



A EPOPEIA DE BERNHARD

Bernardo Stamato

BANQUETE DIVINO

Vinicius Peron

HELENE

Ricardo Kruchinski

AETHERICA

#11 - SETEMBRO/2024



AETHERICA

Revista digital de contos e rpg

APOIE

E VOTE NO TEMA DE CADA EDIÇÃO



AETHERICA

Mais uma edição da Aetherica concluída, mas desta vez com um gosto de renovação. Lembro, quando decidimos criar a Aetherica, de incontáveis conversas sobre o preço justo que a revista teria, tendo em consideração o conteúdo de alta qualidade que nos empenhamos para fazer. Mas, parando para pensar agora, o valor deste material que produzimos até então é incalculável. Autores, ilustradores, revisores, diagramadores e todos que já passaram por aqui fizeram um trabalho tão excepcional, que o valor final da revista seria incalculável. Por esse motivo resolvemos mudar a forma como a revista vai pagar seus custos a partir de agora.

Por isso renovação! Essa é a primeira edição da Aetherica, totalmente gratuita. Mas, como nossa proposta sempre foi remunerar autores, gamedesigners, ilustradores e todos mais que trabalham na revista, vamos mudar a forma de arrecadação. Nossa ideia é arrecadar de anunciantes. Então, se você conhece uma empresa que teria interesse em divulgar aqui, divulga a gente!

Além disso, a assinatura vai se manter ativa, mas vai ter algumas mudanças. Primeiro, os assinantes vão ter acesso antecipado à revista e também, através do grupo secreto, vão continuar votando nas temáticas das próximas edições. Essas são só algumas vantagens que estamos planejando para os assinantes.

Então, se você gosta das nossas edições e tem interesse em ajudar, apoie agora mesmo e tenha vantagens exclusivas.

Por fim, espero que você goste deste material. O trabalho novamente está incrível e tenho certeza que a próxima estará ainda melhor.

Douglas Quadros
EDITOR

A EPOPEIA DE BERNHARD

Bernardo Stamato

PG. 004

MITOLOGIA É COISA DO PASSADO?

Edu Filhote

PG. 026

HELENE, A DESCENDENTE DOS DEUSES

Ricardo Kurchinski

PG. 030

ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG

Mateus Herpich

PG. 037

BANQUETE DIVINO

Vinicius Peron

PG. 040

JOGO DE UMA PÁGINA: AVENTURAS MITOLÓGICAS

Chikago

PG. 047

MAKING OF DA CAPA

Estúdio Tanuki

PG. 051

DOUGLAS QUADROS
Editor 

ESTÚDIO TANUKI
Capa e Ilustrações  

RAUL GALLI
Diagramação 

COLABORADORES DESTA EDIÇÃO:
Bernardo Stamato, Gustavo Estrela, Ricardo Kurchinski, Edu Filhote, Douglas Quadros, Vinicius Peron, Chikago, Raul Galli Alves, Marcos de Oliveira

IMAGENS ADICIONAIS:
iStock Photo, Unsplash.com, Freepik.com, Rawpixel e Wikimedia Commons

A EPOPEIA DE BERNHARD

POR: BERNARDO STAMATO

O corpanzil loiro e quadrúpede do humbaba era musculoso e imenso, devia ter três ou quatro metros de altura e mais de dez metros de comprimento. A cabeçorra era maior do que um cavalo adulto e tinha uma juba ruiva e espessa, que se estendia até as costas. A bocarra poderia mastigar várias pessoas de uma vez só, com presas do tamanho de espadas e azuis como safiras. Os olhos eram redondos e completamente vermelhos, exceto pelas pupilas negras. Duas protuberâncias ósseas saíam da base do pescoço e se estendiam para além do focinho, como chifres, e inúmeras outras surgiam pela coluna vertebral, saltando para fora da vasta pelagem, todas da mesma cor das presas.



PARA LER
OUVINDO!

Eu estava paralisado. Não sei se foi o efeito do rugido reverberando em meus ossos, se eu estava estupefato ao vislumbrar o maior predador de todos, ou se era puro medo. Em sua caminhada majestosa, humbaba deu meia-volta, passou os olhos por mim e seguiu seu caminho. Talvez não tivesse me notado entre uma árvore de cedro e outra. Talvez tenha apenas me desprezado, como quem vê uma formiga.

Levaria dias para eu dar a volta pela floresta e evitar chegar perto daquele monstro.

— Ele é uma visão e tanto, né?

Saí da paralisia e olhei para a esquerda num sobressalto.

Com um palmo a menos de altura que eu e corpo todo peludo, a pessoa do meu lado tinha barba alongada, cascos no lugar dos pés, um par de chifres curvos, estranhas pupilas retangulares e carregava uma garrafa numa mão e mais duas amarradas na cintura.

— O que foi, nunca viu um sátiro? — Ele deu um longo gole na garrafa. Seu hálito cheirava a vinho barato.

— Tinha ouvido falar, só nunca conheci um em pessoa — respondi.

— Quer ver mais de perto? — o barbudo gesticulou com a garrafa na direção do humbaba.

— Antes de entrar na floresta, eu me perguntava se conseguiria derrotá-lo. Agora, olhando daqui, acho que ele iria me engolir sem nem saber meu gosto.

— E por que você pensou em derrotar humbaba, pra começo de conversa?

— A sua mãe não lhe ensinou a não falar com estranhos?

— Somos dois caras numa floresta, nós dois somos estranhos aqui. — O sátiro ergueu uma sobrancelha.

— Não posso discordar dessa vez. Mesmo assim, eu preciso seguir viagem. E vai ser longa, já que não vou arriscar chegar perto do grandalhão ali.

Comecei a andar, seguindo por onde havia mais árvores e mantendo distância da clareira do humbaba.

E o sátiro veio atrás de mim.

— O que você quer? — perguntei.

Ele deu um longo gole na garrafa fedida antes de responder.

— Dividir meu vinho com alguém. Até gosto de beber sozinho, só que faz tempo que não tenho companhia. Dá um trago aqui.

— Nem que me pague, vou beber isso.

— Falando na educação que mamãe me deu, a sua mãe não lhe ensinou que fazer desfeita é grosseria? — O tom de voz do sátiro sempre parecia um tanto debochado e, ao mesmo tempo, bastante sério.

— E se você tiver misturado alguma coisa nesse vinho? Algo que vai me dar sono ou me fazer botar o almoço pra fora? — Eu estava dividido entre ser sincero e omitir a hipótese do vinho estar envenenado.

— Tem algo misturado sim. Aguardente. Fica uma delícia, experimenta.

— Talvez fique uma delícia pra um sátiro e letal para um humano.

— Deixa disso. — Ele falava como se fôssemos colegas, ou até amigos. — Vem cá, a gente faz um trato. Bebe comigo e depois eu ajudo você a chegar aonde quiser.

— Você nem sabe aonde eu quero ir.

— Conheço essa floresta inteira. E conheço também todo mundo que mora aqui. Seja lá pra onde você está indo, posso ajudar.

— Se eu beber, você ao menos cala a boca? — Eu não confiava nele, mas, se ele quisesse me machucar, teria enfiado uma adaga nas minhas costas antes de falar qualquer coisa. Ou dado uma chifrada. E, seja lá o que tivesse naquela garrafa, não era veneno, afinal ele dava goles generosos.

— Nada disso. A gente bebe junto, conversa e canta. E, entre um trago e um canto, a gente segue seu caminho.

— Bebida e conversa, sem cantoria.

— Você é mais fresco que uma dríade! — Não sei se foi um resmungo ou uma pilhéria.

— Não estou a passeio, estou em uma missão. Não posso perder tempo, nem me distrair demais.

— Certo, certo. Nesse caso, vamos brindar ao seu sucesso.

E estendeu a garrafa para mim.

Engoli em seco e respirei fundo.

Talvez eu tivesse mais chances de sobreviver ao humbaba do que àquela garrafa.

Tarde demais para voltar atrás.

Peguei a garrafa e, sem pensar duas vezes, dei um gole.

O gosto, que misturava doce e amargo, não foi a pior parte, mesmo sendo péssimo. Uma ardência se espalhou pelo céu da minha boca, pelo meu nariz e então por todo o rosto. Meus olhos lacrimejaram e minha garganta e meu peito queimavam. E a pior parte mesmo foi sentir minha mente turva e girando, como se tivesse levado uma pancada.

— Fala sério, tudo fica melhor com uma boa bebida, não é mesmo? — O barbudo riu.

Devolvi a garrafa e enxuguei uma lágrima com as costas da mão.

— Agora me conta pra onde você quer ir. — Ele deu mais um gole, como se bebesse suco.

— Cordilheira Celestial — respondi entre uma tosse e outra.

— Ih, a viagem vai ser longa, se você seguir pela floresta. A boa notícia é que eu conheço um atalho. Meu nome é Phereus, a propósito.

— Bernhard.

— Você estava indo pro lado errado. Vem comigo.

Dessa vez, foi o sátiro quem deu as costas e saiu andando.



A Floresta Feérica era vibrante em todos os sentidos.

Árvores tinham troncos marrons, rubros e cor de mostarda, às vezes eram lisas, noutras eram cheias de galhos, e havia até algumas em formato espiral. As flores estavam por todas as partes e era impossível enumerar suas cores. Fungos se manifestavam em formato de guarda-chuva, bulboso, anelar e felpudo, sempre brilhantes, ou gosmentos, ou ambos.

Tudo tinha um odor intenso. O doce de uma flor logo dava espaço para o azedo de um cogumelo. Até as árvores e

arbustos exalavam aromas amadeirados, o que fazia parecer que eu estava com o nariz encostado neles. E havia cheiro de animais também, o que mais me preocupava.

E tudo fazia barulho. Insetos zumbiam, pássaros cantavam, plantas farfalhavam, e sempre parecia haver um rio marulhando por perto. Eu estava começando a desconfiar que a natureza conseguia ser mais barulhenta do que a cidade.

— Primeira vez por aqui?

Ah, é claro, e o Phereus não calava a boca.

— Eu já explorei essa floresta, mas nunca vim tão longe. Você tem certeza de que sabe pra onde estamos indo?

— Claro. — Foi a primeira vez que não notei ironia em suas palavras. — É fácil se perder por aqui. Mas, se você sabe pra onde está indo, fica mais fácil.

— Acho que o mesmo pode ser dito sobre todas as coisas.

— Falou bonito. E o que veio fazer aqui da última vez?

— Caçar lobos.

— Eles são terríveis, não é mesmo? Acham que são os donos de tudo. Parece que estão sempre com fome. E nunca estão sozinhos. Se você tivesse caçado qualquer outra coisa, eu iria encerrar nossa amizade agora mesmo. Mas, lobos, você pode caçar — ele falou como se fôssemos íntimos.

— E se eu tivesse caçado algum outro bicho pra comer?

— Nesse caso, eu ainda seria seu amigo.

— E se eu tivesse caçado um urso pra usar a pele no inverno? — Eu contive a risada enquanto testava Phereus..

— É... isso me parece razoável também.

— E, se eu não viesse caçar, mas fosse atacado e precisasse me defender?

— Quantos motivos você consegue inventar pra matar um bicho? — A dúvida era genuína.

— Eu não invento motivos, eles só existem e eu me deparo com eles no meu caminho.

— Falou bonito de novo!

— Acho que o seu critério pra achar algo bonito é bem baixo.

— Não é nada.

— Você se acha bonito?

— Claro!

— Está explicado. — Ri do meu próprio senso de humor.

Pensei que Phereus zombaria de volta ou apenas me xingaria. Em vez disso, ele parou de andar. Eu abri a boca para explicar que estava só brincando e notei que havia algo de errado nele.

Seus olhos estavam semicerrados.

Como se ele procurasse algo.

Ou como se tivesse ouvido algo perigoso.

— Você me paga! — a voz colérica urrou por entre as árvores.

Uma figura humanoide com o dobro da minha altura, corpo verde e musculoso e cabelos negros, compridos e emaranhados vinha correndo em nossa direção. Ele tinha duas presas pontudas saindo da boca, que subiam na altura dos seus olhos redondos, vermelhos e esbugalhados, e outras duas descendo até abaixo do queixo. Contrastando com sua aparência bestial, ele vestia um cinturão e braceletes, ambos de ouro.

— Corre! — Phereus gritou e saiu em disparada.

Sem tempo para pensar, segui o seu comando.

A floresta parecia apenas borrões na minha visão periférica, enquanto eu corria, pulava raízes e pedras e desviava das árvores. A parte mais difícil era seguir Phereus, que não tinha dificuldades em evitar os obstáculos no caminho. Em menos de um minuto, eu já sentia meu corpo arder, meu suor escorrer pelo meu rosto e por dentro da minha armadura e minha respiração ficar ofegante.

— Aquele é Buto Ijo! — Phereus fez questão de me informar aos gritos.

— Correr e falar ao mesmo tempo não é uma boa ideia! — respondi.

— Ele é um perseguidor implacável!

— Como assim?

— Fugir é inútil! — O sátiro se esgoelava.

— Por que está correndo?

— Desespero! Só que ele vai nos alcançar!

— Então não temos escolha!

Parei de correr, dei meia-volta e empunhei minha espada e meu escudo.

O gigante vinha em passos largos, com o ímpeto de um touro. Em seu olhar, havia mais do que fúria. Havia também alguma convicção que eu não teria tempo de decifrar. Ao entender que eu não sairia do caminho, sua mãozorra se fechou e se ergueu.

E veio como um murro estrondoso contra o meu escudo, que me fez recuar três passos.

Eu ainda recuperava o equilíbrio e a outra mãozorra me deu um safanão pela lateral, me tirando do solo e me arremessando contra uma árvore.

Senti o impacto castigando minhas costas, sem saber o que havia estalado mais, o tronco ou meu corpo, e mantive o escudo erguido, mesmo sem ter força, nem precisão nos braços.

Até que enxerguei Phereus pulando de um lado ao outro por entre os arbustos e Buto Ijo tentando agarrá-lo sem sucesso.

Aproveitei a oportunidade, corri e estoquei contra seu tornozelo.

Para minha surpresa, tudo o que consegui arrancar foi um filete de sangue.

O gigante olhou para trás, seus olhos transbordando indignação, e deu meia-volta com as mãozorras erguidas.

Meu adversário tentou dois murros seguidos. Eu me esquivei por pouco e girei minha espada na horizontal, abrindo um pequeno corte no seu antebraço.

Rosnando, ele abriu e fechou os braços, tentando um agarrão que seria letal. Num reflexo instintivo, dei uma cambalhota por entre suas pernas e, assim que me reergui, fui acertado por um coice nas minhas costas, que me jogou de boca na grama.

E me permitiu ver o maldito sátiro correndo ao longe.

— Você não vai escapar de novo — Buto Ijo urrou e retomou sua perseguição.

Levantei e corri atrás dele, me dando conta de que aquela situação não fazia sentido.

Primeiro, eu estava fugindo sem ter motivos para ser perseguido. Depois eu estava enfrentando o perseguidor que não estava me perseguindo. Agora, eu estava correndo atrás do perseguidor. Sem nem saber o propósito daquilo tudo.

De qualquer forma, eu precisava do Phereus vivo para me guiar pela floresta.

O corpanzil verde ganhava distância graças a suas pernas enormes e ao seu vigor hercúleo.

Por um momento, pensei que ficaria para trás.

Até que ele diminuiu a velocidade.

Deu uma mãozada.

Ergueu o sátiro em seu punho.

E eu estoquei de novo, desta vez, mirando na dobra do joelho.

A floresta tremeu com o uivo de dor e com o tombo do Buto Ijo, que largou Phereus para agarrar a ferida profunda.

Eu ainda recuperava o fôlego quando o sátiro rastejou para longe do seu perseguidor.

— É a sua chance, acaba com ele!

— Eu devia acabar com você! — gritei.

— Do que você está falando?

— Você me largou sozinho com ele!

— Foi um plano! — o sátiro ergueu as duas mãos. — Assim você conseguiu atacar por trás!

— Por que deveria acreditar em você?

— Ora, nós até bebemos juntos!

Buto Ijo interrompeu nossa discussão com um berro, se apoiou nas mãoszorras e rastejou para cima de Phereus, decidido a continuar a perseguição, mesmo com uma perna inutilizada.

Nós dois corremos, motivados pelo puro susto.

Corremos até os urros do gigante se distanciarem e sumirem.

Até cairmos na grama e nos entregarmos à exaustão.



— Eu retiro o que disse... — A voz do Phereus começava a me dar nos nervos. — Acho que a gente teria conseguido fugir do Buto Ijo sim.

Minha cabeça doía e minha garganta estava seca.

— Só que ele vai voltar, mais cedo ou mais tarde. É melhor nos movermos logo. — O sátiro continuou.

Eu não sabia onde estava. As árvores, flores e fungos tinham formatos e cores diferentes, mas isso significava pouca coisa, pois eram sempre diferentes.

— Vem cá. — Ele estendeu a mão e eu aceitei a ajuda para me levantar.

Já estava no meio da tarde, faltava poucas horas para anoitecer. Se Buto Ijo insistiria na perseguição, era melhor

procurar um lugar seguro para passar a noite, como em cima de uma colina ou dentro de uma caverna.

— A propósito, por que você não terminou o serviço?

— Em primeiro lugar, ainda não desculpei você por ter me abandonado com ele lá atrás — confrontei Phereus.

— Já expliquei que não abandonei, foi parte do plano.

— Em segundo lugar, por que ele estava perseguindo você?

— Digamos que eu tenho uma dívida com ele — o canalha respondeu como se a questão não fosse importante.

— Então acerte as contas!

— Não era mais fácil você ter usado a sua espada no pescoço dele?

— Mais fácil pra você! Pra mim, seria perda de tempo. Como essa conversa de agora. — Eu cocei as têmporas para conter a raiva. — Você ao menos sabe onde estamos?

— Claro que sei.

— Fica cada vez mais difícil acreditar em você.

— Também estou começando a achar difícil ser seu amigo.

— Só guie o caminho.

Phereus olhou para um lado, depois para o outro e seguiu numa direção aparentemente aleatória.



Quando pensei que já tinha visto de tudo, me deparei com uma árvore com o tronco branco e todo esburacado. As folhas eram azuis, o que não era raro naquela floresta. E o seu perfume era de amêndoas. Ao menos aquela árvore confirmava que eu não estava andando em círculos.

— Você vai reconhecer que estamos perdidos? — perguntei.

— Não estamos perdidos.

— De qualquer forma, logo vai escurecer, é melhor acamparmos. De preferência, onde nenhum predador possa nos encontrar.

— Tem predador por toda parte, então tanto faz. — O sátiro deu de ombros.

— E como você faz pra evitá-los?

— Acendo uma fogueira e mantenho os ouvidos abertos.

— Certo. — Eu sentia que Phereus contribuía muito pouco na jornada, contudo só poderia tirar conclusões depois de chegarmos ao destino. Ou depois de não chegarmos.

— Vamos fazer turnos de vigia. Eu durmo por quatro horas, depois você me acorda e dorme por quatro horas. Combinado?

— Você quem manda.

Não senti muita confiança nas palavras do Phereus, o que já fazia parte de qualquer conversa com ele.

Entregue ao cansaço, apenas tirei minha armadura, ajeitei meus equipamentos juntos à minha mochila, preparei uma fogueira, entrei no saco de dormir e caí no sono.



A luz da manhã bateu nos meus olhos.

Eu fiquei mais surpreso por me dar conta que os roncões retumbantes do Phereus não me acordaram do que com o fato dele ter dormido no turno de vigia e não ter me acordado.

Sem perder tempo, abri a mochila, peguei uma porção de ração de viagem e comecei o jejum.

Mastiguei sem pressa, pois já não tinha mais certezas sobre minha missão.

No começo, eu tinha um propósito claro em mente. Mas eu sentia que havia desviado do meu caminho e não sabia mais onde estava. Na verdade, eu já tinha essa dúvida há muito tempo. E já não sabia se encontrar meu caminho significava seguir o propósito inicial, encontrar um novo, ou apenas voltar ao ponto de partida.

Dei um gole no meu odre, respirei fundo e ouvi passos na grama.

Era um equino, ou talvez antílope, do tamanho de um pônei, porém mais magro, de pelagem laranja, crina branca, cauda fina e longa, um chifre pequeno na ponta do focinho e um maior acima dos olhos.

A criatura se aproximou devagar, as narinas dilatando e contraindo a cada passo.

Estiquei a mão para ele cheirar e não demorou para ele me deixar fazer carinho em sua crina.

Ficamos cerca de uma hora em silêncio, apenas aproveitando a manhã. Eu descansando os pensamentos e o bichano aproveitando o cafuné.

— Bom dia — Phereus bocejou, abriu uma garrafa fedida e deu um gole. — Vejo que fez amizade com o nillekma.

— Conhece ele?

— Fazia tempos que não via um.

— É bom encontrar alguém amigável pra variar. — Eu me permiti sorrir.

— Eles são mesmo. Ainda mais com quem está perdido.

— Agora você assume que estamos perdidos?

— Não estamos perdidos. — Phereus ainda coçava os olhos.

— Você acabou de dizer...

— Eu sei muito bem onde estou. É você quem está perdido. Quer chegar na Cordilheira Celestial hoje ainda?

— Quero.

— Então vamos logo.



Phereus me guiou pela floresta por horas, até que o terreno se tornou íngreme e ainda mais difícil de percorrer. Como se não bastasse ter que desviar de arbustos, raízes altas e pedregulhos o tempo todo, ainda tive que fazer isso enquanto subia uma elevação cada vez mais acentuada. Quando estava me questionando se não seria melhor escolher outro caminho, avistei o topo.

Havíamos subido um morro. Era difícil dizer a sua altura, pois havia árvores por todos os lados. Como tudo na Floresta Feérica, elas tinham todos os tipos de formatos, cores e tamanhos. Era uma visão tão caótica quanto harmoniosa.

O sol e a lua se manifestavam timidamente em pontos opostos do céu. Parecia até que uma neblina muito fina embaçava os dois astros. Ou que, de alguma forma, eles estavam mais distantes.

— Por que paramos? — perguntei.

— Falta pouco agora.

— Que bom. Vamos.

— Sim, sim, vamos. — E continuou parado.

— Você está de brincadeira?

— Você é muito desconfiado, rapaz.

Como o dia havia sido tranquilo, eu não iria estragá-lo discutindo com um beberrão.

Phereus sentou na grama, tirou a rolha da terceira garrafa, deu um gole e me ofereceu. Recusei a bebida, mas sentei ao seu lado.

Percebi que minhas pernas e pés doíam. Os braços e costas também estavam cansados, apesar de não doerem. Logo iria anoitecer e o plano de chegar no meu destino naquele dia não iria se concluir.

E tudo bem. Ficar me aborrecendo só iria piorar a jornada.

O céu começou a ficar laranja de um lado e azul marinho do outro, anunciado o crepúsculo.

— Não pisca. — Phereus olhava para o alto e sorria, como uma criança vendo magia.

Eu olhei também, ainda sem entender.

Foi então que eu vi algo no horizonte.

Uma montanha.

Era como olhar uma janela de vidro, se aproximar e, aos poucos, enxergar o outro lado.

E como se, a cada passo metafórico, uma nova montanha se revelasse. Duas, três, cinco, centenas.

Eu não estava mais na floresta. Em vez de árvores, havia morros e vales nos arredores. E, no horizonte à minha frente, uma montanha tão grande que ultrapassava as nuvens e o céu. Eu olhei para o alto e não enxerguei o seu topo. Ela parecia ir além da lua.

Eu estava na Cordilheira Celestial.

— É impossível. — Gaguejei, depois de longos minutos contemplando a paisagem magnífica.

— Eu sei, eu sei. Eu sempre fico deslumbrado. E também fiquei mais ainda na minha primeira vez.

— Eu quero dizer... é impossível subir no topo dessa montanha! Qual será que é o tamanho disso?

— Dizem que é cerca de milhão.

— Um milhão de metros?

— De quilômetros.

— Impossível! — Quase gritei.

— Não diria que é impossível, só que precisa vir preparado e saber o que está fazendo. Ouvi dizer que um jovem elfo escalou a Cordilheira uma vez. Ele levou vinte anos.

Eu esfreguei meu rosto, tomado por frustração.

— Espera... você queria escalar a Cordilheira Celestial? — O sátiro finalmente me entendeu. — Você é maluco?

— Você não entende.

— É claro que não entendo, você não explicou nada.

— Deixa pra lá. — Senti os olhos marejados. — Vamos embora. Pode me ajudar a chegar aonde nos conhecemos?

— Posso.

E continuou sentado.

— Pode ser agora?

— Não.

— Por que não?

— A travessia só acontece no crepúsculo e na alvorada. — Phereus explicou.

— Ou seja, vamos ter que esperar doze horas.

— Isso. Ao menos temos vinho. Aceita?

Aceitei.



Depois de beber e jogar conversa fora com Phereus, eu caí num sono suave e tranquilo. Um descanso bom como eu não tinha há muito tempo. Não sei se foi efeito do cansaço ou influência da Cordilheira Celestial. E não me importava.

Eu havia fracassado na missão. E, ao mesmo tempo, não sentia como se tivesse sido um fracasso. Talvez eu pensasse mais a respeito na viagem de volta para casa.

Acordei no meio da noite, me sentindo revigorado. Considerando a posição da lua, eu havia dormido apenas seis horas, apesar de sentir como se tivesse dormido dez. Minha mente até latejava de leve.

Ouvi passos subindo o morro. Passos pesados. E metálicos.

Por algum motivo, não me senti ameaçado. Ainda assim, me certifiquei de que minha espada estava ao alcance da minha mão.

Primeiro, eu vi a cabeleira e a barba, ambas cacheadas e vermelhas. Seu queixo e seu nariz eram largos e seus olhos azuis eram determinados. Trajava peitoral, botas e manoplas da cor dos seus olhos. Seus músculos eram inchados e sua pele era toda dourada. E sua altura era impressionante, alcançando três metros ou mais.

Ele me olhou em silêncio. Apenas chegou ao topo do morro e ergueu o queixo na direção do céu. Contemplando a lua.

— É você mesmo?

Ainda em silêncio, ele me encarou.

— Gilgamesh. O primeiro herói. É você, certo?

— Sim. — Havia algo de ancestral em sua voz, ainda que ela fosse grave e firme.

— Eu... estava procurando você.

Perdi as palavras e ele ficou esperando eu dizer algo a mais.

— Estou bem aqui, criança. — Gilgamesh preencheu o silêncio ao perceber que eu havia estancado.

— De acordo com as lendas, você vive no topo da Cordilheira Celestial. Não esperava encontrá-lo aqui. — Eu falava como se estivesse justificando algo.

— Posso dizer que lá é o meu lugar favorito — o herói olhou para a montanha impossivelmente alta.

— E por que veio pra cá?

— Eu passei muito tempo no topo. Até que fui esquecido. E gostei disso. Por um tempo. Então entendi que ninguém fica no topo pra sempre. A vida de um herói é subir até o topo da montanha mais alta possível, depois descer até o abismo mais profundo, e depois procurar a próxima subida.

— E... posso perguntar pra onde você vai agora?

— Pode. Mas me parece que você não veio até aqui pra me fazer essas perguntas.

Engoli em seco.

— É verdade — reconheci.

— Então diga o que você quer, criança.

— É que... eu derrotei um dragão. Não foi sozinho, é claro, mas derrotei. De lá pra cá, por onde eu passo, sou chamado de herói. E eu percebi que, na verdade, eu não sei o que isso significa. Por isso vim perguntar pra você. O que é ser um herói?

— É estar sempre em busca de superar a si mesmo.

— Simples assim?

— Simples assim. — Gilgamesh estufou o peito. Ou apenas respirou fundo. Cada movimento seu parecia titânico. — Eu já ouvi outras definições, e discordei de todas. Ao longo do tempo, ser um herói passou a significar lutar pela própria pátria, ou por uma fé, ou por algum valor. Eu nunca busquei nada disso. Tudo o que faço é pra ultrapassar os meus próprios limites.

— Pelo visto, você sempre consegue.

— Sim. Mas nem sempre é de primeira. Algumas vitórias levam tempo pra serem alcançadas.

— Bom, você derrotou o Humbaba na primeira tentativa.

— Eu ficava ainda mais impressionado com a lenda por estar diante do próprio herói em pessoa.

— Como você disse, eu não estava sozinho.

— Você sabe que as crias do Humbaba ainda existem, certo? Eu quis enfrentar uma delas na Floresta Feérica. Mas, só de olhar, percebi que não tinha nenhuma chance.

— Apenas os maiores conseguem. — O herói coçou a barba.

— E por que você não vai lá e derrota aquele humbaba?

— Não seria um desafio.

— Com todo respeito, alguns diriam que essa sua forma de pensar é egoísta.

— Todos são egoístas. — Gilgamesh não parecia interessado na conversa, e ao mesmo tempo tinha a paciência de um ancião. — Ao menos eu não sou hipócrita. Minha vez de fazer uma pergunta: você quer ser um herói?

— Acho que quero.

— Se você só achar, será derrotado. Só há vitória na certeza.

— Nesse caso, acho que ainda estou no meio da jornada pra essa vitória.

— Falou bonito de novo — Phereus resmungou, não sei se ele falou dormindo ou se havia acordado com nossa conversa.

— Mais importante do que a resposta que você ouviu de mim, criança, é a resposta que vai encontrar dentro do seu coração. — A cada palavra de Gilgamesh, eu percebia o quanto ainda tinha que aprender. E quantos desafios eu ainda teria pela frente.

— Obrigado. Eu estava precisando ouvir isso.

— Também precisa ouvir mais a si mesmo.

— Você tem razão.

— E o humbaba? Vai desafiá-lo? — Pela primeira vez, o herói demonstrou alguma expectativa.

— Vou. Um dia.

— Quando?

— Quando eu encontrar a resposta dentro do meu coração.

Notei um sorriso por trás da barba.

E nada mais foi dito.

Apenas contemplamos a Cordilheira Celestial ao longo das horas, suas infinitas estrelas e suas montanhas impossíveis.

Conforme a luz da alvorada surgia no horizonte, as árvores multicoloridas ressurgiram junto.

Pisquei conforme meus olhos se adaptavam ao brilho da manhã.

E, no momento em que minha visão recuperou o foco, já não havia mais montanhas.

Apenas a Floresta Feérica.

Olhei suas incontáveis plantas, fungos e animais.

E, no horizonte, enxerguei Valória, meu lar.

Sem cerimônias, Gilgamesh seguiu com seus passos metálicos e pesados para uma direção qualquer.

— Não precisa me guiar de volta pra onde nos encontramos

— falei com Phereus.

— Tem certeza? Você pode acabar se perdendo no caminho.

Eu sorri para ele e comecei a andar enquanto terminava de me despedir.

— Não tem problema. Eu sei aonde quero chegar. E isso basta.



CURIOSIDADES:

Humbaba é o monstro enfrentado por **Gilgamesh** e **Enkidu** na floresta de cedros, na mitologia mesopotâmica.

Sátiro é uma criatura da mitologia grega e está ligado a Dionísio, deus do vinho.

Buto Ijo é um monstro da mitologia javanesa, ligado a ganância e a pactos perigosos. Na sua história, ele persegue quem fez algum pacto com ele até cobrar a dívida.

Nillekma é uma criatura da mitologia congoleza, acredita-se que ela surge para quem está perdido e que pode curar doenças.

Uma outra criatura que eu cogitei botar no conto foi o **obariyon**, da mitologia japonesa, que se pendura nas costas das pessoas e fica cada vez mais pesado. Se a pessoa se livrar dele, nada acontece. Mas, se carregá-lo por todo o caminho, ele vira um saco de ouro. O obariyon pode ser interpretado como metáfora para a recompensa que existe ao suportar grandes pesos e proações.

E outra criatura que eu cogitei botar também foi o **sasabonsam**, da mitologia acã, predador noturno que se pendura em árvores e agarra as pessoas pelo alto.

A **Cordilheira Celestial** é referência às montanhas sagradas de várias mitologias diferentes. O tamanho absurdo da Cordilheira é referência ao **Monte Meru**, das mitologias hindu, jainista e budista. Inclusive, um milhão de quilômetros equivaleria a cerca de 85 vezes o diâmetro da Terra.

Para acessar a Cordilheira Celestial, é necessário estar no topo de um morro ou montanha que existe em ambas dimensões durante o nascer ou pôr do sol. Obviamente, será necessário esperar no mínimo doze horas até a próxima travessia.

Gilgamesh, por sua vez, é o semideus mais antigo que se tem registro.

PEREUS

T20 - GUSTAVO ESTRELA

Phereus é o sátiro que mora na Floresta Feérica e sabe como se locomover por ela. Ele que guiou o herói Bernhard até chegar em seu destino.

PEREUS [ND4]

Espírito (sátiro), Médio Especial

Iniciativa +12, **Percepção** +5, visão na penumbra

Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +15, **Von** +9

Pontos de Vida 95

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 24

Corpo a Corpo Garrafa de Vinho +12 (1d6+4, x3) e Chifres +12 (1d6+4)

Guia Bizarro Phereus conhece os ermos e florestas mágicas como ninguém, e sabe se guiar em lugares de origem mágica e feérica. Enquanto estiver em florestas ou ambientes dominados por magia feérica, Phereus tem +5 em testes de Sobrevivência para se orientar.

Bêbado Incurável Phereus vive bebendo algum destilado por onde anda, normalmente vinho. Enquanto permanecer bebendo, ele é amigável com qualquer criatura que encontrar. Porém, se tirarem sua bebida, ele fica hostil e recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra quem tirou sua bebida.

Quebra a Garrafa Nele! (Padrão) Quando acerta seu primeiro ataque com a Garrafa de Vinho, Phereus quebra ela no alvo, causando um crítico automático. Após quebrada, a garrafa começa a causar dano de perfuração, recebe +1 na margem de ameaça e criaturas atingidas por ela ficam sangrando.

Magia Feérica Phereus pode lançar magias como um bardo de 3º nível (Atributo-chave Carisma, CD 20, limite de PM 4)

- **Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)** Um humanoide em alcance curto de Phereus fica enfeitiçado.
- **Hipnotismo (Padrão, 2 PM)** Phereus deixa um alvo animal ou humanoide fascinado por 1d4 rodadas. Criaturas que passarem na resistência não percebem que foram alvos da magia.
- **Primor Atlético (Padrão, 2 PM)** Phereus recebe +9m de deslocamento e +10 em testes de atletismo (+30 para saltar).

• **Imagem Espelhada (Padrão, 1 PM)** Phereus invoca três cópias ilusórias próprias. Ele recebe +6 de Defesa. Cada vez que um ataque contra ele erra, ele perde -2 de Defesa e uma cópia desaparece.

• **Adaga Mental (Padrão, 3 PM)** Phereus lança uma adaga imaterial e invisível contra a mente de um alvo em alcance curto. Ela causa 2d6 pontos de dano psíquico e o alvo fica atordoado por uma rodada. (Vontade reduz à metade e evita a condição). Se o alvo falhar no teste, não percebe que Phereus lançou uma magia contra ele. Durante um dia, a adaga fica “fincada” na mente do alvo. Enquanto a magia durar, Phereus sabe a localização do alvo, desde que ele esteja no mesmo mundo.

FOR -1 DES 4 CON 2 INT 3 SAB 0 CAR 4

Perícias Atletismo +10, Atuação +12, Investigação +7, Sobrevivência +8

Equipamento Garrafa de Vinho, couro batido, gaita.

Tesouro Metade



TANUKI

ESCOLA DE ARTE & QUADRINHOS

ENTRE NO SITE E CONHEÇA TODOS OS CURSOS

ESTUDIOTANUKI.COM.BR

ILUSTRAÇÕES

livros & **QUADRINHOS**

Roteiro, Arte digital e Design de **GAMES**

GARANTA SUA VAGA





QUEM DISSE QUE MITOLOGIA É COISA DO PASSADO?

EDU FILHOTE

Desde as mais antigas civilizações, os mitos sempre desempenharam um papel central na formação das culturas, oferecendo explicações para o inexplicável, estabelecendo códigos morais e fornecendo um sentido de identidade coletiva. Deuses e heróis, monstros e reinos encantados, tudo isso compunha um vasto mosaico de narrativas que ajudavam a moldar a visão de mundo das sociedades antigas. No entanto, à medida que o mundo evoluiu, também evoluíram os mitos, adaptando-se às novas realidades e desafios apresentados pela modernidade.

MITOS ANTIGOS: AS ORIGENS DAS NARRATIVAS UNIVERSAIS

Na antiguidade, os mitos surgiram como respostas às perguntas fundamentais sobre a existência e a natureza do universo. A mitologia grega, por exemplo, personificava as forças naturais e as emoções humanas em deuses e titãs, criando histórias que ex-

plicavam desde as mudanças climáticas até as paixões humanas. O mito de Prometeu, que desafiou os deuses para trazer o fogo à humanidade, simboliza o conflito entre progresso e punição divina, uma narrativa que transmite a ideia de que o conhecimento e o poder vêm com grandes responsabilidades e perigos (não é, Tio Ben?).

A mitologia nórdica, por sua vez, falava de deuses como Odin e Thor, que, embora poderosos, eram destinados ao Ragnarok, uma batalha final que resultaria na destruição do cosmos. Isso reflete uma visão cíclica do tempo e a inevitabilidade do destino, conceitos centrais para a cultura viking.

Esses mitos não eram apenas histórias; eles eram a lente através da qual as pessoas entendiam o mundo ao seu redor. Eles forneciam um senso de ordem, ajudavam a explicar fenômenos naturais e davam às pessoas um propósito maior, ligando-as a algo transcendental.

SÉCULO XXI: A REINVENÇÃO DOS MITOS

Com a chegada da modernidade, especialmente a partir do Iluminismo, o papel dos mitos tradicionais começou a mudar. A ciência e a razão começaram a desmistificar muitos dos fenômenos que antes eram atribuídos aos deuses. Entretanto, os mitos não desapareceram; eles se adaptaram. O século XXI trouxe consigo novos desafios e novas ansiedades, e com eles, novos mitos.

Hoje, os mitos não são mais sobre deuses antigos e heróis épicos. Em vez disso, eles se manifestam em narrativas que abordam as preocupações e os sonhos contemporâneos. Os mitos tecnológicos, por exemplo, refletem a nossa fascinação e temor pela tecnologia. Filmes como *Matrix* ou *Transcendence* exploram a ideia de que a inteligência artificial e a realidade virtual podem, de alguma forma, superar ou subjugar a humanidade. Essas narrativas reimaginam o antigo mito de Prometeu sob uma nova luz, onde o fogo roubado dos deuses é substituído pelo poder da tecnologia.

Os mitos da cultura pop também ganharam força, especialmente através dos super-heróis. Personagens como Superman ou Batman funcionam como arquétipos modernos, representando ideais como justiça, sacrifício e resiliência. Essas figuras se tornaram ícones culturais, encarnando os valores e os dilemas do mundo contemporâneo, tal como os deuses e heróis faziam na antiguidade.

Outro fenômeno interessante são os mitos de conspiração, que refletem a crescente desconfiança nas instituições e na autoridade. Teorias que sugerem que eventos históricos são manipulados por elites ocultas ou que extraterrestres controlam o mundo se tornaram populares, funcionando como uma espécie de mitologia moderna que oferece explicações simplificadas para a complexidade do mundo atual.

OS MITOS E OS RPGS: UM CASAMENTO PERFEITO

O mundo dos RPGs tem uma relação profunda com os mitos, tanto antigos quanto modernos. RPGs permitem que os jogadores explorem, recriem e reinventem mitos em um contexto interativo e colaborativo, proporcionando uma experiência única de narrativa compartilhada.

RPGs cibernéticos, como *Kuro* e *Shadowrun*, por exemplo, mergulham profundamente nos mitos tecnológicos. Eles apresentam um futuro onde a tecnologia se tornou tão avançada que se confunde com magia, e onde as megacorporações atuam como deuses modernos, controlando todos os aspectos da vida. Esses jogos permitem que os jogadores explorem os limites do poder tecnológico, a perda da individualidade em um mundo digitalizado e as consequências de um progresso desenfreado, todos temas centrais nos mitos tecnológicos do século XXI.

Os mitos da cultura pop também encontram um lar confortável nos RPGs. Jogos como *Mutantes e Malfeitores* e *3DeT Victory* permitem que os jogadores encarnem super-heróis e vilões, explorando narrativas que lidam com temas como poder, responsabilidade e sacrifício. Esses jogos são uma celebração dos mitos contemporâneos, permitindo que os jogadores vivam as aventuras épicas que antes eram reservadas para os deuses e heróis mitológicos.

O gênero de horror e conspiração nos RPGs, exemplificado por jogos como *Call of Cthulhu* e *Ordem Paranormal*, explora o mito da desconfiança e das conspirações ocultas. Esses jogos lidam com o medo do desconhecido e a ideia de que forças ocultas manipulam a realidade, temas que são intrinsecamente ligados aos mitos de conspiração modernos. Os jogadores se veem confron-

tados com segredos proibidos, sociedades secretas e a fragilidade da sanidade, tudo isso em um cenário que reflete as ansiedades do mundo contemporâneo.

Além disso, os RPGs frequentemente exploram o mito do progresso e suas implicações. Jogos como *Numenera*, ambientado em um futuro distante onde a tecnologia é indistinguível da magia, questionam a ideia de que o progresso é sempre benéfico. Em *Punkapocalyptic*, os jogadores navegam por um mundo onde a civilização colapsou, refletindo sobre os limites do progresso humano e as consequências de se confiar cegamente nele.

O FUTURO DOS MITOS E DOS RPGS

Os mitos, sejam eles antigos ou modernos, continuam a ser uma força vital na cultura humana. Eles evoluem, adaptam-se e encontram novas formas de se manifestar, e

os RPGs são uma das maneiras mais poderosas de explorar essas narrativas. Ao jogar, estamos apenas consumindo histórias, mas criando-as ativamente, dando nova vida a mitos que moldam nosso entendimento do mundo.

No século XXI, os mitos tecnológicos, da cultura pop, das conspirações e do progresso se tornaram os novos deuses e heróis, refletindo as esperanças, medos e dilemas de nossa era. E através dos RPG, esses mitos não apenas continuam a viver, mas também a se transformar, oferecendo um espelho das complexas realidades que enfrentamos e um portal para explorarmos o que significa ser humano em um mundo em constante mudança.

FRAGMENTOS DE OPERAÇÃO

**UM SUPLEMENTO MULTISSISTEMA
EXCLUSIVO PARA APOIADORES
DO MOVIMENTO RPG**

CLIQUE AQUI

E torne-se um apoiador!

HELENE, a Descendente dos Deuses

POR: RICARDO KRUCHINSKI



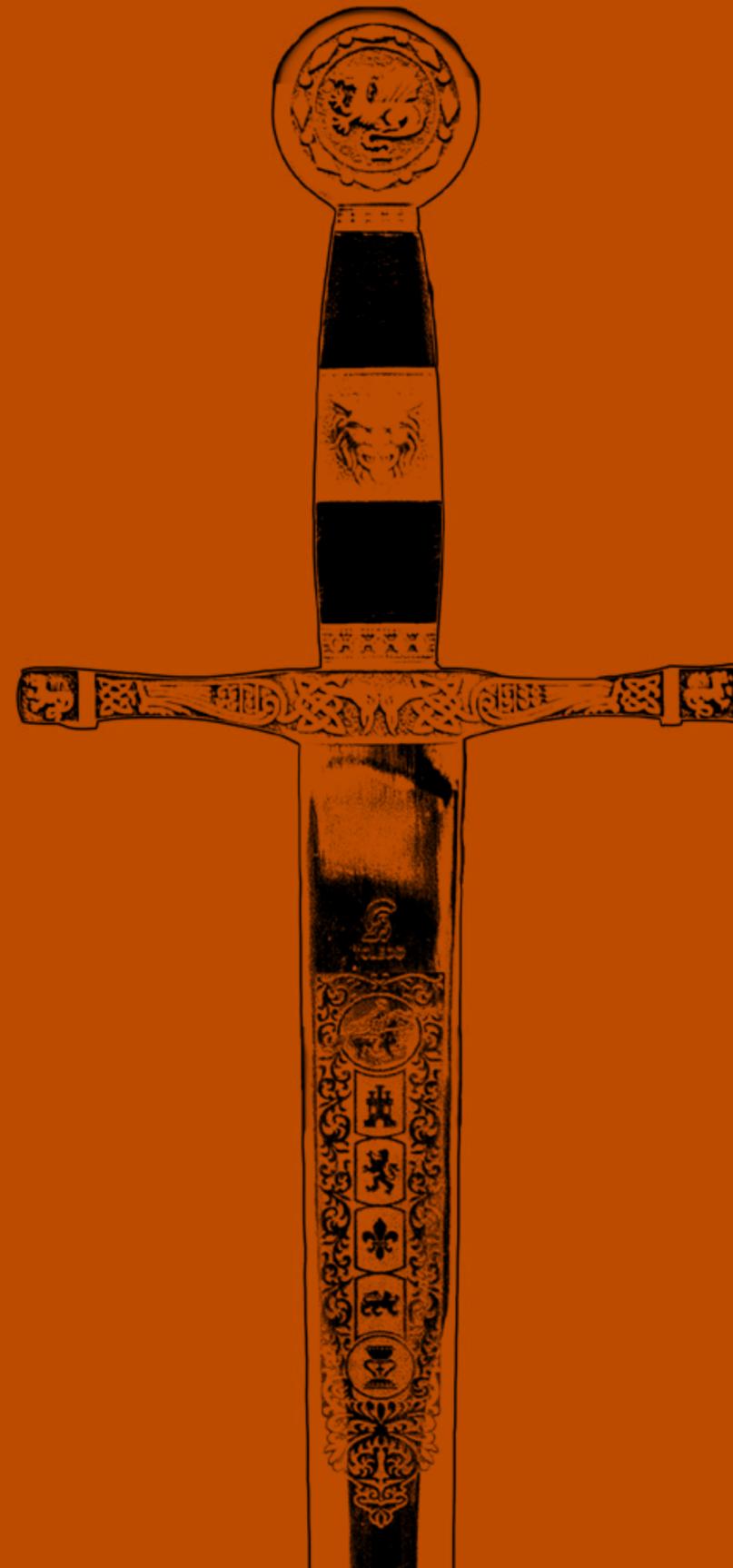
Helene martelou o ferro quente em sua bigorna. Levantou a peça, mirou-a como se essa fosse uma presa prestes a ser abatida. Baixou a espada e desceu seu martelo de batalha mais algumas vezes. Ao fim, olhou satisfeita para a peça e mergulhou-a no óleo. Chamas e vapor saltaram, escondendo a bela peça.



A artesã, como assim se considerava, estendeu a espada aos céus e verificou a perfeição de sua obra. A lâmina estava reta, o fio endurecido, não havia trincas nem granulação.

– Uma boa lâmina, mas não chega aos pés das que meu avô fazia. – disse a si mesma enquanto deitava a espada sobre a mesa para colocação do cabo.

Terminado o serviço, reparou que os metais os quais precisaria para os próximos trabalhos não lhe foram entregues. Porém, a noite chegou e Helene queria apenas tomar um banho, comer algo e se deliciar com a cerveja do Anão Tagarela. Ainda mais que hoje era dia da cerveja de maracujá que ela tanto apreciava.



As orações de Helene permeavam a forja quando os primeiros raios de sol tocaram a Vila. Levantou-se, crente que as bênçãos de seu avô, Hefesto, lhe dariam um bom dia de trabalho. E que sua mãe, Eucleia, lhe daria um dia simples, mas glorioso.

Lembrando-se da escassez de metais na forja, se deslocou à guarda da Vila para, assim, saber se havia alguma informação sobre o atraso na entrega. Porém, ninguém sabia o motivo dos goblins da Tribo dos Mineradores, os quais eram vizinhos da Vila dos Guardiões, não realizarem a entrega.

Helene, desta forma, os avisou que iria até os goblins para saber se algo ocorreu. Com os protestos iniciais da guarda pelo fato de não interferência

que havia entre a Vila e a Tribo, foi necessária uma rápida votação na Vila. Tendo-se decidido o envio de um grupo.

Desta maneira, Helene artesã e guerreira humana, Belprim, um anão mago, e Duncarin, anão clérigo de Helm, foram às minas dos goblins. Inicialmente os três estavam cautelosos e lentos, porém, sem ter sinais dos goblins, aceleraram o ritmo da caminhada mantendo-se vigilantes.

– Que Helm vigie nosso caminho e nos abençoe! – Duncarin orou ao estranhar a ausência de movimentação.

– Precisaremos que seu deus nos dê a visão dele, pois é certo que há algo de estranho aqui. E que minha mãe, Eucleia, mantenha nossa boa reputação perante os goblins evitando qualquer desentendimento.

– Eu tô achando que aqueles goblins estão vendendo o metal para as outras cidades de novo. – Belprim vermelhou de indignação – Ah, se for isso farei churrasco deles!

– Penso que devemos manter a calma, Belprim. – Duncarin apaziguou, como de costume – Não somos Helm para ver tudo o que acontece.

– Silêncio. Estou ouvindo algo. – alertou Helene.

Os três acuraram seus ouvidos e conseguiram ouvir um resmungo agudo e distante ecoando pelos corredores da caverna. Embora com pressa, se moveram cautelosamente. Helene à frente, Duncarin em seguida e, por último, Belprim.

Poucos minutos foram suficientes para que os três chegassem a uma pequena galeria de uns 15 metros. Ali, carrinhos e minérios espalhavam-se pelo chão, junto a partes de terra e rocha revolvidas. Perto do teto, se segurando em pequenos vãos da rocha úmida, estavam cinco goblins lamentando. Quando viram o grupo, o líder goblin avisou:

– Sai aí. Monstro devora do chão, comeu o...

Não houve tempo para terminar o aviso. Em frente a Duncarin o chão cedeu e um forte e grande bico agarrou o ombro esquerdo do clérigo, tirando-o do lugar. A criatura forçou Duncarin para o chão, buscando enterrá-lo vivo para depois devorá-lo. Porém, a tenacidade de Duncarin e uma martelada bem dada de Helene fizeram o bullete soltar o clérigo.

– Por Hefesto! Saia daqui criatura horrenda e volte para o Hades!

Belprim se assustou e sua lança de gelo passou centímetros acima da rígida carapaça do bullete. Duncarin se levantou e avançou contra a criatura. Seu martelo escorregou ineficazmente na armadura óssea do monstro, o expondo a um novo ataque.

O qual ocorreu numa fração de segundos, as costelas direitas de Duncarin estalaram. O sangue escorreu pela mandíbula afiada do “tubarão da terra”. O metal retorcido da armadura de Duncarin segurou a maior parte do impacto monstruoso, permitindo que o clérigo se mantivesse na luta.

Belprim agarrou seu martelo e golpeou a anca esquerda do predador. Som trincado saiu da criatura e logo o som foi repetido mais forte, pelo impacto do poderoso golpe de Helene no mesmo lugar. A criatura urrou em dor e fúria. Entretanto, a criatura não estava derrotada e em um rápido movimento sua mandíbula arrancou pele e sangue da guerreira artesã.

– Helm, cure meus ferimentos e de meus companheiros. Não permita

que pereçamos! – Duncarin ergueu, sofredamente, sua mão enquanto uma suave luz branca restaurava a ele e a Helene.

– Hoje é um dia de glória! – o brado de Helene foi acompanhado de um som macio. O martelo que usava na forja encontrou o abdômen da criatura. O predador encolheu-se de dor e quis enterrar-se na terra, porém a magia de Belprim o deixou lento e suscetível para um golpe devastador de Duncarin. Fazendo voar um pedaço da mandíbula do bullete por alguns metros.

Mais duas marteladas do grupo acertaram a criatura antes que ela conseguisse fugir. A cabeça ficou parcialmente enterrada enquanto o corpo do bullete desfalecia. O som da batalha deu lugar a gritinhos

comemorativos vindo dos goblins que, enfim, saiam de seus esconderijos.

– Viva! O monstro tá mortinho, agora não come mais a gente. – a frase foi acompanhada de chutinhos na cauda do bicho. – Bora comer esse feioso agora.

– Vocês podem ficar com tudo. – Helene respondeu com nojo. – Não queremos a carne dele, só mesmo o minério.

– E saber se vocês estão bem. – completou Duncarin.

– Sim, estamos. Ficamos desde ontem pendurados. Agora tamo vivos e ainda vamos levar comida para a tribo. – o

goblin mal parava quieto.

– Já que vocês não querem carne, levem a carapaça dele. É troféu.

Os goblins ajudaram Helena, Duncarin e Belprim a recolocar os minérios nos carrinhos e dois deles foram até a vila com os aventureiros. Os outros três cortavam a criatura para a festança que logo aconteceria.

Na Vila, Helene agradeceu seus dois companheiros enquanto caminhava rumo à sua forja, pensando onde penduraria a carapaça do bullete...



BULLETE

PARA OD2 E 3DET - RAUL GALLI

OLD DRAGON 2

Besta, Grande e Neutro ♦ Subterrâneos

O “tubarão da terra”, feroz, assassino e sempre faminto.

Encontro 1 (1d4) | **XP** 695 | **Tesouro** - | **Movimento** 12
DV 8 | **CA** 17 | **JP** 10 | **MO** 7

1 × **Mordida** +9 (2d10)

1 × **Saltar**

Saltar: se houver espaço para correr, o Bullete pode saltar sobre seus adversários, obrigando todos a fazerem uma JPD. Os que falharem sofrem 6d6 de dano e caem no chão, e os que passarem tomam apenas metade do dano e ficam de pé.

3DET VICTORY

P 4 **H** 1 **R** 5

PA 4 **PM** 5 **PV** 35

Perícias: Luta, Sobrevivência

Vantagens: Arena (subterrâneo), Ataque Especial (Área, Investida, Poderoso), Defesa Especial (Blindada), +Vida

Desvantagens: Monstruoso



"MESTRE, QUANTAS PÁGINAS EU PRECISO LER PARA COMPREENDER A HONRA?"

"LÊ ESSE PANFLETINHO QUE TÁ BOM JÁ, PEQUENO GAFANHOTO."

RPGS DE UMA PÁGINA DA AETHERICA, AGORA EM FORMATO FÍSICO!



SHINOBI LAND

Um mundo cheio de desafios, fogueiros, missões e seus mestres. Cada sessão de jogo, os jogadores usam suas habilidades para superar desafios. 1, 2, 3, 4 entre as 5 habilidades de um Shinobi: Ninjutsu, Magia, Sombra (habilidade de desaparecer e se tornar invisível), Taijutsu (habilidade de lutar, combater e dominar oponentes), e Apertechs (habilidade de se esconder e usar objetos para se esconder).

Para fazer um teste, o jogador escolhe uma habilidade das suas e tenta fazer o teste. Se o teste for bem sucedido, o jogador recebe uma recompensa. Se o teste for mal sucedido, o jogador recebe uma punição.

Teste: não recebe teste.
Moderado: impacta um sucesso.
Difícil: requer dois sucessos.
Muito Difícil: requer três sucessos.
Impossível: não pode ser feito.

Para realizar o teste o jogador joga 1D6 e cada número no dado que for igual ou menor que seu valor de habilidade recebe 1 de sucesso. Técnicas especiais são usadas para multiplicar a dificuldade das técnicas, fazer a habilidade usada e não causar mais benefícios.

ITEMS DE USO

Na criação de personagens, um ninja tem direito de escolher 2 entre os itens abaixo para levar consigo (pode escolher dois do mesmo):

- Pílula de Energia:** recupera 1 suado perdido.
- Pílula de Reversão:** aumenta uma habilidade em 1 por uma rodada. Na próxima rodada, a habilidade está -1.

Esses objetos podem ser usados a qualquer momento sem custo de ações.

Quando um ninja receber um dano, role 1d6. O valor que cair é a habilidade que está incapacitada por uma rodada. Ela não pode ser usada para testes por uma rodada. Caso durante essa rodada, ele receba um dano na mesma habilidade, o ninja é vencido. Se o ninja receber mais de um de dano de cada vez, role qual habilidade é incapacitada, uma de cada vez, e qualquer resultado igual role novamente. Quanto mais habilidades são incapacitadas ao mesmo tempo, mais chance o ninja tem de perder uma luta na próxima rodada.

FERRAMENTAS

Algumas ferramentas podem dar benefícios para o ninja quando usadas:

- Pode causar um dano extra: uma **espada**, um **machado** ou um **martelo**.
- Pode reduzir a dificuldade de um teste específico: um **disfarce** ou um **disfrazador** (habilidade: Sombra).
- Pode aborver 1 de dano (que é perdido novamente quando recebe um dano): uma **cota de malha**.

O ninja pode receber até 2 ferramentas no início de cada missão.

COMBATE

Para atacar um inimigo o ninja role seu Ninjutsu. Taijutsu ou Apertechs. Normalmente é necessário 2 sucessos para causar 1 de dano no inimigo. Se cair 3 sucessos faz 2 de dano. Porém, alguns ninjas e inimigos possuem técnicas especiais que facilitam o teste.

TÉCNICAS

Um ninja escolhe 3 técnicas no início do jogo.

Formato de uma Técnica: O narrador deve inventar mais técnicas baseadas em animais e jogos de ninja.

Chave da Sombra: o ninja não pode ter Sombra incapacitada a menos que o teste seja bem sucedido.

Magia da Lua: o ninja pode utilizar Ninjutsu no lugar de Sombra para passar despercebido.

Artes das 9 Espadas: o ninja pode utilizar Ninjutsu no lugar de Sombra para passar despercebido.

Golpe espiritual dos quatro ventos: quando causar dano com Ninjutsu, causa 1 de dano extra.

Artes do desaparecimento ninjas: quando receber dano por Apertechs, recebe 1 de dano a menos, mas não pode ter Sombra incapacitada.

No final de cada missão que ele termine com sucesso o ninja pode escolher entre ganhar uma técnica, receber um benefício, ou ganhar um item para a próxima missão.



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG...

MATEUS HERPICH



O Movimento RPG sempre tem projetos grandiosos, mas como poderia ser diferente em se tratando do maravilhoso mundo dos RPGs, não é mesmo? Um desses projetos que eu tenho mais orgulho de participar são os Fragmentos da Cerração, uma investida multissistema, multicenário, multiversal e... multiautoral?

Um pouco confuso, eu sei. Deixa eu explicar.

Eu me chamo Mateus Herpich, sou narrador e autor no Movimento RPG já faz um bom tempo, além de ser tradutor na Editora RetroPunk e falar de RPG sem parar no meu canal do YouTube, as Ideias Arcanas. Já contri-

buí com artigos para o site, textos na Aetherica, campanhas e one-shots e um bocado de aventuras que você pode adquirir na MRPG Store. E, agora, todos os meses eu tenho a agradável tarefa de complicar a vida das pessoas.

Os Fragmentos de Cerração são um projeto muito especial. Basicamente, eu pego uma ideia das campanhas e aventuras que já passaram pelo canal do MRPG, escrevo uma expansão de histórico e informações relacionadas essa ideia – expando a lore existente, se preferir – e jogo essa ideia pra cima de grupo de autores talentosos para eles transformarem isso em mecânicas jogáveis dos mais variados RPGs.

Nós já produzimos itens mágicos, lugares fantásticos e criaturas bizarras e intrigantes, e as adaptações das regras vão desde o clássico Dungeons & Dragons até Shadowrun, Savage Worlds, 3D&T Alpha, Mundo das Trevas, As Chaves da Torre e muito mais. E não só isso: cada um dos Fragmentos – é assim que chamamos os itens, lugares e criaturas – é criado com ecos de um passado distante e fantástico, bem como de um futuro tecnológico e cromado.

Eu disse que era um projeto grandioso.

Veja este exemplo: a Adaga do Pavor. Originalmente um item mágico meio

idiota da campanha de Brancalônia, era simplesmente uma adaga que, quando seu portador estava prestes a atacar um oponente, a lâmina berava “Cuidado! Ele vai te matar!”

Como um Fragmento, ela recebeu uma história tragicômica envolvendo o ferreiro que a forjou e a sua primeira vítima e também maneiras de inseri-la em um cenário dos dias atuais, bem como uma versão futurista com sensores e uma inteligência artificial defeituosa – tudo isso lindamente ilustrado, vale mencionar.

Criar essa narrativa toda em torno de artefatos que, até então, eram muito pouco detalhados é um exercício criativo muito divertido para mim e, eu espero, para os outros autores envolvidos, mas não só isso: esse é um exercício coletivo de criação de mundo, ou melhor, de universos.

Nas profundezas dos Fragmentos, cercando o conjunto de relíquias, paisagens e entidades que nós criamos, está a Cerração. Essa neblina misteriosa aparece com relativa frequência nas histórias narradas no MRPG, ora como pano de fundo, ora como um evento central. Tente se lembrar de todas as vezes em que você viu uma névoa ser mencionada, com

coisas estranhas surgindo de dentro dela ou levando quem a atravessou a locais desconhecidos.

A Cerração lhe parece familiar?

Em qualquer mundo, em qualquer cenário e em qualquer época, a Cerração pode emergir para borrar os limites da realidade e trazer coisas de fora. Seria a Cerração como as brumas de City of Mist, ou a névoa devoradora de Ravenloft? Seria ela algo que esconde as realidades entrelaçadas ou que provoca este entrelaçamento? Seria ela um mero fruto do acaso, uma ferramenta de alguma entidade cósmica ou, quem sabe, algo consciente por si só? Nada disso é definido, justamente porque a Cerração

é impossível de definir. Cientistas de mundos futuristas e eruditos arcanos da fantasia medieval podem realizar seus experimentos e medições, mas a Cerração permanece inescrutável.

É justamente por esse mistério peregrino que os Fragmentos da Cerração são tão interessantes: eles ecoam através de jogos diferentes, adicionando um mistério sutil e cada vez mais intrigante. Se a Ânfora da Restauração surge como um bálsamo curativo na sua aventura de Tormen-
ta20 e, posteriormente, como uma terapia cybergenética em uma one-shot de Starfinder, e mais uma vez na sua campanha de Vampiro, os jo-

gadores e jogadoras irão se perguntar o que está acontecendo e, subitamente, a história se torna muito mais grandiosa.

Os Fragmentos da Cerração é um projeto em constante expansão, e não somente porque nós, autores e autoras, estamos adicionando cada vez mais conteúdo a ele. Toda vez que você coloca um desses itens, lugares e criaturas em jogo, a Cerração alcança mais um mundo: o mundo do seu jogo.

Então, que tal contribuir você também para esse multiverso RPGístico?

A Cabala dos Carniceiros

UMA CAMPANHA COMPLETA DE D&D 5E DO NÍVEL 1 AO 8

Há monstros se infiltrando no mundo, vindos de um lugar distante, além dessa existência. Monstros aprisionados há milênios e esquecidos por todos, ou quase todos, tentam mais uma vez invadir essa realidade e transformá-la em ruínas.

Essa invasão tem sido sutil, contida, mas algo mudou recentemente e eles, enfim, puseram seus pés sobre a terra. Os efeitos dessa invasão já são sentidos, causando uma catástrofe terrível, porém localizada. Essa catástrofe irá se expandir, é inevitável, mas os heróis dessa história terão uma chance de impedir o cataclismo.

Nossos heróis não são escolhidos pelo destino, mas amaldiçoados pelas circunstâncias. Sua primeira aventura irá ligá-los involuntariamente aos monstros que assombram essa campanha. Portanto, somente essas personagens terão a capacidade de salvar o mundo onde vivem.

Querendo ou não, esse é o seu destino. É melhor lutar, pois ele está vindo atrás de você.

Boas-vindas à Cabala dos Carniceiros.

EM BREVE

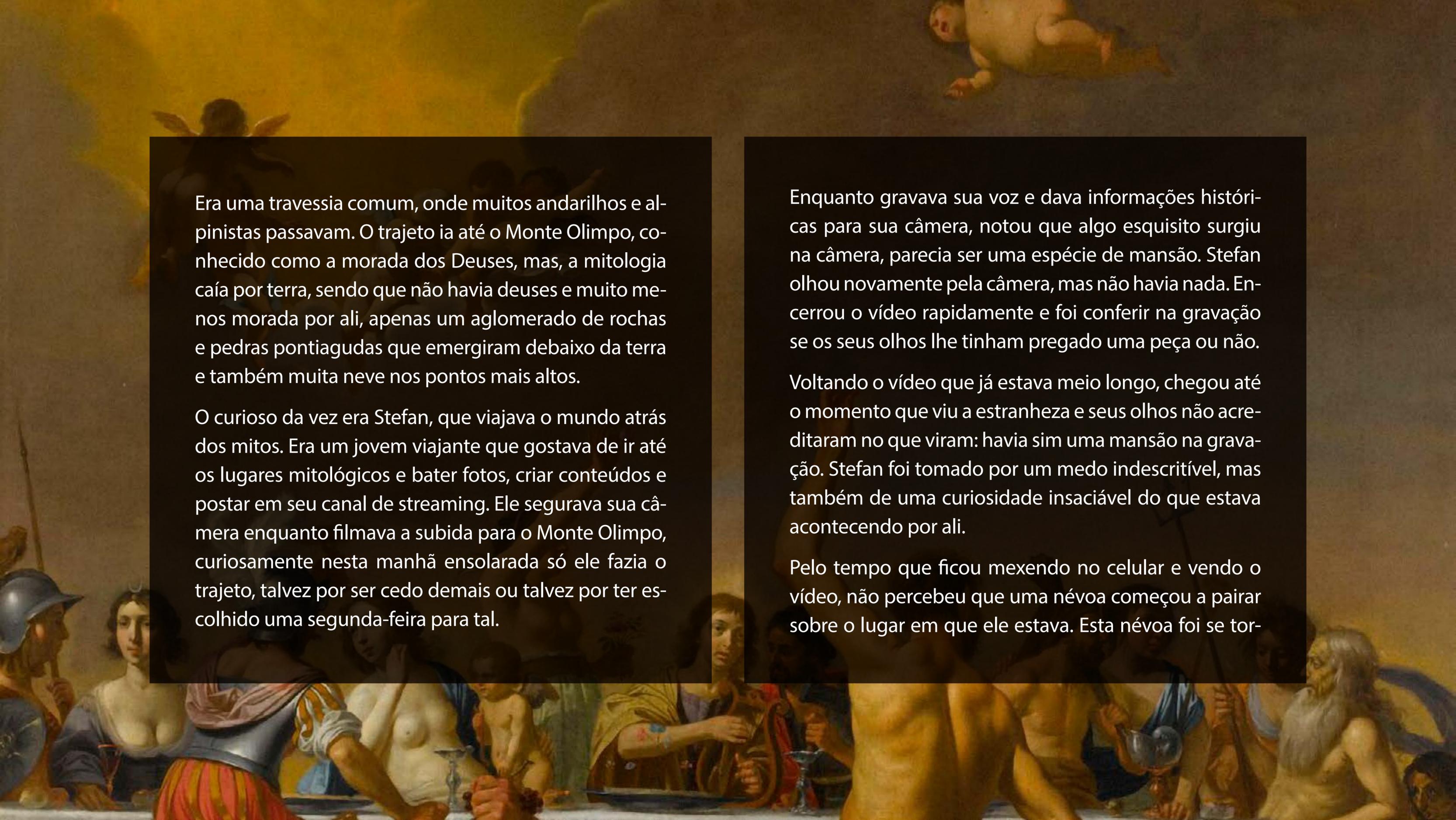


BANQUETE DIVINO

POR VINICIUS PERON

O sol ardia a pele. Apesar de ainda ser pela manhã, parece que o sol estava mais quente que o habitual, talvez pelo fato de estar mais próximo do grande astro. As montanhas gregas eram altas o suficiente para deixar o sol mais íntimo daqueles que se propunham a escalar.





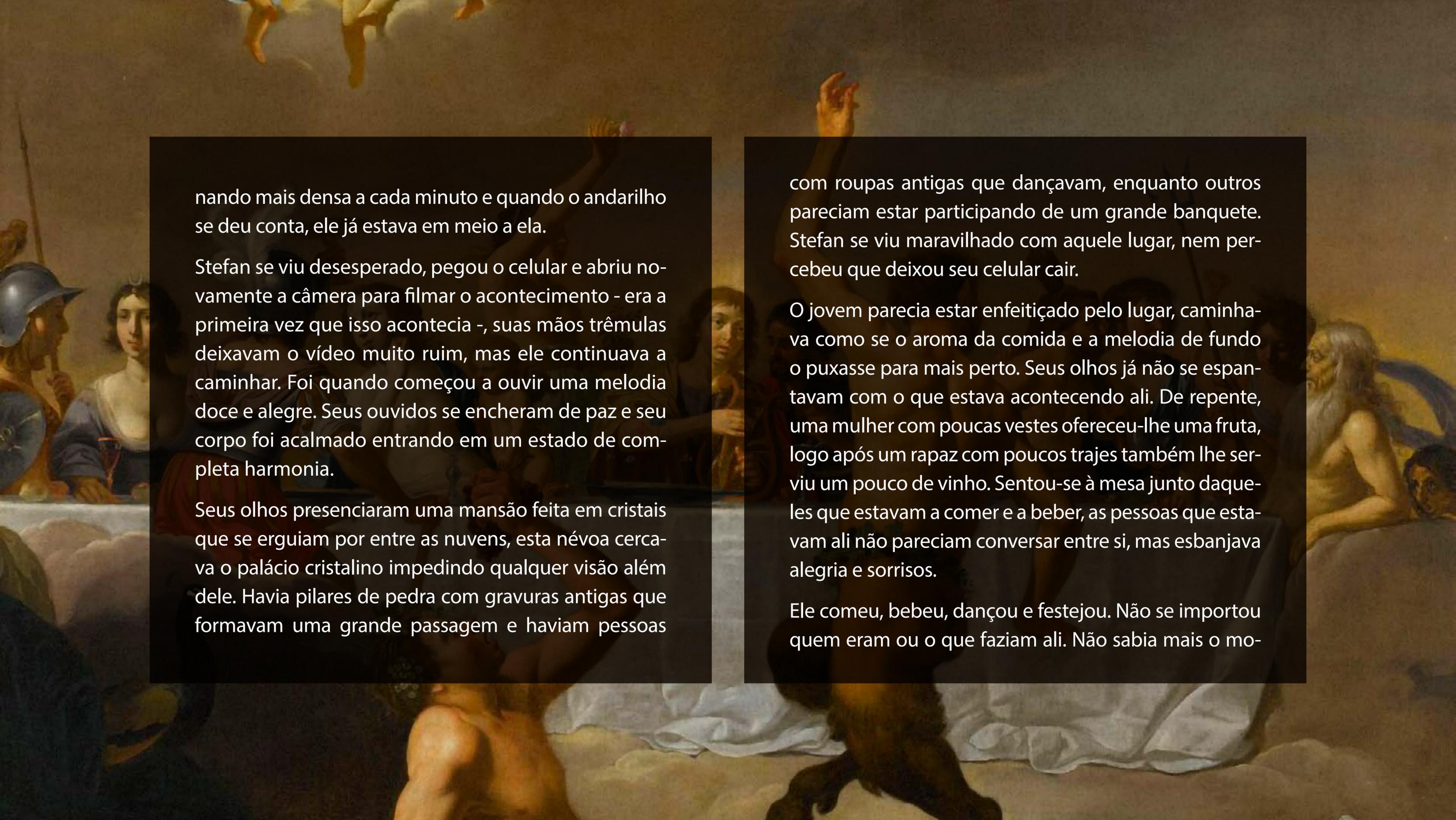
Era uma travessia comum, onde muitos andarilhos e alpinistas passavam. O trajeto ia até o Monte Olimpo, conhecido como a morada dos Deuses, mas, a mitologia caía por terra, sendo que não havia deuses e muito menos morada por ali, apenas um aglomerado de rochas e pedras pontiagudas que emergiram debaixo da terra e também muita neve nos pontos mais altos.

O curioso da vez era Stefan, que viajava o mundo atrás dos mitos. Era um jovem viajante que gostava de ir até os lugares mitológicos e bater fotos, criar conteúdos e postar em seu canal de streaming. Ele segurava sua câmera enquanto filmava a subida para o Monte Olimpo, curiosamente nesta manhã ensolarada só ele fazia o trajeto, talvez por ser cedo demais ou talvez por ter escolhido uma segunda-feira para tal.

Enquanto gravava sua voz e dava informações históricas para sua câmera, notou que algo esquisito surgiu na câmera, parecia ser uma espécie de mansão. Stefan olhou novamente pela câmera, mas não havia nada. Encerrou o vídeo rapidamente e foi conferir na gravação se os seus olhos lhe tinham pregado uma peça ou não.

Voltando o vídeo que já estava meio longo, chegou até o momento que viu a estranheza e seus olhos não acreditaram no que viram: havia sim uma mansão na gravação. Stefan foi tomado por um medo indescritível, mas também de uma curiosidade insaciável do que estava acontecendo por ali.

Pelo tempo que ficou mexendo no celular e vendo o vídeo, não percebeu que uma névoa começou a pairar sobre o lugar em que ele estava. Esta névoa foi se tor-



nando mais densa a cada minuto e quando o andarilho se deu conta, ele já estava em meio a ela.

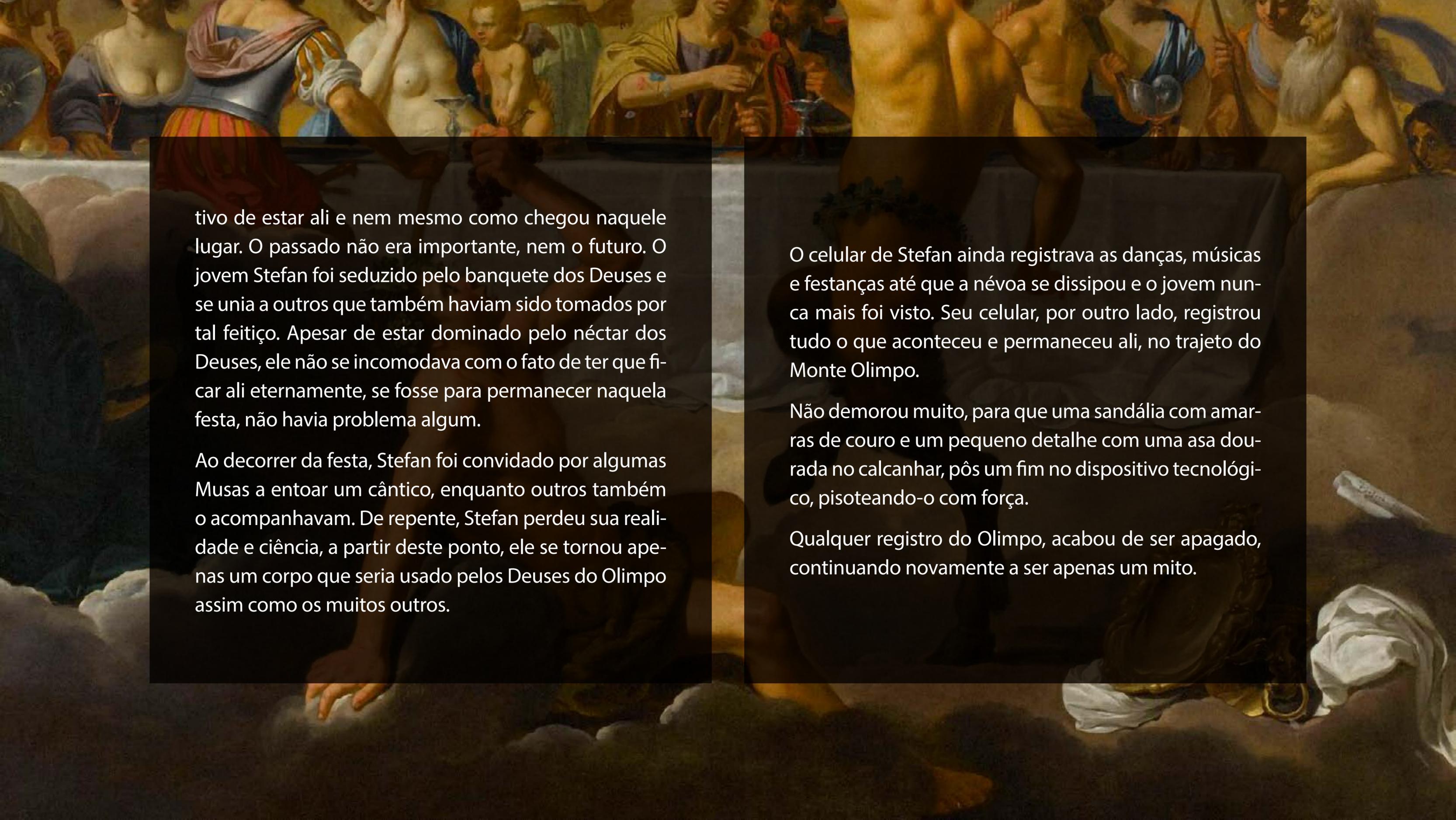
Stefan se viu desesperado, pegou o celular e abriu novamente a câmera para filmar o acontecimento - era a primeira vez que isso acontecia -, suas mãos trêmulas deixavam o vídeo muito ruim, mas ele continuava a caminhar. Foi quando começou a ouvir uma melodia doce e alegre. Seus ouvidos se encheram de paz e seu corpo foi acalmado entrando em um estado de completa harmonia.

Seus olhos presenciaram uma mansão feita em cristais que se erguiam por entre as nuvens, esta névoa cercava o palácio cristalino impedindo qualquer visão além dele. Havia pilares de pedra com gravuras antigas que formavam uma grande passagem e haviam pessoas

com roupas antigas que dançavam, enquanto outros pareciam estar participando de um grande banquete. Stefan se viu maravilhado com aquele lugar, nem percebeu que deixou seu celular cair.

O jovem parecia estar enfeitiçado pelo lugar, caminhava como se o aroma da comida e a melodia de fundo o puxasse para mais perto. Seus olhos já não se espantavam com o que estava acontecendo ali. De repente, uma mulher com poucas vestes ofereceu-lhe uma fruta, logo após um rapaz com poucos trajes também lhe serviu um pouco de vinho. Sentou-se à mesa junto daqueles que estavam a comer e a beber, as pessoas que estavam ali não pareciam conversar entre si, mas esbanjava alegria e sorrisos.

Ele comeu, bebeu, dançou e festejou. Não se importou quem eram ou o que faziam ali. Não sabia mais o mo-



tivo de estar ali e nem mesmo como chegou naquele lugar. O passado não era importante, nem o futuro. O jovem Stefan foi seduzido pelo banquete dos Deuses e se unia a outros que também haviam sido tomados por tal feitiço. Apesar de estar dominado pelo néctar dos Deuses, ele não se incomodava com o fato de ter que ficar ali eternamente, se fosse para permanecer naquela festa, não havia problema algum.

Ao decorrer da festa, Stefan foi convidado por algumas Musas a entoar um cântico, enquanto outros também o acompanhavam. De repente, Stefan perdeu sua realidade e ciência, a partir deste ponto, ele se tornou apenas um corpo que seria usado pelos Deuses do Olimpo assim como os muitos outros.

O celular de Stefan ainda registrava as danças, músicas e festanças até que a névoa se dissipou e o jovem nunca mais foi visto. Seu celular, por outro lado, registrou tudo o que aconteceu e permaneceu ali, no trajeto do Monte Olimpo.

Não demorou muito, para que uma sandália com amarras de couro e um pequeno detalhe com uma asa dourada no calcanhar, pôs um fim no dispositivo tecnológico, pisoteando-o com força.

Qualquer registro do Olimpo, acabou de ser apagado, continuando novamente a ser apenas um mito.



INSERINDO DIVINDADES NO RPG CONTEMPORÂNEO

POR DOUGLAS QUADROS

A grande maioria dos RPGs medievais possui divindades. Algumas delas andam entre os personagens, outras são seres intocáveis, cujos mistérios de sua existência só são descobertos em níveis elevadíssimos. Entretanto, quando falamos de RPGs nos dias atuais, essas divindades dificilmente são exploradas. Mesmo em realidades distópicas, onde a religião pode até estar presente, divindades não costumam ter um papel vital na vida dos personagens. Pensando nisso, e baseando-me no conto Banquete Divino, surgiu essa ideia de como inserir, mesmo que sutilmente, divindades nas mesas contemporâneas.

MOTIVAÇÃO

A primeira coisa que você, narrador, deve decidir é a motivação das divindades do seu cenário. Se estivermos falando de *Caçador: A Revanche*, por exemplo, talvez essas divindades possam ser vaidosas e sádicas, espalhadas pela cidade. Não são vampiros, nem magos, são criaturas diferentes, e exigem de seus seguidores diversas oferendas para suprir seus caprichos. Se pegarmos Dionísio como exemplo, ele pode exigir orgias em troca de proteção contra sua própria ira. Essa motivação é importante para definir a função dessas divindades na sua campanha; no exemplo em questão, as divindades são claramente antagonistas.

DIMENSÃO DOS PODERES

Outra coisa importante a se decidir no começo é a dimensão dos poderes das divindades. Se esses poderes forem fortes o suficiente para torná-las indestru-

tíveis e desbalanceadas, talvez limitar a sua presença no mundo terreno seja necessário. Podemos utilizar como exemplo *Power Rangers RPG*, que neste caso chamaremos de Power Rangers Força Celestial. Aqui, podemos ter divindades boas lutando contra divindades malignas. Como são extremamente poderosas, essas divindades selecionam adolescentes que recebem armaduras e poderes para lutar contra as influências dos deuses malignos. Nesse caso, o nível de poder das divindades é tão grande que eles precisam ter avatares na Terra para interferir. Podemos pegar, por exemplo, Amaterasu, que concede suas habilidades de deusa do sol para uma jovem ser a Ranger Vermelha da Força Celestial. Com sua armadura solar, ativada por seu colar de contas, ela luta junto com seus aliados contra as forças de Susano. Nesse exemplo, as divindades se dividem entre aliados e antagonistas.

NÍVEL DE OCULTAMENTO

Por fim, a terceira coisa importante que você, narrador, precisa pensar e decidir logo no início é o quão acessíveis essas divindades são no seu cenário. Isso ajuda a determinar o nível de mistério que elas trazem para a campanha. Se usarmos, por exemplo, *Verdades e Segredos*, pode ser que o culto à Santa dos Olhos Tristes, padroeira dos enlutados, seja extremamente presente, uma espécie de trama central que faz com que outras se desenrolem. Entretanto, ela pode nunca aparecer, ou surgir somente no final, causando um grande impacto nos jogadores que a desdenharam. Contudo, sua presença precisa ser sentida ao longo do jogo, permitindo que ela funcione quase como um *deus ex machina*, auxiliando os jogadores nos momentos mais difíceis. Nesse exemplo, temos uma divindade que ajuda os jogadores, mas não a ponto de prejudicar a campanha.

POR FIM

Com a **motivação**, **dimensão dos poderes** e **nível de ocultamento** decididos, você consegue inserir qualquer divindade, de qualquer panteão, em qualquer campanha contemporânea, mesmo que ela não seja o cerne da narrativa, mas apenas um “tempero” que vai diferenciar sua campanha de todas as outras.

Espero que vocês tenham gostado e estou ansioso para que nos enviem as divindades que vocês utilizaram!

Mitologia. Palavra que, ao ser pronunciada ou lida, nos remete à Deuses, Lendas, Histórias de Heróis e Monstros. Tudo que obviamente, adoramos em um RPG. Hoje, escreverei sobre um simples sistema que usa a Mitologia como objeto central dentro do jogo. Você pode usar a mitologia que mais achar legal, ou até criar sua própria para este jogo. O importante é as relações entre os personagens humanos dos jogadores e os Deuses, com suas personalidades, ranços e frivolidades.

Usarei aqui a Mitologia grega, tão conhecida e lembrada através de centenas de jogos, histórias e contos, como *God of War*, *300*, *Age of Mythology*, e o livro-jogo que usei como base inicial para esse mini-sistema: *As Crônicas de Creta*.

Em primeiro lugar, Aventuras Mitológicas toma como verdadeira a existência de Deuses e que os mesmos influenciam na vida dos mortais o tempo todo. Aparentemente eles não tem muita coisa para fazer, exceto se divertir com os mortais, dando presentes aos que gostam, e maldições e tristezas para o que eles odeiam. Esse jogo considera que os Deuses são:

Imortais, oniscientes, poderosos, fofos, ciumentos, competitivos e MUITO Intrrompidos. Já os mortais, humanos com algumas qualidades, e vários defeitos, são parte do jogo dos Deuses, sendo apadrinhados por alguns, odiado por outros e ignorado por vários.

ANTES DE COMEÇAR:

Nomeie cada Deus, dando ao mesmo um "**tema**", "**apelido**", "**força**", que é toda área de poder do Deus, e onde ele pode influenciar. Se for um Deus maior, dê 3, um deus mediano, 2, e um deus menor, 1. Além disso, ele pode ter uma ou duas áreas humana para ser padroeiro, como arte, escultura ou natação.

Também dê a cada Deus uma falha humana (pois os Deuses gregos são famosos por ter falhas tipicamente humanas) - Em outras Mitologias, estude onde é o contrabalanço disso para poder aplicar. Dê uma falha humana para cada "**poder**" ou "**área**" que o Deus tem. Quanto mais poderoso, mais problemático.

Exemplo:

Apolo, o Deus patrono da Luz, das Artes e da Medicina, também é conhecido como Deus das Profecias. Também tem o "dedo podre para amor" e "patrono das doenças".

*Zeus, o Deus mais poderoso do Olimpo, é o Deus dos Céus, do Raio e do Trovão. Tinha o poder de **controlar o Clima**, e era patrono da **Justiça**. Em compensação era **extremamente infiel**, e **punidor**.*

Quando for criar seu herói mortal, escolha **UMA** coisa em que ele é bom. Ele pode ser um guerreiro, um médico, um sábio, um artesão. Seja qual for o caso, dê a essa qualidade o valor de 3. Todos o resto, sua qualidade será 2.

Depois, escolha um **Deus padroeiro**. Esse Deus sempre olhará por você, e tentará o melhor para lhe ajudar nas horas mais perigosas. Em relação a todos os outros Deuses, você está "Neutro".

Quando precisar rolar um teste para saber se consegue fazer algo, o Mestre do Jogo dará uma dificuldade de 1 a 3, sendo 1 fácil, 2 médio

e 3 difícil. Role 3 dados de 6 lados. Seus sucessos serão dados que caírem um número igual a qualidade ou menos. Assim, se você tem a qualidade de Guerreiro, todos testes relacionados a luta e guerra, você precisa tirar 3 ou menos no dado para ter sucesso, e 2 ou menos para outras coisas. Caso alcance a dificuldade, você passa no teste.

Como um Herói mortal, você tem 5 pontos de **Corpo** e 5 pontos de **Mente**. Quando falhar em um teste físico, como uma luta, você receberá 1 de dano em seu corpo. Quando falhar em um teste mental, como uma oratória ou um plano, você receberá 1 de dano mental. Se algum deles chegar a 3, você estará **Ferido** (no caso de corpo 3) ou **Louco** (no caso de mente 3). Daí por diante, você rolará 2 dados ao invés de 3. Se algum deles chegar a 1, você estará **Morrendo** ou **Insano**, e só rolará 1 dado. Se algum chegar a 0, acabou para você, **morrendo** ou **enlouquecendo de vez**. Mas ainda, se não o fez, pode pedir uma **Intervenção Divina**... (veja mais adiante)

Desafios comuns precisam de apenas 1 sucesso para serem vencidos, mas desafios mais poderosos podem requerer 2, 3, 4, 5 até 10 sucessos para serem vencidos. Um reles bandido será derrotado com um sucesso. Uma Hidra, com pelo menos 5 ou mais.

Você pode recuperar os pontos perdidos com comida e descanso, pernoitando em estalagens ou se curando com medicina, se tiver os unguentos e ervas. Uma noite descansada recupera todo seu corpo e mente.

Durante sua Missão, os Deuses estarão de olho e poderão interferir. Muitos Deuses “testam” o personagem para ver se são respeitosos em relação à seus Dogmas. Quando um personagem fizer algo em benefício a algum deus, por exemplo, curar doentes, o Deus Apolo, padroeiro da Medicina pode tomar gosto por ele. Quando isso acontecer, o Deus aparecerá de algum modo (ou dará um sinal divino) e o personagem estará em “**Graça**” com aquele Deus. Caso ele faça algo indecoroso para aquele Deus, como por exemplo Trair alguém amado, Hera, a Deusa que é esposa de Zeus e odeia as traições do marido pode reprimir o personagem, trazendo mazelas para ele. Dessa forma, ele estará em “**Desgraça**” com aquele Deus. Um personagem pode subir e descer no conceito de cada Deus, indo de “**Graça**” para “**Neutro**” para “**Desgraça**” e vice-versa. Um personagem nunca estará em “Muita Graça” por fazer várias coisas para um Deus, pois basta um erro e ele irá para Neutro. Os Deuses são frívolos, e não toleram muito, mas perdoam fácil.

Exceção: Seu Deus Padroeiro estará sempre com você, exceto se você realmente fizer muita coisa errada. Mas veja mais abaixo, pois normalmente você mesmo não vai tolerar a desonra que tiver.

PRESENTES DOS DEUSES:

Alguns Deuses, caso estejam em “Graça” com o personagem podem deixar presentes. Esses presentes podem ser:

Um **objeto sagrado** ou bênção que dê +1 em uma Qualidade;

Uma **ajuda** de uma pessoa que vai aparecer na hora que mais precisar;

Uma **visita**, com um conselho vital e certo;

Porém, se o Deus está em Desgraça com você, ele pode deixar, literalmente, presentes de Grego:

Um **inimigo** perigoso no seu caminho;

Uma **complicação** na sua estrada;

Uma **maldição** que só pode ser quebrada com uma condição, e dá -1 em uma qualidade.

Lembre-se de que todos os presentes dos Deuses são sempre ligados aos seus poderes e feitos.

EXEMPLOS DE PRESENTES DOS DEUSES:

Um **gládio** abençoado por Ares, o Deus da Guerra, dando +1 em lutas;

Um **elmo** que lhe deixa invisível, mas apenas por uma hora, presente de Athena;

A **filha** do general inimigo se apaixona por você, lhe ajudando na guerra, presente de Afrodite;

Apolo lhe amaldiçoou com uma **doença** de chagas, que dão -1 em testes para testes físicos;

Hefesto amaldiçoou suas **armas**, dando -1 para lutas;

A filha de um aldeão se apaixona por você, querendo lhe **matar** por ciúme, presente de Afrodite;

Seu navio é atacado por uma **serpente** do mar, por estar em desgraça com Posêidon;

Honra e Desonra: Todo personagem inicia com 6 de **honra** e 0 de **desonra**. Todo ato honrado e heróico será parabenizado com pontos de Honra. Todo ato desonrado será punido com perda de honra, ou pior, ganho de Desonra.

Atos Honrados: Defender os mais fracos, proteger os inocentes, ajudar os necessitados, agir com honra e

coragem, e tudo mais que faz um Herói. Atos pequenos dão 1 de Honra, até grandes atos que podem dar até 5 de honra.

Atos Desonrados: Mentir, enganar, roubar, se acovardar, e tudo que um herói grego não faria. pequenas penalidades tiram 1 ou 2 pontos de honra. Atos maiores dão 1 ponto de Desonra.

Honra pode ser gasta para dar um bônus de +1 em um teste. Você gasta 1 de Honra e dá +1 em um teste. Você pode gastar quantos de honra quiser, até chegar a 6 na qualidade (quando não tem como falhar). Mas há um porém. Se, a qualquer momento, sua Desonra passar de sua honra, você perde o status de Herói mortal e se torna um reles mortal, ignorado pelos Deuses e pelo seu Padroeiro. Se ainda houver algum risco de heroísmo em seu ser, você se sacrificará e morrerá. Caso contrário, viverá o resto de sua vida como um reles mortal, em uma vida desonrada e fútil. De um jeito ou de outro, sua aventura terminará aqui. Pontos de Desonra nunca podem ser perdidos, exceto quando pedir uma intervenção Divina.

Intervenção Divina: Uma vez por jogo, seu personagem pode pedir uma intervenção Divina para os Deuses. Eles lhe ouvirão uma e apenas uma vez. Quando orar aos deuses, você pode pedir:

Para não morrer, e ser salvo pelos Deuses, que vão lhe dar mais uma chance;

Perder todos os pontos de Desonra, e não errar novamente;

Ganhar 6 pontos de Honra, para tentar vencer um desafio.

Poucos heróis ganham uma segunda intervenção divina na vida, mas isso pode ser dado para um personagem, como premiação a um ato extremamente heróico.

An illustration of two characters in a blue, ethereal environment. The character on the left is a muscular figure with blue hair, wearing a purple and blue outfit. The character on the right is a smaller figure with long dark hair, wearing a blue and purple outfit and carrying a large sword. The background is a swirling blue and purple gradient with a large, glowing blue structure on the right.

AETHERICA

APOIADORES

Mateus Herpich

Ricardo Kruchinski

Ana Lúcia Merege

Yami Fortuna

Karina Matheus

MAKING OF DA CAPA

ESTUDIO TANUKI







CANSADO DE ENFRENTAR MONSTROS EM BUSCA DE TESOUROS?

Torne-se um patrono do
Movimento RPG e concorra a
prêmios incríveis todos os meses!

