

# ETERNAL DARKNESS™

ADAPTAÇÃO PARA



PONTUS MÁXIMUS



VERSÃO 0.1



**Criação: Pontus Máximus**

**Edição e Revisão: Pontus Máximus**

**Diagramação: Mataro**

**Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.**

**Direitos Autorais**

**Isso é um e-book criado por fãs todos os direitos reservados aos seus respectivos criadores**

**Imagens retiradas da internet**

**Agradecimentos**

Uma adaptação de um dos melhores games que já joguei, a história gira em torno do Tomo da Escuridão Eterna (Tome of Eternal Darkness), um livro maldito que conta a história de 12 escolhidos e dos Antigos seres cósmicos que tentam dominar o mundo dos homens, mas nunca conseguiram isso, pois os quatro antigos (ou deuses) se odeiam.

**Pontus Máximus**

**Como jogar?**

Para usar as regras deste cenário você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas lojas e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

**Site de Referência**

<http://nonplusrpg.blogspot.com/>  
<http://forumplus.forumeiros.com/>

**Contato**

[nonplusrpg@hotmail.com](mailto:nonplusrpg@hotmail.com)



A trama do game começa com o assassinato de Edward Roivas que deixou como herança uma enigmática mansão, e no seu interior existe o Tomo, um poderoso e maldito livro que místico que conta a história de 12 pessoas, incluindo a própria dona da mansão Alexandra Roivas, enquanto a polícia tenta desvendar o mistério da morte do antigo dono, Alex (Alexandra) tenta resolver o misterioso homicídio lendo o livro. Contudo sua consciência fica parcialmente prejudicada ao logo de sua leitura devido as descobertas feitas por ela.

Alex está estudando matemática abstrata e teoria dos números em uma universidade em Washington, no ano 2000 DC. Uma noite, ela é despertada em 3h33 por um telefonema do inspetor Legrasse, que informa que seu avô, Edward Roivas, foi morto. Alex viaja para a propriedade da família em Rhode Island, Roivas para identificar o corpo. Inspetor Legrasse é incapaz de oferecer respostas sobre o que aconteceu com Edward, e Alex começa sua própria investigação do Roivas mansão 2 semanas mais tarde.

## PIOUS

Enquanto explora o primeiro andar da mansão, Alex descobre escondido um misterioso livro o Tome of Eternal Darkness. Após a leitura da queda de Augusto Pio para as trevas, Alex encontra mais páginas do capítulo do Tomo que estavam separadas (espalhadas pela mansão), seguindo pistas deixadas por Edward, e usando magia e conhecimento a partir do Tomo.

Com estas páginas, Alex experimenta a luta contra a escuridão através dos olhos de pessoas escolhidas ao longo dos últimos 2000 anos, incluindo vários de seus próprios antepassados. Além disso, ela descobre que Pio pretende convocar um dos Anciãos a este mundo e que ela é a última esperança para a humanidade.

Alex segue plano de Edward para parar Pio usando a magia da cidade de Ehn'gha Durante o alinhamento planetário de convocar o antigo, que se opõe a Pio . Uma vez que a magia está no lugar, Alex é teleportada para o



F1 H3 R2 A1 PdF0

**Vantagens:** Arena (Mansão Roivas). **Equipamentos:** Armas encontradas pela mansão. **Armas Brancas:** 7 Pontos e Munição Limitada. **Armas de Fogo:** 7 - 9 Pontos e Munição Limitada. **Especializações:** Ocultismo, Matemática, Astronomia. **Itens Especiais:** O Tomo da Escuridão Eterna e uma Gládio permanentemente encantada. **Item Amaldiçoado** (O Tomo da Escuridão Eterna).

**Desvantagens:** **Devoção** (desvendar os mistérios por trás da morte de seu Avô o Dr. Edward Roivas). **Assombrada:** O avô de Alex aparece como um espectro para tentar ajuda-la.

local onde Pio faz contato com o seu mestre (um dos três antigos). Alex é auxiliada pelos espectros dos escolhidos que morreram em sua luta contra Antigos, Alex e Pios travam uma batalha no firmamento estrelado logo acima nos céus. Uma vez que Pio é destruído.

No entanto, o mundo ainda está ameaçado pelo o Antigo que Alexandra havia invocado, mas Edward aparece e usa o poder do Ehn'gha (uma dos Antigos). Edward então aparece antes de Alex para lhe dizer que ele pede desculpas por tudo o que ele a fez passar, e como ele e seus pais estão orgulhosos dela e que ele vai sentir falta dela.

Alex narra o fechamento, e suas palavras variam, dependendo do número de quest concluídas. Após o terceiro quest, sua narração leva para o epílogo, onde Edward revela a verdade sobre o conflito entre os antigos...

Augusto Pio é um centurião romano que participou da guerra contra a antiga Pérsia. Seu capítulo jogável Ocorre em 26 AC, mas ele tem muitas outras aparições entre então e 2000 AD. Inicialmente, ele começa como o protagonista do capítulo 1: O Escolhido, mas torna-se o antagonista para quase todos os demais capítulos da história depois de ter sido corrompido pelos Antigos. (Nesse momento a história muda a partir de qual dos três antigos ele escolhe, tornando-se um tipo de sacerdote morto-vivo para o seu Ancient (Antigo).

Em 26 AC, primeiro Pious fala com seus companheiros sobre quão bem sua batalha foi anteriormente. Um dos soldados lhe disse que suas táticas no campo de batalha garantiram uma vitória fácil.

Outro soldado pergunta sobre o falso artefato que o Imperador lhe disse, e responde com confiança que eles vão trazê-lo para o Imperador.

Enquanto os soldados procedem em busca dos artefatos, começa Pious a ouvir vozes chamando por ele. Pious segue as vozes e encontra várias torres estranhas no meio do deserto, elas o transportam para um antigo templo conhecido como a Cidade Proibida.



**PIOUS AUGUSTUS: UM DOS PRINCIPAIS VILÕES.**

**F2 H3 R3 A2 PdF0**

**Vantagens: Patrono** (Império Romano). **Equipamento:** Gládio Romana (F3, A1).

**Desvantagens: Má Fama** (Centurião Romano).

Ele luta enfrenta em seu caminho os zumbis de Mantorok, como também destrói uma estátua de si mesmo, para logo em seguida reaparece na sala onde o Tomo da Escuridão Eterna permanecia como também, encontra três artefatos poderosos, cada um representando um dos três Anciãos.

O poder do artefato que ele escolhe transformará Pious em um Lich, e o capítulo termina com ele se descrevendo como ficou mais forte ou mais inteligente, ele tornou-se sob o poder do antigo cujo artefato foi escolhido.

Embora ele apareça em várias formas, como um monge que suporta a Inquisição, um colecionador de itens raros em busca de um templo no Camboja, ou até fantasma do próprio Edward Roivas, os outros personagens principais facilmente percebe facilmente através de seus disfarces para quem ele realmente é, na maioria das vezes, pouco antes de ser assassinado por seus asseclas leais.

Ele tem um profundo respeito para com o antigo artefato de quem ele escolheu, nunca se referindo a eles por seu nome em sua presença e optando por termos de realeza.

Ele relata tudo para seu mestre (Antigo), mesmo que eles já estão em posse do conhecimento de si mesmos. Ele desempenha um papel ativo manipulando as ações dos heróis, ele mesmo embora ele não prefira realizar o trabalho sujo e, em vez disso conjura os asseclas do seu senhor, para terminar o trabalho melhor para ele.

Mesmo assim, ele tenta ser humilde e se oferece para colocar uma bala na cabeça de Lindsey, mata lá e Luther quando o guardião de Preto está prontamente disponível a fazê-lo por ele, e eventualmente ataca Alex Roivas quando ela aparece para o último combate.



**PIOUS LICH**

**F4 H3 R5 A3 PdF2** (Eletricidade)

**Vantagem Única:** Lich, com direito a todas os poderes e fraquezas exceto sua alma que não se encontra presa a um amuleto e sim ao Antigo que ele escolheu. **Item Mágico** (Cajado maldito, possui alguns dos mesmo feitiços que possui o Tomo mas se encontra descarregado devido ao ritual de conjuração). **Patrono** (um dos Antigos).

**Magias:** As mesmas do Tomo, Transformação em Outro (diferente da Regra básica, Pious pode mudar para qualquer aparência) e Teleporação, Teleportação Aprimorada de Vectorius e Teleportação Planar.

**Desvantagens:** **Obsessão:** trazer seu mestre para o plano da Terra. **Homicida:** Para trazer seu senhor ao mundo sacrificará quantos forem preciso. **Má Fama:** Servo fiel de entidades insanas. **Protegido Indefeso:** Uma essência dos Antigos escolhida originalmente.

# ELLIA

Seu capítulo ocorre em 1150 DC. Ela anseia por aventuras depois de ler algumas passagens do Tomo. Depois de encontra-lo preso em um templo (Angkor Thom), também aprisionado estava o ex-Khmer deus da fertilidade, ela é escolhida para levar a essência de Mantorok. Pious assassina Ellia por resistir a ele pouco depois, mas ela permanece animada porque a essência dela está dentro de seu corpo.

Oitocentos anos depois, ela dá a Edwin Lindsey a essência de um dos Antigos e finalmente é libertada.

No último conflito, ela aparece em forma espectral em 2000 DC para ajudar na batalha final Alex.

# ANTHONY

Anthony perde rapidamente sua capacidade física e mental a medida que luta em vão contra o relógio, ficando debilitado e perdendo H por meia hora permanentemente até a maldição o consumir por completo, somente aí ele recobra suas características, mas na condição de Morto-Vivo.

Nota: Anthony não devora carne como o padrão mas tem a Devoção no lugar (ele pensa que ainda defende seu imperador morto a séculos).

Anthony é um mensageiro de Franco Carlos Magno. Seu capítulo ocorre dentro da torre do sino da Catedral Oublie em 814 AD.

Ele é condenado a entregar uma mensagem a seu soberano, uma mensagem que consome Anthony devido a algum tipo de magia corrosiva (uma maldição foi liberada quando ele tentou ler a mensagem) que se tratava de um ato de traição da loja para com o imperador franco, apropriadamente



**ELLIA É UMA  
ESCRAVA DO CAMBOJA E  
DANÇARINA TRIBAL PARA  
SURYAVARMAN II.**

**F0 H2 R2 A1 PdF0**

**Vantagens:** Aceleração, Aparência Inofensiva,

**Equipamento** (sua espada F2, Ataque Múltiplo, Munição Limitada).

**Especializações:** Dança, Sedução e Ocultismo.

**Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagem: Item Amaldiçoado:** o próprio Tomo e Maldição (tornou-se em um Zumbi)

intitulado: Carlos Magno. Ao receber a maldição do pergaminho, com o tempo Anthony lentamente começa a se decompor, fazendo-o parecer mais como um Zumbi em estágio acelerado de putrefação.

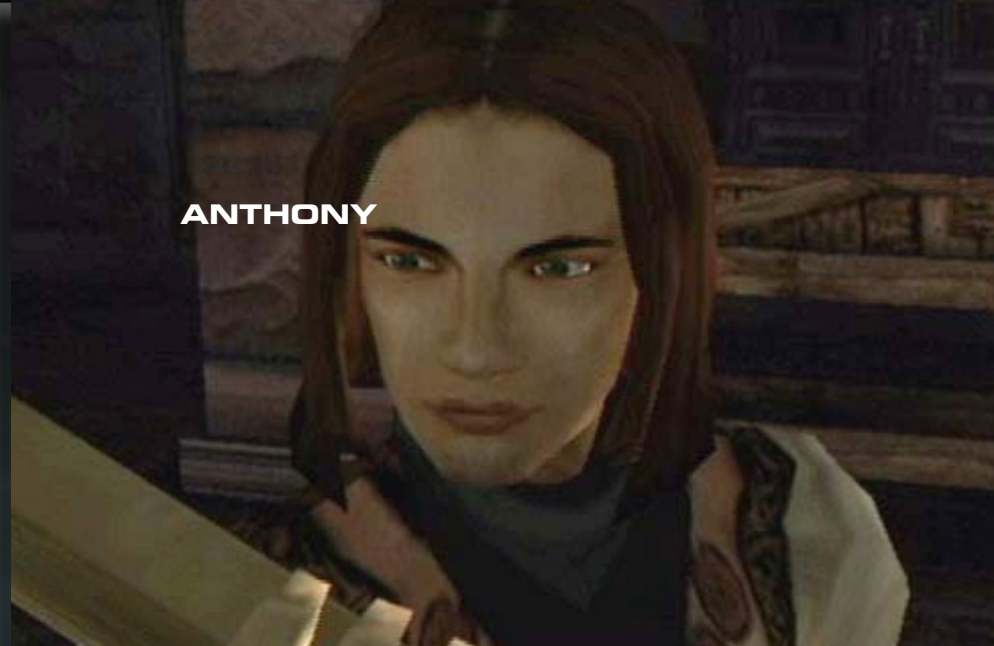
Ele descobriu que os monges, liderados por Augustus Pious estavam conspirando contra o imperador, e é informado por um monge que o bispo pode estar por trás de tudo. Assim, Anthony começa sua jornada perigosa e como ele vai mais e mais em salões subterrâneos da torre do sino e câmaras obscuras.

Depois de eliminar horríveis manifestações de criaturas e continuar a apodrecer a partir da maldição do pergaminho, Anthony finalmente confronta o Bispo na parte mais profunda da Torre, ele (Anthony) encontra-se em estágio de decomposição avançada até este ponto. Acredita-se que ele era o que escreveu o livro, e tinha sofrido os efeitos colaterais da magia.

O bispo saúda Anthony pelo o bravo esforço, prometendo-lhe uma morte rápida e misericordiosa e, assim, eles começam o combate. Com certeza é a batalha mais difícil de Anthony, o bispo pode tomar uma série de danos, mas constantemente drena a sanidade do amaldiçoado herói, tem dois zumbis maiores que lutam por ele (Horror), em um local pequeno e apertado.

Anthony conseguiu derrotar o Bispo e seus asseclas e pega a chave da câmara em Charlemagne está participando. Neste ponto a maldição esta quase consumido-o por completo, e faz com que ele fique quase incapaz de segurar a espada (Sua pele estar praticamente caindo do seu rosto). Ele é confrontado com o horror do primeiro capítulo no local onde ele começou a se deteriorar.

Depois da batalha com o Horror, Anthony então luta uma última batalha árdua com zumbis menores de Mantarok. Finalmente, Anthony segue o mais rápido que pode para a porta em Charlemagne, e finalmente entra no quarto para somente assim completar sua jornada. Mas, depois de toda a luta, depois de todo o estrago irreal físico, mental e emocional que o levou pela escuridão, Anthony descobre apenas um grupo de monges e do cadáver, frio e sem vida do imperador, ele tentou desesperadamente salvar, uma luta em



**F2 H3 R2 A1 PdF0**

**Vantagens:** Patrono: Carlos Magno. **Equipamentos:** **Punhal:** F1, Ataque Especial Penetrante. **Espada de duas mãos:** F4, Ataque Especial (Poderoso e Preciso).

**Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagens:** **Curioso** (insano) **Maldição** (degenerativa e dentro de pouco tempo transforma-se em um Zumbi). **Item Amaldiçoado:** **O Tomo da Escuridão Eterna. Assombrado** (falhar com sua missão o apavora até mesmo depois de morto).

vão, um sacrifício em vão.

Anthony alcança seu Imperador que jazia morto antes de sofrer outro ataque da maldição corrosiva que o estava devorando, em colapso e observando que ele havia falhado. As cabeças dos monges acenavam de que ele era um idiota por tentar salvá-lo, que era a marca de Carlos Magno por muitos séculos, e termina com a fé dizendo que apesar de Anthony, havia pouco para salvá-lo do poder do Chatur'gha / Xel'lotath / Ulyaoth (-dependendo de quem o jogador decide ficar contra) antes do ladrão de ossos de seu peito sair, indicando que talvez todos os monges eram ladrões de ossos, com isso, o capítulo termina.

Uma vez que Paulo encontra séculos mais tarde Anthony Lutero, ele desperta como uma criatura zumbi em urros de raiva "Charlemagnnnne ..." e prepara a sua espada, sob o controle das Trevas. Acredita-se que Anthony esteja possuído por uma força maligna, ou foi enganado pela escuridão e está sob a ilusão de que ele está protegendo seu imperador.

É preciso duas tentativas de Paul para finalmente levá-lo para baixo e, com isso, Anthony é finalmente derrotado. Os franciscanos (monges) torturaram a alma de Anthony, tocando o seu peito. Paulo, então, experimenta tudo da história de Anthony. Com isso, Paulo toma a espada do jovem herói trágico e uma jóia encravada dentro da órbita do olho do herói caído que é necessário para prosseguir.

Anthony também reaparece em forma espectral em 2000 AD para ajudar Alex Roivas na batalha final, querendo vingança ao lado dos muitos escolhidos.



**ANTHONY ZUMBI**





# DR. MAXIMILLIAN ROIVAS

Um rico médico do período colonial em Rhode Island, antepassado de Edward e Alexandra (Alex).

Seu capítulo se passa durante o ano de 1760 DC.

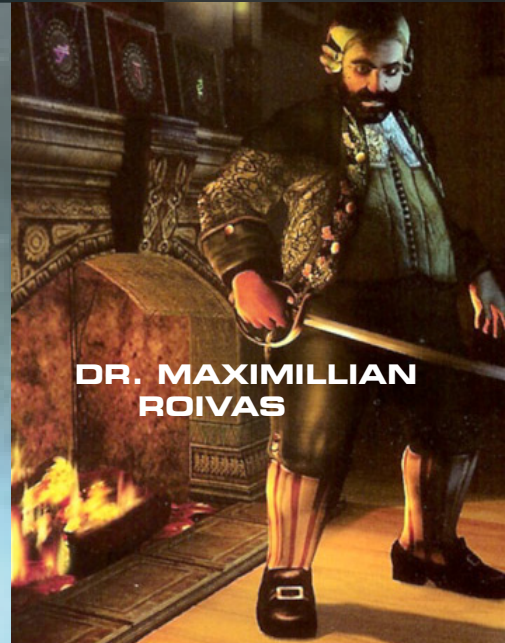
Algo está errado na sua mansão que ele recentemente havia herdado de seu pai, Aaron. Tudo piora quando os Ladrões de Ossos (Bonethieves) e Horrors começaram a aparecer, atacando e matando os empregados.

Max finalmente encontra a cidade de Ehn'gha sob a mansão, e depois de perceber o quão poderosos são os seus habitantes após derrotar um Lesser Guardian, em um único combate, ele tenta alertar o mundo, mas não conseguiu. Foi internado em um sanatório, mas depois revelou que ele matou quatro dos seus servos, suspeitando que eles estavam possuídos por Bonethieves.

Alex, inspecionando a sala onde os restos dos criados estavam escondidos, observa que um dos corpos estava faltando a sua cabeça, e há apenas três conjuntos de ossos.

Max é um dos dois personagens que podem lutar com duas armas: neste caso pistolas com fochinho e carregamento de pederneira.

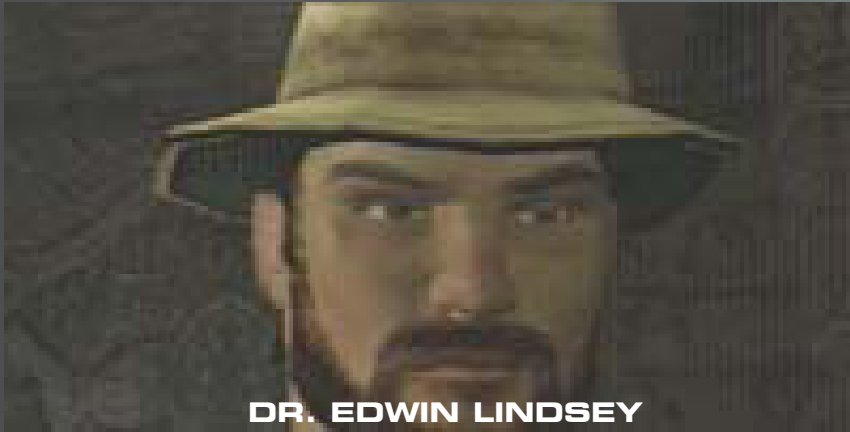
Como médico, ele é capaz de realizar autópsias dos vários inimigos que ele encontra, descobrindo assim suas fraquezas e anotando em seu caderno de pesquisas.



**F1 H2 R2 A1 PdF0**

**Vantagens:** **Arena** (Mansão Roivas). **Medicina** (Perícia Completa). **Medicina de Combate** (médico profissional sendo capaz de fazer autópsia em monstros). **Especializações:** História, Ocultismo e Astronomia. **Equipamentos:** **Armas Brancas** (Sabre como arma principal) 7 Pontos e Munição Limitada. **Armas de Fogo** (Pistolas Perdeneiras) 5 Pontos e Ponto Fraco (depois de cada tiro elas precisam de uma ação de movimento para recarregar, o ponto negativo pode ser usado para pontos positivos). **Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagens:** **Item Amaldiçoado:** O Tomo da Escuridão Eterna. **Paranoico** (Insano) Maximilian matou seus próprios criados por achar que estavam possuídos, vários estavam de fato, mas nem todos. **Assombrado** (mesmo no manicômio) ele tentava alertar a todos sobre os perigos que a humanidade estavam sujeitos, mas não foi ouvido.



**DR. EDWIN LINDSEY**

Dr. Edwin Lindsey é um arqueólogo explorador de ruínas que aceitou trabalhar no Camboja em 1983 DC, com o patrocínio de um benfeitor misterioso chamado Paul Agostinho. Paul Agostinho revela ser Pious Augustus disfarçado com ajuda de seus poderes, tentou assassinar o Dr. Lindsey, mas conseguiu escapar e sem alternativas trilhou o seu caminho através de Angkor Thom (A Cidade Proibida).

Eventualmente, ele encontra o Ellia como uma criatura morta-viva, que lhe entrega a essência do Antigo chamado Mantorok; Lindsey retorna com a essência para os Estados Unidos e a entrega para Edward Roivas. Possivelmente Lindsey é o único personagem a escapar da escuridão eterna, sem qualquer dano aparente físico ou mental.

**F2 H2-3 R2 A1 PdF0**

**Vantagens:** Equipamentos; **Armas Brancas** (Adaga Kukri), F3, Ataque Especial Preciso e Poderoso, Munição Limitada. **Armas de Fogo** (Revolver e Rifle). 10 Pontos e Munição Limitada. **Sobrevivência** (Perícia Completa), **Idiomas** (Perícia Completa). **Especializações:** História, Ocultismo e Criptografia.

**Desvantagem:** Item **Amaldiçoado:** O Tomo da Escuridão Eterna.



**PAUL LUTHER**

## PAUL LUTHER

Paul Luther é um monge franciscano em peregrinação em 1485 DC para ver uma relíquia sagrada, a Mão de Judas.

Ele é detido em Amiens pela Inquisição suspeito de assassinato do irmão André. A custódia o liberta por falta de provas, e o ajuda a encontrar pistas sobre o Irmão André, o que revela que André foi morto para proteger um segredo: a antiga relíquia está escondida na própria Catedral.

A mão de Judas era uma farsa para atrair as vítimas para os sacrifícios humanos realizados por Pious Augustus. Paul começa a percorrer as profundas catacumbas da Catedral, acabou encontrando com Anthony em sua versão amaldiçoada (um Zumbi), que ele o derrota e faz uma oração por

ele.

Ele também encontra uma estátua de metal do carcereiro perto de uma porta. Paul deve “matar” a estátua com um punhal de sacrifício para abrir a porta secreta, assim que ele faz isso, ouve-se um gemido próximo, encontrando o guardião foi morto com um punhal semelhante. Mais tarde, Paul encontra o Guardian Black, que violentamente o assassina.

**F1 H2 R2 A0 PdF0**

**Vantagens: Fé Verdadeira.**

**Equipamentos:**

**Armas Brancas (Maça)** 4 Pontos e Munição Limitada,

**Espada de duas mãos** (a de Anthony). Arma de Fogo: Besta PdF3 e Munição Limitada.

**Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagens:** -2 Pontos (transformado em um Espectro depois de morto, um tipo de fantasma com a diferença de que pode agir no mundo físico mas somente pode ser expulso por armas sobrenaturais e por esconjuro).

**Objeto Especial da Fé:** Paul Luther utiliza de objetos da igreja católica como rosários para canalizar sua fé e assim poder recuperar parte de sua sanidade com suas orações.

**Item Amaldiçoado:** O próprio Tomo.



**ROBERTO BIANCHI**

## **ROBERTO BIANCHI**

Roberto Bianchi é um artista viajante e arquiteto de origem Veneziana, capturado como prisioneiro de guerra em 1460 DC no estrangeiro. Ele é forçado a trabalhar para um senhor da guerra (revelando-se como Augustus Pious), contribuindo com a construção da Coluna de carne, o levantamento das fundações, reconstruindo uma antiga construção persa.

Ele adquire o artefato de Karim, enquanto pesquisa do local infestado por monstros, e quando o trabalho estivesse concluído, ele seria jogado no pilar com muitos outros trabalhadores e enterrados vivos.

Ao jogar como Roberto, é bem claro que ele é o um dos piores personagens para jogar, sendo muito pouco efetivo em combate.

Sendo um personagem com pouca velocidade, facilmente suscetível a morte, e tem quase nenhuma aptidão a magia e resistência a insanidades muito baixas.

Embora a saúde de Roberto seja muito boa e acima da média. Mas, apesar de sua vitalidade é, obviamente, a coisa mais importante em sobrevivência, porém essa é a sua única vantagem, por não ter capacidade combativa, sua Resistência não lhe serve de muito, monstros como ladrões de ossos e horrores, pode levar grandes porções de seus Pontos de Vida, se o jogador não for cauteloso o suficiente para recuar.

É também difícil de se preparar para a batalha, Roberto seus PM's podem ser facilmente reduzidos, e até mesmo um problema maior se enfrentando o Antigo Ulyaoth. Além disso, se sua sanidade for muito prejudicada, ficará altamente vulnerável a ataques mortais. A chave para evitar muita frustração com o Roberto Bianchi é a paciência.

**F0 H1 R2 A0 PdF0**

**Vantagens:**

**Equipamento:** Sabre (F3 e Ataque Especial Poderoso, Munição Limitada). Vigoroso;

**Especializações:** Arquitetura, Árabe (Idioma) e Ocultismo.

**Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagens:**

**Fracote;**

**Desequilíbrio Yin-Yang;**

**Pacifista** (0 Ponto).

**Item Amaldiçoado:** O próprio Tomo.



## PETER JACOB

Peter Jacob é um repórter correspondente de guerra registrando os eventos durante a I Guerra Mundial, permanecendo na Catedral Oublie em 1916 DC, que foi convertida em um hospital de campo.

Ele percebeu que os soldados feridos e os médicos estavam desaparecendo misteriosamente, e investiga os níveis mais baixos da Catedral quando os monstros atacam. Ele derrota o Guardian Black (que é um dos três Antigos dependendo da escolha inicial de Pious Augustus), e mantém um poderoso artefato guardado por muitos anos, até que ele entrega para Edward Roivas.

Além de noites sem dormir, ele é um dos poucos personagens que não sofreram um fim trágico, como resultado do Tome of Eternal Darkness (Tomo da Escuridão Eterna).

**F1 H3 R2 A1 PdF0**

**Vantagens: Equipamentos:** Arma Branca: Tocha (F2, e Munição Limitada). Armas de Fogo: Pistolas e Rifles entre 8 - 10 Pontos.

**Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagem: Item Amaldiçoado:** O Próprio Tomo.



## EDUARD ROIVAS

Edward Roivas é um psicólogo clínico, e avô de Alex. Em 1952 DC, ele é levado para o local do Tomo da Escuridão Eterna pelo fantasma de Maximilian (um de seus antepassados e de Alex também).

Seus empregados são atacados por uma presença terrível, os Vampiros criados pelos Antigos. Edward finalmente o derrota e apaga as forças de proteção de Ehn'gha com uma enorme magia que dissipa o círculo místico da cidade em nove pontos estratégicos. Anos mais tarde, ele é morto por um Guardian menor. Edward é o narrador principal do jogo, a introdução de cada capítulo do Tomo (com exceção de Pious) e narrador do epílogo.

**F1 H2 R2 A1 PdF0**

**Vantagens:** **Arena** (sua mansão), **Investigação** (Perícia Completa). **Motivador** (esta sempre incentivando sua neta a continuar). **Plano Genial. Equipamentos:** Armas Brancas (Gládio), F2, A1 e Munição Limitada. Armas de Fogo (Escopetas e Espingardas Ithaca cano-duplo) 7 Pontos e Munição Limitada. **Especializações:** Psicologia/Psiquiatria, Ocultismo e História. **Item Especial:** O Tomo da Escuridão Eterna e a Essência do Antigo Montorok.

**Desvantagens:** **Protegido Indefeso** (Alexandra). **Devoção** (Descobrir um meio de deter os Antigos). **Item Amaldiçoado:** O Tomo.

## MICHAEL EDWARDS

Michael Edwards é um bombeiro canadense que em 1991 DC é enviado para extinguir incêndios de poços de petróleo inflamados pelas tropas iraquianas no Oriente Médio após a Guerra do Golfo. Uma explosão em um poço o deixa preso na Cidade Proibida como o único sobrevivente.

Ele recebe a essência de um dos Antigos de Roberto e destrói a cidade com uma "mágica" melhorada, explosivo plástico C-4 colocados na ponte. Poucos anos depois de seu retorno, ele encontra-se com Edward em uma cidade à noite. Mike dá ao Dr. Roivas um pacote, acreditando que ele próprio em breve também seria morto pelos Guardiões (embora seu destino final não é revelado).

O conteúdo do pacote eram desconhecidos até aquele momento, como a essência e a Gládio Encantada (se o jogador tiver adquirido) foram posteriormente enviados para Alex em um pacote embrulhado e mandado para a porta da frente da mansão Roivas em Rhond Island. Isto pode indicar que Michael sobreviveu, ou indicam que Edward Roivas fizeram outros acordos para guardar os itens escondidos até que a hora fosse propícia para isso.

A estátua de Michael não aparece no Salão do Tome of Eternal Darkness, sugerindo que ele não morrer nas mãos dos antigos (embora isso não signifique necessariamente que ele sobreviveu: ele pode, por exemplo, ter escolhido tirar sua própria vida em vez de ser vítima queda dos Guardiões, mas um suicídio é muito pouco viável pois Michael conseguiu escapar da cidade sem sofrer tantos danos, contudo ele não é mais visto.)

Bom com isso concluo o histórico dos personagens, partindo agora para as suas fichas. Rhond Island é uma ilha menor que esta ligada a Nova Memphis o Distrito "esquecido" que pode ser acessada por uma ponte, de barco ou por transporte aéreo, uma região bem organizada assim como os centros de Nova Memphis.



MICHAEL EDWARDS

**F3 H3 R3 A1 PdF0**

**Vantagens:**

**Equipamentos:**

**Arma Branca:** 7 Pontos (Machado de Bombeiro) F4, Ataque Especial Poderoso, Perigoso, Óbvio e Munição Limitada.

**Armas de Fogo:** 12 Pontos e Munição Limitada.

**Item Especial:** Tomo da Escuridão Eterna.

**Desvantagens:**

**Paranoico** (Insano)

**Segredo** -2 Pontos (descobriu mais do que podia sobre o Tomo e os Antigos).

**Item Amaldiçoado:** O próprio Tomo.



KARIN

Karim é um espadachim nascido na antiga Pérsia, partiu em busca para o deserto para encontrar um tesouro (uma das essências dos antigos) para entrega-la ao seu amor, Chandra. Seu capítulo Ocorre em 565 DC.

**F2 H3 R2 A2 PdF0**

**Vantagens:**

**Equipamentos:** (suas espadas F3, A2, Ataque Múltiplo e Munição Limitada).

**Chackran's:** PdF3 (corte), Ataque Especial (Teleguiado) e Munição Limitada).

**Item Especial:** Tome of Eternal Darkness.

**Desvantagens:** Item amaldiçoado (o próprio Tomo).

**Devoção:** Provar a Chandra que é digno de seu amor

# CHANDRA

Chandra não é fiel a Karim (ele lhe jurou amor eterno), e trai o seu amor com um nobre da Pérsia. Ela é, então ela é mutilada e morta por seu amante ciumento como punição, e seu fantasma alerta Karim sobre a verdadeira natureza do artefato.

Embora inicialmente relutante em acreditar na traição nela, ele se sacrifica para que possa cuidar do artefato para ela.

Muitos anos mais tarde, em 1460 dC, Karim reaparece com Roberto Bianchi, um arquiteto persa que está sendo utilizado por Pious Augustus disfarçado.

Ser o guardião da Cidade Proibida, testando Karim e Bianchi, a fim de ver se ele é mais um escolhido.

Karim usa sua espada para testa-lo, mas ela não surte efeito sobre Bianchi, ele percebe que Bianchi é um escolhido. Ele conta sua história para Bianchi e diz que todas as perguntas serão sanadas com o tempo, e é grato que Bianchi tenha aparecido, para que ele possa finalmente descansar em paz. Suas últimas palavras foram: “Meu sacrifício não foi em vão.”

Karim é o único personagem que pode fazer lutar com duas armas brancas.

Além disso, ele tem a oportunidade de encontrar um das três “figuras derrotadas”, que permite ao jogador obter a arma mais poderosa, uma Gladius que estar permanentemente encantada com o alinhamento dominante para um dos Antigos escolhidos por Pious Augustus (se o jogador escolheu tornar-se servo de Chatur’gha no início do jogo, a Gladius estaria alinhada com Ulyaoth, desde que Ulyaoth estiver contra Chatur’gha).



## F0 H0 R0 A0 PdF0

### **Vantagem:**

**Aparência Inofensiva** (ela lembra uma odalisca).

### **Desvantagens:**

**Segredo** (Rejeição),

**Maldição** (não consegue descanso por ter traído o homem que a amava).

# OS GRANDES ANTIGOS

Os Antigos são retratados como seres cósmicos considerados divinos por culturas primitivas que existiam na Terra antes da humanidade.

Os três Anciãos que Pious pode tentar alinhar com as posições das estrelas foram expulsos desse universo, e Pious estava quase conseguindo trazer o retorno de seu mestre (dependendo da escolha inicial). Os Antigos de destaque são:

## Ulyaoth (o Antigo da Magia)

Ulyaoth é um dos três Anciãos cujos artefatos encontram-se na Cidade Proibida durante o capítulo de Pious. Poderes Ulyaoth têm como o foco a magia e os planos dimensionais, e até mesmo seu artefato, o Véu de Ulyaoth, desaparece de uma dimensão para outra dimensão, “nunca realmente existente, mas nunca realmente não existem”.

Seus servos são de azul tingido e especializam-se em dano mágico. A



Forma de Ulyaoth é semelhante a uma água-viva (mas seus avatares podem mudar sua aparência e parte de seu estilo de luta).

Seus asseclas também possuem alguma relação com a água e sua forma: seus zumbis são afogados, seus horrores e Bonethieves (ladrões de ossos) têm um tipo de gel como segmentos em órgãos inteiros, respectivamente, seus Guardiões assemelham a um krill, e assim por diante.

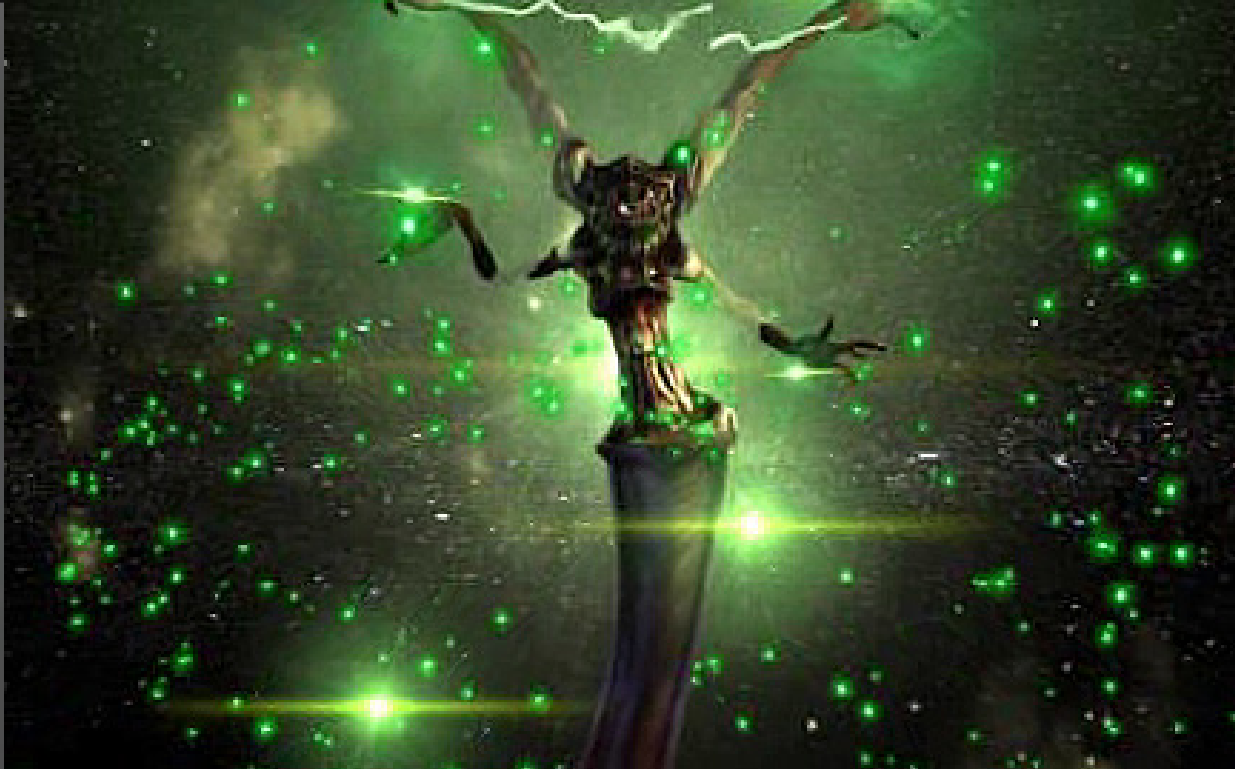
Com a exceção de seus zumbis, todos os servos de Ulyaoth pode estar vivendo, totalmente intactas em criaturas alienígenas, fazendo com que suas forças possam se unir entre os servos dos antigos.

Ulyaoth tem dois círculos de planeta como órbitas em torno dele, com o círculo menor (tanto em diâmetro e tamanho da orbe) flutuando acima do maior. Estes estão constantemente formando um círculo em volta de Ulyaoth, facilitando a recuperação de Pm's dos personagens jogadores.

Ulyaoth é descrito como um feiticeiro no capítulo de Michael no quarto com baixos relevos de representações humanas dos Antigos.

Suas habilidades mágicas pode suprimir o poder absoluto de Chattur'gha. No entanto, ele acaba à mercê do Xel'lotath o maníaco.





### **Xel'lotath (o Antigo da Loucura)**

Xel'lotath consegue sair vitorioso contra Ulyaoth.

É um dos três Anciãos (e o único que possui voz feminina) cujos artefatos residem na Cidade Proibida durante o capítulo de Pious. Seus poderes focam na mente e na loucura: seus subordinados são tingidos de verde, e tem uma afinidade para afetar a sanidade mais intensamente do que os demais (que também são capazes de enlouquecer suas vítimas, porém mais lentamente).

Uma característica entre os servos de Xel'lotath é que, alguns deles, estão sem cabeça, como se viu com os seus caçadores e encarregados de ensinar, ou os seus equivalentes estão sujeitos a miséria, como se viu com os ganchos nas pálpebras de seus horrores “. Os olhos são outra característica

de Xel'lotath, com seus horrores e outros asseclas possuem vários. Xel'lotath tem forma de enguia na metade inferior do seu corpo, com quatro braços finos ligados a um tronco com um olho grande no centro.

Xel'lotath tem duas vozes devido a uma dupla personalidade, ou simplesmente é a loucura como parte de seu caráter. As vozes alternadas durante as cenas, equivalem a dominante seguida de um sussurro difícil de entender. Xel'lotath e alguns de seus subordinados mais poderosos têm mãos vermelhas e antebraços. É incerto se eles estão cobertos de sangue, se a carne foi esfolada ou nunca esteve presente, ou se isso é simplesmente como elas são coloridas.

Xel'lotath é retratado como um estudioso no capítulo Michael Edwards no quarto com baixos relevos de representações humanas dos Antigos.

## Chattur'gha (o Antigo da Materia)

Chattur'gha é um dos três Anciões cujos artefatos estão na Cidade Proibida durante o capítulo de Pious. O Antigo da Matéria, Chattur'gha se concentra na força física e resistência: as suas tropas são caracterizadas por não possuírem peles, seus corpos são musculosos, e se concentram em ataques físicos e na tenacidade.

Chattur'gha se assemelha a um crustáceo em aparência e tem duas bocas, uma dentro da outra, bem como duas garras enormes (parecidas com pinças). Suas garras pode também funcionar como bocas.

Curiosamente, o Avatar de Chattur'gha é quase uma regressão em relação aos seus servos. Enquanto seus Guardiões e o Black guardian são completamente cobertos de uma casca muito resistente, Chattur'gha por si só é protegido no seu anterior e posterior, deixando seus lados completamente vulneráveis ao longo do comprimento do seu corpo.

Suas placas também têm lacunas visíveis entre elas, e ao contrário de seus Guardiões e o Black guardian, Chattur'gha não tem pele.

Um último pormenor interessante é que o esqueleto Chattur'gha parece estar exposto sobre os lados do seu corpo.

Chattur'gha é retratado como um guerreiro no capítulo Michael Edwards no quarto com baixos relevos de representações humanas dos Antigos.

Com sua força bruta, ele pode erradicar a insanidade de Xel'lotath. Mas ele próprio é derrotado pela feitiçaria de Ulyaoth.





### **Mantorok (o Antigo Menor)**

Mantorok é descrito como o deus do caos e é o único Antigo conhecido por ter uma presença física na Terra. Seus asseclas são tingidos de preto e sua magia é roxa. Ele

É descrito como o quê mantém o equilíbrio entre os outros três Anciãos. No entanto, devido a um poderoso feitiço vinculativo lançado por Pious, Mantorok parece estar em uma posição de inferioridade para com os outros antigos (não pode reunir seus servos e aqueles que ainda conseguem surgir são fracos, zumbis esqueléticos) ao longo do jogo.

Mantorok é um ser amorfo enorme com os incontáveis olhos e bocas com muitas presas enormes. Os murais de seu templo representam-o de forma mais definida, mas ainda é muito grotesca, formas, possivelmente sugerindo que Mantorok pode mudar a sua forma à vontade.

Suas criaturas não podem ser convocadas devido ao feitiço lançado por Pious.

Sua magia pode restaurar a saúde, sanidade, e Pm's, e Mantorok as runas alinhadas podem fazer feitiços com habilidades únicas.

Um alinhamento de uma quinta cor, amarela, foi confirmada por Denis Dyack a ser o alinhamento de outro antigo que não foi incluído no jogo.

No jogo, amarelo aparece em runas não alinhadas, inimigos de desintegração, a magia que aflige Anthony, e uma armadilha que cobre o chão em determinadas áreas.

Os Antigos são baseados nos "Great Old Ones", que aparecem nos mitos de HP Lovecrafts Cthulhu-Mythos.

Os Antigos são um mau que vaga pelo Universo, esperando o alinhamento planetário e das estrelas para surgirem pessoalmente, mas enquanto isso não ocorre eles podem apenas criar abominações e de tempos e tempos criar seus próprios avatares para interagirem com os mortais.

Em alguns casos, os antigos podem ser confrontados por pessoas mortais. Mas em sua forma autêntica são quase invencíveis para os padrões humanos.

Um alinhamento de uma quinta cor, amarela, foi confirmada por Denis Dyack a ser o alinhamento de outro antigo que não foi incluído no jogo.

# SERVOS DOS ANTIGOS

Os Antigos possuem muitos tipos de asseclas e serviçais, desde mortais e alienígenas até criaturas bizarras que profanam a realidade com sua existência, o mestre pode criar suas próprias criaturas, aqui vai a lista daqueles são os mais conhecidos, alguns deles podem até mesmo lembrar criaturas sobrenaturais do folclore mundial como os Vampiros, mas o leque de opções que o mestre pode usar são muitos, como disse aqui vão apenas os mais conhecidos, cada Antigo possui os mesmos tipos de servos insanos, mas a estrutura de seus corpos muda assim como parte de seus poderes e fraquezas contudo sempre seguindo um padrão (vou ficar devendo algumas fotos por hora):

## Caçador (Trapper) de Xel'lotath

F0, H2, R0-1, A1, PdF0, Magia (Teleportação Planar) e Maldição (sempre que usa a magia ele teleporta todos os alvos e depois morre no processo). **Teste de Sanidade** R+2.



## Caçador (Trapper) de Ulyaoth

F0, H2, R0-1, A1, PdF0, Magia (Teleportação Planar) e Maldição (sempre que usa a magia ele teleporta todos os alvos e depois morre no processo).

**Teste de Sanidade** R+2.



**Caçador (Trapper) de Chatur`gha**

F0, H2, R0-1, A1, PdF0, Magia (Teleportação Planar) e Maldição (sempre que usa a magia ele teleporta todos os alvos e depois morre no processo).

**Teste de Sanidade R+2.**

# O CAÇADOR

O caçador (Trapper) é uma criatura pequena (aproximadamente do tamanho de um cachorro pequeno) com a habilidade de se teletransportar para uma dimensão desolada e semi-vazia.

São cegos, mas pode ouvir muito bem. Se detectar alguém pelas proximidades, irão teletransportar-los para a Dimensão Trapper (sem direito a teste de resistência), e o jogador deve passar por uma série de obstáculos para voltar à realidade, a boa notícia é que existem vários portais, a má notícia é o fato de que os obstáculos são muitos e o personagem mandado para essa realidade paralela, ao voltar pode retornar em qualquer lugar do planeta (incluindo a lua).

O caçador em si não é capaz de se transportar, e vai morrer depois que expulsar alguém para a sua dimensão.

O ideal é evitar a todo custo ficar próximo de um deles, atacando-os a distância sempre.

Como a maioria dos inimigos, Trappers estão alinhados com um dos três Anciãos principais.

Curiosamente, apesar de ser cego, Trappers pode investigar e, aparentemente, ver as coisas ao ser controlado por jogadores (quando são conjurados por eles para serem seus serviçais).

A página de autópsia para o Trapper também retrata como tendo uma boca grande, com presas, mesmo que nenhuma boca possa ser vista nos Caçadores no jogo.



### **ZUMBIS DE CHATTUR`GHA**

F3, H1, R3, A1, PdF0 Vigoroso, Vantagem Única (Zumbi), Cura Avançada (regenera membros perdidos, incluindo a cabeça) em 3 rodadas e Fúria.

#### **Teste de Sanidade R+1.**

Zumbis de Chatur`gha são vermelhos, robustos e mais resistente a danos. Eles também são capazes de regenerar partes do corpo se forem dado tempo suficiente para isso (incluindo a própria cabeça).

Se decapitado, zumbis de Chatur`gha irão entrar no estado de Beserk, atacando mais freneticamente, enquanto avança (mesmo mancando) mais rápido, seus ataques sofrem um redutor considerável em H -2 na FA e não podem fazer testes de FD. Este estado decadente permanecerá por alguns segundos até reconstituir a cabeça perdida. Ainda assim, decepar a cabeça primeiro é a melhor opção, os únicos meio de mata-los e destruindo cabeça e tronco.



### **Zumbis de Mantorok**

F0-1, H1, R0-1, A0, PdF0, Vantagem Única (Zumbi), Cura Avançada (regenera membros perdidos, incluindo a cabeça) em 3 rodadas. Fracote e Vulnerabilidade (Fogo).

#### **Teste de Sanidade R+0.**

Zumbis de Mantorok são pretos e marrons, e a única criatura diretamente identificada como sendo alinhadas ao Antigo Mantorok.

Eles são, no entanto, relativamente fracos entre os outros tipos de zumbis, possuindo um corpo frágil e dissecado pelo tempo em comparação com os outros e não possuem habilidades especiais além de ataques mínimos à mente dos personagens.

São vulneráveis ao fogo das tochas (como os Zumbis de Xel`lotath). Zumbis de Mantorok são hostis aos personagens, dado pelo fato que Mantorok é tanto a favor parar com os Antigos como para com os mortais guardiões do Tomo. Provavelmente esse comportamento é causado pela mistura de fatores, Pious lançou um poderoso feitiço que inibe bastante o poder de atuação de Mantorok, como também o próprio Antigo parece ser uma criatura caótica, mas possuidora de inteligência.

## **Zumbis de Ulyaoth**

Zumbis de Ulyaoth são azul escuro. Depois de tomar algum dano, eles vão começar um ataque de carga, jogando seus braços para frente e a cabeça para trás, com um constante gemido em voz baixa, e uma esfera crescente de energia azul no peito.

F1-2, H2, R2, A1, PdF0 Vantagem Única (Zumbi), Aliados (outros Zumbis do mesmo aliamento apenas). Maldição (morre ao explodir depois que utiliza a magia contida no seu peito, causando dano em todos a volta)

### **Teste de Sanidade +1**

Esse brilho irá estimular a quaisquer outros zumbis de Ulyaoth na área, levando-os a investirem contra você também. Quando abatidos, os zumbis explodem em um pulso de energia azul, causando dano nos Pm`s e Pv`s do personagem (o dano maior irá para aquele que tem mais, equivalente a PdF2 e Ataque Especial Amplo).

Este processo pode ser parado imediatamente por decapitação (o ponto mais fraco) deles. No Diário de Maximillian Roivas (autópsia), na seção para o Zumbi de Ulyaoth, este ataque deles é chamado de “cantar”.

## **Zumbis de Xel`lotath**

Zumbis Xel`lotath são esverdeados e parcialmente coberto de pano inflamável (em aparência são semelhante a Múmias), o que os tornam suscetíveis ao fogo de tochas.

F1, H2, R2, A0, PdF0 Vantagem Única (Zumbi), Toque da loucura, Vulnerabilidade (Fogo).

Toque da loucura: sempre que seus membros são decepados uma energia assume o lugar do membro perdido, caso atinja o alvo, não causará dano, mas exige um teste imediato de R ou então permanecerá com uma insanidade temporária por dia igual ao número de vezes em que foi antigindo. Uma Falha crítica resulta em uma Insanidade permanente.

### **Tesde de Sanidade -1**

# **ZUMBIS**

São capazes de crescer “membros fantasmas” se os braços ou a cabeça são cortados, permitindo-lhes atacar diretamente a sanidade de um personagem, embora já não possam drenar mais os Pv`s normalmente com seus golpes .

Caso um Zumbi de Xel`lotath ainda consiga sobreviver a uma decapitação, ataque os braços e/ou tronco em seguida, recomenda-se atacar logo de vez seus pontos vitais e ignore os membros.

Um zumbi é um cadáver humano reanimado pelo poder de um dos Antigos. Zumbis estão alinhados com um dos Antigos específicos e isso afeta sua aparência e habilidades.

Zumbis de um alinhamento conflitante irão lutar entre si. O jogador que quiser invocar um Morto-Vivo de alinhamento diferente pode deixa-lo lutando com os outros da “mesma espécie” criando assim uma distração, criando assim uma situação levemente divertida. Zumbis são o único inimigo que pode estar de volta e continuar a lutar depois de serem inicialmente abatidos caso não recebam o golpe final depois de caídos.



### **Bonethief (Ladrão de Ossos) de Chatur`gha**

F2-3, H3 , R3, A2, PdF0

Possessão Aprimorada, (diferente da Possessão comum, esta é permanente, fazendo que o alvo fique sob total controle até deixar seu hospedeiro ou ser arrancado, mas em ambos os casos a morte do alvo é quase certa se não passar em um teste de Morte Imediato, não é necessário que a vítima esteja descordada, mas apenas que falhe no teste de F).

Ataque Especial (Perigoso e Preciso). Magia (Roubo de Vida)

#### **Teste de Sanidade -1**

Ladrões de Ossos de Chatur`gha são um pouco mais fortes e mais resistentes do que os outros. Possuem mais massa muscular, como também garras mais longas.

### **Bonethief (Ladrão de Ossos) de Xel`lotath**

F2, H3 , R3, A2, PdF0 Possessão Aprimorada (diferente da Possessão comum, esta é permanente, fazendo que o alvo fique sob total controle até deixar seu hospedeiro ou ser arrancado, mas em ambos os casos a morte do alvo é quase certa se não passar em um teste de Morte Imediato, não é necessário que a vítima esteja descordada, mas apenas que falhe no teste de F).

Ataque Especial (Preciso e Penetrante). Magia (A Loucura de Atavius)

#### **Teste de Sanidade -2**

Ladrões de Ossos de Xel`lotath não possuem cabeça, o que seria o seu ponto fraco habitual tendo apenas um tipo de energia verde em seu lugar, tornando-os mais difíceis de matar, e também causando maior dano a sua sanidade, bem como danos aos Pv`s a cada golpe.





### **Bonethief (Ladrão de Ossos) de Ulyaoth**

F2, H3 , R3, A2, PdF0 Possessão Aprimorada (diferente da Possessão comum, esta é permanente, fazendo que o alvo fique sob total controle até deixar seu hospedeiro ou ser arrancado, mas em ambos os casos a morte do alvo é quase certa se não passar em um teste de Morte Imediato, não é necessário que a vítima esteja descordada, mas apenas que falhe no teste de F).

Ataque Especial (Preciso e Penetrante). Magia (Roubo de Magia)

**Teste de Sanidade -2.**

Ladrões de Ossos de Ulyaoth possuem aparência cristalina e drenam Pm`s com cada ataque.

# **BONETHIEF**

Um Bonethief (Ladrão de Ossos) é uma criatura esquelética com capacidade de usar os corpos das pessoas, a fim de parecer humanos.

À primeira vista, os seres humanos possuídos parecem normais, mas que rapidamente se movem para atacar outras pessoas. Uma vez que o hospedeiro humano levar bastante dano, o Bonethief vai estourar o seu hospedeiro, saindo violentamente do seu corpo, tendo um efeito muito negativo sobre a sanidade mental do personagem jogador (que precisa passar em teste de R imediatamente).

São vulneráveis no pescoço, e uma vez exposta pode ser rapidamente despachados com golpes na cabeça. Se tiver a oportunidade, eles vão tentar possuir outras vítimas, causando a morte instantânea, caso não se livre a tempo de seu ataque.

Em alguns casos, eles possuem zumbis. Bonethieves também são ágeis o suficiente para desviar de projéteis, se tornando mais velozes no momento do bote, mas curiosamente possuem dificuldades para esquivar de golpes corpo-a-corpo.

Como a maioria das criaturas, os Ladrões de Ossos variam de acordo com o alinhamento.



### **Horror (Ulyaoth)**

F3, H2-3, R4, PdF1 Ataque Especial (Amplio, Paralisante e Óbvio), Ataque Múltiplo, PM's Extras (x1) e PV's Extras (x2) Magia Brancas (todas iniciais e mais 3-6 magias adicionais), Magia Negra (Roubo de Magia), Ataque Final (1 chance em 6 de explodir com força PdF1 depois de morrer) Modelo Especial, Deficiência física (não possui olhos) e Ponto Fraco (suas 3 cabeças).

#### **Teste de Sanidade -3.**

Azul drena mais Pm's.



### **Horror (Chatur`gha)**

F4, H2-3, R4, PdF1 Ataque Especial (Amplio, Poderoso, Perigoso, Paralisante e Óbvio), Ataque Múltiplo, PM's Extras (x1) e PV's Extras (x2) Magia Brancas (todas iniciais e mais 3-6 magias adicionais), Magia Negra (Roubo de Vida), Ataque Final (1 chance em 6 de explodir com força PdF1 depois de morrer) Modelo Especial.

#### **Teste de Sanidade -3.**

Vermelho drena mais Pv's a cada golpe.



### **Horror (Xel`lotath)**

F3, H3, R4, PdF1 Ataque Especial (Amplio e Óbvio), Ataque Múltiplo, PM's Extras (x1) e PV's Extras (x2) Magia Brancas (todas iniciais e mais 3-6 magias adicionais), Magia Negra (A Loucura de Atavius), Ataque Final (1 chance em 6 de explodir com força PdF1 depois de morrer) Modelo Especial, Deficiência física e Ponto Fraco (não possui olhos).

#### **Teste de Sanidade -3**

Verde drena mais Sanidade.

# **HORRORES**

Horrores são criaturas grandes com força física e mágica alta. Horrores possuem 3 cabeças, apesar de horrores de Ulyaoth que lhe faltam olhos e os horrores Xel`lotath tem 3 grandes olhos em lugar de cabeças. As cabeças / olhos são os pontos fracos.

Horrores atacam com suas garras, às vezes usando as duas mãos para causar dano adicional.

Horrores também podem utilizar um ataque de choque em que pisam no chão dispersando um raio de magia bruta para atingi-lo, que, além de causar danos, também irá drenar a estatística com base no seu alinhamento (Perde de Pv's ou Pm's ou Sanidade). Este ataque também irá inverter os comandos do personagem (fazendo-o andar para trás ao invés de ir para frente, ataca ao invés de fugir..... como um raio de confusão) temporariamente em caso de falha em teste de R, o efeito dura pouco tempo, mas o suficiente para perder o combate.

Finalmente, Horrores têm uma espécie de corrente elétrica contínua através de seus corpos que irá incendiar-se e chocar contra todos os inimigos próximos, (com um ataque final de PdF bruto). Esta corrente terá como alvo os seus inimigos, mesmo que estejam invisíveis ou terem invocado um Horror para lutar por você.

Nesse sentido, os Horrores Vermelhos infligem maior dano (como praticamente todos os servos de Chatur'gha).

Horrores podem ser invocados usando a magia Criatura Mágica Superior e Suprema em um feitiço lançado apenas pelo Tomo

Horrores parecem ser capazes de usar magia, como é evidente, no capítulo Edwin Lindsey

# PORTEIRO

Um Porteiro (Gatekeeper) é uma criatura monstruosa alada com habilidades mágicas únicas. Gatekeepers podem ser difíceis de derrotar já que conjuram outras criaturas com frequência e podem se proteger de danos com suas asas como uma defesa especial. É fácil identificar um lugar assombrado por um Gatekeeper: o piso será coberto por uma espessa névoa da cor apropriada.

## Comportamento

Em todos os casos, o Porteiro (Gatekeeper) ataca da mesma maneira. Se movendo lentamente para uma aproximação do Pj, quando a pouca distância, ele irá se elevar, abrindo suas asas. Em seguida, ele vai esfaquear o personagem com sua cauda com uma ponta igual a de uma foice, para causar dano ou para paralisá-lo por um curto período de tempo.

Quando o alvo estiver imóvel ele imediatamente usará este espaço de tempo para convocar uma criatura a mais para o combate.

Enquanto Gatekeepers normalmente conjuram zumbis ou caçadores,



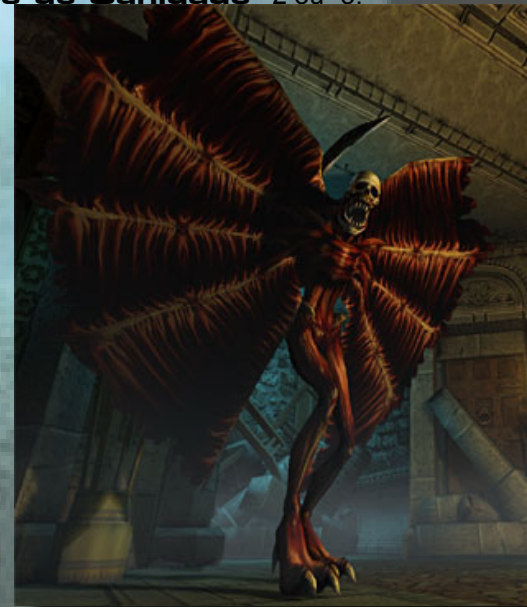
os dois Gatekeepers no quarto da Cidade Proibida que guardam um amuleto durante o capítulo de Michael são capazes de conjurar Horrores.

Se um Porteiro convocar mais de uma criatura, o Gatekeeper original irá morrer instantaneamente, mas há casos de Gatekeepers mais resistente capazes de conjurar mais de uma criatura sem morrer.

Se um personagem que esteja usando um encantamento de proteção quando atingido por um Gatekeeper, o Porteiro irá dissipar o escudo inteiro, independentemente do quanto seja forte cancelando por completo a sua proteção (mas apenas para ataques feitos por F).

F2-3, H3, R3, A2, PdF1. Vôo, Ataque Especial (Paralisante e Penetrante) Técnica de Luta (Senhor da Montanha), Magia (Cancelamento, Cancelamento Superior, Nevoeiro de Hynnin, Criação de Mortos-Vivos e Controle de Mortos-Vivos, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, mas sempre as criaturas ligadas aos Antigos).

**Teste de Sanidade** -2 ou -3.





### **Guardião Menor (Chattur`gha)**

F5, H4, R4, A3, PdF3, Invulnerabilidade a tudo (mas apenas durante uma rodada, enquanto se reposicionam em qualquer lugar do ambiente). Pm`s Extras (x1).

Magias (Sempre magias do tipo superior para cima, como Invocação Superior, Criatura Superior, etc. Possuem entre 5-10 mágicas escolhidas pelo mestre). O Guardião Menor de Chattur`gha possui mais magias ofensivas.

**Teste de Sanidade -4.**



### **Guardião Menor (Xel`lotath)**

F4, H4, R4, A3, PdF3, Invulnerabilidade a tudo (mas apenas durante uma rodada, enquanto se reposicionam em qualquer lugar do ambiente). Pm`s Extras (x2).

Magias (Sempre magias do tipo superior para cima, como Invocação Superior, Criatura Superior, etc. Possuem entre 5-10 mágicas escolhidas pelo mestre). O Guardião Menor de Xel`lotath possui mais mágicas relacionadas a mente, instigando seus alvos a loucura, mas ainda sim algumas servem para ataques diretos.

**Teste de Sanidade -4.**



### **Guardião Menor (Ulyaoth)**

O Guardião menor é uma poderosa criatura com uma grande variedade de magias disponíveis.

F3, H4, R4, A3, PdF3, Invulnerabilidade a tudo (mas apenas durante uma rodada, enquanto se reposicionam em qualquer lugar do ambiente). Pm's Extras (x3).

Magias (Sempre magias do tipo superior para cima, como Invocação Superior, Criatura Superior, etc. Possuem entre 5-10 magias escolhidas pelo mestre). O Guardião Menor de Ulyaoth é bem versátil nesse quesito, o mestre pode escolher qualquer uma sem restrição.

## **GUARDIÕES**

As aparências físicas variam drasticamente com base no alinhamento do Antigo ao qual pertençam. Os Guardiões têm uma forte presença no Ehn'gha, e no passado distante, eles mataram os habitantes originais.

Apesar de serem enormes em tamanho e possuindo garras e outras características perigosas, os Guardiões lutam bem mais com magias, e sempre em que recebem danos, transformam-se em uma bola de luz voando para outro local de forma estratégica.

Guardiões são invencíveis enquanto estiverem em sua forma de energia bruta, e irão descarregar parte de sua força mágica caso os Pj's cheguem perto demais (o equivalente a Toque de Energia).

Guardiões nunca utilizam feitiços menores, preferindo a variedade de magias medianas e poderosas.

Guardiões utilizam magias equivalentes a ataques como Armadura Elétrica, Proteção Mágica Superior, Magias de Ataques diversos (escolhidas pelo mestre), como também recuperam Pv's independentemente de se eles estejam alinhados ou não alinhados com outros Antigos.

Guardiões também podem conjurar zumbis e são capazes de ter mais de um ativo ao mesmo tempo, embora todos irão morrer se o Guardião for morto.



### Vampiro (Xel`lotath)

F2-3, H3-4, R3, A2, PdF0 Invisibilidade, Magias (Invisibilidade Superior, A Loucura de Atavius, Roubo de Vida e Roubo de Magia), Fetiche (algumas Mágicas como Roubo de Magia não podem ser usadas por eles sem um catalizador).

**Teste de Sanidade -2** (efeito temporário).



### Vampiro (Chattur`gha)

F2-3, H3-4, R3, A2, PdF0 Invisibilidade, Magias (Invisibilidade Superior, A Loucura de Atavius, Roubo de Vida e Roubo de Magia), Fetiche (algumas Mágicas como Roubo de Magia não podem ser usadas por eles sem um catalizador).

**Teste de Sanidade -2** (efeito temporário).



### **Vampiro (Ulyaoth)**

F2-3, H3-4, R3, A2, PdF0 Invisibilidade, Magias (Invisibilidade Superior, A Loucura de Atavius, Roubo de Vida e Roubo de Magia), Fetiche (algumas Mágicas como Roubo de Magia não podem ser usadas por eles sem um catalizador).

**Teste de Sanidade -2** (efeito temporário).

# VAMPIROS

Um Vampiro, como o nome sugere, drena o sangue de suas vítimas para se sustentar, mas esse tipo de Vampiro pode drenar também energia (PM).

O Vampiro parece um pouco humanoide (mas longe de ser semelhante a um humano) e pode tornar-se invisível até que esteja pronto para atacar.

Mas com Sentidos Especiais (Ver o Invisível) ou um feitiço do próprio Tomo, podem-se rastrear seus movimentos. O vampiro golpeia com suas garras em seus inimigos e pode drenar seu sangue através do ar livre, sem a necessidade de explorar qualquer tipo de ferimento.

Servos mortos por ataque de um vampiro e tiver seu sangue totalmente drenado, irá ressurgir como uma espécie de zumbi, de aparência mórbida, e comportando-se desde então como se estivesse possuído por um Bonethief (Ladrão de Ossos).

Apesar de ser mortos-vivos, estes serviçais não podem ser controlados pelo feitiço Controle de Mortos-Vivos.

Vampiro também são capazes de drenar energia (Pm`s) utilizando de outros métodos, mas para isso é necessário um objeto místico a partir de um objeto místico, revelando assim que a criatura possui inteligência razoável.

Aparência física do vampiro é dependente do Antigo escolhido por Pious.

Toda vez que um vampiro foge do combate uma insanidade adquirida ao vê-lo pela primeira vez (em caso de falha de um teste de R) e removida também do Pj, tal insanidade permanece enquanto o Vampiro estiver no local.



## Guardião Maior (Ulyaoth)

De todos os Guardiões sombrios, este é o mais bizarro em aparência. Possui três longas pernas que suportam um corpo pequeno e básico.

Sob o corpo são finos ganchos como apêndices que mantêm algum tipo de esfera levitando.

Sua voz soa calma e intelectual, e usa um alto nível de vocabulário dentro de suas sentenças.

Se golpeado por ataques comuns, ele irá zombar do personagem com algum comentário do tipo "Minhas maquinações são atemporais, Peter ... sua vida não é." As ferramentas de sua civilização são inúteis contra Poder dos Planos. "Magia é a sua única esperança, se você tiver alguma."

F6, H3, R7, A4, PdF3-5. Pv's Extras (x3), Pm's Extras (x3), Imunidade (ataques que não sejam por armas especiais revestidas de poder e poderes que afetem a mente).

### Ponto Fraco:

As vezes o Guardião Maior precisa recarregar suas

forças, durante 2 rodadas qualquer poder sobrenatural lançado contra ele causará dano dobrado.

**Magias:** O Guardião Maior desse Antigo é possuidor de grandes poderes mágicos assim como o Guardião Menor, mas sua principal tática é ataques diretos com PdF (Energia) e invocando monstros para atacarem os seus inimigos, estes monstros invocados podem ser mortos normalmente.



**Teste** de  
**Sanidade** -2

## Guardião Maior (Chattur`gha)

F8, H3, R7, A4, PdF3. Pv`s Extras (x3), Pm`s Extras (x2), Imunidade (ataques que não sejam por armas especiais revestidas de poder e poderes que afetem a mente).

**Ponto Fraco:** As vezes o Guadião Maior precisa recarregar suas forças, durante 2 rodadas qualquer poder sobrenatural lançado contra ele causará dano dobrado.

**Magias:** O Guadião Maior desse Antigo é possuidor de grandes poderes mágicos assim como o Guardiã Menor, mas sua principal tática é ataques diretos com PdF (Fogo) e invocando monstros para atacarem os seus inimigos, estes monstros invocados podem ser mortos normalmente.

### Teste de Sanidade -3

**Ataque Especial (Fatal):** O Guardiã de Chattur`ga pode atacar com sua língua como se tivesse membros elásticos, utilizando 5 Pm`s e uma ação de ataque, caso vença a FD do alvo, o mesmo deve passar em dois testes, o Primeiro é o de F, o Segundo é o de A, caso falhe em ambos a morte é certa.

O Guardiã de Chattur`gha lembra uma enorme e abissal lagosta. Seu apelido implica pelo fato de que ele realmente se assemelha a um crustáceo, incluindo o exoesqueleto, carapaça, e grandes pinças como garras. Este é considerado o mais monstruoso, pois ocasionalmente solta um rugido e uma voz profunda e trovejante.

Seus ataques com bolas e fogo (PdF) explodem como morteiros ao detonar no chão, sua língua poderosa é utilizada para uma matança instantânea, devorando suas vítimas, tornando-o assim o mais perigoso dos Guardiões em um combate mas de perto, mas também pode utilizar de suas enormes garras que possuem força suficiente para esmagar seus alvos.

Quando atingido por armas não-especiais, a criatura irá dizer algo em tom de gozação como por exemplo: "Você me deu," carne e ossos? ", "Você acredita que pode me machucar com isso, de carne e osso? (Risos) Suas armas são fracas ... inúteis! Não chega nem perto do poder da minha ira.



## Guardião Maior (Xel`lotath)

F5, H3, R7, A4, PdF4. Pv`s Extras (x2), Pm`s Extras (x2), Membros Extras, Imunidade (ataques que não sejam por armas especiais revestidas de poder e poderes que afetem a mente).

Ponto Fraco: As vezes o Guadião Maior precisa recarregar suas forças, durante 2 rodadas qualquer poder sobrenatural lançado contra ele causará dano dobrado.

Magias: O Guadião Maior desse Antigo é possuidor de grandes poderes mágicos assim como o Guardiã Menor, mas sua principal tática é ataques diretos com PdF (Energia) e invocando monstros para atacarem os seus inimigos, estes monstros invocados podem ser mortos normalmente. Com uma ligeira diferença, o Guardiã Maior desse antigo utiliza constantemente a magia A Loucura de Atavus.

Teste de Sanidade -4.

Ataque Especial (Fatal): O Guardiã de Xel`lotath pode atacar com suas mãos como se tivesse membros elásticos, utilizando 5 Pm`s e uma ação de ataque, caso vença a FD do alvo, o mesmo deve passar em dois testes, o Primeiro é o de F, o Segundo é o de A, caso falhe em ambos a morte é certa.

Este Guardiã em especial é bem peculiar se comparado aos outros.

Seu corpo parece ter um torso humanoide bastante raquítico com dois pares de braços e sem cabeça, possuindo um símbolo (Runa) de Xel`lotath em seu lugar. O guardião pode dialogar com os seus inimigos, às vezes rindo de maneira descontrolada, suas risadas são acompanhadas de um sussurro muito suave, acompanhado de um eco (de forma semelhante a Antiga Xel`lotath).

Em vez de esmagar ou pisar em seus inimigos, prefere utilizar a magia para quase todos os seus ataques. Ela usa a mesma técnica contra Peter Jacob, quando ele luta em 1916, mas apesar de quase nunca usar ataques



físicos ainda sim quando feitos podem ser mortais.

Este Antigo (a) possui magias próprias que não estão listadas originalmente no Tomo, algumas podem ser aprendidas e outras não.

Se atacados com ataques comuns o Guardiã Maior (Avatar) irá debochar do personagem dizendo -"Você está tentando lutar contra mim ou me divertir, um pouco?" Se tiro no novo depois de um longo período de não serem alvejados, ele vai dizer "Suas armas não vai funcionar contra mim, idiota! Só a interação de inteligência e magia pode salvar a sua mente, se você pode usá-los." Provando assim que os Avatares são/estão ligados aos Antigos expulsos em outro universo.

# GUARDIÕES SOMBRIOS

O Guardião Sombrio ou Guardião Maior, é um desafio de tamanho e poder enorme. Ele é convocado para a Catedral de Oublie por Pious para protegerem as essências para dos Anciãos dominantes.

Das criaturas de todos os antigos, o Guardião sombrio é o mais semelhante em aparência de seu mestre.

Esta besta tem fome de carne humana, e foi criado para proteger o artefato do seu criador. Pious precisa mantê-lo sempre alimentá-lo, o que incluía monges e peregrinos atraindo para sua condenação por causa da falsa mão de Judas Iscariotis (que supostamente estaria guardada na Catedral), durante a primeira guerra mundial a Catedral de Oublie serviu de hospital improvisado.

A fome do Guardião por carne humana e ossos parece estar ser à ligação que permite o monstro a continuar neste mundo.

Apesar Pious tentar diversas vezes em de aplacar seu apetite, nenhum Guardião gostar da autoridade do sacerdote Augustus, mas acabam cooperando com relutância, devido a importância da sua missão aos planos dos antigos.

No final do capítulo Paulo Lutero, vê-se que o monge foi morto pelo Protetor Sombrio, como sendo a sua primeira vítima. Chaturgha e Guardião

Sombrio de Ulyaoth esmagam o seu corpo esmagado o monge franciscano, e Guardião Sombrio de Xel'lotath faz sua cabeça explodir.

O Guardião Maior é a maior manifestação física dos Antigos é um Guardião de imenso, possuidor de grande tamanho e poder (este tipo de Guardião seria como o Avatar dos Antigos). Foram conjurados Oublie Catedral por Pious para proteger a essência do Anciã dominante.

De todas as criaturas invocadas pelos Antigos, o Guardião Maior é o mais semelhante em aparência com a de seu mestre.

Peter Jacob e Paul Luther descobriram que a besta tem grande apetite de carne humana, e foi criado para proteger o Artefato (Essência).

Pious Augustus fazia o que fosse preciso para alimentar a fome infernal da criatura, o que incluía monges e peregrinos atraídos para sua própria condenação, levados pela curiosidade de poder ver a mão (do falso) Judas.

Na Primeira Guerra Mundial, levando soldados feridos a um hospital improvisado.

O Guardião Maior precisa de carne humana e ossos para se manter ligado à este mundo, aparentemente Pious não possui muito poder de controle sobre a fera, mas de forma relutante o Guardião Maior aceita obedecer ordens do Lich, devido a importância da sua missão aos planos dos Antigos.

No final do capítulo de Paul Luther, vê-se que o monge foi morto pelo Guardião, como a sua primeira vítima. Os guardiões de Chaturgha e Ulyaoth esmagam o corpo do monge (Chatur'gha do esmagando-o com a sua garra e Ulyaoth que pisa sobre ele), já o guarda de Xel'lotath faz sua cabeça explodir.



**Verme (Worm)**

Vermes, como o próprio nome sugere, são criaturas. Ao contrário daqueles encontrados na natureza, os vermes de Eternal Darkness são muito grandes, e tem presas afiadas e dentes. Eles aparecem principalmente na Cidade Proibida, onde os murais os retratam junto a sacrifícios humanos a partir de uma antiga civilização. Suas aparições são raras e nunca atacam o personagem, mas sua presença provoca dano sobre a sanidade mental do personagem do jogador. Eles vão recuar tão logo o personagem os atacarem.

Um worm (Verme) nunca é visto em sua totalidade, por isso não se sabe se ele é realmente um verme como uma das criaturas, ou parte de algo muito mais maciço. Os tentáculos que Mantorok usa para atacar os guardas que tentam alertar Ellia (Morta-Viva) durante seu capítulo parecem bastante semelhantes aos vermes.

Um verme gigante aparece em Ehn'gha, mas esta parece ser uma alucinação, uma vez que desaparece instantaneamente um segundo mais tarde, após a drenagem de sanidade de Edward.

Este monstro é uma alucinação e não oferece dano direto a suas vítimas, mas exige um teste de R imediatamente, em caso de falha crítica o personagem ganha uma insanidade permanente, que pode variar dependendo do mestre uma de 0 a -3.

# INSANIDADE

*“Isso ... não pode ... estar ... ACONTECENDO!” - Vários Personagens, tentando manter a razão no lugar.*

Os efeitos de sanidade são um aspecto permanente em Eternal Darkness.

## Insanidades e seus malefícios

O Manual Alpha, Mega City, Brigada Ligeira Estelar e outros suplementos oficiais e extraoficiais, retratam bem vários efeitos gerados pelos constantes ataques a mente do personagem jogador, mas as criaturas retratadas em Eternal Darkness assim como nos Mythos de Call of Cthulhu (O Chamado de Cthulhu) não se resumem a deformar a mente de um ser, mas



também seu corpo e alma, outras Desvantagens de como Azagaio (Manual Mega City Básico), são outro exemplo de perturbação, como também as maldições que podem transformar uma pessoa em um monstro, como o caso dos personagens Anthony e Ellia (Transformados em Zumbis) e outros personagens que não sobreviveram a posse do Tomo da Escuridão Eterna e tiveram suas almas afligidas, transformando-se em Espectros.

### **Como Funciona?**

Praticamente igual ao que estar nas regras de todos os Manuais e Cenários feitos para 3D&T Alpha, mas caso o mestre queira aumentar a dificuldade ou diminuí-la dependendo do caso, cada criatura apresentada no capítulo de monstros tem uma dificuldade própria chama Teste de Sanidade.

O Teste de Sanidade deve ser feito sempre que o personagem estiver diante de uma criatura serva dos Antigos, os redutores (-1,-2,-3,-4 etc). Servem para indicar o quão uma criatura aberrante pode ser. Toda vez que os personagens estiverem diante de um monstro novo ele deve fazer um Teste de Sanidade, caso contrário irá adquirir temporariamente uma Insanidade, mas em caso de falha crítica essa Insanidade torna-se permanente, mas nem sempre o dano precisa estar ligado a mente, outras Desvantagens como Azagaio, Assombrado e Desequilíbrio Yin-Yang podem ser adquiridas.

Os jogadores somente podem tentar se livrar de uma Insanidade ou Desvantagem do tipo uma de cada vez, e um único teste por dia (não se pode tentar remover 2 delas, apenas 1 único teste).

Contudo em caso de Falha Crítica a Insanidade ou Desvantagem se torna permanente, apenas poderes milagrosos (como Cura de Maldição) pode retirar o problema, como também o doloroso trabalho de removê-las com Pontos de Experiências.

Todo Teste de remoção equivale a R menos o valor da desvantagem.

### **Exemplos de Alucinações**

Seu personagem pode se transformar em um zumbi.

A tentativa de lançar uma Vantagem que tenha custo em Pm's pode causar a explosão da metade superior do corpo, resultando na morte (falsa) do personagem. Fazendo-o perde toda a rodada seguinte.

Membros do personagem podem explodir de forma aleatória de maneira sistemática, indo para os braços e depois a cabeça, resultando na morte (falsa) do personagem. Fazendo-o perde toda a rodada seguinte.

O personagem pode diminuir ou aumentar de tamanho. Fazendo-o perde toda a rodada seguinte.

Ao tentar recarregar uma arma, ele pode sair no estômago do personagem, resultando na morte (falsa) do personagem. Este é mais proeminente no capítulo de Max, porque ele é o único sem uma arma maior do que suas pistolas de pederneira. Revólveres em outros capítulos foram conhecidos por causar esse fenômeno ocorrer também.

### **Assombrações Visuais**

Um personagem que tenha ou adquira a Desvantagem Assombrado e esteja lidando com os Antigos e seus servos e criaturas, sempre farão testes de Investigação (caso tenha a Perícia Completa), sem direito a bônus positivos, como também somente poderão realizá-los como testes Normais na melhor das hipóteses.

Caso possuam Especializações sobre a Perícia, todos os testes terão ao menos um teste com um redutor de -1.

Personagens sem nenhuma das opções acima tem seus testes sempre difíceis.

*“A realidade estará prejudicada, dentro e fora de sua cabeça”.*

O ambiente (salas, quartos, mobílias...) estarão de cabeça para baixo.

Sangue vai escorrer das paredes e / ou no teto. Bater nas paredes fará com que elas sangrem mais.

O personagem vai afundar no chão completamente como se fosse areia movediça.

Estátuas e bustos podem virar para olharem para você (como se estivessem vivas).

Na Mansão Roivas, a imagem de montanhas irá alterar para uma visual mais infernal.

Às vezes, quando um jogador entra em uma sala, eles vão descobrir que todas as portas que levam para fora estão bloqueadas, mas será desbloqueado pouco depois (desde que eles não estivessem presos antes).

### **Outros exemplos**

Durante o capítulo de Max (Mansão Roivas, capítulo 5), depois de subir a escada do porão pode-se chegar ao asilo com uma porta solitária barrada. A tentativa de abri-la faz com que Max se veja preso lá dentro (prenúncio).

Na sala com o piso estranho de cor roxa (Ehn'gha, Capítulo 12), o personagem pode ser perder no local e sem saber para onde escapar mesmo que a saída esteja na sua frente.

Assim que chegar ao segundo andar da mansão Roivas (como Alexandra), ao examinar a banheira, Alex se verá morta, em uma banheira de sangue, e ouvindo um grito de gelar o sangue (prejudicando sua capacidade de reação). Provocando este evento não altera seu medidor de sanidade, mas age como um efeito de Sanidade independentemente.

Toda vez que Alex lê o Tome of Eternal Darkness (acompanhando a história dos outros 11 escolhidos pelo livro maldito), o fantasma de Edward Roivas estará sempre tentando ajudar sua neta no final de cada história. Sempre que ela lê mais e mais do Tomo e seus personagens históricos, sua sanidade corre o risco de ficar cada vez mais e mais prejudicadas.

Na Mansão Roivas (como Alex), você pode encontrar um homem pendurado atrás do piano da sala de jantar, uma vez que examiná-lo, ele vai abrir os olhos, e uma voz sussurra ameaçadoramente de seus lábios parados: “A escuridão está chegando.”

Em um ponto, com o prosseguimento de Alex através do salão principal da mansão Roivas, ela ouve o telefone no canto esquerdo da sala começando a tocar. Quando ela pega o telefone, ela ouve Edward Roivas falar: “Lembre-se de mim, Alex” É semelhante à forma como ele soava em seu sonho / pesadelo no início do jogo.

Vários ruídos específicos iram soar semelhantes a vozes. Por exemplo: No templo de Angkor Thom, cadeias de cânticos diabólicos podem ser ouvidas. Na Mansão Roivas, as vozes das mulheres são ouvidas sempre gritando e chorando, batendo nas portas e, ocasionalmente, rindo histericamente.

Ocasionalmente alguns inimigos parecem ser minúsculos, enganando assim o personagem.

Ao entrar uma área que você será cercado por inimigos que desaparecem após serem atingidos pelo primeiro golpe.

Teletransportar-se de volta para a sala que deixou depois de percorrer metade de um corredor.

Entrar em uma sala com muitos zumbis e ter uma falsa morte apenas por perder a sanidade (como se o personagem estivesse tão chocado que ele / ela desmaiou).

Zumbis gigantescos podem, por vezes aparecem, eles se erguem sobre o jogador em um ataque surpresa.

Alguns dos Horrores são impossíveis de matar.

### Exemplos de Tela:

**Obs:** Os exemplos abaixo são mais uma brincadeira dos autores do game, mas que devem ser tratadas com cuidado, para que o jogador não queira “jogar o aparelho na parede” e reiniciar o game e o console tudo de novo.

Às vezes, a tela irá assumir um tom de sépia. (Preto e branco efeito script durante capítulo de Max Rovias ‘para obter o artefato para aprender o feitiço Revelação do Invisível).

As alterações são feitas para o ângulo da câmera. Esta mudança aumenta em gravidade menor do medidor de sanidade fica.

A tela fica preta, como se você tivesse desligado a TV.

Bugs podem parecer estar engatinhando na tela da TV.

O jogo vai diminuir o volume do game durante a exibição de uma barra de volume verde, semelhante as reais configurações na tela de TV.

A tela fica preta e você ouve seu personagem ser comido até “morrer”.

Um falso Preview de uma continuação de um jogo, chamado “Eternal Darkness: Sanity Redenção” vai aparecer.

Quando você tenta salvar o seu jogo, uma mensagem diz: “Gostaria de apagar todos os seus arquivos salvos?” Mesmo se você disser não, os arquivos salvos serão “apagados”.

Uma tela semelhante a “Tela Azul da Morte” Microsoft irá aparecer.

Você verá a imagem que você vê quando iniciar ou reiniciar o jogo, citando Edgar Allan Poe “The Raven” na voz de Edward Roivas ‘.

Quando você abre a sua tela de inventário, todos os espaços de seu inventário aparecem vazios.

Ao entrar em uma sala, o personagem pode ser incapaz de se mover ou atacar, e o jogador receberá uma mensagem do sistema dizendo que o controle não está conectado, enquanto os zumbis atacam ele / ela. (Um alerta falso).

Uma mensagem na tela falsa irão aparecer, felicitando o jogador para terminar a demo do jogo.





# LOCALIZAÇÕES

## Mansão Roivas

A Mansão Roivas está localizada na Ilha Rhodes (nos EUA originalmente, mas adaptada para Mega City) ao norte de Nova Memphis. Nela está (ou estava, ainda não se sabe) o Tomo da Escuridão Eterna, que Alex encontra em um pequeno estúdio escondido. Alexandra (Alex) o lê tentando decifrar os enigmas dos Antigos e descobrir o que ocasionou a morte de seu avô. Posteriormente ela descobre que Ehn'gha, possui uma entrada secreta que a liga com a mansão.

Não se sabe exatamente quando foi construída, mas Maximillian Roivas a herdou em 1760 DC. Antes dessa data, que era a casa de Arão Roivas, pai de Maximillian. Aaron descobriu que a mansão foi construída diretamente sobre a caverna que contém as ruínas de Ehn'gha, e não se sabe se o Roivas 'responsável pela construção da mansão escolheu o local deliberadamente sabendo disso ou se foi acidental.



## Ehn'gha

A cidade de Ehn'gha foi construída por uma antiga civilização desconhecida para a humanidade moderna, as suas ruínas estão localizadas em uma enorme caverna natural, sob a Mansão Roivas. Muito pouco é conhecido sobre os habitantes originais, nem mesmo se sabe se eles eram humanos, ou algo completamente diferente. Mas sabe-se que possuíam um grande conhecimento avançado sobre magia, no entanto, a cidade em si é capaz de canalizar grandes quantidades de energia mágica.

Em algum momento no passado distante, guardiões menores que não foram identificados invadiram a cidade de Ehn'gha e exterminaram todos os seus habitantes. Estes habitantes tinham conhecimento e, possivelmente, mantinham contato com um ou mais dos Antigos, provavelmente contribuindo para a sua queda. Talvez os habitantes fossem vítimas da fúria dos Antigos, ou suas mortes eram necessárias para realizar algum tipo de ritual.

A necrópole é uma colônia do guardião do tempo Aaron Roivas, estudando sua história e selando a entrada da cidade debaixo da casa de sua família. Maximillian Roivas redescobriu Ehn'gha após a morte de Aaron. Maximillian foi internado em um asilo de loucos, pouco depois, de expurgar a cidade morta, e seu descendente Edward Roivas (Avô de Alex) acabou assumindo de onde Maximillian parou. Em 1952, Edward usa seu conhecimento sobre a magia da cidade contra seus "governantes" atuais, configurando grandes torres canalizadoras de poder, para lançar um feitiço em larga escala Dissipando-a, a onda de choque parece acabar com a maioria das criaturas sobrenaturais de lá. Edward sela a entrada de Ehn'gha novamente com um mecanismo que não abrirá até que o re-alinhamento planetário no ano 2000. Um guardião consegue se teletransportar para a Mansão Roivas e o assassina, duas semanas antes de isso ocorrer, os servos dos Antigos conseguem repor suas baixas antes de recomeçar o pesadelo.

Quando a neta de Edward, Alexandra (Alex Roivas), investiga sua morte na noite do alinhamento, ela descobre que ela também deve usar o poder místico da cidade Proibida de Ehn'gha para obter uma vantagem. Alex usa as torres com foco para convocar o antigo que se opõe ao Antigo que

## A Cidade Proibida

A Cidade Proibida, uma masmorra misteriosa, mas cuidadosamente construída sob as areias da Pérsia, é um dos locais mais importantes na história de Eternal Darkness. Aqui, Pious Augustus (ainda como um Centurião romano) encontra uma das três essências, Karim procura o tesouro para dá-lo a sua amada como prova de seu amor, Roberto a examina para ver se ela está apta para a construção, e Michael apenas a destrói com bombas C-4.

Pious Augustus serve. Ela é, então, transportada para um local desconhecido para fazer a batalha contra o Lich e derrotá-lo. Edward aparece mais uma vez como fantasma para configurar as torres para lançar um novo feitiço, impedindo a conjuração de Alex afim de evitar que os antigos permaneçam neste mundo. O destino de Ehn'gh é desconhecido, mas provavelmente estará livre da influência do Antigo dominante.



# CAPÍTULOS

A Cidade Proibida é destaque em quatro capítulos no Tome of Eternal Darkness, tornando o local mais visitado na trama, logo depois da Mansão Roivas. Os personagens que exploram as gloriosas ruínas e corredores incluem Pio Augusto, Karim, Roberto Bianchi, e Michael Edwards.

## **26 AC - O Escolhido: Pio Augustus**

Pious, um centurião romano, foi teleportado para o interior da Cidade Proibida. No final de sua jornada, ele se depara com os três artefatos - as essências dos Antigos, no entanto, dependendo da escolha feita, define qual Antigo será seu senhor. Qualquer que seja a Essência ele escolher terá um efeito importante sobre a história. Depois disso, ele é transformado no Lich, isso indica que sempre que um Antigo escolhe um sumo-sacerdote, o mesmo é transformado em um morto-vivo com mais poderes que um mero Zumbi.

## **565 DC - O Presente da Eternidade: Karim**

Karim é um espadachim apaixonado vagando pelo deserto em busca de uma relíquia procurada por Chandra, sua paixão cuja imagem bonita enche os seus sonhos. Depois de ser teletransportado, ele passa por um templo estranho e misterioso preenchido com os corpos dos Cavaleiros Templários em busca da relíquia (e, provavelmente, em uma fuga). Depois de muitas batalhas, Karim encontra o quarto onde as Essências estavam. Depois de mais uma luta, ele reúne-se com o espírito de Chandra. Depois de um diálogo final, Karim decide guardar para sempre a relíquia em nome do amor perdido de Chandra.

## **1460 AD - A CIDADE PROIBIDA: ROBERTO BIANCHI**

Roberto, um arquiteto, que foi forçado a reerguer a cidade para ver o que pode ser feito para torná-la uma base adequada para a Coluna de Carne.

## **1991 DC - Cinzas as Cinzas: Michael Edwards**

Michael Edwards é um bombeiro canadense durante a Guerra do Golfo. Depois de um acidente causado por um incêndio incontrolável, ele é enviado e desaba na Cidade Proibida. Seus colegas bombeiros estão mortos e que ele é deixado sozinho em frente à Coluna de Carne. Ele é visitado por Roberto Bianchi (como Espectro), que explica como ele deve destruir a cidade. Ele finalmente consegue terminar sua tarefa, definindo utilizando bombas C\$ para destruí-la de uma vez por todas.

## **Angkor Thom**

É um antigo templo no Camboja, a data de sua construção é desconhecida, mas é onde o Antigo Mantorok (deus do caos) está contido. Os poucos personagens cujos capítulos foram criados neste templo incluem Ellia e Edwin Lindsey.



### **Dimensão Trapper (Armadilha)**

A Dimensão Trapper é um lugar que existe fora do tempo e do espaço; protagonistas são teletransportados aqui quando atingidos por uma explosão de um caçador.

A Dimensão Trapper é composta por cinco ilhas de rochas flutuando em um vazio sem fim. A primeira ilha simplesmente tem um portal, que pode levar a uma das outras ilhas, cada uma com seu próprio alinhamento. Qualquer das cores dos Antigos vai levar o personagem para uma das outras ilhas correspondentes, onde vai encontrar um painel de regeneração dessa cor, o portal verde leva a uma ilha que contém um painel verde, que regenera a sanidade de qualquer personagem, e assim por diante. Os portais roxos levar para a ilha de saída, aonde um estrado irá transportá-los de volta para o mundo real.

Curiosamente, em vários pontos ao longo do jogo, os objetos que precisam serem teletransportados usando os caçadores conjurados para resolver quebra-cabeças, estes objetos podem ser vistos na plataforma de saída por qualquer personagem que vai para a dimensão do caçador. Entre

os objetos pode-se encontrar até o cadáver de um homem, mas não parece estar em estado de putrefação. As rochas nuas e colunas em si podem ser partes do mundo real teletransportado no passado antigo.

### **Catedral de Oublié**

Catedral de Oublié (“Catedral Forgotten”) é uma catedral situada em Amiens, uma cidade no norte da França. Os personagens a visitam em diversas ocasiões (alguns spoilers abaixo):

814 DC - Como Anthony, encarregado de entregar uma mensagem a Carlos Magno que atualmente está residindo na Catedral de Oublie. Durante o curso da história, Anthony corre contra o tempo (em vão) para cumprir com seu trabalho como mensageiro e lutar contra a morte certa, vasculhando lugares no seu interior que não existem mais nos dias depois dele, pois a Torre Velha foi reformada.

**1485 DC** - Como Paul Luther, um monge em peregrinação que deseja ver uma relíquia sagrada (a mão de Judas), que se diz ser mantida na Catedral de Oublie. Muita coisa mudou com o interior dela e numa dessas rotas é possível encontrar Anthony como morto-vivo.

**1916 DC** - Como Peter Jacob, na Catedral durante a Primeira Guerra Mundial, muito do seu aspecto original mudou, mas a entrada principal permaneceu. Durante a guerra, a Catedral foi transformada em um hospital de campanha, onde muitos dos bancos do salão principal da Catedral principal têm sido deixados de lado e foram substituídos com barracas e camas de hospital, cheios de soldados franceses mortos e feridos da mesma forma. Além disso, os sons de artilharia e disparos podiam ser ouvidos em todos os tempos sobre a entrada principal.

Na sala onde Paul Luther ficou momentaneamente preso, o piso está quase cheio com o sangue e os corpos dos soldados que perderam suas vidas na guerra, e talvez de outras formas ainda mais sinistras. Além disso, cartazes de propaganda foram espalhados nas paredes em vez das pinturas

originais da Catedral. A Torre do Sino não mudou realmente, mas a Torre Velha precisou ser alterada. A equipe médica planejava expandir o hospital devido a fileiras lotadas do salão principal. A experiência de Peter em ir para a Torre Antiga é quase a mesma que a de Luther, as enfermeiras e médicos são atacados também mas por Bonethieves (Ladrões de Ossos), mas Peter Jacob os ajuda com as armas recolhidas a sua disposição.

No andar de cima da Torre Velha, os livros e as prateleiras da Biblioteca foram completamente removidos e na parede em frente às escadas esta uma mordida figura enforcada e com uma espada de dois gumes. A sala onde a batalha acontece com Luther e Anthony esta quase completamente mudado. Antes, era apenas grande e vazia então Luther e Anthony poderiam lutar, agora, ela está cheia de suprimentos, munição e soldados mortos em sacos

grandes, bem como Zumbis entre eles podiam ser encontrados.

A câmara de sacrifício onde Luther descobre o carcereiro é deixada inalterada. O quarto com as prateleiras de livros e da entrada secreta não mudou muito, exceto alguns livros a mais foram adicionados para as prateleiras mais escuras.

Finalmente, o covil do Guardião Sombrio não houve praticamente mudança alguma. Agora um buraco grande no final da câmara de onde o próprio Guardião saiu, no local ainda havia corpos e ossos antigos onde os restos mortais de Paul Luther ainda estavam.

A Catedral foi profanada ao longo dos séculos.





## A FAMÍLIA ROIVAS

A família Roivas é fundamental para o enredo de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*. No entanto, a história não diz respeito apenas a ela, mas a história de toda a humanidade. Os membros conhecidos da família Roivas incluem:

**Aaron Roivas (1700 DC)** - O pai de Maximillian Roivas. Ele não é visto no jogo, mas Max fica sabendo que ele toma posse do Tomo da Escuridão Eterna e de seu conhecimento sobre a propriedade Roivas estar localizada acima das ruínas de Ehn'gha. Ele morreu antes de o capítulo de Max em 1760, mas no capítulo de Maximillian, você encontra cartas que ele deixou para trás.

**Maximillian Roivas (capítulo: 1760 DC)** - O ancestral de Edward e Alexandra (Alex), Max herdou a mansão Roivas após a morte de seu pai. Com sua esposa morta e não quer incomodar seus filhos, Max voltou a morar na mansão. Não muito tempo depois, Max encontra o Tomo da Escuridão Eterna. Depois de encontrar o Tomo, seus servos começaram a atacá-lo, pois eles estavam possuídos por Ladrões

de Ossos (Bonethieves). Após este fato Max descobriu o Guardiã da cidade de Ehn'gha. Convencidos de que eles poderiam estar possuídos por bonethieves, Max decide eliminar os últimos quatro empregados da Mansão, cremando-os seus restos, e trancando-os em um quarto secreto. Sua descoberta sobre a cidade o fez tentar alertar o mundo sobre suas descobertas, falando ao mundo sobre os Antigos, mas Max foi acusado de ser louco, e foi jogado em um asilo, provavelmente até sua morte.

O pai de Edward (1900 DC) - Nada se sabe sobre ele, exceto que Edward herdou a mansão Roivas dele após a sua morte.

**Edward Roivas (capítulo: 1952 DC)** - Um Psicólogo Clínico e avô de Alex, Edward encontrou pela primeira vez o Tome of Eternal Darkness em 1952, quando ele estava vivendo na Mansão Roivas. Edward descobriu o Guardiã da cidade de Ehn'gha debaixo do Imóvel de sua família. Edward usou um feitiço para dissipar e limpar a cidade das criaturas do Antigo dominante. Em 1982, Edward foi abordado por Edwin Lindsey, um arqueólogo que encontrou o coração de Mantorok na região de Angkor Thom, no Camboja. Edwin deixou o coração em seus cuidados como instruído pelo Ellia. Três anos depois, em 1985, Peter Jacob Edward se aproximou com outro artefato, a essência de um dos outros Antigos. Em meados da década de 1990, Edward foi abordado por Michael Edwards (O Ex-bombeiro), que foi instruído por Roberto Bianchi para entregar o último artefato para Edward. 48 anos mais tarde, uma vez que ele ter expurgado a Cidade de Ehn'gha, em 2000, Edward foi morto por um guardião enviado por Pious Augustus, que levou sua neta, Alex, a retornar para casa.

Os pais de Alex (final de 1900 DC) - Pouco se sabe sobre eles, exceto que eles foram mortos, e Alex aparentemente foi criada por seu avô, Edward, segundo este.

**Alexandra Roivas (capítulo: 2000 AD)** - A Última remanescente dos Roivas; Alex é forçada a voltar para casa para Rhode Island a partir de Washington após a morte de Edward. Duas semanas depois do assassinato de Edward, Alex tenta investigar por conta própria. Durante sua investigação, ela se depara com O Tome of Eternal Darkness.

# THE TOME OF ETERNAL DARKNESS

O Tomo da Escuridão Eterna, um artefato místico de grande valor, e cobiçado e ao mesmo tempo odiado pelos maiores conhecedores de magia do mundo, O Tomo possui magias descritas no Manual de Regras Alpha e no Manual da Magia Alpha (Netbook desenvolvido pelo Shi Dark)

As mágicas do Tomo serão descritas agora como aparecem no game, mas outras mais podem ser criadas, basta alinhar corretamente as Runas.

**Novas magias:** Para desenvolver novas magias é necessário alinhar as Runas corretamente ( O Tomo é como uma biblioteca inteira de magias a serem descobertas), mas caso de falhas os seguintes efeitos podem acontecer.

É recomendável a Especialização Ocultismo para ter um melhor resultado:

**Acerto Crítico:** 1 magia mais poderosa ou 2 novas;

**Acerto:** 1 Magia nova;

**Falha:** Nada Acontece;

**Falha Crítica;** Conjura uma criatura de acordo com o poder da mágica (que irá atacar o conjurador) ou uma maldição de mesma intensidade (que pode variar como Desvantagens ou algo pior).

## O Preço do Poder

Tome of Eternal Darkness (O Tomo da Escuridão Eterna), é um Artefato valioso e perigoso, pode conceder muito poder para seu possuidor, mas o preço a ser pago vale a pena? Até os vilões mais maquiavélicos as vezes abrem mão de serem donos do mesmo, quando o possuem preferem trancá-lo em algum lugar seguro para que não venham a serem importunados, o que geralmente não funciona, aqueles que decidem utilizá-lo podem conseguir o que desejam, desde que se tornem vassallos como Pious Augustus, mas a ruína de uma forma ou de outra sempre chegará ao seu portador. O melhor a se fazer quando se tem a posse dele é destruí-lo, ou pelo menos neutralizá-lo.

## O Tomo

Artefato Maldito, todo portador adquire uma desvantagem escolhida pelo mestre (que pode variar muito, no caso de Alex ela se tornou uma pessoa Assombrada). Sempre seu dono irá adquirir uma Maldição sobre si sem direito de resistir. Outras podem ser conseguidas mas estas podem ser evitadas.

Sempre que seu usuário ler informações para qualquer fim deve fazer um teste de R (normal) em caso de falha adquire uma Insanidade temporária, que durará apenas 1 dia (mas em caso de Falha Crítica é permanente).

Para as mágicas (vide acima);

## Aliados

O Tomo somente admite um dono por vez, outra pessoa qualquer que tente utiliza-lo, adquire uma maldição com o valor mediante ao poder que tentou utilizar (0 Ponto, uma maldição mínima, -1 Ponto para um efeito maior e assim por diante...)

Os aliados do portador do tomo podem se beneficiar dos efeitos mágicos, mas cada vez que um desses efeitos é realizado todos em volta devem passar em um Teste de R+1 ou irão passar a ter uma Desvantagem escolhida pelo mestre, durante 1 dia, mas caso de Falha Crítica ela se torna permanente (o mestre pode escolher 1 desvantagem para cada, não necessário que todos tenham a mesma igual para cada um).

No final de cada aventura, o portador adquire mais 1 Insanidade ou Desvantagem permanente, os únicos modos de se livrarem delas são com Cura de Maldição ou a destruição dos Antigos.

## **Alinhamento**

Alinhamento Mágico é um conceito importante em Eternal Darkness, e afeta muitos aspectos da história, incluindo o combate e quebra-cabeças. O alinhamento é baseado com relação entre os Antigos. Ulyaoth vence Chatur'gha, Chatur'gha vence Xel'lotath e Xel'lotath vence Ulyaoth. Pious Augustus escolheu um dos três Antigos e isso determina o alinhamento dos inimigos e quebra-cabeças que se pode encontra durante todo o resto da Trama.

Além disso, o Alinhamento de Mantorok é o mais poderoso contra os outros três Antigos e pode levar a benefícios adicionais.

Mas os 3 Antigos no jogo não são os únicos que vagam entre as dimensões, podem haver outros, criados pelo mestre, como também os Antigos que foram destruídos podem ressuscitar caso encontrem alguém com coragem para fazê-lo.

## **MAGIAS**

Em Eternal Darkness, a magia pode ser realizada utilizando as Runas de forma combinada corretamente que foram inscritas em um círculo. Quase todos os personagens da trama podem lançar magia assim que encontram o Tomo da Escuridão Eterna. A Mágica é usada não apenas nos combates,

mas também para resolver muitos dos enigmas ao longo do mistérios. Há também muitas barreiras de Alinhamento amarelos marcados com Runas.

A fim de lançar um feitiço, o personagem precisa de um Círculo de Poder, um alinhamento que geralmente é feito com a Runa chamada Pargon e que estejam vinculadas a outras Runas para auxiliarem. Portanto são necessários cuidados especiais, combinar Runas sem saber quais são (ou seja de qualquer maneira) pode resultar não numa mágica nova, mas sim numa maldição premeditada, dando ao portador mais malefícios antes da hora, prejudicando seu desempenho, acelerando sua passagem de ida para a Escuridão e loucura eternas.

Algumas runas novas podem ser extraídas de inimigos mortos. Toda Magia feita pelo Tomo sempre estará ligada aos Antigos, durante a aventura os personagens podem encontrar mais indícios de outros Antigos, como também se depararem com cultistas que desejam reviver os antigos “deuses”.

Magias Mais Conhecidas:

(Encantar Itens)

Permanência

(Recover)

Cura Mágica

(Reveal Invisible)

Sentidos Especiais

(Damage Field)

Proteção Contra Armas, Proteção Contra Magias e Proteção Contra o Elemento



# RUNAS

(Manual da Magia Alpha as 3 últimas) .

(Dispel Magick)

Cancelamento de Magia e Cancelamento Superior

(Summon Trapper)

Criatura Mágica (mas nesse caso apenas os podem os Trappers podem ser invocados e que já foram descritos)

(Shield)

Proteção Mágica e Mágica Superior,

Summon Zombie

Criação de Mortos-Vivos, Controle de Mortos-Vivos e Criatura Mágica Superior (todas obedecendo tais critérios do Tomo).

(Magickal Attack)

Ataque Mágico e Ataque Vorpal.

(Summon Horror)

Criatura Mágica Suprema (apenas para os Horrores que foram descritos).

(Magick Pool)

Terreno Escorregadio de Neo.

(Bind)

Paralisia

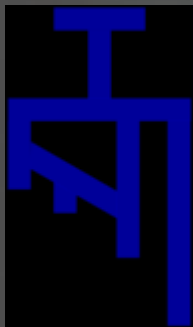
Chattur'gha

O Ancião de poder físico maior. Este alinhamento é forte contra Xel'lotath mas é fraco contra Ulyaoth. Utilizando sua Runa principal é possível recuperar parte do Pv, equivalente a Cura Mágica Superior.



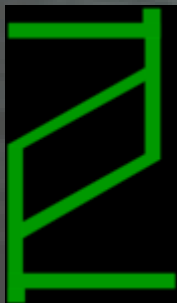
## Ulyaoth

O Antigo criador da magia. O Poder de Ulyaoth é forte contra Chatur'gha mas é fraco contra Xel'lotath. Períodos é possível recuperar com descanso metade dos Pm's (arredondados para baixo) sem precisar dormir, Em um intervalo de tempo depois de um Combate ou outra ação que exija poderes sobrenaturais dos Antigos. Mas os Pm's se forem re-utilizados irão recuperar apenas a metade atual, até esgotar por completo.



## Xel'lotath

O Ancião da mente e da loucura. Seu alinhamento é forte contra Ulyaoth mas é fraco contra Chatur'gha. Caso escolha esse Antigo ele pode conceder aos seus servos a Magia Loucura de Atavus.



## Mantorok

Mantorok é o antigo, que uma vez ligados aos outros 3, e, portanto, mais poderoso do que todos os demais de certa forma. Magias alinhada com Mantorok são eficazes contra todos os outros alinhamentos, sua recuperação restaurar Pv's, Pm's e outros efeitos adicionais.



## Runas comuns

## Bankorok



(Proteção)

**Nethlek**



(Dissipar)

**Tier**



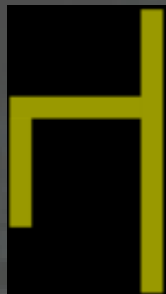
(Conjuração)

**Antorbok**



(Projeção)

**Narokath**



(Absorver)

**Magormor**



(Item)

**Aretak**



(Criaturas)

**Redgormor**



(Área)

**Santak**



(Auto)

Pargon



(Poder)



# IDEIAS DE AVENTURAS

## Depois da Escuridão Eterna

O Tomo perdeu sua utilidade, o universo já pode descansar sem a presença dos Antigos, o livro maldito perdeu seu poder, mas as vezes os servos dos Antigos Extintos querem ressucitar seus senhores para continuarem com o caos no cosmos e o Livro ainda pode ser útil: Será que a Escuridão voltará? E se voltar não trará males piores consigo? Que outros povos ou raças estarão espreitando entre as dimensões e no Limbo? Mais Antigos e deuses monstros?

## Caos na Terra

Mantorok o deus do caos não esta mais preso pelo poder de Pious Augustus, estando livre para agir, seu corpo informe encontra-se no Templo de Anghk Thorm, pelo menos a parte que esta nessa dimensão. Mantorok é o deus do caos cósmico, o Antigo que era odiado pelos outros Antigos que morreram (mas que podem ressucitar) e pelo que ainda vagam. E Nova Memphis chama sua atenção, Alexandra mora em Rhode Island (originalmente nos EUA) mas que foi trazida para uma das pequenas ilhas de Nova Memphis ao Norte, e ainda é a dona do Imóvel.

## O mau ainda vaga por lá

**Dica:** Alguns dos escolhidos pelo tomo ainda podem ser encontrados vivos.

# ETERNAL DARKNESS™

Sanity & Quiem

## Licença de uso



Este trabalho foi licenciado com a Licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial - Sem Derivados 3.0 Não Adaptada. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> ou envie um pedido por carta para Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

**Site de Referência**

**<http://nonplusrpg.blogspot.com/>**

**Contato**

**[nonplusrpg@hotmail.com](mailto:nonplusrpg@hotmail.com)**



# ETERNAL DARKNESS™



Adaptação



Gather your forces. The Darkness is coming.

