

# IMORTAL

A CENTELHA

CONTÉM MATERIAL  
INADEQUADO  
PARA MENORES DE  
**18**

HENRIQUE SANTOS

Sistema  
Daemon

## CONSIDERAÇÕES

Este Netbook (meu segundo!) trata de uma possível inserção dos Imortais no cenário de Trevas. Como os Imortais não são abordados nos diversos livros da Daemon Editora (possuindo apenas breves menções), passei a estudar as diferentes culturas, mitologias, religiões, folclores e a própria cultura Pop para abrir todo o leque de opções para Personagens Imortais.

Espero que seja do gosto de todos que tiverem a chance de ler este material. Qualquer sugestão, elogio ou crítica é muito bem vindo, sendo que o Fórum da Editora Daemon é acessado diariamente por mim, e poderei responder e comentar qualquer coisa sobre este Netbook ou mesmo conversar sobre todo assunto voltado ao RPG Trevas. Toda sugestão ou crítica serão levados em consideração para consertar este Netbook e também para os próximos Netbooks.

Tenha uma boa leitura!

O Autor

## AGRADECIMENTOS

- Ao meu grande parceiro e co-criador de inúmeros materiais de RPG Hatalíbio Almeida, que nunca deixou de arregaçar as mangas e lutar até o fim pela popularização do RPG e sua constante evolução, além de rejuvenescer este Netbook a um nível certamente muito melhor que seu original (contato: hatalibioalmeida@hotmail.com).
- Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...
- Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico, o Rodrigo "Chuck Norris", o Rafael "Feijão", o Ruffles, o Dalton, o Renato, os primos Luiz, William e Gabriel e principalmente meu irmão César).
- Às Musas que inspiraram Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor (que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário).
- À galera do Fórum da Editora Daemon, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Cyclop's, Padre Judas, Lobo, Dee Kanon, Darkchet, Grigori Semjaza e Peste\_da\_Neve).
- A todos os artistas desconhecidos por mim que disponibilizaram as imagens pela Internet, imagens estas que eu peguei emprestadas para este Netbook.

PARTE I

# A CENTELHA

O Homem sempre se viu envolvido em situações que o relembra de sua fragilidade e sua mortalidade. Desde os tempos pré-históricos, os primitivos já se preocupavam em manter-se vivos pelo maior tempo possível, resistindo às ameaças dos outros predadores que conviviam com eles, e também aos perigos que a natureza e o clima ofereciam, o que incluía a chance de morrerem de fome, de frio, afogados, caindo em precipícios...

Quando a comunicação surgiu entre os seres humanos, ela própria mostrou-se um modo de se immortalizar a existência do Homem: seria a própria cultura a perpetuadora da identidade humana, e os estudos da História uma forma de lembrar os Antigos. O grande épico da história de Gilgamesh fala exatamente da imortalidade na forma de tornar-se alguém memorável na mente humana, através de seus feitos.

Entretanto, nunca foi satisfatório aos homens de pouca ambição tornar-se imortal nas lendas, mas sim tornar-se **FISICAMENTE** imortal, e ver o desenrolar da História do Homem estando em meio a ela, seja ativamente, seja observando pelas sombras. Para muitos, a maldição vampírica serve para mostrar que simplesmente continuar vivendo não traz tantos benefícios quanto se sonha, embora seja melhor que arriscar-se a morrer antes de uns 40 anos.

Todo grupo cultural conta pelo menos uma história sobre alguém que não podia morrer, ou que foi condenado a viver mais do que desejava. A própria crença na eternidade da alma é um recurso da mente humana para acreditar que sua existência não é tão passageira. De acordo com a maioria

das religiões, a alma realmente é imortal. A imortalidade então se daria em manter esta alma no corpo do indivíduo...

Os Mortos-Vivos surgiram assim, mas não passam de um corpo já putrefato animado por um resquício de identidade que simplesmente o mantém movendo-se de modo cambaleante. Mesmo os mais poderosos Mortos-Vivos, como os Filhos de Hecate, as Múmias, os Liches, os Vampiros e os Revenantes, possuem grandes desvantagens, como um corpo apodrecido, fraquezas inúmeras que os matariam em segundos, códigos de servidão a uma entidade obscura ou o parasitismo da força vital alheia. Nenhum Morto-Vivo realmente possui a energia da alma forte o suficiente para manter-se no corpo antes do Primeiro Pesadelo, nenhum deles possui a **Centelha** da alma.

É esta Centelha que cria um verdadeiro Imortal. É a ressonância especial emitida por algumas raras almas que proíbe a alma de desgarrar-se de vez quando o indivíduo morre pela primeira vez. Embora a Centelha possa ser alcançada por meios muito diferentes (Poções e Rituais da Imortalidade, Iluminação Taoísta e Budista, recebimento da Centelha pelos deuses como bênção ou como dom hereditário, entre outros modos), há certos meios que tornam um indivíduo potencialmente Imortal muito antes de seu Primeiro Pesadelo.

Um Imortal em potencial, ao morrer pela primeira vez, passa por um estágio de pós-vida extremamente doloroso, chamado por eles de **Primeiro Pesadelo**. A alma primeiramente fica “presa” no corpo, enxergando os ritos fúnebres e seu enterro

em primeira pessoa, o que muitas vezes o enlouquece (fato importante: TODOS os Potenciais que enlouquecem durante o Primeiro Pesadelo NÃO VOLTAM como Imortais, encaminhando-se ao ciclo de Reencarnações). Após um período que varia entre algumas horas e alguns dias, alguma entidade psicopompa vem em busca de sua alma (Recíperes, Filhos de Anúbis, Valkírias, Watashimori, etc.), e a “arranca” do corpo, causando uma dor indescritível.

Momentos depois, a alma do Potencial enxerga seu local de destino

(alguma cidade paradisiana, Vale Espiritual, o Inferno, Jigoku, etc.), e esta visão se tornará algo marcante a ela, seja como um lugar que ele estará condenado a não poder chegar, ou um local temido no dia de sua Morte Final. Após tanto sofrimento, a alma sente-se envolvida por uma energia superior e, segundos depois, desperta em seu corpo físico, a partir deste dia sendo um verdadeiro Imortal. Este dia da volta da alma é chamado de **Triunfo**.



PARTE II

# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

*"Here we are, born to be kings,  
We're the princes of the universe"  
- Queen, Princes of the Universe*

## IDADE

Ao jogar com Imortais, será muito importante que o Mestre de Jogo defina a idade que os Personagens terão, pois o poder de cada Imortal e inclusive a temática são definidos pela idade.

**Jovens:** são os Imortais com Triunfo de até 10 anos. Ainda estão aprendendo sobre sua existência perpétua e geralmente não conheceram nenhum outro Imortal. Muitos deles buscam ainda se encaixar na vida comum dos Humanos, embora vá durar pouco. Começam com 100 pontos de Atributos, 250 em Perícias e 5 em Aprimoramentos.

**Veteranos:** Imortais cujo Triunfo ocorrera entre 11 e 100 anos atrás. Já tiveram suas desilusões com as tentativas de se encaixarem de volta ao mundo comum, e desistiram de dar valor à vida dos mortais comuns. A maioria das pessoas que conheciam na Terra já estão mortas, e as ligações com sua vida antes do Primeiro Pesadelo estão muito enfraquecidas. Possuem 120 pontos de Atributos, 500 em Perícias e 5 pontos de Aprimoramentos. Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha.

**Guerreiros:** seu Triunfo ocorreu há um período entre 101 e 200 anos. Com certeza já se encontraram com uma pequena quantidade de Imortais, e entenderam parte de sua função na Terra. Muitos também tratam de realizar acordos com cidades paradisianas e círculos infernais em busca dos seres que permitiram seu surgimento, e em busca de proteção contra Caçadores de Criaturas Sobrenaturais. Possuem 140 pontos de Atributos, 750 em Perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de Triunfo (mínimo 5). Possuem também 2 inimigos poderosos.

**Heróis:** seu Triunfo ocorreu há um período entre 201 e 700 anos. Já sabem perfeitamente suas funções na Orbe de Satânia, e conhecem todos os tipos de Imortais, o paradeiro da maioria deles e um punhado de outros seres sobrenaturais, entre aliados e inimigos. Tendem a sumir entre a "comunidade Imortal", assumindo missões muito perigosas e obscuras. Se tinham contatos com cidades paradisianas e círculos infernais, neste estágio já são figuras ilustres e tratados de igual para igual. Possuem 190 pontos de Atributos, 1425 em Perícias e 1

ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de Triunfo (mínimo 15). Possuem pelo menos 5 inimigos poderosos.

**Míticos:** seu Triunfo ocorreu há um período entre 701 e 2000 anos. Imortais com esta Idade nem vivem mais na Terra, aventurando-se nos locais mais inóspitos da Orbe, raras vezes voltando à Terra, sempre com um objetivo muito claro. Alguns raros Demônios Ancestrais e Anjos milenares contam ter conhecido ou ouviram falar de um Imortal Mítico. Possuem 320 pontos de Atributos, 3000 em Perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de Triunfo (mínimo 50). Possuem pelo menos 10 inimigos poderosos (a partir daqui, até grandes paradisiacos e infernitas podem ser seus inimigos!).

## DONS SOBRENATURAIS

A Centelha abençoa os Imortais com diversas capacidades especiais além da Imortalidade em si. Transformação em animais, regeneração rápida, enxergar o curso das ações com antecedência, pressentir distúrbios na Roda dos Mundos, sobreviver a planos diferentes, e até simular alguns poderes de outras criaturas, como Anjos, Demônios, Vampiros, Mortos-Vivos, Teriantropos (metamorfos), Espíritos e Fadas. Tais Poderes poderão ser comprados com o gasto de pontos de Aprimoramentos, e o consentimento do Mestre.

## FRAQUEZAS

Os Imortais sabem que nunca irão morrer devido a ferimentos físicos comuns, mas há certas maneiras de se eliminar a existência de um Imortal. Cada espécie de Imortal terá um grupo de Fraquezas que será explicado na própria descrição da Origem Imortal. Como Fraqueza comum a todas as Origens, todo Imortal que tiver a cabeça decepada morre imediatamente. A Centelha pode ser poderosa, mas ainda assim é um “defeito” na Roda dos Mundos, e, de acordo

com a Teoria do Caos, a natureza sempre arranja uma forma de contornar os erros...

Com relação às Fraquezas inerentes à Origem, o Imortal automaticamente é afetado por ela, sem chance de resistir. Há Imortais muito evoluídos que adquirem a capacidade de resistir a esta Fraqueza “racial”, realizando uma disputa contra os 6D que a Fraqueza possui.

## EXPERIÊNCIA

No decorrer da campanha, os Imortais evoluirão e irão adquirindo novas características que são somadas às originais. Para cada década de vida, ele receberá 1 ponto de Atributo, 50 pontos de Perícia e 1 Ponto Heróico (mais 1 Ponto de Magia e 1 Ponto de Focus se tiver o Aprimoramento Poderes Mágicos). Mas além destas características, ainda há muito a acontecer ao Personagem, que não será possível simular em regras, com as opções apresentadas a seguir.

## CONHECIMENTO

O mundo de cada mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo, de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade. Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo diferente do outro. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros ou a verdade por trás das lendas.

## PACTOS

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um ente sobrenatural pode propor um pacto ou um novo negócio.

## TESOUROS

Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento por uma missão cumprida, roubo a uma Sociedade Secreta, criminosos ou como investimentos que tenham feito durante a campanha.

## TESOUROS COM VALOR ARCANO

Os personagens podem encontrar algum livro ou tomo mágico, algum mapa com instruções para a localização de um tesouro, ou de uma fonte mística, um Node, ou mesmo um portal. Pode ser um item mágico, ou um talismã, uma gema ou até mesmo uma espada ou machado mágico.

## TÍTULOS

A Igreja ou o poder local pode ficar agradecido com o serviço prestado pelos Personagens, e dar a eles algum título, ou terras, ou uma posição hierárquica e social melhor. Pode ser um título de nobreza, ou simplesmente uma citação ou favor. Títulos podem abrir muitas portas para os Personagens durante negociações com outros nobres dentro da elite, principalmente no que diz respeito à parte política da campanha.

## TÍTULOS MÍSTICOS

A Ordem que os Personagens estão auxiliando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração, ou pode ser um favor que os Personagens podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.



# BOGATYR

homens fortes

## ORIGEM E HISTÓRIA

Os Bogatyr são os Imortais surgidos dos povos eslavos, protetores da Sibéria e do Leste Europeu. É dito que os primeiros Bogatyr adquiriram a imortalidade em situações críticas, e os próprios deuses lhes concederam a Centelha. Ainda há dúvidas sobre o panteão eslavo, pois eles não possuem cidade em Paradísia como a maioria dos panteões, e não se tem real conhecimento sobre a origem das entidades primordiais deste panteão, embora acredite-se que Perun, o senhor dos deuses eslavos, seja um paradisiaco muito antigo, que inclusive resistiu ao ataque dos edhênicos conquistadores.

Há outras teorias sobre como surge um Bogatyr: além de poder ser um fervoroso servo dos deuses eslavos, também há a teoria de que sejam filhos dos deuses com Humanos, ou então seres árcades trocados no nascimento com um Humano recém-nascido, ou Humanos que atingiram uma nova etapa na elevação do espírito para se tornar um deus. Há até a possibilidade de serem híbridos de Humanos com Zmey, os Dragões das regiões eslavas, tendo se voltado contra seus pais draconianos e através deles adquiriram a imortalidade.

Desde que surgiram nos primórdios da Idade Média, os Bogatyr combateram muitas ameaças





das florestas siberianas, principalmente contra Baba Yaga e Koschei, os maiores representantes da Irmandade de Tenebras na Rússia. Assim que os vampiros Eretiks tornaram-se numerosos, tornaram-se mais um obstáculo na vida dos bravos Bogatyr. Desde a Revolução Russa os Bogatyr são chamados de Guardiões da Noite pelas criaturas sobrenaturais russas, pelo modo como vigiam as cidades e combatem qualquer ser maligno.

De acordo com as lendas eslavas, os Bogatyr terão um papel de extrema importância no Dia do Juízo Final, quando terão de enfrentar a maligna serpente negra que tentará engolir toda a terra firme e afundará as cidades nas águas (muitos especulam que tal serpente seja a nórdica Níghogg, ou mesmo o próprio edhênico Leviathan).

## CARACTERÍSTICAS

Caso morra no mesmo dia em que recebe a Centelha, o Bogatyr é levado imediatamente à presença dos deuses eslavos, acontecendo o Primeiro Pesadelo. No caso de não morrer no mesmo dia em que recebe a Centelha, ao ir dormir, o Bogatyr entra em sono muito profundo, sua alma é arrancada por algum deus eslavo e levada à cidade destes deuses, em Arcádia (diferente de tantos outros panteões, sua cidade não se localiza em Paradísia, mas sim em Arcádia, por não serem seres paradisianos – embora tenham fortes ligações com os panteões nórdico e celta).

As maiores qualidades dos Bogatyr são três: Coragem, Força e Ludíbrío. Já as Bogatyrka (as Imortais eslavas) têm como virtudes Graça, Beleza e Encanto. O Imortal deve escolher a ordem de sua maior qualidade, sua segunda maior e a menor qualidade entre as três citadas. Outro dom muito importante dos Bogatyr é a capacidade de transferir sua própria Centelha a outra pessoa, tornando-se assim um humano

comum e transformando a outra pessoa em um Bogatyr.

Este acontecimento raro apenas ocorre quando uma pessoa muito valorosa e digna está à beira da morte, deste modo merecendo uma segunda chance. O Bogatyr tem o direito de decidir se entregará a Centelha ou não à pessoa.

Na ordenação das qualidades, o Bogatyr receberá +2d6 no Atributo relacionado à qualidade primária, +1d6 no Atributo relacionado à secundária, e +2 no Atributo relacionado à terciária. Os Atributos são FR (Força), DEX (Graça), WILL (Coragem), CAR/aparência (Beleza) e CAR/manipulação (Ludíbrío e Encanto).

## APRIMORAMENTOS

Afinidade com Fadas, Anjo da Guarda, Ataques e Defesas Extras, Guerreiro Nato, Meio-Fae, Semideus, Sobrevida, Zilant

## FRAQUEZA

Os Bogatyr assim passam a agir sobre as terras eslavas caçando e expulsando criaturas malignas (normalmente seres arkanitas e árcades), pois é este o destino dado a eles pelos deuses eslavos. O problema nisso é que sua Fraqueza maior surge: os Bogatyr nunca podem se desviar de sua missão como servo dos deuses eslavos, sob o risco de perder a Centelha; para lembrá-los disto, suas feridas só podem se regenerar sobre terra úmida (ou mesmo lama). Caso ele caia no Pesadelo, sua alma só retornará ao corpo caso o corpo esteja enterrado ou esteja sobre terra úmida ou lama (esta exigência não vale para o Primeiro Pesadelo).

## CAMPANHA

A utilização dos Bogatyr em uma campanha como PJs dará um tom épico a qualquer jogo.

# CHANEQUE

espíritos da noite

## ORIGEM E HISTÓRIA

Os astecas contam lendas sobre certos protetores da natureza que viviam nas cachoeiras, com características muito semelhantes às dos Elfos europeus. Os Chaneque são os últimos descendentes dos Zapotecas, um povo que foi massacrado pelos futuros astecas. Os reis Zapotecas eram considerados os mantenedores do firmamento cósmico, mas não são nada mais que servos de poderosos seres da Arcádia.

Estas poderosas entidades da Arcádia davam a Centelha aos grandes reis Zapotecas, e estes reis adquiriam a imortalidade para que continuassem a servir tais entidades mesmo após o sacrifício ritual realizado após um certo período de reinado. Um novo rei era eleito e o antigo tinha seu corpo escondido até o momento do Triunfo. Com as conquistas dos astecas através da guerra, os Zapotecas foram eliminados e raros membros desta sociedade sobreviveram. Sabe-se que os reis imortais Zapotecas continuaram protegendo os portais dos deuses e tornaram-se lendários entre os astecas. Os



árcares que costumam agir em favor dos Chaneque são Cocijo (considerado o senhor dos deuses Zapotecas, e deus das chuvas), Copijcha (deus do Sol e da guerra), Cozobi (deus do milho) e Pecala (deusa do amor, dos sonhos e dos excessos).

Mesmo após o massacre de seu povo pelos astecas e seus deuses negros, nunca houve batalhas tão sangrentas como ocorreu durante a colonização da América. Os Anjos da Cidade de Prata e os Jesuítas e Inquisidores caçaram implacavelmente qualquer seguidor dos antigos deuses astecas, conseqüentemente perseguindo também os Chaneque, protetores da natureza e dos portais da Arcádia.

## CARACTERÍSTICAS

No Primeiro Pesadelo, após o ritual de sacrifício, a alma do Potencial é levada para um Bolsão da Arcádia chamado Cotezumi (a Terra das Chuvas Celestiais) ou então para Teotihuacán – a morada dos deuses astecas de Ark-a-nun (esta segunda opção só surgida após a derrota dos Zapotecas para os astecas). De qualquer maneira, os Chaneque se esforçam para combater tanto as ameaças estrangeiras no México, como também os próprios deuses astecas, vindos de Ark-a-nun.

Os Chaneque são conhecidos como poderosos manipuladores das energias da natureza, e sempre estão perto de uma árvore Kupak seca (pois estas árvores, quando secas, são portais para Cotezumi). Também são conhecidos por “desgrudar” a alma de uma vítima, e ela só terá sua alma devolvida ao corpo se em três horas realizar um ritual conhecido pelos quase inexistentes sacerdotes Zapotecas.

Esta lendária capacidade dos Chaneque está no fato de que são eles as entidades psicopompas dos Zapotecas, e

passaram a “caçar” fiéis à antiga crença em meio aos astecas, e depois aos mexicanos católicos em sua maioria. A função maior dos Chaneque, entretanto, sempre foi a proteção dos portais localizados nas árvores Kupak, nas cachoeiras (em sua maioria) e em pontos dispersos por toda a América Central continental.

## APRIMORAMENTOS

Afinidade com Fadas, Bússola Astral, Caminho do Espírito, Camuflagem, Meio-Fae, Plane Shift, Portal Astral, Semideus.

## FRAQUEZA

A criação de um Chaneque é diferente dos outros imortais, por exigir o sacrifício ritual, em que o coração do Potencial era arrancado e guardado em uma urna fúnebre e escondido entre os sacerdotes Zapotecas. Esta urna é a maior Fraqueza dos Chaneque: além de conter o coração do Chaneque, a urna também é a canalizadora da Centelha; assim, no caso de a urna ser quebrada, a Centelha é dispersa no ambiente e o Chaneque morre imediatamente.

## CAMPANHA

Campanhas envolvendo os Chaneque serão repletas de viagens planares e invasões de criaturas desconhecidas, vindas de Arcádia ou mesmo de Ark-a-nun. Como os deuses astecas ainda atuam sutilmente sobre o México e pontos espalhados pela América Central, muitos de seus representantes serão encarados como ameaças pelos Chaneque. Os Chaneque seriam como os Homens de Preto da América Central, mantendo tudo em ordem e sob vigilância constante contra qualquer escória que entre sem permissão.

# HSIEN

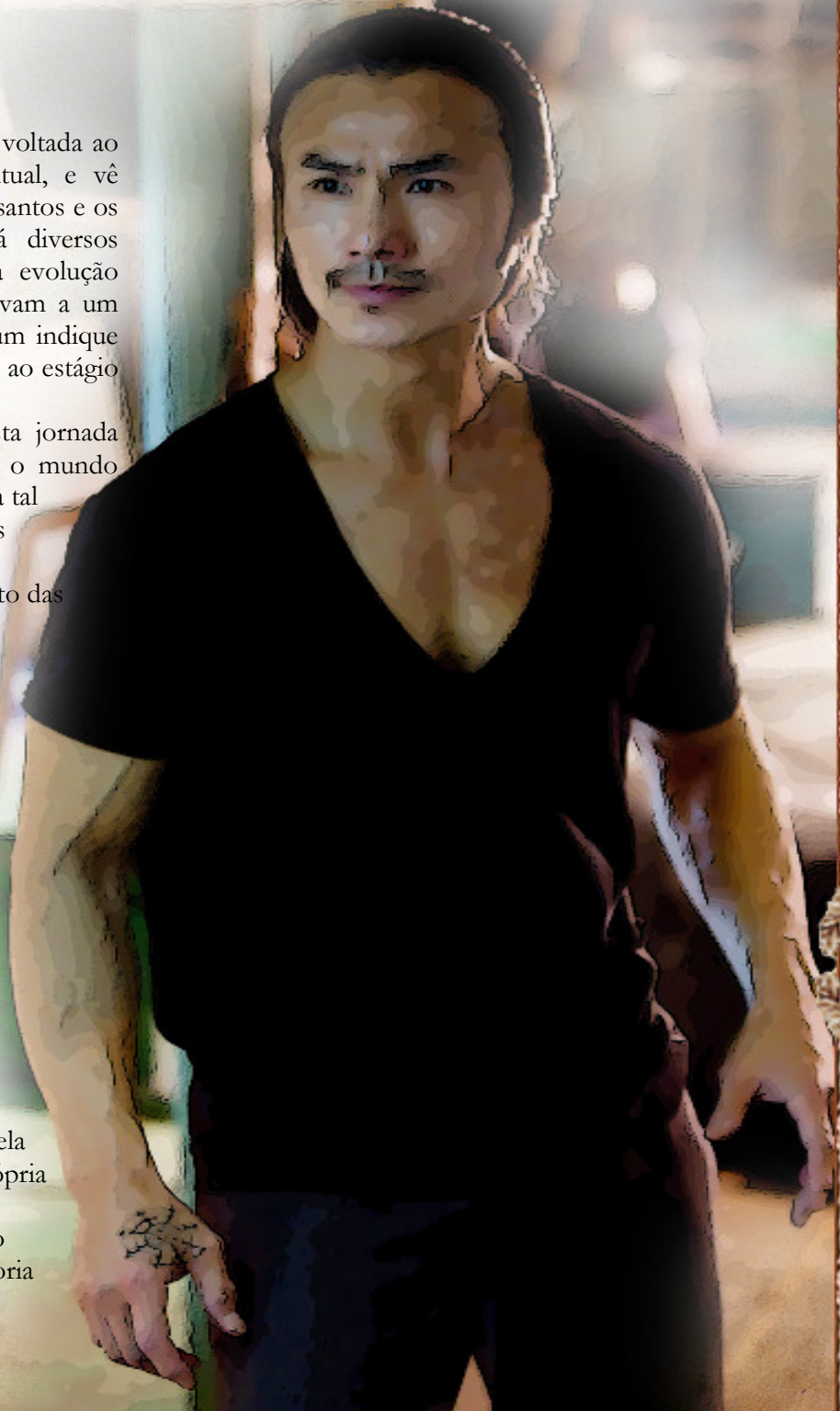
eremitas

## ORIGEM E HISTÓRIA

A cultura oriental é muito voltada ao desenvolvimento mental e espiritual, e vê com muita admiração os homens santos e os sábios de todas as épocas. Há diversos caminhos a trilhar em busca da evolução nestes dois sentidos, e poucos levam a um final insatisfatório, embora cada um indique somente uma fração do que levará ao estágio máximo.

Alguns poucos iniciam esta jornada deste muito jovens, e percorrem o mundo em busca de respostas e pistas para tal meta. Após décadas e mais décadas de procura, uma mínima parcela começa a entender o funcionamento das leis cósmicas, e um sinal deste entendimento é exatamente o fato de que estes velhos sábios cessam de envelhecer. Talvez um prêmio dos deuses pela determinação, talvez um efeito decorrente desta ligação mais aprofundada com a própria eternidade do Universo.

Diferente da maioria das Origens Imortais, os Hsien se mantém o mais afastado possível dos acontecimentos no mundo mortal e também no mundo sobrenatural, preferindo continuar sua busca pelo desenvolvimento. Alguns deles empenham-se em ensinar os mortais sobre a busca pela Iluminação e pela liberdade da própria alma, mas estes Imortais altruístas são poucos. Um Hsien lendário é o controverso **Buda**, embora a maioria



dos estudiosos acredite que Buda tornou-se um Hsien em frações de segundos, logo depois já atingindo a Iluminação.

Sabe-se de um pequeno grupo de Hsien que tentou erguer um império na

região do Tibet em épocas remotas, mas tiveram de enfrentar os poderosos feiticeiros da Ordem **Dalou'laoshi** e seus Imortais artificiais (graças aos vermes **Kessenchu**). Este império foi chamado de Reino da Abhisara, e suas ruínas dizem abrigar muitos segredos que poderiam levar ao caminho mais correto à Iluminação, mas até hoje ninguém encontrou indícios de tratados sobre a Iluminação (embora os **Punhos Harmoniosos** afirmem que muitos de seus conhecimentos provêm do **Reino de Abhisara**).

## CARACTERÍSTICAS

Seja qual for a razão desta paralisação no processo de envelhecimento, estes Imortais tornam-se muito respeitados pelas maiores tradições religiosas orientais (Confucionismo, Taoísmo, Xintoísmo e Budismo), recebendo o nome de Hsien na Ásia continental e Sennin no arquipélago japonês. Sua busca pelos segredos universais os torna mais sintonizados com os acontecimentos, garantindo-lhes quase compreensão total do curso das coisas, praticamente adivinhando o futuro e o pensamento das pessoas.

Chamado por eles de Oitavo Sentido, o Primeiro Pesadelo não inclui realmente morrer, mas sim adquirir a extraordinária capacidade de viajar fisicamente para os reinos dos mortos. Isto nada mais é que seu poder de viagem planar, mas somente para Jigoku, Amaterasu, Shang-Qing ou Katmaran. Lá eles são recebidos com grande cordialidade (até mesmo em Jigoku, dependendo do Reino), mas a luz superior os retira de lá e os coloca de volta à Terra.

Algo grave nos Hsien é a grande necessidade de continuar buscando a

Iluminação absoluta: se ele se desviar deste caminho, há grandes chances de perder a Imortalidade e sua percepção apurada do Universo, tornando-se um ancião comum. Enquanto muitas Origens Imortais os ligam à preservação de coisas como um Node, a saúde da Orbe, um acidente geográfico, a alvo da proteção dos Hsien é muito mais complexo: o pensamento da Humanidade.

Eles possuem acesso aos Pergaminhos Akashicos, podendo prever com facilidade acontecimentos, ações e movimentos sociais, contudo esta habilidade não vem sem um preço: os Hsien possuem a obrigação de despertar nos mortais comuns o interesse pelo conhecimento através da meditação, da dialética e da observação das forças naturais. Quanto mais a Humanidade avança para um estágio mais evoluído na Ética, Moral e até Tecnologia e Ciências, mais os Hsien estarão contribuindo para com a razão de suas existências.

## APRIMORAMENTOS

Bússola Astral, Conhecimentos Arcanos, Percepção Celestial, Plane Shift, Sobrevida, Visão dos Planos.

## FRAQUEZA

Como sabem que algo superior proibiu suas visitas a outros planos, os Hsien tentam nunca realizar viagens planares, inclusive sendo algo doloroso para eles (afinal, todo Pesadelo é doloroso...). A maior Fraqueza que envolve os Hsien é exatamente esta percepção apurada dos outros planos. Muitos os consideram loucos (inclusive muitos deles próprios), pois muitas vezes os planos se sobrepõem e eles deixam de enxergar a realidade no plano em que estão.

O Hsien deve escolher entre os Aprimoramentos Alucinado, Assombrado ou Esquizofrênico, sem receber ponto nenhum pelo Aprimoramento Negativo.

## CAMPANHA

A melhor maneira de se utilizar um Hsien em uma campanha de Trevas é colocando-o como um velho sábio isolado que conhece um segredo crucial para a missão que os Personagens empreendem. Sempre encarados como detentores dos maiores segredos do Universo, os Hsien e os Sennin são ótimos como conselheiros, anjos da guarda e mentores de heróis.

Uma campanha envolvendo um Hsien como Personagem Jogador deveria estar muito ligada à determinação de se aprender sobre os segredos e as dificuldades em ser um Iluminado absoluto, e a campanha deveria ser focada nesta busca. Os outros Personagens o encarariam como um bom conselheiro, mas fora das atividades mundanas, cheias de adrenalina, desafios, medo e combates ininterruptos.

# MAKROBIÓI

longevos

## ORIGEM E HISTÓRIA

Na mitologia grega, os Imortais propriamente ditos são os verdadeiros deuses olímpicos, mas ainda há um grupo de humanos que vivia muito mais que um humano comum. Estes humanos especiais viviam até três mil anos, e receberam o nome de Makrobiói (que significa “vida grande”, ou “vida longa”). Muitos acreditam que os Makrobiói sejam na verdade um tipo de semideus, enquanto outros crêem que os Makrobiói sejam remanescentes das Raças anteriores à Raça de Ferro (a atual Humanidade), mais especificamente a Raça de Prata (condenada por desobediência e arrogância frente aos deuses).

Há breves menções da época quando os Makrobiói eram muito numerosos, e esta época foi chamada por Hesíodo de Era dos Heróis. Com a destruição da Civilização de Prata pelos senhores de Olympus, a Raça de Prata foi incumbida de agir como intermediários dos deuses no mundo mortal. Logo que assumiram o cargo de defensores da Terra em nome dos Olímpianos, os Hipocônios (primeira forma pela qual os Makrobiói foram chamados) agiam como mensageiros e



anjos da guarda. Após um certo tempo, abandonaram estas funções em prol da proteção constante da Orbe toda.

Os Makrobiói assumiram um papel muito ativo sobre a Orbe, como defensores da saúde da Roda dos Mundos. Mesmo com a queda da Grécia Helenística, os Makrobiói continuaram ativos durante a expansão romana, e com sua queda, nomearam o Império Bizantino como lar. Após a conquista de Constantinopla pelos muçulmanos, a maioria dos Makrobiói rumou para Olympus para lá viver como divindades menores, enquanto os mais jovens se espalharam pela Terra.

Atualmente, há notícias sobre muitos Imortais reaparecendo na Terra, em sua maioria Makrobiói que viviam em Olympus. Os poucos estudiosos que conhecem os Imortais temem que esta volta em massa signifique que a Terra está seriamente ameaçada, e a Roda dos Mundos necessita de uma ajuda coletiva destes Imortais.

## CARACTERÍSTICAS

Mesmo que não sejam eternos, os Makrobiói ainda podem ressuscitar após cada Pesadelo. Seu Primeiro Pesadelo os leva para Olympus ou para o Tártaro, no Inferno. Como o Tártaro é a prisão de muitos Titãs, muitos desconfiam que os Makrobiói sejam agentes dos Titãs na Terra.

Os Makrobiói consideram-se seres condenados por Zeus a redimirem-se pelos pecados de seus antepassados, para um dia voltarem à antiga glória do passado. Para isto, protegem a Roda dos Mundos, viajando a diversos planos para impedir criaturas malignas de abalarem a Roda. Um fato importante é que as viagens planares dos Makrobiói não representam ameaça à Roda dos Mundos.

Os Makrobiói, diferente das outras Origens, procuram se relacionar ao máximo com outros Makrobiói assim que se descobrem como Imortais. Devido a este fato, os Makrobiói são a única Origem

Imortal que forma comunidades e cujos membros conhecem a localização de vários outros Makrobiói. Há lendas entre os próprios Makrobiói sobre um pequeno esquadrão de Makrobiói que vaga por toda a Orbe como nômades, combatendo todo tipo de criatura dos planos inferiores. Tal esquadrão sempre estaria montado em bigas puxadas por cavalos extremamente poderosos criados pessoalmente por Poseidon (e inclusive um cavalo-golem criado por Hefesto). Uma Makrobiói que dizem fazer parte de tal esquadrão inclusive utiliza a biga da antiga deusa lunar Cibele.

Há ainda um grupo grande de Makrobiói que assume a guarda de um terreno natural (lagoa, pântano, pradaria) e torna-se um Elemental Superior do local, ligado a um elemento específico. Todos eles são englobados como Ninfas (mesmo os homens); por causa disto, ainda surgem muitas dúvidas sobre o que é uma Ninfa e sua relação com as Raças de Ouro, Prata e Bronze. Estes Makrobiói Ninfas, quando seu território protegido é destruído, entram em depressão por anos, e só depois decidem viajar pelos planos.

## APRIMORAMENTOS

Afinidade com Fadas, Ataques e Defesas Extras, Bússola Astral, Elementarista, Plane Shift, Raça de Prata, Semideus.

## FRAQUEZA

A principal característica dos Makrobiói, e sua maior Fraqueza, é a forte dependência quanto ao funcionamento correto da Roda dos Mundos: qualquer distúrbio nela causa grandes danos em todos os Makrobiói próximos, e uma forte dor espiritual em absolutamente TODOS os Makrobiói existentes. Por isto mesmo, eles são capazes de saber sempre o exato local em que a Roda dos Mundos está sendo ameaçada.



As ameaças quanto à integridade da Roda dos Mundos incluem manipulações descontroladas de Nodes, Mecas, Teiches e Linhas de Ley, viagens planares massivas (com mais de 10 criaturas), portais permanentes, ou invocações e conjurações massivas (mais de 10 criaturas ou objetos).

Quando ocorrer um distúrbio que envolva toda a Orbe (decidido pelo Mestre), todos os Makrobiói da Orbe sentem uma dor terrível, e todos os testes passam a ser Difíceis até a estabilidade ser atingida. Quando estiverem próximos do distúrbio (distância definida pelo Mestre), os Makrobiói envelhecem  $1d10 \times 10$  anos,

aproximando-se da Morte Final mais rapidamente.

## CAMPANHA

Caso o Mestre deseje batalhas épicas de seres Imortais contra grandes forças do mal, os Makrobiói são uma boa opção. Encarados como os guerreiros de elite dos Imortais, os Makrobiói invadem todos os planos e fortalezas de seres malignos, para combatê-los de frente. Eles podem ser utilizados como soldados legendários, portadores de itens mágicos de poder colossal, prontos para enfrentar os mais poderosos arkanitas e até mesmo os infernitas.

# NEPERARI

trabalhadores de nepri

## ORIGEM E HISTÓRIA

Na mitologia egípcia, Nepri (também chamado de Nepra ou Neper) era uma divindade andrógina dos grãos, valiosa mercadoria do Antigo Egito, que enfrentou a fome sem eles. Seu nome simplesmente significa "senhor da boca", uma referência à função do grão como sustento.

Sendo um dos raros deuses egípcios antropomórficos, o corpo de Nepri era mostrado todo pontilhado, representando os grãos de milho que cobrem sua pele.

Quando a Lenda de Osíris e Ísis começou a ser contada, Osíris tornou-se uma divindade da morte e renascimento e a estória de Nepri passou a ser associada com a colheita anual e o desaparecimento anual de qualquer vida visível na plantação. Assim, a partir deste ponto, Nepri foi considerado somente um aspecto de Osíris (um deus muito mais significativo), ganhando o título de "aquele que vive após morrer".

A verdade é que Nepri foi o primeiro Imortal egípcio, surgido quando ele se afogou no Nilo e sua carcaça teve partes devoradas por crocodilos. Sua alma atormentada vagou pelo Umbral na região próxima ao local onde se afogara, até que Anúbis decidiu dar-lhe a liberdade de voltar à vida, mas da maneira como seu corpo estava há meses.

Nepri então teve seu Triunfo e tornou-se o primeiro Neperari, mas dedicou-se a caçar crocodilos e principalmente o deus-crocodilo, Sobek. Os Neperari que surgiam após Nepri mantiveram-se sempre à parte de tudo o que ocorria no Egito Antigo, mantendo a guerra contra Sobek sua única

missão. O mais extraordinário é que Sobek, uma entidade infernita, seria o pai de Nepri.

Após o retorno em massa dos deuses para a Cidade Dourada e a expansão do Islã, Nepri desapareceu e ordenou que seus "Trabalhadores" continuassem caçando os servos de Sobek, na verdade agentes do tenebrista Apophis.



## CARACTERÍSTICAS

O Primeiro Pesadelo do Neperari requer que o Potencial tenha uma forte energia espiritual, que seja alguém especial desde o nascimento. Este Potencial é enviado ao Umbral, onde será esquarterado pelos espíritos que lá habitam, em uma espécie de ritual xamânico de iniciação. O fato de o Potencial estar vivo ou morto é irrelevante - embora aqueles que entrem no Umbral ainda vivos o farão contra a vontade.

O Neperari acorda em sua existência Imortal com dores terríveis, sendo sua primeira lembrança a de estar sendo feito em pedaços.

Os Neperari sentem um enorme vazio interior, a falta de sua alma completa; o espaço que a alma deveria ocupar está agora preenchido com seus fragmentos misturados à Centelha, e é esta grande quantidade de Centelha que tanto os reanima como forja seu vínculo inquebrável com o mundo dos mortos.

As características físicas dos Neperari são no mínimo perturbantes. Sua pele é similar a couro, com tons que variam de Imortal para Imortal. Quando sua pele é rasgada, nenhum sangue escorre pela ferida. Dentro dos rasgos, há tão somente escuridão, e uma escuridão tão intensa, tão absoluta, que ela começa a vazar para o mundo físico. Os olhos de alguns Neperari perdem toda a cor, tornando-se puramente brancos ou pretos; em outros casos, seus olhos desaparecem completamente, deixando órbitas vazias que pingam energia espiritual ou abrem para o vazio absoluto.

Alguns Neperari deixam de seguir fielmente os preceitos de Nepri e passam a desejar um lugar junto aos exércitos infernais como um Filho de Anúbis, uma vez que este deus

talvez tenha sido o verdadeiro responsável pelo surgimento dos Neperari.

Os Neperari são verdadeiros caçadores de criaturas sobrenaturais especializados na caça dos servos de Apophis, dedicando toda a sua existência nesta causa. Devido a este convívio com seres tão aberrantes como os abissais, estes Imortais costumam ser atacados pelas energias malignas do Abismo.

## APRIMORAMENTOS

Bússola Astral, Guerreiro Nato, Hapiob, Plane Shift, Portal Astral, Semideus.

## FRAQUEZA

Para lembrá-los de sua morte e ressurreição, Anúbis eliminou a imortalidade dos Neperari quando relacionada com a água. Portanto, o afogamento é capaz de matar um Neperari tão facilmente quanto qualquer humano, e inclusive isto torna-se uma grande desvantagem, uma vez que algumas de suas capacidades especiais (Hapiob) precisam ser realizadas em um grande corpo d'água, e seus grandes inimigos, seguidores de Sobek, vivem em terrenos submersos.

Caso tenha o Aprimoramento Plane Shift, só poderá utilizá-lo quando adentrar um corpo d'água suficiente para imergir até a cintura.

## CAMPANHA

Neperari são ótimos Personagens para campanhas e aventuras que envolvem combate direto com uma criatura maligna, ou então em missões de invasão a Vales Espirituais ou outros territórios de Spiritum e até mesmo o Sonhar. Campanhas que envolvem os Filhos de Anúbis e os seguidores de Apophis são as mais adequadas para a inserção de um Neperari.

# SIDHICHEAN

Sangue de elfo

## ORIGEM E HISTÓRIA

A Europa é repleta de lendas sobre uma raça mística que auxilia a Humanidade desde tempos imemoriais, muito conhecida pelos povos nórdicos como Álfar, ou comumente como os Elfos. Estes seres são muito misteriosos quanto à sua origem, pois acredita-se haver uma certa quantidade de raças, e cada uma provinda de um local diferente. Há por exemplo os Elfos de contos de fantasia (vindos da Nova Arcádia), há os Dokkálfar (Elfos Negros) de Halzalee, e há também os Ljosálfar (Elfos da Luz), uma das raças originais de Paradísia.

Durante a era mitológica, quando havia Magia em abundância na Terra e os seres de Arcádia visitavam regularmente este plano, havia sempre a menção sobre um

híbrido de um Elfo com um Humano, o Meio-Elfo. Este Meio-Elfo era um ser que combinava traços físicos de ambas as raças, e tinha alguns dons adquiridos de seu antepassado élfico. Mas este híbrido só surgia a partir de um pai ou mãe da raça élfica da Arcádia. As lendas sobre o híbrido de Humano com um Ljosálfar são muito diferentes.

Nas lendas celtas, é falado sobre um deus morto há um tempo contemporâneo ao surgimento do Homem na Terra; este deus era poderoso o suficiente para ter seu “corpo” destruído, mas ainda manter a integridade de sua essência. Os Ljosálfar tornaram-se guardiões de sua essência, e tinham a responsabilidade de transferir



partes dela em híbridos destes Elfos com Humanos, essência esta que se tornava uma Centelha. Assim, os híbridos (chamados de Sidhichean) mantinham todas as características de um Humano comum, com exceção da Centelha imortal.

Quando os deuses celtas foram duramente combatidos pelos Anjos da Cidade de Prata, muitos portais para Tir Na Nog foram fechados e os Sidhichean que surgiam na Terra se sentiam perdidos, sem acesso aos deuses celtas e os Ljosálfar que lhes explicariam sobre sua existência. Por séculos eles foram considerados os protetores dos antigos locais onde os celtas viviam (Reino Unido, noroeste da França e norte da Espanha), mas nunca entendiam como surgiu sua imortalidade. Os Sidhichean foram os Imortais que mais contato tiveram com a Sociedade Secreta dos Vigilantes, onde aprenderam algumas coisas sobre a Centelha, porém somente a partir do século XVII.

Com a recente volta dos deuses pagãos à Terra, os Sidhichean estão sendo melhor amparados pelos habitantes de Tir Na Nog e de Arcádia. Os Vigilantes notam que há um número muito reduzido de Sidhichean e vários destes Imortais desaparecidos há séculos estão retornando, indicando que o novo deus celta está próximo de voltar à vida.

## CARACTERÍSTICAS

A razão de não imbuir toda a essência em um único ser é devido à incapacidade do corpo Humano em suportar tanta energia celestial, sendo necessário “condicionar” seu corpo a se acostumar com tal energia. Deve-se condicionar o corpo porque com o passar do tempo, o Sidhichean recebe uma nova parcela da essência do deus morto, e o modo como isto é realizado é matando outro Sidhichean.

Por causa disto, todos os Sidhichean caçam uns aos outros para absorver a Centelha do perdedor, e chegar cada vez mais perto de tornar-se um novo deus.

Como alguns Sidhichean acabam mortos definitivamente por outros seres que não outro Sidhichean, suas Centelhas voltam para os Ljosálfar, que as transferem a novos Sidhichean que nascem. No dia em que não houver mais energia do deus entre os Ljosálfar e restar somente um Sidhichean, ele terá o poder necessário para tornar-se um deus no panteão celta e viver entre eles em Tir Na Nog, a cidade paradisiana destes deuses celtas.

Ao sofrerem o Primeiro Pesadelo, os Potenciais Sidhichean são encaminhados para Tir Na Nog ou a região de Ark-a-nun habitada pelos Fomorianos. Por causa destas opções, os Sidhichean são muito determinados a tornarem-se o novo deus, para combater os ainda revoltosos Fomorianos, e para viver ao lado de seus iguais em Paradísia.

## APRIMORAMENTOS

Afinidade com Fadas, Ataques e Defesas Extras, Guerreiro Nato, Meio-Fae, Semideus, Sobrevida.

## FRAQUEZA

A Fraqueza dos Sidhichean é o fato de que sua Centelha pode ser intensificada ao matar outro Sidhichean, mas por outro lado pode ser enfraquecida a cada morte comum que recebe. Cada vez que morre, o Sidhichean perde todos os pontos de Perícias e todos os Aprimoramentos adquiridos entre um Pesadelo e outro (exceção: Aprimoramentos relacionados a relações sociais, aliados e contatos e de influência na sociedade não são perdidos com o Pesadelo; somente são anulados os Aprimoramentos relativos ao ganho de Poderes e capacidades especiais). Ao matar outro Sidhichean, o Imortal vencedor recebe +1d6 pontos para os Atributos e +20 pontos em Perícias (somente para adicionar às Perícias que o perdedor possuía) e +2 pontos de Aprimoramentos para adquirir ou melhorar

Aprimoramentos que o perdedor também possuía.

## CAMPANHA

Os Sidhichean são os melhores Imortais para se jogar uma campanha baseada no filme Highlander e suas continuações, bem como a série e o desenho animado. Os Sidhichean são ótimos guerreiros (geralmente espadachins) condenados a uma vida solitária, sempre em busca do próximo Sidhichean que deverá encontrar e matar, para um dia tornar-se um novo deus e devolver os deuses celtas à posição de panteão com tanta importância na Terra quanto a Cidade de Prata possui.



# UNWABA-TULO

servos de unwaba

## ORIGEM E HISTÓRIA

Há uma lenda zulu sobre o camaleão Unwaba, que foi encarregado pelos deuses de entregar a imortalidade a todos os seus servos, mas ele teria pouco tempo para entregar a imortalidade, e com este tempo acabado, nenhum humano seria imortal. Porém, Unwaba teve preguiça e não chegou a tempo de entregar aos humanos, condenando todos a uma vida mortal. Desde então todos os camaleões podem se esconder com sua camuflagem para não serem alvos da fúria humana pela preguiça de Unwaba.

A parte da lenda contada a poucos é que quando o tempo estava quase acabando, Unwaba encontrou os vinte e sete mais bravos guerreiros da tribo zulu, caçando longe da tribo. Unwaba decidiu então entregar a imortalidade aos 27 guerreiros. Estes guerreiros tornaram-se então os primeiros Unwaba-Tulo, ou “servos de Unwaba”.

Sabe-se que estes 27 primeiros Unwaba-Tulo são os guardiões de um Portal/Node muito poderoso nas Montanhas Drakensburg, na África do Sul. Estas montanhas são chamadas pelos zulus de “Espinha da Serpente Celeste”. Lá os 27 Imortais controlam o fluxo das energias dos “Sóis dos Deuses” através da “Ligação”. Esta Ligação é um Node de energias que vêm diretamente de Paradísia, e é controlado por um Artefato chamado Crânio de Cristal de Quartzo Rosa.

Os Unwaba-Tulo podem ser vistos como os maiores combatentes das forças tenebritas no território africano, tendo batalhado contra os xamãs seguidores do

tenebrita Zarcattis, cujos feiticeiros controlam animais e também transformam os homens em animais, tendo a maioria deles poderes metamórficos, como se fossem teriantropos (homens-animal). Enquanto as outras grandes forças africanas (Asimas, Vampiros Asimani, servos de Damballah e



do Barão Samedi, ordens servas dos Orixás moradores de Orun) têm objetivos voltados a si próprios, os Unwaba-Tulo buscam manter a Terra limpa de corrupção, para o bem-estar da Humanidade.

## CARACTERÍSTICAS

Raramente os Unwaba-Tulo entregam a Centelha aos Escolhidos (negróides nascidos em datas exatas das profecias dos Unwaba-Tulo), sendo assim os mais raros Imortais do globo terrestre. A quantidade de Imortais que surge a cada século é de no máximo 2, sendo muito comum surgir 1 Unwaba-Tulo a cada dois séculos. No Primeiro Pesadelo, a alma do Potencial é enviada para Orun, a morada dos deuses africanos em geral, um Bolsão que tangencia o plano de Ark-a-nun.

Os Unwaba-Tulo mantêm-se separados uns dos outros, cada um com um local místico para guardar por todo o território da África Negra, sendo que a maior concentração deles é nas próprias Montanhas Drakensburg, com os 27 primeiros Servos de Unwaba. Esta proteção a pontos místicos muitas vezes os transforma em xamãs de tribos espalhadas na África, e passam a proteger tanto a tribo como o ponto místico.

Quando tornam-se xamãs, passam a lidar com as almas de todos os membros da tribo, agindo como espírito protetor das famílias e até mesmo como psicopompo, levando a alma a um local que os deuses a quem servem prefira, para pavor dos Recíperes da Cidade de Prata. De todos os Imortais, os Unwaba-Tulo são os mais voltados ao plano de Spíritum, onde viajam em certos momentos para realizar algum serviço especial a mando dos 27 primeiros Unwaba-Tulo, os únicos Servos de Unwaba que conhecem a verdadeira função destes Imortais na Orbe.

Devido a todas as características dos Unwaba-Tulo, supõe-se que Unwaba seria um arkanita, mas nem mesmo eles chegaram a uma posição irreduzível. Alguns

(pessimistas) acreditam que Unwaba seria na verdade um infernita servo dos deuses negros do Abismo, enquanto ainda há conjecturas sobre Unwaba ser na verdade um paradisiano que se salvara da dominação dos edhênicos em Paradísia. Independente de sua origem, Unwaba é encarado por seus Imortais como um deus de extrema importância, onipresente.

## APRIMORAMENTOS

Bússola Astral, Caminho do Espírito, Camuflagem, Loa, Plane Shift, Portal Astral.

## FRAQUEZA

Como cada Unwaba-Tulo surge de uma profecia, cada um deles tem um destino já definido, e será quase impossível fugir dele. Este destino sempre terá ligação com a sobrevivência dos deuses africanos e do próprio plano de Ark-a-nun, mas este vínculo com Ark-a-nun tornou-se a Fraqueza principal dos Unwaba-Tulo: assim como Ark-a-nun se decompõe a cada segundo, o próprio corpo dos Unwaba-Tulo também se decompõe.

A decomposição ocorre somente em certos períodos, mas são extremamente danosos: em um certo momento, a pele toda perde sua elasticidade e se rachará a cada movimento, ou os olhos secam de vez, sendo doloroso cada piscar de olhos. Um órgão pode apodrecer, sendo vomitado pelo Unwaba-Tulo, ou as articulações podem se enrijecer, se quebrando sempre que o local for movimentado. As deformações são inúmeras, mas nunca tornarão o Unwaba-Tulo um ser de aparência cadavérica ou alguém incapacitado. Os 27 Unwaba-Tulo originais não são atingidos pela decomposição.

A cada dia, o Unwaba-Tulo é atingido pela decomposição, de uma forma escolhida pelo Mestre. Tal problema físico incapacitará momentaneamente o Imortal (1d4 rodadas) e o forçará a se acostumar com



a nova condição (FR, DEX, AGI ou CON será testado sempre como Difícil) por 1 cena. Após este tempo, a regeneração da Centelha eliminará a deformação.

## CAMPANHA

Os Unwaba-Tulo são bons Personagens em campanhas que envolvem muita viagem astral, buscas por tesouros

perdidos na África Negra e também em Spiritum. Conhecidos como os maiores inimigos dos Asimani, há várias possibilidades de campanhas envolvendo as intrigas e os combates entre os Magos Asima, os praticantes do Voodoo africano, os Asimani e os Unwaba-Tulo.



ARKANUN

# URLUG

Imagem de urlugal

## ORIGEM E HISTÓRIA

O primeiro Imortal reportado por escrito foi o poderoso rei Gilgamesh, da Mesopotâmia. Este rei teve uma vida cheia de aventuras ao lado de seu companheiro Enkidu (de acordo com muitos estudiosos, um dos vampiros Ekimmu mais antigos). Quando Enkidu foi morto em uma memorável batalha junto a Gilgamesh, o rei iniciou uma jornada em busca da imortalidade, para ressuscitar seu amigo, e para que ele próprio nunca morresse. Após muitas tentativas, Gilgamesh encontrou-se com Utnapishtim, um sobrevivente do Dilúvio, que continha o segredo da imortalidade.

Gilgamesh buscou realizar os desafios de Utnapishtim, mas falhara em todos. Diz o épico que no final, Gilgamesh percebe que a imortalidade vem da lembrança que o povo tem da pessoa, o que a impede de desaparecer para sempre. A verdade é que Gilgamesh realmente descobriu o segredo da imortalidade física, e tornou-se o primeiro Imortal Urlug. Seu filho Urlugal também adquiriu a imortalidade, e da mesma maneira pôde passá-la a seus descendentes.

Há algumas incoerências na origem deles, como o fato de que Utnapishtim possuía o segredo da imortalidade mas não se sabe se ele próprio era Imortal. Também há a menção sobre o deus Tamuz ter sido o verdadeiro primeiro Imortal, que ensinava as leis a Hamurabi, e então teria sido ele o primeiro Urlug, com vários séculos a mais que Gilgamesh.

Desde seu surgimento, a Origem Urlug sempre se relacionou com os deuses de Dilmun, seja a favor ou mesmo contra tais deuses. Os servos mais valorizados por Tiamat na Terra são exatamente os Urlug que vivem a serviço dela. Os Urlug nunca se importaram com o que acontecia à Terra, se importando muito mais com as verdadeiras ameaças, como o Inferno, a Cidade de Prata e o Abismo.

Nos terrenos inóspitos do Oriente Médio os Urlug podem ser encontrados a muito custo, e algumas raras vezes com companheiros Akrabu, os Homens-Escorpião.



## CARACTERÍSTICAS

Os Urlug são todos descendentes diretos de Gilgamesh, e por isto mesmo são tão raros de se ver. Suas ligações com divindades mesopotâmicas os fazem freqüentemente visitar Ark-a-nun e Dilmun, embora ambos os locais estejam quase desertos. Na Terra, são os únicos adeptos (junto com os Akrabu) verdadeiros do politeísmo do panteão de Marduk, e anseiam pela volta deste poderoso deus (ou por sua destruição pelas garras de Tiamat). Muitos Urlug aceitam a companhia de Rakshasas, por considerarem suas existências semelhantes.

Somente o primogênito e o segundo filho de um Urlug tornam-se também Imortais Urlug, e apenas após o Triunfo. Todos os outros filhos são mortais comuns, sem nenhuma capacidade especial. No Primeiro Pesadelo, a alma do Potencial visita Dilmun, ou o território de Tiamat no Inferno. Seja qual for o local de visita da alma, o Urlug dedica-se a servir o senhor do território (Marduk ou Tiamat).

Todos os Urlug têm uma boa idéia da geração em que estão com relação a Gilgamesh, mas poucos se importam com isto. Eles sentem no fundo de suas almas as forças malignas da decadência e da corrupção, e precisam constantemente combater sentimentos ruins que surgem subitamente, e poucos se apegam à fé para purificarem suas almas enegrecidas. Por causa deste “câncer da alma”, muitos Urlug tornam-se monstros insanos, buscando atacar sempre o inimigo mais poderoso (geralmente a Cidade de Prata) irracionalmente, como animais selvagens, assim chegando à Morte Final mais

rapidamente que os Urlug que se mantêm determinados a limpar a alma.

Não se sabe como, mas os Urlug sentem-se atraídos pela companhia e personalidade fria e tribal dos Akrabu, Homens-Escorpião que descendem do próprio Qingu, general das legiões infernais de Tiamat. Com tal aproximação, não são raros os Urlug que nascem híbridos, em alguns graus de miscigenação diferentes, que os mantêm com aparências diversificadas.

## APRIMORAMENTOS

Akrabu, Ataques e Defesas Extras, Bússola Astral, Essência Arkanita, Guerreiro Nato, Plane Shift.

## FRAQUEZA

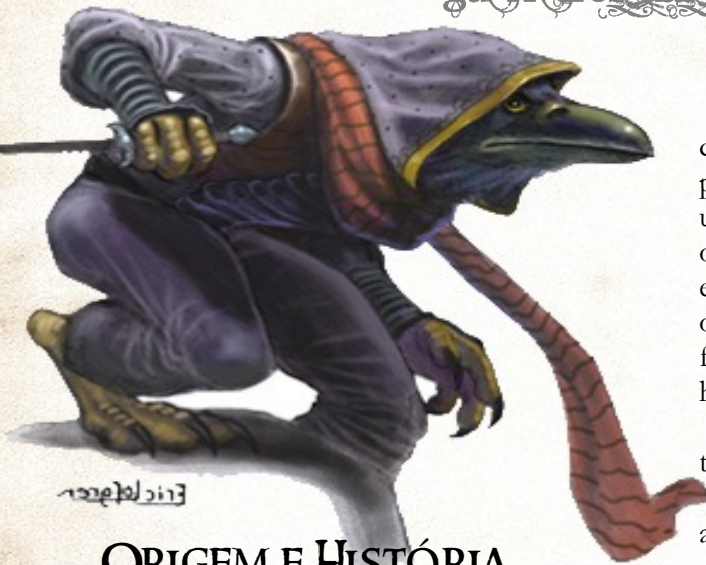
A maior Fraqueza dos Urlug é o fato de que em seu sangue corre essência arkanita, que pode ser facilmente repelida por pessoas de grande Fé, e ainda os torna um alvo para caçadores de demônios.

## CAMPANHA

Caso o Mestre deseje batalhas épicas de seres Imortais contra grandes forças do mal, os Urlug são uma boa opção. Encarados como os poderosos guerreiros entre os Imortais, os Urlug invadem todos os planos e fortalezas de seres malignos, para combatê-los de frente, desde que seja sob as ordens dos deuses de Dilmun ou da deusa Tiamat. Eles podem ser utilizados como soldados legendários, portadores de itens mágicos de poder colossal, prontos para enfrentar os mais poderosos arkanitas, paradisianos e até mesmo os infernitas.

# YAMABUSHI

guerreiros das montanhas



Sua origem também varia tanto quanto os objetivos daqueles que os procuram: alguns dizem que os Tengu são uma raça de metamorfos exatamente como os Lobisomens, outros acreditam que sejam espíritos da natureza como as Ninfas gregas, outros consideram os Yamabushi como filhos de Kami (deuses xinto) com seres humanos, entre outras opções.

Por causa deste comportamento territorialista de “Guerreiro da Montanha”, os Yamabushi nunca se envolveram com acontecimentos importantes ocorridos na

## ORIGEM E HISTÓRIA

As lendas japonesas contam a existência de uma criatura chamada Tengu ou Ten-gu, temíveis e poderosos seres com características de corvos, os legendários criadores dos Ninja. São conhecidos não como trapaceiros e aziagos da maneira como os Kitsune e Tanuki muitas vezes são vistos, e sim como sábios mestres e professores. Pessoas determinadas procuram pelas montanhas mais inacessíveis por seus ensinamentos, que variam desde conhecimento mágico, marcial ou puro conhecimento sobre o sentido da vida.

A origem exata de um Yamabushi ainda é obscura, com algumas teorias levantadas por seres de meio século de idade. Muitos dos humanos que aventuram-se em busca do ensinamento dos Tengu não voltam mais, sendo esta uma das alternativas: eles não encontram Tengu algum, mas tornam-se Yamabushi ao atingirem o pico de uma montanha após tal jornada catártica; ou então, realmente um Tengu pode dar a Centelha a um humano que a deseje.



Terra, embora realizem vários serviços para algum patrono, que não duram mais que uma semana. O feito mais importante dos Yamabushi é a criação do Clã Lin Kuei, a partir de alguns Yamabushi servos do Rei Yama Tarakudo. Os demônios servos de Tarakudo (Ninjas das Sombras, ou Kagekhan) ensinaram os segredos de sua arte para os Tengus e os Yamabushi. Atualmente, o Clã Lin Kuei é a organização mercenária mais temida no Oriente.

## CARACTERÍSTICAS

O que se sabe é que muitos dos grandes Guerreiros das Montanhas (Yamabushi, em japonês) não são Tengus, ou pelo menos não são Tengus em sua plenitude. Sabe-se de sua ligação com o corvo, seja na capacidade que possuem em controlar revoadas destas aves, até a capacidade de se transformarem em corvos (Yamabushi mais evoluídos tornam-se homens-corvo!).

Ao morrer, o Potencial Yamabushi é levado para Amaterasu (maioria dos humanos do extremo oriente), Shang-Qing (somente para os fiéis estritos do Taoísmo) ou para o Jigoku, dependendo de como viveu em sua vida mortal. Se trazido do Jigoku (menos de 1% dos Potenciais Yamabushi), sempre temerá sua Morte Final; senão, aceitará seu destino quando chegar a Morte Final.

A grande maioria dos Yamabushi é composta por seres isolados, que vivem solitários em suas montanhas sempre esperando por algum aventureiro em busca da obtenção do conhecimento superior. Uma pequena parcela, porém, criou o **Clã Lin Kuei**, e passaram a considerar cada uma de suas montanhas como território pertencente ao Clã. Assassinos e Lutadores de todas as mais diversas origens são treinados por estes Yamabushi renegados, que só desejam o lucro provindo de seus serviços de espionagem, roubo e assassinato. Os outros Yamabushi são inimigos jurados de todos os

membros do Clã Lin Kuei, incluindo o atual líder, um Elementarista do Gelo, que matou um dos mais antigos Yamabushi, **Lin Kuei**.

Os Yamabushi possuem ótimas relações com os seres de **Tsukiokoku** (Mundo Lunar, a Arcádia oriental) e de **Manda** (o Sonhar), até mesmo sendo considerado como um primo distante por vários **Shinma** (habitantes de Tsukiokoku e Manda). Os Guerreiros das Montanhas aproveitam-se de tal aliança para obter privilégios no Império de Jade, muitas vezes negociando itens mágicos e favores dos Shinma em troca de serviços de espionagem e roubo em territórios perigosos.

## APRIMORAMENTOS

Afinidade com Fadas, Anjo da Guarda, Ataques e Defesas Extras, Bússola Astral, Camuflagem, Semideus, Sobrevida, Tengu.

## FRAQUEZA

Quando obtém o Triunfo, o Yamabushi passa a viver na montanha e a protegê-la, em nome da cidade paradisiana com a qual realizou algum acordo, em nome de Tsukiokoku (a Arcádia oriental), em nome de algum Rei Yama de Jigoku, ou então em nome de um Tengu que tenha realmente conhecido. Raramente sairia de sua montanha, a não ser que seja para realizar um favor em nome de seu aliado.

E esta saída da montanha é sua Fraqueza: a Centelha tem um vínculo muito forte com a montanha, e por isso o Yamabushi é enfraquecido quando passa muito tempo longe de sua montanha. Qualquer poder místico de cura feito sobre o Yamabushi torna-se inútil após 1 semana longe da montanha; poderes de regeneração e de metamorfose são desativados com 1 mês longe da montanha; finalmente, o Yamabushi deixa de ser Imortal após 1 ano longe da montanha, tendo inclusive de satisfazer suas necessidades fisiológicas,

como comer, beber e dormir, e ainda volta a envelhecer normalmente.

## CAMPANHA

Os Yamabushi são conhecidos como descendentes dos Tengus, e também como criadores da arte Ninja, como as habilidades em se esconder, em assassinar sem deixar rastros, a fabricar venenos e inclusive na arte marcial do Ninjitsu. Exatamente para uma campanha ligada aos Ninjas e a serviços feitos furtivamente, os Yamabushi são Personagens perfeitos. Suas próprias habilidades são eficazes para manterem-se furtivos e indetectáveis.



## PARTE IV

# APRIMORAMENTOS

Certos Aprimoramentos podem ser comprados somente por uma certa Origem Imortal, enquanto há Aprimoramentos especiais que existem para qualquer Imortal, e mais nenhum ser possa comprar. Alguns Poderes Angelicais, Demoniacos, Vampíricos e Espectrais são encarados como Aprimoramentos pelos Imortais. Tais Aprimoramentos serão comentados abaixo.

## AFINIDADE COM FADAS

*(Bogatyř, Chaneque, Makrobiói, Sidhichean, Yamabushi)*

**0 pontos:** A presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia. Pelo contrário, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros Humanos, os seres árcades consideram seu Personagem diferente dos outros e se interessam por ele.

Com relação aos Níveis 4 e 5 deste Aprimoramento, TODAS as Origens deverão pagar para possuí-las, caso queiram. A descrição acima custa 3 pontos de Aprimoramentos para as Origens Hsien, Unwaba-Tulo e Urlug.

## AFINIDADE TECNOLÓGICA

*(Todas as Origens)*

O Imortal sente curiosidade sobre as novidades à medida em que elas vão aparecendo. Ele procura se informar sobre novas máquinas, novos hábitos sociais e novas linhas artísticas.

**1 ponto:** O Imortal fica imune ao problema de estagnação, devido à sua atitude de atualização.

**2 pontos:** Além de ficar imune à estagnação, o Personagem fica dispensado de pagar pontos de Perícia para poder utilizá-las em suas formas mais modernas.

## AKRABU

*(Urlug)*

Como os Urlug e suas famílias vivem ligados aos servos dos antigos deuses babilônios, o pai ou mãe do Personagem acabou se envolvendo com a raça de homens-escorpião descendentes de Qingu, o servo de Tiamat. Estes homens-escorpião vivem nas cavernas escondidas nas areias do Oriente Médio, e são muito fiéis aos deuses assírio-babilônicos (principalmente Tiamat).

**4 pontos:** Sua pele é mais dura, com um excesso de queratina que o deixa com uma aparência menos agradável (CAR-2), porém aumenta seu IP em 2 pontos. O sangue dele se torna ácido, causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

**5 pontos:** Sua pele torna-se mais dura, e pequenas escamas já são perceptíveis (CAR-4), dando a ele IP +4. Uma cauda de escorpião surge em seu corpo (comprida se surgir como extensão da coluna vertebral, ou curta se surgir como apêndice de um antebraço), que causa um dano de 1d6 por ataque. O sangue ácido causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

**6 pontos:** O Urlug adquire a forma exata de um Akrabu, com uma estrutura semelhante à

de um Centauro (a metade inferior do corpo torna-se semelhante ao corpo inteiro de um escorpião); as patas permitem ao Imortal atingir velocidades de até 20m/s em solo (72km/h) e dá um bônus de +3 em AGI (+15% nos Testes). A cauda de escorpião na extensão de sua coluna vertebral que causa um dano de 2d6 por ataque. O sangue ácido causa 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém. Uma verdadeira carapaça recobre seu corpo, dando-lhe IP +8, muito semelhante a uma armadura assíria (CAR-6).

## ANACRÔNICO

*(Todas as Origens)*

É especialmente difícil ao Imortal adaptar-se à evolução da Humanidade, ficando preso aos valores e à tecnologia corrente até de seu Primeiro Pesadelo. Todo tipo de avanço tecnológico é encarado por ele com repulsa e medo, de modo que o Imortal sempre pensará ser o uso de Magia. As interações sociais são quase impossíveis, pois até mesmo o linguajar do Imortal é obsoleto, e o modo como ele encara a economia, as classes sociais, sexos, idades, etnias, religiões e inclusive as relações dos seres sobrenaturais é distorcido.

**-1 ponto:** o Imortal possui valores de até 1 século antes do tempo da campanha. Para atualizar uma Perícia à época da campanha, é necessário gastar o triplo dos pontos de Perícia.

**-2 pontos:** o Imortal possui valores de uma época entre 2 e 4 séculos antes do tempo da campanha. Para atualizar uma Perícia à época da campanha, é necessário gastar dez vezes o valor de pontos de Perícia que normalmente seria necessário.

**-3 pontos:** o Imortal possui valores de 5 séculos ou mais anteriores ao tempo da campanha. O Personagem nunca poderá ter pontos de Perícia para atualizar Perícias possuídas, nem adquirir Perícias relativas à época da campanha.

## ANJO DA GUARDA

*(Bogaty, Yamabushi)*

Todo Bogaty e Yamabushi deve comprar este Aprimoramento na construção do Personagem.

## ATAQUES E DEFESAS

### EXTRAS

*(Bogaty, Makrobiói, Sidhichean, Urlug, Yamabushi)*

O Imortal é capaz de realizar mais ataques e defesas que o normal por rodada.

**2 pontos:** Duas ações (ataque ou defesa) por rodada.

**4 pontos:** Três ações (ataque ou defesa) por rodada.

**6 pontos:** Quatro ações (ataque ou defesa) por rodada.

**8 pontos:** Cinco ações (ataque ou defesa) por rodada.

**10 pontos:** Seis ações (ataque ou defesa) por rodada.

## BÚSSOLA ASTRAL

*(Chaneque, Hsien, Makrobiói, Umvaba-Tulo, Urlug, Yamabushi)*

O espaço, as distâncias e as localizações têm pouca utilidade em Spiritum. Quanto mais afastado dos Reinos dos Vivos, maior é a confusão espaço-temporal. Em certas regiões, caminhar durante dias faz com que o Imortal avance apenas alguns quarteirões no mundo dos Vivos.

**1 ponto:** Permite ao Imortal se localizar dentro de Spiritum. Saber onde está indo, de onde vem e que distância percorreu no mundo dos vivos.

**2 pontos:** este Nível permite ao Imortal guiar-se através das brumas espirituais e dos reinos mais distantes de Spiritum, onde tempo e espaço perdem o sentido. Permite também localizar-se dentro dos Reinos Espirituais e traçar pontos em comum com o



Reino dos Vivos. Sem este poder, é impossível viajar desacompanhado nas partes mais profundas de Spiritum.

## CAMINHO DO ESPÍRITO

*(Chaneque, Unwaba-Tulo)*

As viagens que os Chaneque e Unwaba-Tulo empreendem em Spiritum lhes permite agir em certos casos como os seres psicopompos das pessoas que crêem em sua mesma religião (no caso dos Chaneque, as pessoas que ainda se mantêm fiéis aos deuses zapotecas; no caso dos Unwaba-Tulo, as pessoas que se mantêm fiéis aos deuses zulus).

**1 ponto:** Observando um espírito durante um turno, o Imortal pode saber de onde ele veio, quais as energias que o tocam, há quanto tempo desencarnou e seu poder.

**2 pontos:** O Imortal pode unir um espírito a seu corpo. O espírito ficará em um estado de torpor e incapaz de sair enquanto o Imortal não a libertar. Uma pessoa que não deseje ter sua alma capturada deverá vencer em uma Disputa de WILL vs. WILL do Imortal. Caso o Imortal seja destruído, o espírito também se perde. A essência de ambos é espalhada no Universo. Um fato importante é que a alma deve ser de uma pessoa fiel à religião do Imortal.

**3 pontos:** O Imortal consegue caminhar por Spiritum sem se preocupar com barreiras místicas ou qualquer tipo de paralisia que envolva poderes espirituais. Mesmo se for agarrada por um Fantasma, ele se livrará e continuará seu caminho.

**4 pontos:** O Imortal consegue convocar as forças espirituais para criarem uma proteção eficiente contra qualquer tipo de dano. Seu IP aumentará em 4 pontos por meia hora e pelo custo de 4 PVs (que não se regeneram enquanto o poder estiver ativado).

## CAMUFLAGEM

*(Chaneque, Unwaba-Tulo, Yamabushi)*

**3 pontos:** O Imortal altera a textura de seu corpo, bem como seus padrões de cor, tornando-se mesclado com o ambiente em que se encontra, simulando rochas, folhas ou outros elementos da paisagem.

## CONHECIMENTOS

### ARCANOS

*(Hsien)*

**0 pontos:** O Personagem é ligado às forças do destino na Orbe, e é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade de qualquer sistema divinatório (Tarô, runas, búzios, interpretação de sonhos, etc.). O Jogador pode fazer uso destes métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

## ELEMENTARISTA

*(Makrobiói)*

**5 pontos:** A alma do Makrobiói está unida ao espírito de um elemental. Esta união incomum dá grandes poderes ao Imortal, ligando-o a um elemento. A vantagem deste Aprimoramento são os Pontos de Focus divididos entre as Formas e Caminhos, mas há a desvantagem de que um terreno natural (lago, floresta, colina...) passa a conter parte de sua essência, e qualquer dano ao local (terremotos, poluição, rituais dos planos inferiores) o afetará também. O local onde protegem deve ter relação com o elemento ao qual estão ligados.

Oréada (Terra)	Entender 3, Criar 1, Controlar 2, Terra 1
Ondina (Água)	Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Água 1
Vestal (Fogo)	Entender 1, Criar 2, Controlar 3, Fogo 1

Boréada (Ar)	Entender 2, Criar 1, Controlar 3, Ar 1
Heliade (Luz)	Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Luz 1
Nictiada (Trevas)	Entender 2, Criar 3, Controlar 1, Trevas 1
Fauno (Animais)	Entender 1, Criar 3, Controlar 2, Animais 1
Hamadriade (Plantas)	Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Plantas 1

## ESCLARECIDO

*(Todas as Origens)*

**1-7 pontos:** O Imortal já deu os primeiros passos rumo ao conhecimento absoluto sobre a Centelha. Apesar de ainda não ter atingido um estado elevado de conhecimento e iluminação espiritual, ele faz idéia de qual é o caminho para se chegar a ele. A maior parte de seu tempo é empregada na busca pela transformação de sua alma com a Centelha em uma alma iluminada por inteiro. Graças a este esclarecimento, o Personagem consegue se evitar a morte definitiva melhor que os outros Imortais. Ele tem um número de dados adicionais igual ao seu valor neste Aprimoramento para resistir à Fraqueza principal de sua Origem. O Imortal precisa ter WILL 20 ou mais para ter este Aprimoramento.

## ESSÊNCIA ARKANITA

*(Urlug)*

**4 pontos:** O indivíduo provavelmente é filho de um Urlug com uma criatura arkanita ou infernal (Daemon, humano possuído por Espectro, Súcubo/Íncubo...). Isso o tornou diferente, alterando sua essência e sua alma. Ele tende a ser mais arredio, mais negro em seus pensamentos. Sua própria aparência é um pouco decadente, às vezes demonstrando o tumulto de sua alma.

Poderes das trevas não afetam normalmente esse indivíduo e ele pode senti-los sem problemas. O Imortal sabe exatamente quando alguém tenta usar os

Caminhos Spiritum, Trevas ou Arkanun perto dele e ainda tem 3D de Resistência à Magia em relação a estes Caminhos. O Personagem começa com 5 pontos para os Poderes Demoníacos, e recebe mais 1 ponto a cada década de existência após o Triunfo. Porém, qualquer teste para identificá-lo como um ser dos mundos inferiores torna-se Fácil (ou passa de Difícil para Normal); seres de Paradísia ou objetos mágicos vindos dos mundos superiores ou alimentados com Pontos de Fé causam +3 no dano.

## FERTILIDADE IMORTAL

*(Todas as Origens)*

**3 pontos:** Para Bogatyr, Chaneque, Makrobiói, Sidhichean, Unwaba-Tulo e Yamabushi, significa que seu primogênito tem a possibilidade de nascer com a Centelha latente. Para Hsien, significa que poderá ter filhos, mesmo com a velhice que atinge seu corpo. Para Urlug, significa que todos os filhos que ele tiver terão a Centelha latente.

## GUERREIRO NATO

*(Bogatyr, Sidhichean, Urlug)*

Alguns Imortais, ao passarem pelo Triunfo, percebem o grande poder que sua Centelha lhes proporciona, e utilizam este grande poder de maneira especial, aumentando suas capacidades de combate. Somente os Imortais das Origens Bogatyr, Sidhichean e Urlug podem adquirir este Aprimoramento, por serem as únicas realmente combativas.

**1 ponto:** O Imortal está sempre com a arma preparada para o ataque, não importando a situação em que o combate se inicie. Ele não precisa gastar nenhum turno para sacar a arma ou apontá-la contra o inimigo. Esse nível dá sempre um bônus de +1 na Iniciativa.

**2 pontos:** O Imortal suprime a essência de sua Centelha, não deixando rastros de sua presença imortal em qualquer lugar que passe. Uma vez que tenha saído do local, não

haverá meios místicos ou naturais de saber que um Imortal esteve ali, mas somente um mortal comum.

**3 pontos:** O primeiro ataque do Imortal é completamente mascarado por este nível. O alvo só perceberá que o Imortal sacou a arma depois de ser atingido pelo ataque, perdendo qualquer oportunidade de se defender, seja por meio místico ou mundano.

**4 pontos:** Cada vez que recebe qualquer tipo de dano em combate, o Imortal se enfurece mais e fica mais agressivo. Para cada ponto de dano recebido em um turno, ele recebe um bônus de +1 no dano para o próximo golpe. A cada 10 PVs perdidos, o Imortal recebe um bônus de 5% nos testes de ataque.

**5 pontos:** O Imortal gira o corpo em torno de si mesmo e faz um único ataque que atingirá todos os oponentes que o cercam. O dano recebe um bônus de +4 sempre que o Imortal passar em um teste de DEX.

## LOA

*(Unwaba-Tulo)*

**4 pontos:** Diferente da maioria esmagadora dos Imortais Unwaba-Tulo, você decidiu proteger os terrenos místicos de uma maneira diferente, “de dentro para fora”: em vez de proteger o Node ou local místico no plano terrestre, este Unwaba-Tulo tornou-se um viajante astral para proteger o mesmo ponto a partir de Spiritum e do Umbral, através do conhecimento do ritual Ysea (ele inclusive é um dos poucos Unwaba-Tulo Ysea).

Uma vez dentro de Spiritum, o Unwaba-Tulo cria um Simulacro dele mesmo, com os mesmos valores de sua ficha, com a diferença que, se o Personagem morrer em Spiritum, ele acorda subitamente, como se despertasse de um pesadelo. Porém existe uma pequena chance (5%) de que ele venha a falecer desta forma.

Como Loa, o Unwaba-Tulo estará ligado a um mortal, seja por parentesco, seja por afinidade, e quase sempre estará ligado a esta pessoa por algum tipo de favor ancestral

que deve ser cumprido, geralmente agindo como anjo da guarda e conselheiro da pessoa.

## MEIO-FAE

*(Bogatyr, Chaneque, Sidhichean)*

**3 pontos:** O Imortal é descendente de uma Fada de Arcádia (normalmente um Elfo), o que lhe garantiu certos benefícios e problemas. O Personagem recebe FR-1, CON-1, DEX+1, WILL+1 e CAR+1. Ele passa a enxergar perfeitamente em ambientes com pouca luz, e ainda recebe Resistência de +1D contra tentativas místicas de ter sua mente afetada (Controlar Humanos, por exemplo). O Ferro Frio é capaz de feri-lo com intensidade maior.

## MEMÓRIA

*(Todas as Origens)*

A mente humana não consegue reter conhecimento indefinidamente – muita coisa pode ser esquecida com o passar dos séculos. A Memória indica quanto o Imortal ainda se lembra de seu passado. É usada para influenciar Testes de INT para lembrar ocorrências do passado distante – incluindo Perícias que o Imortal adquiriu em épocas remotas. Normalmente, estes Testes de INT são Difíceis. Ler o texto “Memória e Visão de Mundo” na Parte 6.

**1 ponto:** Teste com bônus de +5%.

**2 pontos:** Teste com bônus de +10%.

**3 pontos:** Teste com bônus de +15%.

**4 pontos:** Teste com bônus de +20%.

## NOBREZA

*(Todas as Origens)*

**Este Aprimoramento só deve ser usado para Imortais que nasceram antes da Idade Contemporânea.**

**0 pontos (Chaneque, Urlug) ou 2 pontos (Bogatyr, Hsien, Makrobiói, Sidhichean, Unwaba-Tulo, Yamabushi):** O Personagem, antes do Primeiro Pesadelo, era

um nobre ou descendente imediato de algum título de nobreza. Pode ser um conde, visconde, barão ou marquês. Isto garante ao Personagem, mesmo após o Triunfo, alguns direitos e poderes sobre os Humanos. Tome cuidado ao fazer uso de sua influência, pois os nobres costumam ser pessoas muito visadas, e o fato de ter uma aparência muito jovem pode começar a chamar a atenção.

## PERCEPÇÃO CELESTIAL

(*Hsien*)

Os Imortais Hsien são grandes sábios e estudiosos da própria realidade, capazes de identificar fatores que poucos seres seriam capazes. Seu comportamento de eremita lhes dá a chance de se concentrar em algo e obter as respostas para o que procura, deste modo sendo considerados as melhores fontes de informação dos grandes heróis orientais.

**1 ponto:** Concentrando-se por uma rodada, o Hsien pode sentir a presença de Magos e objetos mágicos num raio de 20m a seu redor.

**2 pontos:** O Hsien pode se concentrar de tal modo em uma tarefa que ficará alheio a qualquer coisa que o atrapalhe. Dor, sentimentos ou barulho não poderão distraí-lo de maneira alguma. Esse poder dá um bônus de +30% nas tarefas que exigem concentração (inclui realizar magias, mas lutar não é considerado uma tarefa). Dura uma rodada para ser ativado, e dura até o fim da tarefa.

**3 pontos:** O Hsien consegue entender as correntes de energia mágicas, sabendo quando alguém está utilizando Magia no recinto, qual o estilo utilizado e para onde as energias mágicas rumam (podendo definir seus alvos). Basta um Teste de PER para ativá-lo e conseguir a informação. A análise demora 2d6 rodadas e exige o toque do Imortal.

**4 pontos:** Com este nível o Imortal pode detectar a presença de seres de outras Orbes num raio de 500m. Não se pode saber quem são ou de que raça sejam.

## PLANE SHIFT

(*Chaneque, Hsien, Makrobiói, Unwaba-Tulo, Urlug*)

**1 ponto:** O Imortal possui o poder de, através de complexos rituais (que demoram cerca de dez rodadas para serem realizados), atravessar a barreira entre a Terra e o Inferno ou Ark-a-nun, quando bem entender.

**2 pontos:** Com seu sangue, o Imortal desenha um portal no espaço, e abre uma fenda para Spiritum tempo suficiente para duas pessoas atravessarem. Pode ser usado em Spiritum para abrir fendas para os planos materiais (Paradísia, Terra, Ark-a-nun).

**3 pontos:** O Imortal consegue abrir um portal para o Sonhar ou para Arcádia, e carregar consigo até duas pessoas.

**5 pontos:** O Imortal é capaz de cobrir-se com os véus de Spiritum e desaparecer dos planos materiais, entrando direta e rapidamente em Spiritum. Para os habitantes dos planos materiais, é como se o Imortal desaparecesse (a menos que alguém possua os rituais de Entender Spiritum).

**7 pontos:** O Imortal é capaz de, a partir de Spiritum, atingir as partes periféricas de Aether, e chegar a locais mais longínquos, como o Abismo, Infernun ou Edhen.

**10 pontos:** A maior distância que os Imortais podem atingir é ao ultrapassar a barreira de Aether, chegando a Orbes distantes.

## PORTAL ASTRAL

(*Chaneque, Unwaba-Tulo*)

**4 pontos:** o Imortal é um portal natural para o mundo espiritual, simplesmente atraindo forças de Spiritum conforme seu estado de espírito. Quando está nervoso, tende a atrair fantasmas e *poltergeists*, manifestando sua fúria sem querer através deles. Quando está calmo, espíritos do bem e guias espirituais se aproximam dele, dando um bônus de +4 em Carisma. O Personagem começa com 7 pontos para os Poderes Espectrais, e recebe

mais 1 ponto a cada década de existência após o Triunfo.

## RAÇA DE PRATA

*(Makrobiói)*

**5 pontos:** O Makrobiói realmente é um membro da lendária Raça de Prata. Sua pele é uniformemente prateada e seu corpo é maciço, sem pêlos ou cabelo. Ele parece-se com uma estátua metálica, mas ainda pode mover-se e expressar emoções normalmente. O Makrobiói adquire IP+10, FR+7, DEX-4 e AGI-4.

## RECÉM-CHEGADO

*(Todas as Origens)*

**-2 pontos:** O Imortal esteve fora da Terra ou preso em algum lugar durante séculos e voltou recentemente. O mundo mudou muito. O choque cultural é imenso e apenas a sociedade sobrenatural faz algum sentido para ele. O Imortal só poderá realizar Testes Difíceis envolvendo tecnologia e interações sociais, exceto com criaturas centenárias e milenares, até que possa durante a campanha atualizar suas Perícias.

## REGENERAÇÃO

*(Todas as Origens)*

Regeneração é a habilidade de se curar rapidamente.

**1 ponto:** regenera 1 PV a cada 12 horas.

**2 pontos:** regenera 1 PV a cada 6 horas.

**3 pontos:** regenera 1 PV a cada 3 horas.

**4 pontos:** regenera 1 PV a cada hora.

**5 pontos:** regenera 1 PV a cada meia hora.

**6 pontos:** regenera 1 PV a cada rodada.

**7 pontos:** regenera 2 PVs a cada rodada.

## SEMIDEUS

*(Bogatyr, Chaneque, Makrobiói, Sidhichean, Yamabushi)*

**5 pontos:** o Imortal tem como pai ou mãe um deus de sua cultura (deus eslavo para

Bogatyr, zapoteca para Chaneque, greco-romano para Makrobiói, celta para Sidhichean e xinto para Yamabushi). O Personagem começa com 7 pontos para os Poderes Angelicais, e recebe mais 1 ponto a cada década de existência após o Triunfo.

## SENTIR A CENTELHA

*(Todas as Origens)*

**1 ponto:** O Imortal pode saber se a pessoa com quem conversa é um de sua Origem. Caso o alvo esteja tentando se disfarçar, um Teste de WILL vs. WILL do Imortal é aplicável.

**2 pontos:** O Imortal pode sentir a proximidade de um Imortal de mesma Origem que a sua. A distância máxima que poderá detectar um Imortal de mesma Origem é igual a dez vezes o valor de sua PER.

**3 pontos:** O Imortal é capaz de sentir até mesmo a Centelha latente em uma pessoa que não passou pelo Primeiro Pesadelo. Importante: caso um Sidhichean mate alguém que ainda não atingiu o Triunfo, não receberá a Centelha do Sidhichean morto.

## SOBREVIDA

*(Bogatyr, Hsien, Sidhichean, Yamabushi)*

**4 pontos:** O Imortal treinou seu próprio corpo a resistir aos modos “corriqueiros” em que a Morte ataca as pessoas. Embora os Imortais não morram de fome, sede, frio ou pela privação de sua respiração, eles ainda enfrentam a dor que todas estas moléstias causam. Um Imortal nunca morre afogado, mas mesmo assim sente a dor de seus pulmões preenchidos por água, por exemplo.

Um Personagem com o Aprimoramento Sobrevida não sente mais a dor de tais moléstias, podendo comer ou beber simplesmente quando quiser, andar nu em meio a uma tempestade de neve sem sentir frio ou ser congelado, ter doenças muito fortes (lepra, ebola, hanseníase) eliminadas logo que o infectam, e

simplesmente não precisar mais respirar, fazendo-o quando quiser.

## SOLO SAGRADO

*(Todas as Origens)*

**-2 pontos:** Por superstição e conhecimento de certas histórias sobre Imortais, o Personagem se recusa a batalhar contra outro Imortal em solo sagrado (igrejas, cemitérios, altares silvestres, templos e santuários). O Imortal simplesmente não consegue batalhar enquanto estiver pisando em solo sagrado, não importa o quanto se esforce ou seja necessário; ele inclusive fugirá no caso de um Imortal inimigo tentar atacá-lo dentro do solo sagrado. A principal história sobre a proibição de se lutar em solo sagrado conta a história de dois Imortais Sidhichean que lutaram muito próximos do Monte Vesúvio, e exatamente como punição dos deuses é que o Vesúvio entrou em erupção e destruiu por consequência as cidades de Pompéia e Herculano.

## TENGU

*(Yamabushi)*

O Yamabushi realmente é um metamorfo da raça Tengu, os homens-corvo. Seus poderes de matamorfose estão despertando, mas ainda não o torna um mestre das formas como um Tengu comum.

**2 pontos:** O Yamabushi consegue se transformar em um corvo comum, adquirindo todas as características deste (vôo e visão aguçada mesmo à noite).

**3 pontos:** O Imortal consegue transformar seu corpo em uma revoada de corvos, equivalentes a 1 corvo por PV. Cada corvo possui 1 PV e pode ser comandado independentemente pelo Yamabushi (#ataques 1, bicada/garra 50/0, dano 1). Exige 2 rodadas para transformar ou voltar à forma humana.

**4 pontos:** Este Nível permite ao Yamabushi se tornar um homem-corvo, adquirindo os seguintes bônus: FR+6, COM+6, IP+2,

AGI+3, PER+3. Poderá atacar com o bico (Bico 50/50, dano 1d6) e com as garras nos pés (Garras 50/50, dano 1d6).

## VISÃO DOS PLANOS

*(Hsien)*

Os Imortais Hsien possuem uma percepção extremamente apurada do que acontece à volta, e prevêem com antecedência muitos fatos ao se concentrarem do percurso natural das coisas.

**1 ponto:** Leitura de Auras. Com este nível, o Hsien é capaz de ler e entender a aura das pessoas, e saber o estado emocional de uma pessoa.

**2 pontos:** Previsão. É o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e evitar surpresas (deve estar prestando atenção na vítima).

**3 pontos:** Sonhos. Um Hsien com este poder permanece ciente do que está acontecendo à sua volta quando está dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com seu destino.

**4 pontos:** Projeção Astral. O Hsien consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico do astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma viajar por Spiritum.

**5 pontos:** Premonição. O Hsien consegue fundir parte de sua consciência com a consciência cósmica, e descobrir o que poderá acontecer em determinado tempo e lugar. Permite também conhecer quais fatores são relevantes e quais não são em relação a determinado problema.

**6 pontos:** Fusão com o Cosmo. O Hsien é capaz de literalmente se fundir ao Cosmos, e abandona sua carcaça imortal. Assim, ele adquire o conhecimento sobre as coisas que aconteceram e as que ainda acontecerão.

## ZILANT

*(Bogatyry)*

**5 pontos:** Zilant é o nome que os eslavos dão aos Dragões que se disfarçavam e atacavam as pessoas nas vilas, agindo como os Íncubos europeus. Zilant também são os filhos de um Zmey (Dragão eslavo) com uma mulher entregue a ele em troca de paz na vila. Os Zilant vivem muito isolados, e são extremamente raros. O Personagem recebe FR+5, CON+5, AGI+4, PER+3, CAR-3 e IP+2. Os Zilant eram descritos como homens muito grandes e fortes, que iam às guerras com uma vontade insaciável de matar, e sempre voltavam sem nenhum arranhão. Seu comportamento era sempre arrogante e sanguinolento, pouco se importando com as outras pessoas.

**6 pontos:** Neste estágio, o Zilant está muito mais próximo do sangue puro de seu antepassado Zmey, podendo inclusive assumir temporariamente (1 cena) uma forma monstruosa, um meio-dragão. Este nível permite ao Bogatyry se tornar um monstro com a aparência de um lagarto gigantesco humanóide. O Bogatyry adquire os seguintes bônus enquanto nesta forma: FR+6, CON+6, IP+2, garras que fazem dano de 1d10 (ajustar bônus de FR para dano). A forma do monstro possui entre 2,5 e 3m de altura. Semanalmente, é considerado que o Bogatyry tem 6d6 em dano da baforada de fogo, que ele pode dividir como quiser durante a semana (os dados são anulados ao final da semana, caso não sejam todos usados).

## PARTE V

# ARTEFATOS E RITUAIS

Embora existam Humanos que adquirem a imortalidade através da Centelha, ainda há muitas outras formas de se simular a Centelha, ou mesmo adquiri-la, mostradas abaixo. Algumas são relativas a modos de se utilizar a Magia para tornar-se imortal, outras estão ligadas a criaturas e objetos especiais que mantêm seu “usuário” incapaz de ser morto por formas naturais. Há ainda Rituais e Artefatos que lidam com o próprio conceito da Centelha, manipulando-a.

## ABRAÇO DOS RIOS GÊMEOS

*(Ritual: Metamagia/Terra 3)*

Os Magos Fang Shih, que lidam com o Feng Shui, são conhecidos não somente pelo arranjo de energias em um aposento, mas também na ajuda da natalidade. Eles são conhecidos por suas capacidades divinatórias, mas mesmo isso não é suficiente para assegurar o nascimento de um ser especial. Através do uso do Feng Shui e de horóscopos, este Ritual cria a atmosfera que dá maior chance de se conceber um Hanyu (nome chinês para qualquer humano especial, o que inclui Imortais).

O Fang Shi arruma o aposento com um certo alinhamento de jade, velas e incenso resultando em uma formação em forma de V, purifica o aposento, e assim atrai grande quantidade de energias do Yang. O casal (com ambos usando colares ou anéis de jade para atrair energias místicas para seus corpos) copula dentro da formação em V. Normalmente, as chances do nascimento de um ser assim é de menos de 2%, mas chega a 20% com este Ritual (jogando 2d10, ou 3d6).

Se o Ritual for usado com um casal onde ambos são humanos comuns, a mulher ficará automaticamente grávida, mas a chance de nascer um Imortal volta a ser menos de 2%.

## AMBROSIA E NÉCTAR

*(Artefato)*

Respectivamente o alimento e a bebida dos habitantes da cidade paradisiana Olympus, é dito que quem se alimentar deles adquire a imortalidade divina. O alimento Ambrosia também é a refeição dos habitantes de Katmaran, onde chamam de Amrita. Sua consistência é muito parecida com a de uma geléia, de cor âmbar como o mel. Alguns estudos sobre a origem de Aquiles conta que em vez de ter sido banhado no Rio Estige, Aquiles na verdade teria sido ungido com Ambrosia e levado em uma fogueira ritual, para assim adquirir a invulnerabilidade. Algumas teorias sobre o Néctar afirmam que ele é como o leite, e por isso mesmo alguns estudiosos dizem que Hércules, quando bebê, teria bebido Néctar e não o leite materno de Hera (leite este que também confere a imortalidade a quem bebe).

## AMULETO DE PRESERVAÇÃO

*(Artefato)*

O usuário deste amuleto nunca saberá dos reais poderes deste item, até que o usuário morra e seja trazido de volta à vida, em plenas condições físicas e mentais. O amuleto preserva o corpo morto, e conserta



todo o dano feito a ele, seja de venenos, feridas, magia ou físico.

## ANEL DE REGENERAÇÃO

*(Artefato)*

Este famoso anel é o sonho de todo guerreiro, mas os poucos conhecidos (os sábios estipulam que 50 ou 60 anéis, no máximo, foram feitos em toda a história da alquimia) estão muito bem guardados e protegidos por seus donos.

Este anel regenera 1 PV por rodada, podendo inclusive trazer o dono de volta à vida ou recuperar membros decepados. Para ser ativado, o Personagem precisa usar o anel durante 24 horas inteiras, e somente então a magia passa a fazer efeito. O anel não regenera danos causados por fogo ou ácido, nem ferimentos ou mutilações causadas antes dos poderes mágicos do anel serem ativados.

## ARMA MUTILADORA

**(VORPAL)**

*(Artefato)*

A Arma Vorpal conta em combate como uma Arma Mágica +5 (sempre com o dano de Corte, nunca somente de Perfuração ou de Contusão). Porém, caso o Personagem que a esteja manejando consiga um Acerto Crítico, a arma arranca um braço, ou mesmo a cabeça do oponente. Sempre que o usuário conseguir um Acerto Crítico, role na tabela abaixo para saber qual membro do oponente foi decepado.

<b>Membro</b>	<b>1d10</b>	
Braço direito	1-3	
Braço esquerdo		4-5
Perna direita	6-7	
Perna esquerda	8-9	
Cabeça	0	

## ARMA TROLL

*(Artefato)*

As armas Troll possuem uma característica muito interessante e perigosa, principalmente contra criaturas que regenerem naturalmente, como Trolls, Vampiros e Imortais. O bônus mágico desta arma NÃO pode ser regenerado por criaturas ou itens que regenerem magicamente. O dano normal da arma é regenerado pela criatura, mas os bônus mágicos só podem ser regenerados 1 hora após o dano ter sido feito. Os bônus variam entre +1 e +3.

## CINTURÃO DO TROLL

*(Artefato)*

Este cinturão é confeccionado a partir de um cinto de couro. Ele embebido em sangue Troll por um mês e um dia, e depois deixa-se secar. Este processo deve ser repetido por 5 vezes e só então encantado com as Magias necessárias.

O usuário deste item passa a ter FR 27 (bônus de dano +7). Além disso, ele passa a regenerar danos físicos à taxa de 1 PV a cada duas rodadas, podendo inclusive voltar à vida caso tenha chegado a morrer por dano. O Cinturão do troll não regenera danos causados por fogo ou ácido, e só passa a funcionar após ser usado por seu dono durante uma semana.

## EGRÉGORA CONTRA A CENTELHA

*(Manifestação de Fé: 3 pontos de Fé)*

Um Renascido de Ezequiel (leia no texto “Outros Seres Imortais e Antagonistas”, no próximo capítulo) é capaz de traçar círculos de proteção contra criaturas imortais, utilizando materiais que carrega consigo (escamas de carpa, bronze em pó, ouro e carvão em pó, serragem de freixo ou sangue fresco, de acordo com o círculo). Quando o Renascido de Ezequiel terminar, o círculo se converterá em uma finíssima barreira invisível de energia

(chamada egrégora) que impedirá a entrada de qualquer efeito ou presença imortal.

Demora um minuto para cada metro de raio do círculo, e qualquer criatura imortal que deseje passar pela barreira deve fazer uma Disputa de WILL vs. WILL do Renascido de Ezequiel.

Bronze em pó vs. Mortos-Vivos  
Etéreos e Corpóreos (com exceção dos Revenantes)

Ouro e carvão em pó vs. Imortais devido a Parasitismo (Demônios e Vampiros)

Sangue fresco vs. Imortais devido a Rituais e/ou Itens Mágicos

Escamas de carpa vs. Dragões

Serragem de freixo vs. Imortais com Centelha e Revenantes

## ESPADAS DE METHOS

*(Artefato)*

Methos é conhecido como um dos mais antigos Imortais na Terra, morto apenas recentemente. Aqueles que conhecem a lenda de Methos o colocam como contemporâneo de Gilgamesh, embora não saibam qual sua Origem, sendo a mais aceita a Origem Sidhichean. Conta-se que Methos viveu por milênios sem nunca chegar à letargia ou à apatia que eventualmente um Imortal chega, após acreditar ter visto, presenciado e vivenciado tudo o que a Terra teria a oferecer. O prazer em viver de Methos sempre foi algo buscado por muitos Imortais e até mesmo outros seres de vida eterna (como Mortos-Vivos conscientes, Anjos, Demônios e Vampiros). Quando morreu, Methos transferiu sua Centelha a uma pequena coleção de espadas que ele possuía, não mais que 6 espadas.

O único efeito das Espadas de Methos é despertar os sentidos da criatura imortal para o mundo, e tudo o que ainda lhe falta fazer e ver acontecer, impedindo o ser eterno de tornar-se recluso e desiludido com a imortalidade.

## ETTERNE

*(Artefato)*

O tomo chamado de Etterne é conhecido como o único que conseguiu descrever um dos Selos da Criação, a Palavra “Eternidade”. Diz a lenda que Etterne foi escrito por um poderoso Mago infernita que estudava os Selos da Criação utilizados pelos seus deuses negros tenebritas, e ele dedicou-se à Eternidade. Utilizou um livro muito extenso (equivalente a um livro de cem mil páginas!) para descrever este Selo, finalmente chegando à descrição dela e ele próprio adquirindo a imortalidade decorrente da manipulação da Eternidade, sumindo na Orbe. É dito que qualquer um que estude o tomo (escrito em uma língua infernita muito antiga) e desvende tudo o que está escrito nele, adquirirá a verdadeira imortalidade possuída pelos tenebritas e edhênicos (imortalidade não só física, mas espiritual, o que significa que suas memórias de vidas passadas são totalmente resgatadas, a alma sai do círculo de reencarnações, é impossível de ser manipulada com o Caminho Spiritum, ou ferida por qualquer forma).

## FOME DE KOSCHEI

*(Ritual: Humanos/Spiritum/Metamagia 6)*

Este Ritual, muito temido por todos os Imortais que o conhecem, é uma das principais armas dos seguidores de Koschei e Baba Yaga, nas planícies russas, contra os Bogatyr. Koschei é um imortal perpétuo (ou seja, não morre por nenhum modo que mataria mesmo um Imortal com Centelha), mas ainda depende da energia mística da Eternidade para manter seus poderes em estado máximo. Grande seguidor de Alura, Koschei aprendeu este Ritual, capaz de “sugar” a Centelha de um Imortal, seja qual for sua Origem.

O Ritual consiste em capturar o Imortal e prendê-lo em um altar especialmente construído com corpos de fetos abortados, representando a negação da

energia da vida. O Imortal então é algemado ao altar e o realizador do Ritual o tortura por 7 dias, sem interrupção. Após este tempo, é necessário invocar um seguidor da infernita Zarich, que absorverá a Centelha do Imortal e a entregará ao realizador do Ritual. O Imortal então torna-se um mortal comum, e normalmente é morto no momento seguinte pelo realizador do Ritual.

Qualquer pessoa que realize o Ritual e adquira a Centelha torna-se um Imortal, com os mesmos Aprimoramentos, Poderes e Fraquezas do Imortal que perdeu a Centelha. No exato momento em que recebe a Centelha, o novo Imortal passa por seu Primeiro Pesadelo, e é testado para finalmente chegar ao Triunfo.

## KESSENCU

*(Artefato/Simbionte)*

Um segredo guardado a sete chaves pelos reclusos Magos tibetanos da Ordem Dalou'laoshi, os Kessenchu são vermes místicos que passam a viver no corpo de seu hospedeiro, alimentando-se de seus hormônios. Em troca, os Kessenchu simulam a Centelha e um certo grau de regeneração a seu hospedeiro, sendo comuns estórias contadas pelos tibetanos sobre campeões de sua fé cujos ferimentos de fechavam a velocidades incríveis, e ainda voltavam à vida mesmo depois de uma morte certa. Juntamente com a regeneração dos ferimentos, o portador dos Kessenchu não envelhece ao adquirir os vermes.

Embora todo e qualquer ferimento possa ser regenerado, alguns danos são mais difíceis e demorados: lesões ao cérebro obrigam o portador a entrar em coma enquanto o cérebro se regenera, ferimentos por membros decepados se fecham (a não ser que o membro decepado seja aproximado do local e os vermes reúnem as partes), grande perda de sangue também o obriga a entrar em coma enquanto se regenera, entre outros efeitos.

A maior fraqueza dos portadores dos Kessenchu é igual à dos Imortais: a decapitação. Um golpe correto no pescoço ou à coluna vertebral na altura da nuca é capaz de destruir o fluxo central da energia vital, matando tanto o portador como os Kessenchu. Somente pessoas consideradas muito dignas pelo Dalou'laoshi podem adquirir os Kessenchu, juntamente com uma missão muito difícil e/ou demorada (como um guerreiro que dizem ter adquirido a missão de eliminar 1000 pessoas de má índole).

## KESSEN-SATSU

*(Artefato)*

Este veneno criado pelos poderosos Magos do Dalou'laoshi tibetano foi desenvolvido com o único intuito de eliminar definitivamente os efeitos de regeneração e imortalidade que os Kessenchu geravam em seus hospedeiros. O Kessen-Satsu é um composto mágico cujo único efeito é negar a capacidade de regeneração da criatura infectada com ele (incluindo aí Demônios, Anjos, Vampiros, Trolls e todos os Imortais). Logo que surte efeito (após 1d6 rodadas), a criatura perde sua imortalidade de vez caso ela não faça parte de sua essência (ou seja, em Imortais o efeito é temporário – 1d6 rodadas). Caso não seja tratado o Imortal continuará um simples mortal enquanto o veneno ainda circular por seu corpo, aumentando as chances de ser morto por qualquer motivo.

## LÂMINA ASTRAL

*(Artefato)*

Baseando-se na criação da Tesoura Astral, os principais manipuladores de almas de Paradísia (como os Recíperes) criaram armas cuja lâmina é capaz de ferir diretamente a alma de um alvo, porém, com uma eficácia menor que a Tesoura Astral.

Qualquer arma de Corte e/ou Perfuração pode ter uma Lâmina Astral, e

isto significa que o dano é causado diretamente no Fio de Prata ou o Fio Negro (dos Liches, Múmias, Revenantes, Vampiros e Filhos de Hecate), que liga o espírito ao corpo de uma pessoa. O dano é exatamente igual ao da arma, e retirado diretamente dos PVs da vítima, sem IP, resistências ou Magias de proteção. Quando os PVs do Personagem atacado chegarem a zero devido à Lâmina Astral, significará que a alma foi desprendida definitivamente do corpo, anulando a Centelha de um Imortal (e obrigando tanto seres mortais como seres imortais e reentrarem no ciclo de reencarnações).

## MAÇÃS DE IDUNN

*(Artefato)*

No norte glacial de Paradísia há um pomar de macieiras com milênios de existência, que resistem à neve absoluta, criando um ambiente de eterna primavera onde se localizam. Esta plantação está sob os cuidados da deusa germânica Idunn de Aasgard, cônjuge de Bragi, sendo sua protetora e a responsável pela distribuição das preciosas maçãs que dali brotam entre os deuses e deusas do norte gelado. Estas frutas impedem que as divindades envelheçam, desde que se deliciem delas regularmente.

Os efeitos delas para um mortal eram desconhecidos até uma seita de arcanos da Thule atravessar a Bifrost em 1291d.C. Eles trouxeram consigo 12 maçãs, um presente de Idunn, sendo que cada um dos seis mestres das runas se alimentou de uma e guardou outra para o futuro distante. As maçãs conseguiram que a amante da Morte, a Velhice, se ajoelhasse e pedisse clemência a estes mortais durante mil anos. Quando o distante ano de 2291d.C. chegar, apenas uma outra maçã de Idunn será capaz de livrar os dois arcanos sobreviventes da fúria da desgastada Velhice por mais um milênio. Em nossa época, o paradeiro de quatro dessas maçãs é desconhecido pelos mortais.

## MEDALHÃO DE IMORTALIDADE

*(Artefato)*

Enquanto estiver usando este poderosíssimo medalhão, o usuário não envelhece. Ele ainda é vulnerável a dano ou morte, mas qualquer efeito mágico que dependa de avanço a idade não o afeta. O único problema é que o usuário se torna dependente deste medalhão, e retirá-lo faz com que o usuário envelheça 10 vezes mais rápido, até alcançar sua idade “verdadeira” (é claro que, em alguns casos, isto poderá levá-lo à morte por velhice em alguns poucos dias ou semanas).

## MORTUS IMMORTUS

*(Ritual: Spiritum/Arkanun 8)*

Conta-se que este ritual tem uma versão original criada por reis-feiticeiros arkanitas há milênios, mas se perdeu. Este ritual foi adaptado por Abdul Alhazred em seu livro Necronomicon. Para este Ritual ser realizado, é necessário um mês inteiro banhando-se com sangue humano e ervas muito raras (duas delas encontradas somente em Ark-a-nun). Após um mês, uma sala é preparada por mais uma semana, com círculos místicos, pentagramas e velas minuciosamente desenhados e posicionados, e uma “cama” feita de crânios de Magos, onde o Mago se deitará. Ao deitar-se, o Mago entra em coma profundo e o Ritual tem efeito: o Fio de Prata que liga a alma ao corpo é alterada para um Fio Negro, e reforçado para não se romper nunca (teoricamente). O Mago deve empregar 10 Pontos de Magia no momento em que entra em coma profundo.

Como efeito de um Fio Negro, o novo Lich torna-se um verdadeiro Meca ambulante, reduzindo os Pontos de Focus de todos os seres próximos em 2 pontos. Como efeito colateral, o Lich deixa de absorver energia vital, tornando-se com o tempo uma

criatura cadavérica e decadente, apodrecendo com o passar dos anos, como se seu corpo estivesse morto desde que o Ritual foi realizado. Como um Morto-Vivo, o Lich recebe 7 pontos para comprar Poderes Mortuários, e mais 1 ponto para cada década no estágio de Lich. Os Liches são imunes a dano não-mágico, fogo, ácido, venenos, eletricidade; um outro efeito curioso no Ritual é que o crânio do Lich torna-se indestrutível a qualquer ataque mágico e não-mágico (dizem que raros seres de Infernum e do Abismo constróem suas armas e armaduras com crânios de Liches terrestres, infernitas e arkanitas...).

## NULIFICAR A CENTELHA

*(Ritual: Spiritum/Metamagia 5)*

Outro Ritual muito temido pelos Imortais, consiste na eliminação da característica especial do Fio de Prata do Imortal, tornando-o assim um simples mortal. O Ritual consiste em torturar o Imortal por 3 dias e 3 noites de Lua Minguante, buscando obrigá-lo a repetir um cântico profano conhecido pelo realizador do Ritual, uma frase infernita que significa “Abro mão da imortalidade divina em troca de uma eternidade de sofrimento nas Montanhas do Abismo”.

Caso ao fim dos 3 dias e 3 noites o Imortal finalmente repita a frase, a Centelha é imediatamente dissipada e ele torna-se um mortal comum, e atormentado até a morte com pesadelos e alucinações do Abismo; em sua morte, um ser Abissal virá em busca de sua alma, mas ela poderá ser levada a qualquer local, desde que haja uma criatura psicopompa na área. Caso o Imortal resista à dor e não repita a frase, ele continuará com a Centelha e nunca mais poderá ser alvo deste Ritual, porém, terá sua alma marcada com um sinal que todo seguidor de Zarich reconhecerá, tornando-se um alvo eterno das forças do Mundo Morto e de Angra Mainyu.

## ORÁCULO DE EZEQUIEL

*(Manifestação de Fé: 10 pontos de Fé)*

Muito utilizado pela Ordem dos Renascidos de Ezequiel, esta Manifestação de Fé permite a criação de um Revenante totalmente fiel às vontades da Cidade de Prata. Primeiro o religioso entoia o oráculo “Ossos dessecados, escutai a palavra do Senhor, pois ele vai fazer reentrar em vós o sopro da vida para vos fazer reviver. Ele porá em vós músculos, fará vir carne sobre vós, cobrir-vos-á de pele; depois fará entrar em vós o sopro da vida, a fim de que revivais. E sabereis assim que ele é o Senhor.”

Após este oráculo, qualquer ossada ou cadáver será completamente restaurado, porém sem vida. Caso o religioso não faça o segundo oráculo, nada mais acontecerá. O segundo oráculo é “Vem, espírito, dos quatro cantos do céu, sopra sobre esse morto para que reviva.” Com a recitação deste segundo oráculo, a energia celestial preencherá o corpo do antigo cadáver e o fará voltar à vida como um Revenante, e com uma missão muito importante para a Cidade de Prata, passada ao espírito do Revenante antes que ele volte ao corpo.

## ORBES TRIGÊMEAS

*(Artefato)*

Este artefato faz parte de um “conto de fadas” arkanita, que conta a estória de três grandes cavaleiros arkanitas que desejavam o amor da princesa de seu feudo, e para isso tinham de reunir três esferas de cristal azul, espalhadas por Ark-a-nun. Após certos acontecimentos, os três cavaleiros perceberam que o verdadeiro valor é o da amizade, e não o de um casamento arranjado. Um dos três cavaleiros tinha a intenção de trair os outros dois, e foi punido recebendo os efeitos da Orbe da Loucura, enquanto os outros cavaleiros, de alma mais justa, receberam os efeitos da Orbe do Poder e da Orbe da Imortalidade, respectivamente.

Sabe-se que as Orbes Trigêmeas devem ser reunidas para que os efeitos surjam; até o momento da união das Orbes, nenhuma delas tem poder algum. Quando unidas, elas só liberarão sua capacidade na presença de precisamente 3 seres, sendo que um deles receberá o Poder, o segundo receberá a Imortalidade e o último receberá a Loucura. As Orbes Trigêmeas são muito aleatórias quanto à escolha de quem receberá qual capacidade (ou seja, a decisão é do Mestre).

Quem receber o Poder, terá 10 pontos para adicionar aos Atributos, 100 para as Perícias, 20 pontos para comprar qualquer Poder Vampírico, Angelical, Demoniaco ou Mortuário, e 5 Pontos de Focus para adicionar como quiser. Quem receber a Imortalidade, simplesmente terá sua existência perpetuada pela eternidade, sendo considerada uma benção, mas também uma maldição. Quem receber a Loucura, terá perturbações mentais equivalentes a -5 pontos de Aprimoramentos.

## PEDRA FILOSOFAL

*(Artefato/Ritual)*

Este artefato é talvez o mais almejado pelos Alquimistas, e demora décadas para ser criado, exigindo que o Alquimista aprenda diversas línguas antigas e mortas, e diversos Caminhos de Magia. Ele precisará adquirir honra, moral e espiritualidade para poder lidar com os espíritos antigos que o ajudarão nas diversas tarefas de preparação da pedra até transformá-la no produto final.

Quanto mais próximo de descobrir a Pedra Filosofal um Alquimista se encontra, mais próximo da perfeição física, moral e mental ele estará. Entre os poderes que a Pedra Filosofal fornece a seu criador está a capacidade de transmutação de elementos (como o já conhecido processo de transformação de chumbo em ouro) e a imortalidade (ele não envelhece mais, e sempre voltará à vida quando morto). Na verdade, o maior de seus poderes é a

transformação que a pedra causa na pessoa que a desenvolver.

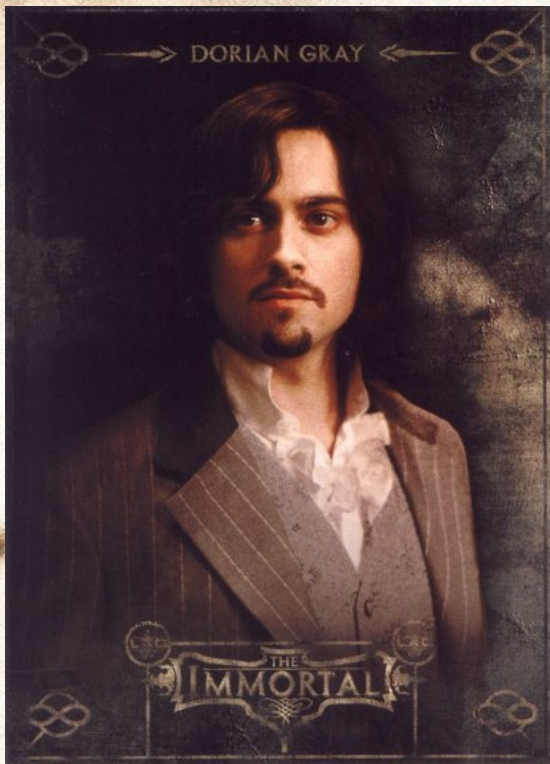
A Pedra Filosofal só funciona para o Alquimista que a criou. Para todas as demais pessoas, ela não passará de uma pedra comum, sem valor algum.

## POÇÃO DO LICH

*(Artefato)*

A poção que realiza esta transformação leva anos para ser destilada, e é considerada uma espécie de Pedra Filosofal entre os Alquimistas da Ordem de Tenebras, Ordem de Luvithy e Magos das Sombras. O líquido espesso e negro envolve Rituais extremamente complexos e demorados para ser finalmente bebido e, uma vez bebido, é um caminho sem retorno. Por esta razão, somente os feiticeiros necromânticos mais fanáticos (ou insanos) realmente chegam a ingerir a Poção do Lich. A partir do dia em que ingeriu a poção, o corpo do feiticeiro cessa de absorver energia vital, apodrecendo como se fosse um cadáver, embora o Lich não morra, com sua alma presa ao corpo morto através de um Fio Negro.

Como efeito de um Fio Negro, o novo Lich torna-se um verdadeiro Meca ambulante, reduzindo os Pontos de Focus de todos os seres próximos em 2 pontos. Como efeito colateral, o Lich deixa de absorver energia vital, tornando-se com o tempo uma criatura cadavérica e decadente, apodrecendo com o passar dos anos, como se seu corpo estivesse morto desde que o Ritual foi realizado. Como um Morto-Vivo, o Lich recebe 7 pontos para comprar Poderes Mortuários, e mais 1 ponto para cada década no estágio de Lich. Os Liches são imunes a dano não-mágico, fogo, ácido, venenos, eletricidade; um outro efeito curioso devido à ingestão da Poção do Lich é que o crânio do Lich torna-se indestrutível a qualquer ataque mágico e não-mágico (dizem que raros seres de Infernun e do Abismo constróem suas armas e armaduras com crânios de Liches terrestres, infernitas e arkanitas...).



## QUADRO VIVO

*(Ritual: Humanos/Spiritum 6)*

Conta-se que um dos mais ilustres Magos a se sujeitar a tal Ritual foi Dorian Gray, um conhecido aristocrata da era vitoriana. Tal Ritual consiste em transferir sua “mortalidade” a um auto-retrato, e assim o realizador do Ritual deixa de envelhecer; seus próprios ferimentos se curam com a velocidade do pensamento. Enquanto os anos passam, é a imagem no auto-retrato do realizador do Ritual que envelhece. O Ritual tem efeito até o momento em que o realizador olhe seu próprio quadro, sendo que neste momento a “mortalidade” volta a ele de maneira cruel: ele envelhece em segundos todas as décadas, séculos e milênios que deveriam agir sobre seu corpo. O quadro também torna-se seu ponto fraco: caso o quadro seja destruído, o realizador morre imediatamente. Atualmente, este Ritual é realizado em fotografias (embora as fotos devam ser grandes como se fossem um verdadeiro auto-retrato).

## RAPINA ESPIRITUAL DE DAMBALLAH

*(Ritual: Humanos/Spiritum/Arkanun 5)*

Este Ritual consiste em transportar sua própria alma para dentro de uma vítima, transformando a alma da vítima em uma Aparição e passando a viver no corpo dela como se sempre fosse seu. Muitos Magos e Demônios tornam-se seres imortais ao realizarem este Ritual sempre que seus atuais corpos encontram-se muito velhos ou doentes, transferindo-se para outra pessoa e mantendo-se incógnitos e sempre jovens pela eternidade.

Para ser realizado, deve-se manter a vítima deitada, enquanto o realizador do Ritual entoava cânticos invocando os grandes poderes da arkanita Damballah. Os céus começam a trovejar, e grandes relâmpagos anunciam que o Ritual está quase terminando. A vítima então faz uma Disputa de WILL vs. WILL do realizador do Ritual. Caso perca, sua alma é desprendida de seu corpo e a vítima se torna uma Aparição, enquanto a alma do realizador incorpora na vítima. Caso a vítima vença a disputa, a disputa continua até a vítima perder ou o realizador obter uma falha crítica, em que sua alma é arrancada de seu corpo e ele próprio torna-se uma Aparição.

Sabe-se de muitos praticantes do vodu que realizam este Ritual para transferir suas almas para corpos de bonecos especialmente criados para este Ritual (tais bonecos se assemelham muito aos Vampiros Asimani). Neste caso, a transferência é automática, sem exigir nenhuma disputa.

## SANTO GRAAL

*(Artefato)*

O Santo Graal é uma relíquia sagrada, alegadamente o cálice que Jesus Cristo utilizou durante a Santa Ceia. Apesar de originalmente esculpido em madeira, aos

olhos das pessoas justas e honradas, o cálice parece ser feito do mais puro e perfeito ouro.

O cálice pode curar qualquer doença, maldição ou veneno, conhecidos ou desconhecidos, em seres mortais e imortais. Também pode trazer um morto de volta à vida ou dar a imortalidade àquele que dele beber (mas somente uma pessoa justa e honrada pode se beneficiar dos poderes do Santo Graal). Outra das lendas relativas a este artefato é que ele possui o poder de curar definitivamente um Vampiro de sua maldição eterna.

## SUPRESSÃO DO FIO DE PRATA

*(Ritual: Spiritum/Metamagia 4)*

Outro Ritual feito para matar algo que não pode ser morto, também tem eficácia em qualquer ser vivo. O Mago que realiza este Ritual torna seu alvo uma criatura de Espírito Fraco, ao obrigar a vítima a inspirar o vapor de uma mistura especial de sangue, ervas raras e qualquer objeto conjurado do Umbral.

O espírito da vítima estará sempre a ponto de se separar da carne e voltar a Spiritum. A vítima perde automaticamente 2 pontos de CON e de WILL. Falhará automaticamente em qualquer teste de WILL ou CON que sirva para evitar uma morte imediata ou automática e não poderá ser ressuscitada (ou seja, suprime a ação da Centelha). É bem provável que se torne uma Aparição.

## TESOURA ASTRAL

*(Artefato)*

Um item mágico muito temido, a Tesoura Astral é um dos únicos objetos

capazes de cortar o Fio de Prata ou o Fio Negro (dos Liches, Múmias, Revenantes, Vampiros e Filhos de Hecate), que liga o espírito ao corpo de uma pessoa. A tesoura faz 2d6 pontos de dano por rodada no fio, e estes pontos de dano são transmitidos diretamente ao dono do fio, sem IP, resistências ou Magias de proteção. Quando os PVs de um Personagem chegam a zero desta forma, sua forma astral é destruída, e a vítima é destruída para sempre.

## WYENGARR DE JARNVID

*(Artefato)*

Ao sul da Dinamarca, há uma floresta de gigantescas árvores de ferro vermelhas retorcidas e sem folhas, chamada Jarnvid. Nesta floresta há uma tribo matriarcal de Jothuns (as Jarnáxas) que praticam a bruxaria e servem todas de amantes das criaturas nórdicas mais maléficas. Seus filhos com os monstros nórdicos são horríveis em aparência, a maioria na forma de um demônio lupino. Odhin costuma enviar Einherjars para matarem estes lobos demoníacos e transformar suas peles em uma armadura chamada Wyengarr.

As Wyengarrs de Jarnvid são entregues pelas Valkírias aos guerreiros mais valorosos, concedendo-lhes a imortalidade e a invulnerabilidade absoluta. Nada, em todos os mundos, irá querer matar o portador da armadura. Espadas irão parar em pleno ar, flechas irão se desviar da trajetória. Porém, este poder divino possui um custo muito alto: o guerreiro terá apenas nove dias de vida. No final deste tempo, o Wyengarr irá transformá-lo em um lobo monstruoso que imediatamente terá seu corpo carbonizado pelas chamas de Muspellsheim.



## PARTE VI

# A IMORTALIDADE

*"I am immortal, I have inside of me blood of kings,  
I have no rival, no man can be my equal"*  
- Queen, Princes of the Universe

Ao se jogar com um Personagem que atravessa os séculos, é preciso muito preparo tanto por parte do Mestre como do Jogador. Personagens cientes de sua mortalidade agem com um certo comportamento, por saberem que um dia morrerão, enquanto seres eternos sabem que sua morte só será causada por fatos muito restritos. A seguir serão discutidos seis tópicos sobre a Imortalidade e seu uso em uma campanha.

## PRIMEIRO PESADELO E TRIUNFO

*"Porque é imortal,  
Não morre no final"*  
- Sandy & Junior, *Imortal*

Apesar de o termo ser exclusivo de Imortal: A Centelha, o Primeiro Pesadelo deve ser pensado muito bem pelo Jogador, pois ele definirá o que o Personagem acredita haver na pós-vida. Cada Origem tem duas opções para o destino da alma do Imortal em potencial; este destino mostra com quem o Imortal se encontrou durante sua experiência antes da ressurreição, e será de grande valor para qualquer questão relacionada à sua fé e a seu medo ou vontade de morrer definitivamente e encontrar-se com seus deuses.

O que pensa uma pessoa que morre e cai no Inferno, para depois voltar à vida na Terra, sem entender nada do que aconteceu?

Ela teria a intenção de aliar-se aos seres malignos e agir sob seus desígnios na Terra, ou agiria como um defensor contra estas mesmas forças maléficas que o atormentaram no Inferno, em busca da redenção? E no caso de ter ido ao Paraíso? Ele teria raiva da imortalidade, por retirá-lo do descanso eterno, ou agiria como um verdadeiro paladino da bondade, em honra aos seres benfazejos que encontrou no plano superior?

Como o Personagem reagiu durante o Triunfo? Ele acreditou em sua experiência pós-vida, ou a encarou realmente como um pesadelo? A partir de então, como ele vê a morte dos seres mortais: uma catástrofe, uma bênção, ou seria indiferente à morte dos meros mortais? E quanto às suas infinitas mortes: ele as teme ou é indiferente à iminência de uma situação letal?

Mesmo com relação a Personagens de vida eterna que não sejam os Imortais, estas questões são importantes, devido à existência do Simulacro: quando um Simulacro é destruído e a criatura volta a seu plano de origem, ela sente a aflição da morte, ou para ela é mais como morrer em um jogo de videogame? Como é o caminho de volta ao corpo original: turbulenta enquanto atravessa infinitos planos, ou instantânea de modo a nem gerar lembrança na mente de quem projetou seu espírito no Simulacro? Será que estes seres não passam a ter mais cautela com relação à mortalidade de seu Simulacro, devido à dor que seu espírito

sente? O Vampiro prefere o tempo em que está em Sonho, ou sua vida no plano físico?

## SENTIMENTO DE PERDA

*“Immortality*

*I make my journey through eternity*

*I keep a memory of you and me inside”*

*- Céline Dion, Immortality*

O Personagem de vida eterna mantém-se sempre jovem e esbelto (com exceção dos Mortos-Vivos conscientes), e vê o mundo desenvolver-se ininterruptamente. Entretanto, todos aqueles que vivem a seu lado (amigos, parentes, animais de estimação e a pessoa que ama) sofrem todo tipo de infortúnio com o passar dos anos. Não só simplesmente o fato de todos envelhecerem e morrerem, mas também se acidentarem e tornarem-se aleijadas e inválidas, ou adquirirem uma moléstia mortificante como lepra, câncer e muitas outras doenças debilitantes. O Personagem eterno convive com o sentimento de desespero de tais pessoas, que sabem que nunca mais se recuperarão de tais infortúnios, enquanto o Personagem eterno nunca é abatido.

Mesmo o ambiente à volta passa por modificações nem sempre aceitas pelo Imortal: florestas são desmatadas, cidades tornam-se mais populosas e poluídas, as leis mudam, o modo como as pessoas se divertem muda. Muitos Imortais não conseguem se adequar às novas tendências, desejando que tudo volte a ser como antes. Aquele parque que ele sempre adorou visitar quando criança é atualmente um centro industrial, após séculos de modificações. O Personagem sempre se sentirá desamparado, observando seu passado ser apagado aos poucos e inevitavelmente.

Até mesmo os interesses que o Imortal tinha são atacados: se durante a Idade Média ele se entretia conversando com senhores feudais sobre guerras e seus territórios, este assunto é totalmente

ignorado em uma sociedade capitalista. Os sábios que ele admirava e conversava pessoalmente se foram, e somente livros contam sobre a existência deles, não havendo a menor chance de encontrar outra pessoa com um pensamento idêntico. Semelhante, mas ainda assim longe de ser idêntico.

Com alguns séculos se vida, o Imortal passa a ser uma pessoa mais fria, evitando relacionar-se com os mortais, por temer ser obrigado a ver novamente a morte de tal ser. A Humanidade passa a ser encarada como um rio de partículas que sempre virão e irão embora após alguns anos. Outros poucos Imortais passam a se concentrar em relacionamentos rápidos e sem futuro, com pessoas que ele desejará se apegar por poucas semanas, e depois as abandonará sem razão justificada, sempre buscando suprir o vazio em seu coração com um grupo de pessoas após o outro.

Como há várias criaturas eternas no universo de Trevas, há sempre a oportunidade de se aliar a um outro ser eterno, em busca de uma companhia duradoura. O problema nesta amizade é que os Imortais possuem geralmente uma missão definida e restrita, que os obriga a dedicar toda a eternidade a seu cumprimento, enquanto os outros seres eternos possuem uma liberdade maior para fazerem o que tiverem vontade. Algumas vezes esta diferença pode causar inveja e desavenças.

## LETARGIA E PRAZER EM VIVER

*“Who wants to live forever?*

*Who wants to live forever...?*

*Who dares to love forever*

*When love must die?”*

*- Queen, Who Wants to Live Forever*

A criatura imortal, ao perceber-se como algo eterno, adquire imediatamente uma certa temeridade quanto aos riscos que

antes temia: medo de altura, de afogar-se, do fogo... Com isso, antigos sonhos podem ser realizados, como escalar uma montanha muito alta, praticar pára-queda, um bombeiro torna-se mais destemido ao entrar em prédios em chamas, entre muitas outras ações.

Após algumas décadas, todo tipo de situação de risco já deve ter sido experimentada pelo ser eterno, e sua mente passa a exigir mais e mais coisas para se ocupar, mais excitação para seu espírito aventureiro. Muitos deles, quando notam que existe um mundo sobrenatural além do que seus olhos sempre costumaram enxergar, tornam-se pessoas obcecadas em desvendar os mistérios do mundo e dos planos. Assumem papéis como desbravadores de ruínas abandonadas, caçadores de monstros, viajantes astrais, e tudo o mais que ele possa imaginar.

No caso de não enxergar este mundo novo, alguns imortais dedicam-se a levar suas capacidades muito além do que um simples humano poderia. Donos de empresas passam a utilizar identidades falsas para disfarçar a idade avançada, e empenham-se à ascensão ilimitada de sua empresa, massacrando firmas com presidentes detentores de menor experiência que suas décadas (e até séculos) de vivência comercial. Defensores de alguma religião podem agir nas sombras para expandir o modo como se aproximam de novos fiéis, utilizando discursos muito mais eficazes que os de estudiosos com “apenas” algumas décadas de estudo.

Mesmo assim, tais ocupações de sua existência podem não ser suficientes: empresas podem falir pelos mais diversos motivos, religiões surgem, se ramificam e são eliminadas, mais nenhuma ruína abandonada é encontrada após tantas já desbravadas. Com isso, vem a letargia e a apatia, criadas pelo tédio e a falta de eventos excitantes. A criatura eterna perde a vontade aos poucos de continuar o que fazia, talvez achando que tudo sempre terá um fim, e é inútil ocupar-se de algo que também sumirá enquanto ele

sobrevive. Poucas coisas mostram-se dignas de sua atenção e ação direta.

Quando isto acontece, é necessário ao imortal encontrar algo em que acreditar, algo que ele tenha certeza que é “mais eterno” que ele próprio. Um deus, o próprio Cosmo, a Roda dos Mundos, algum ciclo sem fim ou verdade constante. Com esta crença, o imortal irá adquirir uma macrovisão dos acontecimentos, enxergando um plano divino muito mais complexo e digno de seu empenho e atividade.

Alguns raros imortais tornam-se monstros de pensamento distorcido, dedicando-se a experimentar sensações ou causar efeitos extremamente prejudiciais aos mortais, mas que gerem uma sensação momentânea de divertimento. Como exemplo, há o ser que procura por outros seres imortais iguais a ele, e cria atos terroristas (explosão de aviões, trens descarrilados, epidemias de vírus letais) para poder identificar seus sobreviventes. Outros imortais passam a pensar novas maneiras de torturar mortais, testando durante os anos em pessoas de idades e tipos físicos diferentes para descobrir qual o método mais eficaz.

## MEMÓRIA E VISÃO DE MUNDO

*“Eu nasci há dez mil anos atrás  
E não tem nada nesse mundo que eu não saiba  
demais”*

*- Raul Seixas, Eu Nasci Há Dez Mil Anos Atrás*

Como já mencionado antes, pessoas, locais e até mesmo pontos de vista surgem e são destruídos com o passar dos anos. Seres de séculos de existência com certeza visitaram centenas de lugares diferentes, e conheceram milhares e milhares de pessoas, algumas delas dignas de lembrança, outras não. Às vezes, ele aprendeu ou no mínimo

ouvir coisas importantes e corriqueiras, e tudo isto está guardado em sua mente eterna.

Já que muitas vezes alguns seres eternos vivem por muitos séculos e até milênios, muita informação pode se perder na mente de um ser imortal. Um importante aliado que ele adquiriu séculos está morto, mas não seus descendentes, e talvez estes descendentes possam ser ainda aliados do imortal. Basta que ele se lembre que ele tinha tal aliado.

E o que dizer de um inimigo mortal que ele enfrentou um milênio atrás? Após tantos “inimigos mortais” que ele enfrentou com o passar dos séculos, ele se lembraria de seu primeiro inimigo que voltou após 1000 anos? Ou, mais estranhamente, o antes inimigo mortal agora deseja a paz, e quer esquecer todo o mal que causou ao Personagem séculos atrás. Como o Personagem agiria: ignoraria que são águas passadas (há mil anos!), ou ainda estaria furioso? Ou ainda pior: ele seria capaz de LEMBRAR que tinha um inimigo há mil anos?

E no caso de visitar um local de estudos históricos, que na verdade foi um dos locais onde ele viveu há mais de 700 anos? Será que ele seria capaz de se lembrar, e ajudar nos estudos, ou ficaria confuso, tentando filtrar as lembranças dos outros duzentos locais onde ele já morou? Um ser imortal já presenciou tantas coisas, que é quase impossível que ele mantenha o mesmo ponto de vista. Se ele viveu na época da Inquisição, presenciou a Contra-Reforma, as modificações da Igreja nos últimos séculos e ainda viu a descoberta de novos pergaminhos apócrifos, será que sua opinião sobre o Cristianismo e a própria Igreja Católica Apostólica Romana seria a mesma após séculos?

Alguns conhecimentos que o imortal possuía ainda podem “sumir” na mente milenar do ser imortal. No caso de ter sido um gladiador na época romana e ter deixado de praticar hipismo por séculos e séculos, teria ele a capacidade de relembrar de modo

instantâneo como montar um cavalo em tempos recentes, e realizar com maestria as manobras que realizava no passado?

Assim, o Personagem deve selecionar uma quantidade de Perícias igual à sua INT, que serão consideradas Perícias utilizadas no tempo em que a campanha ocorre. Todas as outras Perícias são consideradas como abandonadas com o tempo. Para lembrar-se de uma destas Perícias, o Personagem deve realizar um Teste Difícil de INT (mais o bônus do Aprimoramento Memória, caso o tenha). Se tiver sucesso, a habilidade adormecida irá surgir instintivamente, mas será novamente esquecida quando o Personagem deixar de usá-la. Se o Personagem obtiver uma falha crítica no teste, ele confundirá momentaneamente passado e presente, perdendo-se em imagens do passado e sofrendo alucinações por 1d6 rodadas.

## GUERRAS DE PODER ANCESTRAL

*“And here we are, we’re the princes of the universe  
Here we belong, fighting for survival,  
We’ve come to be the rulers of your world”  
- Queen, Princes of the Universe*

Embora costume ser muito raro no casos dos verdadeiros Imortais, a formação de poderosos impérios na sociedade sobrenatural é uma característica de muitos seres eternos, que buscam adquirir o máximo de poder, e desejam nunca precisar livrar-se dele. Como grandes exemplos, há a comunidade vampírica, com poderosos Vampiros Anciões manipulando sua prole através do poder de seu próprio sangue. Há também os Lordes Infernais, que constroem seus impérios no Inferno e buscam afetar a Terra. Ou mesmo as cidades paradisíacas, com seres edhênicos milenares e que desejam nunca perder todo o poder que conquistaram com muito esforço.

Assim que um eterno cria um império (sendo esta palavra “império” usada para qualquer montante de poder e influência mantida por alguém), ele passa automaticamente a se preocupar com a possibilidade de perder seu posto, por tantos motivos quanto sua mente inventiva possa criar. Ele pode ser considerado obsoleto para os novos membros, pode ser traído por alguém muito próximo, ou mesmo arquitetar um plano que falhe miseravelmente e o leve junto para o esquecimento.

Deste modo, os eternos detentores de um império tornam-se paranóicos, temerosos de perdê-lo para seus próprios seguidores e aliados. Toda informação adquirida é encarada como algo potencialmente falso, como se todos buscassem enganá-lo com uma falsa realidade. A teoria da conspiração torna-se praticamente um hobby diário.

Com tanta desconfiança circundando o imortal, estratégias defensivas são necessárias, e ações diretas e impulsivas são encaradas como um pedido para ser morto. A necessidade de manter as aparências cria jogos de intriga e ataques indiretos que sacrificam servos – ao mesmo tempo em que a perspicácia de séculos de experiência cria planos que nenhum iniciante poderia sonhar em compreender. Para estes seres eternos, aliados são vistos como peças de um jogo – seu sacrifício é apenas uma questão tática. Os seres imortais tornam-se cada vez mais insensíveis, e apenas o desrespeito e o desafio à autoridade que eles julgam ter podem com certeza despertar a fúria de uma criatura eterna.

## OUTROS SERES IMORTAIS E ANTAGONISTAS

*“Here we belong, fighting to survive,  
In a world with the darkest powers”  
- Queen, Princes of the Universe*

Além dos próprios Imortais, sabe-se de diversos outros seres que podem atingir séculos e mesmo milênios de existência. Usuários de Magia geralmente encontram uma forma ou outra de estender sua vida, adquirir a juventude, fugir da morte. Criaturas de Forma-Pensamento puro (seres da Arcádia e do Sonhar) continuam existindo enquanto se acreditar que ainda existem. Seres dos planos inferiores e superiores, devido exatamente ao contato com a Magia, tornam-se também seres eternos. Além dos seres já conhecidos do universo de Trevas, serão descritos abaixo outros seres que podem ser considerados imortais, e poderão possuir várias conexões com o passado e o presente do Imortal.

### ANJOS CAÍDOS, DAEMONS, HORDAS, SÚCUBOS/ÍNCUBOS E VAMPIROS

Há muitas criaturas que obtém a imortalidade através da absorção da energia vital de outros seres vivos; estes seres são chamados de Parasitas, como um todo. Embora existam grandes diferenças entre os Vampiros e as várias raças de Demônios, todos são encarados da mesma forma pelos Imortais, independente de eles se alimentarem de carne humana, sangue, bebês humanos ou a própria alma mortal.

Vampiros em geral alimentam-se de sangue, mas os Lamiai se alimentam exclusivamente de bebês humanos, e os Asimani se alimentam exclusivamente de carne humana. Às vezes eles adquirem a capacidade de absorver a energia espiritual de uma pessoa, limitando a dependência de

sugar o sangue da vítima (embora Lamiai e Asimani ainda precisem de seus alimentos exóticos).

Os Demônios podem ser imortais sem depender do parasitismo da energia vital alheia, embora alguns Demônios o façam por prazer. Anjos Caídos, Daemons e Súcubos/Íncubos podem optar por parasitar a energia vital de outras pessoas através da absorção de suas almas, mas esta opção nunca mais poderá ser mudada, tornando-se uma dependência eterna. Algumas Hordas também têm a opção de se alimentar de carne humana para continuar imortais, mas acontece a mesma dependência eterna do caso dos Demônios acima.

## **APARIÇÕES, ESPECTROS, FANTASMAS, OBSESSORES E RAPINANTES**

Os séculos podem ter se passado, mas certas almas nunca encontram o descanso final, seja por causa de uma morte violenta, por uma missão ainda incompleta na Terra, um sentimento forte demais para permitir que a alma saia da Terra, ou uma maldição eterna que prende o espírito ao plano terrestre.

Os chamados Mortos-Vivos Etéreos podem ter as mais diferentes mortes, e também os mais diversos meios para não entrar no ciclo de reencarnações. Aparições tiveram uma morte muito violenta ou especial (geralmente mortos por Lobisomens) ou cometeram suicídio e escaparam do Bosque dos Suicidas, no Inferno. Os Espectros são almas corrompidas pelo poder do tenebrista Vampyr, e são mais encarados como espíritos demoníacos. Fantasmas surgem quando uma alma possui uma importante missão para cumprir na Terra, mas foi interrompido por uma morte inesperada. Por fim, os Obsessores são as conhecidas assombrações e encostos, que atormentam

pessoas, amaldiçoam objetos e assombram locais profanos.

Entre todos os Mortos-Vivos Etéreos, há um tipo especial chamado de Rapinante, que na verdade pode ser qualquer um dos anteriores (Aparição, Espectro, Fantasma ou Obsessor). O que torna um Rapinante algo à parte de sua própria espécie é sua dependência em habitar um corpo vivo para continuar na Terra. Caso o corpo morra, o Rapinante deve encontrar um outro corpo para possuir, ou será transportado contra sua vontade para o Umbral, precisando de um esforço enorme para voltar à Terra e possuir outro corpo. Às vezes outras criaturas imortais tornam-se Rapinantes, ao realizarem o Ritual Rapina Espiritual de Damballah.

## **DRAGÕES**

As criaturas mais majestosas que já caminharam na Terra, os Dragões são o ideal da nobreza, do poder e da honra. Independente da cultura onde influenciaram, todos os Dragões são considerados a ameaça derradeira na vida de um aventureiro, a evolução máxima de uma cultura terrestre e o ápice do poder bélico em um único ser. Mesmo quando assumem a forma humana (coisa que muitos fazem atualmente, para não chamar atenção), são dotados de Atributos extraordinariamente altos.

Dotados de uma longevidade superior à dos Elfos e dos Makrobiói, os Dragões já dominaram grandes reinos na Terra, aliaram-se a forças inferiores e superiores, desprezaram e superestimaram os Humanos; enfim, já pensaram e agiram de todas as maneiras possíveis, e atualmente tornaram-se um pequeno punhado de refugiado pelos cantos da Terra. Há rumores sobre a verdadeira imortalidade draconiana: alguns estudiosos afirmam que um Dragão nunca pára de crescer, e quando seu tamanho torna-se grande demais, o Dragão torna-se uma Serpente Marinha e passa a viver nas profundezas dos mares.

## FILHOS DE HECATE, LICHES E MÚMIAS

Os três tipos de Morto-Vivo mais poderosos, os Filhos de Hecate, os Liches e as Múmiatas transcenderam o conceito de um simples corpo animado. Eles são muito mais que simples Zumbis, com um nível de proficiência em Magia e capacidade de pensamento capazes de encantar qualquer criatura imortal que converse com eles.

O que os difere dos Imortais é o fato de que suas almas estão presas ao corpo por um Fio Negro em vez de um Fio de Prata, o que impede que a energia da vida flua para seus corpos. Assim, a putrefação da carne e dos ossos é inevitável, tornando-os deste modo Mortos-Vivos.

Outra grande diferença entre estes Mortos-Vivos com os Imortais é que os Imortais possuem sempre uma missão extremamente importante relacionada à proteção e defesa da Roda dos Mundos, seja lá como ocorra essa proteção. Já estes Mortos-Vivos, existem simplesmente para saciar sua ambição infinita e a devoção a uma causa pouco altruísta.

## REVENANTES

Uma espécie muito especial de Morto-Vivo, o Revenante é uma pessoa que morreu por uma causa injusta e não encontrou paz ao morrer, geralmente porque outras pessoas morreram junto e a pessoa sente-se responsável por vingar-se do causador das mortes. Não se sabe quem permite a volta de suas almas em seus próprios corpos, mas acredita-se que sejam seres muito poderosos de Spiritum.

Todo Revenante volta com a missão única e estrita de assassinar quem causou sua morte e a de pessoas importantes na vida do Revenante, e a única companhia que encontram quando despertam em seus corpos é um animal, que será seu símbolo e sua fraqueza. Geralmente, o animal é um

corvo, mas sabe-se de raros casos de escorpiões e até de serpentes.

Enquanto não realiza sua vingança, o Revenante não morre, nem mesmo decapitado. Sua única fraqueza é o animal (um Familiar), que quando morto, transforma o Revenante em um mortal comum. Assim que cumpre sua vingança, o Revenante volta para seu túmulo por livre e espontânea vontade, morrendo definitivamente. No caso de ser morto após a morte de seu Familiar, a alma do Revenante é imediatamente levada ao Inferno ou é condenada a vagar pelo Umbral. Há a possibilidade de tornar-se uma Aparição ou um Fantasma.

## CAÇADORES DE ZARICH

Angra Mainyu é uma das entidades mais poderosas e ativas na Orbe de Satânia, e tem como um de seus generais a poderosa infernita Zarich. Zarich é conhecida como “Caçadora de Imortais” e “Ceifadora da Juventude”, por se alimentar da imortalidade de todos os seres, tanto por ser sua função ao servir Angra Mainyu, como também por puro prazer. Esta infernita dedica-se em acabar com a juventude de todos os seres e criar na velhice os piores sentimentos, induzindo ao aparecimento das doenças na velhice, à amargura e à sensação de ser um fardo na vida das outras pessoas.

Muitos seres imortais tendem a venerar Zarich em busca da salvação, de modo que ela não lhes retire a imortalidade. Seus Caçadores são tanto mortais como imortais, voltados unicamente a pressentir os sinais da Eternidade e eliminá-la, ou ao menos absorvê-la e entregá-la a Zarich. Sua habilidade em detectar a Centelha e retirá-la à força é memorável e muito temida pelos Imortais. Normalmente, os Makrobiói e os Urlug viajam aos planos inferiores para acabar com células de Caçadores de Zarich, arriscando a própria imortalidade.

## CAÇADOR DE ZARICH

**Tempo de Aprendizado:** 10 anos.

**Custo:** 8 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 25/25, Lança 25/30), Barganha 15%, Briga 25%, Conhecimento Proibido (Abismo 20%, Anjos 15%, Demônios 25%, Infernum 20%, Spiritum 15%, Rituais 30%, Imortais 50%), Escutar 25%, Idiomas (Árabe 20%), Intimidação 30%, Lábria 25%, Liderança 20%, Manha 15%, Pesquisa/Investigação 20%, Tortura 35%.

**Aprimoramentos:** Biblioteca 2, Poderes Demoníacos 3, Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 2.

**Caminhos Preferidos:** Humanos, Spiritum, Metamagia.

**Pontos de Obscuridade:** 0 + 1 por nível.

**Pontos de Magia:** 2 + 1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 2 por nível.

única missão de caçar um Imortal específico. O Familiar destes Revenantes é a pomba branca.

## RENASCIDO DE EZEQUIEL

**Tempo de Aprendizado:** 5 anos.

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 245 pts. de Perícia.

**Perícias:** Armadilhas 15%, Armas Brancas (Espada Longa 45/25), Camuflagem 25%, Ciências (História 10%, Legislação 10%, Teologia 40%), Conhecimento Proibido (Ocultismo 10%, Imortais 40%, Rituais 20%), Furtividade 20%, Heráldica 20%, Rastreo 30%, Esquiva 30%, Briga 20%.

**Aprimoramentos:** Contatos 2.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mortuários* caso sejam Revenantes.

**Caminhos Preferidos:** Humanos, Spiritum, Metamagia.

**Pontos de Fé:** 1 + 1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 4 + 1 por nível.

## ORDEM DOS RENASCIDOS DE EZEQUIEL

A crença na imortalidade da alma é amplamente difundida pelo Cristianismo, mas não a imortalidade do corpo. Pelo menos, não amplamente. Há uma pequena e obscura Ordem de religiosos subordinados à Cidade de Prata (ou seja, podem seguir tanto as Igrejas Judaica, Católica, Ortodoxa ou Protestante), que veneram arduamente um trecho específico da Bíblia: o Livro de Ezequiel, Capítulo 37, versículos 1 a 14. Nele, o Demiurge afirma a Ezequiel que somente o edhênico tem o poder para reviver os mortos e lhes devolver o sopro da vida.

A Ordem dos Renascidos de Ezequiel é um grupo de elite de caçadores servos da Cidade de Prata, especializados em exterminar Imortais, para lembrá-los que somente Demiurge pode dar a imortalidade. Os mais poderosos membros da Ordem são verdadeiros Revenantes, que voltam com a

## IRMANDADE DOS CONDUTORES DA RODA DA VIDA

Surgida nos primeiros séculos do império chinês, era originalmente formada por Magos muito poderosos que lidavam com conceitos como Destino, Dharma e Reencarnação. Eram considerados os maiores oráculos das comunidades onde viviam, e eram tidos como o melhor mentor que um heróis poderia acessar em sua jornada. Apesar de suas ídoles benignas, sua função imposta por um obscuro edhênico (que dizem ser Pan-gu, o criador da cidade paradisiana dos Anjos taoístas chamada Shang-Qing) é a de manter o ciclo de encarnações em perfeito estado. Assim que começaram a surgir criaturas que acabavam com a ordem natural (chegada dos Demônios, Anjos, surgimento dos primeiros Vampiros, os Hsien, criaturas feéricas, Mortos-Vivos, Dragões), os Condutores da Roda da Vida se viram impelidos a combater



todos eles a impor a regra da vida mortal a todos.

Deste modo, qualquer criatura que esteja fora de um ciclo que exija seu nascimento e sua morte são combatidos, com raras exceções: seres que obtiveram o caminho da Iluminação Tao (os Imortais Hsien, por exemplo), ou servos de Shang-Qing que estejam de passagem pela Terra (ou seja, mesmo os Anjos de Shang-Qing que vivam na Terra são caçados).

### CONDUTOR DA RODA DA VIDA

**Tempo de Aprendizado:** 6 anos.

**Custo:** 4 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.

**Perícias:** Armadilhas 10%, Armas Brancas (Bastão 20/20, Espada Longa 30/20), Briga 40%, Camuflagem 10%, Ciências (História 10%, Legislação 10%, Política 20%), Conhecimento Proibido (Spiritum 25%, Imortais 50%), Esquiva 30%, Etiqueta 15%, Furtividade 10%, Heráldica 15%, Liderança 30%, Pesquisa/Investigação 10%, Rastreo 20%, Religião 40%.

**Aprimoramentos:** Alma Pura (Taoísmo, não Cristianismo), Poderes Mágicos 2.

**Caminhos Preferidos:** Humanos, Spiritum, Metamagia.

**Pontos de Fé:** 0 + 1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 3 + 1 por nível.

### VIGILANTES/CAÇADORES

Os Vigilantes são uma sociedade secreta que observa as vidas dos Imortais sem se revelarem. Para cada Imortal é designado um Vigilante cuja única função é monitorar e registrar suas atividades. A maioria dos Imortais não sabe da existência dos Vigilantes, que foram criados por Ammaletu o Acádio após ele ver Gilgamesh voltar à vida. Nos tempos antigos, todos os Vigilantes usavam um medalhão com o símbolo de sua organização, porém os Vigilantes recentes têm tatuado este símbolo na frente do pulso.

Dentro dos Vigilantes há uma pequena facção, onde seus membros chamam a si próprios de Caçadores. Por isso, suas metas são unicamente matar todos os Imortais. Suas maiores vítimas são os Sidhichean, pois eles temem pelo vitorioso que receberia o poder de um poderoso deus e controlaria o mundo, algo ofensivo aos Caçadores, que reservam tal poder aos mortais. Alguns poucos Caçadores também tentam se tornar eles próprios Imortais e já tentaram descobrir o segredo da vida eterna.

Os Vigilantes guardam um local chamado Santuário, principalmente para os Sidhichean que fugiam das perseguições dos outros Sidhichean, e para os Makrobiói que não queriam sofrer com a destruição dos planos. Cada Imortal que entra no Santuário é conectado a uma máquina que os mantém em hibernação por anos e anos.

### VIGILANTE/CAÇADOR

**Tempo de Aprendizado:** 4 anos.

**Custo:** 4 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

**Perícias:** Ciências (História 30%, Legislação 10%, Política 10%, Teologia 40%), Conhecimento Proibido (Abismo 10%, Anjos 10%, Demônios 10%, Infernum 10%, Oculto 15%, Spiritum 15%, Rituais 20%, Imortais 50%), Etiqueta 15%, Heráldica 20%, Pesquisa/Investigação 30%.

**Aprimoramentos:** Biblioteca 2, Sociedade Secreta 1, Contatos/Aliados 1.

**Pontos de Fé:** 0 + 1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 0 + 1 por nível.

### PERÍCIA: CONHECIMENTO PROIBIDO (IMORTAIS)

Esta Perícia pertencente à classe dos Conhecimentos Proibidos permite ao Personagem conhecer os segredos e as lendas que envolvem a imortalidade.

**10%:** O Personagem sabe sobre algumas lendas ao redor do mundo sobre criaturas imortais, o nome de alguns personagens

míticos e onde surgiram. Ele tem uma breve noção do que é a Centelha, embora ainda deva encará-la como um dom divino ou poder especial, e nada mais.

**20%:** O Personagem já conhece a existência das 8 Origens Imortais, conhece a lenda do surgimento de cada uma delas e pode identificar alguns Rituais ligados à imortalidade, bem como itens mágicos que lidem com esta situação.

**30%:** O Personagem sabe sobre o surgimento das 8 Origens Imortais, e sobre seus principais locais de atuação, embora não sejam capazes de localizar com exatidão. Ele pode analisar um imortal e indicar se ele é um Imortal com Centelha ou outro humano ou humanóide imortal. Ele também conhece o nome de alguns Imortais verdadeiros, fora os lendários. Ele conhece com precisão 1 Origem, sabendo quem a protege e sua verdadeira função na Roda dos Mundos.

**40%:** O Personagem sabe identificar símbolos ligados à imortalidade e já sabe como são realizados todos os Rituais ligados a fornecer ou retirar a imortalidade dos seres. Ele já conhece um pouco mais a fundo as 8 Origens Imortais e inclusive suas Fraquezas. Conhece com precisão 2 Origens.

**50%:** O Personagem conhece as lideranças menos ocultas dentro da já escassa comunidade Imortal. Bastando alguns minutos observando um Imortal, ele é capaz de dizer sua Origem e suas Fraquezas. Conhece com precisão 3 Origens.

**60%:** O Personagem conhece os principais Imortais que existem na Terra, e o paradeiro de um punhado deles pelas Orbes. Conhece Rituais para combater tipos específicos de imortais e influenciá-los. Conhece com precisão 4 Origens.

**70%:** O Personagem conhece algumas bases secretas de Imortais na Terra e provavelmente já esteve em algumas delas. Sabe a localização (como o país) de pelo menos dois Imortais Míticos na Terra. Sabe da localização de diversos portais para bolsões dimensionais pertencentes a seres imortais. Conhece com precisão 5 Origens.

**80%:** O Personagem conhece a organização completa dos Imortais com Centelha na Terra, seus principais líderes no mundo, principais Imortais ativos e suas características. Consegue identificar com clareza quando um mortal tem uma Centelha latente, e para qual Origem, sem muito tempo de observação. Conhece com precisão 6 Origens.

**90%:** O Personagem pode apontar várias organizações de seres imortais na Terra, suas redes e conexões, seus membros, sua atuação, seus Rituais e quais seres imortais servem. Sabe segredos sobre as principais lideranças, as inimizades entre as organizações, deuses, extraplanares e a origem de muitos seres sobrenaturais mais influentes na política dos seres milenares. Conhece com precisão 7 Origens.

**100%:** O Personagem possui conhecimentos que os Imortais mais sábios ainda almejam. Ele muito provavelmente deve ser um Imortal com a Centelha para entender tão bem dela e da imortalidade em si. Há imensas chances de ter lido e entendido o tomo perdido chamado Etterne. Conhece com precisão 8 Origens.

*IMORTAL: A CENTELHA inclui seres humanos que adquiriram a imortalidade no cenário de TREVAS, bem como Personagens coerentes com a própria ambientação deste cenário.*

*IMORTAL detalha as nove origens mitológicas que habitam o plano da Terra (Bogaty, Chaneque, Hsien, Makrobiói, Neperari, Sidhicbean, Unwaba-Tulo, Urlug e Yamabushi) para serem utilizados como Personagens dos Jogadores ou NPCs em sua campanha: traz regras para construção de personagens em qualquer tempo (presente, futuro, Idade Média ou Antiguidade), Aprimoramentos Específicos para os Imortais, itens mágicos e Rituais utilizados contra ou a favor dos Imortais.*

*Apresenta textos que induzem o Mestre e os Jogadores a desenvolver com mais densidade o histórico de Personagens seculares e até mesmo milenares, seus pontos de vista, modo de pensar e possíveis ganchos para aventuras.*