

## IMORTAIS: O DESPERTAR

Texto de Carlos Klimick, ilustrações Eliane "Lilith" Bettocchi

Colaboradores: Flávio Andrade, Cid Miranda, Eliane Bettocchi e Fernanda de Athayde

Originalmente publicado na extinta revista Role-Playing (Ed. Escala, n. 6).



Desde a aurora dos tempos eles sempre existiram. Suas histórias estão envoltas em inúmeras lendas. Suas guerras e paixões emolduradas em incontáveis mitos. Os imortais são seres humanos que não envelhecem e possuem poderes e capacidades sobrenaturais, e são eternos.

Eles não são todos iguais, cada imortal tem um caminho para a imortalidade. Em todos os casos, a pessoa nasce imortal, ou seja, um mortal não pode tornar-se imortal.

### OS IMORTAIS NO MUNDO DAS TREVAS

Os imortais não sabem qual a sua origem, qual o seu propósito no mundo. Ao longo da história, eles acolheram diversas explicações sobre quem são: deuses; filhos de deuses; guardiões da humanidade; legítimos soberanos da humanidade; e várias outras teorias. Muitos foram grandes heróis, reis e monstros de diversas mitologias.

Os imortais exerceram bem menos influência na história que os demais seres sobrenaturais. Sua presença fez sentir mais nos tempos mitológicos, quando assumiram os papéis de heróis e semideuses e se enfrentaram em batalhas e em guerras com os outros seres, sempre procurando uma razão para sua existência. Várias guerras abalaram o mundo dos mortais, denominadas pelos imortais como Guerras Míticas. Os imortais perderam (a não ser aqueles que lutaram junto aos vencedores). Uivos de vitória cobriram as cidades do Mediterrâneo e as florestas do Norte. Taças de sangue foram erguidas em celebração nos salões dos castelos. Os imortais mais poderosos foram forçados ao torpor entre a Idade Mítica e o final da Idade Média. Acuada, os outros imortais se ocultaram para sobreviver, observar e aprender. (Referência Idade Mítica nos livros: Frias Negras, Crias de Fenris, Fianna, Trolls kithbook - todos no Capítulo 1 - e Werewolf. Storytellers Guide, pgs 76 a 78)

Ao longo dos séculos, enquanto os vampiros se espalhavam pelo Novo Mundo e tribos de lobisomens eram exterminadas, eles fizeram inúmeras descobertas:

Existe uma força sobrenatural que almeja corromper tudo que existe. Seus principais servos são fomori e lobisomens deformados. Se esta força for bem sucedida, os imortais estarão vivos para sofrer com a sua vitória.

Vampiros de imenso poder se encontram adormecidos. Sua sede de sangue e fria será inimaginável quando despertarem.

Os imortais mais poderosos esto desaparecidos, provavelmente capturados, mortos ou adormecidos desde as Guerras Mticas.

Se um imortal fere outro em solo sagrado, seu corpo se desintegra e ele morre. Simplesmente todos os anos de sua existncia cobram seu tributo em menos de dez segundos. Caso seja um imortal recém-desperto, ele sofre urfia grande agonia e perde toda a sua imortalidade, assim como os poderes derivados dela.

Com essas descobertas, os imortais chegaram a um consenso que, para sobreviver, eles teriam que trabalhar juntos. Deveriam ocultar a sua existncia da humanidade e, na medida do possvel, dos outros seres sobrenaturais, acumulando conhecimento e poder para o momento final: o Armageddon, quando o Apocalipse dos lobisomens e a Gehenna dos vampiros convergiro para destruir o mundo atual. Os imortais pretendem sobreviver. Para tal, eles precisam tentar resgatar os seus membros mais poderosos, preservar a humanidade e aumentar ao mximo as suas capacidades individuais. Um conjunto de leis foi criado e uma alianana, ainda que tnuue, foi estabelecida. claro que cada grupo interpreta estas leis como lhe convm. Proteger a humanidade, por exemplo, nem sempre significa proteger os homens, uma vez que h muitos por a.

Respeitaremos o solo sagrado, nele no derramaremos sangue, nem usaremos nossos poderes sobre os outros.

Nossa existncia ser mantida em segredo dos mortais e demais seres sobrenaturais.

Ns protegeremos a Humanidade, ela nosso escudo, nossa mscara e nossa aliada no Armageddon.

Aumentaremos o poder do todo, aumentando o poder das partes: despertaremos os que esto dormindo, resgataremos os que esto perdidos e aumentaremos a nossa prpria fora.

## OS OUTROS SERES

Vampiros: uma rela o de amor e dio. Os vampiros e imortais podem constituir amizades que durem por sculos e ambos os lados do valor a isso. Mas os vampiros invejam a habilidade dos imortais de andar sob a luz do sol. A prote o dos imortais sobre a humanidade ocasionalmente os coloca em choque com os vampiros. Ventrues e imortais s vezes disputam poder nos crculos polticos e empresariais. Os imortais buscam a todo custo se ocultar dos vampiros. H rumores de que Merlin, um imortal, teria se libertado do feitiço de Nimue (uma sidhe da Sbadow Court) durante a Peste Negra, apenas para ser recapturado por Meerlinda dos Tremere. Poucos cainitas sabem que os imortais sobreviveram at hoje, mas antigas amizades e aliananas ainda persistem. Alguns imortais tm amigos entre os Gangrel, Nosferatu e Brujah. Muitos eram amigos dos Capadccios e dos Salubri, sendo hostis aos Tremere e os Giovanni. Alguns tambm tm aliananas com o Sab. No geral, os imortais no tem um comportamento padro em rela o aos vampiros, dependendo de cada caso.

Lobisomens: imortais e gerou se chocaram violentamente durante o Impergium e a Idade Mtica. No norte da Europa, os imortais se uniram s fadas contra os Crias de Fenris. Nas costas do Mediterraneo, os imortais eram muitos dos heris que enfrentaram as Frias Negras (corrompidos pela Wyrms, na opinio delas). Os Fianna tiveram aliados imortais contra os Fomori. Os Wendigos, Uktena e Croatan contavam com a ajuda de imortais nativos contra a ameaa da Wyrms. Presas de Prata e Senhores das Sombras desconfiavam do poder desses "smios imortais" e os combatiam. Aps sculos de ocultamente, poucos garou sabem que os imortais ainda existem. Quando os descobrem, as reas costumam se basear nas rela es passadas a tribo com os imortais, e vice versa.

Magos: alguns imortais foram capturados e analisados por magos que buscavam o segredo da imortalidade. Outros combateram a tirania de diversos magos. As rela es conflituosas se seguiram por sculos. Inmeras vezes, imortais foram confundidos com magos pelos outros seres sobrenaturais. Afinal, ambos tm aparncia humana e poderes. O fato de que muitos magos eram capazes de viver por sculos usando sua magia apenas agravava o problema. Muitos imortais apoiaram os technomancers acreditando que, assim, estariam protegendo a humanidade (e a si mesmos). Errar no apenas humano.

Wraiths: imortais tm pouco contato com o Mundo dos Mortos, mesmo aqueles que tm acesso a Umbra. Porm, Rapinantes e Parasitas algumas vezes tm problemas com os espritos que voltam em busca de vingana.

Changellings: muitos imortais se lembram de quando as fadas interagem com os seres humanos mais

frequentemente. Antigas amizades ainda se mantm, principalmente com a Seelie Court. Algumas vezes surgem conflitos com a Shadow Court.

## OS 8 CAMINHOS

**Fnix:** imortais dedicados eleva o do esprito, da luz e da vida. So os mais preocupados com a humanidade. Muitos fnix so lderes religiosos e humanistas. Fnix na Histria: Hiawatha, Sum e Manco Cpac.

**Feras:** unidos natureza, eles seguem seus ritmos e fluxos. So ligados sua natureza animal e so os nicos imortais que voluntariamente entram em torpor de tempos em tempos, fundindose com a terra. Na Histria: Zumbi dos Palmares, Rainha Maeve e Cuchulain.

**Mentais:** se dedicam ao desenvolvimento das capacidades da mente, O domnio da mente sobre o corpo. Eles normalmente so filsofos ou cientistas. Na Histria: Lao-Tse, Nostradamus, Alexandre, o Grande e Danton (a inven o da guilhotina significou, para os imortais, um temor maior que as armas de fogo).

**Msticos:** dedicados ao estudo do oculto, do sobrenatural, do ilgico. Muitos tm profisses como cartomantes, astrlogos e bibliotecrios. Na Histria: Merlin, Paracelsus e Apolnio de Tiana.

**Apolneos:** so imortais ligados ao fsico. Sua imortalidade provm do aprimoramento do seu corpo. Eles normalmente so guerreiros, atletas ou modelos. Seus poderes referem-se ao aumento de suas capacidades fsicas. Na Histria: Hracles, Teseu, Hiplita, Bruce Lee e Lancelot.

**Onricos:** possuem uma profunda conexo com o sonho, a imagina o e a criatividade. A arte ou o patrocnio de artistas so atividades desempenhadas pelos onricos. Na Histria: Orpheu, Shakespeare e Jim Morrison.

**Parasitas:** imortais que sugam a essncia vital de seres vivos para manter sua imortalidade. Amoraais, eles se deliciam com a essncia de mortais, imortais e dos demais seres sobrenaturais. Na Histria: Rasputin, Papa Doc, Torquemada e Jack, o Estripador.

**Rapinantes:** imortais que tomam os corpos de outros seres, transferindo sua essncia para o novo corpo e destruindo a mente do hospedeiro no processo. Na Histria: Hitler, Doc Holliday e Cornelius Agrippa.

## O 9o CAMINHO

A maioria dos imortais acredita que devem existir nove caminhos para a imortalidade (principalmente os mentais e os msticos) por ser este o nmero final, o ltimo dgito, a tripla trindade. Com apenas oito caminhos conhecidos, qual seria o nono? Alguns sugerem que os vampiros so o nono caminho, o caminho do sangue. Outros ponderam que devem ser as mmias, o caminho do esprito. H aqueles que imaginam que o nono caminho ainda no foi descoberto. Infelizmente, os imortais mais antigos (com mais de 3.000 anos) ou os mais poderosos (com Ascendncia superior a 7) esto desaparecidos desde o fim das Guerras Mticas.

## OS GRUPOS DE IMORTAIS

Os diferentes caminhos de imortais tm entre si apenas uma tnuve aliana, seja contra ameaas ou para troca de informa es. Alguns imortais do mais importncia a grupos de interesse em comum, que unem imortais de diferentes caminhos. Muitos pertencem a dois ou mais destes grupos, outros, a nenhum deles. H diversos grupos, mas se encontram aqui apenas alguns dos principais.

**Aesires:** imortais de origem nrdica que procuram manter os valores vikings e almejam se vingar dos Crias de Fenris, que acreditam terem se aliado a ogres e a uma setita (que teria capturado Thor) e destruido Asgard, a cidade dos imortais. Esta verso contradiz as crenas dos Crias de Fenris, que aguardam Ragnarok e jamais se uniriam a estes seres para combater os imortais. Provavelmente, os gerou em questo eram Danarinos-da-espiral-negra e Crias de Fenris corrompidos pela Wyrm. Mas esses irhortais no so muito racionais em rela o ao assunto.

**Amazonas:** grupo formado por mulheres imortais que se dedica prote o dos direitos e liberdade das mulheres, ao combate de foras malignas e diverso. Elas se uniram s Frias Negras para derrotar os heris imortais da Antiguidade no Mediterrneo, tentando preservar as sociedades matriarcais.

**Bon Vivant:** imortais que apenas desejam aproveitar sua imortalidade da melhor maneira possvel. Acabam sendo colecionadores de costumes, sempre se adaptando s sociedades contemporneas. Difusos, so constituídos por diversos subgrupos.

**Celtas:** imortais que preservam as tradi es e valores dos celtas. Muitos lutaram ao lado de Boudicca, rainha

dos Icení (tribo celta). So os imortais mais dedicados busca pelos heris míticos desaparecidos e por artefatos perdidos aps as Guerras Míticas. As lendas celtas do grande nfase a heris adormecidos que despertaro quando seu povo mais precisar deles. O corpo da prpria Boudicca jamais foi encontrado. Porm, enquanto os gerou dizem que ela uma fianna, os imortais acreditam que era uma imortal, o que d margem a várias especulações (ver livro da tribo Fianna, capítulo 1).

**Culto ao Guerreiro:** este grupo acredita que os imortais esto no mundo para evoluir ao mximo e que depois, num tempo preciso, devero duelar entre si at que reste apenas um. Drenando a essncia dos adversrios caídos, este guerreiro receber o prmio e se tornar o mais poderoso dos seres sobrenaturais do mundo. Ele vencer o Armageddon e se tornar o soberano da humanidade. Obviamente, estes seres sempre procuram os adversrios mais poderosos para drenar seu poder (quando imortais) ou aprimorar suas habilidades (no caso de outros seres), ignorando ou poupando os demais. Muitos chegam ao ponto de treinar os imortais de maior potencial para que se tornem adversrios mais valiosos no futuro.

**Hierofantes:** dedicados preservam o conhecimento, os hierofantes possuem uma biblioteca impressionante, com cpias de várias obras julgadas perdidas pela Humanidade. Eles correm o mundo em busca de artefatos, livros, e o que mais possa trazer conhecimento.

**Vigilantes da Terra:** imortais engajados na luta contra a Wyrm. Alguns se dedicam ecologia e preservam o meio-ambiente. Possuem uma facção eco-terrorista.

## A MORTALIDADE DOS IMORTAIS

Os imortais regeneram um nível de vitalidade por rodada e no sofrem ferimento agravado. Porm, se o imortal receber dois níveis de dano abaixo de Incapacitado, ele entra em torpor. O dano excedeu sua capacidade inata de regeneração e ele ter de adormecer no mnimo por 20 anos, como se estivesse morto. Aps este perodo, o imortal renascer e vagar pelo mundo sem memrias de sua vida anterior, regenerando seus ferimentos como um mortal. Eventualmente, ele despertar (sofrer um ferimento grave ou se encontrar com outro imortal pode catalisar o processo). Ter vagas lembranas de suas vidas anteriores, passar a regenerar seus ferimentos como imortal e ter que desenvolver novamente seus poderes e habilidades (ver texto em destaque).

Existem meios de se matar definitivamente um imortal: se o imortal for decapitado ele morrer; se o corpo do imortal for destruído (incinerado, explodido em pedaos, corroído por cido, devorado, etc), ele morrer; se o imortal gastar todos os seus Pontos de Poder, ele temporariamente se tornar to vulnervel quanto um mortal (at recuperar pelo menos um).

## PONTOS DE PODER

Os imortais usam Pontos de Poder para ativar seus poderes sobrenaturais. Os imortais tm um valor permanente de Pontos de Poder e um valor temporrio (exatamente como os Pontos de Sangue dos vampiros ou os Pontos de Fria dos lobisomens).

Os imortais recuperam seus Pontos de Poder realizando atividades ligadas ao seu caminho de imortalidade: apolneos se exercitam; mentais meditam; oníricos admiram ou produzem arte e sonhos; místicos fazem rituais; fnix se banham na luz do sol ou tocam o fogo; feras entram em contato com a natureza; parasitas sugam a essncia dos seres vivos; rapinantes se alimentam da dor e do sofrimento alheio.

## ASCENDNCIA

Esta caracterstica indica o quo evoluído o imortal. Sua conexo com a energia primal do universo, sua fora mística.

Os imortais aumentam sua Ascendncia drenando a essncia de outros imortais (matando-os e absorvendo o poder deles) ou realizando uma ação importante que caracterize uma evolução do personagem dentro do seu caminho de imortalidade (a critrio do Mestre).

A cada 2 pontos de Ascendncia, o imortal aumenta em 1 ponto o seu potencial de valor permanente de Atributos, Habilidades e Poderes, at chegar a 10.

A cada ponto de Ascendncia conquistado, o imortal aumenta 1 Ponto de Poder permanente.

Quando um imortal possui uma Ascendncia menor que a de outro, para usar seus poderes nele a dificuldade

do rolamento aumentar. Cada ponto de Ascendncia a mais representa +1 na dificuldade. Ao passar da dificuldade 10, a diferenca vai sendo somada ao nmero de sucessos. deveria ter. Porm, os pontos em excesso, uma vez gastos, no sero recuperados.

O vencedor tem a chance de aumentar sua Ascendncia e de absorver um dos poderes do perdedor. Para isso, dever ser feito um teste de Fora de Vontade. A dificuldade 7 mais a diferenca da Ascendncia entre os combatentes. Ou seja, se a Ascendncia do vencedor for menor, a dificuldade cair. Se a Ascendncia for maior, a dificuldade aumentar. Se forem iguais, a dificuldade 7.

Se tiver 2 sucessos ou mais, ele poder absorver um dos poderes do perdedor.

Se tiver 4 sucessos ou mais, ele poder aumentar em 1 ponto a sua Ascendncia.

Contudo, aumentar sua Ascendncia assim tem um risco. Cada vez que o imortal faz isso, ele deve fazer um teste de Raciocnio. A dificuldade o valor da Ascendncia atual +4. Se no conseguir nenhum sucesso, ele adquirir um desvio mental (como se fosse um vampiro Malkaviano). Com o tempo, o jogador poder perder o personagem. Alm disso, personagens que se dedicam a drenar outros imortais no so bem vistos pela maioria.

## DRENANDO A ESSNCIA

Muitos imortais preferem este caminho, considerando-o um atalho para aumentar sua Ascendncia. Ao matar outro imortal, o vencedor absorve a essncia dele. Os Pontos de Poder do adversrio abatido vo para o vencedor, mesmo que isso temporariamente d a ele mais Pontos de Poder do que ele.

## PERSONAGEM IMORTAL

Os personagens dos jogadores so imortais que despertaram h pouco tempo, e pela primeira vez. Ele pode ter apenas 18 anos e ser um imortal. Seu despertar para a imortalidade no trar lembranas esquecidas, apenas os dons e poderes dos imortais, que ele ter que desenvolver (para criar personagens com Antiguidade, veja no destaque).

Os personagens imortais seguem a mesma lgica da criao de personagens para Vampiro, podendo ser usada praticamente a mesma ficha. Apenas substitua: Disciplinas por Poderes; Pontos de Sangue por Pontos de Poder; Humanidade por Ascendncia. Os poderes tm o mesmo custo em pontos de bnus e pontos de experincia que as disciplinas. Todos os personagens comeam com 1 ponto de Ascendncia.

## PODERES

Cada caminho tem um poder que exclusivamente seu (destacado no texto). Imortais de outros caminhos s podem aprend-lo se drenarem imortais que o possuam (mas no podero pass-lo adiante). As dificuldades sempre se encontram relacionadas s caractersticas do alvo.

Fnix: Sol, Vitae, Pssaro de Fogo.

Feras: Fauna, Luna, Fortaleza.

Mentais: Telepatia, Telecinese, Clarividncia.

Mstico: Necros, Clarividncia, Indu o.

Apolneos: Fsico, Velocidade e Fortaleza.

Onricos: Sonho, Paixo, Clarividncia.

Parasitas: Hemorragia, Paixo, Luna.

Rapinantes: Rapina, Velocidade, Telecinese.

## VELOCIDADE, FORTALEZA E FSICO

Funcionam quase da mesma forma que as disciplinas de Vampiro: Celeridade (Velocidade), Fortitude (Fortaleza) e Potncia (Fsico). Porm, o imortal deve gastar 1 ponto de poder para conseguir seus efeitos pela cena.

## CLARIVIDNCIA

Custo: 1 ponto de poder.

Rolamento: Percep o + Clarividncia. Dif 7.

Aura: tocando em um objeto, o imortal capaz de ver e sentir as últimas, ou mais fortes, imagens e sensações de quem o tocou pela última vez.

Aviso: consegue pressentir ataques iminentes contra si.

Imagens: consegue ver imagens que ficaram registradas em um local.

Sentidos: consegue ver e ouvir pelos olhos de um amigo ou de uma pessoa sobre a qual ele já tenha usado telepatia.

Clarividência: consegue ver e ouvir o que ocorre em um local que ele conheça bem.

## FAUNA

Custo: 1 ponto de poder.

Comunicação: pode comunicar-se com os animais e comandá-los (Manipulação + Empatia com animais. Dif. 7).

Animalismo: cria garras e presas que causam dano agravado. Também pode assumir a visão noturna ou mais apurada de um animal (duração: pela cena).

Metamorfose: pode transformar-se em um nicho mamífero de médio ou grande porte (sem rolamento), ou assimilar uma característica de um animal bem próximo (inteligência + Empatia com animais. Dif. 6).

Chamado: pode invocar animais que estejam por perto (Carisma + Empatia com animais. Dif. a critério do Mestre). Fauna: pode transformar-se em qualquer animal vertebrado (sem rolamento).

## HEMORRAGIA

Hemorragia: suga energia vital em contato físico. Cada nível de vitalidade sugado converte-se em 1 nível de vitalidade ou 2 pontos de poder para o imortal (Manipulação + Intimidação. Dif. Fora de Vontade. Sem custo).

Vertigem: cria sensações de fraqueza e tonteira. O alvo perde -2 na Percepção e nos Atributos Físicos (Manipulação + Medicina. Dif. Vigor + 2. Custo: 1. Duração em rodadas igual aos sucessos)¹

Delírio: o alvo começa a alucinar, podendo ter diversas reações (torpor, catatonia e coisas do gênero). O imortal não tem controle sobre as alucinações, que surgem dos próprios fantasmas pessoais do alvo (Manipulação + Empatia. Dif. Vigor + Prontidão do alvo. Custo: 1).

Paralisia: parcial (1 sucesso) ou total (3 sucessos) Manipulação + Medicina. Dif. Fora de Vontade. Custo: 1. Duração: pela cena).

Submisso: o alvo tem sua vontade subjugada pelo parasita (Manipulação + Intimidação. Dif. Fora de Vontade. Custo: 2 pts de poder. Duração em horas igual aos sucessos).

## INDUÇÃO

Custo: 1 ponto de poder.

Empatia: sente as emoções do alvo (Percepção + Empatia. Dif. 7).

Paz: faz o alvo se acalmar (Manipulação + Empatia. Dif. - Fora de Vontade).

Sugesto: faz o alvo achar que uma coisa plausível ocorreu: 'uma buzina lá fora, o garom roubou na conta, que não há nada errado com o seu passaporte falsificado (Manipulação + Subterfúgio. Dif. Percepção + Prontido).

Indução: leva o alvo a realizar uma ação coerente com a situação: um porteiro dormir durante a noite, um barbeiro bater com o carro, um assassino puxar o gatilho, o garom derrubar a bandeja (Manipulação + Indução. Dif. Percepção + Prontido).

Amnésia: o alvo esquece qualquer fato determinado. Porém, nada impedir que algum ou algo o lembre (Manipulação + Indução. Dif. Inteligência + Prontido). Para se lembrar, quando isso for possível, o alvo deverá rolar Inteligência contra dificuldade determinada pelo Mestre.

## LUNA

Custo: 1 ponto de poder.

Luna: enxerga no escuro sem rolamento).

Sombras: desaparece nas sombras. Se algum estiver ativamente procurando pelo personagem, este deverá rolar Destreza + Furtividade (dif 5) contra Percepção + Prontido (dif 7) do adversário.

Mistério: move-se sem fazer ruído, deixar rastros ou ser detectado por equipamentos eletrônicos. Se algum estiver procurando ativamente, idem anterior.

Reflexos: faz parecer estar onde não está (Manipulação + Subterfúgio. Dif 6).

Umbra: pode atravessar para a Umbra fisicamente, como os garous (Fora de Vontade. Dif. Pelúcia).

## NECROS

Custo: 1 ponto de poder.

Viso espiritual.- pode ver a Umbra.

Viagem espiritual. pode atravessar fisicamente para a Umbra (Fora de Vontade. Dif. Pelúcia).

Chamado espiritual. pode invocar um espírito e controlá-lo (Carisma + Ocultismo. Dif. Fora de Vontade).

Necros: pode animar um cadáver e controlá-lo (Inteligência + Ocultismo. Dif 7. Duração em horas igual aos sucessos).

Necrose: ao tocar no alvo causa dano (Manipulação + Necros. Dif. Vigor + 3. Dano igual aos sucessos).

## PSSARO DE FOGO

Queda lenta: cai lentamente como uma pluma (Raciocínio + Ocultismo. Dif 7. Custo: 1).

Planar: necessita de correntes de vento (Destreza + Esportes. Dif 7. Custo: 1).

Vo lento: velocidade normal de corrida (Idem anterior).

Vo rápido: 3 x velocidade do personagem (Idem anterior).

Pssaro de Fogo: transforma-se em um pssaro flamejante que pode causar 3 niveis de dano de fogo atacando (Raciocnio + Ocultismo. Dif 8. Custo: 3).

## PAIXO

Empatia: consegue perceber as emo es do alvo (Percep o + Empatia. Dif. Raciocnio + Subterfgio. Custo: 1).

Emo es: pode aumentar ou diminuir a intensidade das emo es do alvo: atra o em paixo, medo em terror, dio em intolerncia ( Manipula o + Empatia. Dif, Fora de Vontade. Custo: 1).

Paixo: provoca emo es fortes no alvo: medo, dio, paixo (idem anterior).

Sentimentos: provoca emo es sutis no alvo: lealdade, amizade, coragem (idem anterior).

Emo es mltiplas: provoca os efeitos anteriores em mais de um alvo (alvos atingidos igual aos sucessos).

## RAPINA

Custo: 1 ponto de poder.

Anlise: permite ao imortal identificar o ponto fraco do alvo (Percep o + Empatia. Dif.- Percep o + Subterfgio),

Rapina: transfere sua essncia para o alvo, destruindo a essncia do hospedeiro no processo. necessrio olhar nos olhos da vtima. Porm, o rapinante no poder mais retornar ao seu corpo de origem (Manipula o + Rapina. Dif. Fora de Vontade).

Domnio: transfere sua mente para o alvo, dominando-lhe o corpo, mas mantendo o domnio sobre o corpo de origem. Neste caso, a essncia do hospedeiro se mantm intacta. Tambm necessrio olhar nos olhos (Manipula o + Rapina. Dif. Fora de Vontade. Alvo pode tentar se libertar uma vez por semana).

Patogenia: causa ferimentos internos no alvo: enfartos, derrames, etc (Manipula o + Medicina. Dif. Vigor + 3. Dano: sucessos).

Hospedeiro: o imortal pode condicionar uma pessoa de forma que possa tomar o corpo dela mesmo distancia. S pode ser feito com uma pessoa (Manipula o + Rapina. Dif. Fora de Vontade).

## SOL

Lanterna: cria luz equivalente de uma lanterna (Raciocnio + Luz. Dif 6.

Dura o: pela cena. Custo: 1).

Imunidade: ao fogo (Vigor + Sol. Dif 7. Dura o: I cena. Custo: 1).

Flash: cria um flash de luz cegante (Manipula o + Sol. Dif 7. Custo: 1). Alvo absorve o efeito como dano normal. O dano que receber ser o nmero de rodadas que ficar sem enxergar.

Fogo: incendeia tudo o que for inflamvel com o toque (custo: 1).

Sol. cria luz do sol (Fora de Vontade, Dif 7. Custo: 2. Dur, 1 cena).

## SONHO

Atração: o alvo fica atraído e fascinado pelo imortal (Carisma ou Aparência + Música ou Representação. Dif. Raciocínio + 3. Custo: 1).

Enlevar. O Alvo fica em devaneio, alheio realidade a sua volta por toda a cena (Manipulação + Música ou Representação. Dif.- Fora de Vontade. Custo: 1)

Sonho: permite entrar no sonho de algum que esteja dormindo e se comunicar com ele (Raciocínio Sonho. Dif 7. Custo: 1).

Iluso: cria ilusões que são vistas pelo alvo. Se ele julgar que morreu com a ilusão, ele terá um ataque cardíaco ou entrar em torpor (Manipulação + Sonho. Dif. Percepção + Pronto. Custo: 1. Duração: 1 cena)

Escravidão. o alvo tem sua vontade subjugada pelo imortal, obedecendo-o prazerosamente em tudo (idem anterior. Custo: 2. Duração: no. sucessos = no. horas).

## TELEPATIA

O alvo deve estar na linha de visão do imortal ou o contato telepático já deve ter sido estabelecido para que o poder funcione.

Custo: 1 ponto de poder. Rolamento: Inteligência + Empatia.

Lê pensamentos superficiais (Dif. Raciocínio + Subterfúgio).

Conversa mentalmente (Dif 6).

Lê memórias profundas (Dif. Fora de Vontade).

Controla a mente do alvo (Dif. idem anterior).

Altera memórias (Dif. idem).

Controla a mente do alvo (Dif. idem anterior).

Altera memórias (Dif. idem).

## TELECINESE

Permite mover objetos com a mente. Cada ponto em Telecinese equivale a 1 ponto de Fora para cálculo do peso do objeto que pode ser movido. Movimentos bruscos são bem mais fáceis (dif 5) que movimentos elaborados (dif 8).

Custo: 1 ponto de poder. Rolamento: Fora de Vontade.

## VITAE

Custo: 1 ponto de poder (no acumulativo). Inteligência + Medicina.

Cura simples: recupera 1 nível de vitalidade (dif 4).

Cura: recupera 2 níveis de Vitalidade e cura doenças simples (dif 4).

Vitae: cura totalmente ferimentos e doenças graves (dif 5).

Regeneração: regenera membros (dif 6).

Cura mental. elimina traumas, fobias, etc (dif 6).

## ANTECEDENTES

### ANTIGIDADE

Este antecedente indica h quantos sculos o imortal caminha pelo mundo, mesmo que ele tenha despertado recentemente. Se o personagem no possui este antecedente, ele um imortal que acabou de despertar pela primeira vez, ou cujas existncias anteriores esto irremediavelmente perdidas. As memrias das vidas anteriores so sempre vagas e confusas.

50 a 250 anos, +1 pt de poder permanente.

250 a 500 anos, + 2 pts de poder permanente.

500 a 1.000 anos, + 3 pts de poder permanente.

1000 a 1500 anos, + 4 pts de poder permanente

1500 a 2500 anos, + 5 pts de poder permanente

## MRITOS

### CONSCINCIA (1 PONTO)

Permite que um imortal sempre pressinta a presena de outro, mesmo que este ainda no tenha despertado. Para isso, basta fazer um rolamento de Percep o + Prontido contra dificuldade 4. A Conscincia sempre ativada num raio de, pelo menos, 50 metros. A cada ponto de Ascendencia, o raio de Conscincia aumenta mais 50 m. Cuidado: sentir a presena no significa saber a localiza o.

### FERTILIDADE (3 PONTOS)

Voc um dos rarssimos imortais que no estril. Seus descendentes, porm, no so imortais. Isto pode adicionar um elemento dramtico crnica e, inclusive, facilitar interfaces com os outros jogos. Imagine um imortal que Parente dos Croatan (Lobisomem) e frtil.