

PROMETHEAN

OS CRIADOS

Versão Resumida

Tradução por Diego Sazanawa



UM JOGO SOBRE VIDAS ROUBADAS

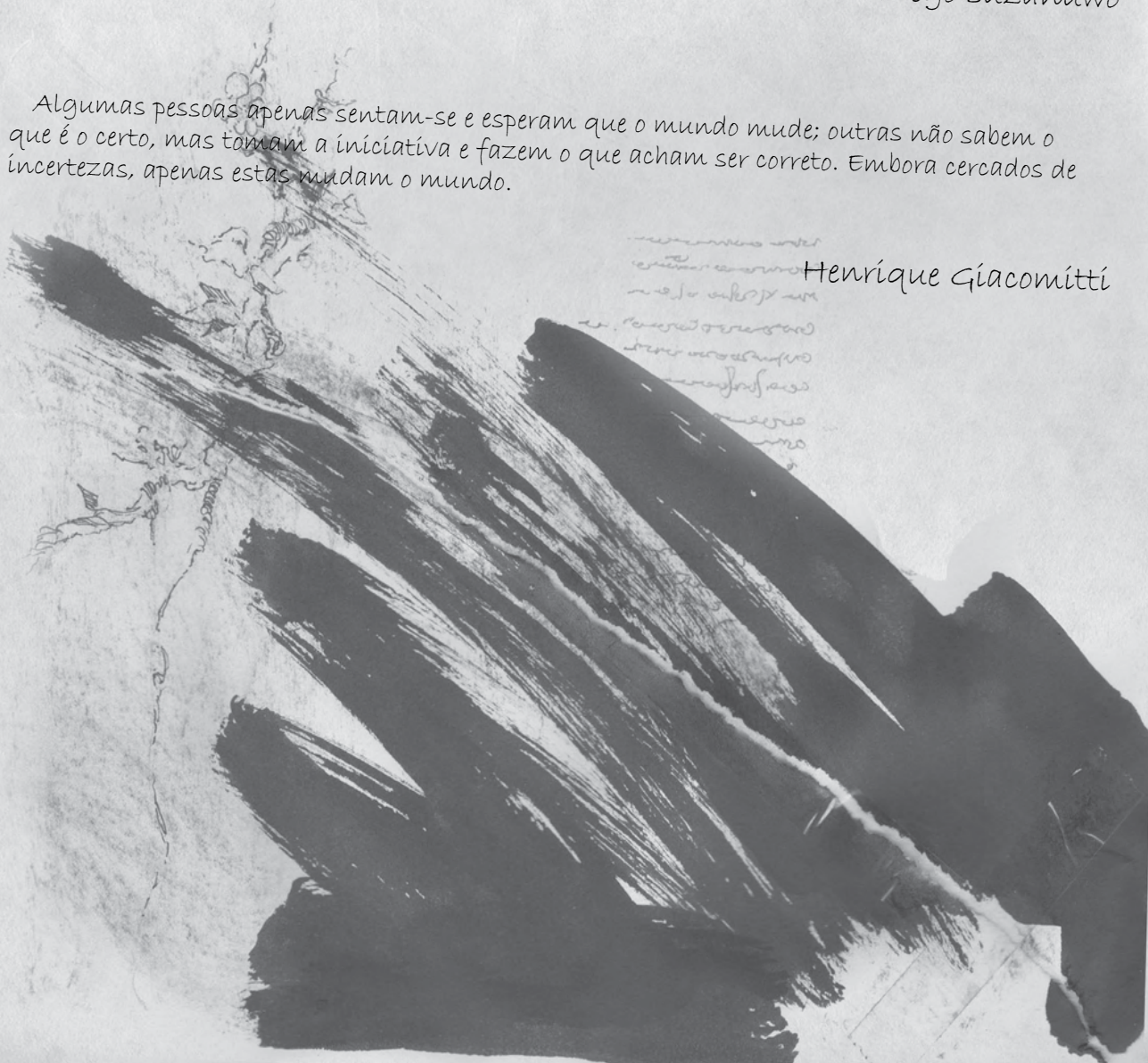
Ele está vivo!

Estas são apenas algumas das regras mais básicas de Promethean, mas enquanto ainda não temos este livro em português creio que este resumo sirva, tenho certeza que a galera da comunidade de Promethean fará um ótimo trabalho de tradução, mas até que ele fique pronto pode levar mais algum tempo. Pensando nisso eu adiantei umas informações básicas. Creio que os textos aqui estão devidamente traduzidos e, cara, eu espero que gostem e aproveitem bastante o que estes monstros de vida artificiais podem fazer, e para aqueles que não gostarem vão todos para: uirap so euq atup se não gostaram então deixem de criticar arregacem suas mangas e mãos a obra, pois o antigo ditado já dizia: se quer que uma coisa saia bem feita faça você mesmo. Então para todos os senhores "eu ponho problema em tudo que vejo" tirem seus traseiros desta cadeira, vão fazer alguma coisa pelo RPG e dêem uma mãozinha àqueles que não manjam de inglês em vez de ficarem apenas se gabando. E como sou fanático por lobisomens, um grande uívo para todos os grupos de tradução e seus trabalhos semelhantes ao de Robin Wood, para: Pride, Rodrigo e Gangrel pela iniciativa do lobisomem e para todos aqueles que amam o RPG especial mente meu grupo: o Blood soul. Agora vou indo ver se adianto alguma coisa de Ctl.

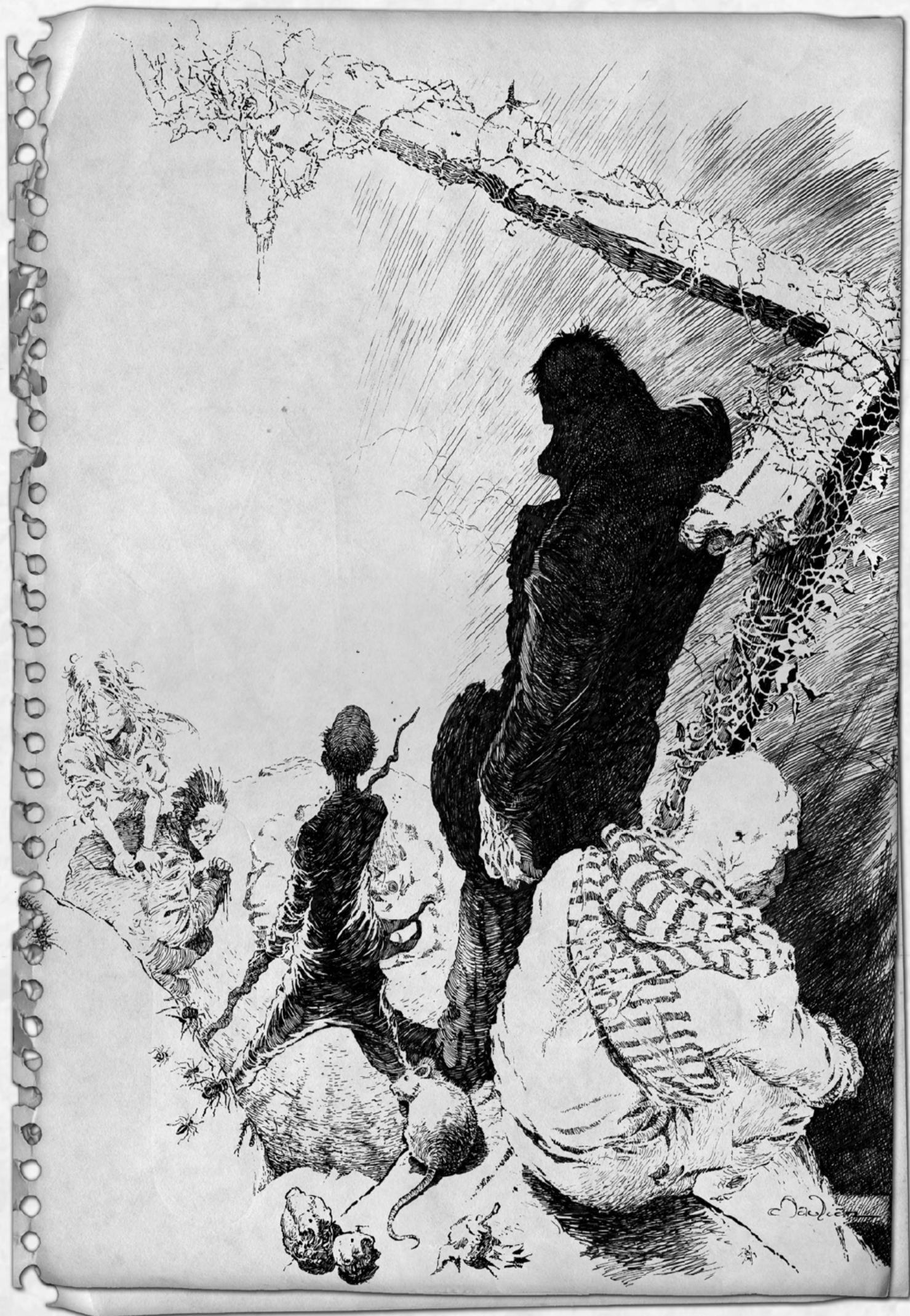
Diego suzanuwo

Algumas pessoas apenas sentam-se e esperam que o mundo mude; outras não sabem o que é o certo, mas tomam a iniciativa e fazem o que acham ser correto. Embora cercados de incertezas, apenas estas mudam o mundo.

Henrique Giacomitti



Introdução





O dia mais Odioso foi quando eu recebi vida!

Eu exclamei dentro da minha agonia. Deus, em piedade, o homem fez bonito e fascinante, a partir de sua própria imagem; mas minha forma é um tipo de imundice da imagem humana... mais horrenda... até mesmo nas mesmas semelhanças.

Satanás teve os companheiros dele, demônios da mesma categoria, para o admirar e o encorajar, mas eu sou solitário e detestado.

-O monstro,
de Mary Shelley
Frankenstein

Prometheans são monstros criados por monstros. Eles são almas incompletas habitando corpos que foram desmembrados e rejuntados, então animados, não com vida, mas uma imitação cruel da vida: uma força misteriosa, alquímica - o fogo divino roubado dos deuses por Prometeus. Eles são seres abastecidos por um poder de transformador, com capacidades muito maiores do que qualquer mortal. Mitos e lendas contam a criação dos Prometheans, embora os mortais não saibam que estes contos diversos revelam que os monstros na verdade caminham entre eles. O Frankenstein de Mary Shelley é considerado um trabalho de ficção, mas conta a criação de um Promethean por um mortal alquimista que brandiu o fogo divino. Na verdade, Shelley estava atenta da verdade atrás da fantástica história ou ela acreditou que fez tudo porque simplesmente quis? Alguns Prometheans dizem que são o próprio monstro, A criação de Frankenstein revelou a história, enquanto sussurrava a ela enquanto dormia e tinha seus sonhos, desavisada da presença dele. Ele precisou comunicar desesperadamente sua a tragédia para um mundo no qual ele não pôde participar. Outros dizem que era a noiva do monstro que contou o conto a Shelley enquanto outras histórias sobre a origem desse monstro parecem deliberadamente piores.

Lendas mais velhas também indicam a outros Prometheans. O Osíris foi morto e foi desmembrado, e então Isis recuperou os membros dele e lhe deu vida nova como o senhor do submundo; Pygmalion fez Galatéia, uma mulher “esculpida de mármore”, que teve sua vida conseguida pelo poderoso sopro dos deuses. Shamans siberianos sofreram iniciações terríveis em transe onde eles foram rasgados em pedaços por demônios e então rejuntados, com desconhecidos poderes diferentes outros homens. E, claro, a lenda do Golem, o ser de barro animado por magia para empregar a vingança. Embora os detalhes destas histórias sejam meia verdade coloridas pela ignorância humana, eles revelam a existência dos Prometheans e a força que os anima. Eles falam de mortais que acenderam o Fogo divino dentro de um corpo inanimado. O que eles não contam é que aquele é um ato de geração de Promethean por mortais, algo extremamente raro - foram realizadas pouquíssimas vezes de tempos em tempos ao longo dos registros da história. Cada ato de criação produziu um único Promethean. Este Promethean só buscou criar outros de seu próprio tipo, linhagens produtoras de monstros. As criações sucessivas são desconhecidas para humanos, contudo, esses descendentes caminham pelo mundo ainda, desesperados por uma aceitação e negando pertencer a uma natureza ilegítima.

Por todo seu poder e potencial de trans-humano, O Fogo que os sustenta também nega a eles a companhia humana. Embora eles pareçam ser os humanos normais



(a menos que eles usem os poderes sobrenaturais), a presença deles repulsa os mortais em um nível instintivo. Pior, até Natureza os nega. A mesma desconfiança instintiva também provoca ódio em mortais, e animais fogem deles ou os atacam, e um Promethean que fica muito tempo no mesmo lugar torna o solo ao redor improdutivo, maculado e inanimado pela presença dele. O Fogo Interno também provoca emoções incontrolláveis dentro do Promethean - raiva destrutivas, intensa inveja, fanatismo, terror opressivo ou suicida e desespero. Como as Fúrias que escarneceram Prometeus quando ele foi ligado à pedra, estas emoções os atormentam continuamente e às vezes até mesmo Prometheans que controlam o comportamento deles tem suas intenções pervertidas.

A maioria dos Prometheans buscam liberação deste estado trágico. Rumores e lendas contam de como o Fogo interno pode ser dominado e mudado de seu curso destrutivo, se voltando para o bem, como um alquimista que trabalha o fogo comum para transformar substâncias. O resultado deste Grande Trabalho é a transformação em ouro - o corpo em alma, o Promethean em um mortal: um ser verdadeiramente vivo, em lugar de uma imitação de vida. Um Promethean sem uma alma está como Prometeus acorrentado. É uma tarefa Hercúlea para quebrar as cadeias e livrar o titã. E como as Fúrias lutavam contra isto, o Fogo resiste a ser domesticado.

O processo é muito longo e difícil, e nem todos alcançam seu fim. O elixir da vida prometido através de tal alquimia mercurial aparece em muitas formas diferentes. Esta indagação para Mortalidade é chamada de Peregrinação, e a maioria do Prometheans são nômades neste caminho sem rastro. Prometheans não estão sozinhos na posse do Pyros, a cama da animação. Outras criaturas vêm de seu crisol - coisas desumanas que de corpos fora da compreensão que sofrem mutações. Estas mal-formadas criaturas são chamados de Pandoras, e não possuem o potencial transcendente de um Promethean. Eles são até mesmo dependentes da força da vida de um Promethean - o Azoth - que queima dentro dos Prometheans - para eles "vida" e animação continuada. Alguns Pandoras são descuidados, animais, enquanto outros são hiperativos inteligentes, com uma astúcia sobrenatural.

Prometheans são os criadores de Pandoras, que são criados quando um Promethean tenta criar outro de seu tipo e se prova desmerecedor da tarefa. Em vez de criar vida, ele cria caos. Até mesmo a presença de um Promethean pode despertar Pandoras dormentes que podem possuir quase qualquer forma quando adormecidos, e não podem ser descobertos facilmente até despertarem. Uma vez despertados, eles não pararão por nada para adquirir mais Pyros.

Maltratados pelas próprias criações distorcidas e a Inquietação que afugenta os humanos e animais,

Prometheans, são criaturas solitárias e atormentadas. Só em suas próprias espécies eles podem ter algum grau de companhia. Uma cultura surgiu entre estes viajantes solitários, estas são as marcas que os peregrinos deixaram para trás nos lugares onde um Promethean passa durante algum tempo em suas procuras. Estes sinais contam para outros Prometheans das tentativas desses que passaram antes, e revelam as esperanças deles, sonhos e medos - e perigos que esperam na estrada à frente. Esses Prometheans que procuram outros do tipo deles com metas a compartilhar se agrupam frequentemente em gangues. Companhia é rara, por isso, quando achada, é tratada como tesouro e mantida viva por rituais. O Prometheans que compõem estes grupos chamam de "multidão" ou "tropa", frequentemente ligadas entre si por um pacto alquímico, uma Marca com um significado específico que é queimada na pele. Tal Marca é uma ferida e um sinal do penhor do Promethean para ajudar a superar qualquer Tormento que seus companheiros passem.



Alguns símbolos de comunicação dos Promethean



Fique quieto



Perigo



Fanstasmas aqui



Homens armados



Solo improdutivo



Riquezas



Pandoras estão aqui



Linhagens





Linhagens

Algumas vezes na história tipos novos de Prometheans foram criados. Cada tempo brandiu um demiurgo mortal com Pyros em um processo alquímico em um corpo que tinha sido desmembrado e tinha sido rejuntado. O ser resultante ressuscitou, mas sem uma alma, é único Progenitor protótipo. Quando tal um Progenitor cria outro Promethean, nasce uma Linhagem. As progênes são cópias imperfeitas do protótipo original, que também é um ser imperfeito.

No entanto, o Progenitor é considerado mais perfeito que sua progênie, um arquétipo que cada de suas “crianças” buscam encarnar. Pelo menos um destes Progenitores de Promethean, o Monstro de Frankenstein é acreditado que ainda caminha pela terra.

Cada Linhagem é nomeada por seu Progenitor. Consequentemente, um Promethean cuja Linhagem começou com o monstro Frankenstein é chamado de “o Frankenstein”. Alguns membros da Linhagem preferem freqüentemente não serem chamados pelo nome de seu Progenitor que eles poderiam ver como amaldiçoado. Esses que se sentem deste modo normalmente sugerem apelidos alternativos—ou aceitam o nome que foi empurrado neles. Membros de uma Linhagem podem ser de qualquer sexo.



O Monstro de Frankenstein – Os Miseráveis

Todo o mundo conhece a história. O monstro de Victor Frankenstein, animado por, raio e então rejeitado por seu criador, forçado a fazer seu caminho só no mundo. Quantas foram as tentativas dele para ajudar os humanos ou simplesmente estar perto deles e ser repellido violentamente, ele finalmente se rendeu e virou o seu curso para vingança. Se o homem não o aceitaria, ele não iria aceitar o homem. Mas isso não é o fim da história. Cansando de sua solidão na existência desperdiçada, a criatura viajou uma vez mais para as terras de homens e instilou um cadáver com vida de sua própria

fabricação. Agora mais alguns Prometheans que seguem a Linhagem de Frankenstein caminham pela terra, buscando consolo para os seus Tormentos. Frankenstein - também se chamam Miseráveis - são governados pelo humor colérico do qual os dirige a extremos raiva e vingança quando eles são desprezados. Cada um é criado das partes de múltiplos corpos, recebendo a faísca de vida pelo elemento do fogo (freqüentemente na forma de eletrificação do cadáver como parte de seu trabalho). Eles são conhecidos por seus feitos de força.

Desfiguramento: Quando o Miserável usa os seus poderes, partes diferentes unidas e costuradas de seu corpo ficam visíveis. Partes diferentes do corpo podem ter tons de pele diferentes. A união poderia deixar fortes cicatrizes brancas. Estas poderiam ainda ser suturadas com qualquer coisa que pareça uma linha grossa, antiquada como, por exemplo, um arame. Algumas áreas da carne poderiam ser unidas até mesmo por correias de couro e metal. Uma vez que ele usa o Pyros ou encarnam os seus poderes, se tornam aparente alguma espécie Frankensteins que têm eletricidade e faíscas circulando em lugares estranhos no seu corpo, saltando para fora de algumas cicatrizes em sua carne. Talvez eles demonstrem pequenos fios de cobre nas partes de trás das mãos. Às vezes eles tem parafusos na parte de trás da cabeça. Talvez o Miserável tenha pequenas chapas metal em sua carne, na pele e base da espinha; talvez no pescoço ou no tórax. Quando o desfiguramento de um Frankenstein fica aparente, este poderia reluzir um arco eletricidade pelo corpo do Promethean.

Elemento: Fogo (geralmente na forma de raio)

Humor: Colérico (vingativo, ambicioso).

Melhoramento: força profana.

Citação: *Eu não sou seu Adão.*



Galatéia – as Musas

A história de Pygmalion foi contada em formas diferentes, recentemente em um conto de um homem de alta classe e refinado que tomou uma mulher de baixa classe e a tornou em um modelo de perfeição de



etiqueta e beleza, se apaixonando por ela no processo. A história original não era assim metafórica. A criação de Pygmalion não foi esculpida só de pedra, mas juntou das partes de corpos dos mais perfeitos de mulheres no mundo. Recebendo vida pelo Pyros e regidas pelo humor sanguíneo, elas esbanjam beleza sensual. Mas é uma falsa beleza. Ao invés da revulsão sincera evocada por outros Prometheans, as Galatéia causam inveja e repugnância naqueles que olharam para elas. A sua beleza inegável, como todas as descendentes de sua Linhagem, mas só realçou o próprio fracasso de um mortal e suas fraquezas. Galatéias descendem da progênie de Galatéia, ainda buscam o amor dos mortais. Eles são feitas do que é bonito de cada corpo - o sopro de vida para estimulá-la recusa tudo que é feio. As Musas, assim como são chamadas, são renomadas pela Magnificência de suas características.

Desfiguramentos: Nos momentos breves quando a natureza do Promethean fica visível, as Musas se aparecem artificiais como manequins ou estátuas. A carne e pele delas iluminam-se como mármore, plástico ou vidro. Cabelos adotam a aparência de uma peruca. A pele Branca poderia se tornar um pálido morto, ou poderia assumir a mesma tonalidade que ossos. Pele marrom poderia ficar preta ou escura ou ate mesmo cinzento, adotando a textura aparente de ébano polido. Os olhos parecem feitos de vidro e mortos como os olhos de uma boneca.

O sopro divino que as anima fica aparente, também. Nuvens podem ser vistas quando o Promethean se movimenta, não muito diferente da pequena fumaça que os mortais expiram em tempo frio, mas a do Promethean é visível não importa que temperatura esteja.

Elemento: vento

Humor: Sanguíneo (corajoso; amoroso)

Melhoramento: aparência mesmerizante.

Citação: *Eu me faria feia se isso significasse que você me tocaria.*



Osiris-Nepri

Como um homem se torna um deus? Alguns acreditam





que o antigo mito egípcio de Osíris revela o modo. Quando Isis deu ao seu irmão-marido morto uma vida nova, ele se tornou o senhor do submundo, pois ele tinha morrido e retornado à vida. Osíris é um exemplo arquetípico da morte e ressurreição, o deus que motivou as civilizações agrícolas antigas a se unirem. Uma personificação do ciclo de vida de uma planta: brotando do chão, colhida, comida, re-brotando milagrosamente na primavera seguinte. E se vida mortal fosse semelhante, capaz de brotar depois de gastar uma estação escura debaixo da terra? Prometheans conhecem a verdadeira semente neste conto. Os corpos vivem novamente, mas eles não são os mesmos seres que eram antes. As mentes de Promethean que habitam esses corpos mortais crus reanimados anseiam pelo mistério, a morte pode parecer um consolo, com a promessa de uma alma com vida eterna. Algum Prometheans reivindicam Osíris como o Progenitor e Isis como o demiurgo que o fez. Se estes nomes eram Baseados nesses mitos existentes, ou vice-versa, é algo que ninguém hoje pode responder. Para a mais velha das Linhagens tão distante no tempo, o fato e o mito se fundem indiscriminadamente.

O seu humor mais prevalecente é fleumático, fazendo os parecer frio e não emotivos para os outros - algo que talvez seja esperado desses que reivindicam o caminho do senhor dos mortos. Realmente, a morte não é nenhum obstáculo para eles. Da mesma maneira que eles despertam como Prometheans entre a multidão de mortos, assim eles podem viver novamente até mesmo quando o seu cadáver animado e morto novamente recebesse o milagre de ressurreição - é o seu direito inato como Prometheans.

Desfigurametos: Um desfiguramento de Osíris lhe faz ficar com a pele afundada e seca, como a pele de um cadáver. Lábios apertam e encolhem dentro de sua boca estão vários dentes amarelo ou marrom no sorriso que mais parece de um crânio. Músculos e gordura parece se atrofiar às vezes dando ao Nepri a aparência de uma carcaça de esqueleto. A pele passa a desenvolver buracos apodrecidos ou pode parecer dura e desidratada. Dependendo se o corpo foi embalsamado ou não, a pele do Nepri pode assumir um tom azulado ou esverdeado, ou ao invés disso se parecer marrom escura, como de uma múmia egípcia.

As partes perdidas do Nepri podem ser visíveis se for uma parte que normalmente seria exposta. Igualmente, um Nepri cujo tórax é descoberto quando o desfiguramento se torna aparente não pode ser visto em forma humana, além disso, seus órgãos internos foram levados e substituídos. Estranhamente, o cheiro de um Osíris, embora certamente mofado, não é o cheiro de decadência. É o cheiro de cidra, e de pétalas de rosas.

Elemento: água

Humor: Fleumático (calmo, não emotivo).

Melhoramentos: revivificação.

Citação: *Os santos têm temor de mim. Então me diga, por que eu deveria o respeitar?*



Tammuz-Golens

Os babilônicos tiveram o seu próprio deus agonizante ressuscitado: Tammuz.

Ele foi morto por Ishtar, entretanto, depois teve sua vida restabelecida por ela. Muitas versões da história existem, cada uma com diferentes nomes, mas todas elas falam da sua morte e ressurreição. O funeral dele era celebrado todo ano depois do solstício de verão, quando a luz do sol começa diminuir. Como um deus de vegetação, Tammuz era renascido da terra. Algum Prometheans que reivindicam descendência de Tammuz clamam que ele não era um deus, mas um homem babilônico morto e trazido de volta à vida por uma magia antiga como um Golem. Dele são derivados todos os Promethean desta linhagem e todas as lendas de Golens em outros lugares do mundo, como famoso o Golem de Praga. Este Progenitor foi enterrado dentro da terra e surgiu coberto em barro, dando origem à certeza de que os Golens são feitos de barro ou pedra (na realidade, eles são feitos de carne morta como todos os Prometheans). Os Tammuz são governados pelo humor melancólico.

Isto tende a fazer os reservados e ranzinhas, mas também firmes e inflexíveis. A resistência incrível deles é lendária, assim como suas devastações. A imagem do monstro destruindo um edifício, mandando portas e paredes abaixo, talvez tenha surgido de algum Tammuz que não resistiu ao seu tormento. Por outro lado, eles são da mesma maneira bem renomados por permanecerem como estátuas por horas a fio, contemplando algum aspecto de suas existências miseráveis.

Desfiguramento: Quando o seu desfiguramento se tornam abertamente visível, Tammuz parecem ser cobertos com barro. Às vezes o barro tem rachaduras que avançam lentamente para o fundo de sua carne e dando a impressão que a carne do Promethean é feito de barro e pedra. Eles cheiram de barro molhado, ou terra úmida molhada pela chuva. O cabelo deles - se eles têm

algum - é emaranhado e alisado para atrás. Os olhos deles estão como seixos sombrios, pretos. Alguns têm símbolos que aparecem em sua testa, gravados de forma brusca que são iluminados em eletricidade elementar, dizendo algum termo que significa (“vida”, “liberdade”, “esperança”, “verdade”) em cuneiforme babilônico, hebreu ou Enoqueano.

Elemento: terra

Humor: Melancólico (introspectivo; irritável)

Melhoramento: vigor profano.

Citação: *Nada dura para sempre, mas algumas coisas duram por um longo tempo.*



Ulgan-O Riven

A prática de xamanismo em culturas diferentes ao redor do mundo revelam muitas coisas em comum. Enquanto específicas crenças e rituais diferem, certos elementos temáticos e práticas que estão se repetido em culturas que nunca tiveram contato, em continentes existentes aparte de um ao outro. Um destes atos ocorridos periodicamente é a iniciação chamada de desmembramento. Para aqueles são destinados se tornar xamãs, estes entram em um transe, em que são rasgados e tem suas partes separadas por espíritos (ou demônios, dependendo do ponto de vista da pessoa) as partes de corpo são purificadas ou são refeitas. A pessoa é restaurada e despertada, retornando ao mundo material como um xamã. Em algumas versões, o espírito em transe visita os lares ou domínio dos espíritos, para ser desmembrado por cada um. Deste modo, ele aprende curar as suas doenças além de seu espírito. Para a sorte da maioria, este desmembramento ocorre quando o corpo e espírito da pessoa estão em transe. Mas nem todos têm tanta sorte. Em uma ocasião, um demiurgo xamã tentou realizar este drama da vida real, acordado nos desertos da Sibéria. O cadáver resultante estava morto, claro que o Pyros devolveu a sua vida como um Promethean. Ulgan, como ele foi chamado (qualquer tipo nome para o deus de xamãs, ou vice e versa) voltou da sua estada curta entre os espíritos com senso que humanos normais não possuíam. Ele poderia ver a existência espiritual e testemunhar o aparecimento de

espíritos e fantasmas. Os descendentes dele os chamaram de Riven pelas cicatrizes terríveis que ele sofreu quando passou pelo desmenbramento, sendo literalmente separado; sua reanimação é determinada pelo humor ectoplasmico, eles são governados através de instinto animal, semelhante aos seus espíritos. A sua intuição é brilhante, mas frequentemente se faz inútil quando os seus instintos os dirigem a agir contra a própria razão. No entanto, a habilidade para interagir com fantasmas é um poder invejado por muitos outros Prometheans, até mesmo se o Ulgan às vezes sofra com isso, pois os espíritos demonstram curiosidade e se aproximam destes estranhos seres materiais que podem vê-los e tocá-los.

Desfiguramento: O desfiguramento de um Ulgan é altamente perturbador de se testemunhar. As mudanças cor da pele, ou crescente pálido ou escurecendo, mas sempre assumindo uma textura semelhante a couro. Os olhos de alguns Riven perdem cor completamente, tornando-se orbes vistosos de preto sólidos ou brancos como marfim. Às vezes os olhos se dissolvem completamente, deixando nada mais que covas nulas nas quais estrelas distantes às vezes brilham de forma bruxelante, ou nas quais o ectoplasma escoa fora e paira pelo ar. Sangue descorado jorra de sua carne de forma visível. Eles aparentam não ter nada dentro de si, mas uma negridão que é totalmente sólida que chega a vaziar para fora do corpo do Ulgan.

Elemento: espírito.

Humour: Ectoplasmic (intuitivo; instintual).

Melhoramento: Carne efêmera.

Citação: *Eu cheguei ao segundo solo!*

Sistemas





Vantagem nova: Azoth

O fogo divino surge em muitas formas. Enquanto Prometheans não entendem seus mistérios completamente, eles têm de identificar certos estados nos quais pode acontecer. O mais importante desses estados é o Azoth, pois é o que define como refinar ou purificar o Pyros. Azoth queima dentro de todos os Promethean; é o que dá a eles sua vida artificial. Meros fluidos de Pyros não podem alcançar o feito surpreendente de criar a vida a partir da morte. Só Pyros em sua mais refinada forma pode fazer isso. Aquela forma é Azoth.

Azoth é associado com os temas alquímicos de unificação, coagulação e estabilidade, mas também como um catalisador para transformar algo em sua mais pura forma. Estes sentidos às vezes são concebidos como sendo um oposto polar ao Fluxo, o aspecto caótico de Pyros que destrói as coisas ao longo do tempo. Esta concepção não é precisa, da mesma maneira que vapor e gelo não são versões opostas de água. Esta idéia revela algo da tensão entre dissolução e coagulação em alquimia, um contínuo (mas entrelaçado) processo ao longo da operação. Azoth parece ter uma meta teológica, um resultado para o qual sempre se esforça para alcançar, independente da cooperação de seu Promethean. Este fim é Mortalidade, o mais puro estado.

A força que parece dirigir este desejo para pureza não é Azoth, mas a Elpis, um aspecto de Pyros que raramente é manifestado, se mostrando mais como um guia de princípios ou promessa de o futuro. Elpis é mais uma conjectura sobre o Pyros que uma força atual que pode possa brandida. Todos os Prometheans realmente sabem que algo esporeia o Azoth dele para as mais altas temperaturas. Prometheans começam vida com um ponto de Azoth dado para eles pelo seu fabricante. Pontos adicionais podem ser adquiridos com o gasto de pontos de experiência, ou por pontos de vantagem inicial que podem gastos para aumentar Azoth.

Efeitos de Azoth

Azoth é uma característica que varia de 1 a 10 pontos. Como a medida do Fogo Interno do Promethean, Azoth em termos de jogo tem os seguintes efeitos.

- Azoth afeta a habilidade de um Promethean de reunir depressa o fluido de Pyros dentro do corpo, governando quanto pontos de Pyros que um jogador pode gastar em uma única rodada. Azoth também limita quantos pontos de Pyros um Promethean pode segurar dentro seu corpo. Quanto mais alto o Azoth dele é, mais Pyros ele pode guardar em si.

- Prometheans com Azoth 6 ou mais podem aumentar os seus Atributos e Habilidades acima de cinco. O catalisador do fogo refinado aumenta as capacidades de seu corpo e mente além das capacidades mundanas, lhe permitindo sustentar suas capacidades físicas, mentais e sociais em níveis sobre-humanos.

- Azoth chama a Azoth. Prometheans podem sentir vagamente a presença de outros Azoths, dependendo da força do seu brilho. Os jogadores de outros Prometheans dentro da área afetada podem fazer um teste reflexivo de Raciocínio + Azoth para detectar uma faísca de energia. Com um teste bem sucedido, os personagens não podem definir o local, mas sabem que está presente. Desde que o Promethean possa ver outro Promethean e seus desfiguramentos, não será nenhum problema para separar a fonte disto de uma multidão de mortais.

- Reduzindo o Fogo. Um Promethean pode intencionalmente diminuir a quantia de brilho que o Azoth dele emite. Ele poderia fazer isto para despistar um Pandora que o está procurando ou manter distante outros Prometheans, um Azoth reduzido é repulsivo para outro Criado. Uma vez que um Promethean reduz o Fogo interno assim, ele não pode inverter isto durante 24 horas. Ele sofre uma penalidade de -3 em todos os testes relacionados a interações sociais com outro Prometheans durante aquele tempo, mas causa uma penalidade de -3 para Pandoras que tentem o localizar em testes de procura.

Desvantagens de Azoth

- Quanto mais alto o Azoth de um Promethean, mais difícil se torna para mortais resistir à Inquietação (disquiet) que aparece. Sempre que o jogador de um mortal fizer um teste Perseverança + Autocontrole para resistir a Inquietação, o jogador do Promethean também faz um teste, usando o Azoth dele como a parada de dados. Os sucessos dele são competidos contra o do mortal, de forma que o mortal só não é afetado se obtiver mais sucessos que o Promethean.

- O brilho do Azoth de um Promethean o precede. Quanto mais alto o Azoth dele é, maior é a área a qual o brilho espalha ao redor dele. Já que é este brilho que desperta Pandoras em Inatividade, pode provar ser muito perigoso para o Promethean, pois pode despertar criaturas bem além dos sentidos imediatos dele.

Tabela de efeitos Azoth

Azoth	Atrib/Habilid.max	Max pyros/Pyros por turno	Radiancia
1	5	10/1	Mesmo edifício
2	5	11/2	Uma quadra da cidade
3	5	12/3	Váras quadras
4	5	13/4	Um bairro
5	5	14/5	Senso direcional (norte, sul, etc...)
6	6	15/6	Metade da cidade (lado norte ou sul)
7	7	20/7	Cidade inteira
8	8	30/8	Cidade inteira
9	9	50/10	Cidade inteira
10	10	100/15	Cidade inteira

Vantagem nova: Pyros

Pyros é o termo geral para denotar o fogo divino em todas suas manifestações: Azoth, Fluxo, Elpis etc... Também é o termo de jogo usado para a energia em forma de fluido dentro de um corpo de Promethean que pode ser movido à vontade, usando processos alquímicos como as Transmutações para o abastecer. O Azoth gera este fluido Pyros, como suor ou condensação em uma réplica química.

Pyros é uma vantagem característica dos Prometheans. Um Promethean pode sustentar 10 pontos de Pyros no corpo dele, mas pode sustentar mais que isso com aumento de pontos em seu Azoth. O próprio Pyros normalmente é invisível e intangível, indetectável para seres sem sentidos sobrenaturais especiais como o Vulcanus o Senso de Transmutação do Pyros. Em seu estado de fluido, Pyros não é uma substância feita para sustentar e animar os Prometheans, como é o Azoth, mas ainda pode abastecer a atividade de Pandoras, que precisam devorar a carne com Pyros infuso de Prometheans para permanecerem ativos.

Alguns Prometheans, especialmente esses que seguem o refinamento de Mercúrio, estudam o Pyros pela Transmutação Vulcanus para entender melhor seu papel no universo e aprende a manipular-se em todas as formas. Todos os Prometheans brandem o poder de Pyros, mas alguns são melhores em armazenar e outros em usar.

A Vantagem de Pyros é avaliada em pontos. Os pontos de Pyros medem os recursos de Pyros atualmente disponível para um Promethean. Jogadores gastam pontos de Pyros para permitir que Prometheans executem vários feitos alquímicos, chamados Transmutações.

Gastando Pyros

A habilidade de um Promethean para gastar e armazenar Pyros está baseada pelo seu Azoth: um ponto por turno por ponto de Azoth que ele possui (os limites são ligeiramente mais altos para Prometheans com Azoth 9 ou 10). Um Promethean com Azoth 1 pode gastar um ponto de Pyros por turno. Prometheans que alcancem o seu limite de gasto não podem gastar qualquer ponto adicional de Pyros naquele turno. Qualquer ação que requer o gasto de Pyros é então impossível.

Recuperando Pyros

Outras formas distintas de energia mística no Mundo das Trevas (como a Essência usada por espíritos ou a Vitae extraído do sangue dos vampiros), Pyros raramente é achado em um estado livre ou em lugares (ou em pessoas) de forma que possa ser colhido. Ao invés, Prometheans tem que confiar em si mesmo para gerá-lo. Uma metáfora frequentemente usada diz que se cria uma réplica de Pyros quando se aquece o Azoth, captura-se a condensação de seus vapores e os destila. Aquele orvalho que flui é o Pyros. Circunstâncias e situações que afetam o personagem podem ajudar a guardar o calor ou provocar lampejos, criando mais Pyros. Embora a causa ou catalisador seja um evento que aconteceu ou uma reação que acontece dentro do personagem. As condições seguintes podem fazer Pyros se condensar dentro do corpo de um Promethean. Pyros é recuperado em qualquer um destes modos e não fazem os desfingimentos de um Promethean ficarem visíveis.

- O Azoth de um Promethean gera automaticamente



um ponto de Pyros no amanhecer de um novo dia, em um tipo de simpatia alquímica com a luz dourada do sol (até mesmo se o sol não for visível).

- Um Promethean ganha um Pyros simplesmente estando dentro de um temporal. Ele não tem que ser atingido por um raio, mas ele deve estar debaixo da tempestade e exposto a ela (em um telhado, em um campo aberto). Ele ganha este ponto ao ouvir o barulho de um trovão, uma vez que a tempestade está sobre ele. Ele pode recuperar Pyros deste modo só uma vez por dia, embora ele possa experimentar varias tempestades naquele dia.

- Quando um Promethean dorme entre o elemento chave de sua Linhagem ele recupera Pyros pelos sonhos que surgem. Embora Prometheans precisem de menos sono que os mortais, eles ainda sucumbem ao seu chamado todos dias. Para ganhar Pyros desta forma, os Criados têm que dormir pelo menos quatro horas. Ao despertar, o jogador testa o Azoth + Autocontrole. Cada sucesso provê um ponto de Pyros.

A chave para esta energia é os sonhos que surgem quando o Promethean dorme perto do elemento que ele nasceu. Os sonhos podem ser agradáveis, esotéricos, ou até mesmo pesadelos, mas eles serão vívidos. O jogador é encorajado a fazer o conteúdo de sonho, embora seus particulares não tenham nenhum benefício nas regras do jogo (a menos que o narrador queira os usar para semear pistas sobre a Peregrinação, similar a vantagem Elpis.

Frankenstein: Os Miseráveis têm que dormir perto do fogo ou de um sistema de alta voltagem. Este pode ser um acampamento pequeno - ou um forno, ou um transformador elétrico que possa fazer o cabelo da pessoa se levantar, enfim algo que seja próximo disso. Dormindo perto de um fogo natural tem seus perigos, especialmente se um inimigo descobre que há Promethean dormindo perto de uma chama. O Promethean só precisa dormir perto do fogo. Contanto que não se queime exteriormente enquanto estiver em seu momento de sono, ele ainda adquire os benefícios, até mesmo se houver um pouco de queimadura sem chamas ou cinzas até que ele desperte.

Galatéia: Musas têm que dormir entre vozes - não radiodifusões ou gravações, mas vozes naturais. Uma Musa poderia colocar sua cama embaixo de um apartamento com paredes finas, próximo aos vizinhos que sempre estão tendo festas, ou se aproximar o bastante para ouvi-los pela sua janela. Ela poderia dormir em uma ruela em locais na cidade que nunca dormem. Se ela adquiriu amigos, ela pode convencê-los a ficarem acordados conversando enquanto ela dorme perto. Ela só precisa dormir nesta cacofonia. Ao longo das horas em

que dorme, adquire o benefício até que desperte.

Osiris: Nepri tem que dormir imersos em água, ou pelo menos parcialmente imersos. Isto poderia significar dormindo debaixo da chuva em uma selva, ou em uma banheira em casa. Ele só precisa dormir em água. Contanto que ela não escoe fora ou deixe de chover antes que seu sono termine, ele ganha os benefícios a não ser que desperte seco.

Tammuz: Golens tem que dormir enterrados, ou parcialmente, desde que seja dentro da terra. Esta terra poderia ser um montículo de barro ou lama, ou o tipo de lama medicinal que fica em estâncias termais. Contanto que fique adormecido encaixado no barro, e não caia fora durante o tempo de seu sono, ele ganha os benefícios.

Ulgan: Para os Riven ganhar este benefício, eles têm que dormir em uma casa assombrada (um dentro do raio de um grilhã de um fantasma) ou um lugar de poder espiritual (uma área que gera Essência, normalmente achada na selva), ou eles têm que ativar a Carne Efêmera o seu melhoramento quando vão dormir. Assumindo que nenhum espírito ou fantasma os perturbem o durante o resto de seu sono, eles despertam com um ponto Pyros por sucesso adquirido e +1 restabelecido por aquele ponto perdido ao ativar o melhoramento.

Dormir de forma efêmera é um instigador muito potente para gerar o tipo de sonhos que precisam para catalisar Pyros.

- Depois que um Promethean consegue passar uma hora pelo menos dentro da presença de um ou mais mortais, ele ganha um ponto de Pyros. Ele só pode fazer isso uma vez a cada 24 horas, não importa como ele gasta o tempo com mortal ou com outros mortais depois daquele dia. A presença dele poderia causar disquietismo, e o mortal poderia gastar este tempo brigando ou o atacando, mas o Promethean ainda ganha o ponto por ousar arriscar companhia mortal.

- O narrador poderia decidir que momentos particulares ou eventos na vida do Promethean poderiam prover muitos catalisadores para gerar um Pyros. Exemplos incluem ligação a pessoa ou multidão, escapar do cativeiro de um Pandora depois de quase morto, (ou tendo morrido e ressuscitado), destruindo a pessoa que fabricou ou testemunhou um Promethean atingir a Mortalidade.

- Prometheans que aprende as Transmutações de Vulcanus tem algumas opções adicionais para recuperar Pyros.



Desfiguramentos

A maioria do tempo, ao olhar para o Criado, nota-se que eles são como humanos. Eles poderiam ser pequenos ou grandes; eles poderiam ter uma cicatriz estranha ou olhos estranhamente coloridos. Nada sobre eles nada neles foge da normalidade humana ao nosso olhar, entretanto. Eles poderiam parecer estranhos. A Inquietação que eles causam normalmente uma função do aparecimento deles. Isto vem longe mais profundamente de algo. O modo que eles se parecem não é como eles na verdade são, entretanto. Há pouco uma miragem surgiu que desfigurou a pele do Criado. Embora eles não tenham nenhuma consciência do desfiguramento de um Promethean, os humanos sabem que de alguma maneira inconscientemente o que eles estão vendo não é real. Ainda é outra causa para desconfiança.

Em baixo da capa de normalidade, os Prometheans são claramente antinaturais, se não sempre horrorosos. O Prometheans se referem a estes sinais de sua condição como "O Desfiguramento". O disfarce não está seguro de fraudes. Às vezes ele pisca ou desaparece.

A carne se deforma e o Promethean fica visível para o que ele verdadeiramente é. Os derrubando do véu só por um momento, um único flash de realidade, mas é freqüentemente longo bastante para fazer-se aparente para qualquer um que vê isto acontecer ver o que o Promethean realmente é. O disfarce faz parte da tentativa do fogo divino para restabelecer a semelhança da vida para a carne. Existe um delicado equilíbrio com o Pyros, assim quando o Promethean canaliza o Azoth para abastecer as Transmutações, o Pyros surge e fervura. Este rompimento tempestuoso desfigura a simulação da carne viva e revela o rapidamente o cadáver artificialmente vivo debaixo do disfarce. Da mesma maneira, quando o Promethean canaliza eletricidade para curar danos ou reabastecer o Azoth.

Cada Linhagem tem desfiguramentos próprios que pode conceder uma perspicácia da identidade deles aos outros Prometheans que peguem um olhar rápido da verdadeira aparência deles. Os Miseráveis, os descendentes do engano original de Frankenstein têm pontos e partes de correias junto aos membros, ligamentos, cicatrizes terríveis. . O Osirios se parecem com homens mortos, a pele deles é azul ou dourada, a carne deles enrugada e se torna dura, como a de um cadáver antigo. O Tammuz se parecem feitos de barro, cobertos com uma terra cinza ou marrom que dá a impressão de ser uma pessoa. Os Riven se parecem quase vivo, mas revelam a escuridão no fundo dos olhos e na sua carne existem vazamentos de uma escuridão sólida. Até mesmo as Galateias tão bonitas têm deformidades. Eles se parecem bonecas ou manequins feitos de carne morta e envernizada, a pele delas revela-se como mármore frio.

Até os Criados gostariam de esquecer de seus desfiguramentos, as imperfeições não vão embora. Elas permanecem sempre na consciência do Promethean. Elas lembram o Criado de quem são, e quem eles não são. Não é simplesmente uma feiúra repentina, embora isso seja certamente parte da condição. É uma questão de não ser humano. Prometheans querem ser humanos - em toda parte anseiam para se tornarem humanos, mas não isso lhes permite esquecer o que são. Os desfiguramentos dos Prometheans são mais que simplesmente retrocessos físicos. Até mesmo quando não podem ser vistos, até mesmo se não se mostram no espelho, eles ainda estão lá. Eles são espinhos na carne de todos os Criados, lembranças que eles não são realmente pessoas.

Inquietação

Aos mortos não deveria ser dado a vida. Um ser sem uma alma não deveria estar caminhando e falando sobre a face da terra. O mesmo tecido do mundo, material e espiritual, rejeita os Criados. Reagem mal à presença deles. Lidar com pessoas comuns é duro para os Criados. Embora Prometheans normalmente sejam iguais às outras pessoas, eles ainda sentem injustiça. Um humano conhece um Promethean pela primeira vez. Todos que recebem um aperto de mão, um momento de contato olho a olho, uma conversa que dura mais que alguns segundos. Eles sentem que há algo de errado. Um frio corre por sua espinha. A sua boca seca. Seu estômago começa a girar. Um Tammuz tem que adquirir as partes de um velho, beat-up VW. Ele vai para uma oficina e gasta um pouco de tempo falando com o mecânico. O Tammuz poderia perceber sobre o quê ele está falando, poderia notar que está instintivamente sendo desprezado pelo mecânico. Ele condescende. Ele trabalha na suposição que o sujeito que fala sobre carros não sabe o que está falando. Ele cobra caro demais. Então, quando o Golem vai, ele deseja saber por que diabos ele fez isso, o mecânico vai atrás de uma barra. Ou é de tarde. e o bar está vazio. Uma Galatéia entra. Ela tem que conhecer alguém aqui que ainda não chegou. Ela pede uma bebida. Isso é tudo que ela faz. O barman lhe dá uma bebida e olha para ela. Ele esconde a aliança de casamento nervosamente, com os olhos atropelados voltados para para a carne debaixo do vestido dela. Ele acaba caindo por um segundo em devaneio e fica furioso pela culpa que sente. Ele a julga responsável.

Um Frankenstein, tentando se esconder em algum lugar por um tempo, visita uma loja em uma cidade pequena todas as semanas só comprar uma barra de chocolate ou um saco de batatas fritas. À primeira vista,



no momento em que entra, a senhora atrás do caixa pensa “um estranho”, entretanto, ela não pode dizer porque. A cada momento que “aquele homem estranho” entra, ela tem calafrios de medo e desgosto. Ela sabe que é irracional, mas quer correr. Ele passa por, lhe dá o troco, e ele pega um pente. Sua pressão sobe. É seu cheiro ruim? É o modo como seus lábios são tortos? É aquela caspa em seu cabelo? Está algo de errado com os dentes dele, ou o modo que os olhos olham de forma ligeiramente torta? A Cada minuto ela se sente pior. Ela se põe desconfiada. Um dia, ouve-se que ao redor da cidade uma criança foi morta. A polícia está pedindo qualquer pista. A senhora da loja local imediatamente pensa no homem estranho. Ela chama a polícia, e talvez algumas outras pessoas locais façam o mesmo. Logo a face do Frankenstein está em um cartaz de procura-se. Isto é o que acontece com um Promethean toda vez conhece um humano.

Toda vez que qualquer interação significativa se passa entre um Criado e um mortal a Inquietação entra em ação. Os humanos nem mesmo sabem por que eles se sentem daquele modo. Uma pequena voz que vem do estômago diz que o Promethean está errado, que ele não é de confiança. Você deve correr tão rápido quanto você pode, ir longe daqui, buscar ajuda, esconder-se, chamar a polícia ou arranjar algum modo para se defender. Você fala para si mesmo “isso é estúpido” e supera isto, mas você agora não pode olhar para um Promethean como olharia para outra pessoa. E da próxima vez que você vê-lo acontecerá o mesmo, só que pior, e por aquele momento você poderia agir de fato por seus impulsos mais furiosos. É irracional, é subconsciente, e é um reflexo de natureza do Promethean.

Prometheans são alimentados pelo poder do Pyros. O Pyros está em todos os lugares. Informa toda a vida, em todo o ser. É uma coisa natural e teoricamente existe no mundo ao nosso redor. Como qualquer força, porém, seu abuso pode ser apavorante. Uma concentração antinatural disto pode ter conseqüências terríveis. Nascido de Pyros, o Promethean é rejeitado pelo mundo. O Prometheans simplesmente não deveria existir. A luta de Promethean é para conseguir um lugar neste mundo, e ser aceito, não só socialmente, mas fisicamente e metafisicamente, em um mundo cujas leis muito naturais o rejeitam, a Inquietação que os mortais sentem é a reação psicológica para esta afronta ao mundo natural. Embora eles podem não sentir isso todo o tempo, os humanos fazem parte da Natureza.

Eles são animais vivos com sangue e respiração, e são os seres espirituais (porém a pessoa poderia interpretar que) com verdadeiras almas. A natureza animal e a alma se unem. Eles rejeitam uma criatura cruel. Eles sentem o calor metafísico de um Fogo espiritual que poderia os consumir da mesma maneira que qualquer chama

normal. Eles sentem a presença de algo criado, mas não procriado, e sabem que é uma blasfêmia, sem até mesmo sentirem medo eles sentem que isso os repele. E porque é uma repulsão intuitiva, porque é subconsciente, o consciente presta atenção nas falhas e cria razões para sentir-se assustado, ou bravo, ou odioso. Animais também sentem isso. Cachorros latem e rosnam. Gatos arqueiam-se para trás. Ratos fogem. Insetos e outras criaturas pequenas deixam a vizinhança. Algum Prometheans levam muito tempo para apodrecer depois que eles são destruídos, porque nem mesmo as lombrigas querem os consumir. Só bactérias e vírus ousam se aproximar do corpo de um Promethean, e ainda sim, eles fazem o seu trabalho lentamente. A terra cobre um cadáver de Promethean, eventualmente, mas nada crescerá naquele lugar. Até mesmo seres sobrenaturais sentem isto. O poder que os magos brandem pode ser temeroso ainda que para um simples humano. O Pyros faz parte do reino espírito tanto quanto faz parte do reino material, isso significa que aqueles lobisomens ficam propensos a violência, embora eles pudessem estar mais cautelosos do que são. Embora eles sejam separados do ciclo da Natureza, vampiros ainda sentem-se medrosos e bravos. A própria terra rejeita os Criados. Se eles ficam em qualquer lugar por muito tempo, a terra gradualmente, dolorosamente, lentamente, sofre. A grama enegrece e seca. Flores murcham e morrem. Árvores derramaram as suas folhas e seus troncos se tornam cinzas. A terra torna-se pó. Água fica suja e estagnada. Metal enferruja. Até mesmo o céu reflete o dano infligido pela presença do Promethean. Depois de tempo o bastante a região leva o selo de uma presença antinatural tão forte que qualquer humano ou animal que passe por esse caminho se sente do mesmo modo como se eles tivessem conhecido o Promethean pessoalmente. É como se o Azoth do Promethean escoasse fora em um desperdício desprotegido, maculando a terra.

Teste para inquietação

Sofrer a inquietação pela presença de um Promethean não é uma coisa segura e garantida, mas é uma probabilidade forte dentro de um acontecimento. O sistema básico por determinar Inquietação é em uma cena quando um humano é exposto à presença do Promethean por um período mais longo que um simples momento, então o jogador do humano deve fazer um teste de Perseverança + Autocontrole. Este teste é competido contra um teste que usa o Azoth do Promethean como parada de dados.

Os resultados deste teste de Perseverança + Autocontrole Seguem as seguintes regras:

Resultados do teste

Falha crítica: A vítima é infectada com Inquietação da forma mais severa que ele normalmente estaria sob estas circunstâncias.

Fracasso: A vítima não ganha nenhum sucesso ou não excede os sucessos que o Promethean conseguiu com os dados de Azoth dele. Ele é afetado com Inquietação em uma fase apropriada para as circunstâncias.

Sucesso: Os sucessos da vítima excedem esses conseguidos pelos os dados de Azoth do Promethean. Ele resiste os efeitos de Inquietação pelo o resto da cena a menos que o Promethean cause ações para tentar causar Inquietação (pedindo outro teste).

Sucesso excepcional: A vítima consegue cinco sucessos e excede a quantia de sucessos conseguida pelo Promethean em seu teste de Azoth. Ele resiste a Inquietação do Promethean pelo o resto do dia.

Fases de Inquietação

A **primeira fase** da Inquietação é a fase de sonho, em que medos sem nome fluem dentro do próprio subconsciente. Tal sonho é colorido pelo humor do Promethean, assim uma vítima pode sonhar com ser amoroso procurado por uma Galatéia ou o ver-se sendo empurrado no reino imaterial dos espíritos por um Ulgan. A vítima nem sempre pode se lembrar destes sonhos, mas eles não permitem que ela durma tranqüila. A vítima sofre uma penalidade de -1 dado às tarefas do dia seguinte a uma noite com tais sonhos (que não é cumulativo).

A **segunda fase** do progresso da Inquietação é a da fantasia, em que os sonhos se tornam instáveis de forma que ele tem momentos de pesadelos ou sonhos mesmo estando acordado. Em qualquer hora que a vítima vê o Promethean ou se encontra em uma situação que foi inspirada por um assunto relativo ao Promethean, a vítima pode potencialmente cair em uma distração, ou em uma fantasia assustadora. Por exemplo, se um Galatéia causa Inquietação desta severidade em uma vítima, a vítima poderia cair em uma fantasia sexual quando a esposa dele faz uma insinuação brincalhona sobre o formato do telefone. Esta fantasia passa na mente da vítima em real tempo, enquanto isso ele expressa em sua face um olhar sonhador (garantindo uma penalidade -2 em todos os testes). Quando, porém, fantasia termina a vítima é atacada com tal vergonha pelos próprios pensamentos lascivos que não pode trazer nada para agir em resposta ao que a esposa está sugerindo.

A **terceira fase** de Inquietação é conhecida como a fase de impulso, em qual vítima encontra mais dificuldade para não agir pelo impulso da Inquietação (ou, reciprocamente, agir desafiando ou resistindo a inquietação) uma vítima sob influencia deste nível

de inquietação de um Frankenstein a mais tempo não apenas sonha ou tem fantasias sobre um rival mais alto do que ele, age sob domínio do mais mesquinho e inferior ciúme. Se ele vê o Promethean como seu Tormento, ele pode espontaneamente sair do seu caminho com seu café em direção ao Promethean e derramar nele ou arruinar, algo que o Promethean parece gostar. Para uma vítima nesta fase de Inquietação, fazer algo diferente do que a Inquietação manda instintivamente que ele faça impõe uma penalidade de -2 em qualquer teste relacionado a outra ação. Esta penalidade dura até que a vítima favoreça a tendência que a inquietação sopra em sua mente. Além disso, se o impulso que o compele o conduz para uma ação imoral ou ilegal ele pode tentar resistir a este impulso com um teste de Perseverança + Autocontrole com -2 de penalidade (um ponto de Força de vontade pode ser gasto neste teste). Se este teste resultar em sucesso, o impulso é reduzido, não impondo nenhuma penalidade adicional. Se o teste falhar, o personagem age no impulso sem outro pensamento. Durante o tempo que é dominado por este impulso, o personagem também sofre uma degeneração moderada devido ao tipo de Inquietação. Uma Inquietação de um Miserável pode impor narcisismo, enquanto a Inquietação de uma Galatéia pode gerar um complexo de inferioridade. A Inquietação de um Ulgan pôde induzir vocalização irracional, enquanto uma Inquietação de Tammuz inspiraria uma fixação e um Promethean Osíris pode infligir simples irracionalidade. Estas degenerações duram pelo tempo que a vítima sofre a Inquietação e seu nível de severidade.

E chamado de final a **quarta fase** de Inquietação denominada o conduzido estagio em que a vítima é dirigida a agir por impulsos da sua Inquietação. A vítima não tem apenas mais sonhos ou fantasias, ela é incapaz de fixar sua mente. A vítima dedica a sua atenção inteira a alguma ação em que ele pensa que aliviará a sua Inquietação (ele percebendo esta aflição ou não). Desta forma um cientista com a Inquietação de um Tammuz deve fixar-se em saber como o corpo do Promethean trabalha e o que mantém funcionando nem que para isso ele tenha simplesmente que esmigalhá-lo e dissecá-lo para alcançar isto, então ele tentara a qualquer custo capturar o Tammuz e o manter preso para estudo contínuo, ameaçando expor o segredo do Tammuz ou assassinar alguém que gosta. Qualquer ação de uma vítima afetada tão profundamente através da Inquietação sofrerá -3 de penalidade em qualquer assunto que não é relacionado a vítima Ela não pode se concentrar em nada que não seja aquele assunto, sofrendo a mesma penalidade para qualquer teste de Perseverança +Autocontrole. A Inquietação também inflige uma versão severa de degeneração que o impulso da fase causa. E a coisa ainda pode ficar pior, a Inquietação pode ser comunicável de



pessoa para pessoa neste estagio, embora este tipo de infecção deve ser espalhada ativamente, ao invés de espalhada passivamente pelo Promethean. Espalhar a Inquietação ativamente inclui qualquer tentativa para semear a inimizade entre seus amigos, família ou vizinhos contra o Promethean para o qual a inquietação reage - desde fofocar sobre ele entre as cercas das casas até os horríveis anúncios sobre o Promethean durante a reunião na igreja.

Talvez o pior aspecto da fase de Inquietação dos conduzidos é que esta fase não regride a uma fase menos severa se o Promethean evita contato com a vítima. A Inquietação persiste, enquanto a vítima continua afetar todo o mundo ao seu redor durante vários dias até que a comunidade inteira é infetada. Nesta fase, a única cura para a aflição da vítima conduzida é destruir o Promethean. Depois disso, a Inquietação diminui através de uma fase por vários meses igual ao Azoth de Promethean (com um intervalo de uma semana antes que o próximo ponto seja descontado).

Tormento

O fogo divino nunca foi visto como um suposto presente para a humanidade. Talvez seres humanos poderiam olhar em sua luz ou sentir uma carícia lânguida de seu calor de longe, mas nunca era visto como algo que deveria ser controlado pela humanidade. Em uma lenda humana, Prometeus desafiou esta ordem e entregou o fogo divino dos céus nas mãos ignorantes dos homens.

Nas lendas dos Criados, divindades inspiraram demiurgos (talvez essas pessoas iluminadas sejam descendentes do primeiro dos iluminados - pelo o próprio Prometeus) ao acumular as brasas deste fogo divino e soprá-las em uma fornalha nos corações das suas criações abomináveis. Da mesma maneira que o Pyros original iluminou e elevou a humanidade, também concedeu consciência e inteligência para a carne uma vez-morta. Ainda é a natureza do fogo queimar e crescer e consumir, é o poder da manifestação do fogo divino. Descontrolado, rugindo de raiva, e finalmente se consome quando não tem nada mais para queimar. Tal é a experiência dos Pandoras cujo corpos se abastecem com a essência bruta do fogo divino e não há nenhum modo para reduzir a velocidade ou parar sua expansão.

Quando é refinado e purificado por um Promethean que é guiado pela inteligência em seu Azoth, o fogo divino pode sustentar-se melhor e por muito mais tempo. Até mesmo a menor das chamas deve ser controlada, para que não venha a rugir de raiva e consumir tudo que um Promethean trabalhou para conseguir ou aquilo que ele ama.

Corpo e a mente de um Promethean são recipientes

ideais para criar e controlar o Azoth e o Pyros. Como as superfícies cerâmicas de um forno ou como o ventre de ferro de uma forja na qual em seu interior o Promethean pode apanhar ou intensificar o calor da chama na qual está sendo forjada em seu interior, a alma, e ela é poderosa e livre de impurezas possíveis. Mas como com qualquer forno ou forja, a retenção não é perfeita. Uma medida intensa do calor do fogo divino - às vezes uma grande porção de fato - sempre acaba escapando, e este calor queima o Promethean continuamente em seu interior. O Promethean tem um trabalho difícil para re-forjar e purificar a matéria prima que vai um dia ser a sua alma, quanto mais o Azoth queima em seu interior, mais o calor que escapa e o atormenta. Alguns Prometheans comparam este Tormento com a tortura que o próprio Prometeus sofreu quando o Zeus descobriu que ele roubou o fogo divino. Na lenda, Zeus teve de acorrentar Prometeus em uma pedra onde uma águia (ou um urubu, ou harpia, ou o até mesmo os mortais que ele tinha buscado iluminar) arrancam-lhe seu fígado e o devoram. O órgão cresce novamente alguns dias depois e a águia volta para devorar o fígado, e assim o Tormento de Prometeus continuou até que o Hércules o colocou em liberdade. Prometheans reconhecem este Tormento contínuo dentro deles e até mesmo designam uma nobreza de propósito semelhante.

Este Tormento não é puramente metafísico. Prometheans não podem radiar calor literalmente, mas na condição na qual se encontram, eles se sentem muito atormentados. Nenhum Promethean pode escapar, e todos o Prometheans lembram que isso conduziu vários Promethean e demiurgos estudantes a aplicar este aspecto da existência de forma poética "o Tormento Infinito de Prometeus". A Maioria do Prometheans chamam isto de simplesmente o Tormento. Este Tormento é principalmente uma aflição psicológica que todos os Prometheans devem suportar, mas se expressa por certo sintomas psicossomáticos e que podem levar o Promethean a favorecer a o seu lado mais perigoso, imoral ou, caso contrário, a comportamentos inaceitáveis. Em sua forma mais básica, o Tormento é a transformação da direção do Azoth para um lado mais sombrio deste. A Peregrinação de um Promethean está inspirada por um anseio de ser algo mais que uma criação animada artificialmente - ser um ser humano com uma alma humana. Porém, Tormento é uma rejeição amarga do que pretende ser um Promethean. É um tremendo desgosto com a fuligem e escória, e cinzas que partirão do forno onde o Azoth queimava. Espreita sob a superfície dos pensamentos de um Promethean, envenenando os humores dele e o infetando com a convicção que ele está desperdiçando o seu tempo, que ele é desmerecedor de já ser melhor do que o monstro que ele foi criado para ser. Quando o Promethean vê os seus esforços falharem,



o Fogo dentro deles os distrai da sua Peregrinação. Quando isso acontecer, o Tormento se ergue, encobrindo o Promethean com pensamentos de como é mais fácil permanecer sendo um monstro do que trabalhar para alcançar Mortalidade.

O Sufocamento quando o Tormento erguer-se

Muitos Prometheans, especialmente jovens ou sofrendores, acabam indo para o outro lado de suas Peregrinações, clamam que a existência inteira deles os atormenta. Para verdadeiros Prometheans, porém, Tormento é o resultado de certos tipos de estímulos. Como ter um dia ruim, por exemplo, não é necessariamente o bastante para descarrilar uma última transformação. Tal incomodo como perder suas chaves, pisar em fezes de cachorro escondidas em algum lugar, um ônibus passar por uma poça de água e molhar você soma-se a qualquer outra experiência do passado do Promethean.

Na realidade, tais aborrecimentos em perspectiva a ponto de subjugar o criado é uma das poucas coisas que ainda podem fazer um Promethean rir, amargamente, no entanto. Outras tribulações não são tão fáceis ignorar, entretanto, e elas ameaçam o progresso de até mesmo o mais robusto e nobre dos peregrinos Promethean. Elas fazem o Tormento ergue-se, contra tais forças o jogador do Promethean precisa fazer um teste para resistir a ser subjugado pelo Tormento. Tais tribulações incluem o seguinte:

Inquietação

Prometheans entendem muito bem todos os danos que sua presença infligem na terra e nos seres que vivem nela. O fato que eles são muito impotentes para parar a Inquietação que eles esparramaram dói e estremece a fé deles na sua habilidade para transcender a condição em que se encontram. Certamente não ajuda deter aquela Inquietação inevitável que faz humanos agirem contra o Promethean que a causou. Quando um Promethean percebe que um humano está tentando negociar de forma desigual de algum tipo e ele já não sabe se o humano está sofrendo de Inquietação ou não, o jogador do Promethean pode (entretanto ele não é forçado) testar Raciocínio + Empatia para tentar ler o estado da mente humana. Se ele falha, o Promethean assume que o humano está sofrendo Inquietação, e o Tormento se ergue adequadamente. Se o teste tem sucesso, o Promethean pode saber se o humano está sofrendo Inquietação, e o Tormento só se ergue se a resposta for afirmativa. Se a resposta é negativa, o humano é um salafrario.

Derrota

Há uma pessoa na existência de todo Promethean cuja competição e rivalidade sempre faz o Tormento se erguer - o criador de um Promethean. É uma necessidade cruel da peregrinação de todo Promethean que eles criem um do próprio tipo, um descendente, antes que possam verdadeiramente se tornar humanos. Ser amaldiçoado assim nunca vale a pena dentro dos olhos do novo Promethean, assim cada Promethean novo tem um ressentimento amargo por quem fez isto à eles. Esse ressentimento não é o bastante em seu ser para causar Tormento, mas se aquele criador impedir o Promethean de qualquer forma a alcançar o alvo do seu Grande Trabalho (a mortalidade), o Tormento pode se erguer. Não importa se o criador é outro Promethean ou um demiurgo humano (até mesmo um que resistiu de alguma maneira milagrosa a Inquietação).

Fogo

O fogo infringe dano agravado em Prometheans. Uma dimensão pior desta fraqueza é que quando fogo é usado contra um Promethean como uma arma, aquela intenção sádica faz o Tormento se erguer. Simplesmente ser apanhado por chamas fora de controle em um grande incêndio não causa Tormento, mas tendo tochas arremessadas por uma multidão furiosa no refúgio da pessoa certamente o faz. Um Promethean pode se aproximar seguramente de um monte de fogo que queima em uma lata de lixo ou até mesmo ter uma luz humana de cigarro voltado para ele, mas algo tão simples quanto uma pessoa contendo um isqueiro aceso em frente a uma lata de aerossol é uma maneira ameaçadora e faz Tormento se erguer.

Dor

Além da intenção ameaçadora que o fogo pode causar, há ainda Tormento em virtude do dano infringido. O primeiro momento em que um Promethean sofre dano agravado em uma cena pode erguer o Tormento. Na realidade, Tormento se ergue em uma cena quando o Promethean sofre dano agravado de qualquer tipo. Dano letal convertido para dano agravado como resultado de danos múltiplos não ergue o Tormento. Só dano agravado direto o faz isto, e só o primeiro dano marcado prosperamente em uma cena.



Fracasso

A Peregrinação de um Promethean termina como umas séries de indagações ou desafios, cada um dos quais remexem o Azoth dentro dele e queima mais as impurezas da matéria prima que ele espera transformar em uma alma humana. Cada sucesso o leva mais distante ao longo da Peregrinação e renova a fé dentro dele. Porém, um fracasso destrói e causa Tormento. Não importa se o Promethean caia por causa de algumas falhas suas ou porque algum inimigo ou o rival sabotou os esforços dele. Nem mesmo se o sabotador fez maliciosamente, negligentemente ou inadvertidamente. Se um Promethean falha em seus objetivos por qualquer razão, o Tormento se ergue novamente.

Fome

Até mesmo o refinando, a chama do Azoth, tem que ser abastecida, e assim o Promethean tem que se manter que alimentado. Quando ele não faz isto, o Azoth escurece, e o Tormento toma seu lugar. Claro que, um Promethean pode comer quase qualquer substância orgânica, as mais saborosas de tais substâncias podem ficar escassas em um Solo improdutivo semeado por um Promethean que está demorando no local. Um Promethean não pode ficar

sem comida por um número de dias maior que seu Vigor ou o Perseverança, o que for mais baixo, se ele tem fome o Tormento novamente retorna. Ele necessariamente não sofra os efeitos de privação de falta de comida (ver Mundo das Trevas) até que vários dias igual a seu Vigor + Perseverança tenha passado. O Tormento se ergue novamente contra a resistência dele cada dia subsequente depois que o primeiro de fome o golpeia.

Tormento

Muita coisa como a Inquietação está entre humanos, e o Tormento pode ser contagioso entre Prometheans. Quando um Promethean é parte de um pacto alquímico com outros do tipo dele, vendo um companheiro sucumbir ao Tormento causas o Tormento dentro dele também. Ele tem que presenciar esta rendição trágica por ser igual ao afetado, mas só no momento atual (i.e., no turno) em que o Promethean é subjugado causa a uma testemunha o próprio Tormento.



A Resistência Nobre do Tormento

A luta contra a contínua formação do Tormento é um fato imutável da condição do Promethean. Desde o momento em que o fogo divino é aceso até o momento em que o Promethean é finalmente destruído ou transformado, o Tormento sempre está lá importunando incessantemente e o distraindo da sua peregrinação ao Grande Trabalho. A única coisa que um Promethean pode fazer diante desta pressão contínua é resistir com tudo que puder. O jogador do Promethean faz um teste reflexivo com a Humanidade do personagem. E, neste caso, é a característica que representa o ideal para qual o Promethean já se esforça e o quão distante ele atingir este ideal vendo como é mais fácil superar a inércia que o leva a se tornar um monstro. Um teste reflexivo de Humanidade e pedido para resistir ao Tormento do Promethean quando quaisquer das condições ditas na parte anterior “causas que fazem o Tormento erguer-se” acontece. Se condições diversas acontecem (ou são contínuas) no mesmo turno, o jogador do Promethean faz o teste para resistir a cada condição separadamente. Se o Promethean que está resistindo a Tormento é parte de um de um grupo de outros Prometheans do mesmo tipo, cada teste de Humanidade está sujeito a penalidades ou bonificações baseadas nas Linhagens dos outros tipos do pacto. Para todo companheiro de grupo cuja Linhagem é igual a do Promethean, subtraia um dado do teste. Para todo indivíduo do grupo de quem Linhagem é diferente a do Promethean, some um dado ao teste. Dados de bonificação podem aumentar a para de dados acima da Humanidade do Promethean com a finalidade de resistir ao Tormento. Penalidades só podem reduzir a parada tão baixa quanto 0, assim, pedindo um teste de sorte.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem não só sucumbe às devastações do Tormento, mas também perde um ponto de Força de Vontade e ganha uma degeneração moderada.

Fracasso: O personagem sucumbe imediatamente às devastações do Tormento.

Sucesso: O personagem resiste à elevação sufocante do Tormento que surge do estímulo particular em questão até que o próximo teste seja pedido. Fracassando em um objetivo importante sendo contrariado pelo criador do Promethean, sendo afligido por alguém sofrendo Inquietação, sofrendo dano agravado, e testemunhando um companheiro de grupo que sucumbe ao Tormento pedem um teste. Quando estiver faminto pede-se um teste por dia até que a condição passe. Sendo atacado por alguém que está reagindo a Inquietação ou sendo ameaçado por alguém brandindo fogo pede um teste por turno até que a ameaça desapareça ou que Promethean

fuja.

Sucesso excepcional: O personagem não só resiste a ser subjugado pelo Tormento, mas também recupera um ponto perdido ou gasto de Força de vontade.

As Devastações do Tormento

Quando Tormento subjuga um Promethean, o fogo divino dentro dele escurece e ele deixa de se esforçar para alcançar a Mortalidade. Em condições metafísicas, umas plumagens de fumaça oleosas, pretas do forno interno mancham o seu Azoth, poluindo o seus humores e sufocando seu esforço para ser humano. Em outras palavras, ele se torna egoísta e preguiçoso, capaz só realizar ações devido a circunstâncias dadas pela ordens dos humores dele. Como resultado, as devastações do Tormento variam através das Linhagens (mais nesse momento). As ações de um Promethean que sofre Tormento normalmente são opostas e antagônicas aos caminhos que o Promethean segue, a Inquietação ataca as pessoas ao redor dele, o qual só serve para complicar situação. Tornando a situação pior ainda, o Fogo dentro de um Promethean Atormentado não queima com a sua força completa. Então, qualquer efeito que o Promethean executa requer um gasto maior de Pyros e aumenta o custo associado em um ponto de Pyros. Finalmente, uma vez que o período inicial do Tormento passe, o Promethean permanece, sombrio e isolado por um número de horas igual ao Azoth dele. Por este tempo, amaldiçoa e repreende o seu criador, os inimigos dele e o mundo inteiro por levá-lo a tal momento crítico de desespero. Ele reúne desprezo e amargura até mesmo por não ser humano o bastante pra resistir aos seus impulsos monstruosos. Durante este tempo de recriminação desesperada, o Promethean não pode recuperar qualquer Força de vontade gasta ou perdida, nem gastar qualquer ponto de Força de vontade para aumentar qualquer parada de dados.

Para o período inicial de Tormento, o modo de um Promethean se comportar depende não só das circunstâncias no humor predominante, mas, da Linhagem dele e desfiguramentos.

Tormento nos miseráveis

Prometheans desta Linhagem de Frankenstein tornam-se ambiciosos, teimosos e vingativos, especialmente quando eles foram contrariados. Quando Tormento subjuga eles, buscam de imediato vingança contra uma pessoa que o desprezou, seja isto real ou imaginado. O Promethean não faz nada durante este período de Tormento a não ser buscar realizar a sua vingança, e o



Tormento ou dura até que ele realize a vingança dele ou até que várias horas iguais o Azoth dele tenham passado (o que vier primeiro). Se ele busca vingança brutal, sangrenta ou engenhosa um ou mais sutil, sinistro depende da personalidade do Promethean. A natureza do corpo de um Promethean também o afeta quando esta sob Tormento, como os membros defeituosos ou adicionais dele se recusam a harmonizar-se corretamente (impondo uma penalidade de -1 em todos os testes de Destreza). Sua memória deste período inicial poderia ficar incompleta, oferecendo só uma vaga e rápida lembrança da vingança que ele realizou contra os inimigos dele, ou a mente dele poderia permanecer completamente impotente diante dos atos traiçoeiros do corpo dele dirigidos por impulsos mais básicos criados por seus humores.

Tormento das musas

Quando Galatéias sofrem Tormento extremo, a coragem delas e amorosidade são envenenadas por uma insalubre fixação. A pessoa poderia espiar o objeto de afeição dela, quebrá-lo, ou entrar em sua casa e subir em sua cama a noite, ou tirar a esposa dele da cama chutando e gritando e aterrorizand-a. As musas entendem que a beleza sobrenatural delas desestabiliza os humanos que testemunham os desfiguramento, alguns delas vão tão distantes até mesmo como dilacerar a própria carne ou arrancar o cabelo delas quando estão sob Tormento. Finalmente, o fogo divino dentro delas se torna pútrido dentro das narinas, impondo uma penalidade de -1 por distração a qualquer teste de Raciocínio. O período inicial do Tormento de uma Musa ou dura até a fascinação doente dela estar resolvida ou por várias horas iguais ao Azoth dela (o que vier primeiro).

Tormento dos Nepri

Quando um Osiris Promethean é subjugado pelo Tormento, sua calma fleumática se torna mais fria, e o intelecto dele definha. Ele fracassa em qualquer teste de Empatia, o qual automaticamente tende a fazer cruel. Durante este período, ele se fixa em resolver algum problema intelectual que o maltrata, tal como se livrar do comissário de polícia muito escrupuloso que continua se levantando contra ele por ter encontrado um fio de cabelo na cena do assassinato. Esta fixação dura até que o Nepri alcance a mais cruel das soluções científicas, ou por várias horas igual ao Azoth dele. As partes perdidas do corpo do Promethean também pulsam com intensas dores fantasmagóricas que dificultam em focalizar pensamentos de qualquer problema relacionado

ao quebra-cabeça intelectual que está tentando resolver. Esta distração impõe uma penalidade de -1 em qualquer teste de Inteligência relacionado a resolver o problema em qual ele está fixado, entretanto não afeta a consciência de sua situação. As dores fantasma não continuam depois do período inicial do Tormento, mas a penalidade continua.

Tormento dos tammuz

Quando Tormento subjuga o Tammuz, o humor melancólico deles e sua irritabilidade explodem em um frenesi de violência destrutiva isso lhes faz quase imparáveis. Eles são surdos e cegos para pedidos de piedade ou clemência, e perdem a habilidade para falar. Até mesmo os gritos inarticulados de raiva são sufocados por poços de barro amargos dentro das suas bocas como saliva grossa. Esta raiva não dura para o período inicial do Tormento inteiro do Tammuz, porém, continua em uma forma mais fraca. A explosão frenética só dura por um minuto por ponto de Azoth. Ao término daquele tempo, o Tammuz fica desatento e letárgico por várias horas igualam ao Azoth dele. Naquele estado desatento, o Tammuz sofre uma penalidade de -2 na Perseverança para propósitos de resistir coerção.

Tormento dos Riven

Quando um Ulgan Promethean sucumbe ao Tormento, sua intuição instintiva é pervertida em um escárnio de si mesmo. O Ulgan age nos comportamentos incompreensíveis dos espíritos com quem ele interage, em lugar de confiar em pensamento mais lógico. Ele tenta juntar ou estar perto de um objeto, lugar ou pessoa que tem um significado particular a um tipo de espírito com que ele teve recentemente ou freqüentemente interagido. O narrador determina que tipo de espírito reflete o comportamento do Promethean, e ele determina que tipo significado o artigo, lugar ou pessoa em questão tem que ter. Por exemplo, se o narrador decide que o comportamento de um Ulgan deveria imitar o de um espírito de ódio, o Ulgan terá de conseguir algum objeto que foi usado de uma maneira especialmente odiosa, como a gasolina, que um racista notório usou para incendiar uma igreja de negros. Ou o Ulgan pode tentar adquirir as mãos dele em um artigo que tem sido o fonte de muito ódio (como a caricatura do Profeta Muhammad que usa um turbante, que é mostrado em um museu local), ou confrontar uma pessoa que tem seu ódio constantemente alimentado, como um sócio do KKK (kukluxklan).

Embora o tipo de espírito ou a coisa representativa



em questão, o Ulgan tem que dedicar a atenção inteira dele para a procura. O Tormento termina quando ele adquirir o que ele quer, ou por várias horas iguais ao Azoth dele. Durante este tempo, as normas aceitas de comportamento humano são estranhas para ele, impondo uma penalidade de -1 em qualquer teste de Manipulação que o seu jogador poderia tentar o trazer.

Refinamentos

Prometheans se empenham freqüentemente a um regime de estudo alquímico: o Magnum Opus, ou Grande Trabalho, o propósito de qual é atingir o novo Amanhecer, também chamada de Aurora da Alma.

A matéria prima do Promethean - é seu corpo e mente associados com um metal condutor - já tem sofrido as fases de putrefação, desmembramento e ressurreição, porém, ele não atingiu o Amanhecer. Ele viaja pelas Noites Saturninas, cercado por horrores de alguns de sua própria fabricação. Até que ele seja aperfeiçoado, todos seus Trabalhos deverão ser imperfeitos.

Por esta razão, um curso particular do Grande Trabalho é chamado de Refinamento, que busca fazer completa uma Criação incompleta. Prometheans em diferentes tempos e lugares desenvolveram respostas diferentes para o problema de serem incompletos, de naturezas rachadas ou interminadas. A ciência mística da alquimia finalmente deu aos Prometheans uma língua com que falar e tentar entender os seus dilemas. Alguns acreditam que os mortais, como Paracelsus, receberam algumas das mais importantes idéias alquímicas de um Promethean, de forma que ele e outros souberam como criar para o Prometheans um novo “órgão”, este para um corpo de conhecimento feito para o desenvolvimento da alma.

Cada Refinamento é uma exploração de uma disciplina ou chamado, o desenvolvimento pelo qual se acredita que domestica o fogo divino que queima em seu interior. É uma operação alquímica - quer dizer, uma prática que envolve o corpo, mente e espírito - executado em um “metal”, uma “substância” de aspectos particulares da existência de Promethean. O objetivo é reluzir dentro da pessoa uma Aurora, ou alma, e então abanar isto e torná-la uma chama já-ardente. Alguns também vêem no Refinamento um dos meios de purificar um órgão do gigante primordial, o Homem Aperfeiçoado que foi desmembrado através de Fluxo e que seus membros e órgãos compõem o corpo do mundo.

Um Promethean pode praticar Refinamentos diferentes em diferentes fases da vida dele. Enquanto ele praticar um, tem que se dedicar-se a isto completamente, mas pode deixar isto para depois e pode levar adiante um novo refinamento. Ele pode voltar até mesmo para o seu

anterior depois.

Os metais e as substâncias sutis associadas que eles trabalharam incluem:

- **Aurum:** O refinamento de Ouro (Mortalidade) - Prometheans que praticam este refinamento buscam passar como humanos e entender a condição humana, e assim a alma. Alguns fazem assim para se tornar como o demiurgo de sua Linhagem, outros tentam transcender o lamentável destino de um criador.

Transmutações: Deception e Mesmerizar

- **Cuprum:** O refinamento do Cobre (Ego) - A prática do misticismo como uns meios de domesticar Tormento e ganhar consolo (em lugar de inimizade) com Natureza. Prometheans que seguem esta prática tendem a serem o mais confortáveis com (e capazes de) sobreviver em locais selvagens.

Transmutações: Metamorfose e Sensorium

- **Ferrum:** O refinamento do Ferro (Corpo) - A alma cresce fora do corpo; ele que controla o corpo e seus processos orgânicos comanda a alma. Prometheans praticam para este regime são os guerreiros e atletas.

Transmutações: Corporeum e Vitalidade

- **Mercurius:** O refinamento de Mercúrio (Pyros) Prometheans que trabalham com o Mercúrio exigem de seus corpos até os limites das capacidades alquímicas, buscando entender o Fogo que Queima dentro deles.

Transmutações: Alquimicus e Vulcanus.

- **Stannum:** O refinamento de Latão (Tormento) - este curso de estudo provê uma saída para aqueles que há pouco buscam vingança para as injustiças feitas a eles pelos seus criadores e pelo universo. Eles favorecem aos seus instintos Promethean, ainda que os neguem.

Transmutações: Inquietação e Eletrificação.

Há outro refinamento, embora sejam considerados humilhantes pela maioria do Prometheans:

- **Centimani:** O refinamento do Fluxo - Prometheans que elejem em seus estudos este refinamento buscam comandar Fluxo, na esperança controlar os Pandoras.

Novas Vantagens

Elpis (• a •••••)

Efeito: O Promethean confia na sua Esperança, a força final, libertada da Caixa de Pandora, ao aceitar a sua Peregrinação. Este aspecto do fogo divino convoca Prometheans, os guiando em direção da Mortalidade,



se chama de Elpis. Filósofos entre os Promethean comparam esta com uma força guia, um tipo de princípio teleológico que chama o futuro, puxando o Promethean sob os próprios caminhos para o Novo amanhecer. Com este Mérito, o Promethean pode recorrer a esta força guia e pistas através de sonhos e visões que possam ajudar a sua Peregrinação.

Uma vez por sessão de jogo, o personagem pode usar a sua habilidade de Elpis para ganhar uma perspicácia sobrenatural relativa a uma pergunta ou tópico pertinente à sua Peregrinação. Ativar esta habilidade requer uma hora gasta em sono, um transe ou pelo menos atividade que focalize exclusivamente em acessar um estado alterado de consciência. O narrador testa Raciocínio + Autocontrole do personagem em segredo.

Os resultados são:

Fracasso dramático: Um pesadelo. O Criado pode interpretar esse de qualquer modo que ele quiser, mas provavelmente conduz a mais dificuldades que soluções.

Fracasso: Imagens sem sentido.

Sucesso: Um ou mais pistas (uma por ponto de Elpis) essa pode o ajudar a alcançar um marco miliário de sua Peregrinação, embora deva ser interpretado.

A informação normalmente é carregada de visões das pessoas, lugares ou coisas que são de alguma maneira importante a um personagem, como determinado pelo narrador. O exato papel que o assunto destas visões tratarão permanece obscuro. O Promethean poderia ver um livro raro, medieval atrás de vitrais. Depois de alguma pesquisa, ele aprende que o livro está em um museu em Chicago. Ele viaja lá e arromba o museu a noite, tentando roubar o livro, até ser confrontado por um Promethean que faz a toca dele no local. O narrador sabe que este Promethean é a chave para marco miliário, não o livro; o livro conduziu o personagem somente a este encontro. Mas o personagem ira percebe isto? Elpis não é um meio de ganhar um mapa exato para Mortalidade. É uma ferramenta para o narrador ajudar a dirigir os eventos da história especialmente importantes na peregrinação do personagem.

Memória residual (• a ••••)

Condição prévia: Promethean

Efeito: O Azoth nem sempre torna limpa todas as sobras de corpos que ele ilumina. Alguns Prometheans sofrem recordações lânguidas dos seus corpos anteriormente habitados, estas memórias estão armazenadas na carne. A mão de um Frankenstein pode às vezes parecer ter um testamento próprio de sua vida no qual o Miserável se lembra das experiências que pertencem. Um Ulgan poderia se lembrar de eventos ocorridos com o corpo dele antes de ser rasgado por espíritos e preenchido com vida artificial. Cada ponto representa uma Habilidade distinta a memória residual da vida anterior do corpo

(escolhido quando o jogador escolhe este Mérito). Um jogador cujo personagem tem Memória residual 3 poderia escolher dedicar estas a Acadêmicos, Armas de Fogo ou Manha, se o jogador sentir que o habitante anterior do corpo conhecia essas Habilidades a um certo grau. O jogador pode até mesmo dedicar a sua Memória Residual a Habilidades para as quais ele não tem nenhum treinamento (embora o personagem ainda sofra a penalidade por uso de Habilidades destreinadas). Para cada capítulo em uma história, o personagem tem uma parada de “dados de memória” igual a duas vezes o número que tem nesta vantagem. Por exemplo, um personagem com dois pontos de Memória Residual tem quatro dados na sua parada de memória. A cada momento ele usa um destes dados de memória, ele pode adicionar estes para qualquer uma parada de dados relacionada às Habilidades da memória residual dele. As recordações do ego anterior do corpo são afirmadas, proporcionando para o Promethean habilidades das quais ele poderia não ter mais, pois ele não se lembrará de tê-las usado. Ele pode usar estes dados de memória todos em um unico teste, ou os dividir entre testes diferentes. De qualquer modo, uma vez usados, não podem ser reutilizados até o próximo capítulo ou sessão de jogo. Por exemplo, o personagem com memória Residual 3 (lhe dando seis dados) poderia escolher adicionar dois dados para Acadêmicos e então quatro para teste de Manha. Na próxima sessão de jogo, ele poderia aplicar todos os seis dados para um único teste Armas de Fogo. A gratificação pode aplicar a uso mundano destas Habilidades, mas não para testes de Transmutação (pois o corpo é anterior a habitante das Transmutações).

Desvantagem: Sempre que o personagem gastar todos os pontos disponíveis dos dados de memória por capítulo, ele também pode se lembrar de um das degenerações do habitante anterior. O jogador escolhe uma degeneração moderada quando ele compra este Mérito.

Reputação (• a •••)

Efeito: Prometheans têm notícias de muitas histórias de outros Prometheans na estrada. Um Promethean com esta vantagem teve algumas das façanhas dele contadas a outros. Estas lendas nem mesmo precisam ser verdade, mas são bastantes populares para serem contadas e recontadas a Prometheans nas Peregrinações ao redor do país, ou até mesmo do mundo. Quando outro Promethean encontra o Promethean reputado, os seus jogadores testam Inteligência + Reputação do Promethean para ver se eles o reconhecem. Uma vez que alguém o reconheça, o Promethean pode adicionar +1 por ponto de Reputação a qualquer teste Social feito para influenciar aqueles que conhecem a lenda dele. Ele também pode usar aqueles que o reconhecem como aliados temporários, como se fossem comprados como a



vantagem Aliados. Eles custam um ponto cada, capazes de retribuir favores secundários e podem ser usados deste modo apenas uma vez por pessoa (um favor secundário por pessoa), a menos que o Promethean gaste pontos de experiência para aumentar a classificação de Aliados dele.

Com um ponto neste Mérito, o Promethean é levemente famoso entre os próprios do tipo dele. Eles não o reconhecerão de imediato (baseado na descrição dele nas lendas), mas poderiam vir a perceber quem é uma vez que gastem mais que alguns turnos com ele. Com dois pontos, o Promethean pode ser reconhecido imediatamente, e com três pontos seu renome positivo tem seu brilho próprio, em opinião inicial, para outros Prometheans que o observem.

Desvantagem: Prometheans que reconhecem o renomado personagem, e de quem ele pediu um favor, poderiam buscar recrutar a ajuda dele. Isso normalmente é devido à habilidade óbvia dele para realizar a tarefa pedida, baseado nas lendas contadas. Se ele recusar muitos destes pedidos, porém, pode perder pontos de Reputação ao redor da história conforme prova não ser o que a lenda conta.

Cadáver fresco (••)

Efeito: O(s) cadáver(es) usado(s) no ato de gerar era(m) particularmente fresco(s). A transferência de Azoth para o recipiente aconteceu mais rápido do que o planejado. Assim, o corpo é capaz de mostrar uma qualidade física que outros Prometheans não podem alcançar. Porém, isso não quer dizer qualificado, o personagem com este Mérito pode ignorar -1 de penalidade associada com uma falta de Habilidades físicas. Disponível apenas na criação do personagem.

Ácido estomacal (•)

Efeito: A “Constituição Superlativa” do Promethean já garante que ele pode comer quase qualquer coisa que seja orgânica, desde filé mignon a um guaxinim esmagado por um carro. Com este mérito, o Promethean pode comer até mesmo coisas inorgânicas. Se a “comida” é um punhado de areia ou uma garrafa quebrada, o Promethean pode colocar esta em sua boca e então mandar garganta abaixo, e esta irá contar como comida.

Desvantagem: Este Mérito não dá nenhuma bonificação para mastigar. O objeto tem que ser pequeno bastante para se ajustar na boca dele e para descer a sua garganta abaixo. O narrador pode também julgar que a composição de um objeto danifica à boca e garganta. Por exemplo, fragmentos de vidro ou metal denteados poderiam ferir o Promethean. Este Mérito concede um pouco de resistência a este castigo; qualquer dano sustentado por comer matéria não orgânica é limitado apenas um ponto de dano de contusão.

Cérebro bom (•••)

Efeito: O cérebro que habita no corpo do Promethean esta acima da média. Pode ter vindo particularmente de uma pessoa inteligente, ou pode ser afetado positivamente por um anomalia física estranha (um tumor, ou talvez exclusivamente um aspecto do fogo divino). O personagem é capaz de um nível de habilidade mental que outros Prometheans não podem alcançar. Isso não quer dizer totalmente qualificado, um personagem com este Mérito pode ignorar -3 de penalidade associada com uma falta de Habilidades Mentais. Disponível apenas na criação do personagem.

Horroroso de qualquer maneira (••)

Efeito: Durante certos momentos, os outros podem olhar brevemente para a sua verdadeira e grotesca aparência, mas o fato é... ele é feio de qualquer maneira. A carne usada para lhe dar a vida está em de algum modo horroroso. Ele pode ser deformado, desfigurado ou completamente terrível de se olhar. São feitos testes de intimidação com o benefício da explosão do 9.

Desvantagem: O benefício da explosão do 10 não se aplica a testes de Persuasão. Galateias não podem ter este Mérito.

Impermeável (•)

Efeito: Embora Prometheans realmente não envelheçam e possam sobreviver quase que indefinidamente apenas com bichos, raízes e cascas de árvore como comida, a maioria ainda precisa se manter aquecida. Um Promethean com este Mérito não sente o frio ou calor. Extremos de temperatura não causam nenhuma penalidade. Um mergulho no oceano ártico e uma tarde de agosto caminhando no vale da morte seriam o mesmo ao Promethean. O Promethean não sofre nenhuma penalidade por extremos de frio e calor. Penalidades que não dependem do Promethean são diretamente afetados pelo clima (como difícil visibilidade, por exemplo) ainda afetam o Promethean. Este mérito esta disponível apenas na criação do personagem.

Objeto azótico (• a •••••)

Efeito: O ato gerador, em exame inicial, tem um efeito: as chamas do Azoth levantando um corpo uma vez morto. esse momento no qual um Promethean desperta pode ter efeito residual no ambiente imediato do monstro. Aquela chama inicial que Brilha em seu interior pode lampejar, como um raio de sol ou um arco de eletricidade, e saturar um objeto com propriedades sem iguais. Uma navalha velha e enferrujada pode de repente vislumbrar-se com uma extremidade recentemente afiada. Um violino Stradivarius pode chamar o Promethean, fazendo ele o brandir, cantar e reluzir com beleza. Este objeto pode ser



qualquer coisa, porém ligado ao Promethean. Qualquer bonificação de equipamento, só se aplica ao personagem; uma luz bruxuleante das esferas de Azoth brilham dentro daquele objeto. Se outro tentar usar este, seja aquela pessoa um Promethean ou mortal, a bonificação do objeto não apenas não se aplica, mas o usuário sofre uma penalidade de -2. O custo do Mérito depende do Objeto Azótico que sem igual em propriedades:

Custo de Mérito de propriedade

Durabilidade aumentada: 1 ponto por +2 Durabilidade

Estrutura aumentada: 1 ponto por +2 Estrutura

Bonificação de equipamento aumentada: 1 ponto por +1 modificador de dado *

Benefício da explosão do 9: 5 pontos

** bonificação de equipamento dos Objetos Azóticos não podem ser mais que o dobro da bonificação do equipamento normal.*

Desvantagem: O Objeto Azótico é sobrenaturalmente ligado ao personagem do Promethean que recebe este Mérito. Se o personagem perder o objeto, o jogador tem que fazer um teste de Perseverança + Autocontrole toda vez dormir. Fracassar nesse teste significa que ele sofre pesadelos relacionados a este objeto, e para cada 12 horas sofre uma penalidade de -1 em todos os testes (uma falha dramática incorre uma penalidade de -2). Isso termina quando o objeto for recuperado. Se o objeto for destruído, o Azoth do personagem explode em seu interior. Ao momento que o objeto é destruído, o personagem sofre dano letal igual aos pontos gastos originalmente neste Mérito.

Pastor (••••)

Condições prévias: Elpis •, Reputação ••, Humanidade 6,

Efeito: O personagem possui um tato certo para guia. A sua multidão reconhece isso, talvez não conscientemente. O personagem pode se parecer sábio e particularmente astuto quando vem a ajudar outros junto a sua peregrinação, mas pode ser tão confuso quanto o resto. Algo dentro dele, separa do Azoth dele do simples desejo de ajudar outros ao longo do caminho. É provável que seu personagem ofereça mais ajuda que outros Criados quando vem à multidão que procura a conclusão de marcos miliário. Ele nem sempre pode estar certo, mas ele sempre estará em ponto e preocupado com a troca de meio-criatura para ser humano. Isso geralmente significa que o personagem está menos preocupado com a própria Peregrinação. É possível que um personagem pastor escolha adiar o Novo Amanhecer, ficando nas Noites Saturadas e agindo como um *bodhisattva* para outros Prometheans. Como resultado, sempre que um Promethean completa um marco miliário que veio de um conselho do Pastor, aquele personagem ganha mais Vitriol que o normal. Note que isso não aplica a personagens que possuem esse Mérito. O Pastor tem

que ajudar o personagem com o marco miliário de algum modo, o guiando na situação, ajudando na luta, ajudando a escolher o corpo para um Promethean novo.

Desvantagem: O personagem tem que manter uma Humanidade 6 ou maior para manter este Mérito. Se sua Humanidade cair abaixo disso, o Mérito será perdido e só pode ser recuperado quando a Humanidade do personagem ficar novamente acima de 6. Um personagem pode não possuir o Peregrino e Pastor ao mesmo tempo.

Peregrino (•••••)

Condições prévias: Elpis ••, Humanidade 6,

Efeito: O personagem tem um tipo de destino. Ele pode sentir isso em seu Azoth, de modo que mexe com os humores dele dentro do crisol de seu corpo morto. O fogo divino interior parece o conduzir mais fortemente do que faz a outros. Este sentimento pode existir desde o momento em que ele é criado, ou pode nascer lentamente com o passar do tempo como uma chama lentamente remexida. O resultado é que, sempre que o personagem completa um marco miliário, ele ganha um mais Vitriol pelo o ato que normal.

Desvantagem: O personagem tem que manter a Humanidade de 6 ou maior para manter este Mérito. Se a Humanidade dele cair abaixo disso, o mérito estará perdido e só pode ser recuperado quando a Humanidade do personagem se tornar 6 novamente. Um personagem não pode possuir os méritos Peregrino e Pastor ao mesmo tempo.



Os Humores

Antigamente, problemas médicos no Oeste eram resolvidos examinando o equilíbrio de humores dentro o paciente. Poderiam ser diagnosticadas certas doenças e poderiam ser curadas por este sistema. Embora seja considerado medieval e charlatanismo para ciência moderna, o sistema é realmente descritivo de como o Pyros anima o corpo de um Promethean.

Na realidade, é tão correlativo que alguns Prometheans desejam saber se os doutores que inventaram o sistema, e que o mantiveram vivo durante muitos séculos, não estavam empregando estudos anatômicos sobre os Prometheans em lugar de humanos.

Além de descrever funções corporais e doenças, os humores fixam o temperamento de uma pessoa. Os humores dão forma a vapores que sobem ao cérebro, influenciando o pensamento e o comportamento. Uma pessoa poderia ser descrita como possuindo certo temperamento persistente fundado no equilíbrio de humores no seu corpo. Isto é questionável quando usado para descrever os humanos, mas muito fácil de descrever Prometheans e as suas Linhagens. Enquanto os humanos reconheceram quatro humores - sanguíneo, colérico, melancólico e fleumático - Prometheans somam um quinto: ectoplasmico. Este quinto humor recorre a uma substância corporal estranha que não parece haver em humanos e tem sua origem em um estado intangível de realidade chamada Crepúsculo, em que moram os espíritos e as sombras dos mortos inquietos. Espiritualistas reivindicam ter encontrado ectoplasma que vem das bocas de médiuns para formar formas e imagens. A substância é branca e pegajosa, eles descrevem diferentes formas do ectoplasma ser extraído de um Promethean Ulgan que é preto como piche. Cada humor tem um fluido corporal associado, um elemento, e um órgão (que produz o fluido corporal).

Humor	Linhagem	Fluido corporal	Elemento	Órgão
Colérico	Frankenstein	Bilis amarela	Fogo	Fígado
Ectoplasmico	Ulgan	ectoplasma	Espírito	Glândula pineal
Melancólico	Tammuz	Bilis negra	Terra	Pulmões
Fleumático	Osiris	Muco	Água	Bexiga
Sanguíneo	Galatéia	Sangue	Ar	Baço

Os temperamentos atribuídos aos humores parecem se aplicar a Prometheans das cinco Linhagens:

Colérico: Bravo, pavio curto. Coléricos (os Miseráveis) não esquecem o desprezo que sofrem, e eles tendem ser dirigidos através da vingança contra esses que os ofendem.

Ectoplasmico: Dirigido por instintos animais. Ectoplásmicos (o Riven) pode perder controle de sua

natureza mais básica - às vezes como violência; às vezes como uma necessidade bestial para declarar ordens a um bando.

Melancólico: Deprimido, indiferente. Melancólicos (Golens) poderiam reagir inicialmente com violência, entretanto, se tornam um tanto lesados e lentos em todas suas respostas durante um tempo posterior a ação ou pergunta.

Fleumático: Não emotivo frio. Fleumáticos (Nepri) freqüentemente insensível e emocionalmente indisponíveis.

Sanguíneo: Corajoso, feliz, amoroso. Prometheans sanguíneos (As musas) é freqüentemente alertas e atraentes, entretanto também freqüentemente se tornam descuidadas.

Melhoramentos (Bestowments)

Os processos conhecidos como criação Prometheans de carne morta incluem mudanças alquímicas intrínsecas em cada Linhagem individual que compartilham certas características sobrenaturais como um resultado. Prometheans chamam estas habilidades compartilhadas de melhoramentos porque elas são partes indivisíveis do método pelo qual os seus criadores os dão vida. Todo membro de Linhagem de Frankenstein ganha Força Profana quando ela voltar da morte, e todo Galatéia é formado com aparência mesmerizante. Um Promethean de outra Linhagem pode descobrir uma Transmutação que lhe concede um melhoramento particular, mas fazendo assim é um processo difícil e demorado, porque não é natural para a Linhagem dele.

Cada Linhagem ganha um único melhoramento automaticamente durante criação de personagem. Um Promethean pode comprar o melhoramento de outra Linhagem por vários pontos de experiência que igualem ao custo de Transmutação listada. Se o jogador faz assim antes de jogo começar, então o jogador deve detalhar no prelúdio os meios pelo qual ele sofreu mudança em seu ser. Ganhar o melhoramento de outra Linhagem exige para o Promethean que ele aumente o humor pertinente dentro de sua forma. Este humor não anulará o que é dominante para a Linhagem dele, mas deveria ser refletido como uma mudança na personalidade do Promethean.

Carne efêmera (Ulgan)

Os membros da linhagem Ulgan são especialmente



ligados com o mundo espiritual. Os Fantasmas e espíritos que residem no mundo físico, contudo são intangíveis a material sólida, é dito que eles existem em um estado de crepúsculo. O melhoramento Carne Efêmera permite o Promethean para invocar o fogo divino para melhorar o corpo físico dela de forma que pode interagir com as formas imateriais do Crepúsculo.

Custo: 1 Pyros

Ação: instantânea

Custo de transmutação: Raciocínio x 7

Ao ativar este melhoramento, Promethean ganha a habilidade para perceber entidades ou objetos no Crepúsculo. Um fantasma ou espírito ainda poderiam conseguir se esconder do Ulgan, fazendo um teste resistido Poder + refinamento contra o jogador do Ulgan que testa Inteligências + Autocontrole, mas sua natureza intangível não garante muito tempo de invisibilidade. A duração deste melhoramento é uma cena. Enquanto ele está ligado ao estado imaterial de Crepúsculo o Promethean pode interagir com fantasmas pertos, espíritos, e objetos efêmeros como se eles fossem sólidos, mas eles também podem o afetar. Um Promethean que usa Carne Efêmera causa dano de contusão em combate com fantasmas. Suas armas físicas ou armaduras são incapazes de atacar ou defender-se contra seres ou objetos em Crepúsculo, mas ela pode usar um satisfatório artigo espiritual como uma arma. Embora não seja parte da sua criação, outros Prometheans podem ganhar o melhoramento Carne Efêmera como uma Transmutação. Tal mudança não requer o desfiguramento dos Ulgan, mas necessita alterações sutis aos humores do Criado em um nível metafísico. Ganhar a Carne Efêmera requer um aumento no nível de humor ectoplasmico dentro do Promethean. Este aumento gera um maior grau de comportamento instintivo e intuitivo. É mais provável os Criados é mais provável seguirem e confiarem em seus sentimentos.

Aparência mesmerizante (Galatéia)

Galatéias são estonteantemente belas, e aqueles ao redor são pegos freqüentemente pelo esplendor delas. Esta perfeição de forma não balança todo o mundo, mas a maioria das pessoas é profundamente afetada por uma face bonita que eles podem não admitir.

Custo: Nenhum ou 1 Pyros

Ação: reflexiva

Custo de transmutação: o custo é o nível mais alto entre Presença e Manipulação x7

O Promethean o benefício da explosão do 9 em qualquer teste social que poderia ser afetado pela beleza profunda delas (sedução, socialização, fofocas, convencer

alguém a como ele... etc.). Além disso, se ela fracassar num teste, pode gastar um Pyros para re-testar (estes dados re-rolados não ganham o 9 como benefício, embora possam ser re-rolados 10s como sempre). Finalmente, o Promethean pode elevar a seus atributos Presença e Manipulação sobre o limite mortal de cinco pontos usando pontos de experiência. Embora seja parte da criação deles, outro Promethean pode ganhar a Aparência mesmerizante como uma Transmutação. Tal mudança não imita o desfiguramento de Galatéia, mas exige alterações delicadas para os humores dos Criados em um nível metafísico. Ganhar a Aparência mesmerizante como melhoramento requer um aumento no nível de humor sanguíneo dentro do Promethean. Este aumento encoraja a um senso levantado de coragem e natureza amorosa. Os Criados provavelmente irão agir com coragem extrema e procurar os sentimentos de luxúria ou amor com pequena reservação.

Revivification (Osiran)

Osíris é o deus egípcio de morte e da ressurreição. Os Prometheans que descendem desta linhagem supostamente podem imitar a sua ressurreição sobre a morte ou ressuscitar outro Criado como Isis ressuscitou o seu irmão-marido.

Custo: 1 Azoth ou especial

Ação: instantânea

Custo de transmutação: Azoth x 7 (Azoth x 5 para Osirans readquiri-la)

Este melhoramento modifica a habilidade do Promethean de voltar a vida depois que fosse morto. Em vez de perder todos seu pontos de Azoth para voltar da morte, ele não perde nenhum - mas ele perde este poder. Ele pode até mesmo erguer se da morte se o Azoth dele for só um ponto. Uma vez que ele retorna da morte, ele tem que comprar este poder novamente (com pontos de experiência ou Vitriol). A revivificação também permite o Promethean ressuscitar outro Prometheans que morreram (dentro de um prazo de 24 horas) a um custo de um ponto permanente cumulativo de Azoth. Por exemplo, se o Osiran do jogador Bill ressuscita o personagem o Tammuz de Conrad, o custo será um ponto de Azoth. Se o Tammuz de Conrad morrer novamente, e o Osiran de Bill usa esta Transmutação novamente, o custo sera dois pontos de Azoth. Fazendo isto em uma terceira vez valeriam três pontos de Azoth. O Promethean pode fazer isto tão freqüentemente quanto deseja e o quanto ele estiver disposto a perder os pontos de Azoth, entretanto ele não pode gastar o último ponto dele deste modo. Fazendo assim ele gasta a própria habilidade dele sacrificando este melhoramento para retornar da morte. Comprar o poder novamente não faz reajuste de custo cumulativo de reviver outro



Prometheans. Azoth pode ser elevado novamente, com o seu custo normal com pontos de experiência ou Vitriol. Embora não seja parte da sua criação, outros Prometheans podem ganhar a ressurreição como uma Transmutação. Tal mudança não causa o desfiguramento dos Osirian, mas requer alterações sutis aos humores do Criado em um nível metafísico. Ganhando a revificação ele adquire um aumento no nível de humor fleumático dentro do Promethean. Este aumento significativo tende a acalmar o Promethean, talvez até mesmo a criação de uma aparência não emotiva.

Resistência profana (Tammuz)

Como terra e a pedra são resistentes, assim é o Tammuz. Realmente os oponentes ficam surpresos por quão inacreditavelmente estes Prometheans podem ser duros (sólidos), porque há pequenas pista visíveis de tais o casos. Se o Golem está disposto a riscos que possam revelar a sua natureza de Promethean, ele ser prova irremovível e incansável.

Custo: Nenhum ou 1 Pyros

Ação: reflexiva

Custo de transmutação: Vigor x 7

O Promethean ganha o benefício de re-rolar o 9 em qualquer testes baseados em Vigor. Além disso, se fracassar em um teste, pode gastar um ponto de Pyros para re-testar (estes dados re-rolados não ganham o benefício do 9, embora possam ser re-rolados os 10s, como sempre). Ele também dobra o Vigor dele uma vez que serva como um Atributo de resistência contra ataques sobrenaturais. Por exemplo, um feitiço mágico que poderia subtrair a parada de dados de Vigor dele. Se o Vigor do Tammuz normalmente é 3, é considerado 6 ao subtrair da parada de dados do feiticeiro. Finalmente, o Promethean pode elevar o Vigor acima do limite mortal de cinco pontos usando pontos de experiência. Embora não seja parte da sua criação, outros Prometheans podem ganhar a resistência Profana como uma Transmutação. Tal mudança não duplica o desfiguramento do Tammuz, mas necessita alterações sutis para os humores dos Criados em um nível metafísico. Ganhar a resistência Profana requer um aumento no nível de humor melancólico dentro do Promethean. Este aumento encoraja os Criados a se tornar mais introspectivos e aumenta a facilidade com que ele ficam irritados.

Força profana (Frankenstein)

As formas trançadas dos Miseráveis freqüentemente

cerdam com musculatura volumosa. Até mesmo esses Frankensteins que não são brutos enormes possuem força extraordinária devido às transformações alquímicas de suas carnes.

Custo: Nenhum ou 1 Pyros

Ação: reflexiva.

Custo de transmutação: Força x 7

O Promethean ganha o benefício da explosão do 9 em qualquer teste baseado em Força. Além disso, se ele fracassar um teste, pode gastar um ponto de Pyros para re-rolar os dados (estes dados re-rolados não ganham o benefício do 9, entretanto podem ser re-rolados 10s como sempre). Finalmente, o Promethean pode elevar a Força dele além o limite mortal de cinco pontos. Note que este benefício não se aplica para testes de combate, como quando um jogador testa a sua Força + Briga para esmurrar alguém. Aplica-se a feitos de força bruta, como erguer grandes pesos ou mandar portas abaixo, e também pulando em qualquer direção. Embora não seja parte da criação deles, outros Prometheans podem ganhar a Força Profana como uma Transmutação. Tal mudança não causa o desfiguramento dos Miseráveis mas exige alterações sutis para o humores dos Criado em um nível metafísico. Para Ganhar a Força profana, os Criados têm que aumentar o nível de humor colérico no seu interior. O Promethean fica mais vingativo e ambicioso.

Transmutações

Alquimistas antigos buscaram transmutar a matéria prima em ouro. Para um Promethean, a matéria prima experimentada em é o seu próprio corpo e o “ouro” criado e uma alteração milagrosa em seu ser que destranca o poder sobrenatural.

Os Melhoramentos concedidos pelo processo de transformação de um Promethean é talvez o tipo mais simples de Transmutação, mas o maior poder nessas mudanças e forjado pelos refinamentos. Prometheans recentemente criados não sofrerão muitas Transmutações. Estas que ganharam durante o processo de criação do personagem podem representar as poucas mudanças que um Promethean descobriu sobre ele mesmo, ou eles poderiam ser o legado de útil ou experimental de um criador. Porque o Criado é imune às devastações causadas pela idade, ele pode adquirir qualquer número de Transmutações antes que ele eventualmente possa alcançar Mortalidade ou sucumbir a cronometrar o tempo que esta percorrendo para alcançá-la. Um Promethean velho é perigoso por combinar uma mistura de Transmutações que ele ganhou e provavelmente possui grande domínio e flexibilidade em sua variedade e incrível potência nos seus efeitos.



Usando transmutações

O sistema básico para usar uma Transmutação varia, dependendo do poder individual em questão. Algumas Transmutações dependem completamente das habilidades mundanas do Promethean e seu talento com o fogo divino, então estes requerem um teste que usa a Habilidade + Azoth para determinar o sucesso. Outras Transmutações são ajudadas pelas forças naturais dos Criados permitindo o jogador do Promethean testar, o Atributo + Habilidade ou Atributo + Azoth. Algumas Transmutações, normalmente essas que permitem a vítima a resistir, poderiam combinar dois Atributos apropriados + uma Habilidade. Podem ser aplicadas Especialidades Apropriadas para testes de Transmutação baseados em Habilidades. Além de mostrar que parada de dados é usada em cada Transmutação,

os poderes seguintes ainda incluem:

- característica de custo, de qualquer tipo, como o gasto de Pyros.

- bonificações ou penalidades para as paradas de dados baseadas em circunstâncias.

OBS: Estas listas não são definitivas para o narrador que é encorajado modificar estas circunstâncias como ele bem quiser.

- Outros detalhes como duração, tipo de ação, uma descrição dos efeitos.

Ganhando transmutações

Transmutações são classificadas de acordo com o conceito básico delas e são medidas através de níveis. Estes níveis não precisam ser comprados em ordem seqüente. Por exemplo, um jogador pôde comprar uma Alteração, de quatro pontos da Transmutação Alchemicus, sem ter que comprar quaisquer das transmutações de níveis mais baixos de Alchemicus. Ele também pode comprar múltiplas Transmutações do mesmo grau, porém, e algumas Transmutações que requerem certas condições prévias como um poder de nível menor para ser comprada. Estas exceções são claramente marcadas. Cada refinamento se especializa em duas classes de Transmutações; estas que possuem afinidade com esse refinamento. Por exemplo, o Mercúrio especializa nas Transmutações alchemicus e Vulcanus. Prometheans que prática o refinamento podem comprar estas Transmutações a um custo mais baixo de experiência que outros Promethean que não possuem esta afinidade.

Transmutações requerem grande esforço para ser alcançadas. Não existem instituições dedicadas a

ensinar Prometheans a como desenvolver poderes novos. Personagens precisam aprender com outro Criado que o ensinará, ou eles têm que embarcar em um processo longo

de tentativas e erros. Tais esforços geralmente envolvem experimentação com processos alquímicos para manipular o Fogo Divino. Esta pesquisa poderia variar desde procurar textos antigos de demiurgos ate estudos esquecidos para executar cirurgias grotescas.

Custos da transmutação

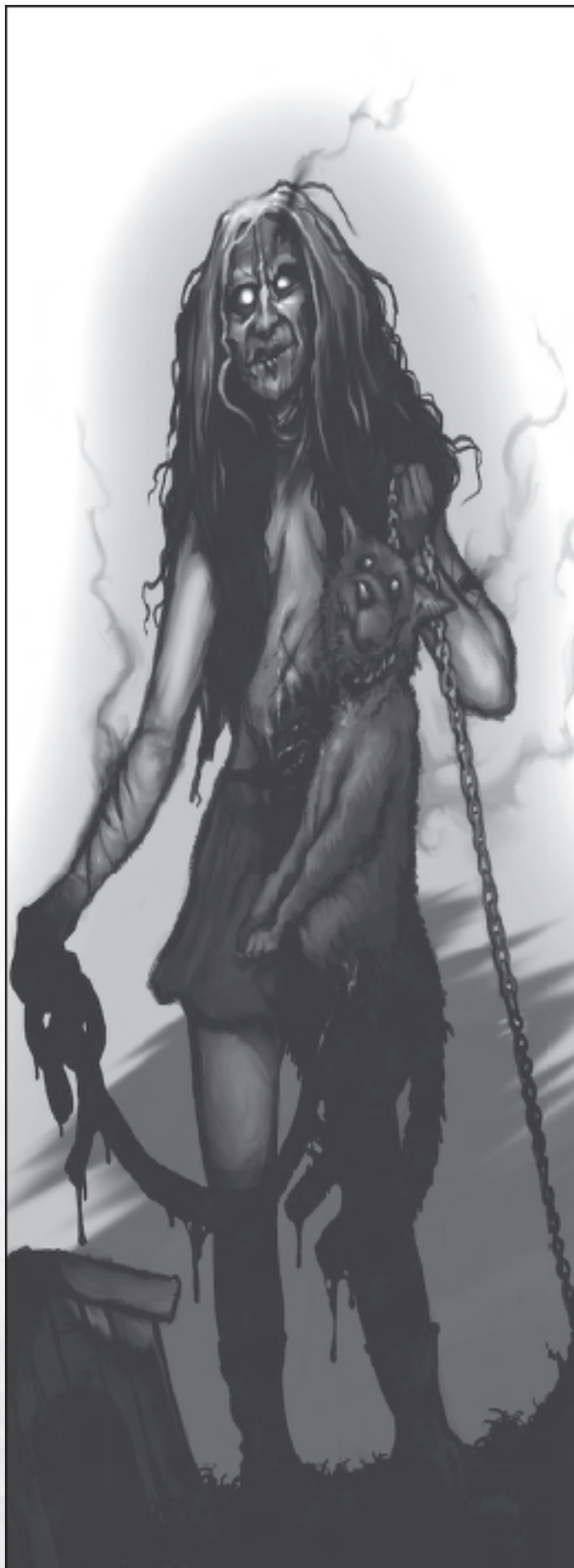
Custos de Pontos de experiência

Nível	Com afinidade (x5)	Sem afinidade (x7)
Um	5	7
Dois	10	14
Três	15	21
Quatro	20	28
Cinco	25	35

Transmutações não precisam ser compradas em seqüência. Um jogador pode comprar uma Transmutação de três pontos para seu personagem sem aprender as de um ponto primeiro - ou Transmutação de dois pontos. Porém, é mais caro a compra uma Transmutação assim, sem ter aprendido primeiro um dê poder dos níveis mais prévios. O custo aumenta em +3 pontos de experiência por grau de nível perdidos na sucessão.

Exemplo: Conrad quer comprar a transmutação Metamorfose uma de três pontos forma versátil para seu personagem que pratica o Refinamento de Cobre uma Transmutação de afinidade para ele. Normalmente, esta compra o valeria 15 pontos de experiência, mas o personagem dele conhece só uma Transmutação de Metamorfose de um ponto (Máscara de Medusa). Ele não conhece nenhuma Transmutação de dois pontos naquela classe. Conrad tem que pagar 18 pontos experiência desde que o custo é +3 devido à sua falta do de um poder de segundo nível. Se ele não tivesse nenhuma Transmutação de um ponto, o custo seria 21 experiência (+3 por nível de ponto perdido). Se ele conhece-se pelo menos uma Transmutação de um ponto e uma Transmutação de dois pontos, ele não precisaria pagar qualquer custo extra. Se o Conrad tem uma Transmutação de um ponto desta classe, e salta o nível de dois pontos, compra uma Transmutação de três pontos e então depois quer comprar uma Transmutação de quatro pontos, o custo de +3 ainda se aplica à compra sua da Transmutação de quatro pontos porque ele ainda está perdendo uma Transmutação de dois pontos da

Aquela classe.



Alquimicos

O estudo desta classe de Transmutação investiga a natureza das substâncias materiais. Os passos adquiridos aqui são todos potencialmente pertinentes à última meta de trazer verdadeira vida para carne uma vez-morta. Outros Prometheans podem adquirir estas Transmutações, mas as mudanças forjadas por Alquímicos vem mais facilmente ao Ophidians, devido a sua afinidade para o refinamento de Mercúrio.

Forjando as Ferramentas do Mestre (•)

O Promethean descobre um processo pelo qual ele pode aperfeiçoar a forma física de objetos mundanos injetando neles a essência do Pyros.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

O Promethean tem que tocar um objeto que possa ser usado como uma ferramenta que concede uma gratificação a uma ação. Pela a duração da cena, a ferramenta concede um ponto ou seja +1 dado de bônus em qualquer teste que envolva o objeto em questão.

Identificação (•)

O personagem pode identificar as substâncias em objeto e discernir todos seus componentes ao exminá-lo. O exame visual é suficiente, mas ajuda se ele puder tocá-lo e examiná-lo de uma nova perspectiva.

Custo: Nenhum

Teste: Inteligência + ofícios

Ação: Estendido (1–5 sucessos; um teste representa um turno de estudo)

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem erra o diagnostico do objeto ele se confunde sobre sua substância de estrutura material para algo que não é. Ele poderia equivocar-se ao olhar

para uma madeira velha para madeira atual (ou vice-versa), ou ouro-banhado metal para ouro sólido.

Fracasso: O personagem não ganha informação alguma sobre o objeto o objeto.

Sucesso: O narrador determina o que pode ser aprendido com cada sucesso. Objetos simples de uma única substância poderiam requerir só um sucesso - não há nada mais para

saber sobre aquele objeto simples. Objetos complexos com materiais de componentes múltiplos poderiam requerer até cinco sucessos. Em tal um caso, um sucesso poderia revelar

substância mais prevalecente, enquanto dois revelam a segunda prevalecente, e três sucessos poderiam revelar



uma substância escondida dentro do objeto, e assim por diante.

Degradação (••)

Os Criados podem debilitar um objeto atacando sua estrutura com um estouro de Pyros.

Custo: 1–3 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

O Promethean tem que tocar um objeto que pode não ser uma criatura viva, para degradar sua Durabilidade. O objeto deve ser de um Tamanho menor que o Tamanho do personagem + Azoth. Pelo o resto da cena, a Durabilidade do objeto diminui em um ponto por cada ponto de Pyros que o Promethean gastou. A Durabilidade não pode ser diminuída abaixo de zero, e os Criados não podem gastar mais de três pontos de Pyros por ativação.

Fortificação (••)

O criado pode fortalecer significativamente um objeto infundindo sua estrutura com Pyros.

Custo: 1–3 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

O Promethean tem que tocar um objeto que não pode ser uma criatura viva, para melhorar sua Durabilidade. O objeto deve ser de um Tamanho menor que o Tamanho do Promethean + Azoth. Pelo resto da cena, a Durabilidade do objeto aumentada em um ponto para cada ponto de Pyros que o Promethean gastou. A Durabilidade não pode ser aumentada além de 6, e os Criados não podem gastar mais de três pontos de Pyros por ativação.

Dissolver (•••)

O possuidor desta Transmutação pode exalar de seus poros um agente sobrenatural que dissolve o que toca. Pelo o resto a cena, qualquer coisa que o toca a pele por um período mais longo que um momento, sofre dano ácido.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

O personagem gasta um ponto Pyros para exalar o ácido sobrenatural a partir dos poros dele. Ele pode controlar quais poros são afetados, assim isentando as roupas suas roupas de sofrer dano. Pelo o resto da cena, qualquer um ou qualquer coisa que toque o personagem sofre um ponto de dano letal por turno de exposição. O caráter pode agarrar um alvo e causar dano a ele em cada turno que ele mantém segurando o alvo. Objetos só sofrem dano quando o pontos letais acumulados excedem Durabilidade. O ácido tem um Odor forte e cobre o Promethean visivelmente.

Transformação (•••)

Dominando a arte de aplicar as propriedades de Pyros para transmutação alquímica, o Promethean descobre como tornar uma substância imediatamente em outra.

Custo: 1 Pyros por ponto de Tamanho

Teste: Azoth + Ciência

Ação: Instantânea

O Promethean tem que tocar o objeto para afeta-lo.

Resultados do teste

Falha crítica: A transformação resulta em algumas mudanças inesperadas que se provam perigosas ao Promethean.

Fracasso: O Pyros está perdido e sem efeito.

Sucesso: O Promethean transforma um objeto composto de uma substância relativamente simples em outra substância relativamente simples. Um pneu de borracha poderia ser se transformado em copo, alguns metais em ouro frágil ou uma porta de madeira em aço robusto. O objeto reverte a sua verdadeira forma ao término da cena. O objeto pode não ser transformado em uma substância perigosa (exceto em uma falha crítica), nem pode se transformar em uma substância com os recursos maior que o Azoth do Promethean. Em todo caso, a transformação dura por uma cena. O Promethean pode não afetar um

objeto com um Tamanho maior que o seu próprio.

Alteração (••••)

Encantando com Pyros um objeto que ele toca, o Promethean faz o objeto maleável e moldável em sua forma desejada.

Custo: 1 Pyros por ponto de Tamanho.

Teste: Azoth + ofícios

Ação: Estendida (1–15 sucessos; um teste representa um turno de modelagem)

O Promethean deve poder tocar o objeto durante cada teste da ação estendida.

Resultados do teste

Falha crítica: A forma do objeto é prejudicial ao Promethean; ela sofre um ponto de dano letal.

Fracasso: O Promethean não muda a forma do objeto.

Sucesso: O Promethean pode moldar o objeto em uma nova forma como se este fosse de barro macio. Se ele não possui a Transmutação de transformação, então as mudanças dela e estão limitadas a mesma substância exata com uma forma nova. Se ela faz, porém, a Transmutação de Transformação que ela pode reflexivamente acrescentar seus efeitos a este poder por um custo de um Pyros (permitindo a criação de substância misturada ou nova). Uma ação estendida requer esta Transmutação um número variado de sucessos designados que dependem da complexidade da mudança a ser forjada:



Simples (um bastão) 1
Envolvido (um cubo) 3
Elaborado (uma corrente) 6
Impressionante (uma bateria de carro) 9
Complicado (uma arma funcionando) 15
Uma vez o moldado é terminado, a forma nova do objeto dura pelo o resto da cena.

Mudança persistente (••••)

Com este grau de domínio das Transmutações de Alquímicos, o Promethean pode sustentar as alterações executadas por outros efeitos. Ele pode fazer alguns deles até mesmo permanente se ele está disposto a sacrificar o seu próprio Azoth.

Custo: 1 Pyros ou 1 Azoth

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Com uma ação reflexiva, o Promethean pode estender efeitos de outra Transmutação de Alquímicos de seu próprio trabalho de forma que isto dura durante 24 horas. Fazendo assim requer que o Promethean gaste um ponto Pyros antes que duração expire.

Esta forma de Mudança Persistente pode impulsionar a duração de quaisquer das Transmutações de Alquímicos seguintes: Forjando as Ferramentas do Mestre, Degradação, fortificação, Transformação, ou Alteração.

Alternativamente, o Promethean pode escolher gastar um ponto de Azoth para fazer a mudança permanente.

Da carne para a pedra (•••••)

O Promethean descobre como transformar carne em uma matéria base como pedra com somente um toque. O efeito não é permanente, mas pode debilitar um oponente temporariamente.

Custo: 1 Pyros

Teste: Inteligência + ofícios - vigor do alvo

Ação: Instantânea

Esta Transmutação exige que Promethean toque o alvo dentro do turno de ativação. O Promethean transforma a carne do oponente tocado em outra substância, geralmente que geralmente é pedra comum. Fazendo assim não ira matar o alvo, mas sim imobilizá-lo.

Resultados do teste

Falha crítica: Inexplicavelmente, a Transmutação retorna e imobiliza o Promethean ao invés do alvo.

Fracasso: O toque do Promethean não rende nenhum efeito.

Sucesso: Cada sucesso faz o alvo completamente inativo por um turno. Esta Transmutação não causa danos ao alvo de qualquer modo. Na verdade lhe concede uma Durabilidade igual à o vigor dele ou 3 (o que for maior).

Centelha da Vida (•••••)

Esta Transmutação não afeta o Promethean em si. Ao invés, representa a sua compreensão dos segredos do fogo divino. Com o entendimento deste poder, o Promethean pode infundir um corpo com poder criativo do Fogo. Infundindo o Pyros dela em um corpo morto, ela temporariamente animar e ganhar controle em sobre de suas ações.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + Ocultismo

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: Algo da terrivelmente errado. O Promethean cria um Pandora por engano, o qual dura pelo para o resto da cena, pode descansar dentro um estado inativo durante um tempo (à discrição do narrador).

Fracasso: Nada muda.

Sucesso: O Promethean anima o cadáver e cria um “pseudo-Promethean” temporário que segue todo comando verbal ditado por ele. Ela tem que tocar o cadáver do morto pretendido, e o corpo deveria ter estado morto por menos que 24 horas. O ser animado ganha um aparência de vida como o Prometheans fazem, mas não tem nenhuma lembrança de sua vida antes. O cadáver criado tem os mesmos Atributos Físicos como o ser vivo possuía na hora da morte. Seus atributos Mentais e Atributos Sociais são taxados em um ponto. Esta criatura não tem nenhum ponto Força de vontade, entretanto sua vitalidade está igual a o era durante vida. A criação não tem nenhuma Habilidade Mental ou Social, mas está dotado com as mesmas Habilidades Físicas do Promethean que animou. A criatura animada fala a língua nativa do Promethean, embora pobremente devido a seu intelecto inferior, e não é alfabetizado.

Os efeitos desta Transmutação duram pelo o resto da cena. Ao término daquele tempo, o cadáver retorna sua aparência original, mas também agüenta qualquer dano adicional sofrido enquanto isso.

Sucesso excepcional: Os efeitos da Transmutação duram durante 24 horas.

Corporeum

Enquanto quase todos os poderes de Promethean envolvem controle ou transformação das formas dos Criados, Corporeum é a arte de mudar as funções físicas. Aquele que controla o corpo comanda a alma, ou assim diz teoria. O caminho dos Titãs é do guerreiro, e muitas das mudanças forjadas por esta Transmutação ajudam em combate. Outros Prometheans podem ter o estudo destas Transmutações, mas as formas de Corporeum



vêm facilmente aos Titãs, devido a sua afinidade para o refinamento do Ferro. Outra característica distintiva destas Transmutações é a sua natureza quase sem erros. O controle que o Promethean mantém em cima dos seus efeitos está próximo da perfeição. Esta segurança é compensada em parte pelo fato que quase todos estes poderes requerem apenas o gasto de Pyros.

Controle autônomico (•)

Prometheans podem suportar notavelmente as dificuldades ambientes severos, e esta Transmutação aumenta sua resistência. O Promethean ganha controle consciente sobre seu

sistema nervoso e outras funções automáticas do corpo dele. Com estes ajustes de sistema ele, pode ignorar fadiga, dor e fome.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Os efeitos desta Transmutação estão automaticamente disponíveis para o Promethean quando ele necessita. Com um teste de vigor + manha, o Promethean pode controlar a sua respiração (lhe permitindo fazer-se de morto). A Transmutação não lhe impede de levar dano

devido a sufocamento entretanto acrescenta-se a Perseverança dele ao teste de vigor no intuito de prender o fôlego por mais tempo.

Os Criados podem ignorar dor, além do normal, e tem habilidade para ignorar penalidades por ferimentos. Isto lhe permite somar seu vigor duas vezes em testes para resistir a dor.

O Promethean também é imune aos efeitos de temperaturas extremas como clima do ártico ou calor do deserto. Ele não sofre ulceração ou queimaduras de sol. Ele começa a combater

a fadiga só depois de 72 horas (três dias inteiros) acordado. Ele pode ficar vários dias iguais à Perseverança + duas vezes seu vigor sem comer antes de sofrer privação devido a fome.

Pés rápidos (•)

Esta Transmutação deixa o Promethean queimar Pyros dentro ordenado para alcançar a maior velocidade com esforço mínimo. Como o fogo divino provê a propulsão, este aumento não Prejudica as outras ações do Promethean.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Esta Transmutação permite o Promethean se mover a até duas vezes a sua Velocidade enquanto ainda realiza uma ação imediata. Uma vez que ele gasta o Pyros requerido, os efeitos deste poder duram para o resto do turno. Se ele conhece a Transmutação dos

Pandoras Correr em qualquer nível, acrescenta-se à sua Velocidade básica, antes de ser dobrada a sua velocidade para corridas. Fazendo assim, porém, constitui uma ligação com o Fluxo, forçando o Promethean a fazer um teste de Humanidade contra degeneração a menos que ele já tivesse combatido o Fluxo na aquela cena. (Veja “Transmutações de Pandora” em pág. 236. de Promethean)

Regeneração (••)

Como o ferro tempera em uma fornalha, esta Transmutação permite o Promethean queimar Pyros no intuito de re-forjar a carne danificada. São curados cortes secundários e raladuras facilmente, enquanto traumas sérios ou grande quantidade de feridas profundas exigem mais do fogo divino para consertar e requerem mais tempo como de costume.

Custo: 1 ou 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Uma vez por turno, o Promethean pode reflexivamente gastar um ponto Pyros para curar dois níveis de contusão ou um letal, ou dois pontos Pyros para curar um agravado.

Destreza misteriosa (••)

Os Criados treinaram bastante seu corpo para ganhar um controle inato sobre sua coordenação e manipulação.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O Promethean ganha o benefício de re-rolar o 9 em testes baseados destreza. Além disso, se ele fracassar num teste, ele pode gaste um ponto de Pyros para re-rodar dados falhados. (Estes dados re-rolados não ganham o benefício do 9, embora podem ser re-rolados os 10s como sempre.) Finalmente, o Promethean pode elevar a sua Destreza além do o limite mortal de cinco pontos. Note que este benefício não se aplica a testes combate, tal, como quando um jogador testa a sua Destreza + Armas de fogo para aquele personagem atirar em alguém. Aplica-se a feitos de manipulação e coordenação, como arrombar fechaduras, condução, acrobacia ou tentando se mover furtivamente, entre outros.

Graça atlética (•••)

Os Criados descobrem como transformar o fogo divino em suas ações. O Promethean movimenta-se e seus reflexos são melhorados com a graça brilhante do próprio Pyros.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Pelo o resto da cena, O Promethean ganha um ponto



de Destreza para todos os propósitos, até mesmo se este ponto extra excede limites de humanos normais ou esses considerados pelo seu Azoth. Esta Transmutação pode não pode ser somada com outros efeitos de Corporeum que somam pontos de Destreza.

Carne humana (•••)

Com esta Transmutação, o Promethean controlar enormemente o seu corpo isso lhe permite forçar-lo a se aparecer corretamente com um ser vivo. Alguns estudantes do refinamento do Ferro consideram este poder um passo principal para alcançar a humanidade, mas não há nenhuma evidência que é uma exigência universal.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Ativando esta Transmutação, o Promethean pode se parecer fisicamente humano. Ele gasta um ponto de Pyros, e pelo o resto da cena ele parecerá humano até mesmo para um exame médico. Durante este tempo, não aparecem os desfiguramentos dele quando ele usa os seus poderes ou cura-se por eletrificação. Se algum efeito sobrenatural tentar anular este efeito e forçar o desfiguramento a aparecer, o jogador do usuário deste poder pode resistir ao efeito com um teste reflexivo Inteligência + Medicina.

Reflexos aperfeiçoados (••••)

Esta Transmutação provoca um aperfeiçoamento dos reflexos defensivos de forma mental e física no Promethean. Ela se move com eficiência máxima e pode aparentemente esquivar-se de balas.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Esta Transmutação pode ser ativada reflexivamente, mas uma vez é ativado, os benefícios permanecem pelo resto do turno. Enquanto a Transmutação é ativa, a defesa do Promethean,

aumenta em quatro. O Promethean normalmente perde a Defesa dele contra ataques a longa distancia, mas com isso então ela é tratada como tendo uma Defesa de 4 contra esse tipo de ataque.

Rejuvenhecimento (••••)

Os Prometheans chamam este tipo de Transmutação de “sinergia”. combina seu poder com uma Transmutação de uma classe diferente - neste caso, Vulcanus “compartilhar Pyros”

(pp. 155-156). Ela aplica a habilidade dela para regenerar o próprio corpo dela (usando a Transmutação de Regeneração) para o corpo de outra criatura, usando o Pyros dela para

Curar de forma sobrenaturalmente rápida.

Condição prévia: Compartilhar Pyros (••), Regeneração (••)

Custo: 1 ou 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea.

Tocando uma criatura ferida, o Promethean pode gastar um ponto de Pyros para curar dois níveis de contusão ou um letal ou dois pontos de Pyros para curar um nível agravado.

Se o Promethean usa esta Transmutação em qualquer criatura viva (diferente de um Promethean ou Pandora), aquela criatura sofre Inquietação automaticamente sem qualquer

Teste. Se o alvo já está sofrendo de Inquietação, então, o grau aumenta em um nível.

Ataque de serpente (••••)

O Promethean pode transformar o Pyros dela para mover-se rapidamente e de forma segura. Quando um Promethean domina esta Transmutação, os oponentes dela têm muita dificuldade para agarrá-lo ou antecipar-se a ele.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Esta Transmutação permite o Promethean ganhar notáveis vantagens na tentativa de reagir mais depressa que os oponentes dela. Os Criados podem re-rolar imediatamente o testes de Iniciativa dela uma vez que este poder seja ativando, e ela pode manter o resultado mais alto nestes testes. Adicionalmente, o Promethean automaticamente ganhar toda a disputa de Iniciativa, a menos que o oponente dela possua um poder semelhante em tal caso a disputa é decidida de forma normal.

Corpo duro (•••••)

O Promethean ajusta os níveis de fluidos do corpo dele humores e misticamente aumenta a resiliência da sua pele. Se seu controle prova que o corpo dele é suficientemente protegido como se fosse encaixado em uma armadura.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + Medicina

Ação: instantânea

Resultados do teste

Fracasso dramático: O corpo do Promethean esta pesado sem outro efeito. Ele sofre uma penalidade de um dado para todos os testes baseados em Destreza.

Fracasso: O esforço falha, e nenhuma mudança acontece.

Sucesso: O Promethean fortalece a pele dele por uma cena. Ele ganha um ponto de armadura por sucesso, até um máximo, de uma quantia igual à sua Força. Ao



contrário esses que usam a transmutação Metamorfose Fortaleza Inexpugnável (pág. 145), esse Prometheans que usam olham o corpo vêem ele normal. A sua armadura parece como pele comum.

Graça rarefeita (•••••)

O Promethean transforma a sua forma tal que pode mover-se mais de forma mais fluida que parece possível. O aumentando a graça e precisão. É inconfundível aos olhos desses

Que testemunham isso.

Condição prévia: Graça atlética (•••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Pelo o resto da cena, Promethean ganha dois pontos de Destreza para todos os propósitos, até mesmo se este aumento excede limites de humano normais ou esses concedidos pelo Azoth dela. Esta Transmutação não pode ser usada com outros efeitos de Corporeum que aumentam Destreza.

Deception (decepção)

Transmutações de decepção são mudanças físicas e sobrenaturais que confundem ou evadem os oponentes - eles não são truques da mente. Buscam imitar e entender a condição humana, Para ajudar que nada no esforço a se passar como humanos vivendo entre humanos. Qualquer Promethean pode ter estudo destas Transmutações, mas os truques de Decepção vêm facilmente para os imitadores, devido a sua afinidade para o refinamento do Ouro.

Pele de camaleão (•)

Como seu nome, esta Transmutação permite ao Criado camuflar a idade de sua forma. As mudanças de pele do Promethean. Cor, textura e padrão para se misturar nos ambientes dele, fazendo assim mais difícil discernir-lo em superfícies. Movimentos menores têm efeitos como a taxa de dificuldade mudada à devido a ocultação do criado sobre a superfície. Adicionalmente, este poder é não é tão efetivo a menos que o Promethean esteja

com a pele nua, exposta, porque não se pode alterar as roupas dele.

Custo: Nenhum

Teste: Autocontrole + furtividade

Ação: instantânea

Resultados de teste

Falha crítica: O Promethean assume alguma tonalidade luminosa, cor. Ele sofre -2 dados

penalidade para qualquer teste de furtividade onde ser descoberto visualmente é um objetivo. Esta penalidade

dura para o resto da cena.

Fracasso: A pele do Promethean permanece inalterada.

Sucesso: A pele do Promethean muda para duplicar os padrões da superfície para o resto da cena. Se o Promethean esta nu, ou quase assim, então ela ganha três dados de bonificação para teste de furtividade que envolvem esconder-se da visão alheia. Movendo-se com Velocidade naquele turno reduz esta bonificação em um dado, se se movimenta com maior Velocidade ainda resulta em uma perda dois dados de bonificação. Usar roupa parda reduz a bonificação em um dado, roupa normal reduz a bonificação em de dois dados, e roupas vívidas eliminam a bonificação completamente.

Movendo-se -1 a -2

Vestido -1 a -3

Ambientes familiares +1

Ambientes completamente naturais +1

Cor de Homem (•)

Este poder compartilha semelhanças com a Pele de Camaleão exceto ajudar a o Promethean a esconder em superfícies. O Promethean pode alterar a cor de sua pele, cabelos e olhos para qualquer coisa que esteja dentro das características humanas. Estas mudanças somente são uma questão de pigmento, mas preconceitos, racismo e estereótipos de superfícies podem ser forças poderosas de distração.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + lábia

Ação: instantânea

Resultados de teste

Falha crítica: O Promethean perde todo o pigmento pelo o resto da cena, ficando com um tom pálido mórbido, cabelos brancos e olhos azuis avermelhados ou quase incolores. O Albinismo

causa sensibilidade a luz e outras dificuldades para enxergar, e o Promethean sofre da desvantagem: Visão deficiente (**Mundo das trevas**, pág. 219). Subtraia dois dados de qualquer

teste de percepção baseado em visão.

Fracasso: A cor do Promethean permanece inalterada.

Sucesso: O Promethean muda a cor da pele dele, cabelos e olhos para a escolha dele, de qualquer forma achada cabível a espécie humana. Esta Transmutação não altera características com exceção de pigmento. Os efeitos desta mudança podem ser determinados em grande parte atuando, mas se testes são necessários, você poderia subtrair até dois dados de quem quiser identificar o Promethean.

Incógnito (••)

Com esta Transmutação, o Promethean desaparece em uma multidão, enquanto se torna uma pessoa irrastrável. Ele de fato não muda sua a forma física em



nada, mas ele adapta o corpo dele para perfeitamente refletir a multidão ao seu redor. O Criado não pode entrar em ações dramáticas, entretanto, e ele deve se esforçar para se comportar da mesma forma da multidão. em exemplo, num metrô ele pode se esconder atrás de um jornal ou fingir ignorar o resto do mundo tampando os ouvidos com os fones do iPod. Se a inquietação é ativada pela sua presença, os espectadores não fazem necessariamente uma associação com ele.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

A Transmutação Incógnita não pode fazer o Promethean invisível, mas lhe permite misturar em uma multidão. Pelo o resto da cena, quem tentar achar o Promethean dentro de uma multidão sofre uma penalidade de dois dados. Além disso, observadores sem razão exata que tentarem procurar o Promethean normalmente o falham a menos que eles sejam determinados tentem focalizá-lo para encontrá-lo. Os efeitos desta Transmutação

podem somar dados concedidos por outros poderes que ajudem

a evitar a localização, como Cor de Homem.

Não deixe Nenhum Rastro (••)

O Promethean aprende vários efeitos sutis que se combinam para eliminar sinais da sua passagem. O passo dele se torna tão leve que ele pode se mover sem deixar pegadas. Seu

pele está coberta com uma camada sombria, que o previne de deixar rastros biológicos que um especialista poderia descobrir em suas investigações (impressão digital, cabelo, lubrificantes produzidos pelo corpo, etc.).

Esta Transmutação não lhe impede de sangrar se ele está ferido, mas com falta de tais circunstâncias traumáticas, é improvável que Promethean deixe para trás evidências de

sua presença.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + furtividade.

Ação: instantânea

Resultados de teste

Falha crítica: O Promethean acredita que a ativação teve sucesso, mas a Transmutação falha, e o trai deixando pedaços de evidências em tempos inoportunos.

Fracasso: A Transmutação falha, mas o Promethean pode saber neste caso.

Sucesso: Por uma cena, esta Transmutação opera como planejado, impedindo o Promethean de deixar para trás evidência física incriminadoras como pegadas, impressão digital, cabelo e coisas deste tipo. Tentativas para localizá-lo por sinais físicos

falham automaticamente, mas o localizando através de cheiro pode ter sucesso □ embora com uma penalidade de

dois dados. Se o Promethean move mais rápido que sua a Velocidade, os efeitos desta Transmutação terminam imediatamente.

Corpo Dubio (•••)

Com esta Transmutação, o Promethean pode alterar fisicamente o porte físico dele, ele pode ficar mais magro, mais gordo, mais largo, mais curto ou mais alto. Estas mudanças confundem outros sobre sua identidade de longe, mas tal efeito falha rapidamente a curta distancia. Estas mudanças podem prover bonificações físicas como de costume.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

O Promethean pode alterar o porte físico geral dele, assim alcançando muitas mudanças. Ele pode aumentar ou diminuir seu tamanho em um (que também soma ou subtrai um aos níveis de vitalidade). Alternativamente, os Criados poderiam mudar o físico básico deles de forma que ele aumenta (ou até mesmo diminui) um ponta do atributos físicos dele Ele poderia ajustar a massa muscular, fazendo assim aparecer ser mais fraco. Ele poderia assumir uma forma mais esbelta ganhando um ponto extra de Destreza. Ele poderia ganhar uma construção mais avantajada que aumenta a o seu vigor em um ponto. Os efeitos desta Transmutação duram para o resto da cena, mas usos múltiplos fazem acumulação de pontos. Se o Promethean ativa a Transmutação novamente, seu novo efeito substitui o antigo imediatamente. Adicionalmente, estas mudanças causam penalidades em 2 dados a os esforços de um oponente para identificar o Promethean.

Passos silenciosos (•••)

Com o desenvolvimento desta Transmutação, o Promethean se torna um mestre do controle do seu corpo tal que ele pode mover-se com um grau surpreendente de cautela. A menos que ele corra ou se ocupe de ações dramáticas ele pode se mover no silêncio perfeito.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Uma vez ativa, a Transmutação de Passos Silenciosos permite o Promethean se mover silenciosamente pelo o resto da cena. Testes de percepção baseados em audição feitos contra ele têm automaticamente a redução de um dado porque é observadores mais provável eles

Ouvirem qualquer outra coisa ao invés do criado. Se o Promethean corre (i.e., movimentos mais rápidos que a Velocidade dele) este poder termina imediatamente.

da mesma forma se ele faz algo que cria barulho, como falar ou disparar uma arma, a Transmutação termina.

Se o Promethean executa uma ação com uma pessoa



ou objeto que poderia causar um
causar barulho, jogador tem que fazer um teste de
furtividade apropriado com uma
bonificação de três dados. Por exemplo, se mover-se
furtivamente para sobre em uma vítima fará silêncio,
mas se apunhalar a vítima poderia resultar em sons que
outros ouvirão.

Falsos Rastos (**)**

Semeando um rastro enganoso ele pode anular
investigações que Ameaçem expor o Promethean. Esta
Transmutação ajuda os Criados a empreenderem o seu
rastro sutil a ser imitado por outro. Com um toque, o
Promethean transfere rastros do seu corpo para o de
outra pessoa.

Condição prévia: Não deixe Nenhum Rastro (••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, embora o Promethean tenha que
tocar alvo

Ação: reflexiva

Antes de ele poder ativar este poder, o Promethean
deve já ter comprado a Transmutação Não deixe nenhum
rastro. Então o criado toca um corpo humano (um vivo
ou morto) e sutilmente altera o próprio corpo dela para
se assemelhar a o alvo por vários minutos, mas muito
importantes.

As sua impressões e pegadas nuas ficam no alvo, e
qualquer evidência forneça um rastro daquela parte se
assemelha a o alvo levava ao mesmo em lugar da própria
vitima deste poder.

Máscara (••••)

O Promethean aprende manipular a forma tal que
ele pode causar alterações físicas detalhadas. Ele pode
alterar significativamente a estrutura facial dele e
ajustar a textura da pele e seu cabelo. Com esforço, ele
pode até mesmo parecer como outra pessoa.

Custo: 1 Pyros

Teste: Inteligências + manha

Ação: instantânea

Esta Transmutação permite que o Promethean vista
imediatamente um disfarce humano sem qualquer
ferramenta ou tempo de preparação alterando a forma
da face dele e o comprimento físico seu cabelo. Se o
Promethean também possui a transmutação Cor de
homem, ele também pode mudar a cor seu cabelo, olhos e
pele sem um teste separado. Se ele possui a transmutação
corpo dúbio, ele também pode mudar o seu tamanho e
constituição sem gastar um ponto separado de Pyros.
Tentando passar-se por uma pessoa específica também
pode requerer que o Promethean tenha sucesso com
um teste reflexivo de inteligência + Perseverança
para adquirir o olhar certo. Sucessos neste teste são
competidos por qualquer testemunha com raciocínio +

lábia, se a testemunha sabe quem o Promethean está
imitando.

Resultados do teste

Falha crítica: Não só faz a falta de decepção, mas o
Promethean não pode tentar novamente para o resto da
cena.

Fracasso: O Promethean não efetua uma mudança.

Sucesso: Pelo o resto da cena, aqueles que ele desejar
ou que ele olhar (dentro dos limites da Transmutação).
O Promethean assume uma forma diferente e consegue
passar como se ele fora outra pessoa.

Cobertura funda (***)**

Às vezes é importante ficar com disfarçado por um
longo tempo. Esta Transmutação habilita o mestre de
Deception para fazer isso.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Sempre que uma Transmutação de decepção como Cor
de homem, corpo dúbio, rastros Falsos ou Máscara está
a ponto de terminar, o Promethean pode reflexivamente
gastar um ponto de Pyros para estender o efeito durante
24 horas. Esta extensão é ininterrupta e não revela o
desfiguramento do Promethean.

Humor vítreo (***)**

Esta Transmutação é a última ferramenta para o
Promethean que busca evitar ser descoberto. Nomeada
mas tarde como gel-optico substância achada dentro
do olho humano, este poder, literalmente permite os
Criados a transformar a sua carne e ossos tal que eles
ficam completamente transparentes. Transparência não
é invisibilidade, claro que, mas é o bastante para muitas
circunstâncias.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Uma vez este poder é ativado, o corpo do Promethean
fica transparente para o resto da cena. este efeito não o
faz invisível, mas o permite tentar ações de furtividade,
até mesmo contra máquinas fotográficas. Ele deve estar
nu para ganhar este benefício corretamente, para que
ele não sofra penalidades para testes de furtividade. O
narrador poderia julgar até mesmo que ele não precisa
fazer teste nenhum em certas circunstâncias se Qualquer
da roupa dele é visível.

Inquietação (disquetism)

Inquietação é uma arte um pouco brava que permite
o Criado espalhar a mancha de sua natureza desumana



entre esses que possuem verdadeira Mortalidade. Em deste modo, o

Promethean pode fazer um ser vivo possuir temporariamente qualidades associadas com a Inquietação. Prometheans usam frequentemente esta Transmutação como uma medida defensiva, virando a ira de uma multidão brava para outro alvo. Outros usam isto como vingança, para castigar aqueles que os prejudicaram ou ofenderam, a eles. A seus níveis mais altos, porém, esta Transmutação pode aliviar os piores aspectos do Promethean até mesmo própria Inquietação.

O caminho das Fúrias em particular foca-se nos miasmáticos efeitos que esta Transmutação permite. Outros Prometheans podem ter estas Transmutações, mas as mudanças concedidas pela inquietação vêm mais facilmente às Fúrias, devido a sua afinidade para o refinamento do Latão.

Alambique (• para •••••)

Alambique na verdade representam cinco Transmutações separadas, cada uma das quais deve ser comprada em ordem seqüente. Não há nenhum teste ou um custo de Pyros associado com Alambique, cada, qual é uma alteração permanente ao Promethean e seu próprio Azoth. Ao invés, as Transmutações concedem ao Promethean uma resistência melhorada para tentativas manipular seu Azoth ou caso contrário afeta com qualquer outra inquietação ou Transmutações de Mesmerizar. Com a versão de um ponto, qualquer um que tenta usar um poder de Disquietism contra o Promethean sofre uma penalidade de um dado em qualquer teste aplicável. Cada ponto adicional em alambique aumenta os dados de penalidade em um, de forma que ao nível de cinco pontos, qualquer tentativa para manipular o Promethean com inquietação ou Mesmerizar sofre uma penalidade -5.

Bode expiatório (•)

Esta Transmutação simples permite o Promethean temporariamente esconder a própria condição antinatural transferindo temporariamente a responsabilidade da sua Inquietação para outro alvo por perto. O Promethean tem que tocar o alvo dele e invocar a Transmutação. Se ele tem êxito em aplicar o efeito, qualquer um perto que é capaz de descobrir e reagir à Inquietação do Promethean perceberá como se estivesse vindo do alvo em vez do Promethean. O alvo continuará percebendo o Promethean com Inquietação como normal, e ela pode tentar desviar o raiva da multidão para a verdadeira fonte da Inquietação. Multidões bravas raramente param para escutar tal protesto, entretanto.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + Autocontrole + manha. Resistido por Perseverança + Azoth

Ação: Competida; resistida é reflexiva.

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean não transfere os efeitos da sua Inquietação, e o jogador dele tem que fazer teste de Humanidade para ele resistir aos efeitos do Tormento. Alternativamente,

qualquer um que já é afetado por Inquietação sofre por avanços de seus efeitos que duram para o resto da cena. (Quer dizer, alguém sofrendo uma segunda fase de Inquietação agora sofre aquela Inquietação terceira fase.)

Fracasso: A tentativa falha.

Sucesso: Pela a duração da cena, o jogador de qualquer testemunha com quem o alvo interage tem que testar a sua Perseverança + Autocontrole, competida por uma parada de dados igual o Azoth, do Promethean que usou esta Transmutação. Este teste segue todas as regras normais para Inquietação e os efeitos específicos da inquietação são determinados pela Linhagem do Promethean afetado.

Acalmar Inquietação (• ou ••• ou •••••)

Acalmar inquietação de fato representa três Transmutações separadas, cada uma das quais deve ser comprada em ordem seqüencial não ha nenhum teste associado com Acalmar Inquietação. Estes Transmutações permitem o Promethean suavizar os efeitos da sua Inquietação em outros por um breve período.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Com a versão de um ponto desta Transmutação, o Promethean gasta um ponto de Pyros, e para o resto da cena, qualquer pessoa com inquietação ganha um dado para os testes de Perseverança + Autocontrole. (Este teste é competido com habitual teste de Azoth do Promethean.) Esta gratificação aumenta a probabilidade que ele poderá evitar sofrimento o

adverso dos afetados pela Inquietação. A versão de três pontos e cinco pontos cada adiciona +1 a bonificação adicional aos testes, assim quando a versão de cinco pontos for ativada, um observador tem uma bonificação de +3 para testes de Perseverança + Autocontrole. Enquanto o poder estiver ativo, também previne o avanço da Inquietação em mortais que já são

sofrendo de Inquietação. A versão de um ponto disto poder previne a Inquietação de primeira fase (a fase de sonho) de avançar a segunda-fase. Se um mortal com a primeira fase Inquietação encontra o Promethean novamente, o narrador testa a Perseverança + Autocontrole do mortal novamente, e se fracassar avançaria o mortal para segunda fase

Inquietação (a fase de fantasia). Debaxo da influencia



deste poder porém, nenhum teste é preciso. Avanço é parado por aquela cena.

A versão de três pontos deste poder previne a segunda fase da Inquietação de avançar para a terceira fase (a fase do impulso), enquanto a versão de cinco pontos previne a terceira fase

de se tornar uma quarta fase (dirigido) da Inquietação porém, só para mortais que poderiam ser afetados através de Inquietação.

Só um ponto de Pyros precisa ser gasto, não importa qual seja o nível da Transmutação dominada, e o efeito sempre dura por uma cena. Os mesmos mortais não podem

ser afetados por este poder mais de uma vez em um período menor que 24 horas, porém,

o Promethean pode manter o gasto Pyros para manter o efeito para aquele longo período. Depois daquele tempo, e pela duração da próxima semana, eles sofrem Inquietação automaticamente sem a necessidade de testes se eles encontram o Promethean que usou

este poder. Se eles já estivessem sofrendo Inquietação, talvez, ao encontrar outro Promethean diferente, sua inquietação avançaria de fase e esta Transmutação não pode ser usada para acalmar aquela Inquietação.

Raiva radical (••)

O Promethean pode exercitar a sua Inquietação agora de forma mais eficiente. Com esta Transmutação, ele pode escolher um alvo e focalizar a Inquietação para aquele alvo, um único

animal que esteja por perto, conduzindo o animal assim a uma raiva selvagem, contra o alvo. Até mesmo a mais dócil ou domesticada das criaturas pode ser colocada em um frenesi por este poder. Raiva radical não pode ser usada para enfurecer um animal dotado de consciência (como um vampiro com metamorfose ou um lobisomem), porém, pode ser usado para virar

um carnívor animal de um vampiro contra seu mestre.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + Autocontrole + trato com animais vs. a Perseverança do animal

Ação: Competida

A Raiva radical pode ser usada em qualquer animal dentro do campo de visão do Promethean. Embora o alvo escolhido, seja um animal um teste de Perseverança pode ser usado para resistir ao poder.

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean falha em direcionar a fúria do animal contra o alvo, e este o ataca ao invés.

Fracasso: A tentativa é mal sucedida.

Sucesso: O animal ataca o alvo usando suas melhores habilidades até o fim da cena ou até que o animal esteja morto ou incapacitado.

Tensão no ar (••)

Com esta Transmutação, o Promethean espalhar sutilmente a Inquietação na sua vizinhança imediatamente, fazendo os humanos que estiverem por perto ficarem ansiosos ou aborrecidos de fato sem chamar a atenção deles ao próprio estado antinatural do Promethean. Embora o Promethean não possa usar esta Transmutação diretamente em um mortal específico, ele pode usá-la perto de mortais mais suscetíveis a intimidação. Alternativamente, um Promethean inteligente poderia usar este poder para levantar a paranóia em alvos próximos, os fazendo vulneráveis a certas sugestões.

Custo: Nenhum

Teste: Presença + Persuasão

Ação: instantânea

Os sucessos são comparados à Perseverança do alvo afetado. Se os resultados igualem ou excedem a Perseverança de uma pessoa, este poder é efetivo contra aquela pessoa.

Resultados do teste

Falha crítica: A atenção de todo mundo próximo é dirigida ao Promethean cujos desfiguramentos são claramente visíveis por um momento.

Fracasso: A tentativa para ativar a Transmutação é mal sucedida.

Sucesso: A tentativa tem êxito, e todos os mortais próximos são afetados sentem um senso levantado de ansiedade e paranóia e se tornam mais suscetíveis a argumentações. Pela duração da cena, o jogador do Promethean pode comparar os sucessos com a Perseverança de qualquer outro personagem na área com quem o personagem do Promethean interage. Se um personagem em particular tem a Perseverança maior que os sucessos conseguidos, não há nenhum efeito. Se a Perseverança do personagem é igual ou menos que os sucessos conseguidos, o Promethean ganha uma bonificação de dados igual à diferença em todos os testes baseados em intimidação e em todos os testes Sociais alegando levar vantagem sobre

a ansiedade a ansiedade e a paranóia do personagem.

O Sussurro de Iago (•••)

Esta Transmutação funciona semelhantemente a Raiva Radical, a não ser que em vez de inflamar a ira de um animal atinge um alvo humano, o Promethean pode dirigir uma pessoa

matar outra. O Promethean tem que gastar um ponto de Pyros e tocar o alvo que ele planeja transformar em um assassino, assim, expondo a verdadeira natureza. Ao fazer isso, Inquietação extravasa-se na alma do alvo, distorcendo seus sentidos e implantando o com ódio indivíduo nomeado. A vítima desta necessidade de impulso homicida não precisa estar presente de fato,



mas ele deve ser alguém quem o mortal afetado tenha atacado dentro do limite de uma hora. O jogador do alvo afetado ainda tem que fazer um teste de Moralidade como normal se o personagem obtiver sucesso na missão dele de matar, porem o alvo normalmente se lembrará da criatura que o compeliu cometer o crime.

Custo: 1 Pyros

Teste: Manipulação + Autocontrole + VS Intimidação + Autocontrole + Azoth

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha critica: A tentativa falha, e a inquietação do Promethean surge de forma descontrolada. O jogador do Promethean tem que fazer um teste de Tormento imediato.

Fracasso: A tentativa é mal sucedida.

Sucesso: O Promethean tem que gastar pelo menos três turnos descrevendo ao alvo planejado e explicando como a vítima prejudicou o alvo e por que a vítima merece morrer. Pela a duração da cena, o alvo usara o que tem de melhor em suas habilidades para a finalidade de matar a vítima planejada. O efeito termina quando a vítima estiver morta ou quando o

cena termina a qual leva a o alvo ter consciência do que esta fazendo e se lembrar de como o Promethean o

fez uma lavagem cerebral.

Medo sem nome (**)**

Com esta Transmutação, o Promethean pode momentaneamente cause a aura Inquietando dele e dirigi-la em cheio com forte intensidade sobre um alvo mortal, fazendo-o desmoronar,

em um tremendo ataque de terror. Alvos são completamente incapazes se levantar contra o horror que é o Promethean naquele modo. A maioria fará quase qualquer coisa que o Promethean disser tudo isso para não ter que olhar para a face horrorosa do promethean.

Custo: 1 Pyros

Teste: Manipulação + Intimidação - Perseverança

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha critica: O brilho do fogo interno do Promethean fica fora de controle causando uma raiva descontrolada, e o jogador dele tem que fazer um teste imediato para ele resistir a Tormento.

Fracasso: A tentativa para ativar a Transmutação falha.

Sucesso: O alvo é pego por um medo opressivo do Promethean. Para cada sucesso o jogador do Promethean obtiver, o objetivo sofre uma penalidade de -1 em todos



os testes para o resto

da cena. Até mesmo tentar fugir é impedido, se iniciar uma corrida designadas por um pânico cego e é mais provável ele tropeçar ou correr para um lugar sem saída ou ajuda. Os alvos pegos por este terror não podem iniciar ataques contra o Promethean a menos que eles

gastem um ponto de Força de vontade por turno de ataque. (Eles não ganham a bonificação de três dados que o gasto de Força de vontade normalmente provê.) Eles ainda podem se defender de ataques sem precisar gastar Força de vontade, entretanto.

Estada curta segura (••••)

O Promethean pode usar as habilidades que ele aprendeu com Acalmar Inquietação e as aplicar ao impacto que ele tem a terra, reduzindo a velocidade o progresso que sua Inquietação, causa na natureza - o efeito conhecido como o “Desperdiçando do Refúgio calmo” ou o Solo improdutivo.

Condição prévia: Acalmar Inquietação (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Sempre que um Promethean vem descansar durante uma hora ou mais em um local, parte de seu Azoth invisível começa a corroer a terra lentamente. Se ele se muda antes de gastar 24

horas ele não deixa a sua marca na terra. Porém se ele permanece, porém, por um período mais longo que um dia a área começa sua degradação lenta, embora os sinais não mostrarão até que ele esteve lá durante uma semana.

Quando este poder é ativado, permite ao Promethean descansar em um lugar por até 24 horas antes que marca dele seja deixada-lá. Ele pode permanecer então no lugar durante outras 24 horas, depois de qual o Solo começa a se tornar improdutivo. E Vai piorar se ele ficar durante uma semana, e assim por adiante, como pelas regras normais. Este poder dá efetivamente o Promethean um período de descanso de 24-hora, em lugar de uma hora normal. Não é muito, mas significa o bastante para muitos Prometheans que só desejam descansar em algum lugar durante um dia sem preocupar sobre manchar o lugar. Depois das 24 horas, se aplicam as regras normais para Solos improdutivos.

Moldar a inquietação forma (•••••)

Esses que dominam a arte da inquietação têm um amedrontador poder sobre as falsas almas dos seus irmãos. Com esta Transmutação, um Promethean pode alterar o Azoth de outro criado temporariamente Pela a duração do efeito, o alvo Promethean adquire uma Linhagem nova. Os desfiguramentos dele (mas não melhoramentos) mudam para a nova Linhagem

alterada, e ele ativa Inquietação e o Tormento de acordo com aquela Linhagem.

O Pior, ele tem que fazer um teste para resistir ao Tormento imediatamente, ou ele sofre uma penalidade nos testes iguais a o Azoth do Promethean que mudou a Linhagem do alvo violentamente. Os efeitos desta Transmutação normalmente duram por uma cena, mas pode ser estendido por um dia cheio com a despesa de um ponto de Pyros adicional.

Custo: 2 Pyros (ou 3 Pyros se o efeito é para durar durante um dia inteiro)

Teste: Presença + Autocontrole + Ocultismo VS Autocontrole + Azoth

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha crítica: O brilho do Fogo Interno do Promethean foge do controle, e o jogador tem que fazer um teste imediatamente para ele resistir a Tormento.

Fracasso: A tentativa para ativar a Transmutação falha.

Sucesso: Pela a duração de uma cena, o alvo assume as desvantagens de uma Linhagem diferente, escolhidas pelo usuário desta, Transmutação. A Transmutação falha automaticamente se o Promethean tentar □mudar□ a Linhagem do alvo para o que

já era. Embora teoricamente Linhagens novas existam só cinco Linhagens famosas foram estudadas suficientemente para duplicar as suas desvantagens de forma confiante.

O jogador do alvo tem que fazer um teste de Tormento imediatamente com uma penalidade de dados igual ao Azoth do Promethean que infligiu a mudança. Todos os testes de Tormento feitos sob esta mudança sofrem uma penalidade igual ao Azoth de quem usou esta transmutação.

Suprimir a Inquietação (•••••)

O pináculo da inquietação é a habilidade para acalmar a tempestade antinatural dentro do Promethean e suprimir a Inquietação que ele causa nos humanos, animais ou a Natureza. Com esta Transmutação, um Promethean pode suprimir temporariamente os efeitos da sua própria Inquietação, permitindo lhe passar durante um tempo, como o mortal se assim ele desejar.

Condição prévia: Acalmar Inquietação (•)

Custo: 1 Pyros ou 2 Pyros

Teste: Azoth + Socialização

Ação: reflexiva

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa do Promethean para suprimir a Inquietação dele fracassa desastrosamente. A Inquietação dele fica fora de controle, e o jogador tem que fazer um teste imediato para ele resistir ao Tormento.

Fracasso: A tentativa falha.

Sucesso: Pela a duração da cena, o Promethean não



invoca nenhum dos efeitos da Inquietação. Ele pode encobrir a Inquietação dele na presença de um número limitado de mortais esses mortais atingidos são um numero igual ou menor a presença ou manipulação(o que for maior) um valor Maximo igual desse atributo.

Se o Promethean gastar dois pontos Pyros, ela pode dobrar o seu valor efetivo de Presença ou Manipulação com a finalidade de determinar o aumento de quantos mortais ele pode interagir. Se o Promethean já encontra mais pessoas que o máximo

Limite, a Transmutação termina imediatamente.

Eletrificação

Durante muito tempo Raio foi visto por muitas culturas como um símbolo físico do poder dos deuses. Para os Criados, aquele poder pode levar a forma de furiosos ataques elétricos ou ser usado para revigorar a carne ferida de Promethean. O caminho das Fúrias em particular Foca-se no poder desta Transmutação. Outros Prometheans podem obter esta transmutação, mas as forças de eletrificação são obtidas mais facilmente para as Fúrias devido à sua pratica do refinamento do latão.

Ao contrário algumas de Transmutações, estes poderes têm em grande participação na idade moderna. Transmutação eletrificação geralmente ignora armadura quando exige que o Promethean que toque um oponente. Só uma forma de armadura que é especialmente resistente a condutividade elétrica é que pode conceder tal defesa. Proteções isolantes mundanas como borracha ou plástico pode apresentar uma barreira, e alguns proteções sobrenaturais poderiam ser aplicadas.

Sentir a Faísca (•)

A eletricidade e de grande utilidade para os Criados, praticantes do refinamento do latão que descobriram um método de sentir sua presença. O Promethean a afina o próprio fluido vital para localizar fontes de energias ao redor.

Custo: Nenhum

Teste: raciocínio + Ciência

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean pensa que descobre eletricidade onde não há nenhuma.

Fracasso: O Promethean falha em sua procura.

Sucesso: O Promethean descobre a fonte mais íntima de eletricidade forte bastante para causar eletrocussão, contanto que esteja dentro de uma área de 100 metros. Os Criados podem sentir o local de uma tomada de parede escondida atrás de um sofá ou uma caixa de circuito no canto de um depósito. Alternativamente, o Promethean pode examinar um objeto específico para

ver se contem eletricidade. Neste caso, até mesmo o local de fontes fracas como baterias pequenas pode ser descoberto. Prometheans que praticam a Eletrificação

não são descorbetos por este poder a menos que eles sejam atualmente usando um poder que cria uma fonte contínua de eletricidade.

energizar (•)

Os Criados são ligados naturalmente ao fluxo de eletricidade, por isso eles a manipulam mais fácil. Com esta transmutação o Promethean pode dar energia a um dispositivo eletrônico com a própria energia dele.

Custo: Nenhum ou 1 Pyros ou 2 Pyros

teste: Nenhum

Ação: instantânea

Ativar esta Transmutação requer que Promethean toque o dispositivo do qual é dado poder a para o resto a cena. Manter o fluxo de eletricidade, os Criados,

tem que tocar continuamente o dispositivo ou ter que gastar um ponto de Pyros

permitindo assim que o objeto se alimente do seu próprio. Um objetivo válido para esta Transmutação tenha que precisar de eletricidade e não pode requerir mais

eletricidade que normalmente poderia ser tirado de uma tomada de parede comum. Energizar só pode dar energia a um dispositivo. Não pode ser usado

para causar dano por eletricidade, e esforços para usar o poder assim

Cessam imediatamente.

Alternativamente, o Promethean pode tocar um transformador ou gerador e fazendo assim pode dar energia a tudo que é conectado a este, entretanto este uso sempre vale dois pontos de Pyros. Esta aplicação da Transmutação não pode dar poder a mais

dispositivos que é achado tipicamente em um bloco residencial ou supermercado.

Isolador (••)

Como sabe qualquer eletricista, gerar eletricidade não é o único modo de controlá-la. Com esta Transmutação, o Promethean ganha à habilidade para separar os alvos do efeito da eletricidade dos efeitos de eletricidade.

Custo: Nenhum

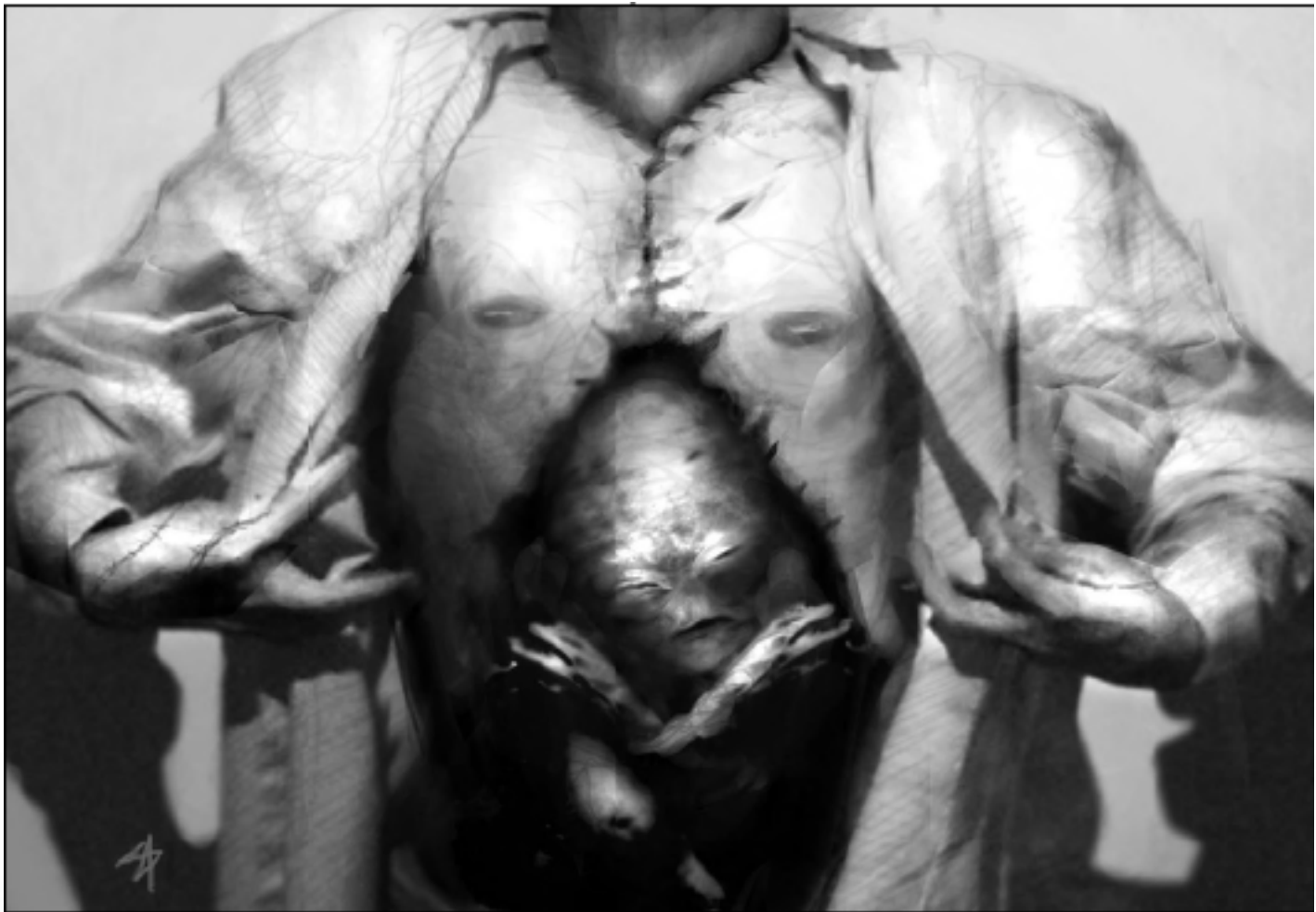
Teste: Azoth + vigor

Ação: reflexiva

O Promethean pode reflexivamente usam este poder depois de tocar o alvo. Um alvo pouco disposto pode resistir com a Perseverança dele.

Resultados do teste.

Fracasso dramático: O Promethean acidentalmente quebra um fuzil ou queima a parte eletrônica do equipamento que ele estava tentando proteger.



Fracasso: O Promethean não protege o alvo.

Sucesso: Cada sucesso concede o um ponto de armadura efetivo contra ataque elétricos, Efeitos variáveis que não precisam de teste são reduzidos em efetividade através de um ponto por sucesso. Poderes que normalmente operam sem variar graus de efetividade, como energizar e Blecaute,

Simplesmente não afetam o alvo separado. Esta proteção dura para o resto da cena.

Choque (••)

O Promethean pode libertar um choque elétrico poderoso, eletrocutando qualquer pessoa ou qualquer coisa que ele está tocando. Porque esta eletricidade é carregada com Tormento, pode prejudicar até mesmo os Criados.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + vigor

Ação: Reflexiva

O Promethean tem que tocar o alvo antes de ativar a Transmutação. A maioria das formas de armaduras não protege contra esta tentativa de toque. Usando este poder (ou qualquer poder como o que lista Choque como condição prévia) varias vezes durante uma única cena que o caráter tem testado Azoth + vigor, usando

qualquer poder de eletrificação que inflige

dano novamente na aquela cena faz Tormento aumentar. (Veja “O Resistência nobre de Tormento” em pp. 181-182.)

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean acidentalmente se atinge fica desnorreado com o próprio Tormento, sofrendo um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O Promethean não produz nenhuma carga danosa.

Sucesso: O Promethean inflige um ponto de dano de contusão de eletricidade por sucesso. Prometheans não pode absorver este tipo de eletricidade para curar seus ferimentos, entretanto a Transmutação de Vulcanus Recarga de Electroshock (veja pág. 155) pode prover uma defesa imediata.

Arco (•••)

Melhorando o seu controle sobre eletricidade, o Promethean, é capaz de emitir um raio elétrico para atacar um alvo a longa distancia. Porque esta eletricidade é carregada com

o Tormento e pode os Criados.

Condição prévia: Choque (••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + vigor

Ação: instantânea

O Promethean pode usar o choque elétrico dele agora a uma distancia de 10 metros por ponto de Destreza. A maioria das formas de armadura não protege contra este ataque, e a vítima não pode aplicar a Defesa dele contra os ataques a longa distancia a menos que ele esteja dentro combate próximo com o atacante.

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean acidentalmente sofre uma descarga elétrica deixando-a desorientada com o Tormento, sofrendo um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O Promethean não produz nenhum raio e nem energia.

Sucesso: O Promethean inflige um ponto de dano de contusão dano por sucesso devido eletrocussão. Prometheans não podem absorver este tipo de eletricidade para curar ferimentos, entretanto a Transmutação de Vulcanus Recarga de Electroshock (veja pág.

155) pode prover uma defesa imediata.

Gerador (•••)

Refinando o controle dela sobre o fluxo de eletricidade, o Promethean pode dar poder a um dispositivo até mesmo sem tocá-lo.

Condição prévia: energizar (•)

Custo: 1 Pyros ou 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Esta transmutação funciona exatamente como energizar exceto que O Promethean pode dar poder a um dispositivo dentro do campo de visão a não mais que 100 metros. Uma vez ativado, a Transmutação continua dando poder a o dispositivo com eletricidade para o resto da cena. Esta Transmutação não pode ser usado para causar dano elétrico, e esforços

para isso cessam o poder imediatamente. Alternativamente, o Promethean pode recarregar imediatamente uma bateria para seu próprio nível, se a bateria é de tamanho

para um caminhão grande. A bateria gasta sua energia a sua velocidade normal. Recarregar uma bateria custa um ponto de Pyros.

Blecaute (••••)

Quando carregada indiscriminadamente, eletricidade pode causar dano em dispositivos que dependem dela. Esta Transmutação cria um pulso eletromagnético, fazendo com que todos os dispositivos elétricos, dentro da área tenham seus circuitos fritados. Prometheans sábio que possui este poder protege os seus dispositivos vulneráveis ou não usa este poder em locais onde ele dependa de objetos elétricos.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Blecaute destrói os circuitos sensíveis de todos os dispositivos elétricos em uma área de um metro. Dobre o alcance para cada ponto de Azoth além do primeiro. (Dois pontos são dois metros, três, pontos igualam-se a um quatro - metros de alcance, e assim por diante.) Alguns pedaços de equipamento são protegidos contra pulsos eletro magnéticos e são imunes a esta Transmutação. A Transmutação de Isolador (veja pág. 132) também pode proteger dispositivos de Blecaute.

Regulador (••••)

Com esta Transmutação, o Promethean pode controlar um dispositivo elétrico a distancia, ligando e desligando a sua vontade, e dirigindo o fluxo de energia habilmente. Embora Prometheans possuam astuciosos usos para esta Transmutação, Regulador não pode criar eletricidade onde não já exista.

Condição prévia: Gerador (•••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, controlar as ações do dispositivo, entretanto, poderia requerer testes.

Ação: instantânea

O Promethean ganha controle limitado sobre um dispositivo dentro do seu campo de

visão e não mais distante que 100 metros. Uma vez ativado, a Transmutação permite o Promethean manipular fluxo de eletricidade dentro do dispositivo para o resto da cena. Cada tentativa para fazer o dispositivo executar um feito específico exige que o Promethean gaste um tempo apropriado ou ação estendida que se concentre no efeito desejado. Ligar um dispositivo simples ou desligar pode ser feito automaticamente, mas controlar um mais complicado requer testes (freqüentemente Inteligência + Computação). Regulador poderia forçar um telefone celular a discar um numero específico, um carro a ligar os faróis ou um computador abrir sua caixa de e-mail Se o dispositivo está nas mãos de outro usuário, aquele usuário pode tentar contrariar o controle do Promethean por uma ação competida satisfatória. Esta Transmutação não pode causa dano elétrico, e esforços para fazer isto terminam o efeito imediatamente.

Raio Divino (•••••)

Maior controle alcançando em sobre o poder destrutivo de eletricidade, o Promethean com esta Transmutação pode comande raios mortais ou explosões atordoantes de eletricidade. Porque esta eletricidade é carregada com Tormento, pode prejudicar os Criados.

Condição prévia: Arco (•••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + vigor

Ação: reflexiva (Choque) ou instantânea (Arco)



Esta Transmutação age como uma forma mais poderosa das transmutações Choque ou Arco, à discrição do Promethean. O Criado Formam arco para atacar, cada sucesso inflige, um ponto de dano letal e o alcance é estendido em 10 metros por ponto de Destreza + Azoth. Alternativamente, o Promethean pode criar um ataque de Choque (causando dano de contusão) os alvos são todos em um metro a sua volta Dobre o alcance para cada ponto de Azoth além do primeiro. (Dois pontos igualam a dois metros, três, pontos igualam a quatro metros, e assim por diante.) Qualquer um que sofre dano igual ou maior que o seu vigor está atordoado, perdendo assim a próxima ação dele. Os efeitos desta Transmutação também invocam contrações musculares de eletrocussão estendida. O jogador de qualquer vítima que sofre um ponto de dano pelo menos deve ter sucesso em um teste reflexivo, para que não fique imobilizado por uma rodada. Alvos imobilizados não podem aplicar Defesa contra ataques. Com qualquer forma de ataque, o Promethean pode gastar um ponto Pyros adicional para atualizar o tipo de dano infligido. Um ataque de Arco pode causar dano agravado ao custo de um ponto Pyros adicional (ao total de dois pontos de Pyros). UM ataque de Choque pode infligir dano letal às custas de um ponto Pyros adicional ou agravado gastando dois pontos Pyros adicional (para três pontos de Pyros no total).

Terapia de raio (•••••)

Com um toque, o Promethean pode energizar um Promethean da mesma categoria com um volumoso poder. Esta Transmutação é difícil de dominar, porque requer que o Promethean Descubra como criar um puro □puro fluxo vital□ de eletricidade que não é carregado com Tormento.

Custo: 1+ Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Tocando um Promethean e ativando este poder, o Criado pode aplicar poder elétrico diretamente para curar o alvo. Esta Transmutação só pode afetar Prometheans.

Terapia de raio vale um ponto de Pyros para qualquer nível de vitalidade sendo agravado ou dano letal ou cada para dois pontos de contusão.

Mesmerizar

Mais sutil que inquietação, Mesmerizar também confia a habilidade ao Criado para manipular a própria aura de sua inquietação afetar as mentes de outros. Realmente, algumas das Transmutações associadas com Mesmerizar têm efeitos semelhantes aos usados em inquietação. Porém, Mesmerizar se focaliza mais em moldar as mentes de outros de modo bastante discretos

diferente de aterrorizar o alvo o colocando abertamente em submissão.

O caminho dos Imitadores se emprega às alterações desta Transmutação. Outros Prometheans podem aprender estas Transmutações, mas as mudanças forjadas através de Mesmerizar vêm mais facilmente para os Imitadores, devido a sua afinidade para o refinamento do Ouro.

Olhar fixante (•)

O Promethean deve primeiro estabelecer contato com os olhos da vitima planejada então ele pode paralisar o alvo, ele esta impedido de se mexer e agir durante o tempo em que o criado se mantém olhando para os olhos do alvo. A Transmutação pode ser mantida indefinidamente, mas o Criado tem que continuar a fixar os seus olhos no do alvo, e ele tem que ficar imóvel igualmente. O efeito termina imediatamente se a vítima é atacada ou é prejudicada de qualquer forma. Caso contrário, ela não terá nenhuma memória do que aconteceu enquanto ela foi paralisada mentalmente.

Custo: Nenhum

Teste: Presença + Perseverança + Intimidação VS. Perseverança + Azoth

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha critica: A tentativa para paralisar o alvo falha, e o alvo é imune a qualquer tentativa adicional por parte do Promethean durante o resto do dia.

Fracasso: A tentativa para paralisar falha, mas o Criado pode tentar novamente.

Sucesso: O alvo permanece imóvel e totalmente desligado dos ambientes a sua volta durante o contato com o Promethean ele permanece imóvel enquanto mantém o contato visual de olho a olho. Embora o Promethean não possa se mover, ele ainda pode falar, assim esta Transmutação é usada freqüentemente para incapacitar alvos antes de usar formas mais invasivas de efeitos mentais posteriores. Uma vez que o efeito termina por qualquer razão, o alvo se dá conta do Promethean, se ela já não fez isso. Ela não terá nenhuma lembrança do tempo que passou. Se o objetivo é atacado de qualquer forma, ou até mesmo ameaçado com o que parece ser um ataque iminente, este poder termina imediatamente.

Instinto de fuga (•)

Para Promethean, as mentes dos animais são coisas simples, facilmente manipuláveis. O Promethean lança para fora a sua Aura de inquietação para o cérebro de mente primitiva que existe dentro de toda a vida animal e excita o instinto de fuga da besta. (A Raiva Radical do poder “inquietação” pode ser usada para incitar um instinto de agressividade). Uma criatura afetada foge do alvo designado. Esta Transmutação afeta só



animais, e não afetará seres conscientes que tomam a forma de animais ou animais que foi elevado o nível de consciência. Raiva Radical distinta, pode ser usada para forçar o animal ghoul de um vampiro ou um familiar de um mago a fugir de seu mestre, entretanto fazer isso é um pouco difícil.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + raciocínio + trato c. animais vs. o Autocontrole do animal

Ação: Competida

O instinto de fuga pode ser usado em qualquer animal dentro da linha de visão do Promethean

O alvo escolhido tem direito a um teste de Autocontrole do animal que é usado para competir contra o poder.

Resultados do teste

Falha crítica: O animal se põe agressivo a presença do Promethean. O alvo poderia o atacar se provocado.

Fracasso: A tentativa para influenciar o animal falha.

Sucesso: O animal foge do alvo designado, partindo a área. Se impedido de fugir, o animal ataca quem tenta impedir sua fuga, até que ganhe uma abertura pela qual possa escapar. Afasta-se pelo o resto da cena.

Aura flamejante (••)

O fogo divino uma vez foi um presente aos mortais, embora sua presença em Prometheans provoque medo e ódio. O Criado com esta Transmutação pode evocar um senso do temor original em humanos, dando se uma aura de respeito.

Custo: Nenhum

Teste: Azoth + Persuasão VS. Inteligência

Ação: instantânea

Este poder afeta todos os humanos dentro da presença do Promethean Cada pode um pode fazer um teste de Inteligência competido para resistir ao efeito deste poder.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa para invocar a aura de respeito falha, e o Promethean não poderá tentar esta Transmutação novamente durante um dia inteiro.

Fracasso: A tentativa para invocar a aura falha.

Sucesso: A tentativa tem sucesso. OS mortais próximos devem ter sucesso em um teste de Inteligência se não igualarem ou excederem os sucessos do Promethean, eles sentirão um senso de temor e respeito pelo o Promethean, até mesmo aqueles não gostam dele ou são afetados pela inquietação. Pela duração da cena, o Promethean ganha +1 de bonificação em todos os testes baseados em Persuasão ou qualquer teste social cujo objetivo é tirar proveito do alvo e de seu temor. Se o Promethean ameaça o personagem ou tenta o intimidar, os efeitos deste poder terminam imediatamente não só para o personagem, mas para todos os personagens afetados.

Sugestão (••)

O Promethean pode tentar influenciar a mente de um único alvo sussurrando uma instrução a ele. A Transmutação exige que o Promethean sussurre, o qual pode ser difícil de fazer em situações ou lugares com barulho alto. De fato, o usuário está a uma ganha uma penalidade de -2 para ativar esta Transmutação contra outra pessoa menos em duas situações: quando a vítima esta adormecida e os Criados podem sussurrar a instrução em suas orelhas, ou quando a vítima for incapacitada pela Transmutação de Olhar fixante.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + Inteligência + Persuasão VS Autocontrole + Azoth.

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo é imune ao uso de Mesmerizar durante um dia cheio.

Fracasso: A tentativa para influenciar o alvo designado falha.

Sucesso: O Criado pode dar uma instrução ao alvo e este será compelido a obedecer. A instrução pode consistir de até uma oração por sucesso, e o alvo esquece que ele ouviu o comando. (Ele se lembra do seu encontro com o Promethean só se o jogador dele obtiver sucesso em um teste de Perseverança + Autocontrole com uma penalidade de dados igual para ao Azoth do Promethean.) Uma vez o comando é determinado, o Promethean, pode falar então a qualquer hora uma palavra chave com o alvo dentro do período de um dia por ponto de que ele possui Azoth que destranca o comando e faz com que o alvo siga as ordens imediatamente. Esta palavra chave pode ser emitida por telefone ou televisão, contanto que seja o Promethean quem a pronuncie. Alternativamente, o alvo pode ser “programado” a agir quando uma situação específica ocorre, como “quando o Embaixador grego entrar no quarto” ou simplesmente “as nove horas”. O Promethean não pode fazer o alvo atacar outros ou executar qualquer ação que seja perigosa para ele, mas ele pode fazer o alvo fazer coisas que poderiam fazer outros o atacarem. (Em tal caso, o alvo responde a isso como

ele normalmente agiria.)

Instintos de Atavísticos (•••)

Enquanto o Instinto de Vôo permite o Criado invocar uma resposta de medo primitiva em animais, esta Transmutação permite a ele alcançar o mesmo efeito em criaturas mais de consciência mais alta como os humanos e seres sobrenaturais. Ele pode causar isso em um único ser sensível; outra pessoa (ou o ate mesmo outro criado) com medo descontrolado ou fazê-lo atacar alguém com uma fúria selvagem.



Condição prévia: Instinto de vôo (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Manipulação + raciocínio + manha VS Autocontrole + Azoth

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha crítica: A pessoa é afetada imediatamente porem ela ataca o Promethean com as suas melhores habilidades.

Fracasso: A tentativa para influenciar falha contra o alvo designado.

Sucesso: Dependendo da escolha do Promethean quando puder for ativado, o alvo foge da área ou ataca uma vítima da escolha do Promethean com as suas melhores habilidades durante o resto da cena. Uma vez que efeito termina, o alvo afetado não percebe que foi o Criado é a explicação para as suas ações a menos que o jogador dele adquira mais sucessos em um teste de raciocínio + Autocontrole dos os que foram adquiridos pelo o Promethean que ativou este poder. Se o alvo estiver próximo de matar a vítima de sua fúria (a vítima sofreu feridas letais em um numero maior que o seu Tamanho), o jogador do alvo pode fazer um teste de Moralidade para resistir este poder Se este teste tiver sucesso, o feitiço está quebrado e o alvo não terá mais compulsão de continuar atacando.

Vino Veritas (•••)

Com esta Transmutação, o Promethean toca um alvo com o próprio Azoth dele e provoca no alvo planejado um humor sanguíneo. Um alvo afetado se torna ligeiramente o bêbado para a duração do efeito e funções são prejudicadas como se ela fosse dosada com uma droga de verdade. O Promethean pode induzir então o alvo dele a divulgar informações, inclusive seus segredos mais obscuros, Infelizmente, nem tudo que ela sabe acaba sendo contado, pois O Promethean tem que guiar as revelações através de perguntas.

Custo: Nenhum

Teste: Manipulação + Inteligência + manha VS. Autocontrole + Azoth

Ação: Competida e estendida (um teste representa cinco minutos de interrogatório)

O Promethean ganha uma bonificação de +1 no teste ativação rolo se ele capturou a atenção do alvo antecipadamente com a Transmutação do olhar fixante. Também, a sugestividade que

resulta desta Transmutação ajuda no uso subsequente da Transmutação Sugestão, conferindo uma gratificação de dois dados, em qualquer tentativa para usar aquela Transmutação enquanto o alvo esta sob os efeitos de Vino Veritas.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo planejado é imune a qualquer

tentativa de mesmerizar do Promethean durante um dia inteiro.

Fracasso: A tentativa para arrancar a informação do alvo falha, mas o Promethean pode continuar tentando dentro dos próximos turnos.

Sucesso: O alvo fica um pouco tonto e sugestionável. O Promethean pode fazer uma pergunta por sucesso conseguido, e o alvo tem que responder a verdade e claramente. Contanto que o

Promethean continue adquirindo mais sucessos que o alvo em cada teste, a interrogação continua contanto que o Promethean deseje até um número de máximo de testes igual a sua Manipulação + Inteligência + lábia. A o final da interrogação, o alvo permanece entorpecido ainda durante vários minutos antes de retornar a sua consciência e senso normal. Ele não se lembrará de ser interrogada a menos que ele obtenha mais sucessos em um teste de

raciocínio + Autocontrole de que o Promethean tem em pontos de Azoth.

Logos (••••)

Era dito que o fogo divino tinha dado origem ao idioma dos humanos. Prometheans que acreditam neste mito dizem que este idioma era uma língua universal que qualquer um poderia entender. Porem o Fogo cresceu nos humanos, e escureceu a capacidade deles para falar este língua original Porém, Prometheans que aprendem esta Transmutação podem ouvir as palavras do idioma universal mais uma vez dentro qualquer humano que fale uma língua, não importa o idioma atual falado. Eles podem falar tal igualmente com qualquer humano que este ira entender, embora o humano irá entender as palavras ditas no próprio idioma nativo dele.

Custo: Nenhum

Teste: Azoth + Socialização

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean não pode entender uma palavra se quer que a pessoas diz a ele para o resto da cena, até mesmo se eles estão falando no próprio idioma dele, a menos que ele use uma ação instantânea para se concentrar no que eles estão dizendo, durante esse tempo ele não pode fazer mais nada porem ele pode se mover em sua velocidade normal.

Fracasso: O Promethean não se harmoniza com o idioma universal.

Sucesso: Pelo o resto da cena, o Promethean pode entender qualquer idioma falado ao alcance da voz, contanto ele pode ouvir-lo claramente. (vozes abafadas ou sussurros não fazem parte.) Adicionalmente, quando ele fala, os oradores de um único um dos idiomas que ele ouviu podem entendê-lo claramente, como se ele estivesse falando aquele idioma. Ele pode quebrar a barreira

para um idioma adicional por sucesso, escolhendo quais idiomas que ele ouve são afetados, até que ele declare sua lista cheia. Por exemplo, um Promethean que conseguiu dois sucessos e que ouve as pessoas que falam Cantonês, Japonês e o cambojano pode escolher dois destes idiomas para emular quando ele fala com esses que falam com ele. Uma vez que a cena termina, ele não se lembra de nada dos idiomas.

Águas de Lethe (••••)

O Promethean pode manipular as recordações do alvo diretamente enquanto o faz esquecer-se de alguma pessoa, lugar, coisa ou evento a escolha do Promethean. O Promethean deve primeiro capturar a atenção do alvo com o Olhar fixante contanto que ele pessoa então, descrever a pessoa, lugar, coisa ou evento dentro das recordações do alvo que ele deseja alterar. Idealmente, o Promethean pode descrever um evento alternativo para acontecer no lugar das recordações retiradas durante a análise de qualquer lembrança do alvo, mas determinadas circunstâncias poderiam não deixar bastante tempo para isto. O quanto mais completo é a programação, mais difícil que é para o alvo se recordar o que ele esqueceu ou para ele ver as falsas lembranças.

Condição prévia: Olhar fixo fixado (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Manipulação + Inteligência + lábia VS. Autocontrole + Azoth

Ação: Competida e estendida (1-5 sucessos; um teste representa um turno de alteração)

O narrador determina o numero de sucessos precisos para apagar ou reescrever a memória do alvo. Quanto mais complexas ou intensamente pessoais a memória é, mais sucessos são necessários para alterar-las. Por exemplo, fazendo o alvo esquecer que ele viu o Criado em um canto da rua um dia antes poderia requerer só um sucesso; o fazendo-o esquecer

de um momento de fúria que ele presenciou do Promethean precisa de três sucessos. O fazendo-o esquecer que ele pegou o Promethean beijando a filha amada dele poderia precisar

de cinco ou mais sucessos.

Resultado do teste

Falha crítica: O alvo planejado é imune a qualquer tentativa de Mesmerizar do Promethean durante um dia inteiro, e o Promethean perde todos os sucessos acumulados.

Fracasso: A tentativa para alterar as recordações do alvo nenhum sucesso e perdido, mas o Criado pode continuar no próximo turno.

Sucesso: Uma vez que o jogador consiga o número de sucessos exigidos as recordações do alvo apagarão conforme os desejos dele. Este efeito enfraquece com o passar do tempo.





Toda vez o alvo está forçando a se lembrar dos eventos em questão, o jogador dele pode testar Raciocínio + Autocontrole e acumular os resultados com o passar do tempo. Quando ele conseguir metade dos sucessos que o jogador do Promethean conseguiu no teste da Transmutação, ele poderia começar a sonhar sobre o assunto esquecido. Quando ele consegue muitos sucessos como o jogador do Promethean conseguiu, ele pode se lembrar da verdade

como também das falsas recordações mas poderia não ser convencido de qual memória é real. Quando ele adquire cinco sucessos a mais do que foi conseguido pelo jogador do Promethean, ele terá certeza da verdadeira memória e também recorda as circunstâncias sob as quais suas recordações foram alteradas.

Amigo Imaginário (•••••)

O Promethean pode projetar uma porção de sua própria consciência em um objeto, investindo isto com consciência temporária esta consciência não é uma personalidade separada, mas um aspecto da própria consciência do Promethean, como o amigo imaginário de uma criança. Pensa e age por si próprio e pode até surpreender seu criador, mas é no final das contas só uma projeção da própria consciência dele. (Ele não está em contato telepático, entretanto.) O objeto pode falar, até mesmo se não tem nenhuma boca, embora os jogadores de mortais que escutem isso tenham que fazer um teste para resistir a Inquietação uma vez que a cena termine.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + Manipulação

Ação: instantânea

O objeto a ser investido com a personalidade nova não pode ser de um tamanho maior que o Azoth do Promethean. Se o Promethean conhece a Transmutação de Vulcanus animado pelo toque flamejante, ele pode combinar isto com esta Transmutação, permitindo o objeto para agir por si próprio, independente do controle de telecinético do Promethean. Ele precisa gastar só um ponto de Pyros para ambos os efeitos.

Resultados do teste

Falha crítica: O Amigo Imaginário não é um amigo Seu Atributos Mentais e Sociais e Habilidades são os do Promethean, mas trabalha para o oposto a que foi criado. Este pode insultar inimigos ou rivais, enquanto tenta conseguir que eles ataquem o Promethean.

Fracasso: O objeto não é investido com consciência.

Sucesso: O objeto ganha uma personalidade própria e tem Atributos mentais e Sociais igual a um ponto por sucesso. Além disso, têm vários pontos atributos Mental e Social, Habilidades igualam ao Azoth do Promethean mais o número de sucessos conseguidos. O narrador pode escolher como distribuir os pontos, ou ele pode permitir que o jogador do personagem do Promethean participe

ou ajude nessa decisão. O Amigo Imaginário pode falar e pode ver e pode ouvir em 360 graus ao redor ao seu redor.

A maioria dos Prometheans com este poder cria um companheiro ajudar a fugir da solidão terrível. Tão patético quanto isto poderia parecer, outros Prometheans raramente desacreditam nessa prática. Companhia não é o único uso para um Amigo imaginário, entretanto. Pode agir como um excelente espião, enquanto assiste e escuta tudo aquilo que acontece ao redor dele, Pessoas raramente o suspeita que um ursinho ou abajur tenha uma personalidade própria. O Amigo Imaginário dura por uma cena, entretanto o Promethean pode escolher gastar um ponto de Pyros para fazer isto durar durante 24 horas. (Ele pode manter-lo indefinidamente vivo continuando a gastar um ponto de Pyros por dia.) Ele não pode manter mais Amigos imaginários simultâneos do que ele tem em pontos de Azoth, porém.

A Carícia de Pygmalion (•••••)

Da mesma forma como Pygmalion moldou o corpo de Galatéia a seu desejo, assim o Promethean pode esculpir a mente de outro segundo suas fantasias. Com esta Transmutação, o Criado pode fazer um alvo assumir uma falsa identidade da própria invenção do Promethean

de forma que o alvo acredita que ele é aquela pessoa. A falsa identidade enfraquece com o passar do tempo, e encontros súbitos com o coisas relacionadas a vida real podem quebrar o feitiço.

Condição prévia: Águas de Lethe (••••)

Custo: 2 Pyros

Teste: Inteligência + Presença + lábia VS. Autocontrole + Azoth

Ação: Competida e estendida (1-10 sucessos; um teste representa um turno de doutrinação) O implantar da identidade nova é uma ação estendida durante qual o Promethean não pode fazer nenhuma outra ação e tem que se mover não mais que a Velocidade dele por turno, embora ele retenha a Defesa dele. Simplesmente Estabelecendo uma personalidade nova e como o gerenciamento de falsas recordações porem psicologicamente perto da personalidade original do alvo requer pelo menos cinco sucessos. Requer um sucesso adicional por especialização (mudança de vida) e evento alterado, e quatro sucessos adicionais para mudar a Virtude da pessoa ou Vício.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo planejado é imune a qualquer tentativa de Mesmerizar do Promethean durante um dia inteiro, e o Promethean perde todos os sucessos acumulados.

Fracasso: A tentativa para alterar a personalidade do alvo falha, mas o Criado pode continuar tentando no próximo turno.



Sucesso: Uma vez que o jogador conseguiu o número de sucessos exigidos a personalidade do alvo muda conforme os desejos do jogador. Este efeito enfraquece com o passar do tempo. Toda vez que o alvo designado encontrar eventos que poderiam a fazer lembrar a verdadeira existência dela, o jogador dela pode testar raciocínio + Autocontrole e acumular os resultados com o passar do tempo. Ao narrador a discrição, de eventos que poderosamente fazem lembrar-se do eu verdadeiro, (como um amante ou parente por que têm procurado e que tem provas da identidade dela) poderia conferir uma bonificação de até +5 nos testes. Quando o alvo acumula metade dos sucessos que o jogador do Promethean conseguiu no teste de Transmutação, poderia começar a sonhar com a vida anterior dela, ou elementos de

a falsa personalidade poderiam surgir. O alvo poderia acreditar que ele esta louco. Quando ela acumula muitos sucessos como o jogador, ela desenvolve efetivamente uma personalidade fendida, com o verdadeiro ego dela e falsa persona que estão em guerra pelo controle. Quando ela adquire cinco sucessos a mais que o jogador do Promethean, ela terá certeza sobre seu verdadeiro eu e também recorda as circunstâncias sob a qual a personalidade dela foi alterada e suas recordações também retornam.

Metamorfose

Essas Transmutações listadas abaixo do título de Metamorfose tendem estar em suas aplicações de amedrontar e ter efeitos de perturbação no Criado que os domine. (Mesmos os que se assemelham a um efeito de Pandora.) é difícil, afinal de contas, manter o zelo da pessoa para adquirir Mortalidade humana quando a pessoa reivindica a habilidade para cultivar um terceiro olho. O caminho dos Párias permite melhor as transformações estranhas destas Transmutações. Outros Promethean podem aprender estas Transmutações, mas as mudanças forjadas através de Metamorfose vêm mais facilmente aos Párias, devido à suas afinidades para o Refinamento do Cobre.

Máscara de Medusa (•)

Esta Transmutação deforma as características do Prometeus em um horrível aspecto

Custo: Nenhum

Teste: vigor + Intimidação

Ação: instantânea

Resultados de teste

Falha crítica: os criados falham em sincronizar corretamente seu corpo com seu Azoth, causando-lhe muita dor pelo corpo e fazendo Tormento surgir.

Falha: Os Criados não alteram a aparência.

Sucesso: Cada sucesso concede para o Prometeus um dado de bônus em Intimidação para qualquer teste Social relacionado a assustar. Qualquer outro teste social, porém, sofre uma penalidade correspondente aos sucessos. O efeito dura uma cena a menos que o Prometeus escolha terminar isto com uma ação imediata.

Armamento natural (•)

Uma vez que domine esta Transmutação, não a necessidade que o Prometeus carregue armas. Estimulado pelo fluxo de Pyros, ele pode criar garras ou presas a qualquer instante.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O personagem gasta um ponto de Pyros e cria garras nas mãos ou presas na boca. Estas garras ou presas infligem dano letal com um +1 dado para o ataque. Os efeitos deste poder duram para uma cena.

Se ele possui um membro extra, devido a uma Transmutação tal como Cem Mãos (um poder de Pandora, esta Transmutação pode ser comprada separadamente para cada membro extra. Esta Transmutação deve ser comprada uma vez para cada membro extra além desses que vêm na forma humana.

Benção de Tethys (••)

Com esta Transmutação simples, o Prometeus ganha habilidade para respirar água em vez de ar. Ele não desenvolve brânquias como pela Transmutação de Pandora o dom de Sebek. Mas, ela altera o forro dos pulmões de forma que ele é capaz de alquimicamente mudar o processo do oxigênio para água tão facilmente quanto podem fazer com o ar. Infelizmente, enquanto esta Transmutação está em efeito, o Prometeus sacrifica a habilidade para respirar ar e tem que gastar Pyros adicional para mudar seus pulmões ao normal.

Custo: 1 Pyros (mais 1 Pyros para mudar)

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Enquanto a Transmutação estiver em efeito, o Prometeus pode só respirar água. Ele pode respirar água salgada com tanta facilidade como água fresca, mas em águas altamente poluídas, um teste de vigor poderia ser exigido para evitar doença.

A Transmutação dura pelo tempo que o criado deseje porem não é incomum para um Prometeus perseguido pela solidão gastar meses ou até mesmo anos em baixo dos mares. Embora a duração desejada, o Prometeus tem que gastar outro Pyros para transformar seus pulmões do modo que eles eram. Qualquer água residual ou ar contido nos pulmões são assimilados mediatamente durante o processo de transformação, assim não há nenhum perigo do Afogamento enquanto o criado muda de um ambiente



para o outro. Se o personagem é arrancado do mar e falta o Pyros para desfazer a Transmutação, ele pode sufocar aos poucos como um peixe fora d'água. Desde que os Criados não são verdadeiramente vivos, eles não sofrem nenhuma penalidade de estar no fundo subaquático exceto no extremo fundo do oceano, nem mesmo eles conseguem chegar à superfície tão depressa.

Órgão redundante (••)

Esta Transmutação permite o Prometeus trocar a forma de uma porção do corpo para servir como ou um órgão (como um coração, fígado, rim ou baço) ou alguma outra parte especializada (como um olho, orelha ou língua). As partes de Transmutação têm muitas semelhanças com uma Transmutação de Pandora semelhante chamada Cem Mãos, assim Prometeus que não pratica o refinamento de Cobre às vezes desconfiam desses que exibem este poder. Há diferenças distintas entre as duas Transmutações, porém. Primeiro, a Transmutação Órgão Redundante permite só criação temporária (como contrário para a criação permanente do Pandora de membros novos). Também, esta Transmutação não confere nenhum dos efeitos doentes associados com seu Pandoran equivalente. Finalmente, a Transmutação é muito menos versátil que o poder do Pandora, como cada órgão deve ser comprado como uma Transmutação separada.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

As específicas vantagens conferidas por vários órgãos são descritos com a Transmutação Cem mão de Pandora na pg. 244-245 de Promethean, a não ser que este poder não permite a criação de membros atuais. Os órgãos novos duram por uma cena ou até o Prometeus ordenar que desapareçam do corpo como uma ação reflexiva.

Forma versátil (•••)

A este nível de autodomínio, pode alterar o tamanho do Prometeus e a proporção de várias partes do corpo. Ela pode esticar as pernas para alongar o passo largo. Ela pode ajustar o corpo inteiro para passar pela menor das aberturas. Ela pode deixar o corpo inteiro flexível e elástico pode encolher os ombros além dos níveis mortais.

Custo: Nenhum

Teste: Perseverança + Medicina

Ação: instantânea

Se ela usar esta Transmutação para alterar os membros, o Prometeus pode alterar ambos os membros com uma única aplicação da Transmutação. Os efeitos de Forma versátil duram uma cena inteira durante o tempo que o Prometeus ativar qualquer dos efeitos especificamente descritos.

Resultados de teste

Falha crítica: o criado falha em sincronizar corretamente seu corpo com seu Azoth, fazendo assim surgirem dores pelo corpo e fazendo Tormento surgir.

Falha: O Criado não altera seu corpo.

Sucesso: Pela a duração da cena, o Criado ganha o poder para alterar a consistência do corpo e pele conforme as descrições das Alterações.

Embora o poder seja versátil, os Criados só podem usar um dos benefícios conferidos por vez de este poder. Por exemplo, se um Prometeus ativou esta transmutação e está usando a alteração de Pernas Longas para melhorar a Velocidade dele, ele não pode usar simultaneamente alterar o corpo a flexibilidade para adquirir uma armadura a menos que ele restabeleça primeiro as pernas para a forma normal como uma ação instantânea.

Alterações

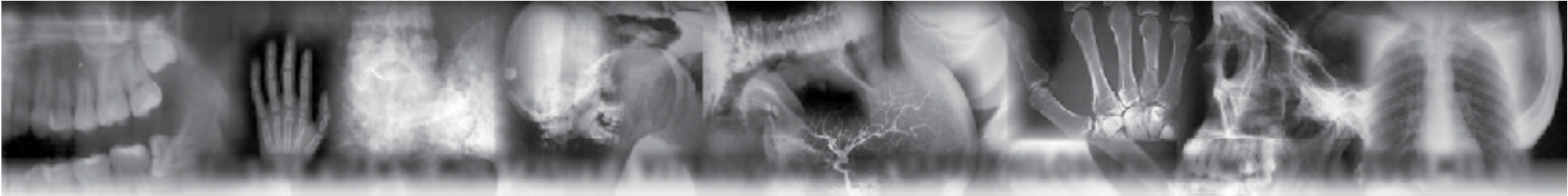
Estas alterações são mais as mais comuns possíveis com esta Transmutação. Outras alterações que estão mantendo com o tema geral deste poder podem estar disponíveis a discrição do narrador (como esticar as orelhas da pessoa para prover audição melhor ou modificando os dedos da pessoa para melhorar velocidade da digitação).

• **Braços Longos:** O Prometeus pode esticar os braços dele para alcançar coisas que estariam além do alcance. Ambos os braços dele alongam através de uma polegada por sucesso. Um Criado com esta alteração entre em combate de briga ganha +1 de bônus na defesa, como o alcance dele é muito maior que o de seu adversário. Alternativamente, o Criado pode escolher alongar um dos braços para alcançar algum objeto além do alcance normal.

Em tal caso, alongar o braço é afetado por 3m por sucesso, mas os Criados não ganham o bônus de defesa em combate. Na realidade, ele sofre uma -1 penalidade em qualquer teste relacionado a combate enquanto a alteração está em efeito, devido, os problemas de destreza de lutar com um braço muito maior que o outro. Com um sucesso extremo, o Os braços de Prometeus crescem através de 2 pés por sucesso (ou 3 pés metros por sucesso se um membro é alongado).

• **Pernas Longas:** O Criado alonga as coxas e canelas através de um 1,5m por sucesso, enquanto soma-se +1 por sucesso para determinar a o fator de Velocidade. Com um sucesso extremo, o Criado pode alongar as pernas por 3m por sucesso que altera a bonificação de Velocidade em +2 por sucesso.

• **Esqueleto Maleável:** O Criado pode amolecer temporariamente a estrutura do esqueleto, o permitindo ajustar o corpo inteiro, para passar por qualquer abertura



maior que um pé em diâmetro. O Criado poderia passar o corpo inteiro dele facilmente por um estreito duto de ventilação pelo qual ele poderia viajar 10 pés como uma ação imediata, perdendo a Defesa dele, entretanto. Se esta alteração é usada junto com Braços Longos ou Pernas longas, os membros afetados são completamente flexíveis, capazes

de dobrar-se ao redor de cantos ou em posições impossíveis para um corpo normal. Com um sucesso extremo, o criado pode ajustar o corpo por qualquer abertura maior que três polegadas de diâmetro.

• **Corpo flexível:** O Criado pode alterar a estrutural integridade do corpo inteiro dele, concedendo a efetivamente, forma e a consistência de borracha grossa. Este corpo flexível pode encolher os ombros para se desfazer de dano contusivo com facilidade, mas ainda pode ser vulnerável para ataques cortantes e dano por fogo. O criado ganha um ponto de armadura por sucesso, aplicável contra um dano de contusão. Com um sucesso extremo, o Criado pode converter dano letal em dano de contusão enquanto esta alteração está em efeito.

Forma do Barghest (••)

Alterando o comprimento e forma dos membros, as mãos e pés, e a cabeça, o Criado pode assumir a forma de um grande, mastim uma criatura às vezes chamada de barghest, um cão de caça do inferno legendário de Yorkshire, na Inglaterra. Ele poderia ser confundido com um cão de caça grande na escuridão ou em pouca iluminação, mas a forma antinatural dele é evidente em luz clara.

Condição prévia: Armamento natural (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

As pernas do Prometeus dobram e apertam em uma forma semelhante a de um grande canino. Os braços dele alongam para emparelhar ao passo largo das pernas, enquanto as mãos se transformam em patas selvagens com garras. A mandíbula do Prometeus se estende na forma de um focinho canino áspero com presas de navalhas afiadas, e o nariz dele alarga para maximizar suas capacidades olfativas. O Criado perde o polegar e a capacidade de manusear coisas como humano e não pode executar nenhuma ação física além do potencial físico de um grande cachorro. Porém, retém sua inteligência normal uma capacidade de fala humana, embora que distorcida e desagradável.

O Prometeus perde sua Defesa durante o turno de transformação. Na forma de barghest, o Prometeus ganha +1 Força, +3 Velocidade (devido a um +2 aumento para o fator de seu deslocamento) e +1 de bônus em todos os testes de percepção. Se o Prometeus conhece qualquer

Transmutação de Sensorium (como o Nariz de Sabujo), ele pode a ativar reflexivamente enquanto esta usando esta Transmutação. Finalmente, as garras do barghest e mordida infligem +1 dano letal.

Se o Prometeus souber a Transmutação da Máscara da Decepção, ele pode usar isto para parecer real com um cão de caça natural. Ele não precisa fazer um teste separado de ativação para este poder ou gastar o Pyros requerido contanto que ele traga o conhecimento daquela Transmutação quando ele a ativar.

Disfarce de Proteus (••••)

A este nível de domínio, o Prometeus pode manipular a forma dele para formar uma variedade de objetos sólidos inanimados. Com um pensamento, o personagem transmuta a totalmente o seu corpo em um material viscoso só contido apenas por sua pele. Daquele ponto, ele só precisa se concentrar estirar a sua pele na forma apropriada e textura e então permitir o material viscoso solidificar-se na nova forma.

Condições prévias: forma versátil (•••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + raciocínio

Ação: Estendida (5-10 sucessos; um teste representa um turno de modulação).

Uma vez que o Criado gasta Pyros para ativar o Disfarce de Proteus, ela pode moldar seu corpo então em quase qualquer forma. O seu corpo assume uma cor cinzenta, embora ela, com tom de pele natural, com uma textura flexível. Se ela sabe a conhece a transmutação de deception (decepção) Cor de Homem, que ela pode imitar cores específicas e texturas sem exigir um teste para ativar aquele poder. O Criado pode transformar as roupas que ele marcou com fogo com a transmutação marca de fogo de Vulcanus. a Roupas marcada com fogo também assumirá uma aparência cinza, flexível, mas também pode ser alterado livremente com Cor de Homem, igual ao próprio corpo do Prometeus.

O Criado é limitado a forma com um Tamanho igual ao Tamanho norma ou uma variação de mais ou menos 2. Então, um Criado de Tamanho normal (Tamanho 5) poderia comprimir seu corpo em um objeto de Tamanho 3 ou poderia estirar-se em um objeto de Tamanho 7. Entretanto, ele não pode mudar sua massa. Quando ele se fizer em um objeto menor que seu Tamanho normal, aquele objeto é notoriamente mais pesado que ele deveria ser em seu peso normal. Se moldar-se em objetos maior que seu tamanho normal a regra é a mesma. O Criado não pode se transformar em qualquer coisa com partes moveis complexas como uma máquina, mas ela poderia se disfarçar facilmente como uma cadeira ou como um vaso de planta.

Uma vez que ele assume uma nova forma, o Criado pode manter-se por uma cena sem dificuldade. Ele pode



continuar mantendo-se assim indefinidamente a um custo de um ponto de Pyros adicional por cena extra.

Resultados do teste

Falha crítica: Qualquer acúmulo de sucessos serão perdidos.

Falha: O Criado não adquire sucesso o bastante para assumir a forma desejada, mas podem continuar tentando no próximo turno.

Sucesso: O Criado adquire sucessos o suficiente para assumir a forma desejada. A forma deve ser um objeto inanimado que se ajuste dentro dos parâmetros de Tamanho, mas além disso, pode ser virtualmente qualquer coisa que os Criados possa imaginar. Nesta forma, ela ganha um ponto de armadura que converte qualquer dano letal em contusão. Embora esteja imitando um objeto, ela ainda é uma criatura viva, assim ela não ganha a Durabilidade da substância imitada.

Cinco sucessos são necessários, mas esta exigência pode ser aumentada baseada em certos fatores:

Situação de sucessos

+1 o Tamanho do objeto difere do tamanho do criado

em um.

+2 o Tamanho do objeto difere do tamanho criado em dois.

+2 o objeto tem uma forma que requer alguma habilidade

(como uma cadeira ou uma estátua abstrata).

+3 o objeto tem uma forma que requer grande habilidade

(como uma escrivaninha com gavetas trabalhadas, uma estatua de uma pessoa reconhecível ou uma tapeçaria ornamentada).

+3 a +5 O objeto tem uma textura incomum ou mistura de texturas (como uma cadeira com estofamento macio, uma planta em um vaso com folhas realísticas, ou um jogo grande de cortinas de seda).

Homúnculo (••••)

O Prometeus pode criar uma versão pequena dele para usar como espião ou sabotador. Uma vez chamado, o homúnculo emerge da barriga do Prometeus, rasgando um buraco pequeno para rastejar o qual então se cura imediatamente uma vez que a criatura saia. Uma vez que o homúnculo se liberta, sua mente será inerte a menos que o Prometeus ative isto. O Prometeus pode projetar a consciência dele no homúnculo como uma ação reflexiva, mas quando ele não estiver animando a criatura ficará com a mente inerte e desamparada.

Custo: 1 Pyros, mais 1 Pyros por ponto de Tamanho (máximo Tamanho 2).

Teste: Inteligência + Medicina (ou Ocultismo)

Ação: instantânea (mais um turno por ponto de Tamanho)

Se só um ponto de Pyros estiver gasto, o resultado será um homenzinho de quatro polegadas de altura e terá Atributos Físicos de um ponto cada. Com dois pontos de Pyros, o homúnculo é Tamanho um, sua Força é um e sua Destreza e vigor são iguais à metade da Prometeus (aproximadamente). Com três pontos, a criatura é Tamanho 2, o Tamanho máximo para um homúnculos, e todos seus Atributos Físicos são iguais à metade de seu criador (aproximadamente). Enquanto estiver ativo, o homúnculo tem todos os Atributos Mentais e Sociais de seu criador e todas as suas Habilidades, embora a criatura sofra penalidade significativa para muitas Habilidades devido o seu Tamanho pequeno. Todas suas vantagens são calculadas pelas regras normais.

Enquanto ele estiver animando o homúnculo, o Prometeus não pode entrar em nenhuma ação com o próprio corpo dele, ele perde cinco dados em todas as jogadas que envolvem consciência do ambientes externos a seu corpo. A consciência dele automaticamente volta para o corpo se o corpo normal sofrer qualquer dano ou se o homúnculo é destruído. Se o homúnculo é destruído, seu criador sofre vários pontos de dano letal automaticamente igual ao Tamanho do homúnculo. (Ele não leva nenhum dano pela a perda de um homúnculo de quatro polegadas.) Alternativamente, o criador pode comandar o homúnculos para voltar a ele e Juntar-se novamente a seu corpo. Como uma opção final, o Criado pode ordenar a autodestruição do homúnculo infligindo dano de contusão ao Prometeus igual ao Tamanho do homúnculo +1, mas previne o dano mais sério causado por seu ser morto for por outro. Enquanto o Prometeus estiver usando o corpo do homúnculo, ele pode usar qualquer outra Transmutação que saiba, ao custo de Pyros normal.

Resultados do teste

Falha crítica: O criado falha em gerar os processos alquímicos corretamente dentro de seu corpo, enviando seu Pyros sem controle e de forma desperdiçada os seus humores vitais. O jogador do Prometeus tem que fazer um teste imediatamente para o personagem resistir ao Tormento.

Falha: O Promethean não cria o homúnculo.

Sucesso: o criado molda o homúnculo que escala fora de sua barriga e cai ao chão que permanece inerte até que o controlem mentalmente. Embora a criação do homúnculo seja uma ação imediata, leva um turno para sair por ponto de tamanho. Um homúnculo de quatro polegadas surge na mesma turno que este poder é ativado. Classifique um homúnculo segundo o tamanho 1 que surge ao término da próxima rodada, e um homúnculo de tamanho que 2 surgira ao término da terceira rodada. O Prometeus não pode fazer nada durante o tempo o homúnculo está emergindo.

O homúnculo pode sobreviver durante 24 horas, a



menos que seja destruído prematuramente. Se aquele prazo termina e o homúnculo morre porque não se reuniu ao seu criador, o criador sofre o mesmo dano como se tivesse sido destruído.

Quimera (•••••)

O Promethean é um perfeito impostor, capaz de imitar um animal ou criatura, incluindo sua textura (pele, ossos, etc.). Porém, para fazer isso, ele tem que tocar a criatura para que este seja copiado. A quimera é uma cópia perfeita de forma e espécime original, mas não tem nenhum aumento de característica ou habilidades sobrenaturais associadas com o espécime. Nem têm quaisquer das recordações daquele animal ou habilidade. O Criado sempre retém os próprios Atributos Mentais dele estando na forma da Quimera.

Condição prévia: Forma versátil (•••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Inteligência + vigor

Ação: Estendido (5+ sucessos; um teste representa uma turno de mudança de forma).

Uma vez que tenha tocado uma espécime e usado este poder para assumir sua forma, a forma permanecerá na biblioteca mental do criado durante várias semanas igual ao Azoth dele. Se ele gastar um ponto de experiência durante este tempo, ele pode guardar na memória permanentemente.

Os Criados podem assumir formas de criaturas maiores ou menores que ele. Se ele assumir a forma de uma criatura maior, ele tem que gastar Pyros adicional a uma taxa de um ponto por ponto de extra de Tamanho ate a forma desejada. Se a forma desejada for menor, o excesso da carne do Criado muda de acordo com a forma que ele assume. Para recuperar seu Tamanho anterior, o Criado tem que juntar os restos esquecidos do corpo e fundir-se a eles. Se esses restos são destruídos de alguma maneira, o Prometeus tem que devorar bastante comida para permiti-lo a voltar ao normal, aproximadamente 50 gramas por ponto de Tamanho ser recuperado. Assumindo a forma de um animal com um Tamanho muito pequeno é adequadamente um pouco perigoso, com a forma menor perde um número de pontos de vitalidade igual ao Tamanho perdido pela duração da Transmutação. Um Prometeus nunca pode assumir a forma de uma criatura abaixo de Tamanho 1 ou acima de Tamanho 10.

O Criado não pode assumir a forma exata de outra pessoa a menos que ele também saiba a Transmutação da Máscara de Deception. Se ele fizer, ele pode copiar uma pessoa perfeitamente gastando um Pyros adicional quando o poder é ativado (e gastando um ponto de experiência talvez para acrescentar a forma da pessoa permanentemente à sua biblioteca mental). Um Prometeus sem Máscara pode assumir a forma de uma

pessoa genérica que simplesmente se assemelha ao alvo. Quer dizer, a forma adotada poderia ter a mesma raça, gênero e construção aproximada com o alvo, mas o Prometeus não poderia enganar qualquer um que soubesse sobre o alvo.

Um Prometeus não pode usar Quimera para assumir a forma funcional de um vampiro. Falta-lhe o poder mágico para animar um cadáver daquela maneira. Esta Transmutação pode só lhe permitir se aparecer como um cadáver que se assemelha ao vampiro (perfeitamente assim, se Máscara for usada). Se o personagem usar este poder para imitar um lobisomem, Quimera permite para o Criado assumir a forma da criatura que Prometeus tocou, mas os criado não ganha nenhuma habilidade ou formas dos lupinos.

Enquanto o Prometeus estiver na forma nova, todas as vantagens normais e desvantagens de existência de Prometeus se aplicam àquela forma. Como é evidente, o Criado nunca ganha qualquer poder sobrenatural adicional associado com a criatura que ele copia.

Resultados do teste

Falha crítica: o criado falha para direcionar seu Azoth corretamente, enviando seu Pyros de forma incontrollável e desperdiçando seus humores vitais. O jogador de Prometeus tem que fazer imediatamente um teste para resistir ao Tormento. Também, ele perde todos os sucessos acumulados.

Falha: O Criado não assume a forma desejada, mas podem continuar tentando no próximo turno.

Sucesso: O Prometeus assume a forma desejada. Cinco sucessos são necessários. Porém, certos fatores podem aumentar este número. É somado um sucesso por cena adicional na qual o Prometeus pretende manter a forma. (Ele tem que decidir isto ao ativar o poder.) é somado um sucesso por diferença em Tamanho do Tamanho natural do Prometeus e que da forma ser atingido.

Fortaleza inexpugnável (•••••)

O Criado pode endurecer sua própria forma natural, fortalecendo assim sua pele em uma armadura densa que pode o proteger de dano. Ao contrário da Transmutação corpórea Corpo Duro, poder radicalmente altera o aparecia física do Prometeus. A maioria dos humanos reage negativamente à visão de sua pele endurecida.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + vigor

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O corpo do Prometeus tem um peso extra sem nenhum outro efeito. Ele sofre uma penalidade de um dado a todos os testes baseados em Destreza.

Falha: O Criado não endurece sua estrutura.

Sucesso: Cada sucesso no teste dá para o Prometeus um ponto de armadura na forma de uma pele resistente



que dura por uma cena.

O Prometeus endurece sua pele por uma cena. Ele ganha um ponto de armadura por sucesso. (Ao contrario da Transmutação corpórea Corpo Duro, os pontos de armadura totais não estão limitados pelo vigor do personagem.).

Sensorium

Estas Transmutações indiscutivelmente úteis dão para o personagem poderes de percepção além das capacidades humanas. Entender melhor o mundo ao seu redor, um Prometeus que segue o Refinamento de Cobre busca melhorar sua habilidade para percebê-lo. Considerando que Metamorfose focaliza em mudar a si mesmo interiormente, estas Transmutações refletem a evolução mística do Prometeus para observação externa. Alguns médicos acham isto irônico que eles têm que alcançar perspicácia desumana antes que eles pudessem descobrir como se tornar humano. Outros Prometeus podem aprender estas Transmutações, mas as mudanças forjadas por Sensorium vêm mais facilmente aos Párias, devido suas afinidades para o Refinamento de Cobre.

O Nariz de sabujo (•)

Esta Transmutação dá ao Prometeus as habilidades olfativas superiores as de um canino quando ele deseja. Os Criados que vivem nas áreas urbanas poderiam não desfrutar o lado ruim pungente a tal senso de um bom olfato, mas os Párias buscam este poder geralmente. Na selva, a habilidade para caçar facilmente a presa é excedida só pelo potencial para descobrir aqueles que poderiam desejar fazer um mal; mesmo quando eles ainda estão contra o vento.

Custo: Nenhum

Teste: Inteligência + Sobrevivência

Ação: instantânea

O Criado é capaz de feitos além das possibilidades humanas. Como um cachorro, ele pode localizar só pelo cheiro. Fazendo assim, testa-se raciocínio + Sobrevivência e uma ação estendida, onde cada teste representa aproximadamente 10 minutos de procura. Para determinar reação à surpresa, o personagem Criado ganha dois dados de gratificação em testes a menos que o narrador julgue que aquele cheiro não pôde ser captado por alguma razão (por exemplo, o Promethean enfrentando adversários inodoros ou foi dosado recentemente com spray de pimenta). Esta Transmutação também ajuda um personagem que luta



as cegas através de cheiro.

Uma vez ativado, requerendo um teste de Inteligências + Sobrevivência, este poder permanece em efeito durante 24 horas a menos que o Prometeus deseje cancelar o efeito (que requer uma ação imediata). Qualquer um que usa ataques como gás lacrimogêneo ou spray de pimenta contra um Prometeus que usa esta Transmutação ganha um bônus de dois dados. Falha crítica em testes de rastrear o cheiro podem resultar no Prometeus seguindo um falso rastro ou vomitando alternativamente.

Porque são conectados assim de perto gosto e o cheiro, um Promethean que possui a Transmutação de Língua Distintiva ganha um dado de bônus ao usar deste poder.

Língua distintiva (•)

Com um gosto mínimo, o Promethean pode descobrir a presença de substâncias conhecidas ou perigosas não reconhecidas. Os Criados são notavelmente resistentes a tal trauma, claro que, o benefício mais dramático desta Transmutação é a habilidade para evitar ingerir venenos e senti-los na mesma hora. Um Promethean inteligente pode achar muitos outros usos para esta Transmutação que varia de experimentação alquímica a investigações ou

Até mesmo rivais roubando receitas favoritas. Língua distintiva exige que o Promethean prove o material que deseja identificar, assim sua língua de fato tem que tocar a substância. Ativação do poder é reflexiva, mas de fato provando uma substância geralmente é uma ação imediata.

Custo: Nenhum

Teste: raciocínio + Sobrevivência

Ação: Reflexiva

Porque são conectados assim de perto gosto e cheiro, um Promethean que possui a Transmutação de Nariz do Sabujo ganha um dado de bônus ao usar este poder.

Resultados de teste

Falha crítica: O Prometeus está confuso pelos gostos degustados e os interpreta mal, ou o intenso gosto induz náusea e vômito.

Falha: A tentativa para identificar a substância falha por falta de gosto.

Sucesso: O Prometeus já identifica substâncias que ele conhece se estiverem presentes na substância que é provada. Não são identificadas substâncias desconhecidas, entretanto sua presença é revelada se eles forem perigosos ao personagem.

Orelhas sensíveis (•)

Quando esta Transmutação for ativa, o Prometeus melhora sua audição as distâncias sobre-humanas. Ele pode ouvir frequências altas ou baixas, e a distância audível é melhorada.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, entretanto poderia modificar as circunstâncias de outros testes.

Ação: instantânea

Enquanto esta Transmutação for ativada, o Criado pode ouvir em frequências além da capacidade humana. Apitos de cachorro, sonares e vibrações sub-sônicas são todas claramente audíveis. Com aprovação do narrador, o Promethean pode ouvir coisas que não poderia normalmente caso contrário não descobriria nada, e esta Transmutação acrescenta dois dados a qualquer teste de percepção baseado em audição normal. O uso desta Transmutação não garante que um teste de percepção baseado na audição terá sucesso. Estende os possíveis tempos simplesmente quando tal um teste poderia aplicar e poderia conceder um bônus ao teste. Esta Transmutação também ajuda um personagem lutando as cegas escutando o inimigo. Uma vez ativado, esta Transmutação dura até o tempo que o Promethean usar, como uma ação imediata. Se ele é sujeito a um som particularmente alto ou estridente durante aquele tempo, então o jogador tem que ter sucesso em um teste de vigor (com uma penalidade -1 a -5 por barulhos extremamente altos). Se o teste falhar, o personagem perde sua audição imediatamente pelo o resto da cena. Se o teste de vigor resultar em uma falha crítica, o Prometeus fica surdo durante pelo menos 24 horas.

Olho tradutor (•)

Enquanto permanecer ativo, esta Transmutação permite o Promethean saber o significado de qualquer símbolo que observa embora idéias complexas e conceitos culturais estrangeiros ao leitor são mais difíceis de decifrar. Um Promethean de qualquer Linhagem pode alterar a sua visão para adquirir esta transmutação, mas ela vem mais facilmente para aqueles que especializam nos Refinamentos dos Eremitas. Devido a Inquietação ou preferência pessoal, alguns Prometeus não podem ou estão pouco dispostos a conversar seguramente com os habitantes de regiões pelas quais eles têm que passar. A procura por significados alguns Prometeus passeiam alienados para procurar a verdade na palavra ao invés da escrita, contudo a caça pode os conduzir para cantos do mundo onde nem mesmo onde eles podem falar a língua local. Adicionalmente, a prática de deixar o peregrino nem sempre é de forma unida e aconchegante.

Custo: Nenhum

Teste: Inteligência + Acadêmicos

Ação: Estendido (1-15 sucessos; um teste representa uma rodada para decifrar).

Resultados do teste

Falha crítica: O Promethean entende mal o significado do manuscrito, enquanto conduzindo a potencialmente conclusões perigosas.

Falha: A tentativa para discernir o significado dos



símbolos falha.

Sucesso: pelo o resto da cena, o Prometeus pode ler o significado de um jogo de símbolos escritos que ele pode ver claramente prosperamente, se eles são arranhados em uma parede ou impressos em um livro. Esta compreensão evita barreiras de idioma com a finalidade de interpretar a mensagem, mas não concede qualquer habilidade para entender o próprio idioma. Adicionalmente, a Transmutação não permite o Promethean ler mais depressa que normal.

Como uma ação estendida, esta Transmutação requer um número variado de sucessos que dependem da complexidade dos símbolos que são decifrados:

- Simples** (uma frase curta)
1
- Envolvente** (um parágrafo)
3
- Elaborada** (página ou assim de material)
6
- Amedrontadora** (fórmula científica)
9
- Complicado** (decifrar um código)
15

Visão da aura (••)

Uma vez que o Promethean alcança esta Transmutação, ele abre seus sentidos para perceber as auras psíquicas que cercam todas as criaturas sensíveis. Numerosas e freqüentemente-inconstantes cores e padrões compõem estas auras, entretanto as emoções mais fortes ou significantes predominam. Devido à natureza de auras, este poder pode ser usado como um meio para descobrir outras entidades sobrenaturais.

- Custo:** Nenhum
- Teste:** Inteligência + Autocontrole + Empatia - Autocontrole do sujeito
- Ação:** instantânea (Note que, entretanto esta é uma ação imediata, leva mais que um turno para ver os detalhes em uma aura. O personagem tem que examinar a aura do sujeito deve fazer isso por dois turnos inteiros, embora ele precise de só um teste para determinar o sucesso.

- Resultados do teste**
 - Falha crítica:** O personagem recebe à informação errada.
 - Falha:** O personagem não pode discernir a aura, cores, nada.
 - Sucesso:** O personagem percebe várias cores dentro a aura do sujeito igual ao número de sucessos obtido no teste. Veja os “Significados das Auras” logo ao lado.

Condição	Cor
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura

Bravo	Vermelho
Amargo	Marrom
Calmo	Azul claro
Piedoso	Cor de rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Rosa
Feliz	
Maligno	Preto
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde vivo
Triste	Prata
Espiritual	Ouro
Desconfiado	Azul escuro
Confuso	Cores inconstantes
sonhador	Cores faiscantes
Controle sobrenatural	Aura emudecida e fraca.
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Vampiro	Cores pálidas
Metamorfo	Aura intensamente brilhante
Fantasma	Aura fraca
Uso de magia	Miriades de faísca
Promethean/Pandora	Aura ígnea

- Visão noturna (••)**

Mais atento à noite que uma coruja, o Promethean com esta Transmutação pode ver claramente até mesmo em escuridão completa.

 - Custo:** 1 Pyros
 - Teste:** Nenhum
 - Ação:** instantânea

Quando esta Transmutação é ativada, dura para o resto da cena atual a menos que o Promethean gaste uma ação imediata para desativá-la. Durante aquele período de tempo, o Criado pode ver claramente até mesmo em escuridão total. Porém, enquanto o poder é ativo que a visão dele é incolor como ele estivesse assistindo o mundo como um velho filme preto-e-branco. Exposição para qualquer fonte luminosa forte enquanto usa Visão noturna exige para o Prometeus ter sucesso a um teste de vigor ou sofrer cegueira pelo resto da cena.

- Olhar efêmero (•••)**

Empurrando seus sentidos a níveis de místico, o Criado pode ver além da mera existência material. Esta Transmutação de Sensorium é semelhante a o melhoramento Carne Efêmera, mas normalmente muito mais seguro. O poder concede para o Promethean a habilidade para perceber objetos espirituais e criaturas



que são achadas no mundo físico, contudo é intangível (também conhecido como estado de Crepúsculo). Olhar Efêmero não concebe a habilidade para interagir fisicamente com entidades fantasmagóricas nem permitir que tais seres ataquem o Prometeus se eles já não pudessem realizar esse feito.

Condição prévia: Visão de aura (••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, embora pudesse ser requeridos testes de percepção enquanto usa isto.

Ação: instantânea

Uma vez ativado, os efeitos desta Transmutação duram pelo resto da cena. Este poder não aumenta a distância da visão do Prometeus ou lhe permite ver através de objetos sólidos. Ela não poderia ver um fantasma que se levanta atrás de uma parede sólida muito ao longe. Para o jogador do Promethean ainda seria exigido ter sucesso a testes de percepção para o personagem discernir seres fantasmagóricos que estão tentando se esconder.

Visão de fogo (•••)

Embora sua existência seja anterior a idade moderna, Prometeus cientificamente descrevem esta Transmutação como lhes permitindo simplesmente ver em frequências de luz baixa. Normalmente invisível ao olho humano. Esta representação não é completamente precisa, mas a Transmutação parece conceder uma visão de radiação infravermelha.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, entretanto poderia modificar as circunstâncias de testes de percepção.

Ação: instantânea

Uma vez é ativada, esta Transmutação dura por uma cena (a menos que cancele como uma ação imediata) e reveste a visão do Promethean com um tipo de “visão infravermelha”. Ela pode tentar feitos sensórios milagrosos de percepção como os passos rápidos e frescos de uma pessoa fugindo ou descobrindo o brilho vermelho de um atacante que há pouco espera em um canto. O calor de uma arma recentemente disparada pode ser óbvio, e o fato que um cadáver ambulante esta com uma temperatura menor que a da sala pode ser um pouco mais difícil. Diferente de Visão da Noite, esta Transmutação não substitui visão usual. Ela pode ver cores quando há luzes claras. Em escuridão completa, porém, ele pode ver só as formas vermelhas de figuras cuja temperatura difere a do ambiente. (Coisas como Pandorans adormecidos ou mobília permanecem provavelmente invisíveis.) Se o Prometeus possuir Visão de fogo e Visão noturna, ela pode os ativar ambos simultaneamente como uma ação imediata e o custo é de só um ponto de Pyros para os dois combinados. Se ele escolher esta opção, entretanto, as duas Transmutações terminarão automaticamente se ele cancelar a uma de ambas.

Círculo de Olhos (••••)

Com esta Transmutação, o Prometeus pode perceber 360 graus ao redor ele.

Custo: Nenhum

Teste: raciocínio + Azoth

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O Criado sofre um deslocamento de retina, sofrendo uma penalidade -2 a todos os testes baseados em visão (inclusive ataques) para o resto da cena.

Falha: A Transmutação não tem nenhum efeito.

Sucesso: Para o resto da cena, a visão do Prometeus estende em todas as direções ao seu redor. Contanto que ele possa ver, ele pode perceber em 360 graus. É quase impossível surpreender o Criado ou se mover furtivamente perto dele, e ele pode usar sua defesa normalmente contra ataques pelas costas. Adicionalmente, Círculo de Olhos ele ganha +1 de Defesa enquanto esta ativada.

Sensos rarefeitos (•••••)

O Prometeus afia todos seus sentidos que pouco escapa se sua notificação. Por si só esta Transmutação assegura que o Criado é anormalmente perceptivo, contudo também pode combinar com muitas outras habilidades de Sensorium para permitir feitos verdadeiramente extraordinários de observação.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum, entretanto modifica testes de percepção baseados em Inteligência.

Ação: instantânea

Quando este poder for ativado, todos os testes de percepção do Promethean se tornam ações de rotina. Isto significa que sempre nos testes de percepção ele joga a parada de dados, e poderá ré jogar qualquer teste fracassado uma vez. O Criado pode ativar ou pode desativar este poder, sem um teste à vontade, mas fazendo assim requer uma ação imediata. Mantendo isto ativo a toda hora é muito útil, mas ocasionalmente pode ser perigoso. Se o Prometeus sofre uma falha crítica em qualquer teste de percepção enquanto este poder é ativado, ela se desorientará efetivamente nos ambientes até o fim do turno seguinte além das penalidades aplicadas no resultado de falha crítica original.

Senso Clarividente (•••••)

O esforço do Prometeus para descobrir como o mundo se conecta, permite-lhe usar laços simpatizantes para estender seus sentidos. Se ela possuir um pedaço da substância do alvo, ele pode estar no local daquele alvo. O Criado pode empregar todos seus sentidos para esta conexão do perceptual, lhe permitindo ver, ouvir, cheirar e até mesmo sentir o sujeito.

Custo: 1 Pyros



Teste: Azoth + Investigação

Ação: instantânea

O Criado tem que ter um pedaço da substância física do alvo, como cabelo, pedaços de unhas ou sangue de uma criatura, uma folha, flor ou semente de uma planta; ou uma lasca de material de um objeto.

Resultados do teste

Falha crítica: Os esforços do Prometeus falham, contudo o alvo sente como se estivesse observando alguém

Falha: O Criado não consegue sentir o seu alvo.

Sucesso: Pelo resto da cena, o Promethean pode sentir seu alvo (e só o alvo) com visão, audição, olfato e tato até mesmo se aquele alvo estiver à milhas de distancia. Ela pode assistir e pode escutar o alvo, mas o alvo designado permanece desavisado a menos que ele tenha sentidos mágicos que poderiam o alertar. Esta Transmutação não habilita contato atual. A sensação de toque não conta como toque no oponente.

Possíveis Modificações: Previamente espiado em alvo durante 24 horas passadas (-1 por tentativa), alvo desconhecido de pedaço “eu desejo saber de quem é este dedo?” (-2), pedaço de objetivo obsoleto (-1 a -3), o Criado viu e conhece bem (+1), pode perceber alvo que usa sentidos normais atualmente (+2).

Visão penetrante (•••••)

Como visão de Fogo, esta Transmutação permite ao Prometeus a sobrenaturalmente observar luzes diferentes de que normalmente são invisíveis ao olho humano. Como um poder sobrenatural, não é um processo completamente científico, mas a pessoa poderia descrever melhor ao Criado como um processo que se usa para ver Radiografias.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, entretanto poderia modificar as circunstâncias de testes de percepção.

Ação: instantânea

Pela duração de uma cena, esta Transmutação permite para o Prometeus investigar por objetos materiais dentro de 10 metros. Visão penetrante permite o Criado automaticamente ignorar os fatores de encobrimento como névoa, ou obstruções físicas. Isto se aplica também a penalidades de encobrimento a testes de percepção. Se o Promethean entra em uma ação imediata para examinar um objeto ou pessoa, e o jogador tem que ter êxito em um teste de raciocínio + Autocontrole, ele pode acrescentar dois dados de bônus ao próximo teste para atacar aquele alvo. Ele focalizou no interior do sujeito e mirou seus pontos fracos. Adicionalmente, com uma ação imediata, o Criado pode investigar por através de material sólido, identificando um artefato roubado em um bolso de casaco ou identificando um assassino que espera atrás da porta. Se o Promethean levar tempo

para especificamente olhar em um local fixo, o narrador pode permitir a tentativa para ter sucessos automáticos ou pode requerer um teste de percepção que depende das circunstâncias.

Vitalidade

Transmutações de vitalidade permitem o Promethean canalizar o Azoth pelo corpo dele, fortalecendo os músculos e tendões aumentando as capacidades físicas dele. Estes aumentos físicos podem acontecer de vários modos diferentes, mas todos geralmente afetam a Força ou o vigor do Promethean de alguma maneira. Qualquer aplicação de poderes de Vitalidade são óbvias e visíveis no corpo do Promethean, sobre e além de exibir os desfiguramentos naturais dele. A natureza precisa de desta resposta física é determinada pela Linhagem do Criado. Frankensteins encanam bÍlis amarela em seus músculos, resultando em pele fica repugnante está quente ao toque e emana um resÍduo oleoso. O Tammuz canaliza a bÍlis preta que faz a pele ficar pÁlida fria e úmida ao toque. Um Tammuz que emprega uma transmutação de Vitalidade torna visÍvel uma respiração gelada nele embora temperatura ambiente esteja diferente de frio. Osirans suam profundamente ao usar Transmutações de vitalidade e pode ser encharcado depressa com suor. A pele de um GalatÍia arde com uma cor corada como de sangue os músculos dela, atravessam ocasionalmente, a pele como um suor de sangue claro. Finalmente, o Ulgan mÍstico segrega quantidades pequenas de ectoplasma pela pele dele que formam uma bÍlis pegajosa em tudo que ele toca. O caminho dos TitÁs se empresta Às alterações corporais forjado por estas Transmutações. Outro Prometheans pode ter estas Transmutações, mas as mudanças forjadas por Vitalidade vêm facilmente aos TitÁs, devido a sua afinidade para o refinamento do Ferro.

Punho de Talos (•)

Livrando-se das preocupações que um mortal teria com corpo vivo dele, um Promethean com esta Transmutação pode encarnar o poder do seu humor primário em seu braço ou perna, tornando-o um instrumento particularmente destrutivo, contra objetos inanimados.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea, ou reflexiva se o Promethean sacrificar sua Defesa

No turno seguinte a ativação, o Promethean pode golpear um objeto material (não uma criatura viva) e ignorar um ponto de Durabilidade do objeto por cada ponto de vigor ela possui. Se o Criado falha em infligir



dano ao objeto que ele golpeia, ela sofre vários níveis de dano de contusão igual à Durabilidade do objeto que ele atacou. Normalmente, o Promethean tem que gastar um turno invocando o Pyros interior antes de ela possa golpear o seu alvo. Ele pode escolher gastar o Pyros e golpear no mesmo turno, mas fazendo assim ele perde sua a Defesa durante aquele turno.

Poder (• a •••••)

Esta transmutação tem cinco níveis, variando de um para cinco pontos, e cada um deve ser aprendido em ordem seqüente começando com a versão de um ponto. Com a versão de um ponto, o Promethean só precisa gastar um Pyros para ganhar uma bonificação de +1 para a sua Força pela a duração da cena. Cada nível adicional da Transmutação de Poder soma outros +1 de bonificação, até uma bonificação máxima de +5 ao nível de cinco pontos. Não importa quantos níveis da Transmutação possui ou que bonificação é adquirida, o Promethean precisa só gastar um único Pyros para ativar todo seu Poder por uma cena inteira. Uma vez que os pontos de Força sejam adicionados eles são considerados Força normal para propósitos de uso Transmutações isso aumenta o Atributo normal do Criado, como Ombros de Atlas ou Vigor Titânico (pp. 150-153). (nota: um Promethean que use transmutações de Pandoras que

aumente atributos não pode somar esses atributos aos desse poder)

Ombros de Atlas (•)

Os Criados aumentam a sua musculatura invocando o seu humor de linhagem. Por breves períodos, ele pode erguer pesos realmente grandes mostrando assim feitos prodigiosos.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea, ou reflexiva se o Promethean sacrifica a sua Defesa.

O poder se inicia um turno apos a ativação, A Força de Promethean é dobrada para propósitos de erguer coisas muito pesadas. Tentativas erguer segue as regras normais mostradas em o **mundo das trevas na pág.: 47**. A Força aumentada só aplica-se as tentativas de erguer por um numero Maximo de turnos igual ao vigor do Promethean. A Transmutação termina imediatamente se o Promethean derrubar o objeto que ele ergueu ou se ele entra alguma outra ação diferente de erguer o objeto que esta segurando. O Promethean não pode lançar qualquer objeto muito pesado com esta Transmutação. Para isso, ele precisa da Transmutação de arremesso do Titã. Normalmente, o Promethean tem que gastar um turno invocando o Pyros antes de ele possa usar





este poder. Ele pode escolher gastar o Pyros e erguer o objeto dentro o mesmo turno através do sacrifício da sua Defesa.

Investida do carneiro (••)

A lenda do monstro de Frankenstein mantém viva as imagens da grande criatura que rasga as portas pesadas como se eles fossem papelão franzino. Um Promethean com esta

Transmutação pode infligir dano em estruturas pesadas como paredes e portas invocando o Pyros em seu interior de seu corpo e lançar-se em uma ofensiva contra a barreira.

Condição prévia: Punho de Talos (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Mecanicamente, esta Transmutação funciona como Punho de Talos a não ser que o corpo inteiro do Promethean é usado. Porém Com esta versão o personagem pode atacar objetos físicos (inclusive portas e paredes) no mesmo turno que ele ativa esta Transmutação sem qualquer perda de Defesa. Veja as regras para demolição de portas na **pág.: 137 do mundo das trevas**. O Promethean ignora um ponto da Durabilidade da barreira por ponto de vigor ele possui. Se o Criado não conseguir infligir qualquer dano a barreira, ele sofre um ponto de dano de contusão e o jogador dele tem que testar Destreza + Atletismos para ele para evitar ficar atordoado estando assim vulnerável a um golpe fatal. Um Promethean com este poder também pode segurar uma porta contra intrusos com muito mais efetividade que normal. Veja as regras para segurar porta na **pág.: 137 do Mundo das trevas** Usando este poder, o Criado

acrescenta um ponto à Durabilidade da porta por cada ponto em seu vigor, com a finalidade de impedir outros quebrarem, a porta.

Clava (••)

Quando os monstros estão sozinhos principalmente entre o Prometheans eles acabam sendo motivados defender-se ou se vingar, os resultados podem ser terríveis. Com esta Transmutação, o Promethean solta seu poder profano contra um alvo vivo, enquanto derama seu humor vital sobre os seus membros para inutilizar os seus inimigos e colocá-los em submissão.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Ao fazer um ataque com briga ou com algum armamento contra um ser vivo ou se movendo, o Promethean pode gastar um ponto de Pyros para atordoar a vítima com um único ataque. Ao contrário das regras normais para ataque atordoante ela não precisa

exceder o tamanho do alvo para atordoá-lo para só assim ganhar assim ganhar esse benefício. Ele só precisa infligir um único nível dano e a vítima perde a próxima ação dela. O Promethean perde a sua Defesa no turno na qual ele ativa esta Transmutação, e ele não pode se ocupar em atacar outros alvos no turno em que usa Clava.

Abóbada (••)

Os odiados e desprezados entre os Criados tem muitos inimigos, e não é incomum encontrar um deles em corridas, saltando de telhado em telhado em uma espécie de vôo desesperado, fugindo de uma multidão brava. Esta Transmutação envia o poder do humor vital do Promethean para as pernas melhorando a sua velocidade e a distância de seus saltos.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O Promethean gasta um ponto de Pyros, dobrando assim a sua Força para propósitos de calcular a sua Velocidade. Além disso, quando corre distância de seu salto é triplicada efetivamente. isso é se um personagem consegue saltar 5 metros de distância ao ativar esta transmutação ele passara a saltar 15 metros de distancia.

O arremesso de titã (•••)

Um Promethean não pode normalmente lançar um objeto o qual ele só pode erguer

com a transmutação os Ombros de Atlas. Esta Transmutação nega aquela limitação.

Condição prévia: Ombros de Atlas (•)

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Não há um custo de Pyros nem um teste associado com O arremesso de titã. Uma vez que Transmutação é comprada, o Promethean ganha a habilidade para simplesmente lançar qualquer objeto que ergueu usando a transmutação Ombros de Atlas. Fazendo assim usa as regras lançando normais descritas na **pág. 67–68 do livro O Mundo das Trevas**.

Sopro de trovão (•••)

O Criado envia o seu humor vital fazendo os seus tendões mais poderosos, os músculos dela incham e as extensões de seus tendões se tornam uma arma poderosa, então ele reúne as suas mãos batendo palmas fazendo o som ecoar como trovão. O Promethean pode bater as suas mãos em um aplauso com tal força que pode quebrar vidro, ou ensurdecer os espectadores e até mesmo derrubar os seus inimigos aos seus pés.

Custo: 1 Pyros

Teste: Azoth + Força

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O Criado lança os humores vitais dele fora de equilíbrio. Ele sofre um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O Criado não envia o seu humor corretamente e não alcança nenhum efeito.

Sucesso: Aplaudindo as suas mãos, os Criado envia uma onda de choque com vários efeitos. Primeiro, qualquer vidro dentro de vários metros igual aos sucessos do teste quebra com a força do sopro. Segundo, qualquer um presente cujo vigor é menor que o Azoth do usuário é ensurdecido pelo o resto da cena. Finalmente, o jogador de qualquer personagem dentro de vários metros iguais ao Azoth do Promethean também tem que testar Destreza + esportes e adquirir mais sucessos que foi conseguido pelo Promethean. Se eles não conseguirem esses personagens serão lançados ao chão.

Destruição (•••)

Com esta Transmutação, o poder destrutivo do Promethean é igual que de um gigante furioso. O Promethean pode agora desferir ataques devastadores contra objetos físicos e

barreiras, esmagando tais impedimentos com muita facilidade.

Condição prévia: investida do carneiro (••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Esta Transmutação funciona como investida do carneiro e Punho de Talos mas aumenta o poder destrutivo do Promethean Gastando um ponto de Pyros, o Promethean pode ignorar vários pontos de Durabilidade igual ao seu vigor x 2 ao atacar objetos inanimados. Também, até mesmo se o Promethean falha em infligir qualquer dano no objeto ou barreira, ele não sofrerá nenhum atordoamento nem qualquer dano de contusão devido a tentativa falha.

Golpeando os portões do Tártaros (•••)

Como os antigos titãs, o Promethean pode lançar um golpe contra a Mãe terra que o segura. O Criado tem que golpear o chão, ou com as suas mãos ou com os seus pés. Fazendo assim, ele direciona o seu humor vital como um poderoso abalo, fazendo o chão tremer com fúria de seu ataque. Todos a sua volta são lançados ao chão com a força do terremoto.

Custo: 1 Pyros

Teste: Força + esporte

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O criado falha em enviar corretamente o fluxo de humor dele, e a força do golpe ao invés de danificar o ambiente a sua volta. O Criado sofre um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O Criado não ativa a Transmutação.

Sucesso: O criado golpeia o chão com tal força este que treme violentamente. Todos os personagens dentro vários metros igual ao Azoth do Criado devem imediatamente testar Destreza + esportes e adquirir mais sucessos que o jogador do Promethean adquiriu, para que as vítimas não sofram um golpe fatal. Todo o mundo que sofre golpe fatal automaticamente também vai sofrer um ponto de dano contundente. Tudo dentro da área de efeito da Transmutação que tem uma Durabilidade menor que 2 sofre um ponto de dano Estrutural. vidros quebram, portas de madeiras lascam-se ao meio, paredes sofrem rachaduras.

Sopro da defenestração (•••)

O Criado não só possui uma força titânica, mas ele sabe como usar isto efetivamente contra esses que o desafiam O Criado pode lançar quase sem esforço seus oponentes para o chão, se não arremessá-los pela janela mais próxima.

Condição prévia: Poder (••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O Criado gasta um ponto de Pyros e reflexivamente ativa esta transmutação a junto com um único golpe. Ele deve sacrificar a Defesa dele para usar o sopro da defenestração. Se o Promethean infligir qualquer dano ao alvo, o jogador do alvo tem que testar Destreza + esporte e adquirir mais sucessos que foi conseguido pelo o Promethean, para que o alvo não

seja atordoado. Se o teste do alvo for malsucedido, ele é lançado para trás ou para o lado (em uma direção a que o Criado escolheu) meio metro por ponto de dano. Ele cai ao chão sofrendo o efeito do **golpe fatal (pág. 168, Mundo das trevas)**. Se ele é jogado pelo lançamento contra uma parede, ela sofre um ponto de dano de contusão para cada 1,5 metros que ele percorre antes do impacto. Se ela cai sobre um objeto, ele o derruba se Tamanho dele exceder o do objeto. Se o Tamanho do objeto exceder o do alvo, ele leva dano como por se chocar contra uma parede. Se o objetivo se choca contra uma extremidade de um precipício ou um ambiente potencialmente fatal (em um forno, por exemplo), o jogador dele tem fazer teste reflexivo de Destreza + esportes para agarrar a extremidade antes de deslizar ou para evitar que aquela parte sofra dano.

Vigor titânico (•••)

O poder fenomenal da transmutação Ombros de Atlas é só um prelúdio perto da verdadeira majestade que é a força do Promethean Como no mito grego de atlas, um Promethean que é mestre desta Transmutação pode agüentar o peso do mundo sobre os seus ombros.



Condição prévia: Ombros de Atlas (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O Promethean gasta um Pyros, enquanto lhe permitindo triplicar a Força dele para propósitos de determinar quanto ele pode erguer (para um número de máximo de turnos igual ao vigor dele). Diferente dos Ombros de Atlas, o Promethean pode invocar livremente Pyros para ativar esta Transmutação no mesmo turno ele ergue o seu fardo sem sacrificar Defesa. Uma vez que esta Transmutação é ativada e o Promethean tem sua Força é aumentada, todas as tentativas de levantamento seguem as regras descritas na **pág. 47 do Mundo das Trevas**. A Força aumentada só aplica as tentativas de erguer. A Transmutação também termina imediatamente se o Promethean derrubar o objeto ele ergueu ou se fizer qualquer ação diferente de erguer um objeto ou segurando ou segura-lo para o alto. O Promethean não pode lançar nenhum objeto mais pesado que esta Transmutação possa erguer. Para isso, ele precisa transmutação Arma dos Deuses.

Fúria dos ciclopes (••••)

A fúria dos ciclopes melhora a Transmutação Golpeando os portões do Tártaros, aumentando sua área e poder destrutivo embora seu custo de Pyros também seja mais alto.

Condição prévia: Golpeando os portões do Tártaros (••••)

Custo: 2 Pyros

Teste: Força + esportes

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O criado falha em canalizar corretamente o humor vital dele, e a força do golpe o danifica em vez do ambiente a sua volta. O Criado sofre um ponto de dano contusivo.

Fracasso: O Criado não ativa a Transmutação.

Sucesso: O Criado ataca o chão com tal força que este treme violentamente. Todos os personagens dentro vários metros igual (o Azoth do usuário x 20) devem imediatamente testar Destreza + esportes e adquirir mais sucessos que o jogador do Promethean conseguiu; para evitar o golpe fatal. Todo o mundo que sofre golpe fatal automaticamente sofre um ponto de dano contundente. Além disso, os sucessos conseguidos na ativação são usados como dados em um novo teste em qual cada sucesso inflige um ponto adicional de dano contusivo para a vítima. Tudo dentro do alcance da Transmutação que tem uma Durabilidade menor que 3 sofrem um ponto de dano Estrutural

Sopro nocauteante (••••)

O poder Criado é agora tão grande que ela pode desacordar os inimigos dele com um golpe bem-dado contra eles.

Condições prévias: sopro da defenestração (••••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

O Criado gasta um ponto Pyros e reflexivamente ativa esta Transmutação junto com um único golpe. Se um ataque de briga do criado for bem sucedido e infligir qualquer dano no alvo, o jogador do alvo tem que testar vigor + esportes para que o personagem não seja posto inconsciente durante um turno por ponto de dano sofrido. Até mesmo se o teste tem sucesso

e o alvo permanece consciente, ele fica atordoado e perde a ação dele por um turno.

Sopro pulverizador (•••••)

As mãos do Criado levam a morte tudo que o tocam.

Condições prévias: poder (•••), Sopro nocauteante (••••)

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Não ha um custo de Pyros nem um teste associado com esta Transmutação na qual confere um benefício permanente ao Criado. Sempre que o Criado ativar a transmutação Poder e entrar em combate corpo-a-corpo contra outros, os golpes dele são tão poderosos que eles infligem dano letal dano em vez de contusão, se ele assim desejar.

Arma dos Deuses (•••••)

Como previamente descrito um Promethean normalmente não pode lançar um objeto que ela só pode erguer com a Transmutação Vigor Titânico. Esta Transmutação nega aquela limitação.

Condição prévia: Vigor titânico (••••)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: reflexiva

Não ha um custo de Pyros nem um teste associado com Arma dos Deuses. Uma vez esta Transmutação é comprada, o Promethean ganha a habilidade para lançar qualquer objeto que ele simplesmente erguer com a Transmutação Vigor Titânico, enquanto usa as regras de arremesso normais descritos na **pg. 67–68 do Mundo das trevas**.

A Ira do Hecatonchire (•••••)

As chamas que queimam dentro dos Criados são de origem divina. E faz a manifestação do fogo divino. Que poucos receberam de alguns deuses, pois os deuses estão irados, e a vingança de um deus bravo é uma coisa



terrível. A Ira do Hecatonchire é a última expressão do poder destrutivo do refinamento do Ferro. Um Promethean suficientemente poderoso que utiliza esta Transmutação pode destruir uma aldeia ou uma cidade pequena, e as ondas de choque pode ser sentidas a milhas de distancia.

Condições prévias: fúria do ciclope (••••), Poder (•••)

Custo: 3 Pyros

Teste: Força + esportes

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha crítica: O Criado falha em canalizar corretamente os humores vitais dele, e a força do golpe a danifica em vez dos ambientes a sua volta o próprio criado. O Criado sofre um ponto de dano letal.

Fracasso: O Criado não ativa a Transmutação.

Sucesso: O criado golpeia o chão com tal força que este treme violentamente, iniciando assim um terremoto que pode ser sentido por milhas ao redor da área. O jogador de qualquer personagem perto do epicentro a uma área de (o Azoth do usuário x 100) em metros devem imediatamente testar Destreza + esportes (com uma penalidade de -3) e adquirir mais sucessos que o jogador do Promethean conseguiu, para que seu personagem não seja derrubado. Todo caráter que sofre golpe fatal sofre um ponto de dano contusivo automaticamente mais um ponto por sucesso teste de ativação. Também, tudo dentro da área imediata da Transmutação que tem uma Durabilidade igual ou menor que 4 sofrem um ponto de dano de Estrutural. Todos os objetos dentro da área de (o usuário Azoth x 10) metros levam dano de Estrutural igual os sucessos conseguidos. Este dano ignora três pontos de Durabilidade que um objeto tem. Edifícios velhos e mal feitos podem desmoronar, e as fundações de casas bem feitas racharão. Além de infligir um golpe fatal em pessoas próximas, os indivíduos poderiam levar dano adicional se eles são atingidos pelo desmoronamento de estruturas ou em frente a explosão de janelas.

Vulcanus

O estudo desta Transmutação envolve a procura para entender o Fogo Interior que queima dentro de todo Promethean. Como tal, as mudanças forçadas pelos avanços do criado alcançam de a capacidade manipular o fogo natural e transformá-lo em puro Pyros. O caminho do Ophidians requer a extração dos limites o corpo da pessoa em capacidades suas alquímicas, a experimentação com o fogo divino é incluída implicitamente. Outros Prometheans podem aprender estas Transmutações, mas as mudanças forçadas por Vulcanus vem mais facilmente ao Ophidians, devido, a sua afinidade para o refinamento de Mercúrio.

Marca de fogo (•)

Com esta Transmutação, Promethean pode marcar um sujeito, fisicamente símbolos ardentes ou desenhos místicos enegrecidos ou símbolos que se tornam carbonizados com

o seu toque, os Criados podem colocar símbolos de advertência para aqueles seguem o marcado. Alternativamente, ele pode cauterizar um sinal ardente que é invisível a esses que não podem ver auras ou Pyros. Em qualquer caso, o Promethean deve poder tocar aquele

que ele planeja marcar.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, entretanto os Criados devem ser bem sucedidos em tocar o seu alvo dentro do turno de ativação.

Ação: instantânea

O Promethean pode marcar um objeto ou criatura por ativação desta Transmutação e o toque deve ter uma duração longa o bastante para que um rápido símbolo possa ser desenhado nele. Se ele escolhe criar um sinal físico, aquele sinal é chamuscado sobre a superfície como se fosse marcado por um ferro incandescente. O símbolo tem que ser algo que ele possa escrever em um único turno. Se a superfície não é inflamável, então ela fica manchada com fuligem enegrecida ao invés de flamejante. A marca não queima para causar profundamente para

causar dano, entretanto é dolorosa e vai alarmar criaturas que têm medo de ser queimada. Um marca física diminui a uma velocidade normal, por de hora em hora ou por interferência humana. Alternativamente, a marca flamejante pode ser usada para marcar o alvo com uma marca mística que tem efeitos especiais. A marca somente pode ser percebida pelo Promethean que se a inscreveu, por alguém usando o Senso Pyros ou pela transmutação Visão da Aura ou por seres semelhantes com sentidos sobrenaturais semelhantes. Até que a marca seja removida (por aquele que o marcou originalmente ou outro Promethean que use este poder ou por meios sobrenaturais semelhantes), o Promethean pode facilmente encontrar a criatura marcada ou afetá-lo com certos poderes. Se ele for um objeto ele pode usar animado pelo toque flamejante para animá-lo ou localizá-lo com a transmutação de Sensorium senso de Clarividência Sentos (a marca substitui a necessidade de uma ligação física para o para o uso de Transmutações posteriores). Os Criados sempre podem reconhecer as suas próprias marcas, mas outro Promethean requer um teste de raciocínio + Azoth para determinar uma marca específica ou alguma outra marca que ele tenha observado anteriormente.

Se o criador da marca deseja chamar a atenção de outros ele pode infundir a marca com um brilho escuro,



tal que qualquer Promethean que a vir dentro de 10 metros de distancia poderia sentir sua presença com um teste de raciocínio + Perseverança. Muitos Ophidians fazem assim alertar outros Prometheans peregrinos deixando para trás marcas as marcas de aviso em suas viagens.

Sentir o fluxo (•)

Na sua perseguição ao fogo divino, o Promethean pode se tornar sensível a todas as formas. Esses com esta Transmutação ele pode sentir a presença de Fluxo e pode definir o local de sua atividade. Procurar Fluxo oculto requer um esforço intencional quando o fluxo é ativado na área os criados podem ser alertados a não ser que o criado esteja muito ocupado para perceber. O máximo de alcance de detecção é de 100 metros.

Custo: Nenhum

Teste: Azoth + raciocínio

Ação: instantânea ou reflexiva

Se os Criados estão buscando a presença de fontes Fluxo ativo (como um Pandora), ela tem que realizar uma ação instantânea, e o jogador dela têm que ser bem sucedido no teste. Alternativamente, se alguém dentro da área do Promethean ativa uma Transmutação ou Pandora que utiliza a energia do fluxo, o jogador pode reflexivamente fazer o teste para sentir isso.

Resultados do teste

Falha crítica: Os Criaram adquirem um resultado errôneo, sentindo o fluxo onde não há nenhum ou definindo o Fluxo em um o local errado.

Fracasso: O Promethean não determina se Fluxo está presente.

Sucesso: Se ela está procurando uma atividade específica ou criatura, o Promethean sente o Fluxo (de qualquer um) dentro da área escolhida, e efeitos baseados em fluxo que normalmente são invisíveis aos olhos mortais é visível à sua visão. Se ele começou esquadrihar a área, ele descobre a presença da fonte de Fluxo mais forte e sua direção geral. Se o Uso de fluxo é ativado dentro da área, então ele sente que o Fluxo está sendo usado e a direção geral da fonte.

Sentir Pyros (•)

Na sua perseguição ao fogo divino, o Promethean pode se tornar sensível a todas suas formas. Com esta Transmutação ele pode sentir a presença de Pyros ou Azoth e pode definir o

local de seu uso ativo. Procurando Pyros oculto ou Azoth requer esforço intencional, enquanto o uso ativo na área pode alertar o Criado até mesmo se ele estiver distraído ou ocupado.

A área máxima de alcance é de 100 metros.

Custo: Nenhum

Teste: raciocínio + Azoth

Ação: instantânea ou reflexiva

Se os Criaram estão buscando a presença de Pyros ou Fontes de Azoth, então ela tem que realizar uma ação instantânea e tem que ter e o jogador tem que ser bem sucedido no teste . Alternativamente, se alguém ativa um melhoramento (Bestowment), Transmutação ou poder de Pandoran que use usa energia de Pyros ou Azoth dentro da area do Promethean, o jogador pode reflexivamente fazer o teste para saber se ele consegue sentir isso. Porque este poder sente Azoth, pode descobrir a ativação de um Transmutação que usa Azoth como parte de seu teste de dados, até mesmo se aquele poder não gasta qualquer ponto de Azoth ou Pyros.

Resultados do teste

Falha crítica: Os Criados adquirem um resultado errôneo, sentindo o fogo divino onde não há nenhum ou definindo o local errado.

Fracasso: O Promethean não determina se Pyros ou Azoth estão presentes.

Sucesso: Se ela está procurando especificamente um objeto ou criatura, o Promethean sente o Pyros (ou Azoth) do alvo escolhido dentro da área de alcance, e um efeito baseado em Pyros que normalmente é invisível ao olho mortal é visível à sua visão. Se ele começou a esquadrihar a área, ela descobre a presença mais forte de Pyros ou Azoth e sua direção geral.

Se alguém ativa uma habilidade que use Pyros ou Azoth dentro da área, ela sente que isto está sendo usado e a direção geral da fonte.

Recarga de eletroshock (••)

A eletricidade intimamente ligada ao Pyros que anima Prometheans. Ela não é o Pyros em si, porem conduz essa força, assim como a água conduz eletricidade. Prometheans que possuem esta Transmutação pode extrair o Pyros da eletricidade embora eles tenham nenhuma habilidade para manipular energia elétrica.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum (Azoth + vigor para uso defensivo)

Ação: instantânea

O Promethean usa este poder se expondo para eletrocutação mundana, mas em vez de ter seus níveis de vitalidade curados (veja "Terapia de eletrochoque") ele pode escolher ganhar Pyros ao invés: um por dois pontos de contusão absorvido. Este poder pode ser usado como uma ação imediata defensiva contra a transmutação (eletrificação) Eletrificação. Teste Azoth + vigor; um ponto de dano é absorvido por sucesso e convertido em um ponto de Pyros. Qualquer dano excessivo é tratado como ferimento normal. Usando uma ação imediata defensiva significa que o Promethean perde a ação dele por este turno. Se ele já agiu no turno,

ele perde a ação dele para a o turno seguinte. Ele pode usar isto ação defensiva para reagir a um ataque



que acontece mais cedo que a sua posição na lista de Iniciativa.

Compartilhar Pyros (••)

Esta Transmutação concede para o Promethean a habilidade de transferir o Pyros dele em outro Promethean, ou até mesmo um Pandora, com um toque.

Custo: 1 Pyros por ponto concedido.

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

O Promethean pode encher os pontos de Pyros de outro Promethean ou um Pandora usando o próprio Pyros. Ele pode transferir qualquer número de pontos (até o limite normal de cada

turno, baseado no seu Azoth), mas o recipiente não pode possuir mais pontos que o máximo de sua capacidade de Pyros.

Animado pelo toque flamejante (•••)

Como Pyros é a força divina animadora, o Prometheans, frequentemente a experimentam. Esta Transmutação permite o Criado investir um objeto físico com um pouco do seu Pyros, Concedendo assim animação limitada, mas nenhuma vontade própria. Como tal não há risco do objeto animado sair correndo livre como um Pandora, embora algum Pandora poderia buscar ou até mesmo roubar o item.

Condição prévia: marca de fogo (•)

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum, entretanto as ações do objeto animado poderiam requerer teste.

Ação: instantânea

O Promethean pode animar um objeto que ele tenha marcado misticamente com a Transmutação marca de fogo, telecineticamente, controlando seus movimentos. Para Ativar este poder, o Promethean, tem que tocar o objeto planejado e o Tamanho não pode exceder o seu Azoth. Para cada ponto adicional de Pyros que o Promethean gasta, ela pode aumentar o máximo Tamanho afetado em +5. Uma vez animado, os Criados podem controlar as ações do objeto para o resto da cena, contanto que seja no seu campo de visão e não mais que 100 metros de distancia. O objeto age no lugar do Promethean na lista de Iniciativa, e fazer o objeto agir custa ao Criado a sua própria ação naquele turno. Se ele escolhe não ter a ação do objeto naquele turno, ele permanece ainda até que ele ordene novamente. O narrador deveria requerer um teste apropriado do Promethean para usar o objeto para várias atividades.

Golpear alguém com o objeto, teste de força + Armamento. Descarregando uma arma animada em alguém requer Destreza + Armas de fogo. Uma boa Manipulação (como abrir uma fechadura animada) usa Destreza + Furto. Se o objeto é destruído, a animação



termina imediatamente.

Aperto de fogo (*)**

Os Criaram não entendem o fogo divino completamente, mas eles podem manipulá-lo, no entanto. Em pesquisas de refinamento do Mercúrio, alguns Promethean descobriram como

transformar Pyros em chamas mundanas. Durante um breve tempo, o Pyros surge em volta da mão do Criado como fogo. Este é um poder amedrontador a esses que não podem entender

e até mesmo seus possuidores o vêem ocasionalmente para fins ruins caso eles sejam descuidados.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Quando esta Transmutação é ativada, as mãos do Promethean são rodeadas de chamas com a intensidade de uma tocha. Se ele não tocar em nada, as chamas duram até o fim do próximo turno dele. Sendo bem sucedido em tocar um alvo infringe automaticamente dois pontos de dano letal (agravado para Prometheans) como o fogo parte da mão de seu criador. Podem ser segurados materiais inflamáveis, causando dano adicional à descrição do narrador. Enquanto preso à mão dele, o fogo não prejudica o Promethean. Chamas que são o resultado do ataque podem prejudicar subsequentemente, porém, e assim o usuário sábio tomará cuidado. Armaduras não provêm a Defesa contra o teste de tocar o oponente, mas pode absorver algum do dano.

Crisol da vontade (**)**

Exploração da mente dos humanos que sente grandes sofrimentos psicológicos é de grande interesse a esses Prometheans que buscam Mortalidade. Os passos da Peregrinação são frequentemente difíceis, e esses Criados que estudam o refinamento do Mercúrio às vezes aprendem transformar o minério cru do fogo divino em uma vontade de fero.

Custo: 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Esta Transmutação permite o Promethean a transformar dois pontos de Pyros em um único ponto de Força de vontade. Uso de este poder não pode conceder pontos de Força de vontade em excesso a sua capacidade máxima.

Roubar Pyros (**)**

Com esta Transmutação, o Promethean pode pegar Pyros de outro Promethean ou um Pandora. Este roubo de poder exige que o Criado toque a vítima, mas é dificultada se a vítima resistir uma vez que o fogo divino esta em movimento.

Custo: 1 Pyros

Teste: Força + Presença + briga vs Autocontrole + Azoth do alvo.

Ação: Competido; resistência é reflexiva

O Promethean tem que ser bem sucedido em tocar o alvo em ordem para reflexivamente ativar este poder. Se ela toca o alvo, o jogador dela gasta um ponto de Pyros e faz o teste para os efeitos da Transmutação. O alvo pode reflexivamente resistir ao efeito.

Resultados de teste

Falha crítica: O Promethean perde outro ponto de Pyros que é dado a vítima planejada ao invés.

Fracasso: O Promethean não rouba qualquer Pyros.

Sucesso: O Promethean pode transferir um ponto por sucesso no teste de ativação, até um máximo por turno para o seu Azoth. Este roubo pode continuar de turno para turno enquanto ele continua tocando a vítima, e contanto que ela tenha sucessivos sucessos no teste de ativação, até que ela transfira todos os pontos roubados. Este poder pode ser usado prosperamente só uma vez por cena contra o mesmo objetivo.

Drenar Pyros (***)**

Esta Transmutação funciona como o poder: Roubo de Pyros, mas o Promethean pode afetar um alvo a longo alcance.

Condição prévia: Roubar Pyros (****)

Custo: 1 Pyros

Teste: Destreza + Presença + briga. VS Autocontrole + Azoth alvo

Ação: Competida

Esta Transmutação tem um alcance de 10 metros e requer uma ação instantânea para ativar. Porque opera a longa, distancia nenhum teste é exigido para tocar o alvo. Exceto que isso, o poder age exatamente como a transmutação Roubar Pyros. O Promethean pode continuar usando este poder contra o mesmo alvo por vários turnos até que ele fracasse no teste de ativação depois que isso acontecer não pode usar o poder contra o mesmo alvo naquela cena novamente.

Holocausto purificador (sublimate phlogiton) (***)**

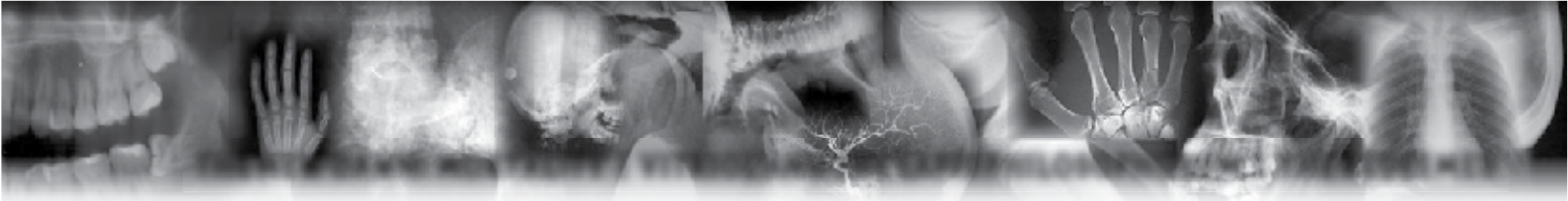
Estudantes do refinamento do Mercúrio dizem que a relação entre fogo e Pyros é mais que figurativa. A habilidade para transformar um em outro é possivelmente a maior realização da Transmutação de Vulcanus.

Custo: Nenhum

Teste: Azoth + vigor

Ação: instantânea

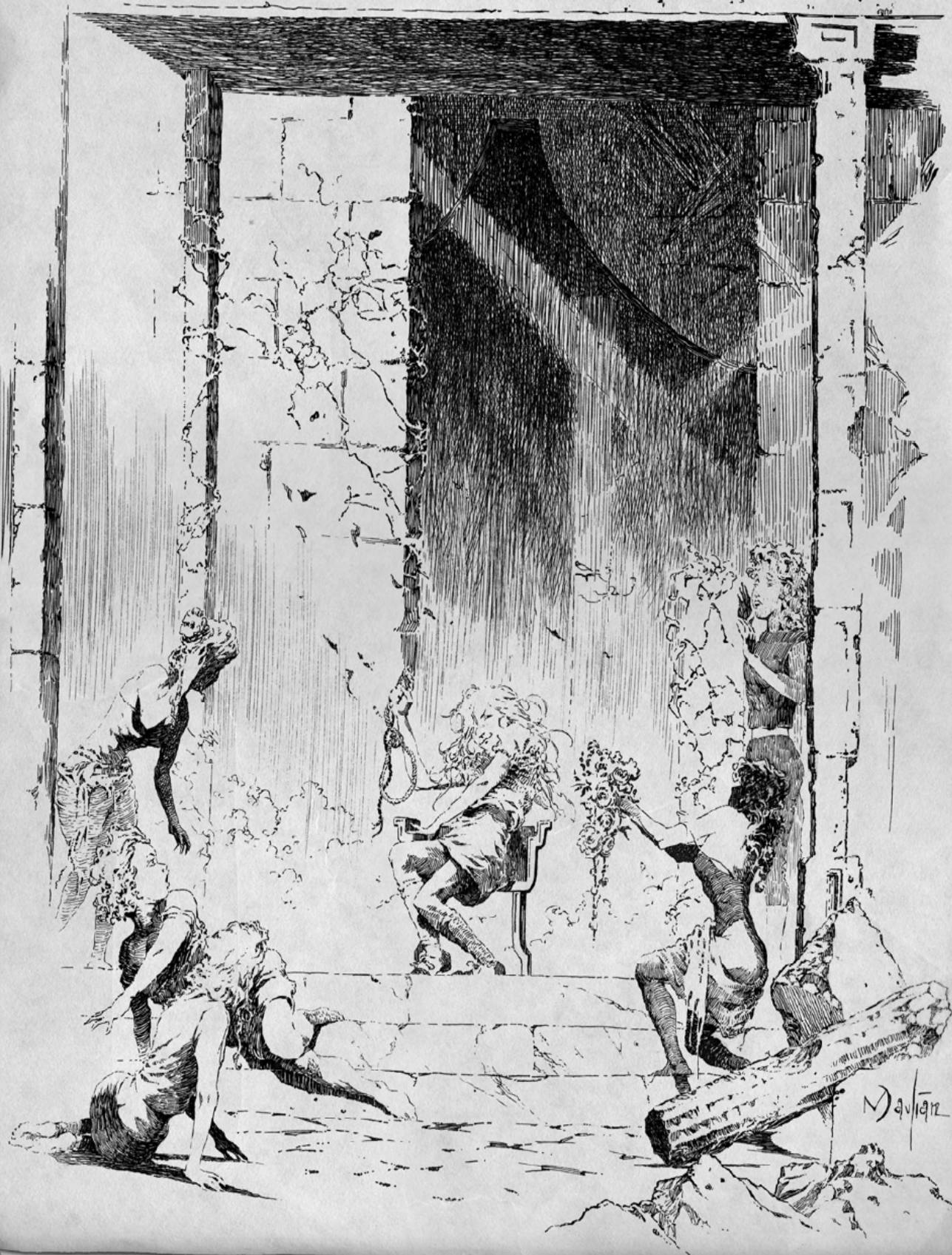
O Promethean usa este poder se expondo ao fogo e tendo e o seu jogador tem que testar Azoth + vigor. Para cada sucesso adquirido, um ponto de dano por fogo é negado e ao invés é transformado em um ponto



de Pyros. Qualquer excesso dano infligido é considerado agravado. Este poder pode ser usado como uma ação imediata defensiva contra um ataque baseado em fogo. Teste Azoth + vigor; um ponto de dano é absorvido por sucesso e convertido a um ponto de Pyros. Qualquer dano de excesso é infligido como dano agravado. Usando uma ação instantânea defensiva o Promethean perde a ação dele pelo turno. Se ele já agiu, ele perde a ação dele para a o turno seguinte ao invés. Ele pode usar esta ação defensiva para reagir a um ataque que acontece mais cedo que a posição dele na lista de Iniciativa. Holocausto purificador não protege o Promethean de qualquer Tormento ativado pelo fogo.

Ambientação

THE LOOK





Terapia de Eletrochoque

A eletricidade intimamente ligada ao Pyros que anima Prometheans. Eletricidade não é o próprio Pyros, mas é constituída por esta força, da mesma maneira que Prometheans da Linhagem de Frankenstein entendem que a eletricidade é a representação clássica do elemento do fogo. Eletricidade encarna o fogo divino, e a carne do Promethean usa este fogo divino para consertar dano e reanimar a carne inerte. Então, um Promethean que se expõe para eletricidade cura dano que ele sofreu sofrendo mais dano. Leva um ponto de dano contusivo por eletricidade e com isso curar um ponto de dano contusivo que o Promethean sofreu (isso mesmo ele se regenera ao levar dano por eletricidade). Dois pontos de dano elétrico curam um único ponto de dano letal atual, e três pontos de dano elétrico curam um ponto de dano agravado atual. Como sempre, as feridas menos severas curam primeiro.

Por exemplo, um Promethean com sete níveis de vitalidade foi torturado e foi perseguido por uma turba brava de cidadãos e policiais (todos estão sofrendo de Inquietação) no subsolo de uma estação de metrô quase deserta. Ele consegue escapar da turba, mas não antes de sofrer um total de três pontos de dano agravado, dois pontos de dano letal e um único ponto de dano contusivo como resultado do mau trato de seus perseguidores. Quando as coisas ficam finalmente calmas, ele ajoelha-se nos trilhos do metrô e agarra isto com ambas as mãos. consulte **pág. 178 do Mundo das trevas**, para uma tabela de danos de eletricidade,

um trilho de metro causa automaticamente 10 pontos de dano de contusão por turno. No

no primeiro momento de “dano” com o primeiro ponto cura-se; A única ferida de contusão do Promethean. Os próximos quatro pontos de “dano” elétrico curam as duas feridas letais do Promethean (para um custo de dois pontos de “dano” elétrico cada). Com Isso restam cinco pontos de “dano” elétrico o bastante para curar um dos três pontos dele de dano agravado. Curar uma ferida agravada custa três pontos de “dano” elétrico restando apenas dois. No próximo turno, o Promethean se mantém em contato com os trilhos do metro e suga outros 10 pontos de “dano” elétrico Ele tem dois pontos de dano agravado ainda para curar, assim seis desses 10 pontos de “dano” elétricos são para curá-lo. Assim sobram quatro pontos sobra de “dano” elétrico. Quando “dano” elétrico é causado durante mais de um turno (como

acontecido no exemplo anterior), essa energia se descarrega ao redor do corpo do Promethean, de forma a crepitar em arcos que o fazem se parecem uma espiral elétrica.

Esta energia pode prejudicar um não Promethean se

ele estiver tocando o Promethean naquele momento, ou pode curar um outro Promethean que pode estar o tocando. (Se mais que uma pessoa está o tocando, a eletricidade de excesso é dividido igualmente entre eles em cada turno.) Quando um Promethean toca uma fonte de eletricidade, seus, músculos não contraem convulsivamente como aconteceria com os músculos de um ser vivo normal. Como resultado, a não necessidade do jogador fazer um teste reflexivo de vigor para o personagem continuar segurando. Um lado ruim para usar eletricidade para curar a si mesmo assim, porém, é que fazendo assim revela o desfiguramento do Promethean. Seus desfiguramentos ficam visíveis a qualquer testemunha que presencie o momento em que o dano é curado, e eles permanecem à mostra ao longo do contato do Promethean com a fonte de eletricidade. Quando o Promethean quebra contato com a fonte, os desfiguramentos dele permanecem visíveis por um número de turnos igual ao Azoth dele.

Por motivos de conveniência logo adiante a uma tabela com as fontes de eletricidade com os seus respectivos danos. Mas para maiores informações consulte o livro de regras: O Mundo das Trevas.

Nível de eletricidade	Fonte	Dano elétrico
Secundária	Tomada de parede	4 (c)
Principal	Cerca de proteção	6 (c)
Severa	Caixa de junção	8 (c)
Fatal	Trilhos do metrô	10 (c)

OBS: Um raio inflige a mesma quantia de “dano” que um trilho de metrô, mas dura para só por um turno.

Pactos alquímicos

Como uma vida, forte e inteligente, o fogo divino em um, Promethean convoca outros ao seu redor. Prometheans que é inclinado a escutar esta chamada pode unir ou separar o Azoth dele em pactos místicos, alquímicos com um ao outro. Fazendo assim os Prometheans formam grupos especiais, e cada sócio é marcado por uma Marca de Pyros. Por isto Marca-se com fogo, o que o pacto representa, Prometheans são capazes de canalizar Pyros entre um e outros e dispersar alguns dos os piores efeitos da Inquietação. Também lhes ajuda a resistir a alguns das pressões psicológicas e tribulações da condição dos Prometheans O que é mais, quando um Promethean é esta em uma área de 10 metros por ponto de Azoth que ele possui um sócio em meio a multidão, pode ele reflexivamente transmitir um ponto de Pyros para aquele sócio, uma vez por cena. Não ha necessidade que o Promethean esteja dentro do campo de visão para o Azoth dele receber Pyros transmitido, mas o quem esta o transmitindo deve estar dentro da area de alcance do Azoth dela. Quando esta transmissão acontece, o Pyros vai do transmissor ao receptor na forma de uma energia



invisível.

Também, quando os sócios de um pacto alquímico estão dentro da mesma vizinhança, o brilho Azothico que eles emitem só é determinado pelo Azoth mais alto do personagem presente no grupo. Além disso se ele estiver misturado em uma multidão ele pode determinar se há algum sócio e se ele é de sua linhagem ou não, é muito útil fazer pactos com membros da mesma linhagem, pois uma vez que ele ative uma transmutação ou melhoramento ele ganha +1 de bonificação para cada membro da mesma linhagem que estiver presente claro que uma vez por cena e o jogador precisa escolher qual a única transmutação ou melhoramento ele pode ganhar este bônus. Se fizer pactos com membros de linhagens diferentes ele ganha +1 em todos os testes para resistir ao Tormento. De todos os efeitos do pacto apenas a transferência de Pyros pode ser realizada de longe as outras bonificações só valem quando estão juntos. O processo para realizar um pacto e um procedimento estendido e com muito gasto de Pyros, primeiro entre os sócios deve ser escolhido um sócio primário este por sua vez fará um teste semelhante a trabalho de equipe **“veja o mundo das trevas pg.: 134”**; o jogador dele faz um teste de presença + ocultismo a cada turno até ele conseguir um número de sucessos iguais a o número de membros no pacto isso é: um pacto de cinco membros precisa de cinco sucessos para ser feito; os jogadores da mesma linhagem podem fazer o teste, mas seus sucessos somam aos do sócio primário. Uma vez que os sucessos foram alcançados, cada participante deve gastar um ponto de Pyros. Uma vez que o pacto está completo, cada sócio recebe uma marca queimada pelo próprio Pyros em sua carne o sócio primário escolhe o símbolo embora os outros devam consentir, frequentemente algo que marca o objetivo do grupo. Se uma marca não for eleita o próprio Azoth tratara de escolher uma embora ele faça símbolos estranhos porém compreensíveis para os membros do pacto. Se um novo membro quiser se juntar ao pacto todos os membros devem se reunir novamente e fazer outro teste embora apenas o sócio primário irá jogar os dados, se um membro quiser se desfazer do pacto ele devera gastar um ponto de Pyros em uma ação instantânea e sair do pacto, porém para retornar a ele outro ritual de pacto deve ser feito. Se um membro desonrar o pacto todos os membros podem forçá-lo a sair forçando-o a dissolver um ponto de Pyros como uma ação instantânea.

Pandoras

Os defeituosos. Os Amaldiçoados. Os Escarnecidos.

Estes são vários dos nomes para os Pandoras, as faíscas espalhadas do fogo divino que se fizeram corruptas,

moram nessa carne. Pandoras são totalmente infundidos com Fluxo,

um poder de divisão e separação que estavam em oposição ao Azoth, um poder de unidade ou coagulação no idioma dos alquimistas. Em comparação a divisão quase descuidada que é

um Pandoras, até mesmo a quase-vida cheia de Tormentos dos Prometheans parece uma bênção.

Pandoras são nascidos de falhas nas tentativas de criar um novo Promethean. O Azoth deve ser puro dentro o novo corpo para infundir este com o fogo alquímico da verdadeira vida que é a existência do Promethean. Mas às vezes, a passagem do Azoth de seu criador para a criatura é estragada, e Fluxo envenena o fogo divino.

Quando isto acontece, o cadáver preparado e emite um horrível, grito agudo de outro mundo. O cadáver rasga-se em partes, e os pedaços do corpo chocam-se contra o chão, alguns, deles se deformam e se contorcem, desenvolvendo membros vestigiais. Frequentemente, estes pedaços pegam outros pedaços do corpo, enquanto os puxa para si neste momento de gênese, e então surgem suas completas transformações em Pandoras.

Pandoras pode formar mais de si mesmos até. Em alguns exemplos, quando um Pandora é morto com a maioria de seu poder acumulado, esse poder anima as sobras do cadáver, formando um Pandora completamente novo (ou mais, se o Pandora morto está cortado em múltiplos pedaços). Outros momentos, um Pandora exposto ao intenso poder do Azoth contaminado com o Fluxo porém rasgados separadamente, poderia formar dois ou mais Pandoras completamente novos. Porém eles vão ser criaturas fugitivas que irão para um lugar protegido, onde eles vão endurecer sua carne a uma consistência parecida com a do mármore. Eles nem mesmo parecem ser criaturas animadas, e

não parecem reais. Depois de algumas semanas nesta crisálida pedregosa, um Pandora emerge completamente formado. (Este estado de animação suspensa a Inatividade).

Pandoras são guiados por uma fome terrível. Criaturas de Fluxo, eles são dirigidos a consumir todas as fontes de Azoth que possuem fogo. No interior dos Pandoras, o Fluxo manifesta-se estranhamente, e aparentemente não pode existir sem o equilíbrio Azoth para ajustá-lo. Então, quando Pandoras estão fora da aura do Brilho Azothico que todos o Prometheans emitem, o poder, de Fluxo dentro deles os leva serem guiados e dirigidos por uma fome insana, os forçando então a entrar em Inatividade devido a fome e outra fonte de Azoth. Quando Pandoras encontram uma fonte de Azoth, eles são caçadores brutais. Quando eles despertam da Inatividade, a maioria do Pandoras são dirigidos por um animalesco frenesi que os dirige a mais próxima fonte de Azoth para consumi-la. Estes frenesis devido à fome



são frequentemente fatais para Prometheans que são a presa. Uma vez eles estiveram durante algum tempo conscientes, porém, Pandoras exibem um tipo de baixa astúcia. Eles parecem

entender que a presença de um Promethean vivo é vital para a continuidade consciência. Tal

Pandoras são mais prováveis em capturar um Promethean, e ocasionalmente, consumi-lo em pedaços pequenos para fazer o fonte de Azoth durar o Máximo de tempo possível.

❖ Características de Pandoran

❖ Pandoras têm as seguintes características:

- **Atributos:** Determinado por Grau (veja abaixo).
- **Habilidades:** Determinado por Grau (veja abaixo).
- **Vantagens:** Pandoras geralmente não desenvolvem vantagens.

PS: O Sublimati, uma raça de Pandoras inteligente, porém, pode as aprende-las.

- **Força de vontade:** Perseverança + Autocontrole.
- **Moralidade:** Pandoras não são humanos e não são guiados por tais conceitos. Eles são inabalavelmente monstruosos, e por tanto não possuem uma Moralidade ou característica de Humanidade.

• **Vício e Virtude:** Todos os Pandoras possuem um Vícios que refletem os seus instintos básicos e desejos. Eles não possuem Virtudes, porém.

- **Iniciativa:** Destreza + Perseverança.
- **Defesa:** O valor mais baixo entre Destreza e raciocínio. Pandoras animais não possuem características manipulação ou Inteligência. invés eles use o valor mais alto entre Destreza e raciocínio, como os animais.

• **Tamanho:** 4. Pandoras são ligeiramente menores que os seres humanos e Prometheans (entretanto alguns podem ser menores ou maiores pela compra de certas Transmutações dos Pandoras).

• **Velocidade:** Força + Destreza + 6 (um fator específico para Pandoras rápidos).

• **Vitalidade:** Vigor + Tamanho.

❖ Características semelhantes às de um Promethean

Adicionalmente, Pandoras compartilham as características seguintes com

Prometheans:

• **Pyros:** Pandoras têm uma parada de Pyros, baseada, no Grau deles (veja abaixo). Pandoras usam um ponto de Pyros por dia para sustentar as suas existências, e eles só recuperam Pyros consumindo a carne de Prometheans (veja “Fome”).

• **Transmutações de Pandoras:** Pandoras têm um certo número de Transmutações, baseado no Grau deles. (veja abaixo).

• **Resistência Superlativa:** Pandoras possuem uma forte resistência a dor e cansaço que Prometheans tem.

Eles, porém, não tem a habilidade para se ressuscitar da morte, como é uma função de Azoth.

• **constituição Pandora:** Pandoras não precisam comer. Eles só consomem a carne de Prometheans como um meio de ingerir o Azoth deles. Adicionalmente, Pandoras são imunes a veneno e doenças.

• **Terapia de Electroshock:** Como os Prometheans, Pandoras, são curados ao entrar em contato com a eletricidade.

• **Potencial desumano:** Como os Prometheans, Pandoras, pode gastar o seu Pyros para aumentar os seus Atributos, mas eles são limitado aos seus Atributos Físicos em tal caso.

❖ Pandoras são diferentes de Promethean nas seguintes características ou capacidades:

• **Pactos Alquímicos:** Pandoras pode não entrar em pactos alquímicos. Esta habilidade é uma característica de Azoth. Pandoras são muito infusos com a divisão do Fluxo reproduzir os feitos.

• **Azoth:** Pandoras não têm uma característica de Azoth.

• **inquietação:** Pandoras causam uma forma de Inquietação, mas sua manifestação é distintamente diferente das de um Prometheans. Reações de Inquietação em humanos incluem Inatividade em Pandoras (veja abaixo). Inquietação de Pandoras não criam Solos improdutivos.

• **Tormento:** Pandoras não sofrem de Tormento.

Grau

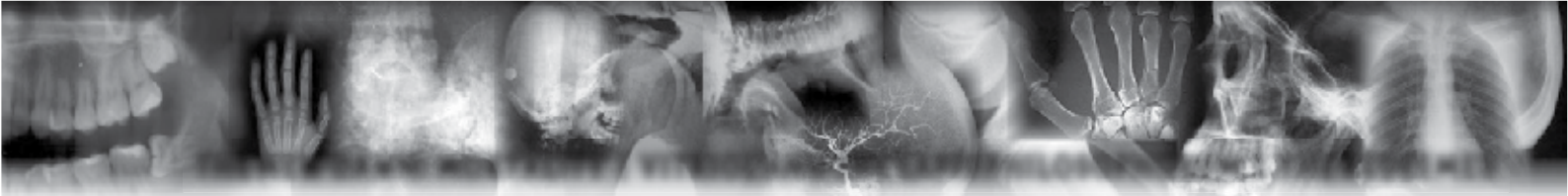
OS Pandoras são classificados em grau que varia de um a cinco baseado em quanto tempo o Pandora tem de existência. Grau determina quão poderoso o Pandora é. É raro para encontrar Pandoras com Grau um grau mais alto que 3.

Grau	Idade	Int. e manip. Max	Transmutações e Atributos.	Max. Pyros	Habilidade
1º grau	3 meses	0	5	10/1	4
2º grau	1 ano	1	6	12/2	8
3º grau	5 anos	1	7	14/3	12
4º grau	20 anos	2	10	17/4	20
5º grau	100 anos ou mais	2	15	20/5	30

• **idade:** Isto dá a idade geral de um Pandora deste grau. A troca entre graus acontece lentamente, em algum lugar entre os anos marca-se um novo nível de grau seguinte. Note

que só tempo gasto fora da Inatividade é que conta.

• **Atributos:** Pandoras começam com um ponto automático em todos os atributos Físicos e um ponto em Atributos Mentais e Sociais exclua Inteligência e Manipulação que têm zero pontos em



cada. Pandoras ganham a habilidade para falar quando eles tiverem pelo menos

um ponto em Inteligência e Manipulação. Até que um Pandora tenha um único ponto em Inteligência e Manipulação, permanece uma criatura animalesca e bestial, seguindo puramente instintos. Pandoras não podem comprar Habilidades Sociais, com exceção de trato com Animal, e Intimidação, até que eles têm pelo menos um ponto cada em Inteligência e Manipulação. Eles não podem comprar habilidades Mentais até que eles tenham um ponto pelo menos em Inteligência.

- **Inteligência & Manipulação Máxima:** Este é o máximo número de pontos um Pandora pode ter em sua Inteligência e manipulação.

- **Máximo de Pyros:** mede o máximo da parada de Pyros normal que um Pandora pode possuir. Um Pandora pode gastar até seu Grau em pontos de Pyros por turno.

- **Transmutações:** este indica o número de pontos que um Pandora pode possuir em Transmutações.

Inatividade

Quando negam o brilho do Azoth, Pandoras caem em um hibernação. Eles não fazem nada nem funcionam nesta forma, eles nem mesmo parecem estar vivos. A carne do Pandora

Endurece, e fica fossilizada pelo Fluxo sem qualquer Azoth, se tornando tão duro quanto mármore. Pandoras nesta forma não têm nenhuma semelhança com o estando vivo a qualquer senso, normal ou mágico.

Esta não é alguma forma de decepção, para qualquer um - eles são definitivamente coisas inanimadas, em lugar de criaturas. Assim, é não possível para magia ou qualquer outro tipo de poder os descobrir para o que eles são.

Em geral, Pandoras assumem formas que lembram estátuas enquanto estão em Inatividade. Embora alguns simplesmente petrificam-se, enquanto outros deixando para trás estátuas que se assemelham a o Pandora original em todos os sentidos, muitos Pandoras de fato assumem formas diferente e próprias de Inatividade. Frequentemente, a escolha da forma é um fator ambiental. Um Pandora que entra em Inatividade em uma galeria de arte ou museu poderia parecer ser uma obra de arte, enquanto esses que entram Inatividade sobre um edifício pode parecer um gárgula velho ou simplesmente parecer ainda ser outro monstro de alvenaria, embora um que caiu de alguma maneira de sua base. Existem contos de Pandoras que assumem a semelhança de caricaturas de personagens atraentes.

Ocasionalmente, Pandoras assumem a forma de outras coisas. Este tipo de camuflagem protetora acontece em

certas situações destinadas ao Escárnio do Pandora.

Então, um Sebek que volta a Inatividade na água pode se tornar um pedaço grosso de pedra ou madeira para que afunde no fundo do lago, enquanto um do Silencioso poderia se aparecer com um manequim. Um Pandora dormente é tratado como um objeto. Sua Durabilidade é igual a sua Força, e sua Estrutura é igual para sua Vitalidade. Uma vez desperto, qualquer dano de Estrutura que sofreu durante a dormência acorda com feridas letais, entretanto eles cure a uma velocidade normal. Uma vez desperto, o Pandora não pode

mais contar com aquela Durabilidade. Quando o Pandora em Inatividade é exposto ao Azoth

mais uma vez, desperta faminto de sua hibernação. Tudo que requer é um minuto de exposição ao Azoth para despertar Pandoras que tremem com os efeitos da Inatividade em um único turno, quebrando as camadas exteriores, pedregosas rapidamente e emergindo em um frenesi de fome furioso. Neste momento, o Pandora não tem nenhum ponto em seu Pyros e tem que ganhar alimento naquela cena, para que não este retorne para Inatividade. Pandoras entram em Inatividade quando eles são expostos a Inquietação que eles evocam em humanos, ou quando o Pyros deles agrupam gotas a e permanecem lá para um dia ou mais.

Inquietação

Pandoras causam Inquietação em mortais, mas os resultados de este senso de desconforto e negação é dramaticamente diferente com eles. Quando um Promethean ou Pandora causa Inquietação, abastece o Fluxo latente em seu interior. Em Prometheans que

tenha os próprios recursos de Azoth deles para batalhar pelo aumento de Fluxo, este efeito manifesta-se como Tormento. Pandoras não possuem nenhuma defesa e a Inquietação pode de repente fortalecer o Fluxo a um grau que o Pandora é lançado em Inatividade.

Quando um mortal que não foi tocado pelo sobrenatural (quer dizer, que não é um desperto, ghoul, familiar de lobisomem, ou outra criatura semelhante) testemunha ou encontra um Pandora diretamente, Inquietação aumenta. O narrador imediatamente testa o Autocontrole + Perseverança do Pandora, menos um dado por pessoa adicional que esteja presente (-1 para dois testemunhas, -2 para três, etc.). Fracasso neste teste significa que o Pandora imediatamente entra em Inatividade, no espaço de um único turno. Um Sucesso no teste indica que o Pandora pode agir normalmente. Em sucessivos turnos, o jogador do Pandora testa novamente, enquanto recebe -1 de penalidade por testes sucessivos que o fizeram resistir a Inatividade por aquela cena. Uma vez que o Pandora fracassa neste teste, Inatividade começa. Para a maioria dos humanos normais, é racionalizado este encontro estranho para a mente dos mortais é em



pouco tempo esquecido ou as lembranças se tornam muito confusas. Em lugar de acreditar que eles há pouco testemunharam a transformação um monstro em uma estátua diante de seus olhos a maioria das pessoas assume que quando eles olharam para a tal criatura a luz estava fraca por exemplo por isso eles tiveram a vaga impressão de que a estatua se moveu, Só que quando eles olharam novamente eles viram a verdade sobre isso não a nada de errado.

Se o Pandora estiver com um Promethean em sua linha de visão, ele se torna muito resistente a Inatividade que o efeito da inquietação cria. Enquanto um Promethean esta a vista, um Pandora ganha uma bonificação em seu teste de Autocontrole + Perseverança igual ao Azoth do Promethean para permanecer fora de inatividade (ou o Azoth mais alto apresentado, no caso de vários Prometheans). Adicionalmente, uma vez ele tem sucesso em tal teste, o jogador do Pandora não precisa fazer o teste novamente para o resto da cena, até mesmo se o Promethean deixa linha de visão. Prometheans que fogem em áreas povoadas por mortais não tem nenhuma garantia de segurança contra o ataque de Pandoras, mas Pandoras são no entanto cautelosos. Como resultado, Prometheans estão freqüentemente mais seguros de Pandoras na companhia de mortais. A sua proximidade com mortais traz porém, sua própria Inquietação conduzindo a situações terríveis. Se um humano já está sofrendo de Inquietação causada por um Promethean, e testemunha um Pandora automaticamente a inquietação avança em um estagio.

Transmutações de Pandoras

Nível um

Armadura (• a ••••)

Muitos Pandoras são muito formidáveis em combate, os seus corpos são adaptados unicamente para violência. Tais espécimes também tendem a ser altamente resistente a dano, se eles estiverem cobertos com uma armadura escamosa, cálcio ou outra proteção de um material desfigurante.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (instantânea)

O Pandora com esta Transmutação ganha pontos de Armadura iguais aos pontos deste poder. Esta armadura sempre é algo muito óbvio e desfigurante: como a carapaça negra e brilhante de um besouro, a pele escamosa de jacaré ou alguma outra característica. Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada ate ponto mais alto, porém, a mudança pode ser ativada com o gasto de um de Pyros e a ação é instantânea.

Armamento Bizarro (• a ••••)

Pandoras são conhecidos pelas suas formas horríveis. Estas criaturas são normalmente pequenas, mas elas são universalmente perigosas, graças à posse de Transmutações múltiplas desta variedade. O corpo do Pandora agüenta mais uma arma natural. Normalmente, estas mudanças não podem ser escondidas. Cada tipo de arma de corpo é comprada separadamente.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: nenhuma

Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada ate ponto mais alto, porém, a mudança pode ser ativada com o gasto de um de Pyros em uma ação instantânea.

• **Corpo de espinhos (••••):** Afiados espinhos de ossos brotam de dentro da carne do Pandora com esta Transmutação, se tocar alguém ou ser tocado, o Corpo automaticamente inflige +1 dano letal em golpes desarmados ou em testes de agarrão. Além disso, aqueles que golpearem a criatura com ataque desarmado recebem dano letal igual à metade do dano que eles infligirem (arredondado para baixo), reduzidos por armadura. Igualmente, aqueles que tentarem agarrar um Pandora receberão vários pontos de dano letal iguais aos sucessos no teste para agarrar o Pandora.

• **Esporos (•••):** O corpo do Pandora cria esporos de ossos, concedendo para o Pandora uma variedade de armas. O Pandora pode atacar com estes esporos, infligindo +2 dano letal.

• **Respiração química (•••••):** O poder de Fluxo é hostil com as coisas do mundo. O Pandora é capaz de lançar parte do Fluxo do ar dentro dele como uma nuvem, alquímica nociva . Para fazer tal ataque, o jogador do Pandora testa Destreza + esportes, subtraindo a armadura e ignorando a Defesa. Cada sucesso inflige um de dano letal sobre o alvo. A utilização custa um de Pyros. Diferente das outras Transmutações de Armamento bizarro, a Respiração alquímica não é óbvia até que seja usada. Atinge uma área de vigor x 5 em metros.

• **Garras (••, ••• ou ••••):** O Pandora possui um conjunto de garras no final de seus membros. Estas garras podem ser ossos afiados no término dos dedos que infligem +1 dano letal (••); ou garras grandes, proeminentes do tamanho de lâminas de faca que infligem +2 dano letal (•••); ou até mesmo alicates horríveis ou outras armas grotescamente enormes ao término de um membro, capaz de infligir +3 dano letal (••••).

• **Presas (• ou ••):** A boca do Pandora está forrada com presas horríveis. Estas podem ser filas menores de dentes



que simplesmente permitem morder nos ataques para infligir dano letal (•) ou uma boca cheia de agulhas ou os dentes de tubarão que infligem +1 dano letal com um ataque de mordida (••).

• **Calda (•••):** O Pandora possui uma calda perigosa. Não muito útil para manipular objetos, mas se torna uma arma de ossos. Alguns são pontas de flechas como as representações clássicas de imps e diabos, enquanto outros terminam em espinhos. Uma manifestação comum é combinar este armamento com Veneno criando uma cauda de escorpião. Esta calda pode ser usada para ataques, infligindo +2 de dano letal.

• **Chifre (•• ou •••):** O Pandora é coroado com chifres. Alguns se aparecem como os chifres de animais (normalmente touros e carneiros), enquanto outros simplesmente são uma revolta de fragmentos de ossos afiados na testa da criatura. Chifres menores infligem +1 dano letal (••), enquanto manifestações maiores ou mais elaboradas desta Transmutação infligem +2 dano letal (•••).

• **Veneno (+ ••):** Um dos ataques do Pandora é altamente carregados com outras substâncias. Esta não é uma Transmutação de arma própria, ao invés disso, ela modifica outros ataques de armamentos bizarros, aumentando o nível efetivo deles. Esta transmutação soma seus pontos com os de outras, não podendo ultrapassar de cinco pontos. Os ataques injetam um veneno com uma Toxicidade 5 que só inflige uma vez o dano. (Veja Mundo das trevas, pp. 180–181 para detalhes sobre veneno.)

• **Presas de elefante (•••):** As mandíbulas do Pandora ligeiramente são dilatadas, crescendo como as presas de um elefante, dando para a criatura uma aparência brutal. Uma mordida do Pandora pode infligir dano com seus dentes de +2 dano letal ou +1 agravado.

Estatura máscula (•)

A maioria dos Pandoras são bastante pequenos, quando estão de pé tem um tamanho de um criança. Porém, alguns são do tamanho de homens adultos.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum

O Pandora com esta Transmutação fica com o Tamanho 5. Esta Transmutação sempre esta ativa, e não pode ser comprada mais de uma vez. Esse personagem recebe esta Transmutação no curso de jogo, porém.

Correr (• a •••••)

Pandoras são frequentemente conhecidos pelo

movimento rápido de fuga, e contos entre os Prometheans relatam os horrores da rapidez com que uma horda de Pandoras frequentemente pode rodear as suas presas, atraídos pelo Azoth.

Custo: 1 Pyros por turno

Teste: Nenhum

Ação: Reflexiva

Quando um Pandora ativar esta Transmutação, sua Velocidade aumenta por si só para cada ponto que tem nesta Transmutação. Simplesmente multiplique os pontos que tem pela sua Velocidade básica. Exemplo um Pandora possui velocidade 11 e correr nível 3, $11 \times 3 = 33$ seu deslocamento aumenta para 33.

O Presente de Sebek (•)

Pandoras são conhecidos por esta Transmutação que lhes permite ficar em espera dentro de corpos de água sem a necessidade de respirar.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Reflexiva)

Com esta Transmutação, o Pandora simplesmente retira o oxigênio diretamente da água pela sua pele. Esta Transmutação não faz nada para proteger o Pandora de outros perigos na água, como as pressões no fundo ou condições tóxicas em esgotos. Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada a um ponto por um ponto a mais em custo, porém, a mudança pode ser ativada com o gasto de um de Pyros, é uma ação reflexiva.

Estatura pequena (•)

A maioria dos Pandoras são criaturas de tamanho pequeno. Embora eles pareçam ser criaturas inteiras, eles são pedaços de uma tentativa frustrada de criar um Promethean. Embora todos eles assumam vagamente uma forma humanóide, nem todos eles ganham o tamanho normal ou o tamanho de um humano.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum

O Pandora com esta Transmutação fica de Tamanho 3, enquanto os Prometheans que estudam esta Transmutação fica de Tamanho 4. Esta Transmutação sempre esta ativa, e não pode ser comprada como um poder a ser ativado. O personagem ganha esta Transmutação no curso de jogo, porém, encolhem de fato no tamanho.

Transmutações de Pandora nível II

Carne de bálsamo (••)

A cera de bálsamo captura a essência de um liquido



medicinal ou alquímico, a carne do Pandora se transforma, absorvendo alguma das qualidades do ambiente. O Pandora será muito difícil de ser visto, até que ele se mova.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

Esta Transmutação é semelhante à Transmutação de pele de Camaleão, a não ser que esta Transmutação seja permanente e sempre ativa. A carne do Pandora (ou Promethean) é altamente sensível ao seu ambiente e nunca pode ser tratada como carne normal. Contanto que a criatura ainda permaneça no ambiente, ganhara três dados adicionais a todos os testes de Cautela para permanecer escondido. Se usar sua Velocidade normal, reduzira um dado nesta bonificação, se ele mover a uma Velocidade maior, resultara em perda de dois dados. Usando roupa parda reduz um dado na bonificação, roupa normal dois dados e roupa vívida e clara eliminam a bonificação completamente.

Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada com um ponto a mais, porém, a mudança pode ser ativada com o gasto de ponto de Pyros e uma ação instantânea, enquanto estiver ativo para uso a criatura terá que permanecer perfeitamente imóvel.

Assimilação bestial (••)

O Fluxo dentro de um Pandora pode achar condolência com a selvageria em outras coisas. Alguns Pandoras manifestaram a habilidade para assimilar animais em seus corpos, absorvendo esses animais parcialmente para assumir a anatomia deles. Desde Medusa com cabeças cheias de serpentes até uma camada de armadura carnuda composta do carapaças de baratas meio-absorvidas, estas criaturas são verdadeiramente monstruosas.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum

O animal a ser assimilado deve ser de Tamanho 3 ou menos. Em geral, esta Transmutação concede um dos benefícios seguintes:

- **Armadura:** +2 de bonificação, devido a uma cobertura das criaturas fundida na pele do Pandora, como besouros ou lagartos.

- **Ataque:** Em geral, poucos animais são grandes o bastante para atacar individualmente. O Pandora pode assimilar enxames, entretanto, um Pandora poderia atacar com serpentes em sua cabeça ou uma massa de escorpiões prezo no seu tórax, com picadas durante uma luta.

- **Habilidade Especial:** Este poder pode conceder

alguma outra habilidade, como os animais que usam veneno para atacar, ou usos mais esotéricos, como uma parte das costas cheia de pombos que permitem o Pandora cair de quase qualquer altura sem levar dano.

Quando esta Transmutação é comprada, os animais são fundidos com a forma do Pandora. Isto é permanente, e se o Pandora deseja assimilar outros animais ou até mesmo os mesmos animais em uma local diferente tem que readquirir outra vez esta Transmutação.

Esta Transmutação pode ser comprada a +1 ponto para tirar proveito de múltiplos dos efeitos anteriores. Por exemplo, uma cobertura de escorpiões no torso poderia prover armadura e a oportunidade para os escorpiões atacarem, é uma compra de três pontos. Acrescentando o veneno deles tornaria então uma compra de quatro pontos.

O Chamado de demônio (••)

A chegada de algum Pandora é pressagiada por enxames de insetos, ou por ataques de ratos ou pássaros. Fluxo é a essência de selvageria e caos, e Pandoras com esta transmutação poderão manipular os instintos naturais de animais. Esta Transmutação é particularmente comum entre Pandoras mais antigos.

O Pandora tem que fazer uma conexão com os animais que deseja controlar. Isto pode se estabelecer de varias maneiras como o contato de olho a olho, aos alimentar com pedaços de seu corpo a eles. O importante é que seja usado um método pelo qual seu Fluxo poderá tocar a selvageria da criatura. Esta conexão normalmente é estabelecida automaticamente com animais que têm vivido perto da forma de um Pandora em estado de dormência, concedendo Pandora quando desperto servos animais em imediato.

Os comandos dados com o Chamado do Demônio são simples, porque o Pandora não pode falar de fato com os animais. Ao invés, tem que manipular os instintos das criaturas. O Chamado do demônio pode ser usada para criar, reações de instinto e pode designar um alvo ou causa daquela reação (por exemplo, dando para animais uma sensação de fome para com um determinado Promethean).

Custo: 1 Pyros

Teste: Presença + empatia com Animais

Ação: Instantânea

O Chamado do demônio é testado toda vez que o Pandora instiga um instinto novo, os animais devem estar dentro da linha de visão do Pandora. A única exceção é que um Pandora pode emitir uma convocação a todos os animais com que tem uma conexão dentro do alcance de uma milha. O Pandora não precisa dar o mesmo comando a todo os animais. Pode selecionar grupos de animais ou até mesmo os indivíduos para afetar.

Resultados do teste

Falha crítica: indica que o Pandora não só deixara de controlar as criaturas, como também sua aparência provocara horrores nelas. A conexão que o Pandora teve com as criaturas será quebrada.

Fracasso: indica que o Pandora não incita o instinto no animal.

Sucesso: Sucesso indica que as criaturas obedecem as ordens do Pandora com as suas melhores habilidades.

Sucesso excepcional: O Fluxo dirige os instintos da criatura em um próprio frenesi. A criatura ignora dor no cumprimento de seus instintos, ganhando +1 dado a qualquer teste para cumprir aquela ordem.

Fluxo Dentro da Sombra (••)

Fluxo não apenas reside em Pandoras mas também junto ao Azoth e em todo o mundo. Lugares que são frequentemente fontes de medo e terror são fontes de Fluxo. Medos do gênero humano saturam o mundo as sombras do mundo com rastros pequenos de Fluxo, porem estes rastros são o bastante para permitir que o personagem com esta Transmutação possa mudar a forma dessas sombras.

Custo: 1 Pyros

Teste: Raciocínio + Ocultismo

Ação: Reflexiva

O Pandora com esta Transmutação é capaz de exercer sua vontade sobre a forma das sombras dentro da sua linha de visão. Estas sombras podem ser usadas para realizar uma variedade de coisas, mas só em curto período de tempo. Alguns exemplos incluem:

- **corredor de Sombras:** Com ajuda do fluxo as sombras se fundem em manifestações mais potentes por um momento, concedendo uma bonificação de dados em testes de Cautela por até 10 turnos.

- **Ameaça das sombras:** Modifica a aparência do Pandora, mostrando um ar de ameaça naquele momento, concedendo uma bonificação em dados no teste de Intimidação durante aquele turno.

- **Boxe das sombras:** Em combate, as sombras sutilmente se deformam, fazendo com que os ataques do Pandora sejam mais difíceis de ser evitados lhe concedendo uma bonificação em Briga ou Armamento nos ataques durante aquele turno.

Pandoras que possuem esta habilidade são conhecidos pelos usos criativos das sombras aos seus redores.

Resultados do teste

Falha crítica: O Pandora não manipula as sombras ao redor dele, mas elas trabalham contra o Pandora, infligindo -1 em penalidade nos testes que ele estava tentando realizar para o resto da cena.

Fracasso: O Pandora não domina as sombras.

Sucesso: O Pandora ganha +2 de bonificação para testes com o qual ele está utilizando as sombras para o ajudar.

Sucesso excepcional: O domínio do Pandora das sombras locais prova ser bastante poderoso, aumentando a gratificação para +3.

Língua de rã (••)

A língua do Pandora com esta Transformação é grotescamente inchada, preênsil de vários metros em comprimento. Embora possa ser guardada normalmente em uma bolsa natural dentro da garganta sua presença é muito óbvia. A fala desses seres é bastante inarticulada e grossa, e as bocas dos Pandoras produzem quantias prodigiosas de saliva pegajosa.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

O Pandora possui uma longa e densa língua coberta de saliva ligeiramente pegajosa, permitindo então ser usada para uma variedade de propósitos. Ao usar sua língua para realizar empenhos físicos escalar, lutando e outros empreendimentos físicos ou usada como membro adicional, o Pandora com esta Transmutação ganhara três dados adicionais para o teste.

A própria língua pode ser usada como uma mão, mas perde dois dados em testes baseados em Destreza. Também pode ser usada para infligir dano contusivo para um ataque normal, com um teste básico de Força + briga sem modificadores.

Esta Transmutação é sempre ativa. Se comprada com um ponto mais alta, porém, a mudança pode ser ativada com o gasto de um ponto de Pyros em uma ação imediata. A língua permanece até o personagem desejar que ela desapareça.

Grande Estatura (••)

Muitos Pandoras são maiores que o humano comum. Embora eles sejam constituídos dos pedaços de uma tentativa falha de criar um Promethean novo, muitos Pandoras absorvem outros Pandoras que pretendem ser parte de uma nova existência assumindo um tremendo tamanho.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum

O Pandora ou Promethean com esta Transmutação é de Tamanho 6. Esta Transmutação sempre esta ativa e não pode ser comprada como um poder a ser ativado. Esses personagens que ganham esta Transmutação no curso de jogo, porém, crescem de fato em tamanho.



Bezoar da perfeição (•• para •••••)

Criado para ser uma forma de proteção, o bezoar que às vezes é desenvolvido em certos animais estava favorecido alquimistas medievais para tratar de fraquezas e ajudar os pacientes a lutar contra venenos e doenças. O Fluxo dentro do Pandora pode formar um bezoar igual, entretanto seu propósito varia.

Custo: Nenhum

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum

O Pandora ou Promethean com esta Transmutação fica imunes a uma única coisa que é anátema a vida. Um bezoar cresce literalmente dentro do estômago do Pandora que manifesta esta característica. Se um Pandora com um bezoar for morto, o bezoar pode ser colhido, e pode ser consumido por outro Pandora ou Promethean que queira comprar esta Transmutação como uma afinidade.

• **Ácidos & Outros Solventes (•••):** O Pandora é imune a ácidos e outros solventes. Qualquer objeto químico ou substância, natural ou mística, que dissolveria sua carne tem efeito tão inofensivo quanto água.

• **Armas de esmagamento (••):** O Pandora é imune a armas de esmagamentos e outros ataques que infligiriam dano contusivo de um impacto cinético forte. Tais ataques infligem apenas um único ponto de contusão, em lugar do dano normal delas.

• **Doenças (••):** O Pandora se torna completamente imune a todas as doenças, naturais e provocadas artificialmente.

• **Fogo (•••• ou •••••):** a carne de O Pandora é sustentada pelo bezoar, fazendo ele resistente as chamas. Fogo inflige apenas dano letal em um Pandora que comprar a versão mais fraca desta Transmutação. Se a maior versão for comprada, o fogo infligirá apenas dano de contusão. Se a versão mais fraca já foi comprada, o Pandora pode pagar a diferença em pontos de experiência entre as versões mais fracas e mais atualizadas no poder a qualquer momento.

• **Veneno (••):** O Pandora se torna completamente imune a todos os venenos e toxinas, naturais ou não.

• **Armas Afiadas (•••):** O Pandora é imune a apunhaladas e cortes de armas e outros ataques que perfuram a pele e que infligem dano letal. Tais ataques infligem apenas um único ponto de dano de contusão, em lugar do dano normal delas.

Esta Transmutação sempre esta ativa.

Carne aderente (••)

A carne de alguns Pandoras aparenta ser pegajosa, como resina. Tais Pandoras são tremendamente pegajosos e escaladores, capazes de aderir a inimigos e superfícies com grande habilidade.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

Pandoras com esta Transmutação ganham +4 em testes de esportes que envolva escalar, como também +4 em testes feitos para agarrar ou manter um agarrão. Eles perdem dois dados em testes para tentar se livrar de um agarrão. Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada um ponto mais alta, porém, a mudança pode ser ativada com a despesa de um ponto de Pyros e uma ação instantânea. Dura ate o fim da cena.

Tentáculos (•• ou •••)

Os membros de alguns Pandoras não formam membros completamente ávidos sendo estruturas de ossos compridas. Tais criaturas possuem tentáculos em lugar de braços ou até mesmo pernas, sendo difícil de esconder a natureza monstruosa deles.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

Um ou mais dos membros do Pandora é substituído por tentáculos. Um tentáculo não é capaz de brandir uma arma, mas o Pandora pode golpear os inimigos com grande força, infligindo +1 dano contusivo em um ataque desarmado. Se comprar a um ponto mais alta, o tentáculo está coberto com lampreias com bocas, fragmentos de ossos dentados ou outros refinamentos que permitem o tentáculo ao infligir +1 dano letal em um ataque desarmado.

Um tentáculo também é extremamente útil para lutas, concedendo +2 dados para agarrões. Também pode se útil em outras situações, como escalar. Em tais situações, o Pandora ganha +2 dados. Adicionalmente, se o tentáculo for usado para movimentar-se, a Velocidade do Pandora é aumentada em um por tentáculo usado.

Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada a um ponto mais alta, um membro se transforma (ou o tentáculo brota do lado do Pandora, se comprado como um membro extra) com o gasto de um ponto de Pyros em uma ação imediata.

Transmutações de Pandora nível III

Muco ácido (•••)

O Pandora com esta habilidade é capaz de corromper a natureza da água de seu corpo com o Fluxo, criando



um ácido volátil que poderá cuspir a uma tremenda distância.

Custo: 1 Pyros

Teste: Vigor + esporte

Ação: Instantânea

Uma vez que esta Transmutação entra em vigor, a saliva do Pandora fica copiosa e cáustica para o resto da cena. O Pandora pode cuspir um glóbulo de saliva cáustica a qualquer hora em um inimigo durante aquela cena, por uma área de 20 metros por ponto de vigor. Para verificar o dano requer um teste de Vigor + esporte inflige dano letal.

Se o dano de um ataque exceder a Durabilidade ou armadura usada pelo alvo, aqueles objetos sofrerão dano de Estrutura além de qualquer dano infligido ao alvo.

Forma de cera (*)**

Transforma com um processo alquímico o material sólido, tornando este mais flexível, esta Transmutação permite a um Pandora passar por aberturas que normalmente não poderia ser capaz, compactando todo o corpo e dobrando os ossos de forma quase impossível.

Custo: Nenhum

Teste: Destreza + esportes

Ação: Instantânea

O Pandora é capaz de passar por qualquer abertura que possa ajustar sua cabeça, emergindo completamente do outro lado em seu próximo turno. Até seu próximo turno, o Pandora não ganha o benefício de sua Defesa. Mover-se assim é uma em ação instantânea.

Resultados do teste

Falha crítica: O Pandora não passa na abertura, e também esta preso nela, perdendo sua Defesa durante o período de tempo que estiver preso. Poderá escapar com um teste de Destreza + Esportes.

Fracasso: O Pandora não atravessa a abertura.

Sucesso: O Pandora atravessa a abertura.

Sucesso excepcional: O Pandora retém sua Defesa enquanto faz essa ação.

Servo do mecanismo da entropia (*)**

Está na natureza do Fluxo que a entropia reinará. Coisas se quebram, trabalham quando não é esperado, e não trabalham quando elas devem. O Pandora pode elevar o Fluxo dentro de um pedaço de maquinaria para esses fins, normalmente aumentando o Fluxo dentro de algo que abala o objeto.

Custo: Nenhum

Teste: Presença + Ciência

Ação: Instantânea

O Pandora tem que escolher um objeto dentro da sua linha de visão, reunindo o Fluxo dentro do objeto para um ponto de ebulição. Ele pode comandar o objeto para

executar uma de suas funções normais. Por exemplo, um carro poderia balançar de repente, um caixa 24 horas poderia jorrar dinheiro, ou uma cerca elétrica poderia cessar a energia.

Máquinas não podem mudar seu próprio modo de trabalhar a menos que elas tenham essa habilidade mecânica, e não podem fazer múltiplas coisas dentro da sua esfera de alcance (um carro sair buzinando e ser conduzido a bater em alguém adiante, por exemplo) deve ser feito em dois turnos sucessivos.

O uso de Fluxo deste modo causa dano ao objeto. Cada vez que é usado, o objeto recebe um único ponto de dano a sua Estrutura, ignorando sua Durabilidade.

Resultados do teste

Falha crítica: o Fluxo subjuga a máquina, destruindo ela de algum modo pequeno, mas crucial. Exemplo: Um conjunto de circuitos frita devido a eletricidade

Fracasso: O Pandora simplesmente não reúne o Fluxo dentro do objeto.

Sucesso: O Pandora faz o objeto executar uma de suas funções normais. No processo, o objeto recebe um único ponto de dano a sua Estrutura.

Sucesso excepcional: O Pandora domina bem o Fluxo no objeto. Ele pode escolher a que a maquina recebe um de 3 benefícios: o objeto ganha +2 em bonificação a qualquer ação que esteja levando o Pandora a usar o objeto (ou reduzir em -2 os dados que agrupam o teste de resistência), o objeto não recebe um ponto de dano, ou o Pandora ganha dois dados para controlar o objeto novamente na próximo turno.

Separar Membros (*)**

Como o Pandora e o resultado de uma tentativa falhada para criar um Prometeano, o Pandora pode recriar aquele processo de um modo secundário. Com esta Transmutação, o Pandora separa um de seus membros (normalmente uma mão) para ser usada pelo próximo corpo do Pandora sendo controlada mentalmente.

Custo: Nenhum

Teste: Vigor + Perseverança

Ação: Instantânea

Com uma ação instantânea, o Pandora retira o membro ou outra parte do corpo separando-os. Cada vez que esta Transmutação é comprada aplica-se a outra parte do corpo. Um Pandora pode sentir a parte separada dentro de cinco metros do corpo dele por ponto de raciocínio.

Partes do corpo diferentes têm características inatas, mas o Pandora pode adicionar os sucessos obtidos no teste de ativação nessas características, os aumentando a força e o corpo. Cada parte de corpo tem uma vitalidade igual a seu Tamanho + Vigor. Uma porção de dano recebida por uma parte de corpo é sofrida pelo Pandora quando a parte de corpo for reatada.



Características de cada parte

- **Braço:** Força 1, Destreza 2, Vigor 1, tamanho 2, Defesa 1, deslocamento 3.
- **Entranhas:** Força 1, Destreza 2, Vigor 1, tamanho 2, Defesa 1, deslocamento 5.
- **Mão:** Força 0, Destreza 2, Vigor 1, tamanho 1, Defesa 2, deslocamento 7.
- **Cabeça:** Força 1, Destreza 1, Vigor 2, tamanho 2, Defesa 2, deslocamento 5.
- **Pernas:** Força 2, Destreza 0, Vigor 2, tamanho 2, Defesa 1, Deslocamento 3.

Febre dos Sonhos (•••)

O Fluxo é a essência do caos e da loucura, e as mentes estão cheias delas por isso sofrem pesadelos, despertando com estranhas alucinações. Pandoras com o domínio desta Transmutação são capazes de despertar o Fluxo que habita em todos os seres vivos, levando a mente e os sentidos a sofrerem com alucinações.

Custo: 1 Pyros

Teste: Presença + Intimidação vs Autocontrole + Azoth

Ação: Competida

Resultados do teste

Falha crítica: O Pandora não afeta o alvo dele, porem seu próprio Fluxo reage deixando-o esquizofrênico para o resto da cena.

Fracasso: O Pandora não afeta o alvo.

Sucesso: o Fluxo sobe á mente do alvo, e o alvo sofre esquizofrenia de para o resto da cena.

Sucesso excepcional: O alvo sofre -4 em penalidade nos testes Sociais, em lugar do comuns -2.

Cem Mãos (•••)

Muitos que mergulham nos mistérios do Fluxo vem a entender que as mudanças podem resultar na necessidade da forma humana evoluir de forma que não seja prejudicial.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

O Pandora gera um órgão adicional ou membro. Uma boca na palma de sua mão, um segundo cérebro hospedado entre seus pulmões, um braço que cresce entre suas omoplatas, todas estas mudanças são decididas pelos os compradores desta Transmutação.

Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada a um ponto mais alta, porém, o membro ou órgão não aparece em nenhuma parte, porem crescendo em segundos com o gasto de um ponto de Pyros e uma ação instantânea, e permanece enquanto o portador desejar.

- **Braço:** O Pandora ganha dois dados extras por

braço para ataques de agarrão. O personagem também pode executar funções reflexivas com os braços extras dele (segurando objetos, portas, etc.), mas eles não lhe permitem executar ações imediatas adicionais por turno.

- **Cérebro:** Alguns Pandoras foram encontrados com crânios grotescamente inchados que continham dois cérebros, mas um cérebro secundário fica em outro lugar normalmente situado no corpo do Pandora. O Pandora ganha +2 em bonificação para testes em todas as Habilidade Mentais.

- **Orelha:** O Pandora ganha +1 em bonificação por orelha extra para percepção usando o som. Podem ser compradas orelhas extras a um custo de +1 ponto adicional (concedendo três orelhas adicionais com uma compra de cinco pontos).

- **Olho:** O Pandora ganha +1 em bonificação por olho extra para raciocínio + Autocontrole para evitar ser pego de surpresa. Olhos adicionais não ajudam na verdade outras percepções. Mas poderão ser realizados testes de percepção visual em situações onde o personagem não poderia fazer um teste normalmente, se o olho estiver situado em um lugar específico para permitir ver o que vai acontecer. Podem ser comprados olhos extras a um custo de +1 ponto por olho extra adicional (concedendo três olhos extras como uma compra de cinco pontos).

- **Estômago:** O Pandora que possui um estomago adicional é capaz de digerir coisas que a maioria das outras criaturas não poderia, alquimicamente e os transmutar em nutrientes. Sujeira, esgoto e uma variedade de outra sujeiras podem prover nutrição, como plástico e outras substâncias inorgânicas. O estomago previne qualquer doença que poderia ser associada com consumir a substância. Adicionalmente, o estomago é a fonte alquímica de muco, um Pandora com um estomago extra pode gastar um ponto de Pyros para inundar o corpo dele com o humor fleumático, o fazendo muito tranquilo e analítico, ganhando o benefício do 9 em qualquer teste que envolva uma Habilidade Mental.

- **Coração:** O Pandora com esta Transmutação ganha +1em vigor. Adicionalmente, não pode ser derrubado por golpe fatal (Mundo das trevas, pág. 168). Um personagem pode comprar mais de um coração, e cada coração extra, dará +1 em vigor. Um personagem pode ter um número total de corações extras iguais ao vigor dele ou pode se Classificar seguindo o tamanho (o que for mais baixo).

- **Perna:** Cada perna adicional concede +1 em Força para defender contra tentativas de dominar o personagem



por meio de agarrão. O Pandora também soma +1 à sua Velocidade por perna, e um personagem com duas pernas extras (para um total de quatro) ganha +1 na Defesa.

• **Fígado:** O Pandora ganha +2 em vigor contra toxinas e venenos. Esta bonificação aumenta em +1 adicional por fígado (se o Pandora comprar mais que um). Porque o fígado é a fonte alquímica da bílis amarela, um Pandora com um fígado adicional pode gastar um ponto de Pyros para inundar seu corpo com o humor colérico. Fazer isso concede o benefício do 9 em um único teste de ataque de armamento, devido a cede de raiva terrível que vem com uma superabundância daquele humor.

• **Pulmões:** O Pandora pode prender o fôlego dele por um período mais longo do que o normal, baseado em quantos pares de pulmões que possui. Com dois pares pode prender seu fôlego duas vezes mais, com três pode prender por três vezes mais, o período sem respiração, e assim por diante. Adicionalmente, os pulmões são a fonte alquímica de bílis preta, um Pandora com um jogo adicional de pulmões pode gastar um ponto de Pyros para inundar seu corpo com o humor melancólico, se acostumando ao temor. Para o resto da cena, não é afetado por qualquer poder que causa medo ou terror no alvo. Porém, sofre de melancolia durante aquele tempo inteiro.

• **Boca:** O Pandora possui uma boca adicional em algum lugar em sua anatomia. Embora esta boca não possa ingerir comida (como não tem nenhuma conexão ao estômago), pode ser usada para falar em vez até mesmo além de sua boca normal. Falando simultaneamente com bocas de múltiplas gera uma estranha e estabilizante dissonância de voz, concedendo para o Pandora uma bonificação de +2 para Intimidação quando utilizá-la. A língua da boca extra pode provar, e a boca pode ser usada para morder normalmente como uma boca humana. Se o Pandora comprar o Armamento Estranho (Presas) a um ponto mais alto que normal, ambos suas bocas podem possuir os presas avantajadas.

• **Baço:** O Pandora possui um baço adicional, permitindo curar danos contusivos pela metade do tempo normal. Adicionalmente, porque o baço é a fonte alquímica do sangue, um Pandora com um baço adicional pode gastar um ponto de Pyros para inundar seu corpo com o humor sanguíneo, ganhando +1 em bonificação para testes de força em tempos de tensão e esforço, inclusive combate. Esta bonificação persiste durante a cena, contanto que o esforço continue. Durante esse tempo sofre também da degeneração de compulsão obsessiva, com um foco em maníacos, com comportamento feliz, achando humor em quase tudo e rindo em tempos impróprios.

• **Tentáculo:** O Pandora possui um tentáculo como um membro extra, em lugar de uma deformação de um de seus membros normais. Todas as outras opções do Armamento Estranho (Tentáculo) se aplicam a este membro, a menos que custe um ponto mais alto que normal, como é um membro novo, em lugar de substituir um.

Infestar Cibatião (* ou *****)**

Em alquimia, cibatião é o processo de acrescentar uma substância a outra que já é considerada completa. Neste caso, o Pandora acrescenta o Fluxo ao corpo do alvo, infectando aquele alvo com uma doença terrível. aqueles que caem com esta doença tem uma febre terrível e sofrem de ataques epiléticos.

Custo: 1 Pyros

Teste: Manipulação + Medicina vs Vigor + Perseverança

Ação: Competida

Esta pestilência causa febres terrivelmente altas, desidratação e ataques epiléticos. Enquanto uma vítima sofrer disto, ela perde dois dados de Força e Destreza, devido a tremores e fraqueza. Esta doença inflige um ponto de dano letal por dia, e são permitida as vítimas um teste de vigor + Perseverança para se livrar dos efeitos uma vez por dia. Para se livrar do efeito requer vários sucessos iguais ao número de sucessos que o jogador do Pandora tirou para infectar o alvo. Esta doença não é contagiosa. Só pode ser contraída por ação deliberada por parte de um personagem que possua esta Transmutação.

O Pandora tem que estar tocando sua vítima para infectar com o contágio de Fluxo. Se este poder for comprado como uma Transmutação de quatro pontos, pode ser usada em um alvo dentro de uma área de Medicina do Pandora x 10 em metros.

Resultados do teste

Falha crítica: o Pandora falha ao infectar a vítima e ele passa a sofrer durante oito horas com a doença. Ele precisara de descanso durante esse tempo.

Fracasso: O Pandora simplesmente não infeta o objetivo.

Sucesso: O alvo é infetado com o contágio de Fluxo.

Sucesso excepcional: passa a ser uma manifestação particularmente violenta do fluxo, fazendo o alvo perder três dados de Força e Destreza, em lugar de dois.

Caminhar na parede (*)**

Com o poder do Fluxo, o Pandora pode criar uma tremenda aderência entre as extremidades dele e a superfície de uma parede, fazendo a carne dele assumir uma textura complementar da parede, lhe permitindo escalar nela com facilidade.

Custo: Nenhum



Teste: Força + Esportes

Ação: Instantânea

• **Superfícies normais:** Com esta Transmutação ativada, o Pandora pode escalar superfícies que outros poderiam escalar facilmente. O Pandora usa a sua Velocidade normal, pela superfície. Continuara com sua Defesa até mesmo enquanto estiver escalando. Pandoras que agarram uma superfície podem realizar ações normais, como atacar, mas fazer isso o Pandora perde sua Defesa em tais situações.

• **Superfícies Impossíveis:** Ao escalar superfícies que normalmente são impossíveis para até mesmo escaladores qualificados (como os laterais de um edifício de mármore ou vidro), o Pandora usa as regras de escalada normal

Asas (••• ou ••••)

Um par de asas brota do Pandora. Estas asas variam entre os Pandoras. Alguns têm asas de penas em uma variedade de cores, outros têm membranas duras, e alguns igualam as asas leves e volumosas de gafanhotos gigantes ou libélulas.

Custo: Nenhum (1 Pyros)

Teste: Nenhum

Ação: Nenhum (Instantânea)

O Pandora com asas pode voar à Velocidade normal dele como uma ação imediata. Se a versão de quatro pontos da Transmutação de Asas é comprada, se torna uma ação reflexiva.

Esta Transmutação sempre esta ativa. Se comprada a um ponto mais alta, porém, a mudança pode ser ativada com a despesa de um ponto de Pyros e uma ação imediata. As asas permanecem até que o personagem queira que desapareçam.

Transmutações de Pandora nível IV

Crisol de Carne (••••)

No crisol do alquimista estão os materiais dele feitos, pelo o princípio do calor. Um Pandora pode transformar o mesmo corpo dele em um crisol, apresentando um tremendo calor e destruindo as coisas através do toque.

Custo: 1 Pyros

Teste: Presença + Ocultismo

Ação: Instantânea

O Pandora inflige um ponto de dano letal por sucesso no teste de ativação, com máximo de três pontos de dano letal. Isto assume quando o Pandora estiver tocando o objetivo com a mão dele. Este efeito pode infligir até quatro pontos de dano letal se o Pandora estiver lutando ou caso contrário em contato com o objetivo com uma

porção significante de seu corpo.

Este poder pode infligir dano agravado se for comprado ao custo de uma ponto a mais.

Inércia (••••)

O Fluxo é a antítese do Azoth. O Pandora com esta Transmutação é capaz de infundir o poder de Fluxo nos funcionamentos do Azoth, rompendo as manifestações de domínio do Azoth (as Transmutações de Promethean).

Custo: 1 Pyros

Teste: Inteligência + Ocultismo

Ação: Estendida (número designado = Azoth; um teste representa um turno de esforço)

O número designado para este teste estendido é o Azoth do Promethean que criou o efeito. Uma vez que o Pandora alcança os sucessos suficientes, a Transmutação escolhida é desativa e se dissipa. Para cada sucesso que o Pandora alcançar a mais dos sucessos que precisar a Transmutação não poderá ser ativada por um turno inteiro depois de ser dispersa.

Malleate (••••)

A mesma essência de transformação é o Fluxo, e nem mesmo a carne é poupada de suas devastações. Com esta Transmutação, Pandora secreta um alquímico muco isso faz carne e outras matérias vivas maleáveis sem prejudicá-las. Esta é uma alquimia viva, e afeta apenas coisas que estão vivos. Objetos mortos são utilizados aos modos da alquimia mundana.

Custo: 1 Pyros por minuto

Teste: Destreza + Artes

Ação: Estendida (um teste representa um minuto)

As mudanças que esta alquimia carnal pode trabalhar são muitas e alguns Pandoras são conhecidos pela tremenda habilidade de criar horrores e armas terríveis com eles. Usar esta Transmutação se torna uma ação estendida, requerendo um minuto de trabalho e o gasto de ponto de Pyros por teste. Se o Pandora estiver trabalhando as mudanças nele, ele também terá que gastar um ponto de Força de vontade no começo do processo (entretanto ele não ganhará nenhuma bonificação de dados ao fazer isso).

Pandoras podem recriar quaisquer das permutações da Assimilação Bestial, Armamento bizarro ou outras Transmutações, requerendo um número designado igual ao dobro dos pontos da Transmutação imitada para adquirir.

Algumas outras possibilidades incluem:

• **Aspecto não monstruoso:** Alguns Centimanis são conhecidos por usar esta Transmutação para ficar entre os humanos por um período curto de tempo. Qualquer feiúra geral pode ser removida com três sucessos, entretanto este efeito não faz nada alem do que suavizar sua Inquietação. Também podem ser removidas as



transmutações que alteraram o corpo, requerendo vários sucessos iguais ao dobro do custo em pontos. Estas mudanças não vão embora, somente são submetidas para dentro do corpo. Um Pandora pode gastar um ponto de Pyros para fazer retornar imediatamente essas Transmutações físicas.

• **Características Melhoradas:** É possível usar Malleate para fazer o alvo mais belo, eliminando falhas em sua superfície. Com quatro sucessos, o alvo terá os efeitos de dois pontos do Mérito aparência surpreendente. Precisa de oito sucessos para conceder os efeitos de quatro pontos do Mérito aparência surpreendente.

• **Semblante Monstruoso:** Usar esta Transmutação para fazer a si mesmo mais horroroso é um empenho antigo, e muitas das ninhadas mais horríveis de Pandoras têm pelo menos esta Transmutação. Para cada sucesso, tais criaturas ganham +1 para Intimidar nos testes. Cada dado de bonificação é subtraído da pessoa em todos os outros testes Sociais

• **Cura:** Malleate não apenas usado para alterar a carne, poderá se renovar de fato como bem quiser. Gastando um ponto de Força de vontade no começo do processo, Malleate pode ser usado para curar feridas. O Pandora tem que estudar a ferida primeiro, fazendo um teste de Inteligência + Medicina. Pode curar os pontos de dano letal igual aos sucessos obtidos no teste de ativação. O Pandora pode curar um número ilimitado de pontos de contusão. Cada ponto de contusão requer um sucesso, enquanto dano letal requer dois sucessos por ponto. Uma vez o Pandora trabalhou em uma ferida, não poderá curar novamente aquela ferida, somente se for ferido novamente, ou se passar dois dias.

Com a exceção de cura executada com esta Transmutação, nenhuma das mudanças da forma é permanente. Quer dizer, o trabalho manual perde um sucesso a cada dois dias, a menos que a criatura tenha uma capacidade regenerativa melhorada de alguma forma quando os sucessos tiverem acabado fim do efeito exemplo 4 sucessos o efeito iria durar dois dias.

Encolher (••••)

Um Refinamento da massa física total em algo mais refinado é uma meta de alquimia, e o Pandora com esta Transmutação é capaz de realizar esta meta em sua própria forma física. Quando ativada, esta Transmutação permite o Pandora literalmente se encolher, compactando sua forma.

Custo: 1 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

Ao ativar este poder, o Pandora escolhe o Tamanho

dele, simplesmente, para um mínimo de Tamanho 1 (o tamanho de um gato pequeno). Esta transformação não é simétrica ou proporcional: o Pandora parece se desmoronar de dentro, o corpo dele é dobrando dentro de si mesmo e compactando dentro de suas porções mais macias, carnudas. O resultado é uma estranha criatura proporcionada de forma humanóide.

Para cada ponto de Tamanho pelo qual o Pandora se reduz, acontecem as mudanças seguintes para suas características:

- Vigor diminui em um para cada ponto de tamanho.
- deslocamento e Força diminuem um para cada ponto de tamanho.
- Destreza aumenta em mais um para cada ponto de tamanho.

O Pandora também ganha +1 em Defesa a partir de Tamanho 2. Além disso, o Pandora simplesmente pode se ajustar em alguns lugares antes que não eram possíveis, inclusive tubos de ventilação. Esta Transmutação dura por uma cena.

Engolir (••••)

Em alguns processos alquímicos, é ditas que substancias puras podem consumir as que são menos puras, destruindo elas sem serem alteradas. Para aqueles que entendem este conceito, desta Transmutação há nenhuma surpresa. O ser alquímico Pandora ou Promethean, pode consumir objetos volumosos, os armazenando dentro de si.

Custo: 1 Pyros

Teste: Vigor + Sobrevivência

Ação: Estendida (número designado = ao Tamanho; um teste representa um minuto de ingurgitamento)

O Pandora com esta Transmutação é capaz de atos horríveis de consumo e regurgitação. O número designado para o teste estendido é igual ao Tamanho do objeto a ser consumido, para um Tamanho máximo igual ao do Pandora. Cada teste requer um minuto durante o qual o Pandora tem que roer o objeto, transmudando este em outra substancia.

Começar este processo, o Pandora ajusta parte do objeto em sua mandíbula que pode se deslocar. Gasta um ponto de Pyros então e ativa o processo alquímico para que o objeto se transforme alquimicamente em uma substancia pura que ira permitir a internalização do objeto.

Este quimo alquímico não é digerido a menos que o Pandora escolha fazer isso. O Pandora pode reter o objeto indefinidamente dentro de si mesmo. Uma entidade com esta Transmutação pode armazenar múltiplo objetos, mas o Tamanho total dos objetos que armazenou não poderá exceder o Tamanho do próprio Pandora.



A qualquer ponto no futuro, o Pandora pode escolher regurgitar o objeto. Fazer isso leva um minuto, mas o Pandora pode escolher gastar um ponto de Força de vontade para vomitar depressa o quimo alquímico em uma único turno, que se solidificara mais uma vez na forma normal do objeto, sem perda de durabilidade ou estrutura. Entretanto alguns objetos são marcados pelo processo. Deste modo, muitos Centimani têm certeza que eles nunca estão sem armas, e muitos usam esta Transmutação para assegurar uma carreira de contrabando.

Note que este poder só funciona em objetos, não em criaturas vivas. Entretanto um corpo morto poderia ser escondido conceivelmente deste modo.

Transmutações de Pandora nível V

Manto da liderança (••••)

Aqueles que verdadeiramente buscam o domínio do Fluxo podem aprender esta Transmutação. Alcançando a própria compreensão interna dele e do Fluxo dessas criaturas descuidadas dirigido por essa força, um Centimani ou Sublimatus pode criar conexões de empatia com os Pandoras, mostrando seu controle sobre eles.

Condição prévia: Sublimatus ou Promethean

Custo: 1 Pyros

Teste: Presença + Ocultismo vs Perseverança

Ação: Competida e estendida (1–5 sucessos; um teste representa um turno de imposição)

Este poder se estende a um Pandora dentro de uma linha visão, o subjugando mostrando o controle do prometeano sobre o Fluxo dessas criaturas. Esta é uma ação estendida, com um teste permitido por turno. O número designado para esta ação é igual ao Grau do Pandora que se está tentando controlar. Este teste é competido pela Perseverança do Pandora. Manto da liderança não pode ser usado em Pandoras Sublimatus.

Uma vez que o controle é alcançado, o Pandora se torna obediente a seu mestre durante uma cena. A qualquer ponto, o controlador pode ter uma duração de um dia com este controle se for gasto um ponto de Força de vontade. O usuário poderá continuar estendendo o controle dele indefinidamente gastando um ponto de Força de vontade por dia.

Pandoras controlados entendem o mestre deles mesmo que seja em idiomas diferentes. Eles tentarão o obedecer da melhor maneira possível, entretanto todos os comandos serão interpretados pelas perspectivas de cada um dos Escravos, Um comando para matar os intrusos faz os Pandoras Escravos discrepantes no mesmo grupo tentar fazer isso de modos diferentes. Pandoras também

mantêm as suas personalidades básicas. Eles não adoram o mestre deles, eles só o obedecem. Como resultado, eles poderiam rosnar, a menos que determinadas ordens explícitas evitem tais ações. A maioria dos Pandoras não poderá entender ordens que sejam muito complexas para eles.

Só um Promethean ou Sublimatus Pandora é que pode desenvolver esta Transmutação. Centimani que usam esta Transmutação correm o risco de perder a Humanidade, por usar Transmutações de Pandora. As demandas deste poder alinhando a psique da pessoa com essas manifestações desumanas vorazes de Fluxo abalam a mente do Promethean, porém, o jogador lançará somente dois dados para resistir a perda da Humanidade.

Forma titânica (••••)

Chamando a fornalha alquímica interna, um Pandora com este poder pode crescer em tremendas proporções. Os Centimani consideram que eles estão abraçando o legado deles como as crianças dos Titãs quando eles usam esta Transmutação.

Custo: 1 Pyros (+1 por Tamanho)

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Com esta Transmutação, o Pandora pode aumentar seu Tamanho em até +4, e a mudança dura uma cena. A mudança é perturbadora para se assistir, pois, a criatura incha de forma monstruosa, seu tamanho de musculatura vai dobrando com pouca velocidade, seus ossos ficam rangendo como fossem puxados para fora, para acomodar a massa nova. Para cada ponto de tamanho aumentado, o Pandora ganha o seguinte:

- +1 em força.
- -1 em destreza.

O Pandora também ganha -1 na Defesa com Tamanho 7, e -2 na Defesa com Tamanho 9 (não acumulativo). Porém, o Pandora ganha +1 em armadura (apenas contusão) a Tamanho 7, e +2 em armadura (apenas contusão) a Tamanho 9, estas bonificação não é acumulativa. O vigor do Pandora também aumenta junto com seu Tamanho.

Vitória sanguínea (••••)

Com esta Transmutação, o Pandora altera o equilíbrio de seus humores corporais, trazendo o humor sanguíneo para proferir seu domínio e transformando seu corpo em uma poça de líquido avermelhado. Nesta forma, ele retém controle de seu corpo e movimento permanecendo atento ao seu ambiente.

Custo: 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

Assistir esta transformação é um pouco



perturbadora. No decorrer de algumas batidas do coração, a forma inteira do Pandora se desmorona em uma poça de líquido, deixando para trás toda a sua roupa, equipamento e jóias.

Esta gosma pode viajar a uma Velocidade 5.

Nesta forma, o Pandora é completamente incapaz de manipular qualquer coisa, entretanto permanece atento a o seu ambiente. Uma barreira talvez possa para a poça de protoplasma animada, mas se houver bastante lugar para permitir outros líquidos de se escoar, o Pandora pode atravessar a barreira eventualmente.

Leva um minuto para re-formar, e esta transformação dura até o nascer do sol ou duração do jogo (uma hora no mínimo). Qualquer um vendo a massa de sujeira estranha, avermelhada se torna improvável de confundir esta com algo natural, entretanto a massa pode se esconder facilmente em uma variedade de lugares, inclusive com outros líquidos (como é mais densa que a maioria dos líquidos). Adicionalmente, a passagem desta massa deixa para trás um resíduo avermelhado, oleoso que outros podem usar para localizar o Pandora facilmente, recebendo +3 dados em todas as tentativas para seguir seu rastro. Este resíduo dissolve uma vez que o Pandora volte a forma física normal. Quando nesta forma líquida, o Pandora é imune a ser forçado ao estado de dormência por uma testemunha humana.

24 horas depois de usar este poder, o Pandora ou Promethean sofre de compulsão obsessiva, com um foco em maníaco por comportamentos felizes, achando humor em quase tudo e rindo a toa em tempos impróprios...

Forma vaporosa (•••••)

É com esta Transmutação que um Pandora ou Centimanus completa o controle sobre a forma dele, não simplesmente sua forma, mas também sua solidez. Com um esforço supremo, tal criatura é capaz de dissolver sua forma física, transformando-se em uma nuvem de vapor.

Custo: 2 Pyros

Teste: Nenhum

Ação: Instantânea

Gastando dois pontos de Pyros, o Pandora ativa um processo alquímico interno que dissolve sua forma física em uma névoa grossa que é difícil de equivocar como qualquer coisa natural. Aquele que atravessa a névoa pode sentir uma textura estranha no ar, e os seus jogadores têm que fazer um teste de Perseverança + Autocontrole para resistir a um efeito de Inquietação temporário (ou um aumento de um em fase temporária com um efeito de Inquietação já existente). Nesta forma, o Pandora é imune a ser forçado a dormência por uma testemunha humana.

O Pandora não permanece com o controle ativo da névoa. Assumindo a Forma Vaporosa uma vez, a névoa viaja a uma Velocidade de 20 para seu destino,

pela rota mais curta possível. Voa quase a altura do chão durante sua viagem inteira, vazando sobre e ao redor de obstáculos e passando sobre criaturas vivas sem notificação. Uma vez que a névoa alcança seu destino, o Pandora imediatamente se re-forma.

O Pandora é completamente desavisado dos ambientes da névoa enquanto estiver em Forma Vaporosa. Experimenta o processo inteiro como uma viagem aparentemente instantânea, com sua última memória sendo o começo do processo de dissolução e os segundos finais ao voltar ha forma normal. A névoa tem a habilidade de penetrar quase tudo em qualquer lugar, contanto que haja uma superfície para fluir ou para alcançar o objetivo. (Não pôde alcançar uma aeronave que esta no ar, por exemplo.)

Esta transformação permanece até que o destino seja alcançado, ou até as o nascer do sol ou fim do jogo (sessão). Este efeito afeta uma quantia pequena de equipamento e vestimentas.

Vitriol

Os personagens de Promethean ganham pontos de experiência por suas atividades e aventuras terminadas como outros personagens do mundo das trevas, com uma exceção notável. As suas indagações e epifanias afinam o Fogo Interno e o aumentam com a finalidade de gerar uma maior compreensão esperançosa do conceito do ego individual de um Promethean. Quando Prometheans revelam os segredos de suas indagações para auto-realização, identidade e empatia humana eles podem ganhar um tipo especial de experiência chamado Vitriol. Alchimicamente, vitriol é a Pedra de um Filósofo, um médio, em qual possui substâncias reagentes. Para Prometheans, o Vitriol é essencial transformação da Aurora, ou alma. Na realidade, muitos Prometheans beiram a linha entre a Aurora e a alma e o conceito da Aurora como o “amanhecer ascendente”, ou o processo de Renascimento alquímico como um mortal. É um enigma, sugerindo que os Criados têm que entender o que uma alma, antes que eles pudessem reivindicar uma para eles. Como todos os habitantes do Mundo das trevas, Promethean ganham pontos de experiência normais como descrito nas paginas:

216–217 do mundo das trevas. Estes pontos de experiência não refletem o aprendizado, detalhes, pistas ou fazem conexão pessoal em cima do curso de jogo atual. Muitos pontos de experiência representam uma melhoria no ego, devoção para um campo de estudo, praticas, talentos ou tarefas, e o cultivo de uma vantagem pessoal.

Jogadores gastam pontos de experiência em seus personagens para melhorar as características existentes ou aprender novas. Em cima do curso de uma crônica



de Promethean, entretanto, o narrador deve premiar o personagem com um ou mais pontos de Vitriol ao término de um capítulo ou história nas quais aquele personagem fez uma progressão na sua Peregrinação. Estes pontos experiência podem ser usados iguais aos pontos de experiência regulares, exceto que eles podem ser usados apenas para melhorar ou adquirir características que são da esfera do personagem de Promethean: Azoth, melhoramentos,

humanidade e Transmutações.

Adquirindo Vitriol

Numerosas circunstâncias podem ser motivos para premiar Vitriol sobre o curso da vida de um Promethean.

- Sempre que um personagem alcança um dos objetivos que o narrador estabeleceu para ele, ele recebe Vitriol em adição a qualquer padrão de premiação de pontos de experiência que ele

e os outros personagens recebem por aquela sessão de jogo. A quantia de Vitriol que ele recebe varia pela importância ou grandeza ou o quanto é marcante

- Sempre que um personagem aprende algum princípio fundamental de como os Criados interagem com o mundo, O Vitriol, poderia ser administrado. Este tipo de prêmio depende em ambos a profundidade do prelúdio do personagem e a quantia relativa de tempo que o caráter passou como um Promethean ativo. Algumas experiências poderiam render Vitriol significativo para um neófito Promethean, mas conceder para um personagem mais experiente menos Vitriol baseado na suposição que o personagem é experiente já tem um conhecimento prático do estado de Promethean. Por exemplo, um personagem que aprendeu de modo difícil que o fogo é especialmente prejudicial aos Criados ganharia um maior número de Vitriol que um caráter que já tinha passado por isso alguns anos atrás em suas Peregrinações. Outro exemplo poderia ser quando o personagem enfrenta pela primeira vez a inquietação ou conhece as artimanhas do Fluxo.

- Se um personagem ajuda um sócio da mesma categoria dele a fugir da multidão e o mestre percebe isso foi um marco significativo, por exemplo, o seu apoio vale um ponto de Vitriol. Se o personagem fosse essencial para a epifania do companheiro. Ele não poderia ter alcançado o marco sem ele esta recompensa deveria ser dois ou mais pontos de Vitriol. Um exemplo disto poderia ser estar ajudando salvar uma criança de afogamento pegado-a em um rio furioso, se o marco do Promethean da sua mesma categoria envolve-se uma experiência de sacrifício e compaixão.

- Se o personagem aprende algo sobre o seu criador e isso lhe da motivação para buscar vida, esta revelação vale de um a três pontos Vitriol, baseado em sua importância para o personagem, em sua própria Peregrinação. Se o criador quisesse alguém simplesmente com

quem compartilhar a miséria ou a solidão da noite pode render um ponto de Vitriol. Se a própria Peregrinação do Promethean envolve um senso de comunidade e a importância de outras pessoas para o seu senso de ego, aprendendo que o criador dele quis um companheiro poderia valer dois ou três pontos Vitriol.

- Um personagem poderia ganhar um ponto de Vitriol quando ele encontra algum fenômeno sobrenatural desconhecido ou enigma fora de sua compreensão e participa em tal investigação. Exemplos incluem os traços de uma epidemia de atividades de Pandora para um neófito Promethean que há pouco se deu conta da sua natureza, ou o desgarrado que entende como a Inquietação e Tormento afetam o comportamento da multidão. Alguns outros exemplos podem incluir a realização e busca de outros arquétipos sobrenaturais que rondam a noite, como uma convenção local de feiticeiros é mais do que parece. Tais encontros devem ser novos e diferentes a cada momento. O personagem não ganha Vitriol cada momento ele se encontra com o magos, por exemplo.

- Um personagem poderia ganhar um ponto de Vitriol sempre que ele tem a uma compreensão sobre o sobrenatural. Exemplos incluem aprendizagem sobre a existência e natureza de fantasmas que lobisomens não transmitem a sua “lycanthropia” por uma mordida, que vampiros não se preocupam com água corrente ou só entram em casas sendo convidados pela pessoa, ou aqueles magos não praticam um mesmo e específico

regime de forma de magia. Este tipo de “prêmio de descoberta” só é uma vez e normalmente é determinado pelo tipo de entendimento adquirido. Uma vez que o personagem percebe que lobisomens não mordem um ao outro para propagar as suas espécies, ele pode efetivamente descartar outros mitos, como só poder mudar de forma na lua cheia também. É possível, ganhar pontos de Vitriol quando o Promethean percebe que algumas lendas são de fato

verdadeiras, como os lobisomens são suscetíveis a prata. Também, aprendendo coisas sobre como sociedade dos lobisomens funciona podem se revelar uma fonte para render muitos pontos de Vitriol (especialmente se a natureza daquela sociedade tem algo haver com o

tema da crônica ou o enredo do narrador).

- Um personagem poderia ganhar um ponto de Vitriol facilitando a resolução de algum tipo de crise



sobrenatural, como ajudar um fantasma inquieto a descansar em paz, destruindo um artefato amaldiçoado ou destruindo uma besta mística que esta fazendo confusões. Se o Promethean se uma peça chave para a resolução do capítulo, ele poderia ganhar dois pontos.

- Um personagem deveria ganhar uma gratificação de Vitriol quando a Virtude dele ou Vício interage com uma conclusão de modo significativo. Isto não é dizer que sempre que uma virtude ou pecado interferir na historia o personagem ganhará Vitriol extra.

Tabela de custo de experiência:

Característica	custo em experiência
Atributo	Nível x5
Azoth	Nível x8
Vantagem	Nível x2
Humanidade	Nível x3
Transmutação de afinidade	Nível x5
Transmutação sem afinidade	Nível x7
Habilidade	Nível x3
Especialização em habilidade	3

Por enquanto é só isso, mas futuramente outras coisas serão postadas na comunidade. Espero que este peque resumo os ajude a entender o mundo dos criados.

Por: Diego suzanuwo.

Diagramação: Henrique Giacomitti

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especialidades) • Linhagem (anotar Bestowment da Linhagem) • Refinamento • Azoth 1 (pode ser aumentado com pontos de Variação) • Transmutações 3 (1 círculo deve ser refinado do Refinamento) • 7 Competências (quase todas círculos) • Habilidades de 1º nível (5 pontos) • dois pontos • Vitalidade • Vigor • Manter-se • Força de Vontade = Perseverança • Autocontrole • Tamanho = 5 para Prometheus de tamanho adulto • Defesa = o mais baixo entre Destreza e Raciocínio • Mod. Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Humanidade inicial = 7 + 5 Provas = Humanidade