagam pelas sombras do mundo, criando outros com a utópica missão de tornar todos os imortais como eles. Frankenstein, como se autodenominou a Aberração, adquiriu muito poder e conhecimento e deseja herdar todo o poder no dia do Ragnarok.

Acredito que mantenham ligação com Nosferatus e Abissais. Felizmente são raros e dificilmente andam nas cidades entre os mortais, ao menos é o que acredito.

Já pude lutar contra uma destas criaturas e somente a destruição de seus corpos por fogo, acido e explosivos pode impedir que se recuperem, a decapitação não libera sua Ressonância e também não é o suficiente para decretar a morte de um deles. Na infeliz ocasião fiquei realmente impressionado ao ver sua cabeça decapitada ser recolocada em seu corpo e a criatura ainda atacava como se nada tivesse ocorrido.

São muito raros e alguns se mostraram capazes de modelar o próprio corpo ao ponto de disfarçar grande parte as cicatrizes tornando-se quase humanos. Também são incapazes de gerar filhos e apreciam os poderes desenvolvidos pelos Warlocks e provavelmente possuam alguns.



WARLOCKS

CON 3-18, FR 3-18, DEX 3-18, AGI 3-18, INT 4-24, WILL 4-24, CAR 3-18, PER 3-18, IP (Variável), PVs 12-20.
Poderes: (escolher um em nível 2 e 2 em nível 1) augúrio, Induzir, Ilusão, Telecinésia, Subterfúgio.

Warlocks são um enigma para nós como somos para os mortais. Eles parecem ser humanos, mas possuem poderes capazes de afetar a realidade e mudar sua forma. As poucas informações sobre eles demonstram que possuem habilidades místicas similares ou superiores aos poderes psíquicos e muitos deles, mesmo não sendo imortais, são capazes de viver por centenas de anos.

DOPPELGANGERS

CON 10-25, FR 10-23, DEX 7-18, AGI 7-17, INT 7-18, WILL 8-20, CAR 4-15, PER 7-18, IP 3, PVs 20 a 30.

Como não possuem corpo próprio seus equipamentos, danos e demais poderes ficam a critério do Mestre.
Poderes: (um em nível 1, e dois em nível 2) Corpus, Psique, Induzir

Deram origem as diversas lendas sobre licantropos, inspiraram filmes como "Invasores de Corpos" e "A Coisa" e "A Bolha Assassina". Não possuem forma física fixa, existem imitando e tomando a forma de outras criaturas, devorando-as e adquirindo a aparência e os conhecimentos da vítima.

A assimilação é perfeita e somente pessoas com fortes ligações emocionais serão capazes de perceber sutis diferenças, mas sem indicativo do que ocorreu.

O doppelganger é limitado, fisicamente à forma que assumiu, ou seja, se tomar a forma de uma criança terá todos os Atributos equivalentes ao de uma criança. Alguns podem assumir diversas formas previamente assimiladas quando quiserem.

Estas criaturas possuem grande força física e poderes que superam os dos Nosferatus. A mais refinada e impressionante capacidade é que, ao terem parte do corpo decepada, esta se tornará outro Doppelganger, com os mesmos instintos e personalidade.

O único modo de descobrir a verdadeira identidade de um Doppelganger é obtendo um amostra de sangue ou de tecido, pois estes reagirão a estímulos como se fossem criaturas vivas.

Só podem ser destruídos com dano massivo de fogo ou ácidos poderosos, qualquer outro tipo de arma ou ataque só os deixarão mais furiosos. Mas essas criaturas também possuem limitações e devem se alimentar de carne humana para continuar a existir.

Em cada ciclo da lua que um doppelganger passar sem se alimentar, seu corpo perderá massa até que nada mais exista. Infelizmente, essa teoria nunca pode ser comprovada até os dias de hoje.

ABISSAIS

Os poderes de tais seres são, quase inconcebíveis. São muito raros e o Mestre deve tomar muito cuidado quando utilizá-los em Campanhas. Atente para o fato de que podem dobrar a realidade.

As criaturas conhecidas coletivamente como Abissais são seres ancestrais quase tão antigos quanto a própria Terra. Suas formas, poderes e conhecimentos são extremamente variados. Alguns possuem forma humanóide, outros são formas desconexas com tentáculos e a única coisa que têm em comum é o profundo ódio por todos os seres vivos, principalmente nós, os imortais, por desafiarmos as leis da morte.

Estas criaturas não parecem pertencer à nossa realidade. Suas formas desafiam qualquer lei da física ou biologia conhecidas pela Humanidade. Possuem uma aura que distorce a realidade ao seu redor e podem provocar loucura nas mentes mais preparadas. Muitos dos seus poderes são capazes de mudar os padrões de realidade de forma permanente.

A força de vida destes seres é incompreensível para nossas mentes e suas capacidades de transmutação da matéria permitem que alterem qualquer corpo, criando aberrações ou novas criaturas com formas, instintos e poderes demoníacos. É possível que tenham dado origem aos Nosferatus e Doppelgangers.

Um Abissal é extremamente difícil de ser ferido. Somente danos massivos podem feri-los. Vivem na escuridão pois o contato com a luz provoca dores horríveis neles, mas não provoca danos reais.

NOSFERATU

CON 15-35, FR 12-30, DEX 10-22, AGI 10-17, INT 7-18, WILL 10-20, CAR 4-18, PER 10-18, IP 3, PVS 14 A 33.
Poderes: (dois de nível dois, e três em nível 1) Corpus, Psique, Instinto, Medo, Vampirismo.

Também conhecidos como vampiros, são as criaturas que mais procuram a humanidade, por necessitarem do sangue dos vivos para continuarem a existir. Sua origem é incerta e sua condição tão inexplicável quanto a imortalidade.

A força mística que os mantêm vivos parece residir

em seu sangue, que é capaz de contaminar mortais - Imortais são imunes a esta infecção. Uma vez que um corpo mortal tenha sido "infectado", através de ingestão ou contato com grande quantidade de sangue, o corpo irá morrer lentamente em um processo que pode levar alguns dias.

Algumas horas depois da morte, o morto retorna a "vida" corrompido e transformado em um Nosferatu. A partir deste momento, pouco de seus sentimentos humanos permanecerão, uma fúria e desprezo por tudo que é vivo se instalará em sua essência e o impulsionará a cometer atos desprezíveis até para o pior dos assassinos.

Estas criaturas também são capazes de regenerar ferimentos como um imortal, mas ferimentos causados por fogo e ácidos parecem ser mais duradouros e capazes de trazer a morte final para eles. Nosferatus necessitam ingerir 3 litros de sangue humano por semana. Depois deste tempo sem se alimentar, perdem o controle, tornando-se feras assassinas sedentas por sangue, que atacarão qualquer um que cruze seu caminho. A necessidade de sangue é maior que qualquer coisa.

Em situações normais, escolhem com muito cuidado suas vítimas e raramente provocam a morte delas ou as transformam em vampiros como eles.

Um Nosferatu privado de sangue por mais de uma semana começará a definhar até virar pó. São hipersensíveis à luz solar e se forem expostos a ela sofrem graves queimaduras, que em poucos minutos podem reduzi-los a cinzas. Todos parecem possuir habilidades especiais que acredito serem Poderes Psíquicos, mas podem ser algum tipo de magia ou algo do gênero.

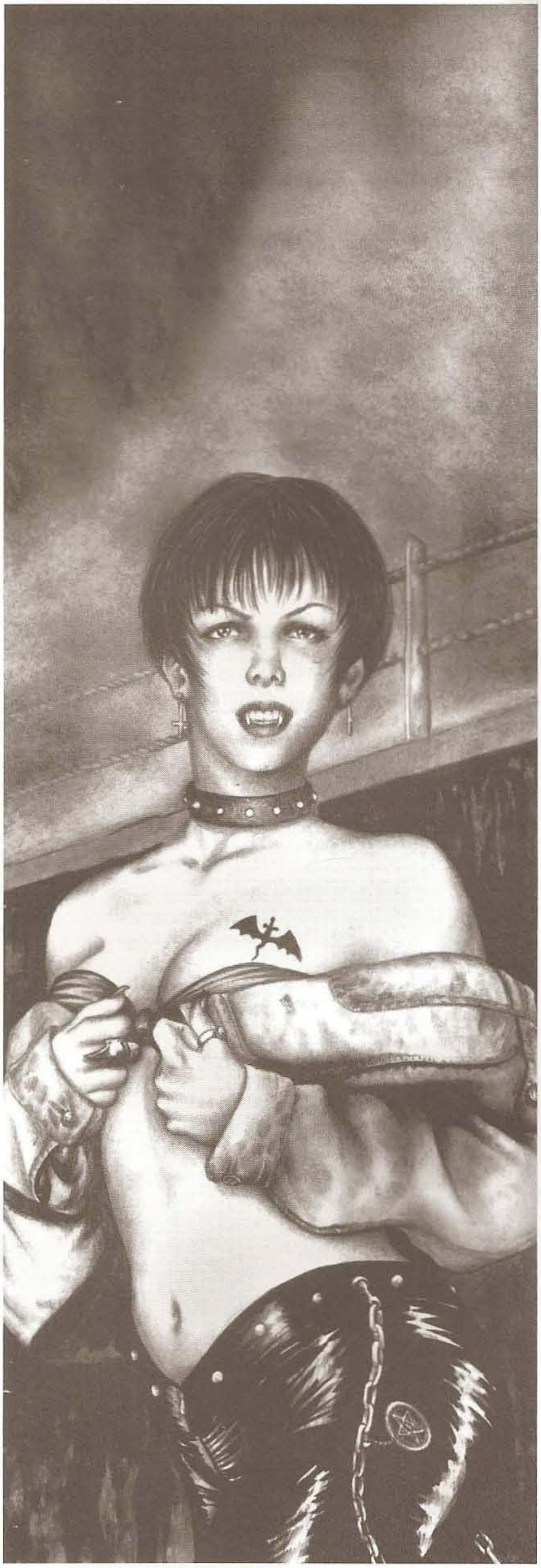
Apreciam nosso sangue por conter uma forte essência capaz de alimentá-los por longos períodos, além disso, ao se alimentarem com nosso sangue, tornam-se mais fortes e resistentes, sendo capazes de andar à luz do dia sem sofrerem queimaduras. Se encontrar algum destes seres, simplesmente mate-os. Como? Você deve estar se perguntando. Bem, eles são capazes de se regenerar, mas não podem retornar da morte. Provoque um grave dano ou faça o que vem treinando há anos: corte-lhe a cabeça!

OUTROS ENIGMAS

Durante quase toda minha vida sempre busquei na metafísica e no ocultismo revelações sobre o mundo, durante minhas pesquisas e investigações pude encontrar, mesmo que à distância, os seres que descrevi anteriormente. Longe de mim afirmar que conheço a verdade, mas acredito ter passado muito perto e ainda continuo minha busca.

No decorrer deste tempo muita coisa apontou para a existência de outras criaturas ainda mais sinistras e enigmáticas, muitas das quais são freqüentemente usadas por cultos e religiões por todo o mundo como anjos e demônios aceitos por todas as religiões. Mas será que existem? Não são apenas fruto da imaginação da população?

Nos meus séculos de vida aprendi a não duvidar de nada e passo a narrar algumas suposições sobre outros seres enigmáticos de nosso mundo.



ANJOS E DEMÔNIOS - Até mesmo um dos livros mais sagrados da humanidade, a Bíblia, os menciona, o que torna suas existências mais prováveis. Uns representam a pureza e a bondade, os outros são a encarnação da morte, destruição e caos.

NEPHELINS - Quando os anjos esquecem sua condição e cruzam a barreira entre seu mundo e o nosso, para ter relações com mulheres é possível que elas dêem à luz um híbrido com poderes além dos humanos e capazes de reencarnar eternamente sempre se recordando de todas as vidas anteriores.

LICHES - Alguns warlocks conseguem se tornar tão poderosos que são capazes de aprisionar suas essências dentro de seus corpos tornando-se imortais. Tudo indica que isso não impede que envelheçam ou que regenerem ferimentos. Estas limitações fazem com que em alguns séculos eles se tornem criaturas bizarras em estado de putrefação, mas é possível que através de poderes místicos e/ou psíquicos, eles possam se manter semelhantes a humanos ou disfarçar suas aparências.

RENASCIDOS (RAVENANT)- Dizem as lendas que quando um mortal more vítima de uma grande injustiça, ou ainda esteja ligado pelo amor verdadeiro que ficou no plano físico sua força de vida é trazida de volta por um corvo para que encontre vingança ou mesmo consiga se desligar ou consumar o amor que "deixou" para trás.

DRAGÕES - Seres lendários mais antigos que os mais antigos imortais. Enigmáticos, poderosos e sábios a teoria mais aceita é que tenham se isolado no Oriente dando origem ao Império Chinês e posteriormente se ocultaram dos mortais assumindo formas humanas. Há indícios de que se dividiram em clãs de Yama-bushi (ninjas) e atualmente conduzam grandes corporações e Sociedades Secretas.

NOSSOS MITOS

Mesmo vivendo entre os mortais e aceitando algumas de suas crenças, temos nossos próprios mitos:

RAGNAROK

É dito que no fim desta Era grandes catástrofes varrerão a terra. Terremotos tragarão as cidades e imensos tsunamis inundarão todas as áreas litorâneas. Vulcões entrarão em erupção e cobrirão o céu, impedindo que a luz do sol chegue à terra, trazendo uma nova Era Glacial. A humanidade em desespero entrará em furiosos conflitos entre si. As forças da natureza se voltarão contra seus algozes, os humanos, decretando o fim desta era e o início de uma nova. Entre os imortais, esta lenda é conhecida como Ragnarok.

Alguns imortais não acreditam neste mito. Afirmam que seus destinos não podem ser regidos por antigas lendas e têm a firme convicção de que o destino de cada um está dentro de seus corações e não na boca de profetas do juízo final.

Não existe unanimidade sobre o fim e a crença no Ragnarok. Os imortais mais novos não costumam falar sobre isto, por não entenderem o assunto ou considerarem como mera supertição de "velhos". Muitas versões do Ragnarok são ditas tanto por imortais quanto por mortais, com nomes e causas diversas.

Assim, quando o Ragnarok chegar, dizem as lendas, os imortais que sobreviveram aos séculos de conflitos e intrigas se encontrarão em um lugar de trevas, um campo de batalha a muito esquecido. Neste momento, suas diferenças terão um fim e lutarão até que reste apenas um que herdará todo o poder e conhecimentos acumulados por todos os imortais até aquele momento. As energias que se dispersaram no ar durante as Revitalizações irão despertar por todo o mundo e convergir para o local onde o Último está e toda a humanidade irá vislumbrar o poder dos imortais. O que o Remanescente fará com tal poder é motivo para muitas especulações.

Alguns imortais narram um cenário sinistro com seres terríveis que trarão o fim para a civilização humana, o Apocalipse tão temido pelos mortais, quando o ultimo imortal subjugará toda a humanidade que irá servi-lo e seguir suas leis como escravos por toda a eternidade.

Outra interpretação, menos caótica, diz que o último imortal será o mentor e salvador da humanidade. Ele levará a raça humana a patamares nunca antes sonhados. Usando o poder herdado, guiará todos rumo ao próximo passo evolutivo.

Uma interpretação totalmente diferente diz que no Ragnarok o ultimo imortal receberá aquilo que a imortalidade lhe negou, isto é, envelhecer e ter filhos. E neste momento, todo poder e conhecimento será liberado na Terra e uma nova era se iniciará. Assim, um novo mundo com novos imortais surgirá e novamente o ciclo se repetirá até que reste apenas um. Mas a verdade só será revelada no dia do Ragnarok.

PEDRA DE MATUSALÉM

É um fragmento do Templo de Cristal. O primeiro mortal a possuí-la foi Matusalém (viveu 900 anos) que a passou para Noé (que sobreviveu ao Dilúvio). A esta pedra é atribuída o dom da imortalidade e a indestrutibilidade. Se um mortal a possuir, será indestrutível enquanto estiver com ela.

Mas seu maior poder se mostra nas mãos de um imortal, que se tornará capaz de sobreviver até mesmo à decapitação. Durante minha estadia no Egito, ouvi lendas de que Anúbis a encontrou, fixando-a em uma jóia em forma de escaravelho.

AS ESPADAS DE KENJIRO

A 25 mil anos atrás, um imortal chamado Kenjiro Ishikawa descobriu os segredos da forja de espadas (que manteve oculto por muitos séculos) e também dominou os elementos da natureza (está técnica de forja se manteve em segredo até o século 15). Unindo seus conhecimentos, forjou 5 espadas usando seu próprio sangue como catalisador

das essências elementais e cada uma foi imbuída com uma essência diferente.

Cada uma foi forjada durante sucessivas Revitalizações, durante as quais ele usava a energia desprendida para aquecer o metal e forjá-lo até que assumisse a forma final. Ele conseguiu criar armas tão fabulosas que se tornaram capazes de absorver toda a Ressonância que se esvai no ar durante a Revitalização e canalizá-la para o usuário. Isso permitia uma evolução 10 vezes mais rápida de qualquer imortal.

Dizem as lendas que seus cabos são feitos em forma de dragões em homenagem a um dragão que ajudou Kenjiro e que as espadas também são capazes de catalisar o elemento ao qual foi dedicada. As espadas são: Dragão da terra, Dragão do ar, Dragão do fogo, Dragão da água e Kenjiro.

Alguns imortais afirmam que a espada Kenjiro, que recebeu este nome em homenagem ao seu criador, possui o poder de todas as outras e permite que um imortal mate outro em Santuário.

CAVALEIROS DO APOCALIPSE

Durante a Idade do Bronze (2400 a 600 AC) quatro imortais saquearam, assassinaram e estupraram por todas as tribos que passaram, trazendo o caos e o terror aos corações de todos os povos. Recrutaram guerreiros sanguinários que os seguiam cegamente.

Com profundos conhecimentos em alquimia, astrologia e com poderes muito acima da média para imortais, eles usavam doenças, pestes e destruição das plantações para instaurar seu reinado de terror. Quase todas as culturas do mundo possuem lendas ou profecias relacionadas a eles que também são conhecidos como os Cavaleiros do Apocalipse. Não existem registros sobre a morte final deles e acredito que ainda andem entre nós. Isso explicaria a crescente violência, fome, epidemias e doenças incuráveis que aumentam a cada dia.

O FUTURO

Ninguém pode prever com exatidão o que o futuro nos reserva, mas o que podemos esperar de um Mundo de Revelações onde a cada dia um enigma é solucionado e outros surgem? Nossas guerras secretas podem acabar nos levando a ser conhecidos pelos mortais ou podemos ser exterminados por nossos inimigos das sombras antes mesmo de comprovarmos a veracidade do Ragnarok.

Talvez os mais poderosos e antigos se tornem caçadores dos mais novos em busca de ampliar seus poderes e "vencerem" o grande desafio de suas vidas. Mas o futuro não nos pertence. Devemos caminhar em sua direção até que ele se revele.





CAPÍTULO DOIS
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os astros principais de todas as histórias no mundo de Imortal são os personagens dos jogadores (PCs). Se o jogo fosse um filme, os jogadores seriam os personagens principais e o mestre o diretor. Sem tais personagens, as histórias não teriam sentido algum, na verdade não existiria história alguma.

Antes de você criar seu personagem, lembre-se de que o Mestre de Jogo (Moderador ou GM) pode ter interpretações diferentes do que está descrito adiante, ou mesmo querer fazer alguma alteração nestas diretrizes. Por isto é importante ter o aval do Mestre para compor seu personagem. Ele também pode lhe auxiliar a tornar seu personagem mais interessante.

Todas as regras de Criação de Personagem contidas neste livro têm como base o fato que seu personagem será um imortal. Mas caso deseje usar personagens mortais leve em consideração que muito eles são mais fracos e construídos com menos pontos e não terão acesso as Dádivas da Imortalidade.

O personagem pode ser um imortal de qualquer época e lugar no curso da história do mundo. Sua escolha só é limitada por sua imaginação (e aval do mestre) podendo ser de qualquer cultura ou país do mundo.

VOCÊ SABE, O PERSONAGEM NÃO!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa durante o jogo (não se esqueça disso). Fazer o que ele faria, agir como ele agiria e, principalmente lembrar-se de que ele se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ele sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir as verdades dos mundos ou provavelmente seja um imortal recém-desperto. Ele sabe pouco, ouviu rumores, presenciou algo estranho. Você, por outro lado, conhece mais sobre o Mundo de Revelações (por que leu aqui).

Quando criar seu personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem outros imortais e criaturas das sombras, mas provavelmente não conhece a extensão dos poderes deles.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os jogadores nunca saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. Sim, modifique! O Mestre pode e deve fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

INICIANDO

Uma vez que o jogador tenha desenvolvido a história do personagem e escolhido sua personalidade, é chegada a hora de preencher a planilha de personagem. Você deve tirar xerox da planilha situada no final do livro (apenas para uso pessoal). Nesta etapa você irá transformar a concepção que tem do personagem em estatísticas numéricas para serem usadas no decorrer do jogo, seja para realizar ações físicas ou mentais. Qualquer dúvida sobre os termos procure no léxico.

Dois personagens descritos como muito fortes, não auxiliam em nada a resolver uma simples disputa de queda de braço, por este motivo é necessário que a força do personagem seja traduzida para valores do Atributo Força para decidir quem irá vencer a disputa.

Atributos e Habilidades são medidos por nível, quanto maior o nível, melhor o personagem será ao utilizá-los. Um Aprimoramento é um tipo de estatística incomum que um personagem pode ter ou não. Normalmente, não são classificados por nível e representam características mais individuais como: ambidestria, vontade de ferro, entre outros, servido para dar mais vida e individualidade para o personagem.

Os passos seguintes auxiliarão você a compor seu personagem.

PASSO 1: TIPO DA CAMPANHA

O nível de poder e habilidade de um personagem imortal depende de sua idade e conseqüentemente de seu nível de Ressonância. Quanto mais velho mais poderoso. Antes de iniciar a criação de personagem o ideal é que saiba o

ATRIBUTOS

Os Atributos são os valores numéricos que representam as capacidades inatas do Personagem.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Representam a Resistência, nível de Ressonância, Pontos de Vida, Iniciativa e Número de Revitalizações.

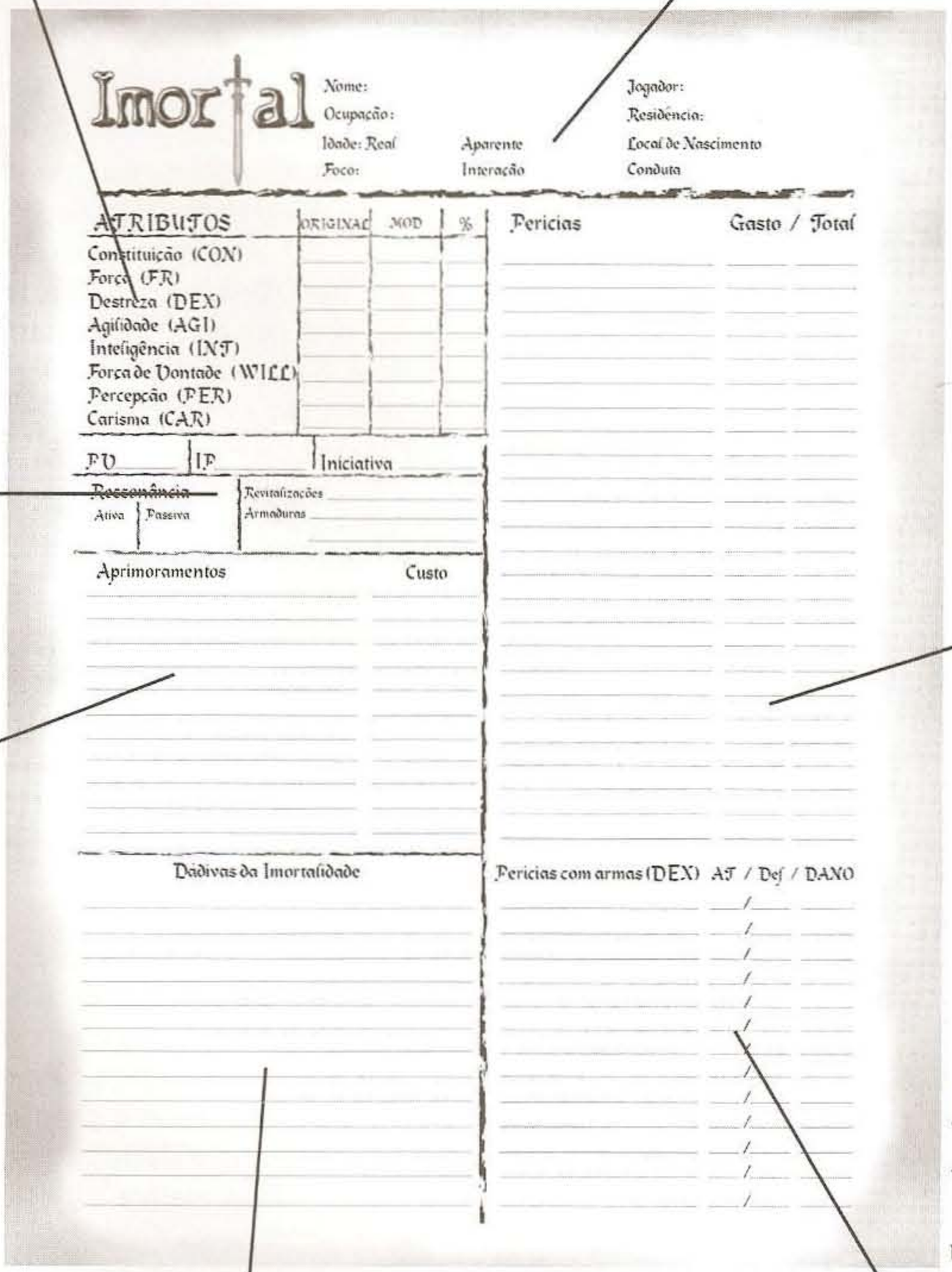
APRIMORAMENTOS

Vantagens e desvantagem que completam as características do Personagem, permitindo torná-lo mais realista.

CABEÇALHO E PERSONALIDADE

São as características auto-explicativas. Nome, Ocupação, Idade (real e aparente), Jogador, Residência (do personagem), Local de Nascimento (do personagem). Procure responder às perguntas da página 42.

A personalidade é composta por três características (Foco, Interação e Conduta). Mas detalhes na página 42.



PERÍCIAS

Habilidades desenvolvidas durante a vida do Personagem.

PERÍCIAS COM ARMAS

Habilidade na utilização de armas. Recebem destaque por possuírem dois valores (ataque e defesa). Que serão explicados neste capítulo.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

Poderes inerentes aos imortais.

que tipo de campanha o Mestre tem em mente e em que época e local ela irá se passar.

Recomendo a jogadores novatos que joguem com imortais contemporâneos, isso irá facilitar a interpretação e permitirá que conheça bem o cenário e as regras adquirindo experiência para jogar com personagens mais poderosos.

Fique atento para a época em que a campanha será ambientada, para não cometer erros históricos, no fim deste livro você poderá encontra um linha de tempo que poderá auxiliar na criação de personagens e campanhas, mas procure se orientar em livros de história para melhor caracterização.

PASSO 2: PASSADO MORTAL E PERSONALIDADE

Seu personagem já foi mortal e muitos acontecimentos já ocorreram com ele desde o nascimento até a data de início da campanha. A história do personagem deve ser mais importante do que suas estatísticas numéricas, assim, descreva a vida dele como se fosse uma pessoa real.

Escolha nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. Para facilitar, use o questionário abaixo como referência:

HISTÓRIA

1. Qual é o nome dele?
2. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
3. Os pais dele ainda estão vivos?
4. O que sente sobre eles?
5. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
6. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
7. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
8. Qual sua ocupação (profissão)?
9. Por que ele escolheu essa profissão?
10. Como ele é fisicamente? Em detalhes.

OBJETIVOS / MOTIVAÇÕES

1. Qual o objetivo do personagem?
2. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
3. O que ele vai fazer se falhar?
4. O que ele considera o maior obstáculo para seu sucesso?
5. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
6. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria, e como faria para mudar?
8. Ele tem medo de alguma coisa?

GOSTOS E PREFERÊNCIAS

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

AMBIENTE

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

PASSO 3: PERSONALIDADE

Existem varias formas de criar uma personalidade para seu personagem. As mais fáceis são: basear-se em pessoas reais, na sua própria personalidade, em personagens de filme ou de livros. Com base na concepção, pergunte-se como ele agiria em determinadas situações e trace um perfil de comportamento para ele. Foco, Interação e Conduta lhe fornecerão material para compor a personalidade dele.

Esses traçcos de personalidade não são obrigatórios, mas serão muito úteis para a interpretação. Por isso, anote suas escolhas no campo apropriado da planilha de personagem.

FOCO

A maioria das pessoas, e personagens jogadores, ou se focaliza no mundo que o cerca ou em seu próprio mundo interior. Carl Jung chamou estes tipos de pessoas, respectivamente ***EXTROVERTIDO*** e ***INTROVERTIDO***.

Os ***EXTROVERTIDOS*** desfrutam de uma maior interação social, e buscam por novos amigos, experiências novas, compartilham seus sentimentos e descobertas com os outros, com muita facilidade, todas as atividades significativas são sempre realizadas com outros.

Os ***INTROVERTIDOS*** preferem interagir com uma única pessoa ou com pequenos grupos, não confiam nos outros e se relacionam com muita dificuldade, nunca buscando ser o centro das atenções. Uma pessoa introvertida vive quase em um mundo próprio, quase sempre pensa muito antes de agir e analisa qualquer coisa sem dar sua opinião. Preza as descobertas que faz, mas raramente as compartilha com outros.

A maioria dos mortais são extrovertidos, mas entre os imortais o oposto é maioria. Isto por sua própria essência solitária. Para decidir em qual destes tipos seu personagem se enquadra analise: como ele age em situações sociais? Tem facilidade para compartilhar sentimentos? É impulsivo? Pensa muito antes de agir?

INTERAÇÃO

Estamos nos referindo a como seu personagem vê o mundo e como é capaz de analisar problemas e resolvê-los. Também mostra a capacidade de seu personagem em observar fatos e conseguir conclusões nas evidências de sua observação, ou descobrindo as tendências dos outros apenas observando sua postura e pequenos gestos.

Um personagem que confie em fatos concretos fundamentados em ações situadas no aqui e agora ao invés de se basear em intuições ou imaginação são chamados de ***PENSADORES LINEARES***. Eles preferem se concentrar em fatos não em possibilidades, usando a lógica para solucionar qualquer problema. Se algo não tiver uma aplicação imediata e prática, o pensador linear não se deixará levar.

O ***PENSADOR DIVERGENTE***, por outro lado, confia na criatividade e no instinto. Ele pensa e age de forma intuitiva baseando-se nas circunstâncias que os cercam, preenchendo qualquer lacuna com suas interpretações pessoais. Costumam usar metáforas e analogias para explicar as coisas ao invés de descrições concretas como fazem os Pensadores Lineares.

Os ***PENSADORES LINEARES*** são freqüentemente descritos como práticos e eficientes, e até mesmo frios e calculistas. Fundamentando suas decisões em evidências ao invés de se levar por seus instintos. Os ***PENSADORES DIVERGENTES*** são emocionais, frívolos e sonhadores. Evidências não são o mais importante, pois confiam em seus sentimentos e intuições e por isto tomam decisões de forma mais rápida.

CONDUTA

É uma medida da sinceridade do personagem, seu respeito pela estrutura da sociedade, senso moral e honra pessoal. Embora possa ser confundido com bondade ou generosidade, não é. O que queremos dizer é que Conduta é a capacidade que um personagem tem de manter sua palavra e respeitar seu código de conduta pessoal, ou o código de seu grupo. Assim, é totalmente possível que um personagem extremamente honrado, seja rude e cruel. Também é possível, embora raro, um personagem mentiroso, ladrão e sem qualquer senso moral ser amável e generoso. Robin Hood é um exemplo perfeito disto.

Uma pessoa com conduta ***HONRADA*** é sempre descrita como honesta e de comportamento reto, ou são consideradas rudes. Ser fiel a seus princípios, prezar a dignidade, não atacar ninguém pelas costas, não enfrentar um inimigo menos favorecido, são características de alguém honrado.

Uma pessoa ***DESONRADA*** pode ser descrita como indisciplinada e nociva, e não confiável. Um personagem desonrado não vê problema em ir contra todas as regras para adquirir seus objetivos e acredita que os fins justificam os meios, preferem enganar e geralmente gostam de se passar por pessoas honradas.

OBSERVAÇÃO: *Qualquer uma destas escolhas pode variar em intensidade, ou seja, um personagem pode ser Extrovertido apenas em determinados lugares ou mesmo agir Honradamente apenas com quem se mostrar digno. Seja criativo e combine as personalidades ou crie novas.*

PASSO 4: DESPERTAR

Ao sofrer um forte trauma físico ou mental que provoque a morte do personagem ele irá ressuscitar e despertar para a imortalidade. Este acontecimento irá mudar para sempre seu personagem .

1. Como ocorreu o Despertar (acidente, assalto, etc)?
2. Algum mortal presenciou sua morte?
3. Teve que forjar uma nova identidade? Se sim como foi?
4. Outro imortal estava perto?
5. Alguém explicou sobre essa nova condição a ele?
6. O que mudou na personalidade dele?
7. O que mudou em seus relacionamentos (amorosos, familiares e amizades)?
8. Como aprendeu a usar uma espada e como a conseguiu?
9. Como aprendeu a usar suas Dádivas da Imortalidade?
10. Conhece outros imortais?
11. Conhece os mitos dos imortais e como os vê?
12. Já teve contato com criaturas das sombras?

Nosso personagem-exemplo será Peter MacCalister um imortal Contemporâneo. Ele descobriu sobre sua imortalidade em um assalto em 1935 teve a sorte de ser encontrado por um imortal mais velho que lhe ensinou como usar suas novas habilidades e as regras que regeriam sua vida deste dia em diante. Não possui nenhum parente e nos dias atuais esta cansado das tradições absurdas dos imortais mais velhos. É independente, e detesta receber ordens. Vive segundo seus desejos, e prefere deixar que mortais e imortais façam o mesmo. Alguns imortais não gostam de seu jeito. Ele nunca se envolve em disputas que não lhe interessem. Mas MacCalister sempre irá atrás de quem ele considere estar abusando do poder.

*É equilibrado entre o mundo que o cerca e seu próprio mundo interior. Ele não se importa de se divertir com um grupo de pessoas, mas não confia em qualquer um (***Extrovertido****, mas um pouco paranóico). MacCalister confia mais em fatos do que em sentimentos, fazendo com que muitos pensem que é insensível. Na realidade, ele sente muito profundamente sobre o que acha certo ou errado, mas acredita que é importante não impor seus sentimentos e ética a outros (****Pensador Linear****). Também tem um forte senso de honra (****Honrado****), mas, em casos extremos quebrará seu código sem hesitação. Quando isto ocorre, ele se sente um perdedor e passa a se culpar por não ter sido forte o suficiente para manter seu próprio código de ética e não é incomum que tente se punir.*

É moreno com corpo atlético. Ele é esportista, usa cabelos longos geralmente em tranças. Tem olhos castanhos, um olhar alegre e amistoso quando entre amigos, mas este olhar pode mudar em um instante. Sua arma preferida é um Katana que ganhou de seu pai, que a trouxe do Japão depois da segunda guerra mundial. Aparenta ter entre 20 a 25 anos.

TABELA DE PONTOS

IDADE	*PONTOS DE ATRIBUTOS*	*PONTOS DE PERÍCIAS*	*PONTOS DE APRIMORAMENTO*	*PONTOS DE RESSONÂNCIA*	*PONTOS DE DÁDIVAS*
50 a 300	*120*	*550*	*15*	*15*	*5*
301 a 500	*140*	*650*	*25*	*20*	*10*
501 a 1000	*160*	*800*	*40*	*30*	*20*
1001 a 1500	*180*	*1000*	*50*	*60*	*30*
1051 a 2500	*200*	*1100*	*60*	*120*	*40*
2501 a 3500	*220*	*1500*	*70*	*240*	*50*
3501 a 5000	*240*	*2000*	*100*	*480*	*60*
+ 5000	*?*	*?*	*?*	*?*	*?*

PASSO 5: ATRIBUTOS

Em campanhas realistas, personagens mortais possuem 101 pontos para distribuir em seus Atributos, mas como este livro trata de imortais é quase certo que você irá jogar com um. A quantidade de Pontos de Atributo depende da idade do imortal. (ver Tabela de Pontos).

Os pontos devem ser distribuídos com base na sua concepção sobre o Personagem. Ele é atlético? Magro? Inteligente?

Anote o valor ao lado dos Atributos apropriado, onde está escrito Inicial. A segunda coluna, Mod (Valor Modificado), só deve ser preenchido se o personagem possuir algum Aprimoramento, Equipamento ou Perícia que modifique algum Atributo.

O campo identificado com "%" representa o Valor de Teste que é igual ao Atributo vezes quatro.

Atributos	*Inicial*	*Mod*	*%*
FR	*12*	-	*48%*
COM	*12*	-	*48%*
DEX	*13*	-	*52%*
AGI	*14*	-	*56%*
INT	*17*	-	*68%*
WILL	*10*	-	*40%*
PER	*17*	-	*68%*
CAR	*14*	-	*56%*

PASSO 6: PERÍCIAS

A quantidade de perícias é bem grande e dependerá do tipo de campanha. Algumas perícias muito úteis no passado para seu personagem podem não servir para nada nos dias atuais. Imortais da Idade Média terão muito mais perícias que um imortal Contemporâneo, mas provavelmente o último terá chances no mundo moderno (a menos é claro que o mais velho tenha se mantido atualizado).

Existem também as Perícias de Combate. A única diferença entre elas e as Comuns são que possuem dois valores: Valor de Ataque e Valor de defesa (maiores detalhes a frente).

A quantidade de Pontos de Perícia depende da idade do imortal. (ver Tabela de Pontos).

PASSO 7: APRIMORAMENTOS

Agora você deve refinar seu personagem, acrescentando mais detalhes. Os Pontos de Aprimoramento servirão para isso. Tente adquirir apenas Aprimoramentos que tenham ligação com a história de seu personagem. A quantidade de Pontos de Aprimoramento depende da idade do imortal. (ver Tabela de Pontos).

PASSO 8: RESSONÂNCIA

O nível de Ressonância depende da idade real do imortal. (ver Tabela de Pontos).

PASSO 9: DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

São os poderes adquiridos após o Despertar. A quantidade de Pontos de Dádivas depende da idade real do imortal. (ver Tabela de Pontos).

PASSO 10: PVS, IP E INICIATIVA

Pontos de Vida (PV) são iguais à soma de Força + Constituição dividido por 2 (arredondado para cima). A Iniciativa é igual à sua Agilidade. O Índice de Proteção (IP) depende de armaduras e proteções que o personagem esteja usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

PASSO 11: EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. Tenha bom senso e fique atento pois existem restrições legais quanto ao porte de armas, principalmente armas de fogo.

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir este tipo de arma, não existe nenhum tipo de autorização legal para portar espadas. O Mestre nunca deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

PASSO 12: INIMIGOS

A imortalidade também traz alguns inconvenientes. Os mais perigosos são os inimigos. Um personagem imortal possui 1 inimigo para cada 50 anos de vida (já inicia com no mínimo 1 inimigo). O Mestre pode permitir que personagens mais velhos possuam menos inimigos, sendo que estes serão mais poderosos.

São considerados inimigos NPCs com poder suficiente para representar uma ameaça e que sejam capaz de criar problemas suficientes ao PC, para que possam ser usados em Aventuras pelo Mestre. Dois Personagens diferentes podem de uma mesma Campanha podem ter um ou mais inimigos em comum, a critério do Mestre. Neste caso, faça com que os inimigos sejam mais poderosos do que de costume.

PASSO 13: REUNIÃO

Agora cabe ao Mestre de jogo unir as histórias dos personagens de modo que permita a eles interagir sem que o foco principal seja a cabeça de seu companheiro. Alguns artifícios podem ser usados para unir personagens dentre eles: mentor em comum, amizade antiga, inimigo em comum, parentes em comum, desejos em comum e etc.

Tenha em mente que o Mundo de Revelações possui muitos elementos perigosos que podem ser usados para unir Personagens diferentes em prol de uma mesma causa.

CARACTERÍSTICAS

Em Imortal, as características irão determinar o nível de eficiência de seu personagem. Neste capítulo serão descritos em detalhes os Atributos, Perícias, Aprimoramentos e Dádivas da imortalidade.

Ao escolher as Características de seu personagem leve sempre em conta a história dele e tente não ficar totalmente dependente de testes. Use a interpretação como uma forma de conseguir o que deseja.

ATRIBUTOS

Atributos são representações numéricas das capacidades físicas e mentais do personagem, e quanto maior o nível mais apto ele será.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são: Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são: Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com sua idade, para distribuir entre esses Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência - ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida - quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição - um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e o peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na próxima página.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos - mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques.

É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Per-

sonagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à sua volta e perceber detalhes importantes - como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais. Para testá-los é necessário encontrar o Número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Anote os Números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

SIGNIFICADO DOS NÍVEIS

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula Y=Kx2^ (Atributo/6) onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributos dobram a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro de Força que um Personagem que possua FR11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Poderes e tudo mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

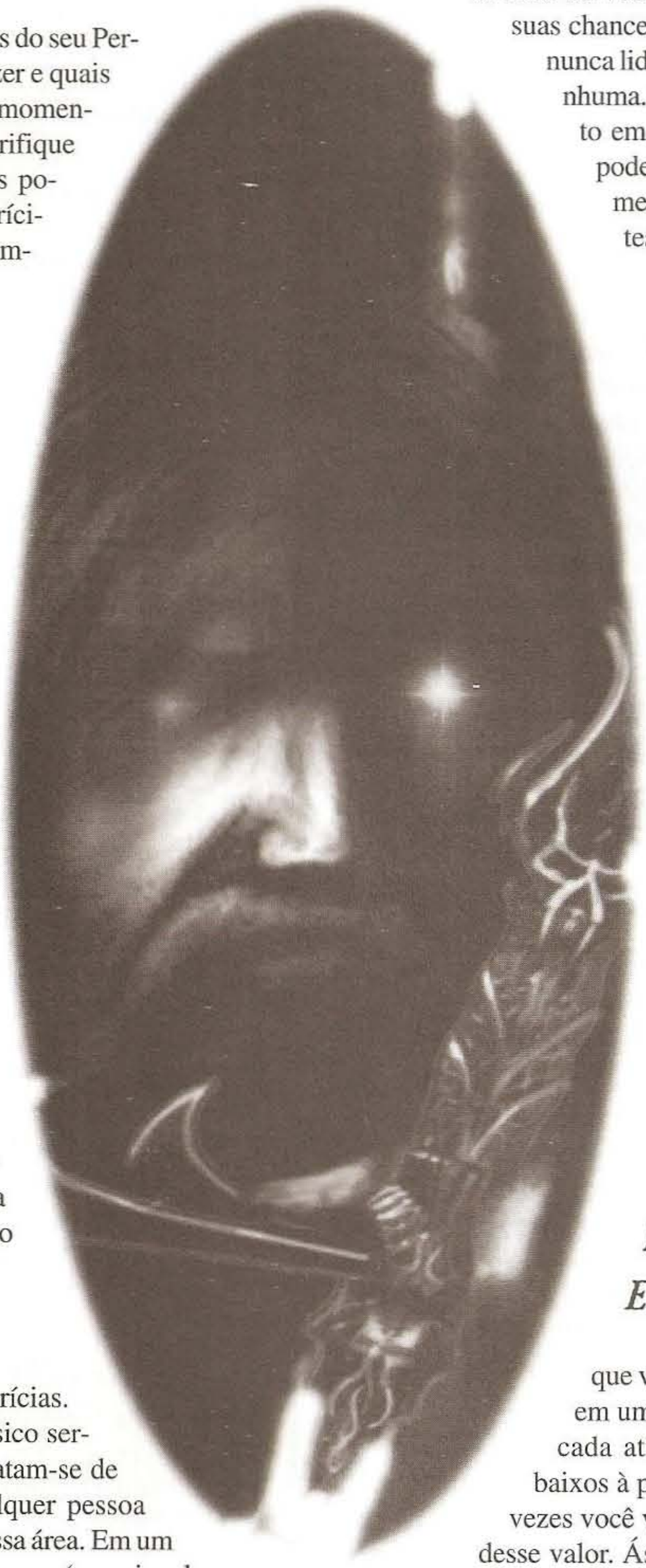
Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas.

TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
3D	13	55	110	0	5,5
	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
4D	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
7D	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
8D	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
9D	49	3600	7200	+18	360
	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
10D	55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
11D	61	14400	28800	+24	1440

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento que o personagem é criado, verifique a Tabela de Pontos. Esses pontos podem ser gastos com quaisquer Perícias descritas neste tópico, mas sempre com aprovação do mestre.



SUBGRUPOS

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos nela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

VALOR INICIAL

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia para cada 20 anos de vida mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o Subgrupo Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia - mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia o suficiente para utilizá-la corretamente.

NÍVEL DE EFICIÊNCIA

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Ás vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% - mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Até 15%	*Curioso.* Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	*Novato.* Está começando a aprender.
21 a 30%	*Praticante.* Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	*Profissional.* Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	*Especialista.*
60%+	Um dos melhores na área.

LISTA DE PERÍCIAS

A lista de Perícia está apresentada no seguinte formato:

GRUPO *

Descrição do grupo

SUBGRUPO (VALOR INICIAL): Descrição
ALGUNS SUBGRUPOS: Exemplos

Observações: *O símbolo "*" só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer cada um contará como uma Perícia e deve ser comprado separadamente.*

O valor entre parênteses representa o nível em que a perícia iniciará (lembre-se de que é necessário gastar no mínimo 10 pontos para ter a Perícia) caso esteja descrito um Atributo o valor será igual ao nível dele.

*ANIMAIS**

Ao contrário de Zoologia ou Veterinária, que lidam com conhecimentos mais teóricos, a Perícia Animais e seus subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

TREINAMENTO DE ANIMAIS (0): O personagem pode treinar animais domésticos (ou mesmo selvagens) para que realizem truques simples como: andar, parar, atacar, sentar e guardar. Tarefas mais complexas como as realizadas em shows e circos são consideradas um Teste Difícil.

MONTARIA (AGI): O personagem sabe montar em cavalos. Montarias mais exóticas como elefantes, emas e camelos requerem teste com a metade da porcentagem. Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Deve ser especificado qual o animal o Personagem sabe montar. É permitido ter varias Perícias de montaria (desde que pague-se por cada uma).

DOMA (0): Permite domar animais selvagens de modo que eles o obedeçam e até realizem truques, uma falha crítica ao utilizar esta perícia faz com que o animal ataque o personagem e quem mais estiver próximo.

VETERINÁRIA (0): Permite ao personagem realizar primeiros socorros, diagnose e cirurgia em animais.

ARMADILHAS (INT)

É a capacidade para armar, preparar e montar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, o Personagem precisa estar ciente da existência da mesma.

Inclui desde simples laços para animais, passando por alçapões e dispositivos tecnológicos, como câmaras de gás, sensores de movimento, detectores de calor, cartões magnéticos com senha ou até mesmo verificadores de impressões digitais, de retina ou de DNA .

ARMAS BRANCAS (DEX)*

Habilidade para lutar com armas de combate corporal. Esta perícia e seus subgrupos, assim como as Perícias Artes Marciais e Boxe, são um pouco diferentes das demais. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

O valor de ataque é testado quando o Personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no teste indica que o ataque atingiu o alvo visado. O valor de defesa é testado quando o Personagem usa a arma para bloquear um ataque feito com soco, chute ou outras armas brancas. Não se pode bloquear ataques feitos com armas de fogo.

Os valores de ataque e defesa são tratados como Perícias separadas. O jogador não pode usar dez pontos de Perícia para aumentar em 10% o valor de ataque e o valor de defesa; ele terá que dividir os pontos ou optar por apenas um dos valores. Ou seja poderá gastar 10% sendo que 5% para cada um ou 10% para um dos valores.

ALGUNS SUBGRUPOS: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

ARMAS DE FOGO (DEX)*

Habilidade na utilização de pistolas, rifles, canhões, revólveres e armas similares. Um sucesso no Teste desta Perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado.

Esta Perícia também permite que o personagem faça a manutenção adequada de uma arma, limpando-a e mantendo-a em bom funcionamento, mas não permite que ele conserte se algum defeito surgir.

OBSERVAÇÃO: Lembre-se que esta perícia não fornece nenhum tipo de porte de arma e o personagem ainda está sujeito a represálias legais (a menos que possua algum aprimoramento que forneça um porte ou algo similar).

ALGUNS SUBGRUPOS: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

ARTES.*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de arte. A perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte — enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte. Um falsificador de pinturas também se acha um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma perícia como outra qualquer.

Além de produzir uma obra, um teste bem-sucedido em uma perícia de Artes também pode permitir ao personagem avaliar a qualidade — ou legitimidade de um trabalho artístico de outra pessoa. Um acerto crítico durante um uso

prático da perícia indica que o personagem produziu uma grande obra de arte, que será muito apreciada e poderá render um bom dinheiro.

OBSERVAÇÃO: O Mestre pode pedir que o Personagem passe dias ou até mesmo meses para completar um trabalho mais complexo e intricado. Nesse período, o Mestre pode exigir vários Testes de perícia. Uma obra de Leonardo Da Vinci, por exemplo, é resultado de anos de trabalho e uma seqüência diabólica de acertos críticos.

ARQUITETURA (0): Criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de prédios. A Arquitetura usa conhecimentos desde a Engenharia Civil até a Historia da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

ATUAÇÃO (CAR): O personagem é um ator, capaz de simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Esta perícia também pode ser usada longe dos palcos e locações de filmagem, para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem.

CANTO (CAR): O personagem sabe cantar — de modo agradável. Uma falha crítica no Teste significa tomates na cara...

CRÍTICO DE ARTE (INT): Esta é a interpretação e reconhecimento das formas de arte, e não necessariamente sua realização. A perícia deve estar ligada a qualquer outra perícia de artes — o Personagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não um crítico "geral" (isso requer um gasto de pontos em várias formas de Perícia Artes – Critica de Arte).

CULINÁRIA (PER): O personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas. Preparar certos pratos sofisticados é considerado como uma tarefa difícil.

DANÇA (AGI): O personagem sabe dançar de várias maneiras, usando vários estilos. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se teve chance de observá-la durante algum tempo.

DESENHO E PINTURA (DEX): O personagem sabe representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilustração profissional. Pode usar técnicas variadas: lápis. carvão, aerógrafo, guache, óleo...

ESCAPISMO (AGI): Perícia capaz de libertar um personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas. Embora usada normalmente em shows de mágica, é óbvio que tem outras utilidades...

ESCULTURA (DEX): Arte de produzir figuras tridimensionais moldando o barro, entalhando madeira, cinzelando pedra ou mármore, fundindo metal, etc. As figuras tridimensionais podem ser reproduções de pessoas, objetos ou formas abstratas.

FOTOGRAFIA (PER): O personagem é capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulo e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso a um laboratório, pode também revelar fotos. A perícia pode ser usada para fotos artísticas e jornalísticas.

ILUSIONISMO (DEX): A arte dos "mágicos". O personagem conhece os procedimentos necessários para serrar pessoas ao meio, fazê-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação antecipada. É diferente da Prestidigitação, usada apenas com pequenos objetos. A ética dos mágicos proíbe que o segredo de um truque seja revelado.

IMITAR (INT): Habilidade para imitar sotaques, pessoas e, ocasionalmente, outros sons. Pode ser usado para entreter ou para enganar. Com nível suficiente, quase qualquer tipo de som pode ser criado. Pode ser usada em conjunto com Atuação.

INSTRUMENTOS MUSICAIS (DEX): O personagem sabe tocar instrumentos musicais de um determinado tipo (sopro, cordas, percussão ou sintetizador eletrônico; cada grupo é tratado como uma perícia separada). Sabe também afinar esse instrumento e corrigir pequenos defeitos em seu funcionamento.

JOALHERIA (DEX): O personagem sabe lidar com metais preciosos e fabricar anéis, colares, pulseiras e demais jóias.

PRESTIDIGITAÇÃO (DEX): Esta é a arte de lidar com pequenos objetos, como moedas, lenços e cartas de baralho, fazendo-os sumir ou aparecer como se fosse mágica. Pode ser feito a qualquer instante, sem preparação. É diferente do Ilusionismo, usado apenas para pessoas ou objetos maiores.

REDAÇÃO (INT): O personagem sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta perícia (para isso use Idiomas), apenas trabalhos profissionais. Ele pode usar a perícia para escrever poesias, romances, reportagens, etc.

ARREMESSO (DEX)

Permite ao Personagem arremessar objetos em geral, e como usar armas de arremesso (lanças, machadinhas, facas, shurikens e similares). São apresentadas aqui algumas manobras especiais de Arremesso. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-las.

As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses.

ARREMESSAR OPONENTE (15): Permite arremessar ou projetar outro personagem que esteja em luta corpo-a-corpo e imobilizado.

ALVOS MOVEIS (15): Permite arremessar objetos em um alvo em movimento sem ser submetido a modificadores negativos. Não possibilitar acertar alvos que estejam a mais de 50 Km/H.

ARREMESSO RICOCHETE (30): Permite arremessar objetos ou armas arremessáveis em um alvo de forma indireta, ou seja, lançar o objeto em outro alvo de modo que ricochetei e atinja o verdadeiro alvo. O alvo que tentar esquivar, aparar ou bloquear o objeto terá que fazer um Teste Difícil.

ARTÍFICE (DEX)*

É a habilidade de se trabalhar com um material especifico. Pode-se construir ou concertar roupas, moveis, caixas, utensílios em geral, ferramentas. Potes, casas ou até armas (veja subgrupos). Porem, ser um artífice dá apenas o conhecimento para utilizar um material escolhido. O projeto da casa fica para engenheiros e a fechadura da caixa para um chaveiro. O Personagem também pode escolher o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Lembre-se que para exercer está Perícia eficientemente, o artífice precisa de equipamentos adequados a seu trabalho.

Esta Perícia engloba uma enorme quantidade de profissões. Os subgrupos representam cada uma delas. É importante ressaltar que elas sofrem muitas mudanças ao longo dos séculos.

ARTESANATO (DEX): O Personagem sabe construir uma série de pequenos objetos decorativos em variados materiais (couro, argila, metal, madeira, etc) e vendê-los em feiras.

ARMEIRO (DEX): O Personagem sabe construir e concertar armas brancas como facas, espadas ou machados.

OUTROS SUBGRUPOS: Marceneiro (madeira), Ferreiro (ferro), Costureiro (tecido), entre tantas outras possibilidades.

AVALIAÇÃO DE OBJETOS (PER)*

Esta Perícia dá ao Personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, dizer quanto vale um quadro ou se uma jóia é ou não autêntica.

O Mestre deve jogar em segredo um Teste desta Perícia caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao jogador uma noção (também pode ser o valor exato) do objeto. Se falhar no Teste, o Personagem não saberá avaliar o objeto e tem noção disso. Em caso de falha crítica, o Mestre deve dar um valor totalmente diferente da realidade, mas plausível o suficiente para seu jogador não desconfiar de que falhou.

ALGUNS SUBGRUPOS: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

CAMUFLAGEM (PER)

Permite ao personagem esconder objetos ou pessoas, seja com compartimentos falsos, esconderijos ou coberturas especiais. Também pode ser usada para ocultar pequenos objetos, ou impedir que sejam encontrados em seu corpo durante uma revista. Camuflar itens de grande tamanho, como cabanas ou veículos, exige um teste difícil.

CIÊNCIAS (INT)*

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

Repare que todas as ciências têm um valor inicial igual à Inteligência do personagem, mesmo que ele nunca tenha aprendido nenhuma delas em escolas ou universidades. Na sociedade atual, os meios de comunicação fornecem grande quantidade de conhecimento científico para boa parte da população. Todos já leram em algum jornal ou revista, ou assistiu na TV, pelo menos um pouco sobre cada área do conhecimento humano. Um personagem com uma Inteligência mediana teria 11% de chance de associar um livro a seu autor, mesmo sem nunca ter estudado Literatura; ou 11% de chance de prever o clima nas próximas horas, mesmo sem ter feito faculdade de Metereologia (lembre-se, 11% é uma chance bem pequena).

Se a sua campanha se passa em uma época ou local diferentes, ou se o personagem é analfabeto, ignore o valor inicial baseado em Inteligência: todos os subgrupos de Ciências terão valor inicial 0.

AGRICULTURA: Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. O personagem sabe como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns; como estocar os produtos; como combater pragas e outras atividades.

ANATOMIA: Estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. O Personagem sabe a localização exata de cada órgão interno, osso, nervo ou estrutura do corpo humano.

ANTROPOLOGIA: A rigor, é o estudo do Homem. O enfoque é o Homem enquanto animal e pertencente ao meio-ambiente.

ARQUEOLOGIA: O estudo de fatos anteriores à História, O personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos (não é igual à Antropologia, que trata de povos primitivos, mas ainda existentes em sua maioria).

ASTRONOMIA: Estuda a constituição e movimento dos astros. O personagem sabe reconhecer estrelas e constelações, ou determinar se existem planetas à volta de uma estrela.

BOTÂNICA: Ramo da Biologia que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais...

DIREITO OU JURISPRUDÊNCIA: Ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um personagem conhecer manobras legais, processos, intimações. Com metade da porcentagem normal pode-se conhecer direito internacional, as leis de outros países.

CRIMINALÍSTICA: Tem por objetivo a descoberta de crimes e a identificação de seus autores. A Criminalística não se aplica a crimes comprovados; ela serve para determinar se um ato é realmente criminoso quando houver dúvida a respeito disso.

CRIMINOLOGIA: Estudo da teoria do direito criminal, determina qual a punição cabível para um crime. Ao contrário do que muitos pensam, a Criminologia não serve para entender a mente criminosa: em lugar disso usa-se a Psicologia.

ECOLOGIA: Ramo da Biologia que estuda as relações dos seres vivos com o ambiente em que vivem, O Personagem sabe que tipo de ambiente uma criatura precisa para viver, que tipo de coisa ela come, quais são seus predadores.

FÍSICA: Ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica sobre inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo.

GENÉTICA: Ramo da biologia que estuda a transmissão de caracteres hereditários o estudo das coisas que passam de pai para filho. O Personagem pode cruzar animais para obter novas variedades, ou criar novas espécies através de engenharia genética.

GEOGRAFIA: Estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. O Personagem sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

GEOLOGIA: É o estudo da origem, formação e transformações do globo terrestre. O Personagem conhece minerais, terremotos, vulcões e fósseis.

HERÁLDICA: A ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história de uma família.

HERBALISMO: O conhecimento de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. E mais específica neste ponto que a Botânica.

HISTÓRIA: Estudo de fatos notáveis ocorridos na história da humanidade. A História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4.000 anos; assuntos anteriores a essa época são estudados pela Arqueologia.

LITERATURA: Conhecimentos relativos a obras e autores literários. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos, e pode localizar informações em bibliotecas.

MATEMÁTICA: Ciência que investiga as relações entre os números. O Personagem sabe fazer cálculos matemáticos complexos.

METALOGRAFIA: Estuda a estrutura dos metais e ligas. O Personagem tem conhecimento sobre metais e sabe identificá-los, bem como fabricar ligas metálicas.

METEREOLOGIA: O Personagem sabe prever o clima no dia seguinte com um teste normal. A porcentagem cai 5% para cada dia além do primeiro.

PEDAGOGIA: Ciência da educação e do ensino, O Personagem sabe ensinar coisas a outras pessoas. Para isso ele deve ter pelo menos 30 % na perícia sobre o assunto que pretende ensinar.

PSICOLOGIA: Ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. O Personagem conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informações suficientes sobre ele (caso contrário, a tarefa é considerada difícil).

QUÍMICA: Estuda a estrutura e transformações das substâncias. O Personagem sabe identificar elementos e compostos químicos.

SOCIOLOGIA: Estuda as forças sociais e suas conseqüências para a vida do Homem. Diferentemente da História, a Sociologia é mais voltada para aplicação na sociedade atual com o objetivo de sanar os eventuais problemas que ela mesma detecta.

TEOLOGIA OU RELIGIÃO: Esta perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um teste desta perícia.

UFOLOGIA: O estudo dos OVNIs e seres extraterrestres. Ao contrário da perícia Ciências Proibidas, a Ufologia trata apenas de informações publicadas em livros e revistas especializadas, em geral disponíveis ao público — informações que quase sempre estão distantes da verdade. A Ufologia não é reconhecida como uma ciência "séria".

ZOOLOGIA: Ramo da Biologia que estuda os animais. O personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, anatomia, comportamento...

CIÊNCIAS PROIBIDAS OU ALTERNATIVAS (0)*

ATENÇÃO: Esta perícia só está disponível se o Mestre permitir e considerar que criaturas ocultas, extraterrestres e magia existam em sua aventura.

Determina quanto o Personagem sabe sobre assuntos proibidos. Esta perícia é perigosa em níveis elevados: quanto maior o conhecimento do personagem em Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos esses segredos.

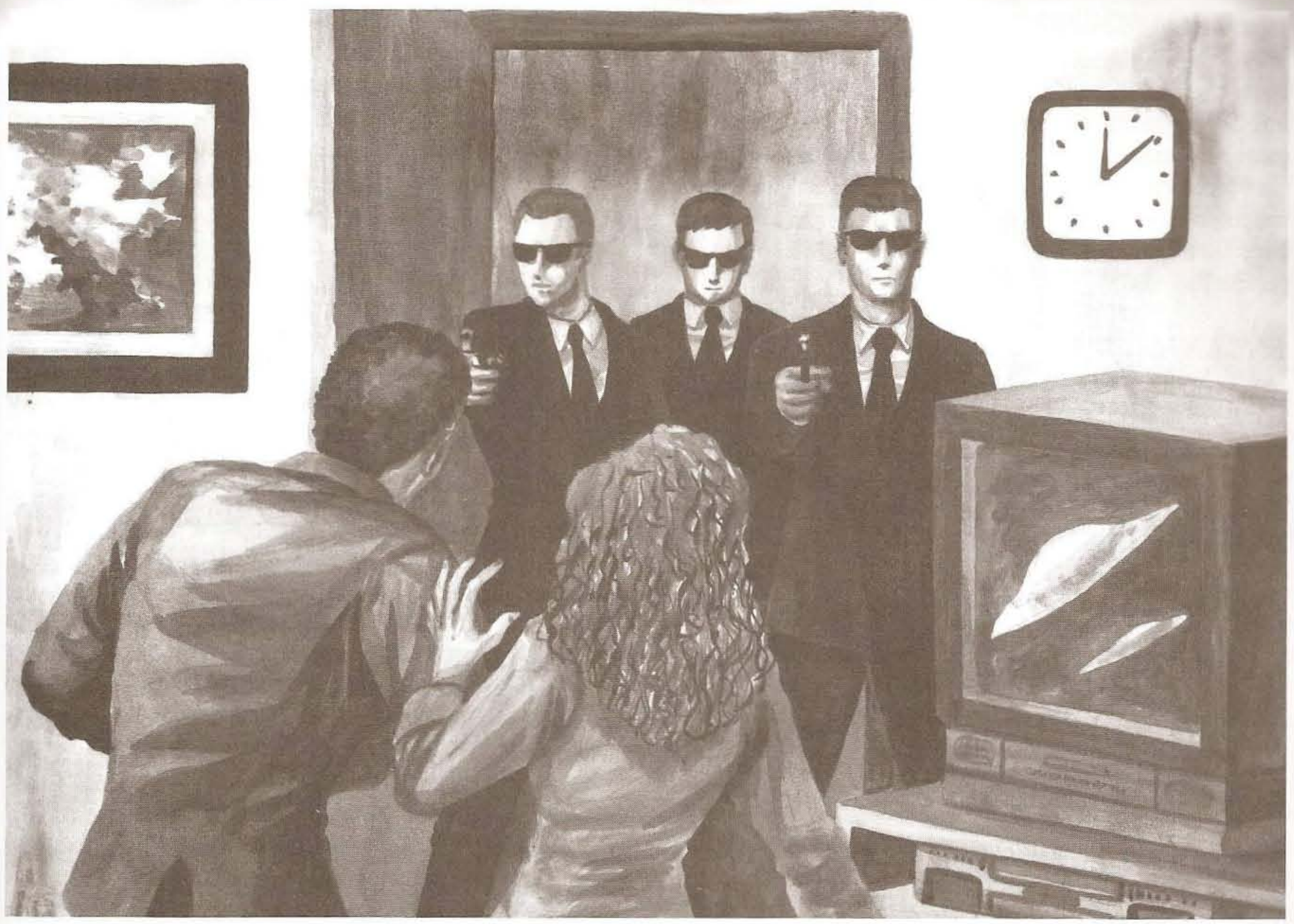
Assim como a perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma aventura — e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público. Esta perícia e seus subgrupos só podem ser compradas se o Personagem for um imortal com mais de 100 anos ou através de pontos de perícia ganhos com aumento de nível.

ALQUIMIA: Ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais.

ASTROLOGIA: Ciência milenar desenvolvida na China. O Personagem pode traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento. Nos anos 90, milhares de charlatões misturaram-se entre os reais conhecedores da técnica.

BÚZIOS: Método de estudo do futuro originado na África e trazido para o Brasil pelos escravos praticantes de religiões africanas. É muito respeitado pelos seus descendentes.

EXTRATERRESTRES: O Personagem conhece a anatomia, cultura e comportamento de uma raça extraterrestre.



OCULTO: Permite ao Personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros ou fetiches de magia.

OVNIS: O Personagem conhece os princípios da tecnologia de naves extraterrestres (embora não consiga construir uma). Esta perícia, combinada com Pilotagem (subgrupo Jato Militar ou Ônibus Espacial) permite ao personagem pilotar um OVNI verdadeiro ou uma aeronave construída com tecnologia de OVNI.

PSIONICISMO: O conhecimento sobre poderes psíquicos e como identificar pessoas que os possuam.

RITUAIS: Capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um ritual.

TAROT: Possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas em lugar dos mapas. Existem diversas variações no método de leitura.

CONDUÇÃO (AGI)*

O Personagem sabe conduzir um determinado tipo de veículo terrestre, motorizado ou não. Cada tipo de veículo é considerado um subgrupo da perícia. Aqui estão englobadas Pilotagem, Navegação e Condução.

Dirigir em velocidade média, em ruas asfaltadas, é uma tarefa rotineira — testada com o dobro da porcentagem normal. Dirigir em estradas esburacadas e/ou em alta velocidade exige um teste normal. Manobras acrobáticas e arriscadas são difíceis.

SUBGRUPOS DE CONDUÇÃO: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Máquinas Pesadas, Motocicleta, Bicicleta

SUBGRUPOS DE PILOTAGEM: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicópteros, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Ultraleve, Asa Delta.

SUBGRUPOS DE NAVEGAÇÃO: Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Navio de Guerra, Submarino, Transatlântico, Jet Ski, Caiaque.

DISFARCE (INT)

É a habilidade de se parecer com outra pessoa — ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. Um teste bem-sucedido desta perícia engana uma pessoa ou grupo de pessoas. O teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce rápido (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou metade quando a pessoa enganada conhece bem você ou a pessoa que você tenta imitar. Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, Teste a Perícia Artes - Atuação.

Disfarce inclui Maquiagem (uso de pintura ou maquiagem especiais no rosto e em partes especificas do corpo de modo a alterar a aparência da pessoa) e Efeitos Especiais (uso de sistemas desde os mais simples até os mais complexos para mudar o visual da pessoa. Inclui enchimentos, peças de roupa, jogos de luz, perfumes ou até pequenos mecanismos).

ELETRÔNICA (0)

O Personagem sabe consertar aparelhos eletrônicos, como telefones, computadores, eletrodomésticos e quaisquer máquinas que funcjonem com circuitos complexos. Para máquinas mais simples, como carros e armas, usa-se a perícia Mecânica. Eletrônica não exige especialização em um subgrupo especifico. A perícia Eletrônica permite concertar circuitos e aparelhos, mas não construí-lo. Para isso usa-se a perícia Engenharia.

*ENGENHARIA**

O Personagem sabe projetar e construir máquinas, veículos e aparelhos complexos de um determinado tipo. Para isso ele deve ter pelo menos 30% na perícia ou subgrupo do assunto desejado: um engenheiro de canos deve ter a perícia Condução, subgrupo Automóveis; um engenheiro eletrônico deve ter a perícia Eletrônica (e também Computação, se constrói computadores); e um engenheiro de armamentos deve ter um dos subgrupos da perícia Armas de Fogo.

Além disso, engenheiros possuem diversas Ciências relacionadas ao seu campo de trabalho.

SUBGRUPOS POSSÍVEIS: Aeronáutica, Alimentos, civil, Computação, Demolição, Elétrica, Eletrônica, Mecatrônica, Naval e Química.

ESCUDO (DEX)

O Personagem é capaz de utilizar um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra ataque, o escudo possui IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

ESCUTAR (PER)

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Personagens que não possuam esta Perícia podem utiliza-la usando-se apenas o valor de Percepção.

ESQUIVA (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ele. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema.

*ESPORTES**

Os subgrupos da perícia Esportes podem ser usados em competições, exibições, casos práticos e - quando for o caso - combates.

ACROBACIA (AGI): Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos e coisas do tipo.

ALPINISMO (AGI): O Personagem não apenas sabe escalar montanhas, como também pode subir em muros altos, árvores e até edifícios.

ARQUERISMO (DEX): O Personagem sabe usar arco e flecha. Este esporte pode ser usado em combate: um sucesso no teste desta perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado. Um acerto crítico determina que o disparo atingiu um ponto vital, e causa o dobro do dano normal.

ARREMESSO (DEX): Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de ataque. Como nas demais perícias de ataque um sucesso no teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Com um acerto crítico o disparo atingiu um ponto vital, e causa o dobro do dano normal.

ARTES MARCIAIS (AGI): O Personagem domina uma técnica de combate desarmado— Caratê, Judô, Jiu-Jitsu... —, sendo capaz de lutar sem armas. Com um teste bem-sucedido desta perícia o personagem acerta um soco ou chute, causando 1D3+1 pontos de dano, mais o ajuste de Força; ou derruba o oponente com um rápido movimento de corpo, sem causar dano. Um acerto crítico durante um ataque determina que o golpe atingiu um ponto vital, causando dano dobrado.

OBSERVAÇÃO: Esta perícia, como Armas Brancas e seus subgrupos, tem dois valores: o valor de ataque e o valor de defesa. O valor de ataque serve para aplicar golpes, e o valor de defesa para apará-los com as mãos. Os pontos de perícia devem ser gastos separadamente para cada valor. Vale lembrar que não se pode aparar tiros ou golpes de armas cortantes com as mãos: isso só funciona com socos, chutes ou bastões.

BOXE (AGI): Igual a Artes Marciais, mas não usa chutes e nem técnicas para jogar o oponente ao chão. Causa 1D3+1 pontos de dano, mais ajuste de Força. Também possui valor de ataque e valor de defesa.

CORRIDA (CON): Pode ser usado tanto para corridas curtas (100 metros rasos, agarrar um batedor de carteiras...) ou longas (atravessar as montanhas com cães farejadores em seus calcanhares...). Um teste bem-sucedido nesta perícia diz que alcançou ou fugiu de quem desejava, a menos que o "competidor" consiga uma jogada melhor em seu próprio teste.

MERGULHO: O Personagem sabe usar equipamento de mergulho. Pode ser equipamento básico para mergulho raso — máscara. nadadeiras e snorkel ou para mergulho autônomo, que inclui tanques de oxigênio. Qualquer ação física executada debaixo d'água exige um teste desta perícia.

NATAÇÃO (AGI): O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um teste com o dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais difícil; metade da porcentagem.

SALTO (AGI): Perícia geralmente usada apenas para competições, como salto em altura, em distância, triplo, com vara... Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade.

OUTROS SUBGRUPOS POSSÍVEIS: Caça (PER), Pesca (PER), Futebol (AGI), Tênis (DEX), Basquete (DEX), Salto Ornamental (AGI), Pára-quedismo (AGI).

ETIQUETA (CAR)*

Esta perícia permite ao personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes, discussões diplomáticas. Um teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do jogador.

ALGUNS SUBGRUPOS: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

EXPLOSIVOS (0)

O personagem sabe armar e desarmar bombas, mas não construí-las — para isso precisaria também da perícia Engenharia. Um teste bem-sucedido da perícia também permite ao personagem deduzir o local provável onde uma bomba possa estar escondida.

FALSIFICAÇÃO (INT)*

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, docmentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o personagem deve ter no mínimo 30% na perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria...).

Uma falha no teste de Falsificação indica que o personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória, e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O teste da perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

ALGUNS SUBGRUPOS: Documentos, Escultura, Fotografia, joalheria, pintura.

FURTAR (DEX)

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

FURTIVIDADE (AGI)

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

IDIOMAS / LÍNGUAS (0)*

No mundo atual existem analfabetos, mas poucos participam das aventuras como Personagem; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos uma língua, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Esse nível pode ser melhorado com pontos de Perícia, de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma Perícia separada.

Para Campanhas ambientadas em outras épocas, este conceito muda um pouco. Na Idade Média, por exemplo, saber ler e escrever era um privilégio restrito a poucos nobres. Nesta Perícia estão incluídos Línguas Antigas, e Linguagem secreta.

BRAILE (0): Usado na impressão de livros para cegos. Trata-se de uma seqüência de pontos dispostos em posições precisas de forma que cada combinação representa uma letra do alfabeto.

CÓDIGO MORSE (0): Usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes ou sons intermitentes. É preciso dominar o idioma utilizado.

CRIPTOGRAFIA (0): É a habilidade de criar mensagens secretas que não possam ser lidas por pessoas não autorizadas – ou decodificar essas mensagens quando você é a pessoa não autorizada. Desnecessário dizer que, ao enviar uma mensagem codificada, será bom que o destinatário conheça a linguagem utilizada na decodificação.

LINGUAGEM DE SINAIS (0): Através de gestos feitos com as mãos, o Personagem consegue comunicar-se sem som. Usada por surdos-mudos e por mergulhadores. Não exige conhecimento prévio de nenhum idioma, sendo uma boa alternativa quando tenta-se conversar com alguém sem conhecer a língua.

LEITURA LABIAL (0): Também utilizada surdos-mudos, permite descobrir o que alguém está dizendo pela observação dos movimentos de sua boca. Pode ser usado à distância para espionar. É preciso dominar o idioma utilizado.

OUTROS SUBGRUPOS: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

INFORMÁTICA (0)*

COMPUTAÇÃO: É a habilidade de operar um computador. Acessar baços de dados e lidar com programas é uma tarefa fácil, programar algo simples é uma tarefa normal e trabalhar com programas gráficos avançados é uma tarefa Difícil.

INTERNET (0): Habilidade para pesquisar algo que preste dentro da net. Cada ação leva 1D6x10 minutos para ser completada, salvo se for uma rápida consulta em um computador conhecido (nesse caso 5D6 minutos). A qualidade do resultado fica a critério do Mestre.

HACKER (0): Habilidade de penetrar em sistemas de segurança, computadores e companhias, centrais do governo ou quaisquer outras redes consideradas "...impenetráveis, sr. Eu garanto!". Utilizam-se técnicas experimentais para se descobrir códigos de acesso com as mais variadas finali-

dades. Assim, é possível obter informações sobre pessoas, operações financeiras e movimentos de tropas. Também desativação de sistemas de segurança de prédios controlados por computador.

MANUTENÇÃO (0): Concertar um computador é complicado. As peças de um computador podem ser apenas parcialmente compatíveis entre si, o que torna a manutenção de um computador um trabalho quase artesanal.

PROGRAMAÇÃO (0): Criar programas de computador requer um treinamento especial. As linguagens são numerosas, complexas e em constante atualização.

*JOGOS**

O Personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a perícia de Esportes correspondente). Um teste bem-sucedido desta perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação.

Um teste feito com metade da porcentagem normal permite trapacear sem que o oponente perceba.

CARTAS (PER): O Personagem conhece a maioria dos jogos de baralho clássico — pôquer, bridge, Blackjack – bem como os modernos jogos de cartas colecionáveis (trading card games).

TABULEIRO (INT): O Personagem sabe jogar xadrez, gamão, Banco Imobiliário, RPGs e outros jogos de estratégia que usam tabuleiros, lápis e papel.

VIDEOGAMES (DEX): O Personagem é fera em vídeo games domésticos, de computador ou árcades.

*MANIPULAÇÃO**

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos e outras "coisinhas". São diversos os subgrupos de manipulação, variando entre técnicos, sutis e violentos.

EMPATIA (CAR): O Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste é Difícil.

HIPNOSE (0): Através de luzes, movimentos ou palavras, o personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne sugestionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

IMPRESSIONAR (CAR): É a habilidade de usar a roupa certa, a palavra certa, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, fazendo-os sentir que você é um deles, mesmo que não seja.

INTERROGATÓRIO (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com intimidação.

INTIMIDAÇÃO (WILL): Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

LÁBIA (CAR): Ou "xaveco", trata-se de persuadir pessoas (conhecidas ou estranhas) através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.

LIDERANÇA (CAR): Capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens.

MANHA (CAR): Ou "streetwise", a sabedoria das ruas. É a habilidade de usar as ruas em benefício de seu Personagem. Com esta Perícia ele consegue contatos, informações, evitar uma multa de transito, fazer compras de objetos ilegais no mercado negro, ou apenas sobreviver fora de casa.

SEDUÇÃO (CAR): O Personagem finge sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar charme. Em geral, funciona apenas com pessoas do sexo oposto...

TORTURA (INT): O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte.

*MANOBRAS DE COMBATE**

Esta categoria de Perícia é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-las.

As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial limitante.

LUTAR COM DUAS ARMAS (25): O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma, é feito o Teste individualmente.

LUTA ÀS CEGAS (20): Capacidade de lutar sem ver, de olhos fechados ou na escuridão.

REFÉM (15): O Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma pistola na cabeça. Se um Personagem com esta Perícia estiver com uma refém e for decidir matá-lo, não há nenhum tipo de ação que o impeça.

MANOBRAS PARA IMPRESSIONAR (20): O Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa frente ao inimigo ou quem mais estiver vendo a luta. De qualquer maneira, esta manobra não provoca dano.



IMOBILIZAÇÃO (20): O Personagem é capaz de, com o próprio corpo, manter o adversário imóvel. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machucá-lo.

CHAVE DE MEMBRO (20): As chaves de braço e de perna servem para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso um Teste de Esquiva contra a Perícia que o adversário usou no ataque.

MANUSEIO DE FECHADURA (0)

O uso desta perícia permite ao Personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras. Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos.

Inclui fechaduras mecânicas simples – que podem ser abertas com gazuas e outras ferramentas e também permite destrancar aqueles complexos sistemas que exigem senhas secretas, leituras digitais ou retina (destravar certos dispositivos sofisticados é considerado tarefa Difícil).

MECÂNICA (DEX)

O personagem sabe consertar máquinas, veículos e aparelhos de um determinado tipo. Esta Perícia também pode ser usada para reparar equipamentos elétricos simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro, ou um sistema hidráulico caseiro. Para aparelhos com circuito eletrônicos complexos, como computadores, usa-se Eletrônica em vez de Mecânica. A Perícia Mecânica permite consertar coisas, mas não construí-las; para isso usa-se Engenharia.

*MEDICINA**

CIRURGIA (DEX): O Personagem sabe tratar de doenças, deformidades e ferimentos internos. Existem vários tipos de cirurgia e você deve especificar quais delas sabe fazer.

PRIMEIROS SOCORROS (INT): O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar injeções e outras coisas que se deva fazer — ou não fazer — em caso de acidentes com vítimas. Dependendo da época, a perícia permite restaurar de 1d3 a 1d6 Pontos de Vida, ou o dobro disso em caso de acerto crítico. É permitido apenas um teste por pessoa, para cada acidente ou ferimento.

ESPECIALIDADES (INT): Cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

MEDITAÇÃO (WILL)

O Personagem é capaz de entrar num estado de transe, concentrando-se por alguns minutos. Uma hora de meditação é o suficiente para cancelar qualquer modificar físico ou mental que tenham como causa stress emocional. Também dá um bônus de 10% na Força de Vontade por um dia inteiro. Mas se for interrompida deve ser reiniciada.

MINERAÇÃO (0)*

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minério (ouro, cobre, ferro, carvão) ou pedras preciosas. Isso é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evitar acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador peça para seu Personagem procurar uma mina, deve lembrar-se que deve procurar por alguma coisa especifica.

Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma ciosa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

ALGUNS SUBGRUPOS: Cristais, Gemas, Metais.

*NEGOCIAÇÃO**

Este grupo de perícias permite ao personagem se sair bem no mundo das finanças, e evita que faça maus negócios seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que sua empresa vá à falência.

BARGANHA (CAR): Ou "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa pelo menor preço. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

BUROCRACIA (INT): Capacidade de saber quais papéis assinar, em que guichê, para receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

CONTABILIDADE (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de uma empresa, descobrir subornos, detectar desvios de verba...

MARKETING (INT): É a habilidade de identificar oportunidades de negócios e fazer com que pessoas comprem produtos ou aceitem idéias que lhes são impostas.

REPUTAÇÃO E CRÉDITO (CAR): O Personagem sabe se mostrar mais próspero e confiante do que realmente é. Utilizada para passar cheques sem fundos, conseguir empréstimos...

PESQUISA / INVESTIGAÇÃO (PER)

Esta é a perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, ou nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

PROCURA (PER)

Procurar parece apenas uma variante de um Teste de Percepção. A verdade é que existem técnicas e treinamentos adequados para se encontrar pessoas camufladas ou objetos escondidos. Esta Perícia inclui metodologia de procura, experiência e técnicas de localização e "farejamento" de objetos escondidos.

Esta Perícia também pode ser usada de maneira reversa, para esconder objetos em locais onde não se pensaria em colocá-los.

PERSCRUTAR (PER): Habilidade de perceber mudanças no ambiente observando pequenos detalhes do cenário ou através de sons. É necessário estar concentrado e anunciar ao Mestre o que deseja.

RASTREIO (PER)*

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo sendo seguido deixe uma pista: discos voadores, por exemplo, não deixam pistas!

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é fácil (dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é Normal; o trabalho é Difícil (metade da porcentagem) em terrenos rochosos, asfalto, com iluminação fraca, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Existem modificadores de +20% a –20%, de acordo com a condição do terreno, clima, vegetação, etc.

ALGUNS SUBGRUPOS: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

SOBREVIVÊNCIA (PER)*

O personagem sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe dos confortos da civilização. Testes bem sucedidos desta perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo que o acompanhar.

ALGUNS SUBGRUPOS: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície, Selva...

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. A quantidade de Pontos de Aprimoramento dependem da idade do Personagem (veja Tabela de Pontos).

Esses pontos não podem ser simplesmente "gastos", eles devem condizer com a história do personagem jogadores e mestres mais experientes podem fazer todo o Roleplay de como e quando seu Personagem conseguiu tais características.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Existem também os Aprimoramentos Negativos que irão fornecer pontos extras em troca de alguma desvantagem para o Personagem. A quantidade máxima de pontos que um personagem pode ganhar é 5 para cada 400 anos de idade. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, Perícias, Dádivas da Imortalidade ou Ressonância, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

APRIMORAMENTOS POSITIVOS

AMBIDESTRIA

2 PONTOS: O Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

AMIGO FANTASMA

2 PONTOS: Um amigo de seu Personagem que já tenha morrido (um companheiro de batalhas, seu pai, sua mãe, um irmão, sua esposa... defina quem é o amigo quando comprar este Aprimoramento) o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao Personagem.

O NPC é criado e controlado pelo Mestre, com a ajuda do Jogador durante a criação. Suas aparições para o Personagem ocorrem quando o Mestre julgar necessário.

ARMAS DE FOGO

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve ser explicada.

1 PONTO: O Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 PONTOS: Submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 PONTOS: Metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

ARMA OU AMULETO MÁGICO

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os Warlocks que confiariam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o jogador deve definir o que especificamente deseja.

1 PONTO: O Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 PONTOS: O Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma) ou um amuleto de sorte ou proteção contra algum elemento.

3 PONTOS: O Personagem pode possuir alguma ligação com um Warlock e que, por algum motivo, tenha confiança suficiente no Personagem para deixá-lo com um item bem poderoso. O bônus pode ser de até +5 (+5 para dano e 50% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma) ou um amuleto com algum poder importante para a aventura.

BIBLIOTECA

O Personagem possui uma vasta biblioteca em sua casa, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus anos de vida. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 PONTO: Trata de 2 Subgrupos de Perícias.
2 PONTOS: 6 Subgrupos
3 PONTOS: 10 Subgrupos
4 PONTOS: 14 Subgrupos

BOM SENSO

1 PONTO: Todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o

Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este Aprimoramento.

BUROCRACIA, POLÍTICA E GOVERNO

Controle burocrático sobre uma região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, tabeliões, etc. Permite ao imortal dobrar (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

1 PONTO: Um bairro.
2 PONTOS: Alguns bairros ou uma pequena cidade.
3 PONTOS: Uma metrópole ou pequenas cidades.
4 PONTOS: Um estado.
5 PONTOS: Dois ou três estados.
6 PONTOS: Um pequeno país.
7 PONTOS: Dois pequenos países, um grande país.
8 PONTOS: Alguns países próximos.

CONCENTRAÇÃO TOTAL

3 PONTOS: O Personagem é capaz de manter sua concentração estando sobre qualquer tipo de pressão sem ter nenhum Modificador negativo. Ele é capaz de resolver problemas ou montar quebra-cabeças em meio a um campo de batalha.

CONHECIMENTOS ARCANOS

2 PONTOS: O Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo sim, não ou irrelevante.

CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 PONTO: Um aliado importante.
2 PONTOS: Dois aliados importantes.
3 PONTOS: Quatro aliados importantes.
4 PONTOS: Oito aliados importantes.

BUROCRACIA E POLÍTICA: Inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

DIREITO E JURISPRUDÊNCIA: Seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

IGREJA: Controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

INDÚSTRIAS: Seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

MÍDIA: Controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

POLÍCIA: Inclui delegados, investigadores, escrivões, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

SUBMUNDO: O que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

FORÇAS MILITARES

São homens equipados e armados que defendem seu personagem. Podem ser exércitos regulares, paramilitares, esquadrões de elite, exércitos particulares ou outros. Os soldados não precisam ficar onde o personagem esteja. Pódem ser soldados que recebam ordens diretamente do imortal, ou de um de seus subordinados.

1 PONTO: 2 guarda-costas.
2 PONTOS: 4-5 guarda-costas.
3 PONTOS: 8-10 seguranças.
4 PONTOS: 15-20 seguranças.
5 PONTOS: 30-40 seguranças.
6 PONTOS: 60-80 soldados.
7 PONTOS: Pequenas tropas de mercenários.
8 PONTOS: Companhia com 100-1500 agentes bem treinados.

GENIALIDADE

3 PONTOS: Algumas pessoas nascem com uma inteligência privilegiada e são capazes de compreender assuntos com o qual tenham tido contato por livros, experiência ou mesmo observando e analisando alguns eventos. Todos os testes de inteligência considerados difíceis (perícias ligada a INT também são beneficiadas) devem ser tratados como testes normais. Os testes normais são considerados fáceis e os testes fáceis são considerados sucessos automáticos.

GUARDIÃO DE ARTEFATO

3 PONTOS: Como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem.

IMUNIDADE A VENENOS

2 PONTOS: Por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 PONTOS: Além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

INOCÊNCIA

1 PONTO: O Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que "comprou aquela bolsa na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 PONTOS: Funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábia). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

MEMÓRIA FOTOGRÁFICA

2 PONTOS: O Personagem tem uma memória privilegiada e é capaz de se recordar de qualquer fato, documento, foto, rosto e informações que tenha visto a muito tempo.

Ele precisa se concentrar por um minuto para se recordar, isto não concede compreensão sobre o que memorizou. Para cada ponto de Inteligência o personagem é capaz de guardar o conteúdo de três livros (de até 600 páginas), três horas de conversação e etc...



MESTRE

2 PONTOS: Todos sabem que imortais lutam entre si pelo pode e conhecimento do outro, mas a grande maioria se sente compelida a ensinar imortais recém-despertos, tornando-se mestre dele. É quase impossível encontrar um imortal que tenha aprendido sobre sua imortalidade sozinho.

Em jogo esse imortal irá tentar auxiliar o personagem em seu preparo físico e mental, mas nunca irá interferir em uma luta de seu aluno. É recomendado para jogadores inexperientes.

NOÇÃO DE COMBATE

2 PONTOS: O Personagem tem um grande conhecimento da arte de lutar, podendo predizer com notável precisão as ações de outro combatente. Mesmo que não posa ver ou ouvir não será penalizado em nenhum ataque ou defesa, desde que o oponente o tenha atacado nas últimas três rodadas.

PACIÊNCIA

1 PONTO: O Personagem tem uma paciência muito além do normal e pode esperar imóvel por horas e até dias. Não quer dizer que não sinta fome ou as necessidades fisiológicas, mas sim que não se importará e se manterá calmo e paciente não se deixando abalar. O personagem ignora qualquer modificador em situações de tensão.

PERCEBER AURA

1 PONTO: Com alguma concentração (e um Teste fácil de Percepção) o Personagem pode sentir a aura de uma pessoa. Ele detecta seu estado de espírito verificando a cor de sua aura. Cada cor corresponde a uma emoção diferente e o Personagem sabe o que significa cada cor. Está é uma habilidade natural e não pode ser cancelada por Rituais feitos por Warlocks.

PONTOS HERÓICOS

Você só pode comprar este Aprimoramento se o seu Kit não fornecer Pontos Heróicos e se o Mestre estiver usando esta regra alternativa. (mais detalhes no Apêndice).

1 PONTO: Corajoso, 1 Ponto Heróico para cada 30 anos de idade.

2 PONTOS: Valoroso, 2 Pontos Heróicos para cada 30 anos de idade.

3 PONTOS: Intrépido, 3 Pontos Heróicos para cada 30 anos de idade.

4 PONTOS: Herói, 4 Pontos Heróicos para cada 30 anos de idade.

OCULTO

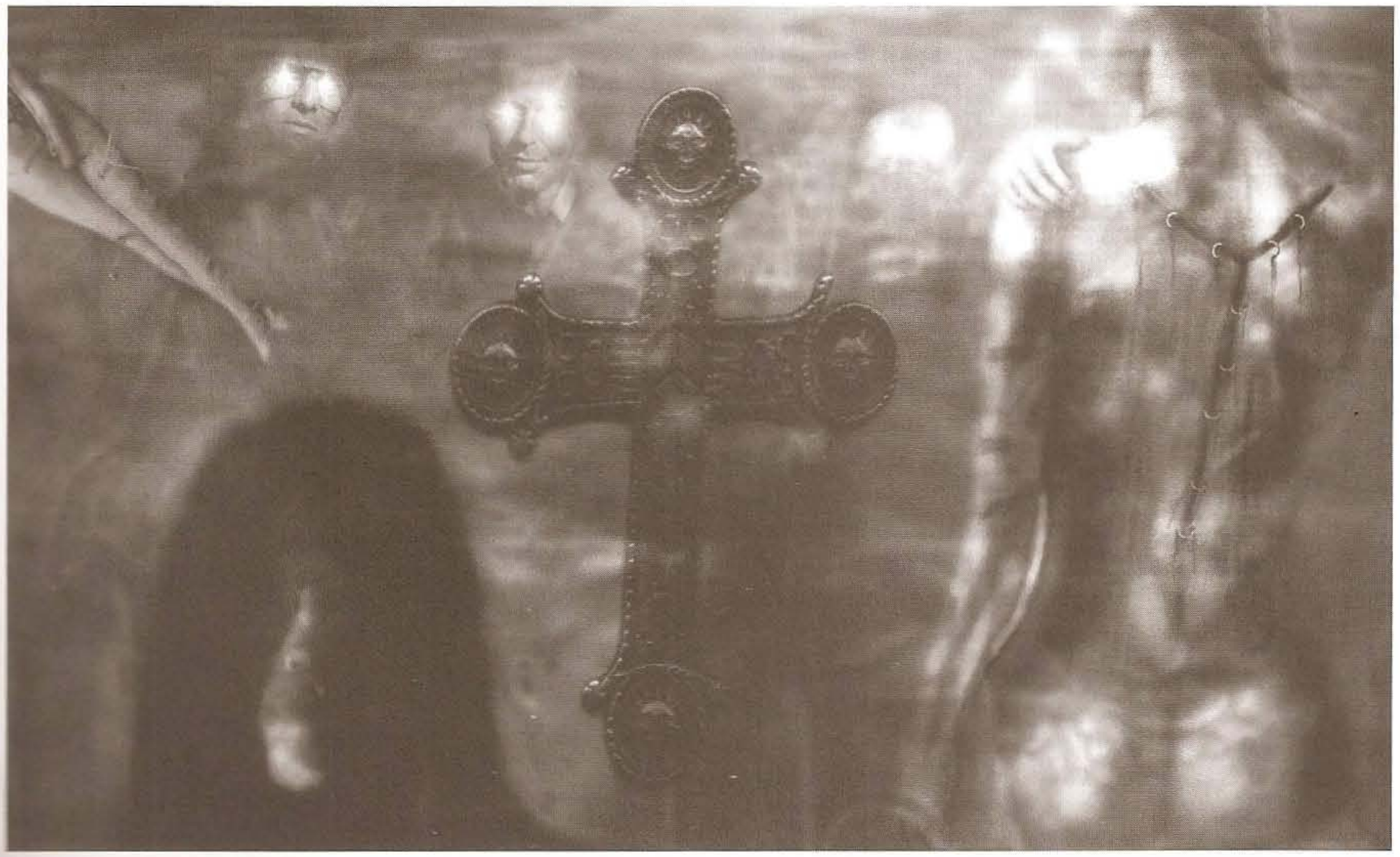
Inclui controle ou influência sobre sociedades secretas (algumas comandadas secretamente, pois se a informação vazar podem se voltar contra o imortal). Inclui também cultistas, magos charlatões, Rosacruzes, Maçons e outros.

1 PONTO: Um bairro.

2 PONTOS: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 PONTOS: Uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 PONTOS: Um estado.



5 PONTOS: Dois ou três estados ou uma grande região.
6 PONTOS: Um pequeno país.
7 PONTOS: Dois pequenos países ou um grande país.
8 PONTOS: Alguns países próximos.

RECURSOS E DINHEIRO

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 PONTO: Renda de até US$ 2.000 mensais.
2 PONTOS: Renda de até US$ 4.000 mensais.
3 PONTOS: Renda de até US$ 8.000 mensais.
3 PONTOS: Renda de até US$ 16.000 mensais.
5 PONTOS: Renda de até US$ 32.000 mensais.
6 PONTOS: Renda de até US$ 64.000 mensais.
7 PONTOS: Renda de até US$ 125.000 mensais.
8 PONTOS: Renda de até US$ 250.000 mensais.

RESISTÊNCIA À MAGIA

Não pode ser compradas por personagens que utilizem Magia (Warlocks).

1 PONTO: O Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de 1D automaticamente.

3 PONTOS: Idêntico ao descrito acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

RESISTÊNCIA À DOR

2 PONTOS: O Personagem é totalmente imune aos efeitos da dor, não sofre qualquer redutor por estar ferido. Isso não impede que ele saiba que está ferido e não fornece qualquer tipo de cura adicional.

SANTUÁRIO

Nenhum imortal irá atacar ou ferir outro em um santuário o que leva alguns a viverem isolados desta eterna luta.

4 PONTOS: O imortal vive em um Santuário como um representante ou discípulo de uma ordem religiosa qualquer.

8 PONTOS: O imortal possui um Santuário. Deve ter uma boa explicação.

SÁBIO

1 PONTO: Existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas à Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

SACAR RÁPIDO

2 PONTOS: O Personagem é capaz de sacar sua arma mais rápido do que qualquer outro, pode sacar qualquer arma que posa ser empunhada com uma só mão no mesmo turno. Em situações de combate contra outro personagem que não possua este aprimoramento sempre irá sacar a arma primeiro.

SEDUTOR

1 PONTO: Seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

SENSIBILIDADE

1 PONTO: O Personagem é capaz de perceber qualquer Dádiva da Imortalidade sendo usada em um raio igual ao seu nível de Percepção x 5.

2 PONTOS: O Personagem é capaz de perceber qualquer tipo de poder sendo usado em um raio igual ao seu nível de Percepção x10.

3 PONTOS: O Personagem é capaz de perceber e identificar qualquer tipo de poder sendo realizado assim como sua fonte em um raio igual a sua Percepção x10.

SENSITIVO

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

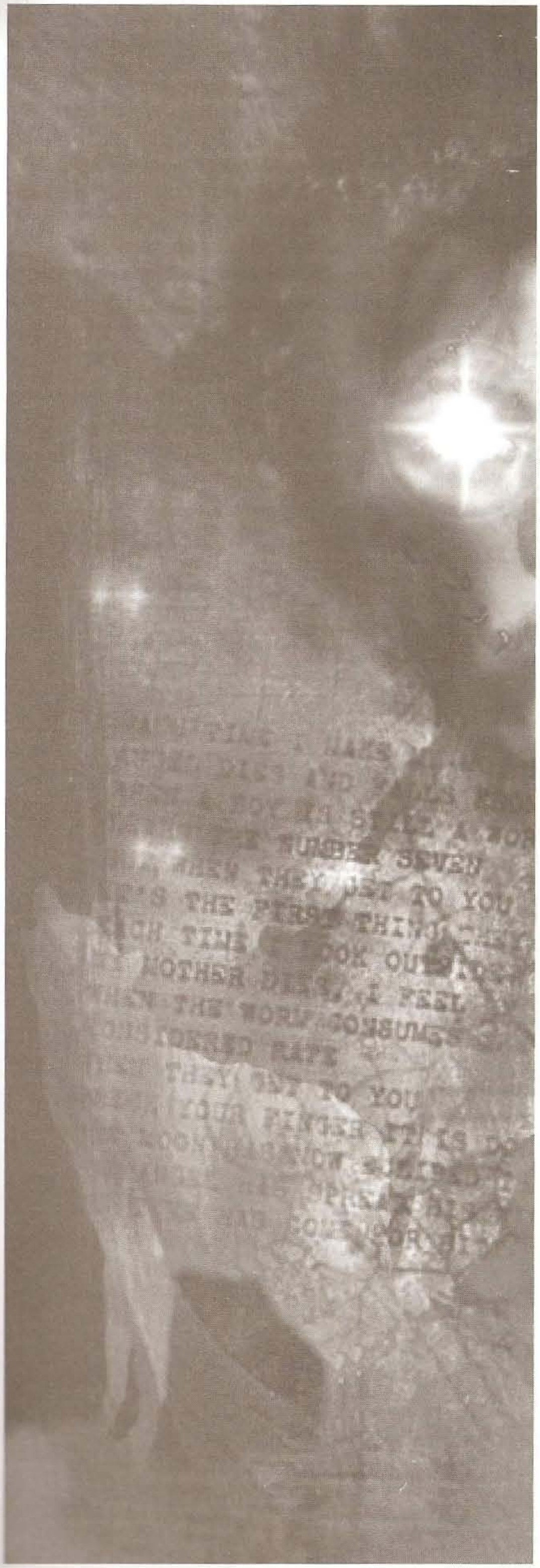
1 PONTO: O Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação o de Campanhas e Aventuras.

2 PONTOS: O Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma Percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

SENSO DE DIREÇÃO

1 PONTO: Seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 PONTOS: O mesmo que o descrito acima, mas



funciona em qualquer Plano Existencial que o Personagem esteja (Plano Astral, Inferno e etc).

SENSO NUMÉRICO

1 PONTO: O Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

SENTIDOS AGUÇADOS

1 PONTO PARA CADA SENTIDO: O Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

SONO LEVE

1 PONTO: Seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

SORTUDO

2 PONTOS: Este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão antes de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo ter· gasto a "sorte" da sessão).

STATUS

Indica a reputação e o status entre os imortais (dependendo do tipo de campanha pode influenciar até mesmo criaturas das sombras). Quanto mais Status seu personagem tiver, melhor será o tratamento que receberá dos NPCs, mas também afeta PCs.

1 PONTO: Líder reconhecido em um bairro.

2 PONTOS: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 PONTOS: Conhecido em uma metrópole ou varias pequenas cidades.

4 PONTOS: Um estado ou região. Membro do Conselho de uma cidade pequena.

5 PONTOS: Dois ou três estados ou uma grande região. Membro do Conselho de uma cidade grande.

6 PONTOS: Conhecido em um pequeno país ou algumas regiões vizinhas de um país maior.

7 PONTOS: Conhecido e respeitado em dois ou três pequenos países ou um grande país.

8 PONTOS: Um continente. Imortal reconhecidamente mais influente em um país inteiro.

TALENTO

1 PONTO POR ARTE: Todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

VISÃO NOTURNA

2 PONTOS: Permite ao personagem enxergar perfeitamente à noite desde que tenha um fonte de luz mesmo que ínfima como a luz das estrelas, ou um pequeno foco de luż quase imperceptível.

VONTADE DE FERRO

3 PONTOS: O Personagem possui uma força de vontade tão grande que o torna imune a qualquer forma de dominação, controle mental, sedução ou outras coisas que possam afetar sua mente ou emoções. Também o torna capaz de resistir a torturas e a desejos naturais ou não.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

ALCOÓLATRA

-1 PONTO: Imortais não irão morrer pelos danos do alcoolismo, mas podem ficar bastante debilitados. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para bêbados, todos os Testes são Difíceis.

ALBINISMO

-1 PONTO: O Personagem tem olhos claros, pele e cabelo brancos. Se for exposto à luz intensa (como o sol) ou fontes de calor superior a 37°, sem roupas adequadas recebe 1 ponto de Dano por hora. Isso não chega a ser problema para um imortal, mas pode ser perigoso e debilitante.

ALUCINADO

-1 PONTO: O Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que ele vê é real e nem tudo que é real ele vê. Vai precisar de constantes testes de Inteligência (não de percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. A alucinação pode ser: sons estranhos, vultos, odores e etc.

ANALFABETO

-1 PONTO: Por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem Perícias que tenham valor inicial baseado em INT: Perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valo inicial 0. qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibidas para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

AMNÉSIA

-2 PONTOS: O Personagem não possui qualquer recordação de seu passado e provavelmente não sabe de sua imortalidade. Estará limitado a se recordar apenas de fatos ocorridos após o inicio da aventura. Isto dará liberdade ao Mestre para decidir sobre os fatos e histórias que envolvem o personagem que iniciará, geralmente, acordando de um torpor ou saindo de um acidente.

ANACRONISMO

-3 PONTOS: O Personagem não conseguiu se adaptar à modernidade e leva a vida como se vivesse décadas atrás. Não usa computadores e evita tudo relacionado à tecnologia, suas roupas e hábitos são antiquados para a época da campanha.

ASSASSINO SERIAL

-3 PONTOS: Por um grave desequilíbrio mental (segundo os médicos) seu personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, loiras, homossexuais, negros, pessoas de terno, religiosos...) ou método de execução (tortura, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos...).

Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pelo FBI, ou outra polícia. O Mestre pode exigir um teste de WILL quando o personagem tentar resistir a uma chance de atacar uma vítima em potencial.

ASSOMBRADO

-1 PONTO: Por algum motivo, pessoas mortas que o Personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo "por que você me matou?" ou "por que deixou que eu morresse?". O Mestre pode impor modificadores nas ações do Personagem durante as aparições, afinal isso pode distrair qualquer um. Personagens com os Aprimoramentos Vontade de Ferro, Concentração Total não podem ter este Aprimoramento.

AZARADO

-1 PONTO: As coisas dão errado para este Personagem com indesejável freqüência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo mestre).

CANIBAL

-3 PONTO: Este Personagem possui uma grotesca apreciação pelo sabor da carne e sangue humanos. Já matou para satisfazer sua necessidade – está na lista de procurados



pela polícia ou federais. O Mestre pode exigir um teste de WILL quando o antropófago precisa resistir a uma chance de matar para satisfazer o mórbido desejo.

CLEPTOMANÍACO

-2 PONTOS: Seu Personagem precisa roubar alguma coisa de quase todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites de geladeira, chaveiros, porta-retratos...), coisas aleatórias ou até mesmo objetos de muito valor (jóias, relógios, estatuetas...). muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente – o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

CÓDIGO DE HONRA

-1 PONTO: Seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

CETICISMO

-1 PONTO: Ao contrario do supersticioso, este não acredita em nada sobrenatural. Nada conseguirá convencê-lo de que aquele cara com assas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto estranho no céu era um OVNI. Sempre irá encontrar uma explicação "cientifica" e sensata para o ocorrido.

COBIÇA

-1 PONTO: Esse personagem deseja tudo que os outros possuam, mesmo não lhe servindo para nada. Poderá até tentar roubar ou destruir seu objeto de desejo.

COVARDIA

-2 PONTOS: O Personagem é medroso e raramente irá se arriscar ou enfrentar um perigo. Seja qual for a causa, nem mesmo a imortalidade é suficiente para impedir que sinta medo de lutas e do oculto. A morte é o seu maior medo. Sempre que for necessário enfrentar algum perigo, encarar um inimigo ou qualquer ação que requeira coragem, o jogador deve fazer um Teste Difícil de WILL.

DEPENDENTE

-2 PONTOS: O Personagem tem um protegido indefeso. É possível ter no máximo dois dependentes, os quais serão controlados pelo Mestre que tem total liberdade para usá-los da forma que quiser, mas eles não podem ser imortais. O dependente pode estar sempre presente ou morar em algum outro lugar. Porém, toda a vez que ele precisar de ajuda, o personagem deve largar o que estiver fazendo para ajudá-lo. Também deverá se manter presente o maior tempo possível.

DUPLA PERSONALIDADE

-3 PONTOS: Conhecida na psicologia como

Síndrome da Caim, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São Pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador.

DEVOÇÃO

O personagem dedica sua vida a alguém, alguma coisa ou alguma crença. O jogador deve especificar sua devoção, a qual deve ser totalmente fiel. Em termos de regra, para alterar uma devoção é necessário recomprar a característica e ter um excelente motivo.

-1 PONTO: Devoção suave. Nunca colocaria sua devoção acima da sua própria vida ou dever.

-2 PONTOS: Devoção cega. O personagem se importa mais com seu objeto de devoção do que consigo mesmo.

ESQUIZOFRÊNICO

-2 PONTOS: Este Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, "saber" que é uma figura histórica ou mitológica reencarnada. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele são verdades).

EXCESSO DE CONFIANÇA

-1 PONTO: O personagem acredita ser muito eficiente e nunca hesita em confiar em suas habilidades, mesmo em situações extremas. Quando fracassa, sempre culpará alguém ou alguma coisa.

FANFARRONICE

-1 PONTO: O Personagem está sempre contando vantagens sobre si mesmo. Conta histórias absurdas sobre suas façanhas (ou dizendo que foi ele quem fez o que os outros fizeram), se julga superior e quer demonstrar que é o maioral, algumas vezes pode ser confundido com um megalomaníaco.

FOBIA GRAVE

-1 PONTO: Seu Personagem "morre" de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- Acrofobia (medo de altura)
- Agorafobia (medo de espaços abertos)
- Balistofobia (medo de armas de fogo)
- Belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- Claustrofobia (medo de espaços fechados)
- Demofobia (medo de estar com muitas pessoas)
- Entomofobia (medo de insetos)
- Necrofobia (medo dos mortos)
- Pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em Teste Difícil de WILL.

GREMLININT

-1 PONTO: Onde quer que o Personagem vá as coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Relógios não duram uma semana em seu pulso, rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuviscos, carros quebram, peças se soltam, aparelhos novos apresentam defeitos e computadores travam. Este Aprimoramento só funciona contra o Personagem.

HIPER SENSIBILIDADE À DOR

-2 PONTOS: Qualquer ferimento é sentido com mais intensidade do que o normal. Sempre que o Personagem receber um ferimento qualquer o jogador deve fazer um teste difícil de WILL, se falhar todos os testes realizados pelo personagem por 1D6 minutos serão elevados em um nível (testes comuns se tornam difíceis).

IGNORÂNCIA

-3 PONTOS: É o contrário da genialidade. O Personagem terá muita dificuldade em aprender coisas novas o que pode gerar muita irritação por parte de outras pessoas. Todas as Perícias ligadas a INT devem ser divididas por 2 e o personagem não pode possuir nenhuma perícia menor que 10%.

INCOMPETENTE

-1 PONTO: O Personagem é inapto em alguma coisa. Escolha uma Perícia, que o personagem possua, ligada a Destreza ou Agilidade e eleve em um nível a dificuldade para realizá-la (testes normais se tornam difíceis).

-2 PONTOS: Igual ao anterior, sendo que afeta duas Perícias.

INIMIGO

O Personagem possui um ou mais inimigos de longa data que deseja destruí-lo ou apenas prejudicá-lo em alguma coisa.

- 1 PONTO: Um inimigo com a mesma idade.

- 3 PONTOS: Um inimigo três vezes mais poderoso ou um pequeno grupo de inimigos menores.

- 4 PONTOS: Uma pequena organização como inimigo.

- 5 PONTOS: Uma grande organização como inimigo.

INTOLERÂNCIA

-2 PONTOS: O Personagem não tem a mínima paciência com: pessoas, hábitos e etc (deverá ser especificado pelo jogador), se irritando e evitando a todo custo ficar próximo ou mesmo entrando em conflito.

IRÔNICO

-1 PONTO: O Personagem é extremamente irônico e vive fazendo gracinhas e tentando rir às custas dos outros. É obrigatória a interpretação deste aprimoramento, caso o jogador insista em não fazê-lo o mestre pode fazê-lo ser sarcástico com autoridades ou outros seres e em último caso perder o aprimoramento e o ponto ganho.

JOVEM

Alguns imortais despertam quando são muito jovens o que pode ser muito perigoso para eles, pois são presas fáceis para os mais velhos, ao menos a maioria.

-2 PONTOS: Despertou para a imortalidade entre 14 e 17 anos. Atributos Físicos –1.

-4 PONTOS: Despertou para a imortalidade entre 8 e 13 anos. Atributos Físicos –3.

MANIA DE PERSEGUIÇÃO

-1 PONTO: O Personagem é paranóico e acredita que está sendo perseguido ou observado por algo ou alguém (Nosferatus, demônios, agentes secretos, mafiosos...). Agirá de forma incomum e tentará despistar seus pretensos observadores, muitas vezes pode até tentar atacar pessoas que acredite ser seus "inimigos".

-2 PONTOS: Igual ao anterior, com a diferença de que o Personagem está mesmo sendo perseguido.

MANÍACO DEPRESSIVO

- 2 PONTOS: O Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo ao desejo de morrer, e vice-versa. Já tentou o suicídio mais de uma vez. Pondera muito sobre sua existência e sempre acaba vendo a solução para tudo na morte. Como imortal não tem coragem de se decapitar ou "dar sua cabeça" para outro, mas cometerá suicídios como auto-punição.

MEGALOMANIA

-2 PONTO: A imortalidade lhe subiu à cabeça e o Personagem acredita ser um deus! Sua motivação maior é o poder e sua ambição é ser o último imortal. Não importa o que digam, o Personagem sempre se achará o melhor e mais forte e o único digno da Ressonância de todos os imortais.

MENTIROSO COMPULSIVO

-1 PONTO: O pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Esse é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

OBSESSÃO

-1 PONTO: Seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega). Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar o adversário.

PERDA TERRÍVEL

-1 PONTO: O Personagem teve os pais, cônjuge ou mesmo toda a família assassinada, talvez em um ritual profano ou por um inimigo. Ele presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível, diante da visão de partes daqueles que amava dispostas em um pentagrama, no centro da sala de jantar. Depois disso, nunca voltou a ter uma noite de sono decente.

Ao deparar com uma cena ou situação semelhante à que o traumatizou deixa o Personagem perturbado, tornando todos os Testes Difíceis. Qualquer menção à pessoa perdida coloca o Personagem em estado catatônico 3D6 rodadas, incapaz de agir ou pensar. Mesmo após esse período, o Personagem ficará deprimido por alguns dias.

SANGRAMENTO

-1 PONTO: O nariz, boca ou ouvidos do Personagem sangram quando ele está em contato com alguma coisa sobrenatural, ou quando utiliza algum poder. Este sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizado como forma de detectar eventos sobrenaturais).

Caso aconteça seguidas vezes, este efeito pode começar a debilitar o Personagem.

TOQUE LETAL

-1 PONTO: O mero toque dos dedos deste Personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o Personagem ficar perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

-2 PONTOS: Funciona de modo semelhante ao anterior, mas principalmente quando utiliza alguma Dádiva da Imortalidade. Para cada Ponto de Ressonância gasto, algum ser vivo (planta, animal vertebrado ou outros PCs ou NPCs) no raio de 1 metro por Ponto de Ressonância Passiva sofre 1 ponto de dano. Se houver mais de um ser vivo, o maior sofrerá o primeiro ponto de dano, seguido pelo segundo maior e assim por diante. Se não houver nenhum ser vivo na área o próprio imortal sofrerá o dano.

SADISMO

-2 PONTOS: A única coisa que lhe traz prazer é o sofrimento de outros. Machucar ou agredir alguém lhe satisfaz. Isso o torna cruel e sem sentimentos. Você não se contenta em matar, quer sempre fazer seus inimigos sofrerem o máximo possível antes de matá-los.

SEGREDO

O Personagem guarda algum segredo que, se for descoberto, poderá lhe causar grandes problemas ou coisa pior. Pode ser qualquer coisa que possa realmente prejudicar

o Personagem e afetar a Campanha de alguma forma e deve ser bem explicado para o mestre.

-1 PONTO: O segredo é algo que irá trazer muito embaraço para o Personagem.

-3 PONTOS: O segredo pode decretar a morte final do Personagem.

SUPERSTICIOSO

-1 PONTO: Mesmo nunca tendo presenciado nada de sobrenatural, o Personagem acredita em todos os tipos de superstição. Carrega pés-de-coelho, trevos-de-quatro-folhas e todos os tipos de talismãs, não passa por baixo de escadas, evita gato preto. Sua crença é tão forte que sempre que faz algo contra suas superstições se torna tão tenso que pode cometer erros como se realmente estivesse com azar.

SUSPEITO

-1 PONTO: Algo em você o torna sempre suspeito de atos criminosos ou duvidosos, desde pequenos furtos a assassinato, alguém sempre irá achar que você ou é o culpado ou está ligado ao acontecimento.

-2 PONTOS: As pessoas o encaram como se fosse um criminoso em potencial, aguardando para cometer algum ato ilícito. O Personagem sempre será parado em blitz policiais e se estiver próximo a uma cena de crime, os investigadores irão interrogá-lo. Qualquer ligação, por menor que seja, a um acontecimento estranho ou crime é o suficiente para que seja acusado.

VÍCIOS

O Personagem não consegue viver sem seu vicio.

-1 PONTO: O vicio não traz nenhum efeito colateral (mas é uma droga ilegal), devendo ser satisfeito uma vez ao dia.

-2 PONTOS: O vicio irá trazer malefícios em longo prazo, e deve ser satisfeito duas vezes ao dia.

-3 PONTOS: Os efeitos colaterais afetam seu desempenho por até 2 horas após a utilização da substância (todos os Testes são Difíceis) e deverá ser satisfeito no mínimo por 2 vezes por dia. Caso contrario ficará inquieto e agressivo, buscando satisfazer seu vício.

VONTADE FRACA

-2 PONTOS: Todas as ações que requeiram testes de WILL, são feitas como Testes difíceis. O Mestre não deve permitir que o jogador compre Perícias ou Aprimoramentos que possam entrar em conflito com este, como: vontade de ferro, Meditação e similares.





CAPITULO TRÊS

RESSONÂNCIA E DÁDIVAS

Quando um imortal Desperta, toda sua essência e força vital se transformam. Essa transformação o torna mais forte, ágil, resistente e poderoso que qualquer outro mortal. A Ressonância é capaz de afetar tanto o próprio corpo do imortal quanto o mundo que o cerca, essa força parece estar conectada a tudo que existe, o que é considerado por muitos como prova da superioridade dos imortais. Quanto mais velho e poderoso, maior será o nível de Ressonância do imortal.

A Ressonância se torna a própria essência do imortal e possui todo seu poder e conhecimento, permitindo ao imortal usar as Dádivas da Imortalidade (poderes dos imortais). Quando o imortal sofre a morte final, a Ressonância é liberada e parcialmente absorvida por outro imortal.

A quantidade de Ressonância inicial depende da idade do imortal. A Ressonância Ativa é igual à Passiva x2. Sempre que a Ressonância Passiva for alterada (aumentar ou diminuir) a Ativa também irá variar, se mantendo sempre 2 vezes maior que o nível Passivo (salvo se algum poder ou Aprimoramento disser o contrário).

Atente para o fato de que estamos usando como referência o ano atual, se o Mestre for conduzir uma aventura ambientada em outros períodos considere apenas a idade para distribuir a Ressonância.

SENTINDO A RESSONÂNCIA

A Ressonância de um imortal pode ser sentida por outro como um zumbido e dor de cabeça cuja intensidade depende da Ressonância sentida. Com isso dificilmente um imortal será pego de surpresa por outro. Imortais-latentes (imortais que ainda não despertaram) também possuem Ressonância e podem ser sentidos por imortais.

Esta sensação permite saber a distância aproximada e nível de poder do outro imortal, o que já salvou a vida de muitos jovens. Mortais e outros seres não possuem Ressonância. É uma habilidade intrínseca e não requer nenhum teste por estar sempre ativa, mesmo durante o sono.

O raio de alcance é igual ao nível de Percepção x Ressonância Passiva em metros. Imortais com mais de 50 pontos de Ressonância podem ser sentidos a longas distâncias como um leve distúrbio na Ressonância. Fica a critério do Mestre decidir a sensação e a área de efeito.

VISIBILIDADE DA RESSONÂNCIA

De modo geral ela é invisível. Mas se o imortal desejar concentrar sua Ressonância ao ponto de torná-la visível para outro imortal, poderá fazê-lo tornando suas Dádivas da Imortalidade e níveis de Atributo perceptíveis.

TABELA DE RESSONÂNCIA

IDADE	RESSONÂNCIA PASSIVA	RESSONÂNCIA ATIVA	RESSONÂNCIA POR TURNO
50 a 300	15	x2	5
301 a 500	20	x2	10
501 a 1000	30	x2	20
1001 a 1500	60	x2	30
1051 a 2500	120	x2	60
2501 a 3500	240	x2	120
3501 a 5000	480	x2	240
+ 5000	?	?	?

OBS: *Os pontos ganhos com Aprimoramentos Negativos podem ser usados para comprar mais níveis de Ressonância, na proporção de 1 ponto para cada nível de Ressonância Passiva.*

O imortal "observador" não saberá as estatísticas já que isso só existe nas regras, ele saberá o quanto o outro é mais poderoso e só reconhecerá Dádivas que possua ou já tenham sido usadas contra ele. Raramente um imortal irá se mostrar desta forma.

Sempre que ocorrer uma Revitalização, seus efeitos podem ser vistos no céu como flashes de luz similares a relâmpagos, mesmo que o céu esteja claro e sem indícios de chuva.

GANHO AUTOMÁTICO

A imortalidade é algo que supera tudo que já foi descoberto, ao contrário do que possa parecer não é apenas uma condição é um processo evolutivo contínuo. O Personagem ganha 1 ponto de Ressonância Passiva à cada 20 anos de vida. Este ganho só é valido após o Personagem ter sido criado e iniciado suas aventuras. Este ganho ocorre mesmo se o Personagem estiver em Narcose.

EXEMPLO: Um jogador, com a permissão do Mestre, cria um Imortal Moderno com 230 anos. Para jogar nos dias atuais, ele recebe 15 pontos de Ressonância e só terá o beneficio do ganho automático quando passarem-se 20 anos desde que foi usado pela primeira vez. Se o mestre decidir acelerar a campanha em 20 anos o Personagem ganhará 1 ponto automático em Ressonância Passiva.

REVITALIZAÇÃO

Quando um imortal sofre a morte final, sua Ressonância se esvai de seu corpo em uma incrível "tempestade" de energia e o imortal que estiver mais próximo irá absorver a metade da Ressonância Ativa. Quanto maior a Ressonância do morto, maior será a intensidade da Revitalização. O nível absorvido é somado ao do Personagem sobrevivente, efetivamente.

A Revitalização regenera qualquer ferimento que o vencedor tiver sofrido durante a luta (menos a decapitação) e restaura todos os níveis de Ressonância Ativa que tiverem sido gastos.

Se houver mais de um imortal próximo (raio de 30 metros) o valor que caberia ao vencedor deve ser dividido entre os presentes, isso é um bom motivo para não lutar contra um imortal com outros próximos. Sempre que o Personagem passar por uma Revitalização, anote no campo apropriado da planilha de Personagem.

O imortal também absorve uma Dádiva (explicado mais à frente) e conhecimentos básicos do morto. Em termos de jogo, o vencedor ganhará uma Perícia (do morto) ligada a Inteligência em 10% e outra de escolha livre também em 10% permanentemente, se o Imortal vencedor possui alguma Perícia em comum com o morto poderá usar os 10% para ampliá-la (o mesmo é valido para Dádivas). Além disso também terá parte de suas memórias lembrando fatos recentes da vida do morto (coisas ocorridas no ultimo mês), a identidade verdadeira e algumas informações sobre sua vida.

OBS: O Mestre pode conceder um Aprimoramento Positivo ou Negativo a imortais que conseguirem decapitar outros mais velhos e poderosos. Até mesmo traços de personalidade do morto podem se manifestar. Isso é aconselhável quando o imortal derrotado possuir mais de 70 pontos de Ressonância Passiva.

PERDENDO RESSONÂNCIA

Mesmo sendo algo muito difícil, um imortal pode perder Ressonância de forma efetiva. Existem duas formas:

TRANSCENDÊNCIA

Quando um imortal sofre a morte final e não existe nenhum imortal próximo sua Ressonância desencarna para renascer ou reincorporar novamente. Se o nível de Ressonância Passiva for maior que 60 ele irá reincorporar no corpo mais próximo de alguém que tenha acabado de morrer, terá as recordações do morto e irá recuperar a sua aos poucos.

Se tiver menos que 60 pontos de Ressonância Passiva reencarnará em algum recém-nascido uma década depois e se desenvolverá normalmente até despertar para imortalidade - em ambos os casos perderá 2 pontos de Ressonância Passiva permanentemente, uma Dádiva e todos os poderes relacionados a ela. A escolha do Mestre.

OBLITERAÇÃO: Ficar próximo de uma Revitalização não é nada seguro. Se o imortal que sofreu a morte final possuir menos de 20 pontos de Ressonância o imortal vencedor (que aplicou o golpe definitivo) receberá a metade do nível dele mais 2 ponto de cada imortal que estiver próximo (raio de 30 metros). Nesta circunstância, os outros imortais não perderam estes pontos definitivamente.

USANDO A RESSONÂNCIA

Esta característica possui dois valores um Ativo e um Passivo. O Passivo é seu nível atual e só irá variar em circunstâncias extremas (como visto no tópico anterior) já o nível Ativo é usado para "ativar" alguma Dádiva. Veja tabela de Ressonância para saber com quantos pontos de Ressonância Ativa e Passiva seu Personagem inicia a aventura.

A Ressonância que for usada é retirada da Ativa. Os pontos gastos são recuperados na razão de 1 ponto para cada 1 hora, por nível de Ressonância Passiva. Ou seja um Personagem com 15 pontos de Ressonância Passiva recupera 15 pontos de Ressonância Ativa a cada hora.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

Poder é algo com que todos sonham, alguns buscam-no como se fosse o mais importante elemento da vida. Os imortais são agraciados com habilidades apenas sonhadas pela maioria dos mortais. São as Dádivas da Imortalidade, poderes extraídos de sua Ressonância e que demonstram o nível de evolução do imortal.

Imortais existem desde o inicio dos tempos e vêm evoluindo constantemente. As Dádivas são quase infinitas, por isso serão descritas apenas as mais comuns nos dias atuais, mas alguns imortais muito antigos podem ter desenvolvido outras ou mesmo aprimorado as existentes.

ADQUIRINDO DÁDIVAS

Quando o Personagem é criado, o jogador recebe Pontos de Dádivas para comprar os poderes (veja tabela para saber com quantos pontos o Personagem inicia), podendo adquirir qualquer um que esteja listada neste capítulo na proporção de 1 ponto por poder. Para possuir uma Dádiva em nível 2, é necessário possuir pelo menos um poder desta Dádiva em nível 1, e assim por diante.

Existem algumas Dádivas que se ramificam em vários efeitos por nível e cada um destes efeitos conta como um poder e custa 1 ponto. Os pontos ganhos com Aprimoramentos Negativos também podem ser usados para comprar mais Dádivas na razão de 1 ponto por poder.

Existem outra forma de adquirir novas Dádivas durante o decorre das campanhas ou aventuras:

POR REVITALIZAÇÃO: Quando se absorve a Ressonância de outro imortal, também se absorvem alguns poderes. O imortal que aplicou o golpe final recebe uma Dádiva do morto com todos os poderes relacionados a ela e total compreensão de como usá-la. A Dádiva é escolhida livremente pelo jogador. O Personagem irá perder um nível de poder a cada dia até ficar com apenas um poder de nível 1.

Se o vencedor já possuir a Dádiva escolhida poderá escolher automaticamente um poder um nível maior automaticamente, além dos já citados anteriormente.

Cloud possui a Dádiva Bellicus com o poder de nível 2. Ele decapita um imortal que também possui esta Dádiva em nível 2 e os poderes Dano Extra e Energizar Arma e também a Dádiva Psique com o poder de nível 1 Pequeno Esquecimento e de nível 2 Paranóia. Cloud absorve Psique em nível dois com ambos os poderes. Em uma noite irá perder o poder de nível 2, ficando apenas com Pequeno Esquecimento.

Mas como possui uma Dádiva em comum, poderá adquirir um novo poder em nível 3 já que possui um em nível 2.

USANDO AS DÁDIVAS

Para utilizar uma Dádiva, o jogador deve anunciar o que irá utilizar e pagar o custo que depende do poder utilizado. Caso a descrição não contenha o custo, o Personagem sempre irá gastar 2 pontos de Ressonância Ativa. Poderes descritos como Sempre Ativos não requerem nenhum gasto de Ressonância e podem ser "desligados" quando o Personagem desejar.

Algumas Dádivas exigirão um Teste de Atributo que será mencionando na descrição do poder, neste caso a Dádiva só irá funcionar se o teste for bem sucedido, mas o Personagem gastará os pontos de Ressonância requerido pelo poder.

Caso o jogador consiga um Acerto Crítico, o efeito será melhor que o esperado. Algumas possibilidades:

**Se houver custo para executar a Dádiva este é reduzido a Zero.*
**Se provocar dano, o dano será o máximo (1D6 irá provocar 6 pontos de dano).*
**Se for um poder defensivo, a defesa será total.*

Se o jogador tirar um Erro Crítico, além da habilidade não funcionar os efeitos podem ser:

**Se houver custo para executar a Dádiva este será dobrado.*
**Se provocar dano, o Mestre pode escolher provocar dano no Personagem ou em outro que estiver próximo.*
**Se for um poder defensivo, o dano recebido será acrescido de 2 pontos.*

OBS: *Sempre que o texto mencionar o gato de Ressonância, este valor será retirado do nível de Ressonância Ativa.*





CORPUS

A Ressonância permite ao imortal realizar ações físicas muito além do que um mortal poderá alcançar. Esta Dádiva afeta a resistência, força e velocidade. Todos duram 3 minutos (deve-se respeitar o limite máximo de Ressonância que um Personagem pode usar por turno).

Depois de ativar um poder, o Personagem só poderá usar mais pontos de Ressonância quando o efeito tiver passado. Outra limitação é que só é possível utilizar um poder por turno. (Ver tabela de Ressonância)

FORÇA

Cada ponto de Ressonância Ativa que for usado concede um bônus de +3 na Força (FR), isso não afeta a aparência nem mesmo a massa muscular por tratar-se de uma força sobrenatural. Todos os testes e efeitos do atributo força são usados, levando em conta o novo nível, incluindo os PVs que aumentam proporcionalmente.

VELOCIDADE

Cada ponto de Ressonância Ativa que for usado concede um bônus de +3 na Agilidade (AGI) e +1D6 para a iniciativa. Se o imortal ganhar a iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo no teste, ele ganha uma ação extra na rodada.

RESISTÊNCIA

Cada ponto de Ressonância Ativa que for usado concede um bônus de +3 em Constituição (CON).

OBS: Todos os três poderes descritos têm duração de 1 minuto para cada nível de Resonancia Passiva que o Personagem possuir.

BELLICUS

Os imortais lutam entre si e contra outros seres muito antes dos mortais sonharem com isso. Por esta razão, suas habilidades com armas são refinadas.

NÍVEL 1

DANO EXTRA: +1 ponto de dano para cada ponto de Ressonância que for usada. Só pode ser usada em armas brancas. Máximo de +3.

NÍVEL 2

ENERGIZAR ARMA: Concentrando sua Ressonância o imortal envolve sua arma com uma aura de energia que concede +1 de dano e +10% no valor de ataque e defesa para cada ponto de Ressonância que for utilizado. Só pode ser usada em armas brancas. Máximo de +3.

NÍVEL 3

EVOCAR ARMA: O imortal pode evocar e trazer sua arma, que esteja caída ou fora de seu alcance manual. O alcance do poder é igual ao nível de Ressonância em metros.

Só pode ser usada em armas que pertençam ao Personagem a algum tempo (a critério do Mestre).

NÍVEL 4

ENERGIZAR PROJÉTIL: Canalizando a Ressonância em uma arma de projétil, o imortal pode aumentar o dano provocado por ele. +1 de dano para cada ponto de Ressonância que for usada. Pode ser usado também em armas arremessadas como: punais, pedras, flechas e etc. Máximo de +5.

NÍVEL 5

ARMA INCANDESCENTE: Como se possuísse uma fornalha dentro de si, o imortal exterioriza a Ressonância em forma de uma tênue chama azulada que envolve sua arma ou projétil ampliando o dano provocado e a defesa também. O dano provocado será muito mais grave e demorará o dobro do tempo para ser recuperado e ignora metade do IP do alvo.

Cada ponto de Ressonância Ativa que for gasto concede +2 de dano e +15% em ataque e defesa da arma. Pode ser usado em qualquer tipo de arma.

FORJA

Imortais usam lâminas e espadas a muitos séculos como uma forma eficiente de decretar a morte final de outros de sua espécie e também para auto-defesa. Nos dias atuais, é muito difícil encontrar uma espada que seja forte e resistente o suficiente para durar por longas lutas.

Alguns imortais conhecem os segredos da forja tradicional e ainda os utilizam, mas o tempo de confecção de uma espada de qualidade é demorado e viver sem uma arma apropriada pode significar a morte. Durante a primeira dinastia do Império Egípcio, alguns poderosos imortais se reuniram e desenvolveram um poder que permite forjar espadas em pouco tempo.

NÍVEL 1

SENTIR METAL: Permite encontrar metal (precioso ou não) que esteja em um raio de até 300 metros, também permite saber o nível de pureza e quais ligas metálicas estão presentes no material analisado.

NÍVEL 2

PURIFICAR METAL: Permite purificar uma amostra de metal que contenha impurezas ou outras ligas metálicas. O Personagem deve usar Sentir Metal para distinguir o que está presente no material e escolher o que deseja manter, fazer um Teste normal de WILL e gastar 2 pontos de Ressonância para tornar a amostra composta por 100% do material que escolheu. No caso de metal precioso, o custo para purificar é 5 pontos de Ressonância e um Teste Difícil.

RESTAURAR: Restaura qualquer arma ou armadura de metal que estejam enferrujadas (o fio das armas também é restaurado). Este poder deixa a arma como estava originalmente (antes de ser danificada ou enferrujada). É necessário 30 segundos de concentração e 1 ponto de Ressonância para cada quilo.

NÍVEL 3

AFIAR: Aumenta o dano de uma arma cortante permanentemente. O limite é +3 ao custo de 5 pontos de Ressonância Ativa para cada +1. Só pode ser utilizada uma única vez por arma. Se o dano da arma já tiver sido ampliado desta forma por outro Personagem, ela será imune a este poder.

NÍVEL 4

AMPLIAR EFICIÊNCIA: Aumenta o valor de Ataque / Defesa de uma arma permanentemente. O limite é +20 / +20 ao custo de 6 pontos de Ressonância Ativa para cada +10% / +10%. Só pode ser utilizada uma única vez por arma. Se a arma já tiver sido ampliada desta forma por outro Personagem, ela será imune a este poder.

NÍVEL 5

FORJAR: O imortal canaliza sua Ressonância e pode forjar uma espada sem utilizar fornalha. Ainda necessita de martelo e bigorna e uma barra de metal. Deve gastar 30 pontos de Ressonância. O tempo para forjar uma espada é de 12 horas de trabalho ininterrupto e o Personagem deve ser bem sucedido em um Teste da Perícia Artífice - metal.

AUGÚRIO

É a Dádiva da análise e conhecimento sobre o outro. Os princípios deste poder são um misto de psicologia aplicada e percepção extra-sensorial. Todos exigem um teste comum de Percepção com bônus igual ao nível do poder usado.

NÍVEL 1

ANÁLISE DE SENTIMENTO: Permite saber quais as sensações que alguém está sentido (medo, frio, calor, ansiedade), mas não permite saber se algo que diz é verdade ou mentira. O "alvo" deve estar no campo de visão natural do Personagem

SENTIDOS AGUÇADOS: Todos os sentidos do imortal são ampliados. Cada ponto de Ressonância usado fornece um bônus de +3 em todos os testes de Percepção ligados a audição, visão, paladar, olfato e tato.

NÍVEL 2

ANÁLISE PROFUNDA: Permite saber se alguém está mentindo e qual o motivo da mentira, também fornece informações precisas sobre os desejos de alguém. Custo de 2 pontos de Ressonância e o "alvo" deve estar no campo de visão do Personagem.

ALERTA: Mesmo quando estiver dormindo, o Personagem se mantêm ciente de tudo que ocorre ao seu redor. É uma habilidade automática e sempre ativa.



NÍVEL 3

LOCALIZAR: Permite localizar alguém em uma multidão ou dentro de um prédio. É necessário conhecer ou possuir algum objeto que pertença ao "alvo".

NÍVEL 4

PRESSENTIMENTO: Permite saber se alguém está procurando por você ou se algo está prestes a acontecer como: um desastre, uma emboscada ou uma traição. O Mestre deve fornecer informações como se fossem sensações ou pressentimentos.

NÍVEL 5

CLARIVIDÊNCIA: O Personagem pode ver e ouvir a longa distância, mesmo através de barreiras sólidas. O alcance é igual ao nível de Ressonância Passiva x10 em metros e custa 1 ponto de Ressonância. O Personagem pode direcionar sua clarividência para um único ponto ou usá-la para perscrutar uma grande área.

COMPREENSÃO: O Personagem consegue saber a personalidade, nome e desejos de todos que estejam na área de efeito do poder. Mentiras e impulsos agressivos podem ser detectados automaticamente. O Personagem deve realizar um teste difícil e gastar 4 pontos de Ressonância, o raio de efeito (alcance) é igual ao nível de Ressonância x5 em metros.

MEDO

Conhecer os temores da mente humana pode ser uma arma tão eficiente quanto uma espada. Imortais também podem ser afetados por esta Dádiva. Mesmo já tendo presenciado muitos horrores, seus temores internos ainda os atormentam. A vítima pode fazer um teste de resistência (WILL vs. WILL) para evitar ser vitimado pelo poder e deve estar no campo de visão do imortal.

NÍVEL 1

OLHAR DE SERPENTE: Fitando os olhos de sua vítima, o imortal faz com que ela o evite, sentindo um medo sem explicação aparente. Custa 2 pontos de Ressonância e dura 1 hora.

SUSTO: Fitando os olhos de sua vítima o imortal faz com que ela se assuste com algo e se distraia por alguns instantes. Isso irá reduzir qualquer Perícia em –10% por 1 rodada.

NÍVEL 2

MEDO SÚBITO: A vítima será afligida por um medo sem explicação e irá buscar abrigo em algum lugar onde se sinta segura.

CALAFRIO: A vítima sentirá medo de ir a algum lugar, determinado pelo imortal no momento que realizou a Dádiva. 5 pontos de Ressonância para cada ordem, no máximo 3 e duração de 1 semana. Se a vítima afetada tiver que ir até o local que lhe foi designado como perigoso deve fazer um teste de WILL –2.

NÍVEL 3

PÂNICO: Permite ao imortal infligir um medo tão profundo em sua vítima que ela não conseguirá realizar nenhuma ação a não ser fugir. 3 pontos de Ressonância.

AURA DE MEDO: O Personagem será sempre evitado por outros, ao sentar em um ônibus ninguém irá sentar do seu lado, se for a uma reunião social ninguém irá se aproximar. Está sempre ativa.

NÍVEL 4

MEDO REAL: Permite ao Personagem fazer com que sua vítima acredite que seu maior temor tomou forma e está prestes a atacá-lo ou algo similar. A vítima terá sua Força de Vontade reduzida pela metade. E qualquer ação executada contra seu medo também será reduzida pela metade.

SENTIR A MORTE: A vítima sentirá a própria morte e reagirá como tal, sentindo as dores e até vendo o sangramento. Durante este período, não poderá realizar nenhuma ação. A visão será sempre de uma morte trágica e a vítima irá desmaiar depois de 30 segundos. 5 pontos de Ressonância e dura até que a vítima acorde do desmaio (1 a 2 minutos).

NÍVEL 5

PESADELOS: A vítima deste poder será atormentada por pesadelos sempre que pegar no sono, isso impede que durma tranqüilamente o que irá debilitá-la. Cada noite de pesadelos reduzirá seus Atributos em 1 ponto e suas Perícias em 10%. Imortais não são imunes aos pesadelos, mas estes só afetarão seus Atributos Mentais e Perícias ligadas a Inteligência e Percepção. 5 pontos de Ressonância para cada noite de pesadelos.

IMUNIDADE AO MEDO: O Personagem é totalmente imune a qualquer tipo de sensação de medo natural ou provocada por alguma Dádiva. Sempre ativa.

PSIQUE

Para mentes antigas, dominar ou deturpar a mente de outros não é difícil. Esta Dádiva afeta a mente da vítima e pode até provocar distúrbios permanentes. A vítima pode fazer um teste de resistência (WILL vs. WILL) para evitar ser vitimado pelo poder.

NÍVEL 1

PEQUENO ESQUECIMENTO: A vítima irá esquecer fatos ocorridos a mais de 5 anos como datas, eventos, nomes e pessoas.

NÍVEL 2

PARANÓIA: A vítima agirá como se estivesse sendo perseguido por alguém e como se todos quisessem assassiná-lo. A duração é de 1 hora para cada ponto de Ressonância usado para realizar a Dádiva.

VOZES: A vítima ouvira vozes estranhas que o atormentarão como se fossem reais, dizendo frases ou palavras desconexas e sem significado. A vítima sofrerá redutor de –2 em testes de Percepção e Inteligência. A duração é 10 minutos para cada ponto de Ressonância usado.

NÍVEL 3

IGNORAR: A mente da vítima se torna incapaz de ver alguma coisa ou alguém que o Personagem tenha sugerido. Para a vítima, o que foi sugerido pelo imortal se torna "invisível". Dura 10 minutos para cada ponto de Ressonância usado.

NÍVEL 4

MUDAR SENTIDO: O Personagem altera os sentidos da vítima, fazendo-a acreditar que uma cor é diferente, um objeto é outro, uma pessoa é outra. Não é uma ilusão e só afeta um único alvo. Dura 5 minutos para cada ponto de Ressonância gasto.

NÍVEL 5

ESQUECER: A vítima esquece fatos, pessoas, coisas, compromissos mesmo que sejam recentes, até o motivo para a luta em que está é esquecido. A vítima perde duas perícias ligadas à Inteligência por 1 hora para cada 2 pontos de Ressonância usado.

COMA: A vítima entra em estado de coma. O Personagem precisa ter 3 poderes de Psique e gastar 10 pontos de Ressonância, a duração do coma é igual ao nível de Ressonância em horas.

MORTE CEREBRAL: A vítima sofre morte cerebral irreversível. O Personagem precisa ter todos os poderes anteriores e gastar 15 pontos de Ressonância. O teste é feito com a metade do nível de WILL do operador (quem está realizando a Dádiva).

INDUZIR

É inegável o fato de que a mente imortal é superior à mortal. O desejo de controlar a mente dos outros e exercer domínio sobre eles levou imortais que viveram em Roma, durante seu apogeu, a desenvolver está Dádiva que tem possibilitado a muitos exercerem cargos de importância ou mesmo tornarem-se astros ou adorados por multidões. A vítima pode fazer um teste de resistência (WILL vs. WILL) para evitar ser vitimado pelo poder e deve estar no campo de visão do imortal.

Este poder afeta outros imortais, mas se o imortal que será a vítima possuir Ressonância 3 pontos maior que o imortal que deseja aplicar o poder, o WILL de quem tenta Induzir é reduzido pela metade.

NÍVEL 1

PEQUENA ORDEM: Permite ao imortal dar uma ordem outra pessoa, colocando-o sob seu controle. O imortal pode dar comandos simples como "siga-me", "entre no carro", "cale-se", entre outros. A vítima não seguirá ordens que deixem evidentes que sua vida corre risco ou a de outros com que tenha ligação afetiva.

PRESENÇA: O Personagem irá transmitir aos que estão próximo uma aura agradável e um forte carisma. O Personagem ganha +1 em Carisma (CAR) para cada ponto de Ressonância gasto. O efeito dura enquanto o Personagem se mantiver entre os que foram afetados.

DOR: A vítima sentirá uma dor intermitente que reduzirá sua Destreza e Agilidade em –2 pontos por 5 minutos.

NÍVEL 2

SEDUÇÃO: O Personagem exerce uma forte atração sobre uma outra pessoa que se sentirá apaixonada por ele. A duração é 1 hora para cada 2 pontos de Ressonância gastos.

TOQUE DE PRAZER: A vítima, ao ser tocada pelo Personagem, sentirá profundo prazer e poderá até mesmo ficar viciada com isso. A pessoa se sentirá leve e eufórica com o Personagem. Todos os testes de Sedução são fáceis.

NÍVEL 3

ORDENAR: Permite ao imortal dar uma ordem complexa à sua vítima, que pode ser executada na hora ou algum tempo depois. A ordem pode ser "vá ao cinema as 14 horas", "no almoço como apenas arroz", "às 12 horas, vá ao comício e atire no candidato", entre outros. A vítima não seguirá ordens que ponham sua vida em risco direto como pular de um prédio, tomar veneno, mas realizará ações que ponham em risco a vida de entes queridos. Custo de 3 pontos de Ressonância.

MANIPULAR SENTIMENTOS: O Personagem pode alterar qualquer sentimento de sua vítima, tornando alegre alguém triste e alguém irritado extremamente calmo.

DOR EM PRAZER: O imortal pode tornar qualquer tipo de dor em prazer, convertendo danos causados a ele ou no alvo do poder em Pontos de Vida (PV) até o máximo de 18 pontos. Em 3d6 rodadas estes pontos extras desaparecem na razão de 1 por rodada até o nível original de PV do Personagem. Um Personagem (incluído o PC) só pode ser "vítima" deste poder uma vez por dia.

NÍVEL 4

SENTIMENTO DE CULPA: A vítima se sentirá culpada mesmo de algo que não cometeu, acreditando realmente que é o culpado do fato ocorrido. O custo é de 4 pontos de Ressonância e dura 3 horas. Depois deste tempo, a vítima se recordará de que não é culpado.

SEDUZIR MULTIDÕES: Seu carisma é tão grande que afeta até pessoas que o estejam vendo por vídeo (mesmo que seja uma gravação). Se for um artista, as pessoas o acharão o máximo e provavelmente terá muitos admiradores. É um poder sempre ativo mas requer Carisma 14 ou maior.

NÍVEL 5

DEFENSORES: Utilizando esta Dádiva, o Personagem fará com que pessoas que estejam próximas partam para defendê-lo como se fossem guarda-costas. O custo é de 10 pontos de Ressonância.

LEALDADE: A vítima será leal ao seu Personagem, até que ele faça algo que ponha sua vida em risco, e não poderá ser afetado por nenhuma forma de dominação.

REVELAÇÃO TOTAL: A vítima revelará qualquer coisa que saiba, mesmo um profundo segredo.

ILUSÃO

A mágica moderna e os truques de salão tiveram origem nesta Dádiva da Imortalidade. Este é o poder de enganar os sentidos. Uma imagem ilusória pode ser vista, ouvida e até mesmo sentida por qualquer um que a veja como se realmente existisse.

O Personagem deve realizar um teste de WILL para ativar a Dádiva e qualquer um que tenha certeza de que o que está vendo é uma ilusão pode realizar um teste de Percepção para enxergar além dela.

NÍVEL 1

CRIAR OBJETO: O objeto criado será igual a um real, mas se for tocado irá desaparecer. Pode se criar roupas, armas, utensílios. O objeto terá no máximo 1 metro de altura e dura apenas 10 minutos.

NÍVEL 2

OCULTAR: O Personagem pode ocultar qualquer tipo de espada em seu corpo ou armas de pequeno porte. As armas só serão encontradas com uma revista minuciosa. Está sempre ativa.

NÍVEL 3

ILUSÃO VIVA: Permite criar ilusões que se movimentam como se fossem reais. Mas elas não falam e se forem tocadas irão desaparecer. Com este poder é possível criar animais ou pessoas ilusórias, não é possível duplicar pessoas que estejam no local ou a si mesmo. A quantidade de ilusões está limitada a uma para cada 5 pontos de Ressonância gastos e duram 10 minutos.

DUPLICAR: Permite duplicar a si mesmo ou outra pessoa. Essa cópia será como uma sombra do original, executando todos os movimentos que este realizar. A quantidade de cópias está limitada a uma para cada 5 pontos de Ressonância gastos e duram 10 minutos.

NÍVEL 4

INVISIBILIDADE: Distorcendo a luz ao seu redor, o Personagem torna-se invisível para os olhos de todos. Mas se realizar movimentos bruscos, uma tênue oscilação pode ser percebida em volta de seu corpo. Custo 2 ponto Ressonância por minuto.

ESCONDER OBJETO: Permite tornar objetos invisíveis aos olhos humanos, uma parede, uma porta ou até mesmo uma estátua. 2 pontos de Ressonância para cada metro de tamanho e dura por 10 minutos.

NÍVEL 5

TORNAR OUTROS INVISÍVEIS: Como Invisibilidade. 5 pontos de Ressonância para cada alvo por minuto.

ILUSÃO REAL: neste nível todas as ilusões criadas podem ser tocadas e serão sentidas como reais.

ENERGIA

A Ressonância é uma fonte de energia e como tal pode ser usada para afetar aparelhos eletrônicos ou mesmo a corrente elétrica.

NÍVEL 1

INTERFERÊNCIA LEVE: O Personagem pode causar interferência em televisores, computadores, rádios, aparelhos de telefone sem fio e celulares. O aparelho não será danificado, mas ficará inoperante por 10 minutos. O raio de efeito é igual ao nível de Ressonância em metros.

APAGAR DADOS: Usando a Ressonância, o Personagem provoca uma pequena magnetização capaz de apagar o conteúdo de disquetes, fitas cassetes e de vídeo ou qualquer outra mídia que seja grava magneticamente.

SENTIR MÁQUINAS: Permite sentir se existem sensores, câmeras e dispositivos de segurança no local e sua localização exata. Raio de alcance igual à Ressonância x5 em metros.

NÍVEL 2

INTERFERÊNCIA ELÉTRICA: O Personagem causa o desligamento de toda a rede elétrica em seu raio de alcance. O Personagem deve gastar 3 pontos de Ressonância e o raio de efeito é igual ao seu nível de Ressonância em metros.

CHOQUE: O Personagem provoca um pequeno choque em quem tocar. 1 ponto de dano para cada 2 pontos de Ressonância, no máximo de 3 pontos. Ignora qualquer proteção que não seja de madeira ou borracha.

LEITURA MAGNÉTICA: Permite ao Personagem "ler" dados gravados em qualquer mídia eletromagnética (fitas de vídeo, cassete e afins). O Personagem saberá exatamente o que está gravado em sons, vídeos e imagens.

NÍVEL 3

QUEIMAR CIRCUITO: Permite queimar aparelhos eletro-eletrônicos que estejam em seu raio de efeito. 3 pontos de Ressonância e raio de alcance igual ao Nível de ressonância em metros.

GRAVAÇÃO ÓTICA: Permite ler, apagar ou gravar em mídia ótica (CD, DVD, VCD e similares). O Personagem saberá exatamente o que está gravado: sons, vídeos ou imagens e também poderá gravar o que quiser..

CONTROLAR MÁQUINAS: Permite ligar e controlar qualquer dispositivo eletrônico, no caso de carros poderá dar a partida e ligar faróis, disparar alarmes ou desligar o sistema elétrico. Aparelhos eletrônicos que possam se mover



(robôs, carros totalmente computadorizados e etc) poderão ser controlados pelo Personagem. Também possibilita desligar sistemas de segurança e câmeras de vigilância. 5 pontos de Ressonância para cada aparelho e raio de alcance igual ao nível de Ressonância x5 em metros. O controle dura 10 minutos.

NÍVEL 4

SOBRECARGA: Concentrando sua energia, o imortal pode causar a explosão de aparelhos eletro-eletrônicos. 1 ponto de Ressonância para cada aparelho, o raio de alcance é igual à Ressonância x5. Aparelhos maiores que uma TV de 21 polegadas requerem 1 ponto a mais de Ressonância para cada metro a mais.

CHOQUE POTENTE: O Personagem provoca um choque em quem tocar. 1 ponto de dano para cada 2 pontos de Ressonância. Ignora qualquer proteção que não seja de madeira ou borracha.

BLACK-OUT: Possibilita causar um grande curto-circuito na rede elétrica, provocando um black-out. 5 pontos de Ressonância e raio de alcance igual ao nível de Ressonância x10. Dura até a companhia elétrica consertar os transformadores.

NÍVEL 5

TEMPESTADE DE RAIOS: O Personagem cria uma tempestade de raios similar à que ocorre durante a Revitalização. A tempestade dura 1 minuto e seus raios provocam 1d6 de dano em quem for atingido. Use qualquer forma aleatória para escolher os alvos. O Raio tem efeito igual ao nível de Ressonância em metros e gasta 5 pontos de Ressonância.

IMUNIDADE À ELETRICIDADE: Fornece total imunidade a qualquer dano ou inconveniente provocado pela eletricidade.

INTANGIBILIDADE: Condensando a Ressonância, o Personagem é capaz de converter seu corpo em pura energia. A forma permanece a mesma, mas o corpo se torna capaz de atravessar paredes, moveis e qualquer outro sólido orgânico ou não, também fica totalmente imune a danos físicos. O tempo de duração é igual a 1 minuto para cada 10 pontos de Ressonância gastos.

INSTINTO

O conhecimento de si mesmo permite elevar seus instintos. Imortais dependem muito mais de seus instintos do que os mortais e refiná-los pode significar a diferença entre a vida e a morte final.

NÍVEL 1

NOÇÃO EXATA DO TEMPO: O Personagem sempre sabe a hora e data independente do fuso horário. Também é capaz de medir uma passagem de tempo com exatidão como se fosse um cronômetro.

SENSO DE DIREÇÃO: O Personagem sempre sabe onde está o norte o sul e mesmo que fique impossibilitado de ver a luz do sol ou as estrelas, será capaz de se guiar com exatidão.

RASTREAR: O Personagem possui a capacidade de perseguir alguém interpretando os rastros deixados, por menores que sejam.

NÍVEL 2

SENTIR ANIMAL: O Personagem consegue perceber e sentir a presença de animais, também consegue identificar seus sentimentos os animais também conseguem entendê-lo.

DETECTAR MENTIRA: Permite saber se alguém está mentido e qual o motivo.

SENTIR CULPA: Este poder permite ao imortal saber se um acusado é culpado ou inocente, também possibilita encontrar um culpado de um crime no meio de uma multidão.

NÍVEL 3

DETECTAR PONTO FRACO: Analisando um inimigo, o imortal consegue encontrar uma falha em sua defesa ou um ponto fraco em uma estrutura, seja uma parede, porta ou armadura. Isso permitirá que realize um golpe mais preciso. Reduza a Defesa da arma usada pelo oponente em 10% e IP em 1 ponto.

SENTIR DÁDIVA: Permite saber se uma Dádiva da Imortalidade está sendo usada e a localização.

NÍVEL 4

PREVER ATAQUE: O Personagem consegue perceber, com antecedência, um ataque que o tenha como alvo. Isso lhe dá um bônus de +10% em defesa para cada 2 pontos de Ressonância gastos, até o máximo de +30%.

SENTIR O SOBRENATURAL: O Personagem é capaz de perceber a presença de criaturas sobrenaturais ou poderes místicos sendo usados, mas não recebe nenhuma informação sobre o tipo de poder ou compreensão sobre o fato. O raio de alcance é igual ao seu nível de Ressonância x10 em metros.

NÍVEL 5

IMUNIDADE A ILUSÕES: O Personagem é totalmente imune a ilusões.

ENXERGAR O INVISÍVEL: O Personagem é capaz de enxergar qualquer criatura invisível, seja por qualquer meio.

SENTIDO EXTREMO: Esta Dádiva possibilita ao Personagem enxergar, ouvir, degustar ou sentir o tato por intermédio de outro Personagem. O Personagem deve ter visualizado a vítima a no máximo 10 minutos antes e ela deve estar em seu raio de alcance, o Personagem não entrará em nenhum estado de transe e sentirá todas as sensações como se fosse o seu alvo, podendo abortar o poder quando quiser. A duração é de 1 minuto para cada ponto de Ressonância gasto e o raio de alcance é igual à Ressonância x10.



TAI-DÔ

As artes marciais foram desenvolvidas por imortais e aprendidas por mortais, mas a arte do Tai-dô só é dominada por imortais. Esta na verdade não é uma arte de luta, mas sim uma Dádiva que permite realizar ataques extras e mais potentes ou mesmo usar as mãos para defender armas.

NÍVEL 1

MÃOS DEFENSIVAS: O Personagem pode aparar ou bloquear ataques de armas brancas com as mãos sem sofrer nenhum dano e com valor de defesa +10 para cada ponto de Ressonância gasto. Dura uma ação.

PUNHO DE AÇO: O Personagem provoca maior dano com seus chutes e socos +1 para cada 2 pontos de Ressonância.

NÍVEL 2

MÃOS DE SABRE: Com um golpe realizado com o "cutelo da mão" (lateral da mão) o Personagem pode cortar como uma espada. Custa 3 pontos de Ressonância, provoca 1D6 de dano e dura um único ataque.

ATAQUE EXTRA: O Personagem pode executar 1 ataque extra por rodada. 3 pontos de Ressonância.

NÍVEL 3

ATAQUE À DISTÂNCIA: Aplicando um soco ou chute em direção a um alvo, o imortal é capaz de projetar sua energia interna e provocar dano como se tivesse atingindo o alvo com o golpe. 1D3 para cada 2 pontos de ressonância. O alcance máximo é igual à metade do nível de Ressonância em metros.

DESVIAR PROJÉTIL: Qualquer projétil disparado contra o Personagem é desviado sem atingi-lo. 2 pontos de Ressonância para cada projétil, no caso de rajada o custo é de 4 pontos por rajada.

NÍVEL 4

TOQUE MORTAL: Permite provocar dano apenas tocando na vítima. Custa 1 ponto de dano para cada 3 pontos de Ressonância, ignora qualquer IP.

MAESTRIA: A técnica na utilização da espada é muito refinada. 1 ponto de Ressonância para cada +10% / +10% na Perícia com espada, apenas Perícias com armas brancas pode ser elevada desta forma.

ABSORVER IMPACTO: Este poder permite ao Personagem usar seu corpo de modo que ao ser atacado com chutes e socos (ou mesmo um tiro) ignore qualquer projeção provocada por tais ataques. Também receberá apenas metade do dano quando o golpe tiver sido proveniente de armas de brancas ou socos e chutes. Pode ser usado para diminuir dano de queda (1ponto de Ressonância por ponto de dano) e atropelamento (a projeção será no máximo de 1 metro).

NÍVEL 5

CELERIDADE: A capacidade de executar ataques é fenomenal. O Personagem deve possuir ao menos 2 outros poderes de Tai-dô. 2 pontos de Ressonância para cada ataque extra.

CORTE PERFEITO: Permite ao Personagem provocar dano com sua espada mesmo estando distante do alvo. O alcance é igual à metade do nível de Ressonância em metros, e o dano é o mesmo da arma. Custa 3 pontos de Ressonância.

VIGOR

Imortais são os seres mais vigorosos do mundo e como tais dominam os segredos da vitalidade com maestria. Todos os seres possuem uma energia vital e esta Dádiva permitirá ao imortal manipular tanto a sua como a de outros. Todos os poderes abaixo podem ser usados em outros personagens. Se desejar, o alvo pode fazer um teste de Resistência (WILL vs. WILL) para evitar o poder.

NÍVEL 1

DIAGNÓSTICO: Possibilita identificar uma doença e sua causa. Para prescrever algum medicamento é necessário um teste de Medicina.

ESTANCAR SANGRAMENTO: Apenas com um toque no ferimento o sangue será estancado.

IMUNIDADE À DOR: 1 ponto de Ressonância para cada 30 minutos. O imortal com este poder é totalmente imune aos efeitos da dor.

NÍVEL 2

AMPLIAR CONSTITUIÇÃO: Permite aumentar a própria constituição ou a de outro, que deve ser tocado. Cada ponto de Ressonância concede +3 na Constituição (CON). Dura por 10 minutos.

AMPLIAR FORÇA: Cada ponto de Ressonância Ativa que for usado, este poder concede um bônus de +3 na Força (FR), isso não afeta a aparência nem mesmo a massa muscular por tratar-se de uma força sobrenatural. Todos os testes e efeitos do atributo Força são usados levando em conta o novo nível, incluindo os PVs, que aumentam proporcionalmente.

PARALISIA: Ao tocar uma parte do corpo da vítima, ela ficará paralisada por 1 minuto para cada 2 pontos de Ressonância gastos.

NÍVEL 3

VITALIZAR: Cada ponto de Ressonância gasto concede 1 Ponto de Vida (PV) e dura 10 minutos. Todo dano recebido até este valor será ignorado quando o efeito passar. Exemplo: um Personagem tem 20 PV e usa esse poder para acrescentar 3, ele sofre 3 pontos de dano e consegue fugir quando o efeito passar (10 minutos depois) ele não terá nenhum ferimento pois os 3 pontos de dano foram absorvidos pelos PVs extras. Pode ser usado em outros incluindo mortais.

CURAR DOENÇA: Imortais são imunes a doenças e usando sua Ressonância podem curar doenças dos outros. 5 pontos de Ressonância por doença que se deseje curar.

REGENERAÇÃO AVANÇADA: Recupera 1 PV por minuto. Sempre ativo.

ACELERAR CURA: Cada ponto de Ressonância gasto recupera 1 PV de si mesmo ou de outro imortal. Para curar mortais, 2 pontos de Ressonância para cada PV.

NÍVEL 4

PARALISIA TOTAL: Ao tocar um oponente, ele ficará paralisado por 2 minutos para cada ponto de Ressonância usado.

IGNORAR FERIMENTOS: O Personagem pode ignorar qualquer redutor por estar ferido, mas não evita o ferimento e suas conseqüências. Custa 2 pontos de Ressonância para cada 10 minutos.

RESISTÊNCIA: Concede 1 ponto de IP (contra qualquer tipo de dano) para cada 3 pontos de Revitalização usado, no máximo de 6 IP.

NÍVEL 5

HEMORRAGIA: Tocando em alguém o imortal pode provocar uma forte hemorragia, que causará a perda de 1 PV por minuto até ser estancado. 4 pontos de Ressonância.

CONTROLE DO CORPO: Concentrando-se por alguns minutos o imortal pode alterar sua forma através da reorganização celular, desde que esta nova forma possua proporções parecidas com as suas. A transformação não é notada por ninguém, a não ser que o teste tenha falhado. 5 pontos de Ressonância para cada parte do corpo (o corpo é dividido em: cabeça, braços, Pernas, tórax), necessita de 1 minuto para cada parte e dura 1 hora para cada nível de Ressonância Passiva do Personagem.

ROCHEDO: 1 IP contra qualquer tipo de dano para cada ponto de Ressonância gasto. Não há limites.

HARMONIA

Existem os imortais que preferem se distanciar de conflitos e buscam na meditação e contemplação a paz e harmonia. Alguns poderes podem ser usados em outros. Quando isso for necessário, o alvo pode fazer um teste de resistência (WILL vs. WILL) para evitar o poder.

NÍVEL 1

CONCENTRAÇÃO: Permite ao Personagem se concentrar em qualquer coisa sem que nada ao redor o atrapalhe. O Personagem ignora qualquer modificador negativo para executar uma ação na qual esteja concentrado. Exemplo: o Personagem pode se concentrar em uma luta e não receber nenhum redutor pelo barulho ou qualquer outra distração.

NÍVEL 2

AURA DE CALMA: Todos os que forem afetados por este poder terão sentimentos como ódio, tensão, rancor e afins transformados em calma. Não evita conflitos que já tenham sido iniciados. Raio de efeito igual ao nível de Ressonância em metros.

MEDITAÇÃO: Permanecendo em um local calmo o Personagem pode entrar em estado meditativo e recuperar-se qualquer ferimento, cansaço e até mesmo recobrar pontos de Ressonância. São necessárias 3 horas ininterruptas de meditação para restaurar todos os PVs e pontos de Ressonância Ativa.

NÍVEL 3

RESSONÂNCIA: Permite ao Personagem recuperar +5 pontos de Ressonância Ativa a cada hora.

FIM DE COMBATE: Todos os que estão no raio de efeito do poder irão parar de lutar e se acalmar, incluindo quem usou o poder. 4 pontos de Ressonância e raio de efeito igual ao nível de Ressonância x5 metros.

NÍVEL 4

COMPARTILHAR: Permite ao Personagem compartilhar qualquer Perícia mental que possua com outro que deve estar em seu campo de visão e concordar. A Perícia compartilhada terá o mesmo valor e é bilateral ou seja os personagens conectados podem compartilhar um a Perícia do outro. 4 pontos de Ressonância por Perícia compartilhada a duração é de 5 minutos.

EQUILÍBRIO EMOCIONAL: O Personagem não será abalado por nenhum tipo de sentimento seja amor ou ódio. É imune a qualquer tipo de sedução, ou ato que desperte alguma emoção (ódio, amor, medo, dúvida e etc).

NÍVEL 5

VONTADE DE FERRO: Imunidade a qualquer modificador por executar ações estando ferido (menos se tiver perdido algum membro), imunidade a controle mental ou qualquer tipo de poder que afete sua mente.

OCULTAR RESSONÂNCIA: O Personagem pode ocultar sua Ressonância ou demonstrando ser menos poderoso. 20 Pontos de Ressonância para ocultar e 5 para reduzir em até 50%, dura 1 hora.

TELECINÉSIA

Controlar a Ressonância permite manipular objetos usando apenas a força da mente. O custo para qualquer nível é 3 pontos de Ressonância. No caso de erguer objeto, o mesmo só ficará suspenso pelo poder por um tempo limitado à metade do nível de Ressonância em minutos, mas exige-se que o imortal mantenha o objeto em seu campo de visão.

NÍVEL 1

Permite mover até 25Kg com a força da mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 6.

NÍVEL 2

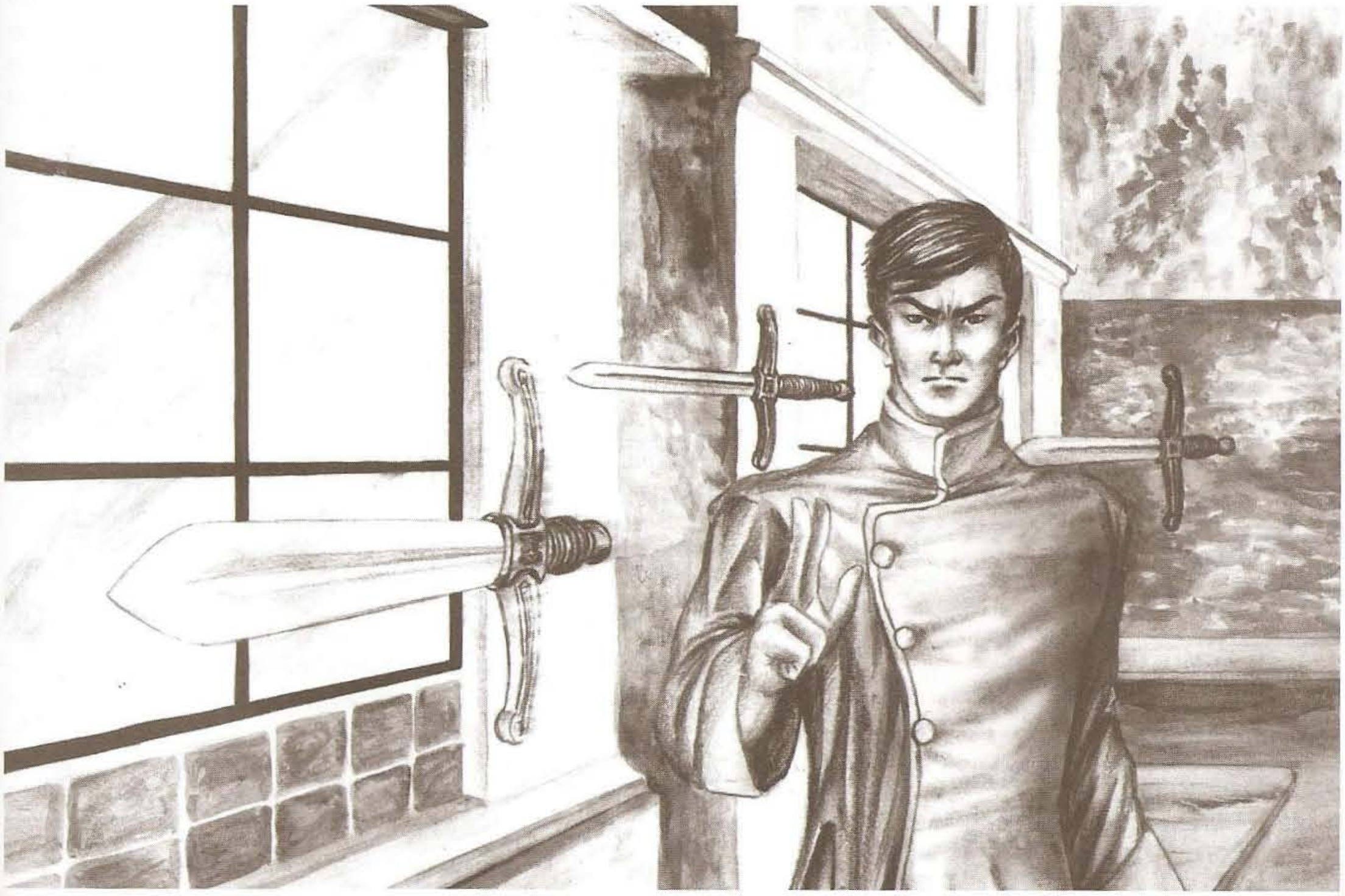
Permite mover até 50Kg com a força da mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 12.

NÍVEL 3

Permite mover até 100Kg com a força da mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18.

NÍVEL 4

Permite mover até 200Kg com a força da mente. Pode mover grandes objetos como se tivesse FR 24.



NÍVEL 5

Permite mover até 400Kg com a força da mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 30.

TELEPATIA

É o segredo da comunicação mental, permitindo que imortais usem a energia da Ressonância para se comunicarem com qualquer pessoa. O alvo só pode resistir a poderes que tentem alterar sua mente. Neste caso, será feito um Teste de Atributo (WILL vs. WILL) para evitar o poder.

Só é possível usar Telepatia em pessoas conhecidas ou se o Personagem possuir algum objeto muito usado por seu alvo. Todas as "telepatias" têm custo fixo de 4 pontos de Ressonância por minuto de conversação.

NÍVEL 1

TELEPATIA LOCAL: Permite se comunicar com alguém que esteja no mesmo bairro.

SENTIR EMOÇÃO: Permite sentir as emoções das pessoas que o cercam, saber se estão calmas, nervosas, ansiosas. Não permite saber se estão mentindo. 1 Ponto de Ressonância por pessoa.

NÍVEL 2

TELEPATIA ESTENDIDA: Permite se comunicar com alguém que esteja na mesma cidade.

TELEPATIA ANIMAL: Permite se comunicar com animais que estejam em seu campo de visão.

NÍVEL 3

TELEPATIA LONGA: Permite se comunicar com alguém que esteja no mesmo país.

INFORMAÇÃO FALSA: Permite incutir na mente de alguém uma informação ou recordação falsas. O alvo deve estar no campo visual e só afeta pequenas recordações como: a placa de um carro, um endereço, um nome, um rosto e etc. Dura por 1 dia.

NÍVEL 4

TELEPATIA AVANÇADA: Permite se comunicar com alguém que esteja no mesmo continente.

IMPLANTAR INFORMAÇÃO: Permite colocar alguma informação na mente do alvo que a interpretará como se tivesse realmente vivenciado e situação.

COMUNICAÇÃO MÚLTIPLA: Permite se comunicar com várias pessoas que estejam próximas. 3 pontos por pessoa e raio de alcance igual ao nível de Ressonância x 5 metros.

NÍVEL 5

TELEPATIA UNIVERSAL: Permite se comunicar com alguém que esteja em qualquer parte do mundo.

APAGAR A MENTE: Permite apagar definitivamente uma informação que esteja na mente de alguém. 8 pontos de Ressonância por informação apagada.

CONSCIÊNCIA PLENA: Permite se comunicar e saber o que qualquer pessoa no mundo está pensando ou sentindo. Deve possuir algo que seja usado por ela ou conhecê-la pessoalmente. 8 pontos de Ressonância por pessoa e todos os poderes desta Dádiva.

CONSCIÊNCIA UNIVERSAL: Permite se comunicar e saber o que qualquer pessoa no mundo está pensando ou sentindo. 8 pontos de Ressonância por pessoa e Consciência Plena.

SUBTERFÚGIO

É o poder se ocultar e agir silenciosamente. Antes da criação das luzes artificiais, os imortais podiam usar as sombras e a escuridão com mais facilidade, mas nos dias atuais se torna cada vez mais difícil e isso levou à criação desta Dádiva, que é considerada a mais recente.

NÍVEL 1

SILÊNCIO: O Personagem pode se mover sem fazer barulho algum, mesmo que esteja usando correntes no corpo. 3 pontos de Ressonância para cada 5 minutos.

SILENCIADOR: Evita qualquer som produzido pela arma usada pelo Personagem, mesmo que seja uma escopeta.

CORES: O Personagem pode mudar a cor de sua pele para se tornar como alguém de outra raça ou mesmo adquirir cores exóticas (sem limitação).

NÍVEL 2

SILÊNCIO MAIOR: O Personagem pode se mover sem fazer barulho algum, mesmo que esteja usando correntes no corpo ou que deixe cair qualquer coisa que esteja em um raio de 3 metros. 3 pontos de Ressonância para cada 5 minutos.

OCULTAR-SE: Permite ao Personagem camuflar-se nas sombras ou em meio à vegetação. Qualquer Personagem que tente encontrá-lo terá um redutor de –3 em seus testes de Percepção (PER).

ESCONDER OBJETO: Permite ao imortal esconder uma arma ou outro objeto em uma sombra. A sombra deve ser o suficiente para acomodar o objeto sem deixar nenhuma parte exposta à luz. 3 pontos de Ressonância. Qualquer um que tente encontrar o objeto terá um redutor de –3 em seus testes de Percepção (PER).

NÍVEL 3

DESPISTAR: Permite seguir alguém sem ser notado ou mesmo despistar alguém que o esteja seguindo. 4 pontos de Ressonância para cada 20 minutos, o alvo simplesmente irá confundir-se e não conseguirá encontrá-lo neste período. Também permite apagar qualquer evidência de que o Personagem tenha estado em um determinado local.

TEXTURA: Possibilita ao imortal mudar a textura aparente de sua pele e roupas simulando qualquer material que esteja em contato. Isso o tornará "invisível" enquanto permanecer imóvel ou executando movimentos leves. Não

adquire qualquer vantagem por aparentar rocha ou metal, a transformação é apenas visual.

NÍVEL 4

IGNORÂNCIA: Sua imagem é apagada da mente de seu alvo que irá passar por você e não o reconhecerá. 3 pontos de Ressonância e dura 1 minuto para cada nível de Ressonância Passiva.

INVISIBILIDADE A MÁQUINAS: O imortal não pode ser detectado por aparelhos eletrônicos, sensores ou câmeras de vídeo. Mesmo um espelho (que não é uma máquina) não captará sua imagem.

NÍVEL 5

OCULTAR OUTROS: Permite ocultar da mente de outros a presença de algumas pessoas. 2 pontos de Ressonância por pessoa e dura por 10 minutos.

TORNA-SE SOMBRA: O imortal torna-se uma sombra e não pode ser encontrado em um local onde não haja luz. Se um holofote for direcionado para o local ele se tornará visível, mas se tiver qualquer sombra de até 30 centímetros em algum ponto, ele poderá se ocultar nela. 5 pontos de Ressonância e dura 20 minutos. Nesta forma, o Personagem não pode realizar nenhum ataque, mas pode usar qualquer Dádiva que possua.

VAMPIRISMO

Permite ao Personagem roubar energia vital de outros seres para vitalizar seu próprio corpo. A energia roubada é retirada dos Pontos de Vida da vítima e pode ser acrescentado aos Pontos de Vida do Personagem ou mesmo nos pontos de Ressonância Ativa. Não pode ser usado para roubar Ressonância ou qualquer outra fonte de energia.

A vítima sentirá um grande desconforto e cansaço, mas não conseguirá identificar o que está acontecendo. É necessário uma disputa de WILL entre vítima e personagem, a vítima terá um redutor de –5 no Atributo (-20%)

NÍVEL 1

Permite drenar 2 PVs da vítima.

NÍVEL 2

Permite drenar 3 PVs da vítima.

NÍVEL 3

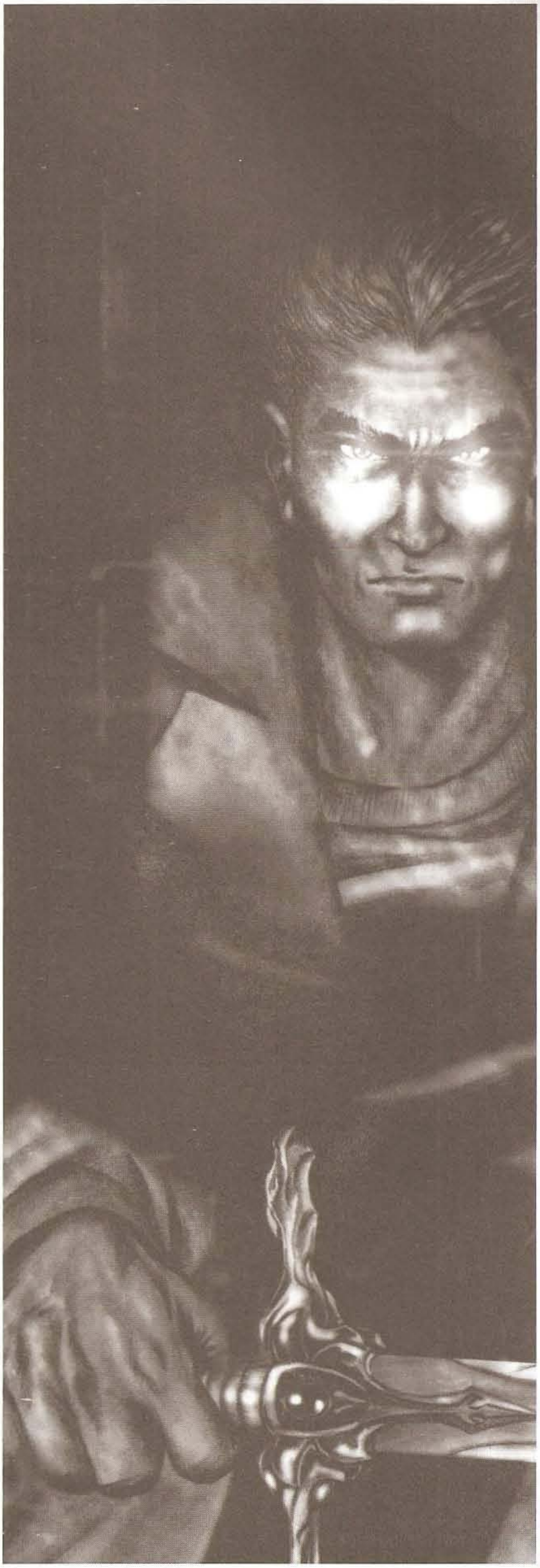
Permite drenar 4 PVs da vítima.

NÍVEL 4

Permite drenar 6 PVs da vítima.

NÍVEL 5

Permite drenar 10 PVs da vítima.





CAPÍTULO QUATRO

HISTÓRIA

O maior trabalho do Mestre é cuidar para que o mundo onde ocorrem as crônicas seja o mais verossímil possível e a história cativante, onde todos os jogadores possam interagir seguindo as características de seus personagens. Isto inclui a criação de NPCs com motivações e metas bem definidas que poderão ser amigos ou inimigos, determinar a seqüência de acontecimentos e o quanto as situações que irão ocorrer poderiam ser confundida com a realidade, deixando os jogadores envolvidos. É uma excelente idéia utilizar acontecimentos e elementos do mundo real, principalmente coisas que estão na mídia ou são de conhecimento da população local.

Isto pode parecer assustador e complicado, mas não é. O Mestre não precisa saber todos os detalhes do mundo e nem criar a campanha de forma completa, mas é de suma importância compreender toda a estrutura básica do que se deseja apresentar nela. Durante o decorrer das sessões, os jogadores irão acrescentar novos detalhes ou mesmo mudar certos aspectos da campanha com suas ações e interpretações. Como Mestre, você deve ser flexível e adaptável a estas situações. Lembre-se que nada deve ser a verdade suprema, afinal tudo muda o tempo todo.

Imortal traz um cenário completo o suficiente para facilitar a vida de qualquer Mestre, seja iniciante ou experiente. É um mundo incomum e épico, onde imortais lutam há séculos pelo engrandecimento da raça humana ou mesmo em busca apenas de seus desejos. É um mundo tão parecido com o nosso que a criação de campanhas poderá ser facilmente inspirada nas notícias de jornal. Assim, o mestre poderá se preocupar apenas em conduzir os personagens dos jogadores e acrescentar elementos próprios para dar mais vida e variedade às suas aventuras.

Os NPCs devem ser tratados como pessoas reais e, como Mestre, você deve cuidar para que sejam diferentes entre si e realmente tenham algum significado no enredo da aventura. Os NPCs podem ser utilizados para ajudar ou atrapalhar os jogadores - o grande vilão sempre será um NPC.

A maior responsabilidade do Mestre é determinar as conseqüências das ações dos jogadores e determinar os eventos que serão "inevitáveis". As regras do jogo são de extrema importância nesta tarefa, por intermédio delas será possível determinar se uma ação foi bem sucedida e qual o grau de eficiência. O Mestre sempre tem a palavra final e pode permitir a um personagem conseguir seu intento mesmo que tenha falhado em seus testes, levando em consideração as intenções e interpretação do jogador.

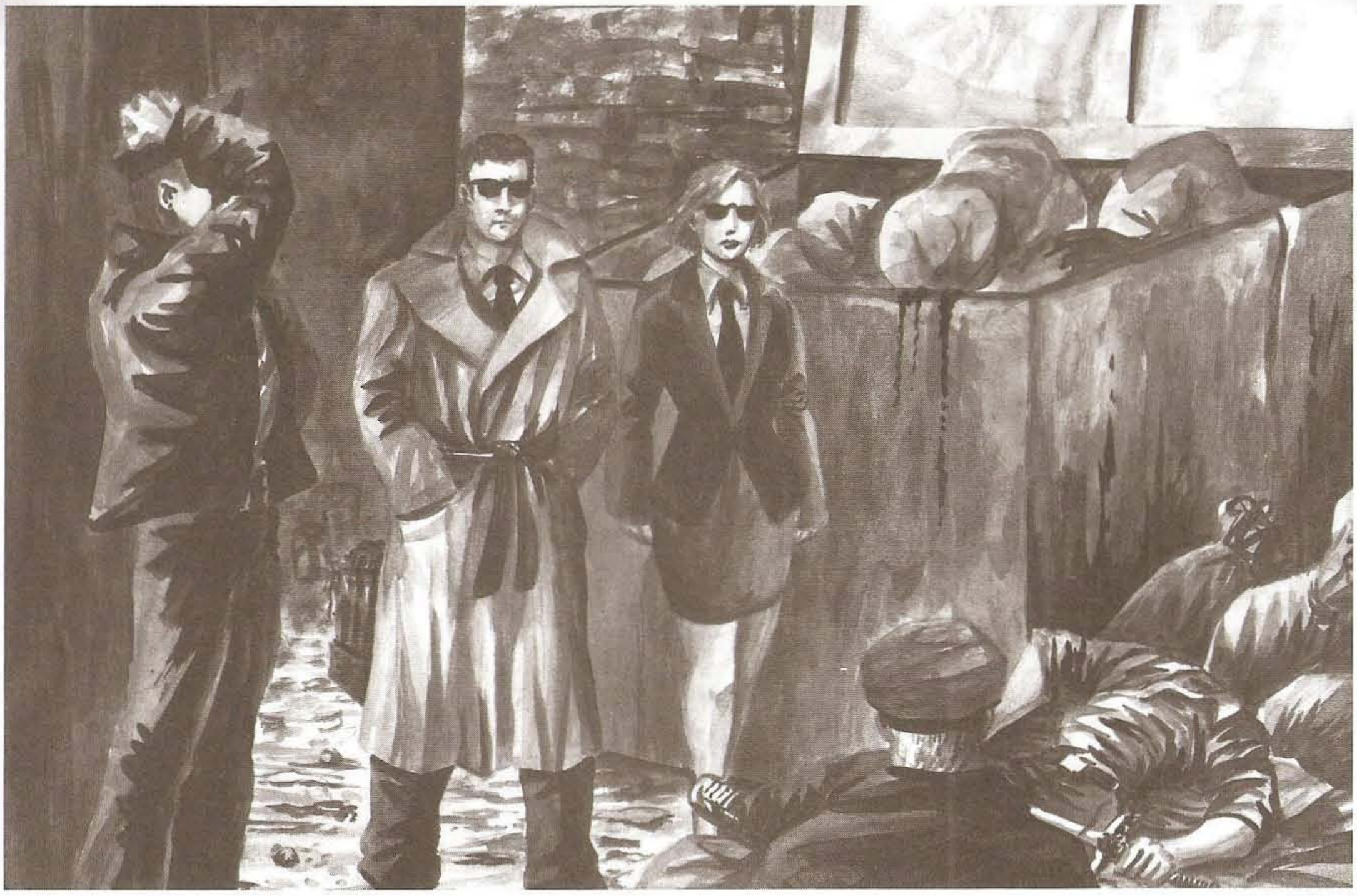
DANDO VIDA À AVENTURA

Imagine uma situação de conflito onde um personagem jogador decide golpear um NPC. O teste para o ataque irá determinar se o golpe atingiu o alvo e a quantidade de dano provocado. Agora cabe ao Mestre decidir qual será a reação do NPC. Ele contra-atacará? Não dará importância? Usará uma arma? Essa decisão poderá decretar o sucesso ou fracasso do jogador.

O Mestre deve descrever com minúcia todas as ações para que os jogadores possam compreendê-las e reagir à cena de forma apropriada. No exemplo anterior, o Mestre pode seguir a narrativa com uma expressão do tipo: "certo, você acertou o golpe e provocou 4 pontos de dano. O que você vai fazer agora?". Isso não representaria o clima adequado, assim o mestre pode ser mais lúdico e narrar de forma mais teatral: "mesmo não sendo seu melhor ataque, o golpe atinge seu alvo fazendo com que seu antagonista recue tonto. Ele leva a mão até a boca e um filete de sangue se faz visível. É o melhor que você pode fazer? - pergunta o individuo em tom provocativo". Essas palavras podem enfurecer o personagem jogador ou mesmo fazer com que ele pense melhor antes de prosseguir.

O Mestre também deve decidir quando utilizar as regras e cuidar para que elas não atrapalhem o desenvolvimento e a fluidez da aventura. As regras podem ajudar em algumas situações, mas podem atrapalhar em outras, tente levar em conta a tensão do momento e as habilidades dos personagens. Um personagem com alto nível em uma Perícia ou poder conseguirá realizá-la quase sempre, dispensando alguns testes.

Neste capítulo traremos alguns conceitos e dicas básicas para auxiliá-lo a criar uma Campanha interessante. Leia todos os tópicos e use o que achar mais conveniente para você.



PRÓLOGO

Depois que os jogadores criaram seus personagens, é aconselhável que o Mestre realize uma sessão de jogo de apresentação. Essa é uma oportunidade para que os jogadores apresentem seus personagens e comecem a se habituar com eles e com as regras. Um bom tema para este prólogo seria algum incidente ou fato ocorrido com o personagem no passado quando ainda não conhecia sua imortalidade ou quando a descobriu.

Existem muitas possibilidades: usar um inimigo, caso o personagem possua, e encenar seu primeiro encontro, algum acontecimento sobrenatural ocorrido com ele, um contato com outras forças que regem o mundo. Tudo irá depender do estilo proposto por sua história em conjunto com a história dos personagens. É importante sondar os jogadores para ter noção do que eles desejam para seus personagens e o que esperam da aventura, seja para satisfazê-los ou mesmo surpreendê-los.

As ações nesta fase dever ser mais livres e informais. Se algum PC tem ligação com outro ou teve no passado, é uma boa idéia fazê-los interpretar a situação em que se conheceram e os motivos que os levaram a se tornarem amigos. Nesta situação, um bom artifício é usar um mentor ou mesmo um inimigo em comum, ou uma situação na qual um tenha salvo a vida do outro.

NÃO ESQUEÇA: Mesmo que imortais se sintam compelidos a lutar entre si, os dias atuais apresentam muitos outros perigos que são o suficiente para a interação entre imortais novos, os mais antigos já diminuíram suas lutas pessoais em prol da auto-preservação.

TEMAS

O mundo de Imortal possibilita uma grande quantidade de temas que podem ser usados para desenvolver campanhas épicas, tente não se limitar aos combates entre imortais. O próprio mundo moderno é um grande perigo para seres que vivem há séculos. Computadores podem fornecer indícios que chamem a atenção de investigadores, repórteres e outras criaturas. Um acidente grave de onde um imortal escape intocado pode chamar a atenção de inimigos muito mais perigosos. Afinal, um imortal não pode sentir um inimigo mortal se aproximando. Existe a possibilidade da existência de forças obscuras que buscam pelo poder dos imortais e a própria idade dele pode causar uma série de consequências psicológicas desagradáveis.

Os conflitos são importantes por imporem ação a uma vida monótona. Sem conflito, interno ou externo, as aventuras não terão sentido. Use pequenos detalhes dos personagens como ferramenta em suas tramas. As lutas entre imortais devem ser mais que apenas um combate, torne os inimigos mais que apenas uma cabeça a ser cortada. Use a ideologia deles em contradição com a dos PCs, dê vida a cada antagonista. Os temas das aventuras devem girar em torno da imortalidade e de suas consequências.

Normalmente, uma Campanha terá vários pequenos conflitos, mas deve possuir um grande conflito como

pano de fundo, este deve ser forte o suficiente para forçar a interação entre os PCs sem que queiram se matar sem um motivo apropriado.

Os temas que seguem não representam todas as possibilidades, mas fornecerão condição para campanhas iniciais. Procure inspiração em filmes, livros ou mesmo em outros RPGs.

ESTABILIDADE VS. MUDANÇA

Muitos estão contentes em acreditar na imutabilidade das coisas e são totalmente contrários a novas idéias e descobertas. Imortais mais novos tendem a ir contra os preconceitos impostos por anciões e filosofias imortais que não combinam com a revolução cultural e tecnológica das últimas décadas. Os mais antigos não vêem com bons olhos esses "revolucionários" que insistem em por à prova as antigas tradições. Isso gera conflitos perigosos.

Alguns jovens "caçam" anciões para roubar seus poderes e sabedoria, enquanto são procurados por anciões que desejam lhes mostrar o caminho ou mesmo livrar a sociedade imortal da presença daninha destes rebeldes.

Os últimos séculos têm visto surgir coisas que sempre foram julgadas míticas e o conflito de gerações torna difícil perceber que Doppelgangers tomam corpos humanos e buscam roubar suas essências de vida ou mesmo os diabólicos Abissais buscam o desequilíbrio do universo. Somente com a quebra da estabilidade secular ou a aceitação das mudanças por parte dos mais velhos é que essas ameaças serão destruídas.

INDIVIDUALISMO VS. SOCIEDADE

Grande parte da história da sociedade humana tem sido feita por aqueles que desejam se auto-afirmar. O indivíduo busca um caminho em que possa esclarecer quem é e por que existe. A sociedade tem que restringir a liberdade do indivíduo para impedir a desordem e fornecer proteção aos demais. Imortais têm regras para proteção de sua espécie, mesmo que um busque no outro a essência que lhe falta. Como exemplo, temos a tradição do Duelo que nada mais é do que uma forma de assegurar que os mais fracos não se unam contra um mais forte.

Até que ponto um imortal valoriza sua individualidade? Ele se voltaria contra os seus em busca da evolução máxima? O conceito de sociedade deve mesmo ser seguido?

DESESPERO VS. ESPERANÇA

Imortais assistiram a Humanidade evoluir e sair das cavernas para construir seus arranha-céus, indo de primitivos adoradores do fogo a cientistas que criaram o laser. Ainda assim, seus instintos selvagens afloram em busca de algo mais e por medo ou puro sadismo atacam seus semelhantes. O coração negro da Humanidade só pode ser purificado com a morte de seus principais líderes ou com alguma nova descoberta que os façam olhar para outro lugar.

Cabe aos imortais elevarem a consciência da Humanidade? Ou subjugá-los é o mais correto?

LIBERDADE VS. DESTINO

A lenda do Ragnarok é uma sentença de morte para todos os Imortais. Alguns lutam contra esta profecia, evitando lutar e se distanciam da insana batalha entre os de sua espécie. Outros abraçam seu destino, caçando outros Imortais em busca de mais poder para sobreviver ao Ragnarok.

Qual caminho é o correto? A liberdade vale o risco da morte? Ou o destino é uma força maior?

ORDEM VS. CAOS

A Humanidade luta contra um inimigo do qual não tem conhecimento e que deseja destruir a intuição Humana e erguer um governo de terror. Estes inimigos podem ser imortais que acreditam ser superiores ou mesmo que desprezem a fragilidade humana. Existem criaturas que vivem na escuridão e vêem os mortais como alimento ou um erro do destino.

A descoberta do que se esconde nas sombras é suficiente para auxiliar a humanidade? Ou apenas mais um motivo para acabar com ela?

O FORTE VS. O FRACO

O forte sobrevive e o fraco deve se submeter a ele. Isso é uma verdade incontestável tanto na sociedade mortal quanto na imortal. Muitos levam suas vidas usando os menos favorecidos como peões em suas jogadas. O sentimento de superioridade pode surgir pelo nível social que o individuo ocupa ou a sua etnia.

As coisas têm sempre que ser assim? O fraco não se levantará contra o forte? A mediocridade é a lei?

CONHECIMENTO VS. MEDO

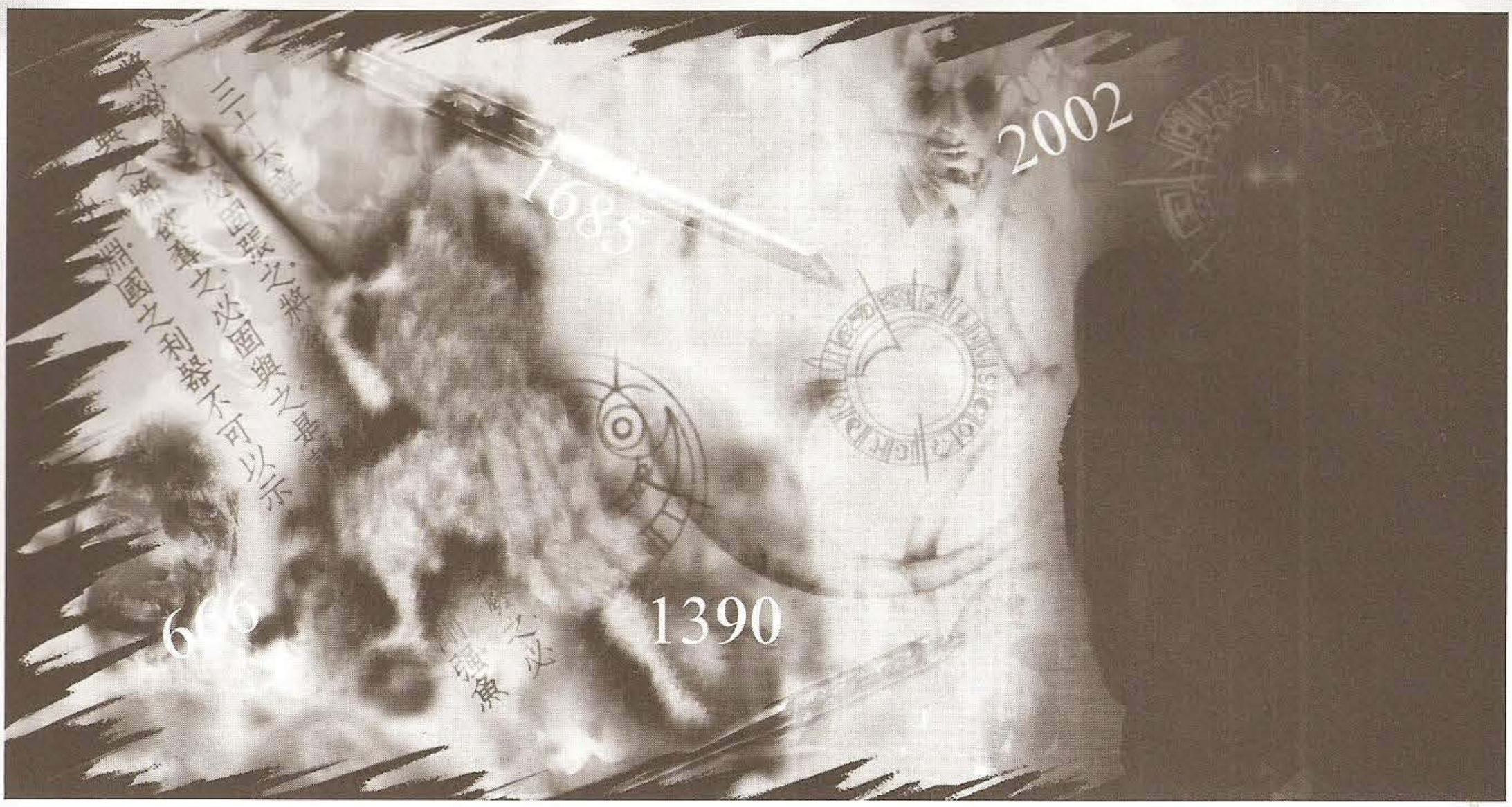
O desconhecido é temido por todos, pois nos foi ensinado que na escuridão estão os predadores. Tanto para mortais quanto para imortais é negado o motivo de suas existências e a busca por tais respostas tem levado ambas as espécies a descobrir que existe muita coisa além do que pode ser visto e também que é melhor que certas coisas permaneçam desconhecidas.

Imortais não estão imunes ao medo pelo desconhecido e muitos nutrem real pavor por seres da noite, talvez em seus íntimos saibam que são perigos reais e podem lhes causar a morte final. Em quem confiar quando existem criaturas que podem tomar a forma do que desejarem, ou mesmo como enfrentar seres que se alimentam do sangue de mortais e são capazes de usar a essência dos imortais?

Até que ponto é melhor não buscar conhecimento? O que se esconde nas sombras das cidades? O medo tem fundamento?

RAZÃO VS. LOUCURA

Cada era, da perspectiva imortal, tem um conceito central que a define. Alguns imortais chamam a Idade Contemporânea de Era das Invenções pelo grande avanço da tecnologia das últimas décadas. A ciência atual pode fazer quase qualquer coisa, elevando a Humanidade a patamares



nunca antes atingidos. Os imortais vêem a era atual como uma época de loucura, antigas superstições voltam à tona, pondo em risco o equilíbrio social do século 21. Criaturas que antes viviam na escuridão saltam aos olhos do mundo e começam a influenciar as ações de todos.

Como manter a sanidade neste mundo de incertezas? A quem cabe combater a loucura? O quanto os seres das trevas sabem sobre os imortais?

VINGANÇA

Durante seus séculos de vida, você cultivou um grande amor ou mesmo uma amizade, mas algo aconteceu e eles foram tirados de você de uma forma trágica por outro imortal ou coisa pior. O desespero e dor se tornaram em ódio e têm impulsionado sua vida desde então em busca de vingança.

A vingança é realmente necessária? Sua causa é justa? Ou uma questão de honra?

ALIANÇAS

O mundo se tornou muito perigoso e para sobreviver nesta selva moderna, muitas vezes é necessário forjar alianças com as mais diversas organizações ou mesmo outros seres. Alianças podem ser proveitosas desde que ambos saiam ganhando, caso contrário as coisas podem sair pior que o esperado.

Até que ponto viver sozinho é o melhor? Alianças realmente aumentam a expectativa de vida?

UNIÃO DE GERAÇÕES

Imortais mais velhos são sábios e não é incomum que atraiam a atenção e a admiração dos mais jovens. Ambos tem muito a ensinar uns aos outros. Algumas vezes, os mais jovens só querem proteção; outras os mais velhos querem se sentir com pais ou mesmo ter um escudeiro com quem possam compartilhar experiências ou simplesmente usar como um peão em seus planos.

Imortais mais velhos são realmente boas companhias? Os jovens são confiáveis? Imortais de gerações diferentes podem conviver pacificamente?

CLIMA

O clima de Imortal é gótico e povoado por mortais, imortais e outros seres com desejos obscuros que buscam a todo custo a supremacia. É um mundo habitado por seres míticos que espreitam a Humanidade em cada esquina. A profecia do Ragnarok pesa sobre as mentes dos imortais que são impulsionados para lutas entre si por poder e lutas contras seres das trevas pela sobrevivência. Os avanços tecnológicos e científicos são acompanhados pela decadência da alma humana.

A grande rede de computadores (internet) permite aos governos e mega-corporações monitorarem a privacidade de milhares de pessoas pelo mundo. O frágil equilíbrio ecológico da terra está prestes a sucumbir às maravilhas modernas criadas para serem a solução. A clonagem e os avanços na área da cibernética podem trazer, em breve, uma nova geração de seres gerados sob encomenda para substituírem a mão de obra de milhões de pessoas, fato que pode decretar o caos generalizado.

A estrutura social está ruindo e a mente humana ainda é capaz de criar tantas novas formas de crime e perversões, que é até difícil nomear todas. A corrupção sempre foi um fato, mas atualmente foi banalizada e se alastra por todos os recantos da sociedade. Imortais escondem sua condição porque têm medo de serem caçados como aberrações, ou usados como cobaias em experimentos para descobrir o se-

gredo de imortalidade, que sempre foi um dos maiores anseios da Humanidade.

Neste clima de desespero e deterioração, o Mestre deve tecer suas tramas. A pesada atmosfera de Imortal pode conter outros elementos que a tornarão diferenciada do mundo real. Veja a seguir alguns estilos e climas que podem ser acrescentados ao principal.

MISTÉRIO

Eventos estranhos, mensagens secretas e figuras enigmáticas acrescentam um ar de mistério às aventuras. Acrescente elementos que façam os jogadores desconfiarem de tudo. Suas descobertas podem levar a novos enigmas e sub-tramas inesperadas, faça-os acreditarem em algo e deixe-os descobrirem que nada é o que parece ser. A maioria dos acontecimentos deve ter segundas interpretações.

Em determinados momentos, sons estranhos podem ser ouvidos, o clima parece estar sempre chuvoso, os grandes acontecimentos sempre ocorrem à noite quando não é possível distingui-los de forma correta. Alguém ou alguma coisa parece estar conduzindo tudo dos bastidores e a sensação de estar sendo observado e/ou seguido é constante.

O governo está envolvido ou trata-se de uma ordem secreta? São mortais por trás de tudo ou eles são controlados por um imortal? Os acontecimentos estranhos são coincidência ou influência de Warlocks? Deixe que os jogadores questionem o motivo de tudo e sempre que estiverem próximos da verdade, surpreenda-os com um novo mistério.

HORROR

Este é o clima mais difícil para uma aventura. É uma variante do Mistério, substituindo as incertezas por elementos como lugares e situações bizarras. A morte parece estar presente em tudo e a própria imortalidade parece não ser suficiente para enfrentar as dificuldades. Um inimigo desconhecido e sádico é mais tenebroso que um inimigo declarado. Seres sobrenaturais podem ser usados com mais freqüência como os Nosferatus (vampiros) ou mesmo os demoníacos Abissais, que são capazes de coisas mais terríveis que o mais vil dos imortais.

É importante conhecer os temores dos jogadores para usá-los. Um mestre mais sagaz pode usar uma criatura das trevas como foco principal e quando os personagens estiverem envolvidos, mudar. Imagine a reação deles ao descobrirem um ser temido até pelos Abissais.

Como Moderador, você deve evitar os estereótipos vulgares como as típicas casas mal assombras ou o Nosferatu tradicional, branco e sem vida. Use a criatividade e torne mais interessantes estes mitos e clichês. Porque vilões devem ser feios ou mal vestidos, porque não podem ser jovens e acima de qualquer suspeita?

ROMANCE

Imortais são seres profundamente sensuais e capazes de paixões muito mais intensas que os mortais. O amor de um imortal por uma mortal já foi tema de muitos livros e filmes e os fardos deste amor podem gerar muitas aventuras. O fato de que a amada(o) possui uma vida curta é suficiente para que o amor e o apego sejam muito mais intensos.

Neste clima, o importante são as cenas onde os apaixonados se encontram e somente isso irá impulsioná-los. É recomendado caso os jogadores já possuam alguma ligação afetiva.

AÇÃO

Este é o elemento mais fácil para uma aventura de Imortal, mas deve-se atentar para não se tornar previsível. Não há muita coisa a se dizer sobre este estilo, basta ver as dezenas de filmes de ação que são exibidas na TV. Mas fuja das lutas intermináveis. Imponha um ritmo mais acelerado nas ações dos jogadores, junte perseguições de carro com tiroteio e quando pensarem que já acabou, faça-os serem perseguido pelas ruas da cidade.

Dê pouco tempo para que tomem alguma decisão, faça-os sentir na pele a velocidade da aventura.

HISTÓRICO

Uma opção muito interessante é jogar campanhas em diferentes épocas históricas. Antes dos computadores e da burocracia criada por eles, era muito mais fácil para um imortal manter sua identidade em segredo, usar suas habilidades ou andar com uma espada. Como Mestre, você pode ambientar a aventura em algum período importante da história humana, ou mesmo em épocas remotas como antigo Egito, Idade do Bronze. É importante conhecer o período histórico onde a aventura ocorrerá. Para evitar contradições, pesquise em livros ou mesmo em documentários.

Usar cenários históricos tem a vantagem de fornecer aos jogadores uma nova forma de aventura que será menos previsível e conturbada que o século 21. Também será mais fácil acrescentar elementos místicos e suspense.

Outra opção é usar flashback em algumas situações e permitir que o jogador interprete-o. Use este artifício para dramatizar encontros ou mesmo para fazer o personagem se recordar de alguma situação importante em sua vida que esteja se refletido no aqui e agora. Essas cenas devem ser breves e incluir apenas o essencial.

Por exemplo, se os personagens estão sendo caçados por fanáticos religiosos, o flashback pode ser usado para representar uma perseguição sofrida durante a Inquisição.

LIDANDO COM JOGADORES

Imortal é um jogo onde normalmente os jogadores não estão competindo entre si, mas cooperando uns com os outros em prol de um objetivo em comum o que pode parecer novo para jogadores iniciantes no RPG. Muitas vezes é difícil manter os jogadores atentos ou interessados no jogo, mas existem maneiras de fazer com que isso mude. Procure saber o que os jogadores gostam e acrescentes estes elementos na aventura, dê ações importantes para os menos interessados e fique atento para as idéias dos jogadores.

Muitas vezes, algumas ações realizadas durante o

jogo podem prejudicar o bom andamento da aventura ou mesmo ser mal interpretadas pelos demais. Se isso ocorrer, converse com responsável e esclareça o motivo para que as sessões de jogo não se tornem uma disputa entre moderador e jogador ou entre jogadores. Se necessário, imponha punições ou mesmo impeça que o jogador continue na aventura. Não se estresse, pois este é um risco na árdua tarefa de Controlar uma aventura.

As dicas apresentadas deste ponto em diante devem ser o suficiente para ajudar a lidar com os jogadores e personagens. Não existe uma fórmula mágica para uma aventura dar certo ou mesmo como lidar com jogadores problemáticos. Somente a experiência poderá te dar os requisitos para se tornar um bom Mestre. Tome cuidado com jogadores impressionáveis e deixe claro que tudo que acontece em uma sessão de jogo é APENAS ficção, mesmo quando são utilizados temas possíveis.

O LOBO SOLITÁRIO

Um grande problema em Imortal é que alguns jogadores podem tornar seus personagens tão paranóicos que se tornarão reclusos isolando-se e evitando a interação com outros jogadores e NPCs. As desculpas mais comuns são: o risco é muito grande, os outros querem minha cabeça, sou muito fraco ainda.

A dificuldade em mudar este comportamento está no fato de que é mais provável que imortais sejam antagonistas do que amigos e o desejo de auto-preservação sempre fala mais alto. Esta também é uma característica de imortais mais experientes.

Porém, existem muitas ameaças no Mundo de Revelações para que Imortais Contemporâneos sobrevivam sem cooperação. Criaturas sobrenaturais como Dopplegangers, Nosferatus e Abissais são ameaças mais iminentes do que o Ragnarok. Sociedades Secretas caçam os Imortais em busca do segredo da imortalidade. Mostre estas facetas do mundo para impedir o comportamento solitário.

O PESTE

Outro problema é o jogador peste. Este se caracteriza por evitar a trama principal, sempre que um problema é apresentado ao grupo ele irá fazer outra coisa que julga ser mais importante. Ele discordará de tudo o que os outros jogadores querem fazer e tentará fazer tudo do modo mais difícil ou incorreto.

Muitas vezes, esse comportamento pode não ser intencional. O jogador pode estar tentando passar uma imagem de que é melhor ou que já compreendeu a trama do Mestre e sabe o melhor caminho para conduzir a aventura. Frequentemente, advertir o jogador é o suficiente para coibir este comportamento, mas se ele insistir, a única alternativa pode ser afastá-lo do jogo.

O ADVOGADO

O advogado é um jogador que pode ser muito útil ou provocar debates desnecessários durante a aventura. Ele insiste em discutir as regras com o Moderador e muitas vezes tenta tomar o controle das sessões. Para ele, as regras são sagradas e não podem ser alteradas ou ignoradas. Ele vai muito além de apenas alertar o Mestre para pequenos deslizes (afinal, errar é humano). Ele dirá que o Mestre está sendo injusto e ignora as regras por não conhecê-las ou mesmo por querer prejudicá-lo.

É importante, antes de iniciar qualquer campanha, que o Mestre converse com os jogadores sobre as regras que serão usadas e as que serão mudadas (caso exista necessidade). Uma vez que todos tenham concordado, nenhuma reclamação deve ser feita durante as sessões. O jogador que achar que o Mestre cometeu excessos deve conversar com ele quando a sessão terminar.

Deixe claro que a interpretação é muito mais importante que qualquer regra. As jogadas de dados não são a essência do RPG.

A MONSTRUOSIDADE

É uma questão de tempo até que um jogador crie ou torne seu personagem uma monstruosidade, uma máquina mortal ambulante com poderes e perícias além do normal. Felizmente, estes jogadores conhecem bem as regras e o cenário de aventura e são mais fáceis para dialogar.

Como Mestre, você deve adverti-lo que personagens totalmente focados em combate prejudicam o desenvolvimento da campanha e costumam viver pouco em um mundo com tantas adversidades. Caso ele não se convença e insista em sair matando tudo que encontra ou usando seus poderes de forma indiscriminada, coloque um inimigo mais poderoso ou vete o personagem.

O TOLO

O tolo é um problema por não ter noção do perigo e realizar ações perigosas sem mesmo perceber, indo onde nenhum anjo ousaria, sem se importar com proteção ou cautela. Ele não percebe pistas importantes jogadas na sua frente e é capaz de tropeçar em uma preciosidade e nem perceber. O Mestre terá um tremendo trabalho se quiser impedir que ele morra ou ponha os outros em apuros.

Este jogador é um grande teste para a paciência do Mestre. O principal motivo para este comportamento é a inexperiência do jogador. Converse com ele e dê algumas dicas. Se for necessário, peça para os demais jogadores ajudarem o novato. Nunca seja rude com ele, isso pode afastá-lo completamente do RPG.

Não tente tornar as coisas mais fáceis para ele. O maior atrativo do jogo é a dificuldade e o maior prazer é a conquista. Se estes elementos não estiverem presentes, o jogo se tornará menos atrativo e poderá afastá-lo. Mas também não pegue muito pesado com ele. Vá aumentando o desafio gradativamente e em pouco tempo ele entenderá o jogo.

CRIANDO UMA CAMPANHA

Agora que você conhece a responsabilidade do Mestre e já se inspirou com alguns temas e climas, é hora de

juntar tudo de modo que a campanha tome uma forma consistente. Sempre dê um título à sua campanha e se desejar, dê títulos também às sessões (como se fosse um capítulo de uma serie). Veja a seguir um pequeno questionário que irá auxiliá-lo:

CENÁRIO

1- Qual a data de inicio da campanha?
2- Em que cidade será ambientada?
3- Qual será o clima?
4- Os personagens terão liberdade para ir para outras cidades?

PERSONAGENS

1- Quais tipos de personagens serão permitidos?
2- Qual a idade máxima dos personagens?
3- Qual o nível dos personagens?
4- Existe alguma limitação nos níveis de Dádivas da imortalidade?
5- É permitido inimigos poderosos além dos antagonistas criados pelo Mestre?

FOCO PRINCIPAL

1- Qual é o tema principal?
2- O que deseja mostrar com a campanha?
3- A história será baseada em quê?
4- Qual a influencia da história dos personagens na campanha?

ANTAGONISTAS

1- Quem será o inimigo principal?
2- Haverá outros inimigos?
3- Qual o nível de poder dos adversários?
4- Qual é a relação entre adversários e os demais NPCs?
5- Qual é a relação entre adversários e os PCs?

NARRATIVA INTERATIVA

Narrar uma aventura não é responsabilidade única do Mestre. Os jogadores devem auxiliá-lo não apenas interpretado falas ou dizendo que ações irão realizar. Eles devem ir além e intercalar as falas dos personagens com a descrição narrativa de suas ações. Isso pode parecer complicado, por isso é recomendável para jogadores mais experientes que possuam conhecimento das regras, do cenário e de seu personagem, que são essenciais para este tipo de aventura.

Quando o Mestre descrever uma cena, ele deve ser cuidadoso ao narrá-la, pois ele representa os sentidos dos personagens e como tal deve fornecer uma visão ampla do que o personagem vê, ouve, sente (tato) e cheira, mas cabe ao jogador interpretar estas informações pela ótica do personagem. Por isso, é muito importante que tanto o Mestre quanto o jogador conheçam muito bem como funcionam a personalidade, Perícias, Aprimoramentos e Dádivas da Imortalidade. Isso irá definir o que o personagem pode saber sobre uma determinada situação e como reagiria.

Um jogador não deve dizer: "meu personagem vai conversar com a balconista do bar". Deve incorporar o personagem e dizer: "caminho até a balconista por acreditar que ela pode ter visto algo estranho na noite do crime, sem querer ir direto ao assunto, peço uma bebida..." e prosseguir narrando o que sente e o que deseja saber como se estivesse na cena em carne e osso.

Um combate pode ser tão dramático quanto os jogadores e mestres queiram: "sentindo o forte impacto do chute, inclino levemente a cabeça e faço esforço para não demonstrar dor, com minha espada em punho realizo um ataque contra meu adversário"

Estas situações demonstram que jogadores com mais experiência e que realmente queiram interpretar com carinho seus personagens podem tornar uma simples sessão de jogo em um verdadeiro ensaio teatral. Aconselho que busquem em livros sobre cinema e teatro informações de como melhorar a interpretação, assistam filmes, leiam livros que sem dúvida conseguirão acrescentar muitos elementos dramáticos na aventura, tornando-a muito mais agradável.

Veja a seguir um exemplo de uma pequena ação ocorrida em uma das sessões de teste:

MESTRE: "De dentro do carro, a casa parece estar abandonada. Não há luzes acesas, as janelas estão quebradas e a grama alta. A fina chuva que cai lá fora só ressalta a tensão"

JOGADOR: "Desligando os faróis, eu abro a porta e guardo minha espada dentro do sobretudo. Sinto receio em prosseguir, mas é a única forma de conseguir pistas. Certifico-me de não ter sido seguido e me dirijo para a porta principal."

MESTRE: "A chuva aumentou e o frio também. Você passa pelo portão de madeira e vai até a porta. Ao subir o primeiro degrau, você ouve o ranger da madeira. Você termina de subir os 5 degraus restantes e vê à sua frente a porta principal, que parece ser feita de madeira de boa qualidade, sem nenhum ornamento a não ser a maçaneta entalhada como uma cabeça de dragão".

JOGADOR: "Levando a mão até a maçaneta, eu me recordo da reunião com o Sr. Armand, que, muito agitado, parecia sempre querer mostrar sua bengala entalhada em forma de dragão".

MESTRE: "Suas recordações são interrompidas quando a porta se abre sozinha e revela a escuridão de dentro do aposento. Você é atingido pela inconfundível sensação de Ressonância que te avisa que um imortal está por perto..."

A narrativa prosseguiu com esse revezamento de interpretação e narrativa interativa, o que tornou a sessão muito mais agradável, permitindo que o clima de mistério e tensão permanecesse por longo tempo.



CAPÍTULO CINCO
REGRAS, TESTES E EXPERIÊNCIA

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por mais que eles tenham cuidado, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e alguns testes que serão necessários.

As regras são simples, porém muito eficientes. Imortal é um jogo que valoriza a interpretação e resolução de problemas e não apenas lutas intermináveis ou disputas de quem mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

TESTES

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1D100 (dois dados de 10 lados onde um será a dezena e o outro a unidade) ou fazendo uma marcação no cronômetro, onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número menor ou igual ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em qualquer situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha – sempre.

TESTE FÁCIL

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.
Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Ex.: MacCalister possui Destreza 14. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 14x4=56, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 56x2 = 112, um sucesso automático.

TESTE DIFÍCIL

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, tensão (um inimigo se aproxima), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Ex.: MacCalister possui Destreza 14. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 14x4=56, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser 56/2 = 28.

OBSERVAÇÃO: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes. A escolha do método é livre.

Ex.: MacCalister tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -20% em seu Teste.

TESTE DE ATRIBUTO

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste

ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Ex.: Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer, pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade – porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1D100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

CASO ESPECIAL: FORÇA

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com o Atributo. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

ATRIBUTO VS. ATRIBUTO

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos como um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens disputando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Ex.: Kevin e Andréas estão disputando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andréas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR É 16-13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1D100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andréas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos -3x5= - 15% e a chance de Andréas vencer é de 35%.

Ex. 2: Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR É 11-12= -1. A chance será 50%-5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela abaixo: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valo-

Passivo \ Ativo	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático				
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27	-	-	-	Fracasso Automático				-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50		
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35

res. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

SUCESSO E FRACASSO AUTOMÁTICOS

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

SOMANDO ATRIBUTOS

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de mais nada, é importante o Mestre determinar quantos Personagens realmente podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

CONSTITUIÇÃO (CON): Quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

FORÇA DE VONTADE (WILL): Quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, controle mental ou Dádivas que afetem a mente.

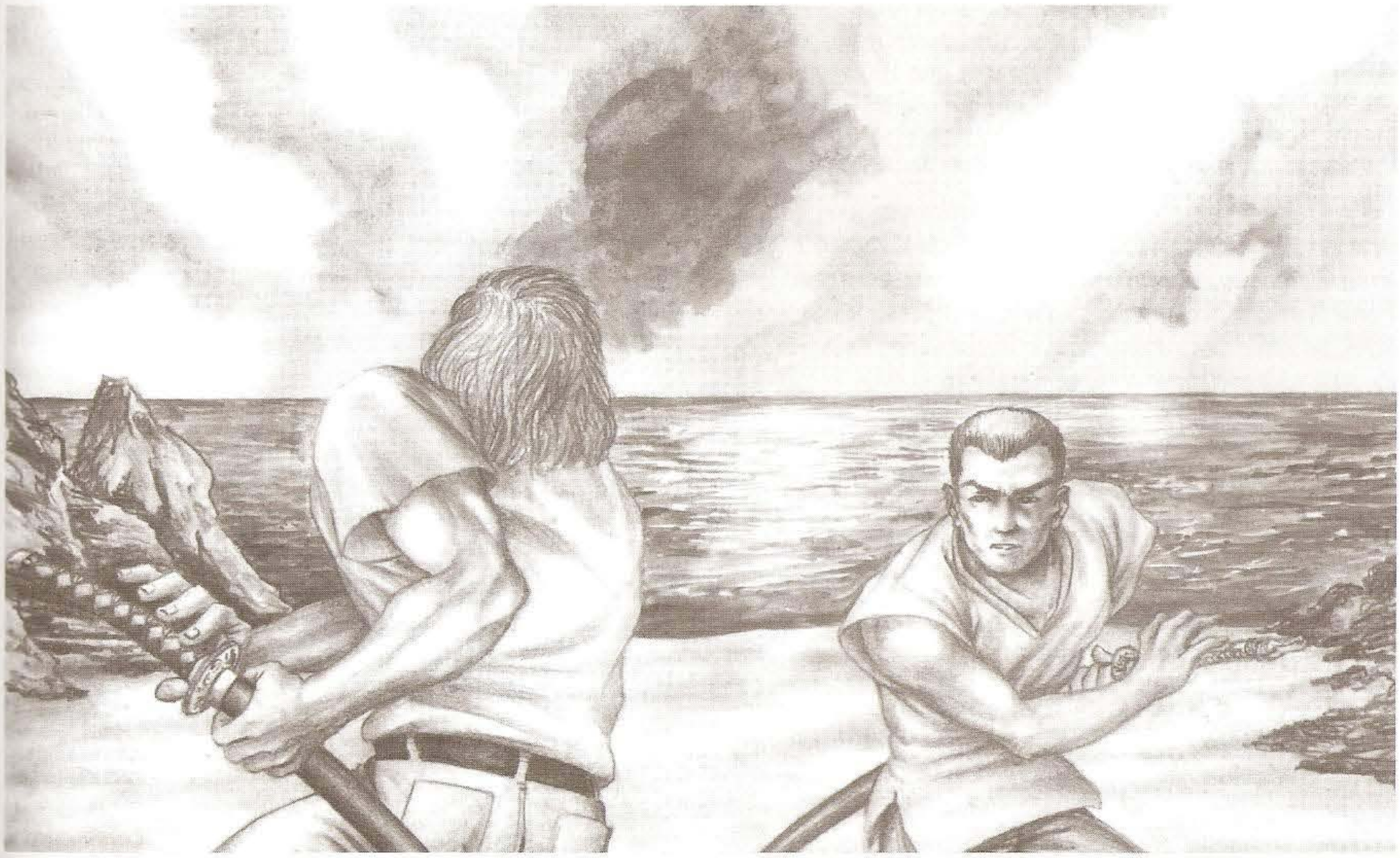
AGILIDADE (AGI): Quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Ex.: Nancy está enfrentando um poderoso imortal que utiliza a Dádiva Medo (olhar de serpente) Nancy tem direito a um Teste de Will evitar o poder.

Ex. 2: Edward Innes está enfrentado um imortal com a Dádiva Ilusão. Ele cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

TESTE DE PERÍCIA

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será igual ao valor que o Personagem tem na Perícia.



Ex.: Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

TESTE DE PERÍCIA COM MODIFICADOR

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Ex.: Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Ex. 2: Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

PERÍCIA VS. PERÍCIA

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando, utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Ex.: Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.

PERÍCIA VS. ATRIBUTO

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Ex.: Marcos, está sendo torturado. O torturador possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o torturador possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

TESTANDO DÁDIVAS

As Dádivas da Imortalidade estão diretamente ligadas ao Atributo Will, e quando alguma necessitar de teste para ser realizada (isso será descrito no texto referente ao poder) o teste será feito como um Teste de Atributo Will.

COMBATE

O combate também é bastante simples. Para que você possa entendê-lo melhor, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
4- Calcula-se os acertos e os danos.

1- INTENÇÕES

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o quê, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

REGRA OPCIONAL: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Ex.: Cloud é um imortal. O Jogador de Cloud quer atacar o nosferatu, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Cloud fará o ataque se não houver nenhum amigo seu perto do Nosferatu. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que não é uma boa idéia, Cloud não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades que estiverem em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- ATAQUES OU AÇÕES

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Dádivas, de acordo com a



ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- CALCULA-SE OS ACERTOS E DANOS

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate e repete-se novamente os passos anteriores.

O QUE FAZER EM UMA RODADA?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (algumas Dádivas da Imortalidade permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada).

UMA AÇÃO PODE SER:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber alguma coisa que esteja à mão.
- Conversar com alguém.
- Usar um poder.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo ou moto.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, Gregório, jornal, revista.

INICIATIVA E MODIFICADORES

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

MODIFICADOR DE ARMA

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação na rodada corrente.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade não pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

VELOCIDADE

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Ex.: Luther está combatendo um inimigo. Sua Agilidade é 13 e a de seu oponente é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1D10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do oponente (tirou 2 em 1D10). Luther fará seu ataque antes.

VALOR DE ATAQUE E DEFESA

Cada arma possui dois valores a serem considerados: o Valor de Ataque e o Valor de Defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo (?), o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o Valor de Ataque como fonte ativa e o Valor de Defesa como fonte passiva.

Ex.: Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar seu oponente que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa de seu oponente é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%- 50% = 40%. Basta rolar 1D100.

O contra-ataque do oponente é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do oponente acertar são melhores: 50%+30%-25%=55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecerem, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

IMPORTANTE: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

DANO

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano. Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: É preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano.

O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no na descrição dos Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Ex.: Cloud está atacando um zumbi com seu machado. Ele possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causa ao zumbi 1D10+2 pontos de dano.

ACERTO CRÍTICO

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1D100 for igual ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um Acerto Crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a conseqüência é que o dano é

rolado duas vezes e somado. Note que bônus concedidos por Dádivas ou de Força não são somados duas vezes!

Ex.: Cloud possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Ele causará 2d10+2 pontos de dano.

OBSERVAÇÃO: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

O Índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve apenas para danos físicos de impacto ou balísticos. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão entre outros. Uma armadura que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

DANO DE IMPACTO

Eventualmente, o IP de alguém é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou. A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate ser atropelado por um caminhão. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

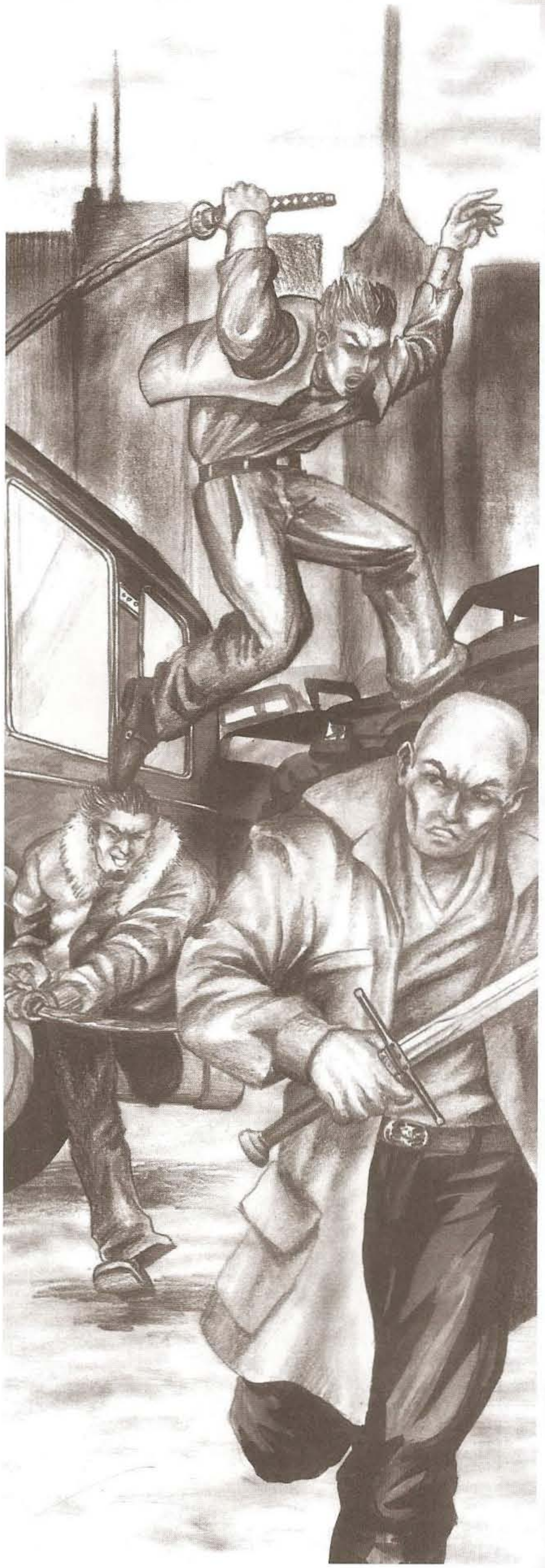
SITUAÇÕES ESPECIAIS

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

MÚLTIPLOS OPONENTES

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:





- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.
- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado antes dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

ATAQUES FORA DE ALCANCE

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo ou perdem a força e caem.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ser útil para ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Ex.: Leandro está dando cobertura para André. Ele está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Leandro sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Leandro atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para André se esconder.

MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

Ex.: Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado

nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

MÚLTIPLOS ATAQUES

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate: Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

COMBATE DESARMADO

Também conhecido como Briga ou pancadaria é, historicamente, o método mais utilizado de se resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1D3, somando-se o bônus de Força – algumas artes marciais ampliam estes danos.

ATAQUES A DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será sempre igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: Alcance Normal e Alcance Máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a Munição passará longe do oponente.

RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal e em arco.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1D100, jogue 1D10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1D10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda ao cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certeiro entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos podem ser acertados). Proceda ao cálculo do dano.

Ex.: No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

ATAQUE LOCALIZADO

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O Ataque Localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

Nunca permita que um golpe único mate o inimigo.



O dano maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Ex.: Cloud está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Cloud enxerga apenas sombras e vultos. Cloud mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1D100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Cloud e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

GRANADAS E EXPLOSIVOS

As granadas de mão e explosivos, em geral, possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato ND6, onde "N" é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro da raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Ex.: Uma granada de dano 4D6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4D6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3D6, enquanto o Personagem sofre 2D6..

DESARME

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez.

Se o número tirado no 1D100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Ex.: Mark está descontrolado e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1D100 para derrubar a faca de Mark no chão

ATAQUE TOTAL

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

DEFESA TOTAL

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender duas vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Ex.: Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/ 30, precisando de 40 em 1D100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1D3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

ATAQUE SURPRESA

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado com um Teste Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

ATAQUE PELAS COSTAS

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Ex.: Cloud surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

LUTA ÀS CEGAS

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou outra coisa. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido-os de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade: metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Ex.: Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existe uma infinidade de situações que podem ser consideras desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade de tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. reduzir os valores à metade costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porque da penalidade.

Ex.: Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revólver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

MÃO OPOSTA

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Ex.: Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, terá de usar apenas (35-15)/2 = 10%. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

AMBIENTE ADVERSO

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate cada uma

separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Ex.: Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e campeonatos de Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 10 a 20 minutos, dependendo do dano totalmente recuperado.

Ex.: Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Como o dano foi pouco em 10 minutos Mark acorda com todos os PVs restaurados.

REGRAS ESPECIAIS

PARALISIA

Um Personagem pode estar paralisado devido ao efeito de uma Dádiva, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos à sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

SUFOCAR

Um Personagem, mortal, é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele irá respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1D6 pontos de dano por rodada.

Imortais são imunes a gases tóxicos e podem respirar embaixo d'água normalmente.



Andrew, um mortal, esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogêneo, mas nada pode fazer...

QUEDAS

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1D6 a cada metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1D6 para cada dado de comparação do Personagem.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1D6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8D6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

VENENOS

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos sempre dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior.

Um Imortal só pode ser afetado por venenos que entrarem em sua corrente sanguínea. Mas isso nunca irá provocar a morte final dele.

ABSTINÊNCIA

A cada dois meses que o imortal passar sem uma Revitalização se sentirá um pouco agitado e ansioso pelo Êxtase e ao encontrar outro imortal, que não seja amigo, se sentirá compelido a desafiá-lo.

OBS: Isso é uma regra opcional.

REVITALIZAÇÃO

A Revitalização dura no mínimo um minuto, mas quanto maior a Ressonância do morto mais ela irá durar (1 minuto para cada 50 pontos de Ressonância Passiva no máximo de 4 minutos). Em termos de jogo durante este evento o imortal que recebe a Ressonância não poderá executar nenhuma outra ação e fica imune a todas as formas de dano. Qualquer mortal que se aproxime poderá ser atingido pelos raios sofrendo 1D6 de dano.

Após a Revitalização o imortal ficará debilitado tendo seus Atributos Físicos e Perícias reduzidos pela metade por 1 minuto, neste tempo irá restaurar todos os PVs e Ressonância Ativa perdidos.

Imortais com mais de 100 pontos de Ressonância Passiva são imunes aos redutores provocados pelo Êxtase.

NARCOSE

Um personagem que seja vítima de um acidente no qual a causa de sua morte ainda esteja presente em seu corpo (falta de oxigênio, coração ou cabeça com uma lança ou similar ainda em seu corpo e situações similares) e impeça a regeneração total ficara em estado de Narcose.

A Narcose é um estado de sono profundo que dura até que seja possível ao imortal regenerar seu corpo quando o que provocou o estado pare de afetar o personagem. O imortal permanece semiconsciente e poderá se recordar de alguns fatos ocorridos ao seu redor.

A sensação de morte constante pode trazer seqüelas psicológicas (quando se estender por mais de 2 meses) cabe ao mestre decidir quais: paranóia, amnésia, confusão mental, medo de algo. Todas são temporárias e suaves.

TRANSPLANTES E IMPLANTES

Imortais são capazes de regenerar qualquer órgão danificado, desde um olho perdido a destruição de seu coração. O corpo de um imortal não pode receber transplantes ou qualquer tipo de implante, brincos e piercings podem ser colocados, mas se forem removidos o local será regenerado (a menos que já os possuíssem antes de Despertar).

Tatuagens também não podem ser feitas no corpo de um imortal e só permanecerão as que tiverem sido feitas antes do Despertar.

Mas um imortal pode doar um órgão de seu corpo (exceto o cérebro) para outra pessoa seja ela compatível com seu sangue ou não. O órgão irá regenerar e o transplantado irá se recuperar rapidamente (dobro da velocidade normal), depois da recuperação, o órgão será como qualquer outro e poderá definhar novamente, afinal não terá a capacidade regenerativa dos imortais.

DANO LOCALIZADO

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Ex.: Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

MORTE INEVITÁVEL

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração...

Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que isto ocorra ao Personagem de um Jogador.



CURA

Um Personagem, mortal, recupera um PV por dia completo de descanso. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa. Algumas substâncias e poderes permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o que for utilizado.

Um imortal recupera 2 PV para cada 10 minutos, independente do dano, alguns poderes e Aprimoramentos permitem recuperar mais pontos. Se perder alguma parte do corpo (com exceção da cabeça) ela irá regenerar 1 centímetro por dia até se reestruturar por completo.

MORRENDO

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegarem a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Imortais que sofrem este tipo de morte retornaram à vida logo que ficarem com 1 PV. Os danos recebidos podem ultrapassar o –5, quando são muito graves, e o imortal terá que recuperar todos os pontos negativos para retornar à vida, mas neste estado ele recupera os danos mais rapidamente; 1 PV por minuto até ficar com 1PV quando passará a recuperar PVs na velocidade normal.

Um imortal perde 1PV para cada 3 dias sem água ou 6 sem comida. Ao atingir 2 PVs seu corpo irá absorver luz solar e umidade do ar para se manter vivo, mas o imortal terá seus Atributos Físicos e Perícias reduzidas pela metade até poder se alimentar e beber adequadamente e descansar, por no mínimo 8 horas.

MORTE FINAL

Um imortal só pode ser definitivamente morto se sua cabeça for separada do corpo por outro imortal. Mesmo que seu corpo seja severamente queimado deixando uma massa disforme, ele irá regenerar. Se o seu corpo for atingido por uma explosão que destrua quase todo o corpo mais ainda deixe parte do tórax ligado à cabeça, ele irá se regenerar.

Mas se o corpo for totalmente destruído: cremado até as cinzas, uma explosão nuclear, corpo dissolvido em ácido etc, ele sofrerá a morte final.

*OBSERVAÇÃO: Se o imortal tiver seu corpo totalmente destruído das formas descritas acima e houver outro imortal próximo este absorverá sua Ressonância. Mas se não houver nenhum imortal sua Ressonância irá transcende*r.

EXPERIÊNCIA

Em Imortal, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente e conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou que pelo menos saíram vivos...), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos, tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Elaboramos quatro métodos para a evolução de personagens. O Mestre deve escolher qual é o mais apropriado para sua campanha. São eles:

MÉTODO 1 - POR NÍVEL

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

AS NOTAS DE 0 A 20

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom Roleplay?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Personagem (ou o Jogador) aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 4 em cada item para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência, isso por que campanhas de Imortal são mais épicas e pelo fato dos imortais evoluírem mais rapidamente.

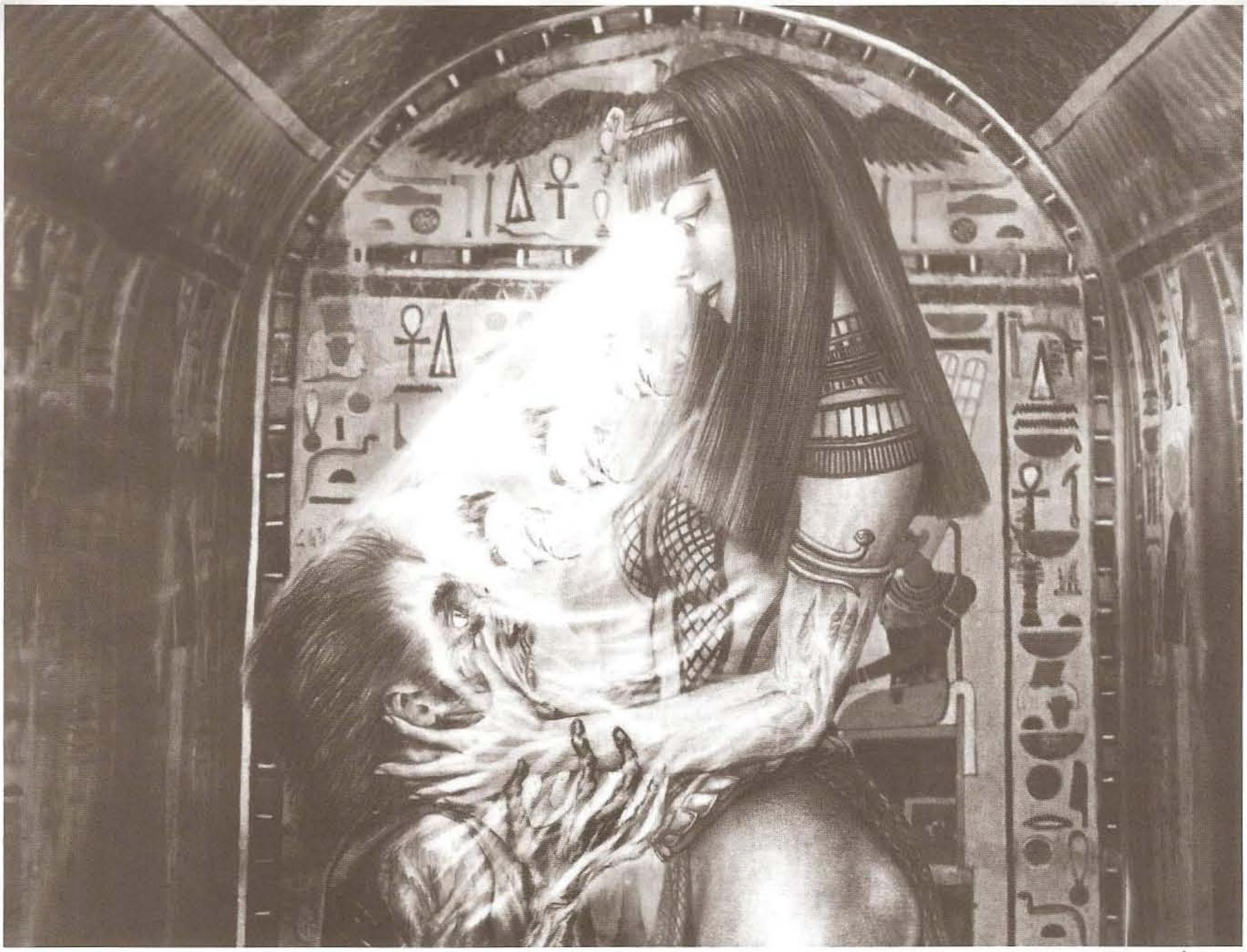
Uma nota 4 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 20 pontos e o mínimo é 0.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela de nível), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

** Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).*



MÉTODO 2 - POR IDADE

O Mestre que quiser dar mais vida e tornar suas aventuras mais empolgantes pode iniciar sua aventura em outra época da história do mundo (dê uma olhada na Linha de tempo no fim do livro para usar como referência). Usando este artifício, o Mestre pode controlar 3 a 5 aventuras ou uma pequena campanha por década, até a época que pretenda prolongar. Assim, os personagens poderão evoluir progressivamente.

Usando este método, é aconselhável aos jogadores escreverem um diário que registre suas aventuras, descobertas, as perícias que aprendeu, os poderes que desenvolveu e as datas dos principais acontecimentos. O diário deve conter as impressões do personagem sobre a evolução da tecnologia, e toda a interação dele com os elementos das aventuras vividas. Entenda que o maior trunfo ou tesouro que um imortal pode conseguir é o conhecimento, e manter todas as informações adquiridas em um diário pode fazer muita diferença.

BENEFÍCIOS DO TEMPO

Como gratificação pelas décadas de aventura e para mostrar a evolução dos personagens, o Mestre deve conceder mais alguns pontos para os personagens. Está pontuação cobre um período de 10 anos:

ATRIBUTO: 1 ponto para gastar em qualquer um dos Atributos.

PERÍCIAS: 60 pontos divididos entre as perícias que o personagem mais utilizou ou aprendeu durante este período. O máximo que um personagem pode acrescentar em uma perícia que já possua é 20 pontos (se a perícia for menor que 50%) ou 10 pontos (se a perícia for maior que 50%). Em perícias de combate, o máximo que pode ser gasto é +10/+10.

APRIMORAMENTOS: 1 ponto. O aprimoramento deve ter relação com as aventuras que passaram. Também é permitido adquirir um Aprimoramento Negativo que também deve estar relacionando com a história.

RESSONÂNCIA: 2 pontos de Ressonância Passiva.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE: 1 novo nível em um poder que já possua. Novas Dádivas só podem ser aprendidas através da Revitalização.

MÉTODO 3 - POR PONTOS

Ao término de cada sessão de jogo, você pode conceder de 0 a 15 Pontos de Experiência para cada personagem, baseado na interpretação do jogador. Este método deve ser cuidadoso e cabe ao mestre dosar a quantidade adequada de pontos para cada um, para permitir que evoluam sem comprometer o bom andamento da campanha.

Para auxiliá-lo, use o questionário abaixo para premiar:

1- O Jogador fez um bom Roleplay?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Personagem (ou o Jogador) aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 3 em cada item para cada Personagem.

Uma nota 3 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 15 pontos e o mínimo é 1.

Estes pontos podem ser usados para ampliar as características do personagens da seguinte forma.

ATRIBUTOS

O custo para ampliar um Atributo é igual ao nível atual vezes 2, mas o Jogador não pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

PERÍCIA

O custo para ampliar uma perícia é o valor atual dividido por 2 arredondado para cima, ou seja, para ampliar uma Perícia com nível 40 o jogador deve pagar 20 pontos para tê-la em nível 41.

Para aprender uma nova perícia é necessário praticá-la ou ter alguém que ensine, somente assim poderá gastar pontos nela. Neste caso, cada ponto gasto concede um nível. No mínimo 10 e no máximo 20.

RESSONÂNCIA

Pode ser ampliada ao custo de:
ATIVA: 3 pontos por nível. Não afeta a Ressonância Passiva.
PASSIVA: nível atual x 2. Também irá ampliar a Ativa, por serem ligadas.

DÁDIVAS

São mais difíceis de serem desenvolvidas:
AMPLIAR NÍVEL: 10 vezes o nível atual, apenas um nível por Dádiva a cada 3 sessões de jogo. Só pode ampliar 1 nível para cada 5 sessões.

Ex.: Cloud possui a Dádiva Bellicus em nível 1 (Dano Extra) e deseja adquirir uma de nível 2 (Energizar Arma). Ele deve pagar 10 pontos (nível atual 1 x10=10).

Ex.2: MacCalister possui a Dádiva Ilusão em nível 3, mas só possui um poder deste nível (Ilusão Viva) e deseja adquirir Duplicar. Ele deve pagar 30 pontos (nível atual 3x10=30).

NOVA DÁDIVA: Somente sendo ensinado por outro imortal e custa 30 pontos para o primeiro nível. Não pode ser comprada uma Dádiva de nível 2.

APRIMORAMENTOS

Recomenda-se que os Jogadores anunciem com antecedência qual Aprimoramento novo desejam, e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha. Mas sempre devem pagar o nível pretendido vezes 10.

Aprimoramentos Negativos só podem ser adquiridos durante as aventuras e campanhas e o personagem não irá ganhar nenhum ponto por isso.

MÉTODO 4 - REVITALIZAÇÃO

Um método mais realista para aventuras de imortais, as bonificações com Revitalização descritas no Capítulo 3 são válidas para todos os métodos descritos anteriormente. Está opção é para mestres que desejem que os personagens evoluam apenas por este método e possuem algumas distinções. Quando um imortal provoca a morte final de outro, absorve parte de sua Ressonância e conhecimentos. A evolução neste método segue os seguintes princípios:

ATRIBUTO: 1 nível em um Atributo para cada 10 Revitalizações.
PERÍCIAS: 1 Perícia ligada a Inteligência (que o morto possuía) em 10% e outra de escolha livre também em 10%.
RESSONÂNCIA PASSIVA: 1 nível para cada 5 níveis do morto.
RESSONÂNCIA ATIVA: Nível do morto dividido por 4.
DÁDIVAS: 1 Dádiva em nível 1 e uma em nível 2.
APRIMORAMENTOS: O mestre pode conceder um Aprimoramento positivo ou negativo que o morto possuía, mas deve tomar muito cuidado e só fazer isso se for acrescentar novos elementos à campanha.



PONTOS HERÓICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de "aura heróica" ou "sorte" que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prÉdio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

POR QUE PONTOS HERÓICOS?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes "realistas". Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha.

COMO FUNCIONAM?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguÉm cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau É um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

QUANDO USAR E QUANDO NÃO USAR

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de IMORTAL, por ser um ambiente de intriga desaconselhamos o uso excessivo dos Pontos Heróicos.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator "medo", pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por conseqüência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos "direitos" dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

RECUPERANDO PONTOS HERÓICOS

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida.



KITS E PERSONAGENS FAMOSOS

Kit é um conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais a criação de um Personagem. Podem ser comprados por personagens mortais ou imortais.

ADVOGADO

É um auxiliar da Justiça com a função de representar ou acusar um indivíduo ou grupo junto ao tribunal. Advogados de defesa representam os interesses do réu, advogados de acusação representam os interesses da comunidade e cabem a eles acusar o suspeito pelo crime.

Na Idade Média, os tribunais e as leis eram bem diferentes das atuais. A Inquisição intervinha em muitas acusações de bruxaria e outros crimes religiosos. Os Advogados, quando não faziam parte da Inquisição, tinham muito mais dificuldade em defender os réus contra as injustiças e mentiras de que eram acusados. Em certas regiões rurais, era comum vermos animais, como porcos e burros, sendo julgados como homens e até sentenciados à morte como tais.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (Atuação 20%, Redação 30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20% Burocracia 20%).
Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.

ANTIQUÁRIO

Um antiquário lida todos os dias com objetos antigos e obscuros e não é raro que cheguem a seu conhecimento objetos estranhos, com algum tipo de história interessante de ser investigada a fundo. Existem antiquários que trabalham com objetos provenientes de heranças de família ou jóias de muitos séculos atrás. Outros preferem acompanhar explorações em busca de objetos de valor que possam ser revendidos a museus ou colecionadores em todo o mundo. Os antiquários possuem uma rede de contatos de compra e venda de antiguidades mundial, com o auxílio da internet.

Custo: 2 pts. De Aprimoramento, 190 pts. De Perícia.
Perícias: Artes (Arquitetura 10%), Avaliação de Objetos 50%, Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 20%, Literatura 20%, Teologia 10%), Falsificação 40%, Negociação (Barganha 40%), Pesquisa / Investigação 10%.
Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 3.

ARTISTA MARCIAL

Um artista marcial devota sua vida à arte de combater. Existem diversas modalidades de artes marciais, as mais conhecidas são Karatê, Judô, Tae-Kwon-do, Ai-Ki-Do, Jiu-Jitsu, Kung-fu e Capoeira. No entanto, existem dezenas de outras modalidades, algumas bastante exóticas.

Um artista marcial sério treina pelo menos três a quatro horas por dia e sempre conhece os conceitos básicos de algumas outras artes marciais. Escolhemos como exemplos as modalidades mais comuns.

LUTADOR DE JUDÔ

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 120 pts. de Perícia.
Perícias: Artes Marciais (Judô 50/50), Acrobacia 20%, Ciências (Filosofia 20%), Idioma (Japonês 10%).
Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 2.

LUTADOR DE BOX

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 80 pts. de Perícia.
Perícias: Artes Marciais (Box 50/50).
Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 4.

LUTADOR DE TAE-KWON-DO

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 80 pts de Perícia.
Perícias: Artes Marciais (Tae-Kwon-Do 50/50), Acrobacia 10%, Ciências (Filosofia 20%).
Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

LUTADOR DE KUNG FU

Custo: 3 pts. de Aprimoramentos, 160 pts. de Perícia.
Perícias: Artes Marciais (Kung Fu 50/50), Acrobacia 20%, Ciências (Filosofia 20%), Ciências Proibidas (Acupuntura 30%, Chi Kung 30%).
Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

LUTADOR DE KARATÊ

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 120 pts. de Perícias
Perícias: Artes Marciais (Karatê 50/50), Acrobacia 10%, Ciências (Filosofia 20%), Idioma (Japonês 10%)
Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

KITS ESPECIAIS PARA ARTISTAS MARCIAIS

SAMURAI

Durante a época feudal japonesa eram a elite da classe militar. Eram soldados especialmente treinados para servir e proteger seu mestre, que quase sempre era um Daimyo, uma designação para nobre feudal do Japão. A qualquer custo, o Samurai deveria proteger seu senhor, lutando por ele. Se acaso o mestre de um Samurai morresse, o próprio Samurai se matava, em uma tentativa de honrar seu amo, por ter falhado em sua missão de protegê-lo. Os Samurais que não praticassem o Arakiri (suicidar-se caso não conseguisse proteger o mestre), tornava-se um renegado na sociedade, sendo chamado de Ronin, um Samurai sem mestre.

Os grandes Samurais, os melhores de sua linhagem, eram chamados de Xogun, uma espécie de comandante Samurai, ou general de combate. A maior parte dos Samurais é formada desde que eram crianças, sendo instruídas pela vida toda a servirem e protegerem seu senhor. Os Imperadores sempre contavam com exércitos de Samurais agindo como suas tropas de guarda e servos leais.

A maior virtude de um Samurai é a honra. Nada se compara ao desejo destes guerreiros em servir, honrar, proteger e morrer pelo seu mestre. Sua palavra nunca é questionada, muito menos sua habilidade na luta com espadas. São os mais valorosos oponentes quando em batalha.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Espada Katana 40/40, Montaria 35%, Ciências (Heráldica 20%), Esquiva 30%, Acrobacia 20%, Saltos 20%, Furtividade 30%, Etiqueta (Nobreza) 30%, Luta com Duas Armas (50), Desarme (40), Manipulação (Liderança 15%).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4

MONGE

A palavra monge têm origem remota em uma palavra grega que quer dizer "solitário". Os primeiros monges eram eremitas e julgavam estar mais próximos de Deus (ou de Buda), quando se afastavam da sociedade e viviam na solidão.

As ordens contemplativas dedicavam-se exclusivamente à oração e à meditação, levando uma vida oculta nos claustros. Alguns se dedicam ao ensino, como os Jesuítas e os Maristas; outros são missionários, como os Capuchinhos. Há também aqueles que se dedicam ao tratamento de doentes. Nos dias atuais, os monges são encontrados principalmente na China, nos templos de Shaolin, dedicando-se ao estudo das artes do kung-fu.

Alguns se tornam peregrinos e vivem nas cidades, tentando auxiliar outros ou apenas desejando buscar suas verdades interiores.

RELIGIOSOS

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.
Perícias: Artífice (Costureiro 15%, Carpinteiro 15%), Ciências (Agricultura 15%, Herbalismo 15%, Teologia 35%, História 20%, Literatura 25%), Ciências Proibidas (Oculto 20%, Sonhar 15%, Viagem Astral 25%), Idioma Antigos (Latim 25%, Ler e Escrever Latim 25%), Pesquisa/Investigação 30%.
Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Biblioteca 1.
Pontos de Fé: 2 + 1 por nível.

SHAOLIN

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.
Perícias: Kung-Fu 40/40, Cajado 20/20, Ciências (Teologia 30%, Heráldica 20%), Artes (Culinária 20%), Esquiva 50%, Acrobacia 40%, Salto 30%, Furtividade 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Sentidos Aguçados 1.

NINJA

Misteriosos e poderosos. Muitas são as lendas sobre eles, mas poucas realmente descrevem quem foram e ainda são. Dizem que são descendentes de Dragões ou mesmo a própria personificação das sombras. Em termos de jogo possuem habilidades em todas as formas de combate, espionagem, camuflagem e até invisibilidade.

Não é aconselhável para Personagens jogadores, mas se o Mestre permitir escolha Perícias e Aprimoramentos adequados.

ADVERTÊNCIA

Ninjas reais são muito raros apesar de existirem diversos instrutores que afirmam serem portadores do conhecimento do ninjutsu. Ninjas não se reúnem em academias, pois preferem o anonimato ou ligação com grupos restritos e clubes particulares.

É provável que existam Organizações e Ordens Secretas compostas ou conduzidas por Ninjas.



BIBLIOTECÁRIO

Toda biblioteca tem um encarregado de manter em ordem todo o acervo literário, catalogar livros, conhecer seus assuntos e reconhecer cada estante de uma biblioteca. Essa profissão perdura até os dias de hoje, mas na Idade Média ela era bastante importante, uma vez que para achar um livro, a única maneira era solicitá-lo ao Bibliotecário.

Com seu vasto conhecimento em assuntos literários, ele já leu muitas centenas de livros. Conhece títulos e autores das mais variadas épocas e estilos. Sabe distinguir uma falsificação de um original, e suas informações sempre são úteis aos Aventureiros.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 215 pts. de Perícia.
Perícias: Avaliação de Objetos 20%, Ciências (Filosofia 30%, Heráldica 10%, Literatura 50%), Ciências Proibidas (Oculto 10%), Escutar 15%, Falsificação 20%, Idioma Antigos (Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%, Grego Clássico 20%, Ler e Escrever Grego Clássico 20%), Negociação (Barganha 15%), Pesquisa/Investigação 40%.
Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos 1.

CIENTISTA DO OCULTO

Os cientistas são homens da ciência que estudam com afinco todas as transformações químicas, físicas e elementos da natureza. Porém existe um tipo especial de cientista, que é aquele que prefere levar a sério o sobrenatural, este é o Cientista do Oculto, que dedica seu tempo e pesquisas aos fenômenos sobrenaturais.

Os cientistas "tradicionais" não costumam se aproximar deles por os consideram como loucos. Isso leva o Cientista do Oculto a realizar seus trabalhos solitariamente ou em grupos com idéias similares. Mas não confunda um Cientista do Oculto com um Ocultista, pois são duas figuras distintas. Enquanto o Ocultista se dedica ao estudo do oculto e do sobrenatural de uma forma geral, o Cientista procura respostas científicas e racionais para tudo o que vê, realizando as mais pervertidas experiências para chegar aos seus propósitos. Para descobrir como uma criatura como um Nosferatu se forma, ele é capaz de tentar reproduzi-la em seu laboratório.

Alguns Cientistas do Oculto ainda tentam usar a magia de forma científica, ou seja, não praticá-la, mas usar a ciência para reproduzir seus efeitos, como por exemplo, criar substâncias capazes de gerar chamas quando misturadas, e coisas do gênero.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Arqueologia 20%, Botânica 20%, Herbalismo 20%, Filosofia 25%, Física 35%, Teologia 10%, Zoologia 25%), Ciências Proibidas (Alquimia 45%, Oculto 20%), Manipulação (Tortura 25%), Medicina (Anatomia 25%, Cirurgia 25%).
Aprimoramentos: Detecção de Magia 2, Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1.

MÉDICO

Na época medieval, os médicos formavam uma classe social muito à parte. A medicina era pouco aprofundada e muitas doenças eram desconhecidas. Mas nos dias atuais a tecnologia possibilita a um médico descobrir e prescrever medicamentos para todas as doenças conhecidas.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 15%), Etiqueta (escolha uma classe social) 25%, Idioma Antigos (Latim 25%, Ler e Escrever Latim 25%), Medicina (Primeiros Socorros 40%, Anatomia 25%, Cirurgia 25%, Diagnose 40%).
Aprimoramentos: Recursos 2, Talento 1.

CAPANGA DA MÁFIA

São os guarda-costas dos grandes patronos da Máfia, encarregados de abrir fogo e defender a todo o custo seu patrão contra os ataques inimigos. São tão bem treinados no manejo das armas de fogo que a polícia raramente se arrisca a atacar um grupo destes. Assim como os capangas da máfia italiana, os da Yakusa são os guarda-costas dos chefões do crime oriental. São protetores bem armados e treinados, verdadeiras máquinas de matar a serviço da Yakusa.

MÁFIA

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.
Perícias: Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre bastão ou faca) 30/30%, Pistola 50/0, Submetralhadora 30/0, Escopeta 30/0, Avaliação de Objetos 20%, Manha 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Idiomas (Italiano 20%, Ler e Escrever Italiano 20%).
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Submundo 1, Pontos Heróicos 1.

YAKUSA

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 260 pts de Perícia
Perícias: Pistola 40/0, Escopeta 20/0, Escolha uma Arma Branca 30/30, Esportes (Acrobacia 20%, Artes Marciais 60/50), Furtividade 35%, Manha 30%, Subterfúgio 20%, Escolha um Manobra de Combate (50).
Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Ambidestria 2, Pontos Heróicos 3.

INVESTIGADOR

Encarregado de analisar crimes, pesquisar hipóteses, levantar suspeitas e intimar buscas. Pode também ser o investigador particular, contratado por clientes particulares para resolver casos especiais, como perseguir pessoas, encontrar objetos, desvendar mistérios, etc.

Custo: 3 pt. de Aprimoramento, 330 pts de Perícia
Perícias: Revólver 25/0, Artes (Fotografia 30%), Ciências (Criminalística 35%, Jurisprudência 30%), Condução 20%, Furtividade 30%, Informática (Computação 15%), Manha 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Lábia 30%), Etiqueta (Submundo 35%), Procedimento Policial 40%, Pesquisa/Investigação 40%.
Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Armas de Fogo 1, Pontos Heróicos 2.

HACKER

Os piratas de computador. São mestres da informática, capazes de quebrar códigos de segurança, furar bloqueios virtuais, criar programas ou sistemas de segurança. Os Hackers sabem invadir terminais pela internet, destruir arquivos e até alterar as configurações de um computador.

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 350pts de Perícia
Perícias: Ciências (Direito 10%, Matemática 50%), Condução 20%, Eletrônica 40%, Engenharia (escolha uma 30%), Falsificação 30%, Idiomas (Inglês 40%, Criptografia 50%), Informática (Internet 50%, Hacker 50%, Manutenção 50%, Programação 50%), Pesquisa / Investigação 20%.
Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos (por fraude)2.

MILITARES

Representantes de uma força armada (exército, marinha ou aeronáutica). Indo de soldados rasos até as mais altas patentes, como Coronel ou General. São treinados para guerras e conflitos armados.

MARINHA - COMANDO ANFÍBIO (COMANF)

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 360 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 30/0, Fuzil Militar 40/0, Esportes (Natação 45%, Mergulho 45%, Infiltração Submarina 40%), Explosivos (Demolição Submarina 40%), Ciências (Geografia 25%, Meteorologia 25%), Montanhismo 30%, Pára-quedismo 40%, Táticas de Guerra 30%, Informática (Computação 20%), Primeiros Socorros 25%, Navegação 40%, Rastreio 30%, Sobrevivência (Selva 35%).
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (no Exército) 1

EXÉRCITO - FORÇA DA AÇÃO RÁPIDA

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 380 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 40/0, Metralhadora 40/0, Submetralhadora 45/0, Armadilhas (Mecânicas 25%), Camuflagem 45%, Demolição 35%, Esportes (Alpinismo 40%, Natação 30%, Caça 20%, Pesca 20%), Linguagem Secreta (Código Morse 30%), Primeiros Socorros 20%, Rastreio 50%, Sobrevivência (Selva 40%, Floresta 30%, Montanha 30%), Pára-quedismo 30%
Aprimoramentos: Armas de Fogo 3

COMANDO DE OPERAÇÕES TÁTICAS (COT)

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 50/0, Rifle 30/0, Artes Marciais 40/30, Direito 40%, Burocracia 30%, Condução (Automóvel 30%), Informática (Computação 20%), Ciências (Psicologia 20%), Manha 20%, Manipulação (Lábia 40%, Interrogatório 30%), Pesquisa/Investigação 50%, Arrombamento 20%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Agente Federal 2

CENTRO DE INTELIGÊNCIA (CI)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 50/0, Artes Marciais 40/30, Negociação (Burocracia 40%), Informática (Computação 45%, Internet 45%), Ciências (Fotografia 30%, Criminalística 35%, Psicologia 40%, Direito 40%), Manha 20%, Pesquisa/Investigação 50%, Manipulação (Lábia 30%, Interrogatório 40%), Escutar 20%, Furtividade 30%, Camuflagem 20%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Agente Federal 2, Contatos e Aliados 2

COORDENAÇÃO DE INFORMÁTICA (COINF)

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.
Perícias: Burocracia 40%, Informática (Computação 60%, Internet 60%, Hacker 40%, Quebra de Códigos 40%, Manutenção 40%, Programação 40%), Ciências (Matemática 40%), Eletrônica 40%, Idioma (Inglês 30%), Linguagens Secretas (Criptografia 40%), Pesquisa/Investigação (no mundo virtual) 40%
Aprimoramentos: Acesso à Internet, Contatos e Aliados 1 e Polícia 1

POLÍCIA MILITAR OPERAÇÕES ESPECIAIS (GARRA EM SP, BOPE NO RIO, COBRA EM SC ETC.)

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.
Perícias: Pistola 40/0, Escopeta 40/0, Artes Marciais 45/40, Cassetete 40/20, Escudo 0/35, Condução (Automóvel 40%), Esportes (Arremesso de granadas 30%), Manipulação (Intimidação 45%), Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 30%), Pesquisa/Investigação 20%, Procura 30%.
Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (polícia militar) 1

SECRETARIA DE ASSUNTOS ESTRATÉGICOS

Centro de Pesquisa e Desenvolvimento para a Segurança da Comunicações (CEPESC)
Tempo Dedicado: 7 anos
Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.
Perícias: Burocracia 40%, Informática (Computação 50%, Internet 50%, Hacker 30%, Programação 30%), Ciências (Matemática 40%, Física 40%), Eletrônica (telecomunicação) 60%, Idioma (Inglês ou alemão 40%), Linguagens Secretas (Criptografia 70%), Engenharia (Telecomunicações 60%).

SUB-SECRETARIA DE ANÁLISE E AVALIAÇÃO (SAA)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia.
Perícias: Artes Marciais 30/20, Pistola 35/0, Burocracia 35%, Ciências (Direito 40%, Geografia 20%, Ufologia 30%), Ciências Proibidas (Ocultismo[1] 30%), Táticas de Guerra 35%, Manha 35%, Manipulação (Lábia 40%, Interrogatório 45%, Intimidação 35%, Tortura 35%O, Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 30%), Pesquisa/Investigação 45%, Rastreio 30%, Subterfúgio 30%
Aprimoramentos: Agente Federal 2, Contatos e Aliados 2, Armas de Fogo 1, Identidade Secreta 1

MÚSICO

Podem ser compositores, instrumentistas e são comuns em todas as partes do mundo.

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 210 pts de Perícia
Perícias: Artes (Escolha um Instrumento Musical 60%, Canto 40%, Dança 15%), Ciências (Antropologia 20%, Filosofia 35%, História 20%, Sociologia 20%), Disfarce (Efeitos Especiais 20%), Etiqueta (Diplomacia 25%), Manipulação (Empatia 30%).
Aprimoramentos: Mídia 2, Recursos e Dinheiro 1.

TEÓLOGO

Estudiosos das escrituras sagradas e das religiões do mundo, assim como os principais mitos ligados a fatos tidos como similares aos das escrituras sagradas. São um tipo de "padres-investigadores" que buscam explicar a interação do homem com a fé.

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (Redação 30%), Ciências (Filosofia 40%, História 40%, Mitologia 30%, Sociologia 30%, Teologia 60%), Línguas Antigas (Latim 30%), Pesquisa/Investigação 40%.
Aprimoramentos: Biblioteca 1.

ALGUMAS PERSONALIDADES

Aqui apresentaremos alguns personagens prontos, com história e estatísticas. Eles podem ser usados como PCs ou NPCs, mas em ambos os casos o Mestre deve ficar atento porque alguns personagens aqui apresentados podem desequilibrar uma campanha, por serem muito poderosos.

ARTHUR CAVALIER

DATA E LOCAL DE NASCIMENTO: 1702, Espanha
IDADE REAL: 300 anos, *APARENTE:* 23 anos

ATRIBUTOS: CON 16, FR 13, DEX 16, AGI 16, INT 13, WILL 15, PER 16, CAR 15, PV 16, IP 0.

PERÍCIAS: Armas Brancas (Espada 70/65), Idiomas (Inglês 20%, Português 40%), Etiqueta (Alta Sociedade 30%), Armas De Fogo (Pistola 20%), Ciências (Heráldica 15%, Anatomia 25%), Condução (Automóveis 30%, Motocicleta 40%), Disfarce 20%, Esquiva 25%, Manipulação (Interrogatório 35%, Sedução 35%), Pedagogia (Esgrima 50%).



APRIMORAMENTOS

POSITIVOS: Ambidestria, Arma de fogo (1 ponto), Contatos (2, Direito e Jurisprudência), Noção de combate, Recursos (1 ponto), Sono Leve, Segurança Pública (2 pontos), Inocência.
NEGATIVO: Ceticismo (-1 ponto), Inimigo (-2 ponto).

RESSONÂNCIA: Ativa 40, Passiva 15.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

CORPUS: Velocidade.
BELLICUS: Dano Extra, Energizar Arma.
INDUZIR: Pequena Ordem.

PERTENCES

Sabre da Marinha Americana, uma Rapier, um motocicleta e um carro popular, uma pistola Taurus PT 99 e um apartamento.

HISTÓRIA

Vindo de uma família de comerciantes espanhóis bem-sucedidos, cresceu cercado de conforto, tendo os melhores professores particulares da Europa. Sua paixão por esgrima e espadas exóticas só era menor que o seu ímpeto por seduzir belas mulheres.

Mas ao completar 23 anos, acabou flagrado na cama de uma nobre e foi morto juntamente com ela. Ao Despertar, enterrado no cemitério de sua família, foi tomado por um profundo temor que tornou-se repulsa quando foi rejeitado por sua família – que por ser profundamente religiosa, atribuía seu retorno da morte a uma obra do demônio. Sua revolta o levou a culpar as mulheres por sua morte e tornou-se um assassino serial.

Partiu para os Estados Unidos da América onde viveu muitos anos ainda impulsionado pelo desejo de vingança, tornando–se um sedutor e atraindo jovens mulheres para depois matá–las. Seu vício na Revitalização o levou à uma preferência por matar mulheres imortais. Muito sagaz, nunca foi descoberto pela polícia e acabou integrando a Marinha Americana por mais de 20 anos, onde encontrou um antigo imortal e, com sua grande habilidade com a espada, acabou por matá-lo, tendo ficado com sua espada como símbolo de superioridade.

Após longos anos, forjou sua própria morte e viajou pelo mundo, chegando ao Brasil em 1990 e passando a integrar a Polícia Civil em 1999. Ainda hoje é considerado um excelente policial, com diversas condecorações por heroísmo.

ATUALMENTE

Ainda se sente impulsionado por matar belas imortais, mas está sendo muito cuidadoso, pois sua vida está sendo investigada e o antigo aluno do marinheiro que matou

está à sua procura. Não é mais um Serial killer, pois consegue controlar seus impulsos. Ainda é um apaixonado por esgrima e espadas, em suas horas vagas costuma dar aulas de esgrima ou desafiar espadachins renomados.

CITAÇÃO

"Não tenha vergonha, meu querido. Dominar a espada é para os que possuem o dom."

NADIA NATASHA

DATA E LOCAL DE NASCIMENTO: 1777, França.
IDADE REAL: 225 anos, *APARENTE:* 18 anos

ATRIBUTOS: CON 15, FR 14, DEX 17, AGI 16, INT 16, WILL 19, PER 16, CAR 16, PV 15, IP 0.



PERÍCIAS: Armas Brancas (Espada 40/45, Adagas 30/30), Armas de fogo (Pistola 40), Condução (Automóveis 30, Motocicleta 50%), Esportes (Artes Marciais- Ninjutsu* 60/60), Montaria (Cavalo 20%), Herbalismo 25%, Ciências Proibidas (Oculto 30%), Furtividade 40%, Linguagem Secreta (Ler Lábios 30%), Medicina (Primeiros Socorros 25%), Rastreio 30%, Sobrevivência (Floreta 30%, Cidade 30% e Montanha 30%), Lutar com Duas Armas, Luta às Cegas, Imobilização.

* *NINJUTSU:* Em termos de jogo permite ao Personagem executar ataques similares aos de outras Artes Marciais, mas provoca mais dano 1D3+3.

APRIMORAMENTOS

POSITIVOS: Ambidestria, Biblioteca 1, Ciências proibidas, Memória Fotográfica, Mestre, Sentidos Aguçados, Sacar Rápido.
NEGATIVO: Dependente (uma órfã de 16 anos), Devoção Suave (acabar com Nosferatus), Inimigos (3 pontos, pequeno grupo de Nosferatus).

RESSONÂNCIA: Ativa 35, Passiva 20.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

CORPUS: Velocidade.
AUGÚRIO: Sentidos Aguçados,
INSTINTO: Rastrear.
TAI-DÓ: Nível 1 (Punhos de Aço, Mãos Defensivas), Nível 2 (Mãos de Sabre, Ataque Extra).

PERTENCES

Um katana, uma adaga, uma motocicleta, uma casa, uma pistola Colt 44.

HISTÓRIA

Nascida em uma época onde a mulher não possuía um lugar de destaque na sociedade, nunca se conformou e tentava a todo custo se parecer com um rapaz para poder fazer coisas que lhe eram negadas. Quando completou 12 anos, sua vida mudou drasticamente, pois seu pai foi convocado para a guerra da Revolução Francesa, morrendo em combate 1 ano depois.

Sua família passou por muitas privações, forçando seus irmãos e ela mesma a ajudar na produção da fazenda para se sustentarem, mas seu desejo por liberdade falava mais alto e, em 1794, decidiu aceitar a proposta de casamento feita por um jovem nobre. Sua intenção era melhorar o nível social de sua família e conseguir sair da França. Um ano após seu casamento, ao visitar sua família junto com seu esposo (por quem havia se apaixonado realmente), as coisas pareciam que se encaminhavam para a felicidade.

Mas em uma tempestuosa noite, 2 forasteiros bateram à porta e foram prontamente acolhidos pela família, que durante a madrugada foi vítima destes bandoleiros (que na verdade eram Nosferatus). Todos foram mortos, mas estranhamente, Elizabeth e seu esposo, Lionkurt, despertaram ao amanhecer, deparando–se com a carnificina e sem entender por que estavam vivos e sem ferimentos. O mais terrível ainda estava por vir.

Como as lendas locais diziam, foram vampiros, seres amaldiçoados que mataram sua família, o que lhe causou uma profunda revolta. Lionkurt adoeceu no mesmo dia e permaneceu acamado por quase uma semana. Mesmo com os cuidados da amorosa Elizabeth, ele não resistiu e morreu.

Aterrorizada, ela o viu retornar da morte, mas desta vez ele estava diferente: Lionkurt havia se tornado um Nosferatu.

Mesmo com todo amor que tinha por ele, ela fugiu. Durante sua busca por Nosferatus, encontrou um imortal com quem se identificou e foi aceita por ele como aluna. Ele lhe ensinou sobre a imortalidade e também se mostrou conhecedor dos Nosferatus, o que fez com que ela aprendesse muito sobre essas criaturas, tornando–se uma caçadora de vampiros.

ATUALMENTE

Vive em São Paulo, mas viaja freqüentemente pela Europa e Estados Unidos. Adotou o nome Nadia Natasha e tem dedicado sua vida ao aprimoramento físico e espiritual, visando elevar suas Dádivas para combater e destruir todos os Nosferatus.

Recentemente, adotou uma jovem de rua, que possui a linha da vida longa apesar de não ter despertado ainda. Nadia pretende poupá-la dos fardos da imortalidade, até que tenha idade suficiente. Seu mestre ainda é presente e sempre que possível lhe ensina algo ou auxilia em algum assunto. Ela se comporta como uma adolescente apenas para manter as aparências.

Possui um bom nível econômico, pois costuma ficar com jóias, objetos de valor e até imóveis de suas vítimas Nosferatus.

CITAÇÕES

"O mundo é para os vivos"

LUTHER

DATA E LOCAL DE NASCIMENTO: 1950, Brasil
IDADE REAL: 52 anos, *APARENTE:* 28 anos

ATRIBUTOS: CON 19, FR 17, DEX 16, AGI 15, INT 12, WILL 15, PER 15, CAR 11, PV 18, IP 0.

PERÍCIAS: Armas Brancas (Espada 30/30), Manha 30%, Armas de fogo (pistola 20%), Condução (automóveis 40%, motocicleta 40%), Artes Marciais (Boxe 25%), Manipulação (Intimidação 25%, Tortura 25%).

APRIMORAMENTOS

POSITIVOS: Contatos (1, submundo), Status (1, líder de gangue de um bairro), Submundo (1, ligação com os criminosos do bairro).
NEGATIVO: Cobiça, Fanfarronice, Suspeito (1 ponto).

RESSONÂNCIA: Ativa 20, Passiva 15.

DÁDIVAS DA IMORTALIDADE

CORPUS: Força.
BELLICUS: Dano Extra
ENERGIA: Apagar dados, Interferência leve.

PERTENCES

Espada larga, uma motocicleta, um apartamento em prédio velho no subúrbio.



HISTÓRIA

Quando completou 16 anos, já era um dos maiores brigões de seu bairro e um encrenqueiro conhecido. Quando descobriu sua imortalidade, tornou–se arrogante e em pouco tempo virou um criminoso, na verdade um capanga de traficantes. Nos anos 90, juntou alguns criminosos e montou uma gangue no subúrbio, que hoje conta com mais de 50 membros, dois quais 2 são imortais que compartilham de seus instintos criminosos.

É uma figura que desperta medo e intimida os mais fracos. Possui ligação com o crime organizado e sua gangue, e além de aterrorizar a população local, também trafica drogas e cobra proteção aos comerciantes. Usa um "colar" feito de aço que cobre boa parte de seu pescoço, tornando difícil decapitá-lo. Sua vida já foi salva algumas vezes por esta estranha peça de vestuário.

CITAÇÃO

"A imortalidade é para os fortes"

TÁTICAS

Mesmo não sendo um covarde, escolhe muito bem suas lutas. Sabe que ainda é muito jovem e prefere usar sua gangue para enfraquecer seus inimigos antes de combater. Isso tem feito com que outros imortais não o vejam com bons olhos, o que pode decretar sua morte em muito breve, ou apenas fortalecê-lo.

IMORTAIS LENDÁRIOS

Estes são imortais que ainda podem estar vivos e agindo nos dias atuais. São poderosos e só devem ser usados como personagens jogadores em campanhas ambientadas em tempos passados e sempre com permissão do mestre. Se ainda estiverem vivos, serão tão poderosos que podem ter sido corrompidos pelo poder ou simplesmente não desejarem mais lutar.

SKORPION

Skorpion foi o grande guerreiro que, com a ajuda de Anúbis, conquistou muitas terras, dando início à unificação do baixo e alto Egito. Seu nome real foi esquecido no tempo e a única referência sobre ele encontra–se em Abidos, onde seu nome é representando pelo desenho do escorpião.

Sua natureza guerreira e os poderes que desenvolveu com a imortalidade acabaram por corromper sua essência e, mesmo sendo discípulo de Anúbis, desejou a Ressonância de seu mestre. Mas não obteve sucesso. Anúbis poupou sua vida, mas usou seus poderes para marcar seu pescoço com uma cicatriz em forma de escorpião tornando o local incapaz de regenerar ao ponto de apagar a cicatriz e também muito mais frágil a ataques.

Dizem os imortais mais velhos que ele se encontra em Narcose em algum lugar do Egito.

KENJIRO ISHIKAWA

Sua idade é estimada em 25 mil anos e a ele é atribuída a criação das espadas Kenjiro, espadas com poderes de imortais do passado. É uma figura tão lendária quanto suas espadas e poucos acreditam que tenha existido ou mesmo na possibilidade de alguém tão velho ainda existir.

Outras façanhas são atribuídas a ele, como ser um dos poucos imortais a dominarem a magia, ser o primeiro imortal do mundo e mesmo ter sido o criador do Ninjutsu e fundador da ordem dos samurais. Mas nada pode ser comprovado.

SHARUR MITU- A MORTE

Lendas sobre ele foram ouvidas primeiro na Espanha. É um imortal que leva a busca pela Ressonância ao extremo e deseja ser o ultimo imortal quando chegar o Ragnarok. Alguns acreditam que seja um Cavaleiros do Apocalipse e mestre de Anúbis. Também afirmam que possui a Ressonância dos outros Cavaleiros (Mursu, a Peste, Eengurra, a Guerra e Akhkharu, a Fome).

Lendas indicam que foi o principal responsável pelo declínio e morte dos Maias, Astecas e Incas. Civilizações que tinham imortais como lideres ou sacerdotes. É um caçador de imortais e acreditar ser a própria encarnação da morte. Não possui qualquer tipo de remorso e viaja pelo mundo, tendo toda a Terra como lar.

O crescente número de guerras, pestes e fome pelo mundo atual é atribuído a ele.

ANÚBIS



Um dos imortais mais enigmáticos do mundo. Sua origem e data de nascimento são desconhecidas e seu rosto nunca foi visto. É provável que seja um dos mais velhos imortais. Um de seus maiores legados foi a criação da técnica da mumificação, que revolucionou a forma de encarar a morte no Antigo Egito.

Com a queda dos deuses egípcios, Anúbis assumiu outros nomes e sua influência foi sentida em muitas culturas do mundo. Com seus conhecimentos sobre a morte, criou a necromancia e numerosos ritos fúnebres que ainda são realizados até os dias de hoje. Alguns imortais mais místicos afirmam que ele desenvolveu uma Dádiva da Imortalidade capaz de trazer um morto de volta à vida, criar uma nova forma de vida ou até mesmo roubar a imortalidade.

É possível que ainda esteja vivo nos dias de hoje e seu nome é uma lenda entre os imortais.

NEFERTITE



Última representante do povo Etrusco, uma das mais enigmáticas culturas do mundo. Nascida há mais de 3000 mil anos, é extremamente carismática e uma líder nata, mas sua vida é marcada por tragédias que poderiam deixar qualquer um louco.

Durante sua adolescência, sua aldeia foi atingida por uma peste que provocou a morte de quase todos. Ela foi a única sobrevivente de sua família e desde então tornou–se uma peregrina. Usando suas habilidades na confecção de utensílios e algumas economias, tornou–se conhecida pelas belas jóias e ornamentos que fazia.

Viveu sem consciência de sua imortalidade, até que foi atacada por um grupo nômade que roubou tudo que tinha e provocaram sua primeira morte. Deste dia em diante, o desejo de buscar a verdade sobre si mesma a levou a dezenas de vilas e cidades, até que encontrou um imortal que, sem ter revelado seu nome ou origem, ensinou–lhe sobre a imortalidade e os poderes das Dádivas, e depois de alguns poucos anos, partiu sem deixar pistas.

Nefer, como era chamada, decidiu ir para outras terras. Passando pela Mesopotâmia, Babilônia e centenas de pequenas tribos, acabou por chegar ao Egito, por volta de 1290 AC. Em pouco tempo, chamou a atenção de Ramsés, que se apaixonou por ela, chegando a mandar erguer um templo em sua homenagem, rebatizando–a de Nefertite. Mesmo depois da morte de Ramsés (e sua própria suposta morte), ela permaneceu no Egito onde se disfarçou de Sacerdotisa e descobriu que os deuses venerados pelos Egípcios eram na verdade imortais megalomaníacos.

Mesmo assim, os princípios do misticismo Egípcio a fascinavam e ela se dedicava cada vez mais ao aprimoramento de suas Dádivas, tornando–se, séculos depois, amiga íntima de Cleópatra, ajudando-a em todos os aspectos. Após a morte de Cleópatra, partiu do Egito.

É dito que ela fez uso de suas Dádivas e conhecimentos sobre ritos Egípcios e necromantes para fundar um Culto Secreto e muitos acreditam que esteja atuando ainda nos dias de hoje, com uma fiel legião de mortais e imortais, mas ninguém sabe sua identidade atual e nem o seu paradeiro.

Talvez não seja a imortal mais velha do mundo, mas sem dúvida é uma das mais poderosas.

EQUIPAMENTOS E ARMAS

DINHEIRO

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito. Personagens que não possuam o Aprimoramento Recursos e Dinheiro iniciam com R$1.000,00 e só terão mais dinheiro se conseguirem trabalhando ou por outros meios.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

ARMADURAS

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas Não protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

ARMADURAS *

Tipo	*IP*	*Penalidade (DEX/AGI)*
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

COLETES E PROTEÇÕES

Tipo	*IP cinético*	*IP balístico*	*Penalidade (DEX/AGI)*
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Másca improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa Térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio		
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		

ARMAS

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de Imortal. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquelas armas toscas vistas em filmes de bangue-bangue, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre permita tais armas.

Em Imortal os personagens inevitavelmente terão uma espada ou arma similar já que a única forma de proteger sua cabeça ou acabar definitivamente com outro imortal é a decapitação.

ANTIGÜIDADE ATÉ IDADE MÉDIA (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).
SÉC. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.
SÉC. XVIII E XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.
1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.
PRIMEIRA GUERRA - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).
SEGUNDA GUERRA - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.
ANOS 40 A 60 - primeiras submetralhadoras.
GUERRA FRIA - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

PERTENCES

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

ÉPOCA MODERNA: Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

ÉPOCA MEDIEVAL: Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, backpack, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

ARMAS DE FOGO

Estes são os valores de jogo de algumas armas de fogo. por não serem menos utilizadas por imortais descreveremos apenas algumas.

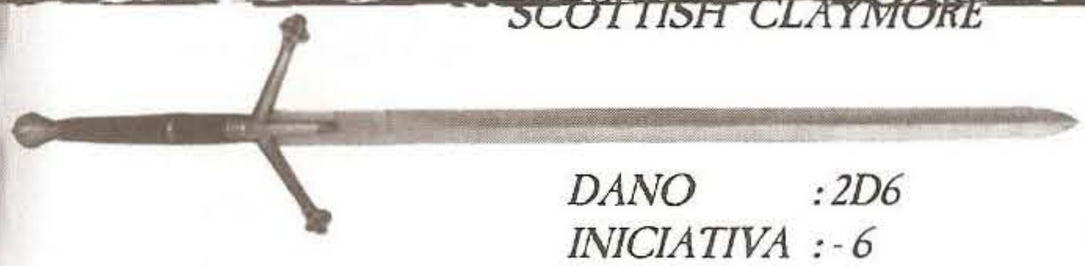
ARMA	*DANO*	*PENTE*	*ALCANCE*	*ROF*
Colt Python 6.6	1D6	6	40m	1
Colt Detective	1D6+1	6	40m	1
Taurus PT99	1D6+2	15	50m	3
Glock 24	1D6+1	24	50m	3
Beretta m12	1D6	20 ou 40	150m	5
Mini UZI	1D6+2	20 ou 30	200m	10
AK-47	1D10	30	300m	5
FN FAL	1D10	20	650m	5
H&H	3D6	5	400m	1

ELEXORIEN SWORD OF WAR



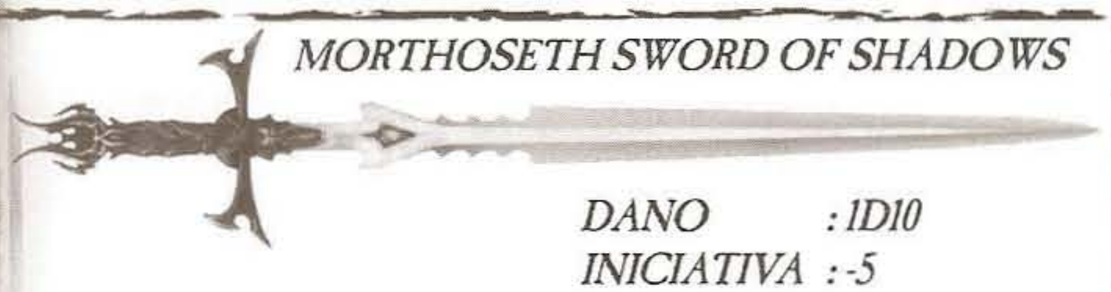
DANO : 1D10
INICIATIVA : -3

SCOTTISH CLAYMORE



DANO : 2D6
INICIATIVA : - 6

MORTHOSETH SWORD OF SHADOWS



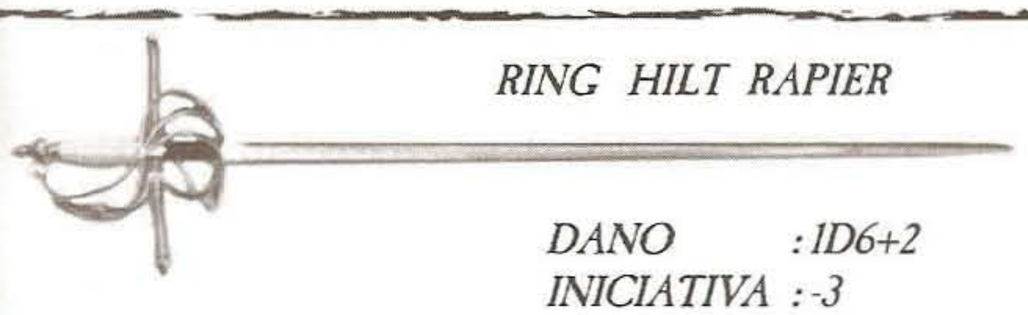
DANO : 1D10
INICIATIVA : -5

LIONHEART



DANO : 2D6
INICIATIVA : -5

RING HILT RAPIER



DANO : 1D6+2
INICIATIVA : -3

BARBARIAN SWORD



DANO : 2D6
INICIATIVA : -7

SERPENTE MASTER SWORD



DANO : 1D10
INICIATIVA : -6

UNITED STATE MARINE SWORD



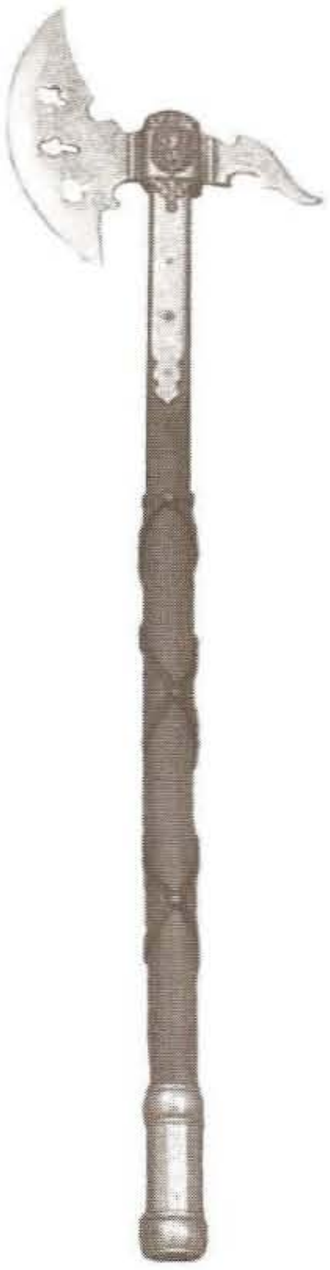
DANO : 1D6+2
INICIATIVA : -6

KATANA



DANO : 2D6
INICIATIVA : -1

GERMAN WAR AXE



DANO : 1D10
INICIATIVA : -6

APOCALYPSE



DANO : 1D3+3
INICIATIVA : -3
ALCANCE : 25/30

SCORPION



DANO : 1D3+2
INICIATIVA : -3
ALCANCE : 15/30

BLACK DAGGER



DANO : 1D3
INICIATIVA : -3
ALCANCE : 15/30

SWING BLADE



DANO : 1D6
INICIATIVA : -1
ALCANCE : 20/50

SCIMITAR



DANO : 1D10
INICIATIVA : -5

Imortal

Nome: Jogador:

Ocupação: Residência:

Idade: Real Aparente Local de Nascimento

Foco: Interação Conduta

ATRIBUTOS	ORIGINAL	MOD	%
Constituição (CON)			
Força (FR)			
Destreza (DEX)			
Agilidade (AGI)			
Inteligência (INT)			
Força de Vontade (WILL)			
Percepção (PER)			
Carisma (CAR)			

PV _____ | IF _____ | Iniciativa _____

Ressonância

Ativa	Passiva

Revitalizações _____

Armaduras _____

_____

Aprimoramentos — **Custo**

Dádivas da Imortalidade

Perícias — **Gasto / Total**

Perícias com armas (DEX) — **AT / Def / DANO**

Imortal

BACKGROUND

EQUIPAMENTOS

BENS

ALIADOS E CONTATOS

INIMIGOS CONHECIDOS

Mundo de Revelações

Quem Quer Viver Para Sempre?

Neste Mundo de Revelações, onde a ciência está fazendo o impossível e a humanidade o improvável, imortais caminham. Muitos viram o nascimento da humanidade. A chama da vida que queima em suas essências é muito mais poderosa e a morte nada representa para eles, pois são imortais.
Todas as culturas do mundo têm mitos sobre eles. Alguns estiveram na Babilônia, outros participaram das conquistas do Império Romano ou exploraram o mundo com os Vikings.
Todas as civilizações e povos sempre tiveram, e ainda têm, algum imortal entre seus proeminentes líderes ou conselheiros. Mas além das guerras humanas, vivem suas próprias batalhas aguardando pelo momento, quando os últimos lutarão até que reste apenas um, e esse receberá todo o poder do universo.

MITSUKAI

Sistema Daemon

R$ 14,00

ISBN 85-88257-03-3

9 788588 257030

www.mitsukai-editora.com.br

R.P.G