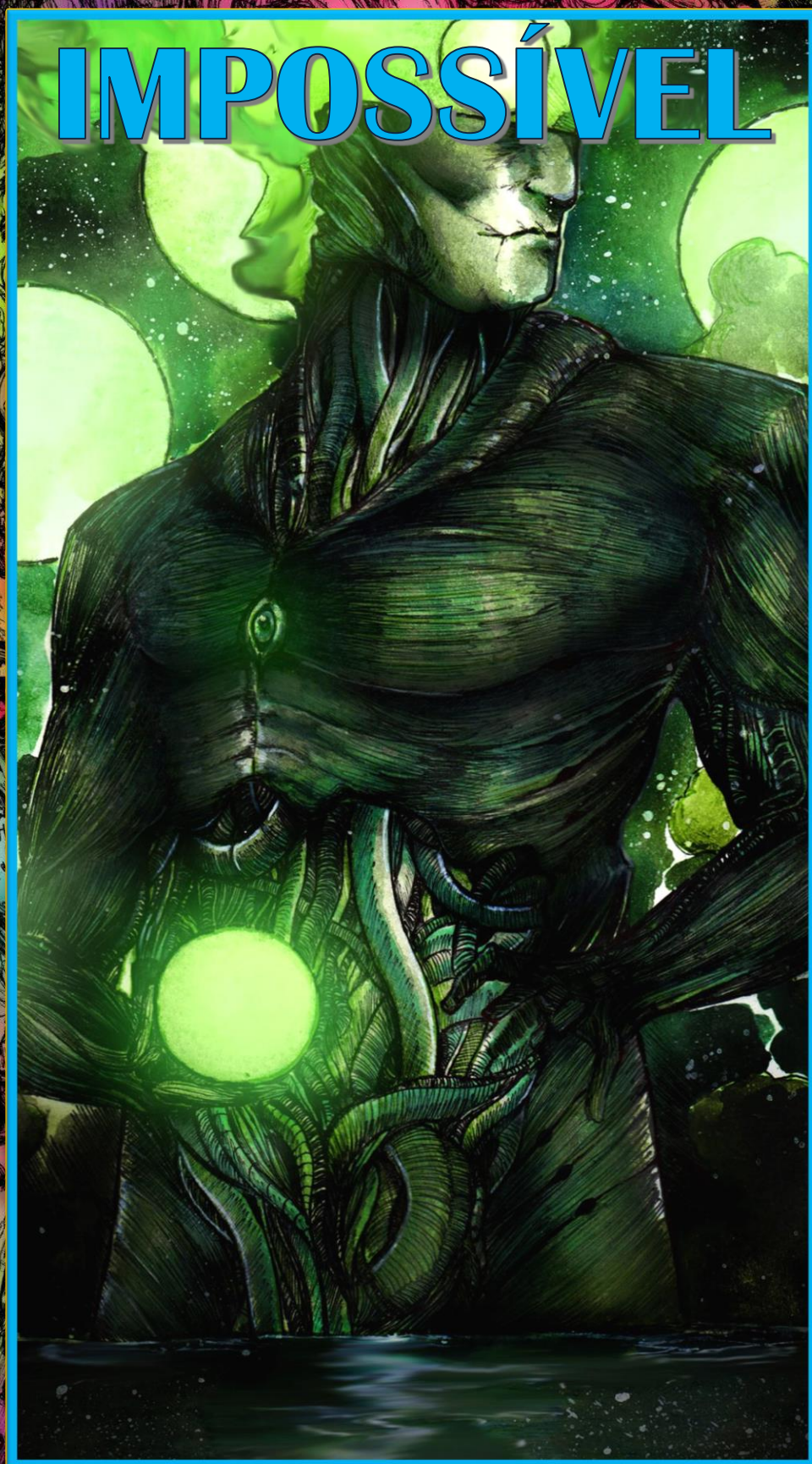


CIDADE DO IMPOSSÍVEL



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

Sistema
Daemon

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	04	POIESIS	07
IMPOSSÍVEL	05	MAGIA IMPOSSÍVEL	08
ARQUÉTIPOS	06	HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL	14
Cósmico.....	06	ANTAGONISTAS	20
Psíquico.....	06	IDEIAS DE AVENTURAS	22
Ecossistêmico.....	06	MATHEUS FERREIRA, O NANKINMAN	14
Dimensional.....	06		
Metafísico.....	06		



INTRODUÇÃO

“Era uma vez uma cidade. Mas não qualquer cidade.

Imagine a maior de todas, uma megalópole cujos arranha-céus infinitos despontam em meio a estrelas de tons impossíveis, cujas silhuetas arquitetônicas não existem, feita de uma beleza mais reluzente que a Asgard dos Aesir, erguida sobre monólitos mais ancestrais que a Atlantis dos primeiros homens. Uma Urbe Onírica que existia muito antes dos pálidos pontos planetários se espalharem pelo firmamento como um pólen que flutua inerte...

Pois lá foi sonhado, há muito tempo, tudo o que o todo iria se tornar. Lá é onde o primeiro som foi composto, onde a primeira luz foi acesa, onde a primeira história foi escrita.

Concebe viver neste paraíso sideral? Viver em meio aos que nunca foram imaginados e que tudo imaginam, um lugar muito além do cosmo e da concha que nos cerca? Imagino que não... Ninguém mais consegue conceber.

Há uma eternidade, ou um sonho atrás, a Cidade do Impossível fora atacada por uma força débil tão antiga quanto, uma ‘ausência’, uma catástrofe. As estrelas se apagaram, os arranha-céus tombaram, as ruas douradas não existiam mais e, igualmente, seus habitantes.”

- Matheus Ferreira de Jesus, Nankinman

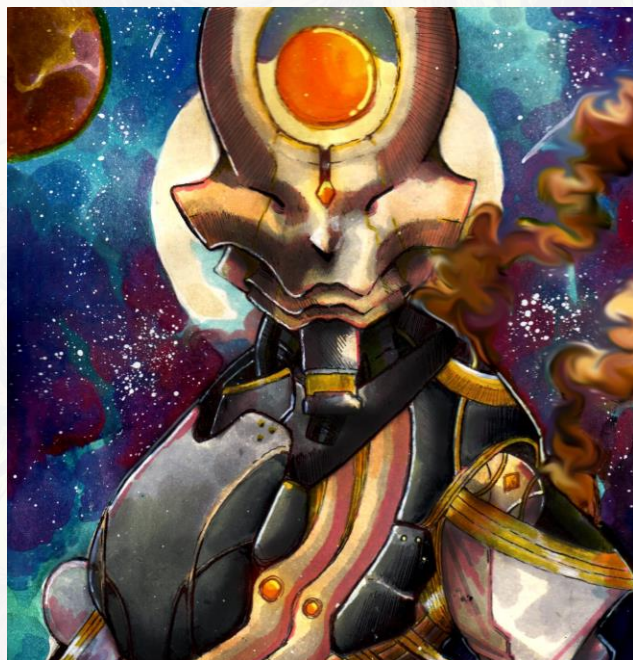


IMPOSSÍVEL

Habitantes da Cidade do Impossível são compostos por uma estranha propriedade fluida não-quantificável capaz de quebrar e perverter as Leis da Física. Tal matéria singular proveniente de sua exótica e transcendental dimensão de origem recebe o nome deveras explicativo de “Impossibilidade”. Essa composição molecular volátil permite que os habitantes possam realizar feitos notáveis limitados essencialmente pela imaginação e proporção, dado que o distanciamento de sua terra natal limita consideravelmente a extensão de suas habilidades que em maioria são ligadas à distorção da realidade ou de si mesmos, podendo inclusive mudar de forma, assumindo outras identidades.

Os habitantes da Cidade do Impossível são entidades de poder imensurável dentro do entendimento humano. Assim como as entidades cósmicas lovecraftianas e seres cósmicos das histórias em quadrinhos como os Perpétuos da DC, os Celestiais da Marvel e tantos outros. De acordo com as informações já descritas, a Cidade do Impossível era um paraíso cósmico que abrigava esta raça de seres superpoderosos, mas que foi devastada por um evento apocalíptico conhecido apenas como “o nada”. Ao final da devastação, apenas oito antigos habitantes sobreviveram, detalhados mais à frente.

Enquanto alguns deles se refugiaram na Terra, outros se encontram vagando no espaço sideral, buscando reerguer a Cidade do Impossível ou ao menos encontrar informações que os auxiliem a reerguer a Cidade após descobrirem como vencer o nada. Em breve, a Terra será o próximo mundo vitimado pelo nada, a não ser que os sobreviventes da Cidade do Impossível consigam intervir.



RAÇA: IMPOSSÍVEL

Escala Épica: 5

Atributos Iniciais: 500 pontos.

Pontos de Vida: FR + CON + 40

Perícias: 10.000 pontos.

Aprimoramentos: 100 pontos.

Poderes: 75 + (Idade/25).

Fatalismo: 20%.

Poderes Angelicais automáticos (veja em JYHAD: GUERRA SANTA e TREVAS:

CAMPANHA ÉPICA): Defesas Especiais 1 (pode comprar níveis subsequentes), Percepção Divina1 (pode comprar níveis subsequentes).

Poderes Espectrais automáticos (veja em SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS): Grandes Jornadas 1 (pode comprar níveis subsequentes), Mudança de Forma 1 (pode comprar níveis subsequentes).

Poder Marciano automático (veja em TREVAS DE MARTE): Sentidos Extras 1 (pode comprar níveis subsequentes).

Poderes Sefiróticos (veja em TREVAS: CAMPANHA ÉPICA): cada Arquétipo (entre as cinco possibilidades abaixo) permite apenas dois Poderes exclusivos.

Aprimoramentos Positivos automáticos: Levitação e Voo 1 (pode comprar níveis subsequentes, veja em ANIME RPG), Regeneração 1 (pode comprar níveis subsequentes, veja em ANIME RPG e em IMORTAL: A CENTELHA), Vida Eterna 3 (pode comprar níveis subsequentes, veja em TREVAS: CAMPANHA ÉPICA).

Aprimoramento Negativo automático: Aparência Absurda (veja em SUPERS RPG; não pode ser recomprado).

Uma limitação que envolve os habitantes da Cidade do Impossível é que eles não podem comprar as vantagens Pontos de Magia Extras (de MÍTICA) nem Pontos Heroicos. Todo Impossível precisa adquirir um dos cinco Arquétipos (explicados mais abaixo).

ARQUÉTIPOS

Existem cinco Arquétipos que definem a existência de um Impossível, cada um deles fornecendo benefícios e limitações ao personagem. Ao selecionar um Arquétipo, o personagem terá acesso a uma gama de Poderes alinhados à sua essência.

CÓSMICO

O poder bruto nas forças físicas primordiais do Universo forma sua existência. Em vez de apenas músculos de fibras celulares, o personagem pode ter ondas gravitacionais pulsando energias constantes. Choques eletromagnéticos se combinam a ininterruptas explosões de plasma em seu interior, enquanto a radiação de tais reações quânticas sai por seus poros e em sua respiração. Pode possuir apenas a perícia Cosmos da categoria Poesis. Poderes exclusivos:

- Adlig, Elemento: Água, Elemento: Fogo e Elemento: Terra (VIKINGS).
- Armas (DOMINI URBIS).
- Chokmah/Caos, Tipharet/Equilíbrio (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)
- Elementalismo: Este Poder funciona como Bruxaria (VAMPIROS MITOLÓGICOS) ou Teurgia (CELTAS), mas apenas para os seis Caminhos Elementais. Cósmicos não possuem conflitos de elementos antagônicos – por exemplo, o Focus em Água e Fogo podem ser iguais.
- Iluminação (JYHAD: GUERRA SANTA)
- Transformação em Névoas (VAMPIROS MITOLÓGICOS)

PSÍQUICO

A consciência de todos os seres vivos está unida por uma rede quântica que resume todo o pensamento em uma única mente cósmica. Pensamentos se dão através de reações neuroquímicas que seu personagem consome como se fosse oxigênio para os animais. Seu personagem acessa o conhecimento do Universo com um simples ato de respirar, recebendo da luz das estrelas, do calor da pele, da queda de uma folha, todo o conhecimento de que necessita. Pode possuir apenas a perícia Consciência da categoria Poesis. Poderes exclusivos:

- Bardo, Controle Mental, Feudo, Mensageiro Celestial, Nimbus, Questionamento (JYHAD: GUERRA SANTA)
- Binah/Arcádia, Chesed/Vontade (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)

- Comunicação, Emoções, Ideia Original (SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS)
- Mentalismo: Este Poder funciona como Bruxaria (VAMPIROS MITOLÓGICOS) ou Teurgia (CELTAS), mas apenas para Entender/Controlar Humanos.

ECOSSISTÊMICO

O personagem não está apenas vivo: o personagem É VIDA. A energia vital do ambiente flui através dele, como se a fertilidade do solo, das plantas, das águas, dos animais e do próprio ar emanasse dele. Em sua presença, o conceito de saúde se torna tão absoluto quanto o conceito de existir. Pode possuir apenas a perícia Vida da categoria Poesis. Poderes exclusivos:

- Benção, Druidia, Querubia, Sombrati (JYHAD: GUERRA SANTA)
- Controle de Animais (CELTAS e VAMPIROS MITOLÓGICOS)
- Cura (SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS)
- Gangrena (MORTOS-VIVOS)
- Netzach/Reação, Yesod/Abjuração (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)
- Peste (VAMPIROS MITOLÓGICOS)
- Vitalismo: Este Poder funciona como Bruxaria (VAMPIROS MITOLÓGICOS) ou Teurgia (CELTAS), mas apenas para Humanos (Criar), Animais e Plantas (todas as Formas).

DIMENSIONAL

A realidade conhecida é percebida pela maioria das criaturas como um espaço tridimensional onde se realizam todos os fenômenos desde a escala subatômica até a macrocósmica. No entanto, a quarta dimensão (do tempo) e a quinta dimensão (da imaginação e das possibilidades) também existem e podem ser acessadas pelos habitantes da Cidade do Impossível que possuem este Arquétipo. Pode possuir apenas a perícia Dimensionalidade da categoria Poesis. Poderes exclusivos:

- Celeridade (CELTAS)
- Cisma (METRÓPOLIS)
- Dimensionalismo: Este Poder funciona como Bruxaria (VAMPIROS MITOLÓGICOS) ou Teurgia (CELTAS), mas apenas para Controlar Metamagia.

ARQUÉTIPOS

- Hod/Tempo, Malkut/Espaço (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)
- Intangibilidade, Invisibilidade, Linhas do Tempo, Orientação (SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS)
- Visão do Passado e Futuro (VAMPIROS MITOLÓGICOS)

METAFÍSICO

A ciência humana já foi capaz de descobrir diversas partículas subatômicas, fenômenos cósmicos e já compreende boa parte de questões complexas sobre a dimensionalidade do Universo, o que é a vida e a consciência dos seres. Porém, certos conceitos ainda se mantêm sem explicação suficiente, ficando relegados apenas às crenças pessoais. O Impossível do Arquétipo Metafísico não apenas identifica tais conceitos, como também os manipula como partículas e forças cósmicas como qualquer outra. Pode possuir apenas a perícia Metafísica da categoria Poiesis. Poderes exclusivos:

- Arcanismo: Este Poder funciona como Bruxaria (VAMPIROS MITOLÓGICOS) ou Teurgia (CELTAS), mas apenas para Metamagia (Entender/Criar), Arkanun e Spiritum (todas as Formas).
- Bedlam (CELTAS)
- Caminho, Glifo, Lextalionis (JYHAD: GUERRA SANTA)
- Detectar Mudança de Forma, Escrever, Falar, Isolamento Astral, Localizar Outros Espíritos, Localizar Espíritos Encarnados, Manipulação de Ectoplasma, Materialização, Modificar Outros Espíritos, Modificar a Forma-Pensamento, Possessão, Prisão Etérea, Saltos Etéreos, Sintonia, Vozes (SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS)
- Kether/Paradísia, Geburah/Destino (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)
- Maldições (DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA)

POIESIS

As perícias continuam as mesmas já conhecidas quando os personagens se encontram atuando entre os seres humanos na Terra. No entanto, existe uma categoria de perícia que apenas habitantes da Cidade do Impossível podem possuir: a POIESIS.

Com esta categoria de perícia, o Impossível é capaz de tornar realista um sonho, uma ideia. É importante ressaltar que o personagem não cria nada, ele apenas é capaz de gerar a lógica para que algo seja possível através de seus Poderes automáticos e exclusivos. Sem perícias de Poiesis, o Impossível não consegue imaginar o que está fora do pensamento humano, portanto, não tem a capacidade de usar seus poderes como usava outrora na Cidade do Impossível. As perícias desta categoria são:

- **Cosmos.** Ao entender como funcionam as leis da Física, o Impossível consegue imaginar como distorcer temporariamente tais leis.
- **Consciência.** O Impossível é capaz de entender de onde vem a consciência que acompanha os seres vivos, compreendendo então como criar consciências.
- **Vida.** Os compostos químicos, reações bioquímicas e estruturas que geram todos os tipos de seres vivos existentes e não-existentes podem ser compreendidos e simulados pelos poderes do Impossível.
- **Dimensionalidade.** O Impossível não apenas compreende a natureza quadridimensional em que os seres humanos vivem, mas também sabem como manipular estas dimensões, assim como a quinta dimensão – considerada a dimensão das possibilidades.
- **Metafísica.** O entendimento das forças sobrenaturais e transcendentais que apenas a fé e a imaginação humanas conseguem produzir faz parte desta especialização, de maneira que o Impossível consegue modificar as regras da Magia, da existência dos deuses, as leis cármicas de destino e renascimento etc.

MAGIA IMPOSSÍVEL

As magias mais poderosas conhecidas podem ser realizadas bastando ter a energia necessária (PMs) e o conhecimento original (Focus). Porém, a Magia Impossível faz exatamente o que seu nome indica: onde Magos se mostravam limitados, os Impossíveis tornam real. Sua limitação está nas perícias de Poiesis, cujo entendimento lhes permite voltar ao nível de poder ilimitado que a Cidade do Impossível proporcionava a seus habitantes. O valor da perícia respectiva de Poiesis que o Impossível possui permitirá acessar as magias listadas abaixo. As possibilidades de magias estão abaixo, por especialização:

Cosmos: Cataclisma, Conversão Energética, Dualidade Onda-Partícula, Estado Físico da Matéria, Transmutação Molecular.

Consciência: Animar o Inanimado, Enteogenia, Mente Coletiva, Neurocinese, Sexto Sentido.

Vida: Escala Evolutiva Induzida, Geração Espontânea, Mineralização, Redefinir Vida, Vitacinese.

Dimensionalidade: Cronocinese, Dobra Tridimensional, Indução Pentadimensional, Rajada Cronal, Singularidade.

Metafísica: Elementalismo Bizarro, Inexistência, Reescrever o Destino, Transmigração, Zeitgeist.

As magias impossíveis são muito mais conceituais do que mecânicas, o que significa que muitos efeitos dependerão da imaginação do jogador e do Mestre sobre os efeitos práticos da magia realizada.



Animar o Inanimado

Perícia: Consciência 40%

Focus: Entender/Criar Terra/Metamagia 6, 9, 12 ou 15

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

Um objeto inanimado adquire a capacidade de pensar com o intelecto semelhante ao de um anfíbio, réptil ou ave. No entanto, o ganho de consciência não dá ao objeto a capacidade de se comunicar, se mover ou ter os cinco sentidos – com Focus 6, apenas o tato é automaticamente despertado. Com Focus 9, o objeto adquire também audição e uma maneira de emitir sons para se comunicar, atingindo o intelecto de uma criança humana (mas não a personalidade de uma criança). Com Focus 12, o objeto adquire também olfato, paladar e a capacidade de se locomover lentamente sem afetar sua estrutura. Com Focus 15, o objeto tem os 5 sentidos, o intelecto atinge o de um jovem adulto e sua locomoção é equivalente à de um humano caminhando.

Cataclisma

Perícia: Cosmos 80%

Focus: Criar/Controlar um ou mais Caminhos Elementais 6-30

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

Toda a região que o Impossível está enxergando é acometido por um cataclisma advindo de uma brusca ruptura na estabilidade física. Pode ser uma nevasca glacial, uma súbita erupção magmática, um terremoto, uma tempestade de areia, um tsunami, uma chuva de meteoros, uma tempestade cósmica, uma implosão estelar etc. Para cada 6 pontos de Focus, os efeitos devastadores causam 5d6 em todos os seres e objetos na área.

Conversão Energética

Perícia: Cosmos 80%

Focus: Entender/Controlar Luz/Água ou Ar ou Fogo ou Terra 23 ou 30

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

Uma magia impossível extremamente perigosa, em que uma quantidade de matéria equivalente à WILL/2 do Impossível em kg tem sua estrutura atômica fissurada e inteiramente transformada em energia pura, em uma explosão apocalíptica: para cada 20 kg convertidos em energia, 5d6 são causados em uma área com raio de 20m. A área de

MAGIA IMPOSSÍVEL

devastação aumenta 50% para cada 20 kg além dos iniciais. A conversão para energia exige Focus 30.

Já a conversão oposta exige Focus 23 e transforma a energia ambiente em matéria, geralmente gases como Hélio, Hidrogênio e Oxigênio, liberados no ar. A quantidade de energia convertida é equivalente à WILL do Impossível/5 x 1d6 de dano que seria causado – cada 1d6 convertido em matéria se transforma em 200g dos elementos mencionados, liberados no ar. A critério do mestre, condições de temperatura e pressão na área podem influenciar a energia a se converter em alguma matéria diferente, inclusive em estado líquido ou sólido.

Cronocinese

Perícia: Dimensionalidade 40%

Focus: Controlar Metamagia 15

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O Impossível consegue acelerar ou desacelerar o tempo, manipulando a quarta dimensão. Uma quantidade de criaturas equivalente à sua WILL/2 pode ser afetada ao mesmo tempo. Cada criatura pode ganhar uma quantidade de ações extras igual a até a WILL/10 do Impossível (ou seja, um Impossível com WILL 30 garante até 3 ações extras às criaturas escolhidas), ou realizar apenas uma ação e um movimento dentro de uma quantidade de rodadas igual a até a WILL/10 do Impossível (um Impossível com WILL 30 pode impor a uma criatura realizar uma ação e um movimento dentro de um período de até 3 rodadas).

Dobra Tridimensional

Perícia: Dimensionalidade 25%

Focus: Controlar Metamagia 9

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

As três dimensões do mundo físico podem ser distorcidas pelo Impossível, de maneira a encurtar ou alongar distâncias em um número de metros igual à WILL/4 do Impossível – aproximando ou distanciando objetos. Por ser tridimensional, a alteração também se dá no nível vertical, encurtando ou alongando alturas e profundidades na mesma proporção já mencionada.

Dualidade Onda-Partícula

Perícia: Cosmos 80%

Focus: Entender/Controlar Metamagia/um ou mais Caminhos Elementais 30

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

Uma magia extremamente perigosa inclusive para o próprio Impossível, um volume de até 1m³ x WILL/4 do Impossível em partículas (considerando todas as que formam a matéria e a energia como prótons, nêutrons, elétrons, fótons, múons, taus, glúons etc.) tem seu estado alterado para ondas. O efeito disso é a geração automática de vácuo na área (uma vez que as ondas não têm massa) com um poder de sucção monstruoso (FR = volume em m³ transformados em ondas x 50), junto ao perigoso efeito derivado das ondas eletromagnéticas formadas (que causam dano equivalente ao volume em m³ transformados em ondas x 2d6).

O efeito contrário é também possível, onde um volume de até 1m³ x WILL/4 do Impossível em ondas (tanto eletromagnéticas como mecânicas) tem seu estado alterado para partículas. Devido à geração súbita de energia e matéria na área, o poder de repulsão é equivalente (FR = volume em m³ transformados em partículas x 50), assim como o dano pelos mais diferentes tipos de energia simultaneamente (dano equivalente ao volume em m³ transformados em partículas x 2d6).

Elementalismo Bizarro

Perícia: Metafísica 65%

Focus: Entender/Criar Metamagia/um ou mais Caminhos Elementais 12 ou 24

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

Enquanto esta magia estiver em efeito, o Impossível simplesmente distorce as leis metafísicas sobre a oposição e complemento dos elementos. Na versão de Focus 12, o antagonismo entre certos elementos simplesmente deixa de existir (Fogo x Água, Ar x Terra, Luz x Trevas), permitindo que se combinem (por exemplo, criando Elementais, Criaturas Mágicas etc.), ou que suas combinações gerem efeitos novos (por exemplo, em vez de Água e Terra se tornarem Lama, poderia ser criado um novo elemento secundário chamado Hidropedra). Já na versão de Focus 24, um elemento pode ser “negado” e tornado inacessível (todas as magias ligadas ao elemento não podem ser feitas, Kits, poderes, Elementais e Criaturas Mágicas desaparecem), ou um elemento novo surge (à mercê da imaginação do jogador e permissão do Mestre), como Madeira,

MAGIA IMPOSSÍVEL

Metal, Gelo, Éter, Doce, Gosma, Ossos, Areia etc. Nesta versão mais cara, pode-se também substituir um elemento existente por outro inexistente.

Enteogenia

Perícia: Consciência 15%

Focus: Entender Humanos/Spiritum 6

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O Impossível pode afetar uma quantidade de indivíduos igual à sua WILL, que têm sua consciência transcendida através de uma experiência enteógena, isto é, sublimando seu pensamento ao ponto máximo. Com isso, qualquer teste de perícia ou magia ligada a pensamento terá acerto crítico enquanto o indivíduo estiver em estado enteógeno. Além disso, toda e qualquer motivação considerada “fraca ou limitada” força os indivíduos a desistirem das próximas ações – entre as motivações existem o egoísmo, ciúmes, vingança, medo, paixão carnal. Enquanto a magia estiver sob efeito, todas as Insanidades deixam de existir, retornando quando a magia cessa.

Escala Evolutiva Induzida

Perícia: Vida 80%

Focus: Entender/Controlar Animais ou Plantas ou Humanos 3-30

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

O Impossível é capaz de acelerar para a evolução ou involução de uma criatura que possua código genético ou outra característica que permita que sua espécie evolua através das gerações e tempo, dentro de certas condições estipuladas pelo próprio Impossível. Cada 3 pontos em Focus fornecem +3 pontos de atributo OU +15% pontos de perícia OU +1 ponto de aprimoramento OU +1 ponto de poder, ou retira pontos equivalentes da criatura-alvo, baseando-se na condição definida. Por exemplo, se o Impossível gera a condição “maior interação com a vida aquática” com Focus 6 para evolução, a criatura recebe +30% em Natação. Porém, o Impossível pode definir a mesma condição e o mesmo gasto de pontos para involução em vez de evolução, o que poderia dar à criatura o aprimoramento negativo Aparência Absurda (nadadeiras, cauda, cabeça desproporcional...) e CON-1 (minimizando a performance de respiração).

Estado Físico da Matéria

Perícia: Cosmos 50%

Focus: Entender/Controlar dois ou mais Caminhos Elementais 9, 14, 18

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

Qualquer material pode ser modificado pelo Impossível de modo que seu estado físico se altere, em um volume de até 1m³ x WILL/4 do Impossível. Este efeito faz a modificação apenas para uma substância por vez. Com Focus 9, a mudança se dá por um nível de escala (sólido para líquido – Água/Terra – ou líquido para gasoso – Água/Ar –, e vice-versa). Com Focus 14, pode-se mudar de sólido para gasoso – Ar/Terra – e vice-versa, ou atingir o estado de plasma (ou de plasma para qualquer dos outros três estados) – Fogo/outro Caminho Elemental. Com Focus 18, pode-se atingir qualquer estado da matéria já atingido em experimentos científicos ou em teorias (Condensado de Bose-Einstein, Condensado Fermiônico, Supersólido, Superfluido, Cristal de Tempo, Supervidro etc.), com efeitos definidos pelo Mestre.

Geração Espontânea

Perícia: Vida 80%

Focus: Criar Animais ou Plantas ou Humanos 1-30

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

O Impossível pode gerar uma ou mais criaturas de qualquer espécie existente ou inexistente, que não estarão sob seu controle. Cada ponto de Focus garante 40 pontos de atributo, 50% pontos de perícia e 1 ponto de aprimoramento para serem divididos entre todas as criaturas espontaneamente geradas. Não é possível gerar criaturas que tenham menos de 24 pontos de atributo, 30% pontos de perícia e 1 ponto de aprimoramento.

Indução Pentadimensional

Perícia: Dimensionalidade 65%

Focus: Criar Metamagia 24

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

A Quinta Dimensão, a da imaginação, probabilidades e possibilidades, pode ser acessada pelo Impossível de maneira a alterar a realidade. Na prática, esta magia funciona exatamente como se fosse um desejo realizado por um gênio da lâmpada. Esta magia também pode ser usada para aumentar um atributo além do

MAGIA IMPOSSÍVEL

limite de sua raça (mas sem ultrapassar o triplo da média racial). Os aprimoramentos Recursos & Dinheiro ou Objetos Mágicos podem chegar até o nível 10. Pode-se dar ou retirar um aprimoramento de até 3 pontos de si ou de outra criatura. É impossível forçar a morte imediata de uma criatura.

Inexistência

Perícia: Metafísica 40%

Focus: Entender/Controlar Humanos/Spiritum/Metamagia 15

Alcance: visão; **Duração:** permanente

Com esta magia, a criatura tem sua existência apagada, fazendo com que ela deixe de ser lembrada, detectada ou reconhecida, permitindo-lhe atuar sem nunca ser reconhecida, rastreada ou afetada por poderes espirituais ou mentais (uma vez que ele não é reconhecida como existente). Tentativas de gravá-la (em pinturas, poesias, fotografias, filmagens etc.) sempre a tornarão um rosto esquecível, um coadjuvante desinteressante e um indivíduo cujo nome e dados pessoais são autocompletados pela pessoa tentando identificá-lo. No entanto, a criatura afetada continua se lembrando de tudo e mantendo-se como sempre foi.

Mente Coletiva

Perícia: Consciência 75%

Focus: Entender/Controlar Humanos 9, 18, 27

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

Um grupo social que compartilhe um foco (que pode ser desde um grupo de aventureiros até uma nação, ou uma raça inteira) é forçado pelo Impossível a adquirir uma única mente compartilhada, permitindo que todos os afetados acessem o conhecimento, lembranças e motivações entre si. Cada 10 indivíduos a serem afetados além dos 10 primeiros impõem um redutor de -5 à WILL do Impossível, e a magia só entra em efeito quando este teste de WILL é bem-sucedido. Cada 9 pontos de Focus impõem um redutor de -10 à WILL de cada criatura ao fazer uma disputa de WILL vs WILL para negar este efeito no momento em que a magia é realizada.

Mineralização

Perícia: Vida 60%

Focus: Criar/Controlar Humanos/Animais ou Plantas 3, Criar/Controlar Humanos/Terra 9, Criar/Controlar Humanos/Água 15, Criar/Controlar Humanos/Ar ou Fogo 21

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

Qualquer criatura pode ter sua estrutura modificada a nível molecular pelo Impossível de maneira que seus órgãos e sistemas funcionem com maior eficiência, garantindo inclusive a possibilidade de passar tais características a descendentes. Com Criar/Controlar Humanos/Animais ou Plantas 3, polímeros naturais como quitina, celulose, seda, colágeno, esmalte dentário e outros materiais substituem materiais menos resistentes, garantindo até +3 pontos de atributo, +15% pontos de perícia e +1 ponto de aprimoramento, a critério do Mestre em como os pontos serão distribuídos. Com Criar/Controlar Humanos/Terra 9, material não-natural (como polímeros biometálicos, biosilício, bioboro etc.) pode ser induzido, garantindo até +10 pontos de atributo, +50% pontos de perícia e +3 pontos de aprimoramento, a critério do Mestre. Com Criar/Controlar Humanos/Água 15, material natural ou não-natural em estado líquido ou semilíquido (como a mesogleia dos cnidários ou vários polímeros em estado pastoso ou líquido) substitui certos tecidos orgânicos, garantindo até +20 pontos de atributo, +100% pontos de perícia e +6 pontos de aprimoramento, a critério do Mestre. Com Criar/Controlar Humanos/Ar ou Fogo 21, material natural ou não-natural em estado gasoso (poeira estelar ionizada, vários polímeros em estado gasoso, entre outros) substitui certos tecidos orgânicos, garantindo até +35 pontos de atributo, +250% pontos de perícia e +10 pontos de aprimoramento, a critério do Mestre.

Neurocinese

Perícia: Consciência 75%

Focus: Entender/Controlar Humanos 5-30

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O Impossível é capaz de alterar a estrutura neurológica de uma criatura que possua alguma consciência, tornando-a mais ou menos eficiente de acordo com sua vontade. Para cada 5 pontos de Focus garantem 1 ponto de atributo ou 1 ponto de aprimoramento ou +10% a ser adicionado ou removido da criatura-alvo na forma dos atributos INT ou WILL e aprimoramentos como Cauteloso, Desperto, Sábio, Senso Numérico etc., e todas as perícias (exceto da categoria Poiesis). Caso seja

MAGIA IMPOSSÍVEL

feito como forma de ataque, cada 5 pontos de Focus causam 1d6 aos PVs e PMs da vítima (apenas Imunidade à Dominação funciona para defesa, senão o ataque ignora completamente WILL e IP), com efeitos acumulados de 1 nível no poder Corpo (ABISMO) para cada 5 pontos de Focus.

Rajada Cronal

Perícia: Dimensionalidade 80%

Focus: Controlar Metamagia 2-30

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

O Impossível é capaz de distorcer a quarta dimensão de maneira a causar a todos em uma área de até 30m de raio. O efeito da Rajada Cronal é modificado em cada uso de acordo com a imaginação do jogador e critério do Mestre, e o dano é de 1d6 para cada 2 pontos de Focus. O tipo de dano é definido de acordo com o efeito imaginado. Entre possibilidades, há: envelhecimento tão rápido de alguns anos que alguma doença abate o corpo da vítima; o ambiente é temporariamente sobreposto a um ambiente repleto de dinossauros enfurecidos que atacam todos na área; o tempo passa por várias eras diferentes de modo que a vítima é atropelada por diversos animais das muitas eras, veículos, árvores crescendo e caindo e efeitos climáticos; as funções vitais da vítima paralisam por tempo suficiente a gerar problemas metabólicos; a vítima sofre a dor de sua futura morte etc.

Redefinir Vida

Perícia: Vida 80%

Focus: Entender/Criar/Controlar Caminho Vital/Caminho Elemental/Metamagia 30

Alcance: visão; **Duração:** permanente

Na verdade, esta magia é o estágio supremo das magias Mineralização e Geração Espontânea descritas acima, no entanto, de forma tão extremada que a criatura nem mesmo se parecerá mais com um ser vivo em muitos casos. A criatura gerada ou modificada pode ser uma forma de vida memética (como uma progressão matemática abstrata – Humanos/Trevas), um corpo celeste inteiro vivo (um planeta vivo, lua viva, estrela viva – Humanos/Terra e/ou Fogo), uma estrutura viral (como um vírus ou estrutura de ácido nucleico envolta em um capsídeo – Animais/Plantas/Trevas), uma estrutura completamente cristalina (Plantas/Terra/Luz), uma estrutura totalmente plasmática (Animais/Fogo),

uma estrutura cromodinâmica ou gravitacional (Humanos/Trevas), uma estrutura baseada em energia fraca quântica (Humanos/Luz) ou uma estrutura de tubos de fluxo eletromagnético (Humanos/Ar/Luz). Esta magia difere da magia Animar o Inanimado por tornar a estrutura viva, capaz de gerar descendência, crescer e morrer, enquanto Animar o Inanimado garante a capacidade de algo em pensar.

Reescrever o Destino

Perícia: Metafísica 80%

Focus: Entender/Controlar Spiritum/Metamagia 30

Alcance: visão; **Duração:** permanente

Uma magia perigosa e desafiadora, é realizada por Impossíveis com extrema capacidade de compreender as consequências de sua realização dentro das cinco dimensões. Ao realizar esta magia, o Impossível simplesmente define uma profecia ou destino a algo que pode variar desde um objeto ou indivíduo a até toda uma raça ou nação. Todas as forças conhecidas e desconhecidas irão se readequar de maneira a garantir que a profecia ocorra, nem que isso signifique prejudicar uma inimaginável quantidade de seres vivos e conscientes. A profecia sempre se realiza, mas de maneiras definidas pelo Mestre de acordo com a interpretação, viabilidade e vontade de outros Impossíveis, deuses e outras criaturas de poder equivalente. Cada 10 indivíduos a serem afetados além dos 10 primeiros impõem um redutor de -10 à WILL do Impossível, e a magia só entra em efeito quando este teste de WILL é bem-sucedido.

Sexto Sentido

Perícia: Consciência 35%

Focus: Entender Metamagia 12

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O Sexto Sentido é como um acesso privilegiado às próprias leis do universo e como elas conduzem as forças mais primárias. Por esta razão, o Impossível que realize esta magia estará diretamente conectado ao fluxo de forças e energias existentes, compreendendo assim de onde vêm e para onde vão todas as ações das criaturas racionais e irracionais e as forças da natureza. Enquanto a magia estiver em efeito, o Impossível simplesmente conhece a resposta para todas as perguntas (exceto as ligadas aos Impossíveis e ao nada) e nunca falha em um teste ligado ao pensamento.

MAGIA IMPOSSÍVEL

Singularidade

Perícia: Dimensionalidade 80%

Focus: Criar/Controlar Luz 30

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O maior poder de manipulação das dimensões está em torcer as três dimensões físicas e a dimensão do tempo de modo a criar uma singularidade, um ponto de massa e gravidade infinitas cujos efeitos devastadores podem destruir uma cidade inteira em segundos. Todas as partículas, energia e matéria em uma região equivalente à WILL/4 do Impossível em m³ é imediatamente tragada à Singularidade com FR infinita (ou seja, apenas outra FR infinita, Intangibilidade e Saltos Etéreos permitiriam fugir dos efeitos, embora Intangibilidade e capacidades semelhantes estejam a critério do Mestre).

Transmigração

Perícia: Metafísica 60%

Focus: Entender/Criar/Controlar Humanos/Spiritum 23

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

O Impossível é capaz de entender o conceito de pós-vida a ponto de teleportar a si ou a uma vítima para um ponto do pós-vida – transportar apenas a alma ou a alma e o corpo fica sob a escolha do Impossível. Assim, o Impossível pode visitar os deuses dos diversos paraísos, condenar inimigos aos mais diversos infernos, enviar almas ao Purgatório para reencarnarem, entre outros efeitos sob o critério do Mestre e a imaginação do jogador.

Transmutação Molecular

Perícia: Cosmos 60%

Focus: Entender/Controlar Água ou Ar ou Terra 21

Alcance: visão; **Duração:** instantânea

Como num exercício extremamente minucioso de telecinese atômica, o Impossível modifica as quantidades de prótons, nêutrons e elétrons de uma quantidade de matéria para que a substância seja transmutada em outra, por exemplo, chumbo em ouro. O estado físico da matéria não se modifica (se antes era sólido, se manterá sólido). Uma quantidade de matéria equivalente à WILL/4 do Impossível x1 kg é transmutada.

Vitacinese

Perícia: Vida 80%

Focus: Entender/Criar Humanos ou Animais ou Plantas 2-30

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O grande poder de manipular a força vital com a mente. O Impossível é capaz de curar, absorver ou redirecionar 1d6 PVs para cada 2 pontos de Focus. Vitalidade e vigor é possível de ser induzido a uma vítima, garantindo +1 PV ao alvo a cada 2 pontos de Focus mesmo que o alvo já esteja com seus PVs completos. Qualquer doença de origem não-sobrenatural pode ser curada ou causada com Focus 3, enquanto uma doença sobrenatural é curada ou causada com Focus 9. Com Focus 30, um cadáver volta à vida (embora a consciência dependa da alma, e o Mestre decidirá se este efeito também traz a alma de volta ao corpo ou não) ou um ser vivo não-sobrenatural simplesmente morre.

Zeitgeist

Perícia: Metafísica 15%

Focus: Entender/Controlar Humanos/Spiritum/Metamagia 6

Alcance: visão; **Duração:** sustentável

O Impossível consegue implantar uma força simbólica sobre uma comunidade com a qual o Impossível se sente conectado (uma cidade, uma região, um país, uma nação sem território). Esta força age sutilmente sobre esta comunidade, induzindo as artes, as ciências, as forças econômicas e políticas de encontro a esta força. Por exemplo, se o Impossível definisse “eletricidade” como a força, a ciência rumaria para um estilo “teslapunk”, gaiolas de Faraday seriam parte da arquitetura comum, fotografia kirliana seria comum etc. Quanto mais o Impossível sustenta a magia, mais a força se torna constante nos pensamentos da comunidade.

HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

EDROL, O NOBRE HEROI

“Meu nome é Edrol, ou o reflexo dele, que espelha o que já fui outrora... Um lorde de uma cidade de maravilhas, mas isso acabou. Hoje, sou um nobre sem trono e o que resta é apenas a melancolia de memórias amargas e uma rubra bandeira rasgada...”

Quando vim para o seu mundo anos atrás, estava enfraquecido, desolado e sem propósito. Fraco ao ponto de me deixar capturar pelos seus líderes, sem mesmo saber o porquê. Eles me estudaram (não conseguiram me entender), me questionaram (não conseguiram me compreender) e me tentaram me encarcerar (sequer conseguiram me prender)... Mas provei que não era digno de seu temor. Eu podia ser como o ideal que eles idolatravam e vendiam, eu podia ser... Como um Heroi para eles.

Fortalecendo a fé deles na esperança, me fortaleci. Salvando suas vidas, encontrei propósito novamente na minha. Nas altas nuvens de seu mundo, me vi livre de seu ódio ao desconhecido... Demorou muito tempo, foram necessários mais que ‘doze trabalhos de Hércules’, mas eu os ajudei a fazê-los enxergar o extraordinário. Um espetáculo grande demais para caber em pequenos quadros coloridos.

Ser heroi não é tão ruim...”



HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

SOLEN JACK, O ANDARILHO DAS ESTRELAS

“Olá!

Faz muito tempo, mas eu já me chamei Solen Jack. Desde que vim para seu pequeno mundo azulado me chamo só de ‘Jack’. Chama menos atenção. É mais fácil assim, pelo menos por enquanto. É melhor que os holofotes do mundo fiquem sobre Edrol. Pelo menos assim, Parabolo e eu podemos ter um pouco de paz para esquecer tudo isso...

Sim, nós já fomos habitantes da Cidade do Impossível. Viemos para cá tal qual refugiados, imigrantes indesejados de um universo de possibilidades agora extinto. Estrangeiros não notados, sorte nossa.

Por muito tempo pensamos o que deveríamos fazer, como combater, qual seria a estratégia... Mas entendemos o que Gacrux nunca sequer assimilou: o que está por vir não pode ser combatido. Nunca mais voltaremos ao nosso lar, nunca mais passearemos pelas estrelas...

Ante tal constatação, tomamos a seguinte regra em nossas vidas, a do ‘um dia’: nossos planos se resumem apenas a um único dia, como os humanos fazem, e assim caminhamos por eles. Vemos seus monumentos e prodígios, comemos como eles, bebemos em seus bares. Por que, quando o fim chegar, bem... Pelo menos teremos vivido um bom dia.”



HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

UNX'ZETH, O ESCRIBA

*"...os arranha-céus
tombaram, as ruas douradas
não existiam mais e,
igualmente, seus habitantes..."*

*Meu nome é Unx'Zeth, e essa
era minha cidade. Lá eu era
um escriba, aqui apenas sou
um autor esquecível de
recordatórios que pouco
diferem.*

*Esta é a história do fim do meu
mundo. Trago ela a vocês pois
o mesmo os aguarda.*

*E há muito pouco que se
possa fazer."*



HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

MOTZAR, A SENTINELA DE ADANGUARD

“Meu nome é Motzar. Sou uma Sentinela de Adanguard, a maior das honrarias e a mais alta das patentes. A nós é incumbida a missão de zelar pelo reino, defender com nossas vidas seus habitantes e despedaçar qualquer ameaça que ouse se revelar ante nossa presença.

Entretanto, até o momento não passava de uma protocolar cautela, pois nada ameaçava nossa existência. Nada estava acima de nossa magnitude, até aquele momento.

Me recordo que há não muitas microeternidades, estávamos na borda de nossos domínios, contemplando sem pestanejar o vasto nada inerte e estéril que nos cercava. Mas, naquele momento, uma força mais ínfima que o nada nos contemplou em réplica. Avançou, marchou e consumiu, reduzindo tudo às cinzas ausentes que o compunha.

Nós resistimos, empunhando nossas lanças feitas dos ossos do titã não-nascido. Nos atiramos sem medo para morte certa apunhalando o mal, mas o que aguardava meus irmãos era menos que a morte. Era o nada.

Minha maior culpa não foi ter sobrevivido, não foi não ter cumprido minha missão, não foi ter falhado com meus irmãos e meu povo. Minha culpa é a certeza de que falharei novamente, pois ausência tem fome, e nem mesmo seu universo será capaz de saciá-lo.”



HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

PARABOLO, O DEVORADOR DE HISTÓRIAS

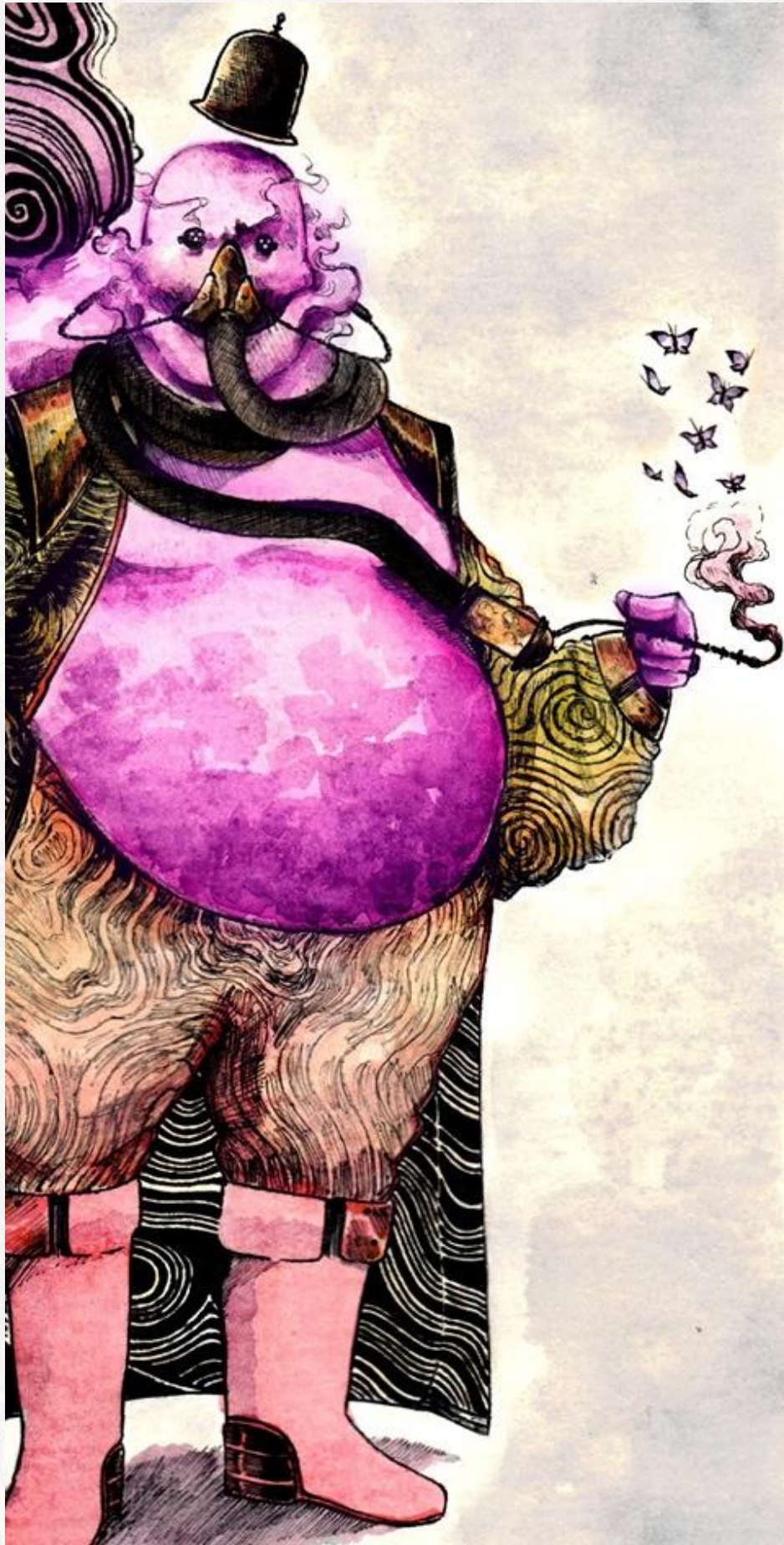
“Vou lhe contar uma história chamada ‘Parabolo’. Esta é minha história, a história de um contador de histórias, de um observador de histórias, alguém perdido em histórias... Existe limite de vezes em que posso usar a palavra ‘história’? NÃO! FABULOSO! Então deixe-me continuar a história...”

Nós, habitantes da Cidade do Impossível, nos alimentamos e somos compostos por uma matéria difícil demais para explicar em palavras, exceto por uma palavra: ‘Impossibilidade’. É isso que nos dá nossos dons e é isso que nós somos: a personificação do que não deveria existir. Mas eu sinceramente não me importo! Hahaha! Afinal, quem é o chato que escreve as regras do que deve existir ou não? Bem... No mínimo limitado... Ou cruel...

Desde o fim de nosso mundo, os recursos se tornaram mais limitados, por isso o universo de vocês é ótimo! Por favor, não me interpretem mal, mas... A ausência crescente de impossibilidades nos deixa de mãos atadas, então eu faço o que eu posso...

Procurando novos recursos, descobri algo aqui: historietas, contos, lendas urbanas, anedotas de altos e alcoolizados... Parábolas. Hoje me farto delas, e vocês as me dão de bom grado! Nos balcões de pubs, nas filas de cabines telefônicas, nos pontos de ônibus... Não é o ideal, mas... Hahaha, venho vivido bons dias assim...

Aliás, eu leria isso logo... Pois me parece apetitoso.”



HABITANTES DA CIDADE DO IMPOSSÍVEL

CAPITÃO JACCO, O NECROLORD NAVEGANTE

“Aqui é o Capitão Jacco da Fragata Zanfru’Et... Eu não sei o que houve... Tento com dificuldade me reerguer, mas nem mesmo meu traje e as indumentárias roubadas de Necrolords do passado tornam a tarefa de me manter em pé menos enfadonha. Algo faz as estruturas avariadas da nave rangerem e tilintarem como que sob pressão. Fixo com dificuldade minha visão para ver o que há além dos vitrais da sala de comando, regulo meus visores buscando algo que deveria estar lá... Não tem nada lá...”

Aqui é o Capitão Jacco... Não sei se ainda disponho de tempo, em minha guarda repousam no convés abaixo mais de 15 mil almas... Eu não sei onde estão as outras arcas, ou em que nível avançam os combates na Cidade... Eu não sei sequer onde estou, isto é, se eu estiver em algum lugar. Tento me manter firme e com convicção, mas um vazio consome meu ser e toda minha a esperança... Mas afinal, quem estou tentando enganar?

Aqui é o Capitão Jacco... Estamos todos perdidos, e imploro, por favor, que nos encontre.”



ANTAGONISTAS

GACRUX, OFICIAL DA 45ª INFANTARIA RUBRA

“Meu nome é Gacrux, oficial da Quadragésima Quinta Infantaria Rubra da Cidade do Impossível, e eu sinceramente não vejo propósito nestes textos se não o de me fazerem perder ainda mais tempo. A cada verbo que transcrevo, mais uma parte de meu mundo vira pó. A cada parágrafo que fecho, mais distante se faz a esperança de vitória. Eu mesmo colaborei com a evacuação da cidade, eu vi pairarem sobre mim as colossais fragatas espaciais, como enormes exobaleias rasgando o firmamento num êxodo desesperado. Seria lindo...se não fosse terrível. Liderando a frota estavam as fragatas Trivo’lir, Cantedráli, Zanfru’Et e Megrakki. Eu as vi serem consumidas pela inexistência. Cada uma das milhares de almas em seu interior se apagam como velas numa noite sem estrelas. Tudo foi em vão...

Eu não irei me delongar mais nem um minuto, e nem acolher comandos daquele nobre sem trono enquanto a carcaça de nossa civilização é pisada por um ser maldito que é menos que o nada. Irei retornar à Cidade e batalhar por cada centímetro que outrora pertenceu ao meu povo, e nem mesmo o nada ficará em meu caminho.”



ANTAGONISTAS

SAX STARFALL, O MUNDANO

“É engraçado como tempo discorre através do espaço. Vocês têm uma visão tão linear de tudo, da continuidade, dos começos, meios e fins... Das Regras. Uma pequena ilusão de perspectiva...”

Eu vim parar no seu mundo há muito tempo, como uma estrela cadente, um bom sobrenome: Starfall. Sax Starfall, esse iria ser meu nome, nesse novo mundo.

Existem aqueles que me chamariam de oportunista, eu não nego. Mas de falso, justo eu? Que calúnia, hehehe! Mas algo que não podem afirmar é que sou cruel, pois se o fizessem, só confirmariam o que eu sei que são: hipócritas. Não me culpem por ser assim, tão... humano. Eu só entendi como funciona o jogo de vocês, e vocês só se queixam porque eu estou vencendo. Mas também, como não estaria? Eu jogar o jogo de vocês não quer dizer que eu siga TODAS as regras, hehe...

O poder, o controle e a soberania regem seu mundo, eu entendi isso, década após década... 40, 50, 60, 70... Meus domínios e fieis aliados só aumentam. Eles chamam nossa aliança de Máfia, tudo bem... Deixem que inventem nomes, que propaguem as lendas do insensível Santo de Nova York, deixem que contem o que acontece com os que ficam na mira de meu guarda-chuva, deixem que falem do estranho homem que fuma estrelas... Pois nas sombras de seus boatos e murmúrios... Eu estou reinando.”



IDEIAS DE AVENTURAS

O ÚLTIMO ECO DE ADANGUARD

Os personagens recebem uma transmissão de socorro vinda dos destroços da fortaleza Adanguard, agora flutuando no vazio entre dimensões. Lá, descobrem que uma fragmentação da Sentinela Motzar ainda luta contra uma onda de inexistência que ameaça o último bastião da Cidade do Impossível. Eles precisam decidir se ajudam Motzar ou roubam segredos esquecidos, arriscando sua própria existência.

A FÚRIA DE GACRUX

Gacrux convoca os habitantes remanescentes para formar um exército improvisado e retomar a Cidade do Impossível. Durante a invasão, descobrem que o verdadeiro inimigo não é o vazio, mas algo que se formou a partir dos resquícios da cidade: uma entidade que governa o caos. O grupo precisa decidir entre lutar ao lado de Gacrux ou fugir para alertar os sobreviventes sobre essa nova ameaça.

O FRAGMENTO DE EDROL

Edrol desaparece durante uma tentativa de recriar a glória perdida da Cidade do Impossível em uma pequena comunidade humana. Os personagens são chamados a investigar seu paradeiro e encontram um fragmento do herói que foi corrompido por um desejo obsessivo de grandeza. Para salvá-lo, precisam confrontar tanto sua arrogância quanto as próprias dúvidas sobre o que significa ser um herói.

A FOME DE PARABOLO

Parabolo começa a consumir histórias reais de habitantes humanos, apagando eventos importantes de sua história em troca de energia. A equipe deve decidir se confronta Parabolo diretamente, correndo o risco de perder memórias cruciais, ou negocia uma solução para sua fome infinita. Cada escolha afeta não só o universo humano, mas também a sobrevivência dos próprios personagens.

O SEGREDO DE SAX STARFALL

Os personagens descobrem que Sax Starfall formou uma organização secreta no submundo humano e está acumulando poder para algo maior. Quando suas ações começam a impactar o equilíbrio delicado entre as realidades, eles precisam decidir se expõem Sax, confrontam-no

diretamente ou tentam negociar para impedir uma catástrofe. A dificuldade está em discernir suas verdadeiras intenções: vingança ou redenção.

JACK E O DIA SEM FIM

Jack, o andarilho, é preso em um loop temporal em que um único dia se repete infinitamente, e cada vez que ele tenta mudar algo, a destruição iminente da Cidade do Impossível se acelera. Os personagens precisam encontrar a origem dessa anomalia e ajudá-lo a escapar. Para isso, talvez precisem confrontar memórias de seus próprios dias mais importantes.

O CHAMADO DO CAPITÃO JACCO

Os jogadores encontram um fragmento da memória do Capitão Jacco, revelando a localização da fragata perdida Zanfru'Et. Lá, descobrem que a nave guarda um segredo capaz de reconstruir parte da Cidade do Impossível, mas também atrai o vazio. Eles precisam escolher entre arriscar a própria segurança para resgatar Jacco e suas almas ou destruir tudo para impedir o avanço da inexistência.

O LIVRO ESQUECIDO DE UNX'ZETH

Unx'Zeth encontra um manuscrito perdido que supostamente pode reverter o desaparecimento da Cidade do Impossível, mas a leitura do livro consome a essência de quem o toca. Os jogadores precisam decifrar o livro enquanto resistem à perda gradual de sua individualidade. Ao final, devem decidir se utilizam o conhecimento para restaurar a Cidade ou preservam suas próprias existências.

A TRAGÉDIA DE NOVA ADANGUARD

Motzar tenta reconstruir Adanguard com aliados humanos, mas um erro catastrófico faz a nova fortaleza começar a devorar a realidade ao seu redor. Os personagens precisam conter a destruição enquanto lidam com as dúvidas de Motzar sobre seu papel e sua culpa. A escolha entre salvar a fortaleza ou sacrificar a cidade humana local coloca o grupo em um dilema moral.

O ÚLTIMO ESPETÁCULO DE PARABOLO

Parabolo organiza um espetáculo onde pretende narrar a história definitiva da Cidade do Impossível, atraindo sobreviventes e curiosos. Durante a

IDEIAS DE AVENTURAS

performance, é revelado que a história consome partes do público para alimentar a existência de Parabolo. Os personagens devem decidir se interrompem o espetáculo, salvando vidas, ou deixam que a história final seja contada, preservando memórias preciosas da Cidade.

ARKANUN/TREVAS x CIDADE DO IMPOSSÍVEL

A Cidade do Impossível poderia ser um fragmento de Tenebras. Seus habitantes estariam entre os últimos remanescentes das civilizações que tentaram sobreviver à destruição de Tenebras, transformados em entidades disformes e escravizadas pela Forma-Pensamento e pela corrupção da Magia. A Cidade, com sua arquitetura incompreensível e paisagens eternamente mutantes, seria um pesadelo em constante transição da mesma forma como Metrópolis, refletindo a decadência e a natureza destrutiva dos deuses negros de Tenebras.

INVASÃO x CIDADE DO IMPOSSÍVEL

A Cidade do Impossível poderia ser uma dimensão secreta onde as agências governamentais, como o Projeto Majestic-12, realizam experimentos com tecnologias alienígenas e tentam controlar entidades interdimensionais que estão em guerra entre si. Este lugar distorcido e surreal serviria como um centro de manipulação de consciências, onde agentes do FBI, MiB e equipes do NORAD / UFO Team tentam manter a ordem e ocultar a verdadeira extensão da ameaça alienígena. A Cidade se tornaria o epicentro da conspiração, onde a linha entre aliados e inimigos se torna cada vez mais tênue, e os agentes são forçados a questionar a natureza da própria realidade.

NEOKOSMOS x CIDADE DO IMPOSSÍVEL

A Cidade do Impossível, em sua essência, pode ser reimaginada como um lugar esquecido pelos próprios deuses, onde entidades cósmicas como G'Goschih e Norni, os antigos filhos da criação, uma vez habitaram antes de sua queda e a subsequente guerra entre eles. Esses dois seres, que nasceram juntos e fundaram legiões de seguidores, eram em realidade governantes desta cidade, cujos limites transcendem o tempo e o espaço, influenciando tanto o mundo mortal quanto o divino. Após a batalha que os separou, a Cidade do Impossível foi deixada como um terreno maldito e caótico, onde as cicatrizes da guerra cósmica ainda persistem e seus habitantes, humanos e monstros, continuam a buscar poder

em nome das antigas forças de Norni e G'Goschih. Esses vestígios de sua antiga morada são agora usados por cultistas e facções em busca de artefatos e sabedoria perdida, com cada movimento dentro da cidade potencialmente alterando o curso das batalhas ainda travadas nos planos cósmicos onde os dois seres antigos estão confinados.

MAYTRÉIA x CIDADE DO IMPOSSÍVEL

A Cidade do Impossível, com suas dimensões distorcidas e enigmas cósmicos, pode ser vista como um local central na batalha entre as Escolas Iniciáticas e suas Tendências, sendo um ponto de convergência onde os Iniciados podem se deparar com manifestações da Maya, a ilusão que obscurece a verdadeira natureza da humanidade. Seus habitantes, seres enigmáticos e muitas vezes caóticos, representam tanto os inimigos internos quanto externos dos jogadores, desafiando-os a confrontar suas próprias falhas e limitações enquanto buscam compreender o dharma e alcançar a evolução. Dentro da cidade, as facções lutam para controlar a manifestação de Maytréia, uma consciência cósmica que poderia ser a chave para o despertar humano ou a ruína de sua jornada. O próprio terreno da Cidade do Impossível, repleto de armadilhas e verdades distorcidas, serve como um reflexo da luta interna e externa travada pelos Iniciados, com cada decisão em suas ruas trazendo uma oportunidade de transcendência ou queda.

CÃES DE CAÇA x CIDADE DO IMPOSSÍVEL

A Cidade do Impossível, com suas dimensões e habitantes além da compreensão, pode ser uma entidade oculta que manipula eventos nos bastidores da Segunda Guerra Mundial, influenciando diplomacia, espionagem e as escolhas das potências envolvidas no conflito. Seres e eventos da cidade interferem nas mentes de líderes políticos e militares, tentando moldar os destinos das nações para suas próprias agendas, seja em apoio ao Eixo ou aos Aliados. Agentes secretos, como espões e sabotadores, podem ser infiltrados nas linhas de frente, operando em nome de forças que transcendem a realidade humana, com a cidade sendo uma base de operações para esses manipuladores. Durante a guerra, a luta pela sobrevivência e pelas ideologias também se torna uma batalha pela compreensão da verdadeira natureza da Maya, com os Iniciados da Cidade do Impossível tentando aproveitar o caos para alcançar seu objetivo final.

MATHEUS FERREIRA, O NANKINMAN

“Sempre tive nas artes a possibilidade de tornar palpável visualmente conceitos abstratos demais para serem palatáveis nas linhas tênues de um parágrafo, embora concilie bem ambos com minhas ilustrações, tirinhas, microcontos e demais narrativas curtas. Sou um grande fã deste tipo de temática cósmica, algo que vai além da habitual percepção humana, voltando sempre meus olhos e mente às maravilhas do vasto firmamento sideral. Fui influenciado por grandes nomes da temática como H.P Lovecraft e Neil Gaiman. Vejo na Cidade do Impossível a possibilidade de mesclar e experimentar diversas narrativas e estilos iconográficos para fazer algo genuinamente único (ao menos pretendo). Por enquanto é tudo muito superficial, mas aos poucos os fragmentos e os conceitos vão se conectando, e ao passo que tomam forma, projetos mais ousados como uma possível HQ como light novel ou mesmo um livro são bem prováveis.”

Matheus Ferreira tinha 24 anos de idade quando criou a Cidade do Impossível, morando no Rio de Janeiro e cursando Arquivologia na Universidade Federal Fluminense (UFF).

<https://www.facebook.com/NankinMan>

<https://www.artstation.com/inkmath>

https://www.instagram.com/a_hora_de_plutao/



MATHEUS FERREIRA DE JESUS

Bem-vindo à Cidade do Impossível, o ápice da grandiosidade no Sistema Daemon! Aqui, você terá a chance de interagir com entidades de Escala Épica 5, seres tão colossais que transcendem a lógica e os próprios limites do multiverso. Pela primeira vez, uma raça inteira habita este patamar de poder: os Impossíveis, cujas existências desafiam as regras da realidade. São entidades que não apenas comandam vastas forças cósmicas, mas também reescrevem as leis da existência ao seu bel-prazer. Agora, você poderá interpretar ou enfrentar esses seres, criando narrativas que redefinem o conceito de poder absoluto e abrem caminho para histórias onde o impossível se torna apenas o começo.

A própria magia atinge novos horizontes com a introdução da perícia épica Poesis, permitindo que criaturas quase onipotentes manifestem sua vontade através da pura compreensão da existência. Essa habilidade é o diferencial entre meros mortais e entidades que podem remodelar a própria essência do cosmos. A Magia Impossível leva os Focus dos feitiços a níveis nunca antes imaginados, ultrapassando Focus 15 e chegando até 30, permitindo efeitos tão colossais que distorcem tempo, espaço e até mesmo a noção de causalidade. Para guiar sua jornada, um grimório épico traz feitiços devastadores e rituais capazes de alterar realidades inteiras, tornando-se o recurso definitivo para aqueles que ousam tocar o impossível. Cada magia contida neste tomo não apenas desafia as regras do universo, mas também exige um entendimento que poucos seres conseguem alcançar.

Seja desbravando a própria Cidade do Impossível ou integrando-a a mundos já conhecidos do Sistema Daemon, este suplemento expande o horizonte de qualquer campanha, trazendo novas possibilidades narrativas e desafios jamais vistos. Descubra como suas tramas podem se entrelaçar com os mistérios de Arkanun/Trevas, Invasão, Neokosmos, Cães de Guerra e muito mais, permitindo que a Cidade do Impossível se torne o epicentro de eventos que redefinem a história dessas ambientações. Com ideias de aventuras originais e ferramentas para inserir este cenário em qualquer campanha, este livro não apenas amplia as fronteiras do jogo, mas as destrói por completo. Você está pronto para atravessar os portões da Cidade do Impossível e desvendar os segredos mais proibidos da criação?

