



STORYTELLER

Da aurora do tempo nós viemos, caminhando silenciosos através dos séculos. Vivendo muitas vidas secretas, combatendo para atingir o tempo da Reunião, quando os poucos que restam vão lutar até o último. No fim...

# SÓ PODE HAVER UM

*Os Imortais de Highlander duelam no Mundo das Trevas*

**G**uerreiros Imortais. Gladiadores misteriosos, invencíveis fazendo as lâminas faiscarem na escuridão. Seriam eles adequados ao Mundo das Trevas? Bem, o próprio Mark Rein-Hagen reconhece *Highlander* como um dos filmes que inspirou *Vampiro: a Máscara*. Eles pertencem a um mesmo mundo, o mundo Punk-Gótico, um mundo onde forças sobrenaturais caminham entre os mortais sem seu conhecimento.

Estas regras permitem usar no sistema *Storyteller* um Imortal de *Highlander*, baseado no primeiro filme e na série de TV (o segundo e o terceiro filmes, sem chance!). Interessado em viver para sempre? Então vamos em frente, com coração, destino e aço...

## *Atributos, Habilidades e Antecedentes*

Imortais são superiores aos mortais comuns. Seus Atributos estão bem próximos do limite humano. Em vez dos tradicionais 7/5/3 usados em *Vampiro*, eles têm 7/6/5 pontos para gastar em Atributos.

O personagem tem 13/9/5 pontos para Habilidades quando se trata de um Imortal "jovem", com menos de 100 anos. Quanto mais vive, mais aprende, podendo inclusive exceder o limite de 5 pontos por Habilidade (veja tabela). É comum encontrar Imortais que tenham níveis entre 6 e 8 em Armas Brancas, e também com níveis elevados em História e Linguística. O Narrador não deve permitir Imortais com mais de 1500 anos de idade.

Para Imortais são possíveis os seguintes Antecedentes: Aliados (que provavelmente sabem sobre sua imortalidade), Contatos, Fama, Influência, Recursos e Mentor. O Antecedente Mentor é especialmente desejado: um Imortal mais velho, que ensina e ajuda o personagem até certo ponto. Connor McLeod estaria em sérios apuros sem o experiente Ramirez para ensinar-lhe as regras do jogo! O Mentor custa 1 ponto se é menos de cem anos mais velho que o personagem; 2 pontos se é entre 100 e 300 anos mais velho; 3 pontos entre 300 e 600; 4 pontos entre 600 e 1000; e 5 pontos entre 1000 e 1200 anos mais velho que o personagem.

O personagem Imortal não tem Humanidade ou Virtudes. Como os magos de *Mage: The Ascension*, sua única característica é a Força de Vontade. E, também como os magos, eles têm uma Força de Vontade inicial de 5 pontos.

Imortais têm 18 Pontos de Bônus para gastar.

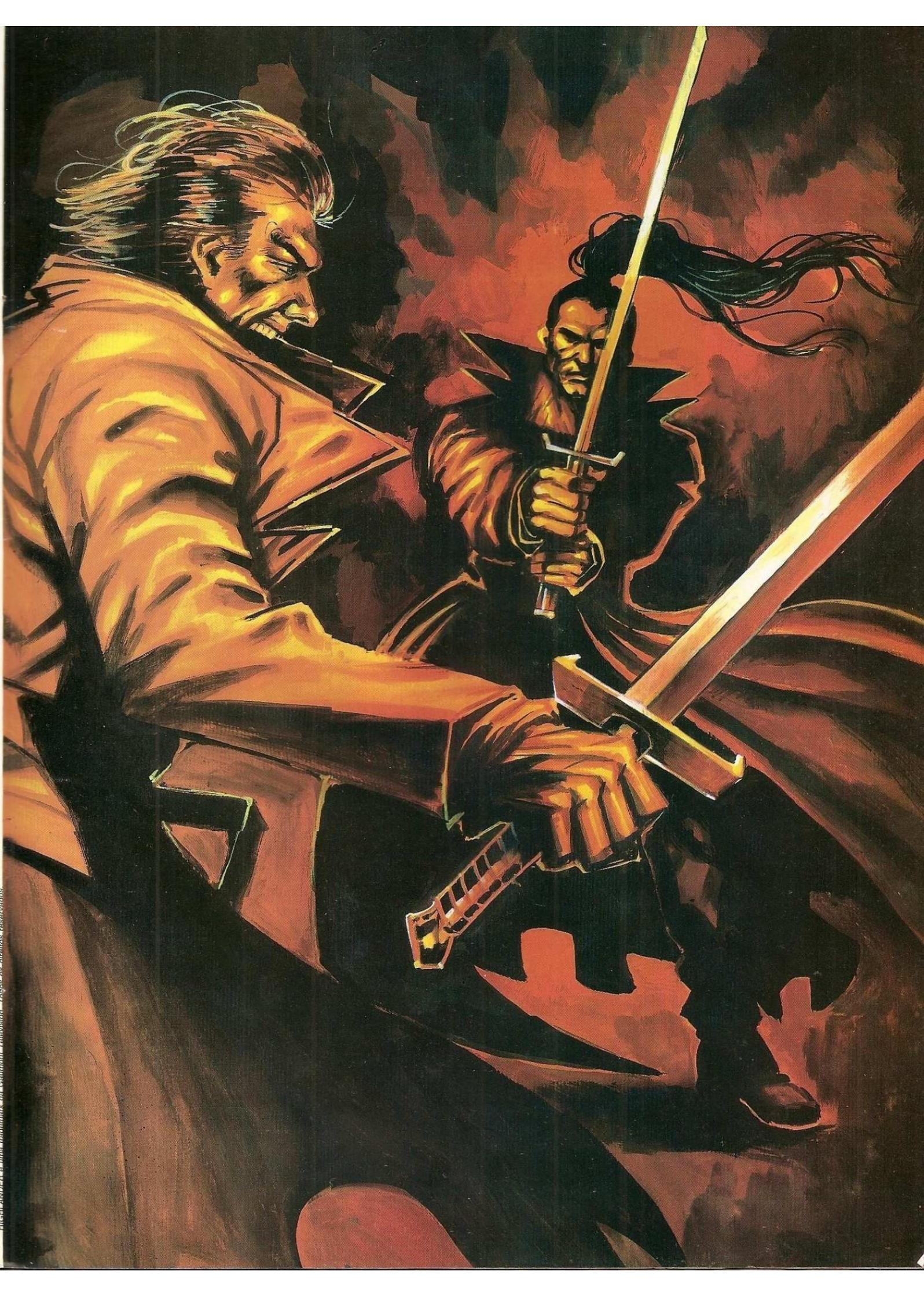
| Idade     | Pontos de Habilidades | Pontos de Antecedentes | Limite |
|-----------|-----------------------|------------------------|--------|
| 0-100     | 13/9/5                | 7                      | 5      |
| 100-250   | 18/13/8               | 9                      | 5      |
| 250-500   | 23/17/11              | 10                     | 6      |
| 500-1000  | 28/21/14              | 11                     | 7      |
| 1000-1500 | 33/25/17              | 12                     | 8      |

## *Quem Quer Viver Para Sempre?*

Não se sabe exatamente o que torna alguém Imortal. Eles nascem e crescem como pessoas comuns, sofrendo ferimentos normalmente, e não podem ser detectados por outros Imortais. Apenas quando sofrem sua "primeira morte", natural ou acidental, eles vão manifestar o Despertar e seus espantosos poderes de cura. Se a "primeira morte" ocorre durante a velhice, o Imortal rejuvenesce até algo próximo de trinta anos — mas alguns conservam traços de idade avançada, como Ramirez.

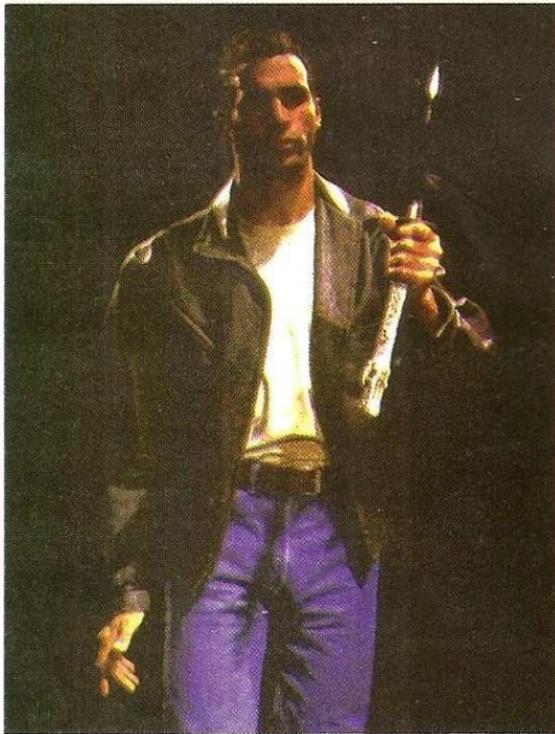
Imortais podem usar o Despertar para acelerar a cura, mas mesmo sem esse recurso eles regeneram ferimentos em pouco tempo. Sofrem, contudo, a mesma dor que um mortal experimentaria ao ser ferido da mesma maneira: um ferimento que deixaria um mortal inconsciente, por exemplo, também fará o mesmo com um Imortal. A tabela a seguir indica a velocidade com que um Imortal se cura:

|                   |                |
|-------------------|----------------|
| Escoriado         | uma rodada     |
| Machucado         | um minuto      |
| Ferido            | dois minutos   |
| Ferido gravemente | cinco minutos  |
| Espancado         | trinta minutos |
| Aleijado          | uma hora       |
| Incapacitado      | duas horas     |



ENCUENTRO EN EL BOSQUE DE LOS REYES MORTALES. EN LA PAGINA SIGUIENTE: EL REY DE LOS REYES MORTALES.

# SÓ PODE HAVER UM



## Ⓞ *Despertar*

O Imortal possui uma característica chamada Despertar, seu poder mais importante. É sua energia vital, aquilo que o impede de morrer.

O Despertar funciona como as Disciplinas dos Cainitas: joga-se um número de dados igual ao nível do Despertar do personagem, com Dificuldade 6. Ao contrário dos vampiros, contudo, Imortais não consomem nenhum tipo de energia ao usar os poderes do Despertar.

Todos os Imortais começam com 1 nível de Despertar. As únicas maneiras de conseguir mais é com Pontos de Bônus (7 pontos por nível) e duelos contra outros Imortais. Abaixo temos exemplos de alguns dons do Despertar, como foram vistos nos filmes:

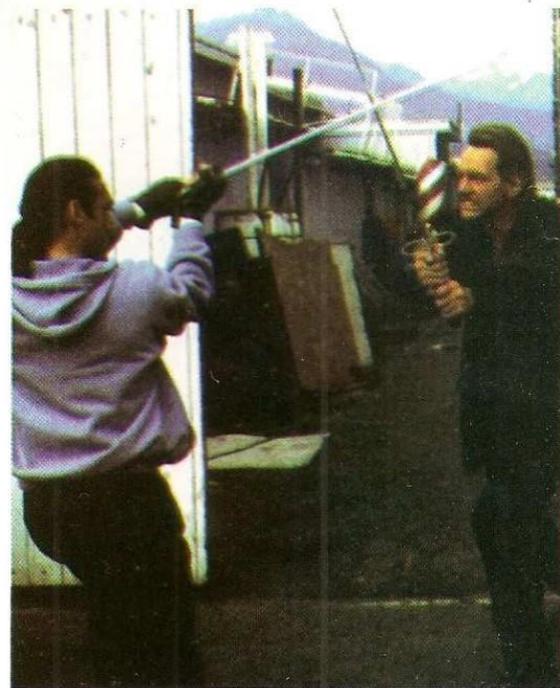
• **Sentir o Despertar:** alguns Imortais têm esta habilidade antes mesmo de sua “primeira morte”. O Imortal pode sentir se existe outro como ele por perto — nada específico sobre o Imortal ou em que direção ele está, apenas que está perto. Este poder também permite sentir quando se está pisando em Solo Sagrado. Também pode-se detectar a presença de vampiros e magos, mas é preciso rolar um teste (para sentir Imortais e Solo Sagrado nenhum teste é necessário).

•• **Energizar Arma:** notou como, durante as lutas entre Imortais, suas espadas às vezes lançam faís-

cas? Usando seu Despertar, o Imortal pode energizar a arma para causar mais dano. Funciona apenas com armas metálicas de contato (espadas, machados, facas...). Cada sucesso nos dados indica um ponto adicional de dano. Esse dano extra é considerado agravado.

•• **Curar a si Mesmo:** imortais curam-se rapidamente por natureza, mas o Despertar pode ser usado para acelerar o processo. Role os dados: o número de sucessos é igual à quantidade de pontos regenerados imediatamente, no momento do dano. Vale lembrar que o Imortal pode ficar Incapacitado (ou pior) antes que tenha chance de usar este poder.

••• **Energizar a si Mesmo:** o Imortal é capaz de usar seu Despertar para aumentar um Atributo físico durante uma cena inteira, à razão de um ponto para cada sucesso nos dados. Quando os efeitos termi-



nam, contudo, o Imortal sente-se muito fraco e debilitado (Dificuldade +1 em todos os testes) durante uma hora ou mais.

•••• **Velocidade do Cervo:** parecido com a Celeridade (ou Rapidez, traduções confusas à parte) dos Cainitas. Cada sucesso nos dados permite ao Imortal uma ação extra por rodada, e dura uma cena inteira. Como em Energizar a si Mesmo, o Imortal sente-se muito cansado depois de usar esse poder.

••••• **Ignorar Ferimentos:** quando o Despertar atinge este nível, os poderes de cura do Imortal são tão

Este artigo foi baseado em *Highlander: The Gathering*, um sistema não-oficial criado por Hank Driskill e John Gavigan. Trata-se de uma versão *demo*, apenas uma pequena amostra do trabalho original. *Highlander: The Gathering* pode ser encontrado na Internet, em inglês, no endereço [HT\\_TP://WWW.ITRIBE.NET/HIGHLANDER](http://WWW.ITRIBE.NET/HIGHLANDER). O texto original traz narrativas dramáticas, regras avançadas para duelos com espadas, mais detalhes sobre o Despertar (*Quickening*), fichas de outros Imortais (Ramirez, Kurgan e Richie Ryan) e muito mais. Um excelente trabalho. Se você gosta de Imortais e tem acesso à Internet, vale a pena perseguir este suplemento na rede.

rápidos que ele não precisa mais de tempo para curar-se. Pode restaurar um nível de Vitalidade por rodada, sem jogar os dados (e acrescente a isso o nível 2, Curar a si Mesmo). Também permite curar ferimentos agravados da mesma forma que Curar a si Mesmo faz com dano comum.

### *Não Perca a Cabeça!*

A única maneira de matar um Imortal é através da remoção de sua cabeça. Qualquer outro ferimento será curado. Um Imortal foi queimado na fogueira durante a Inquisição, e sobreviveu!

O Despertar de um Imortal é liberado quando ele é decapitado em duelo — e apenas em duelo, pois só nessa condição ele concentra todas as suas energias. O vencedor pode então absorver uma pequena parte do Despertar do perdedor, apenas um ponto; a maioria escapa para o ambiente, provocando explosões, relâmpagos, sobrecarga em aparelhos elétricos e outros fenômenos associados a duelos entre Imortais.

Imortais sempre lutam um-contra-um. Dois ou mais Imortais não se unem contra um terceiro, por bons motivos; quando ocorre a decapitação, o Despertar do perdedor é recebido apenas por aquele que aplicou o golpe decisivo — e ele absorve também um nível do Despertar de qualquer outro Imortal que esteja por perto!



### *Solo Sagrado, Highlander!*

Os Imortais nunca lutam em Solo Sagrado. Nenhum deles será tolo o bastante para violar essa regra. Logo, esses locais são refúgios seguros onde os Imortais procuram abrigar-se quando fogem de um oponente, ou quando simplesmente querem paz.

O Imortal sempre pode sentir quando está pisando em Solo Sagrado. Além de igrejas e cemitérios, outros locais são Solo Sagrado, como tem-

## *Imortais em Street Fighter RPG\**

Highlander foi planejado para ser usado com o conjunto de regras do Mundo das Trevas, como *Vampiro: A Máscara*, *Lobisomem: O Apocalipse* e *Mago: A Ascensão*. Contudo, é possível jogar esta adaptação com o livro básico de Street Fighter, utilizando o seu conjunto de regras, e ignorando os Estilos de Luta, as Manobras Especiais e o sistema de combate. Não é preciso nenhum material adicional além das regras gerais e deste artigo; a ficha de personagem de Highlander já oferece em sua segunda página todas as rolagens para teste de iniciativa, manobras de ataque e defesa, e decapitação.

Outra opção é ainda utilizar o sistema de combate de antecipação e posicionamento de Street Fighter. Neste caso, é possível utilizar uma ficha de personagem de SFRPG. Os personagens poderão distribuir pontos nas Técnicas assim como Street Fighters, mas Imortais, em geral, vão preferir pontos em suas armas. Não havendo estilos de luta, só estarão disponíveis Manobras Especiais com custo em qualquer estilo ou outros. Outra opção é permitir os Estilos, poderes e o Chi, em um clima da animação e do terceiro filme.

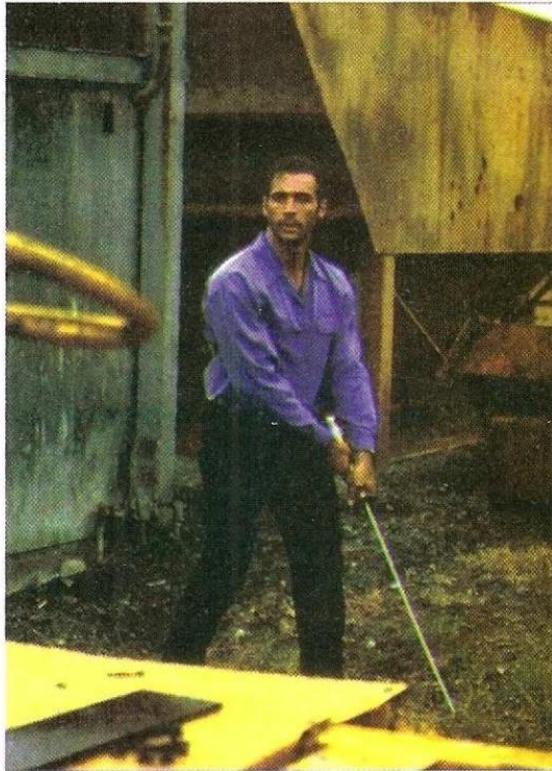
Caso não utilize o Chi, use o espaço para registrar o seu Despertar. Nesse caso, ainda é possível utilizar Foco para Manobras que não gastam Chi, como Musical Accompaniment ou Zen No Mind. Mas no geral, Imortais vão preferir usar movimentos simples, como Jump, Kippup e Foot Sweep, e investirão em combos para utilizar com suas armas.

Para decapitar um oponente, utilize a Carta de Feito seguindo as regras apresentadas na segunda página da ficha de Highlander. É preciso que o oponente tenha sua Saúde esgotada e receba pelo menos um ponto de dano agravado com o golpe. Os poderes do Despertar também são ativados como ações dentro de um turno, com Carta de Feito. Energizar Arma funciona para o turno seguinte. Energizar a si Mesmo e Velocidade do Cervo duram por uma Rodada (10 turnos). Os sucessos de Velocidade do Cervo dão bônus em Velocidade, ao invés de ações extras.

Imortais são construídos seguindo as regras deste artigo, com 8 pontos em Técnicas, 7 em Manobras Especiais e com Saúde 10. Utilizando as regras de Street Fighter, eles recuperam 1 ponto de Saúde ao fim de cada turno, podendo inclusive retornar de um nocaute caso não tenham recebido nenhum dano agravado. Um Imortal nocauteado que receba muitos danos agravados continuará recuperando um ponto de Saúde por turno, e após recuperar todos os agravados e 1 ponto de Saúde normal, ele despertará. Se o Narrador desejar, pode utilizar o Renome, com Glória representando a fama de um Imortal entre os seus, adquirido por suas vitórias e grandes feitos, e Honra conforme seu heroísmo e luta honrada, utilizada para recuperar Força de Vontade como em Street Fighter.

# SÓ PODE HAVER UM

plos, antigos locais de adoração aos deuses, os caern dos Garou e lugares místicos — qualquer lugar que possa ser considerado um Node por um mago, como bibliotecas de ocultismo e casas assombradas. Os Elisiuns dos vampiros NÃO estão incluídos, infelizmente para eles...



Mas por que não lutar em Solo Sagrado? Não se sabe ao certo qual a origem desse tabu. Alguns dizem que a própria Terra impede a morte de um Imortal nesses locais, em caso de decapitação. Outra teoria diz que, quando o Despertar é liberado em Solo Sagrado, ele é totalmente absorvido pela Terra e nada resta para o vencedor. Há histórias sobre coisas ainda piores que poderiam acontecer.

## Ⓞ Prêmio

Imortais lutam pelo Prêmio. Quando restar apenas um Imortal, ele o receberá. Ninguém sabe exatamente o que é. Supõe-se que o Prêmio seja o poder de um deus, pois se caísse nas mãos de um Imortal maligno, a humanidade enfrentaria uma “eternidade de trevas”.

Por outro lado, talvez o Prêmio não passe de uma lenda, um objetivo impossível — quase como a Golconda dos Cainitas. Talvez nunca haja um fim. Novos Imortais continuariam surgindo para sempre, jamais restaria apenas um. Mesmo assim, a promessa de poder infinito atrai a maioria dos Imortais; eles perseguem seus semelhantes por todo o mundo, sem descanso, em busca do Prêmio.

## Vampiros,

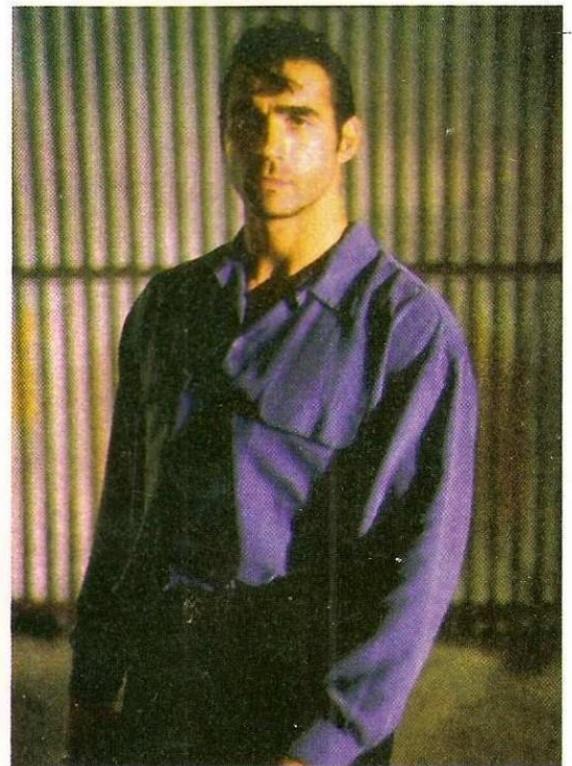
## Lobisomens, Magos...

Imortais costumam perseguir e combater os vampiros onde quer que os encontrem. Cainitas ali-

mentam-se de mortais, enquanto os Imortais sentem-se impelidos a zelar por eles e protegê-los. Os Cainitas também não apreciam a existência de tais criaturas, que não podem ser facilmente destruídas, ou mesmo controladas. Imortais nunca podem ser Abraçados, transformados em Carniçais e nem mesmo sugados: seu sangue nunca se esgota, mas também não alimenta o vampiro.

Por outro lado, além de poderoso inimigo, o Imortal tem potencial para ser um poderoso aliado (vale lembrar, ele pode caminhar à luz do dia!). Não é impossível que sejam amigos, pois o Imortal com frequência fica deprimido ao assistir seus amigos morrerem, e estaria ansioso para conhecer pessoas que não envelheçam. Esta seria, inclusive, uma rara oportunidade para que um Imortal encontre um amor realmente duradouro. Eterno, até.

Imortais podem se juntar aos Garou contra os Cainitas. Muitos possuem uma filosofia comum, a luta contra a destruição que atinge a Terra através dos séculos. Acrescente a isso o fato de que os caern dos Garou são considerados Solo Sagrado, refúgio para Imortais. Há exceções, contudo: alguns Imortais são grandes industriais, e podem ser considerados pelos lobisomens como agentes da Wyrm.



Os magos de *Mage: The Ascension* (a ser traduzido em breve pela Devir Livraria) não gostam muito dos Imortais. Costumam persegui-los para roubar seu Despertar e acrescentá-lo a seu próprio Node. Além disso, como os vampiros, os magos também preocupam-se com aqueles que não podem controlar — Imortais são imunes à magia das esferas Primária (*Prime*) e Vital (*Life*). Como sempre, há exceções: Imortais e magos podem ser aliados, e até amigos, lembrando sempre que os Nodos dos magos são tidos como Solo Sagrado e servem de refúgio.

## CONNOR McLEOD



**Atributos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 4, Aparência 3, Manipulação 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

**Habilidades:** Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 4, Intimidação 3, Liderança 1, Manha 2, Lábria 4, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 6, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Burocracia 2, Computador 1, Finanças 3, Investigação 2, Direito 3, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Ciência 2

**Antecedentes:** Aliados 1, Contatos 2, Recursos 5

**Despertar:** 7

**Força de Vontade:** 7

**Arma:** Katana (Dificuldade 6, Força+5=8 dados)

Imortais não podem ser possuídos por *Wraiths*, e dificilmente relacionam-se com eles de alguma forma. Podem ser amigos de *Changelings*. Os agentes da Wyrm consideram os Imortais seus inimigos, e tentarão destruí-los.

### *Vigilantes e Caçadores*

Apesar dos cuidados que os Imortais tomam para esconder sua condição da sociedade, existem aqueles que sabem de sua existência. Entre eles estão os Vigilantes, uma organização que há séculos vigia os Imortais. Eles registram suas atividades, sua busca pelo Prêmio e o que ele seria, mas geralmente sem interferir em seus assuntos. Por serem mortais comuns, e espiões habilidosos, eles não ativam o poder de Sentir o Despertar dos Imortais e costumam observá-los sem ser notados.

A única forma segura de identificá-los é através de uma tatuagem em seus pulsos, um círculo tendo no interior o símbolo sagrado de sua ordem.

Outros, contudo, não observam os Imortais passivamente. Os Caçadores, uma facção dissidente dos Vigilantes movida pela paranóia, teme que o Prêmio não seja conquistado por um Imortal justo ou benevolente. Acham que os Imortais são um grande perigo para a humanidade. Caçamos sem piedade — e pior, sabem exatamente quem eles são e como eles podem ser mortos. No Mundo das Trevas, os Caçadores podem perfeitamente se aliar a Cainitas, Garou e Magos contra os Imortais.

PALADINO

## DUNCAN McLEOD



**Atributos:** Força 3, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 4, Aparência 4, Manipulação 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

**Habilidades:** Representação 2, Prontidão 1, Esportes 4, Briga 6, Esquiva 3, Intimidação 2, Liderança 2, Manha 2, Lábria 3, Condução 3, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 6, Reparos 1, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Computador 2, Finanças 2, Investigação 3, Direito 1, Linguística 4, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 1, Ciência 1

**Antecedentes:** Aliados 2, Contatos 1, Mentor 4, Recursos 4

**Despertar:** 5

**Força de Vontade:** 8

**Arma:** Katana (Dificuldade 6, Força+5=8 dados)