

AMERICA

#13 - MARÇO/2025

DISSONÂNCIA

Bruno L.A. Freischlag

NÃO NOS PROCUREM

Túlio Carneiro

UM ESTUDO PROBLEMÁTICO

Ricardo Kruchinski

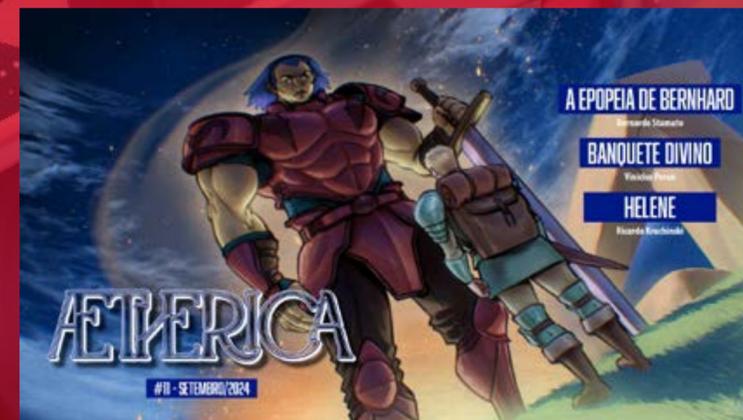


ÆTHERICA

Revista digital de contos e rpg

APOIE

E VOTE NO TEMA DE CADA EDIÇÃO



AETHERICA

Mais um mês, mais uma edição da Aetherica chega às suas nobres mãos. Confesso que quando começamos o projeto lá em 2021 eu não tinha noção de que chegaríamos tão longe. Tinha convicção na qualidade do nosso trampo, mas sempre tive dificuldade de projetar esse tipo de coisa para o futuro de maneira mais concreta.

E cá estamos. 14 edições (contando o nosso “piloto” número zero) e uma mais legal que a outra. Sempre com escritores incríveis trazendo contos de qualidade ímpar. Nessa edição temos Bruno L.A. Freischlag com o conto de capa, Túlio Carneiro com o conto curto e Ricardo “sobrenome difícil” Kruchinski (acertei dessa vez?) com o conto contínuo, baseado na nossa campanha da Vila de MRPG. Aliás, sempre bom mencionar que o Ricardo agora faz parte do nosso time fixo.

Nessa edição também temos um “resumão” sobre literatura e RPG de Space Opera pelo nosso querido Gustavo Estrela e a volta do Mateus “Goblin de Ouro” Herpich nos Bastidores do MRPG falando sobre a nossa primeira publicação oficial da Editora Movimento, sendo essa a primeira vez que temos um nome retornando à coluna. Também temos o retorno sempre apreciado de Diemis Kist à coluna “RPG de Uma Página”, agora renomeada “Jogo de Panfleto” (porque várias vezes estouramos nosso limite autoimposto de uma página, então, né).

Também temos um novo nome assinando as capas da Aetherica: Thiago “Theo” Siviero Martins, que já trabalhava no Movimento RPG em outros projetos. Seja bem-vindo à bordo, porque pelo visto ainda teremos mais um monte edições da Aetherica pela frente!

Raul Galli Alves
DIAGRAMADOR

DISSONÂNCIA

Bruno L.A. Freischlag

PG. 004

O QUE É SPACE OPERA?

Gustavo Estrela

PG. 019

UM ESTUDO PROBLEMÁTICO

Ricardo Kruchinski

PG. 025

ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG

Mateus Herpich

PG. 034

NÃO NOS PROCUREM

Túlio Carneiro

PG. 037

JOGO DE PANFLETO: PRANA

Diemis Kist

PG. 044

MAKING OF DA CAPA

Thiago “Theo” Siviero Martins

PG. 049

DOUGLAS QUADROS
Editor



THIAGO “THEO” MARTINS
Capa e Ilustrações



RAUL GALLI
Diagramação



RICARDO KRUCHINSKI
Revisão



COLABORADORES DESTA EDIÇÃO:
Bruno L.A. Freischlag, Gustavo Estrela, Ricardo Kruchinski, Mateus Herpich, Túlio Carneiro, Diemis Kist, Douglas Quadros, Raul Galli Alves, Thiago “Theo” Siviero Martins

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

DISSONÂNCIA

BRUNO L.Δ. FREISCHLAG

Contemplava a vasta escuridão, enquanto a incerteza se enraizava em seus pensamentos. O colosso devorador de luz pairava no vazio, ao fundo, um abismo sem fim que parecia puxar todo o sistema para dentro de si com uma paciência cruel. O horizonte de eventos brilhava em um anel distorcido, onde a luz se dobrava e se despedaçava antes de desaparecer para sempre.



Inspirou fundo e desviou o olhar, forçando-se a focar no motivo de estar ali.

Perdido nesse oceano carmesim, um cargueiro Aeternum-Class, uma nave robusta projetada para o transporte de mercadorias interplanetárias, jazia em um ângulo trágico. Um terço de sua estrutura estava afundado nas profundezas daquele mar opaco, como se uma mão invisível a puxasse lentamente para o abismo.

— Tudo pronto, Jace. Estão esperando por você.

Como sempre, a mulher-ciborgue se aproximou como uma sombra felina, sem emitir um único som que denunciasse sua presença. Isso às vezes incomodava Jace, um pensamento intrusivo corroendo sua mente de que, se ela quisesse, podia matá-lo e ao menos se daria conta.

— Obrigado, Kiryū — disse ele, sem se dar ao trabalho de olhá-la. Sua voz parecia vir de todos os lados ao mesmo tempo.

A mulher cercou-se de Jace pelas costas, colando seu corpo ao dele. Suas deslizaram desde os ombros até seu

peito. Jace resignou-se, sentindo o toque morno das mãos suaves da ciborgue em sua pele.

— Você sabe que eu consigo sentir sua ansiedade, né?

— sussurrou ela junto ao seu ouvido, a voz tingida de diversão com notas de ternura. — Seus batimentos estão irregulares.

Kiryū era uma silhueta esguia de metal e sombra, coberta por um traje preto ajustado, entrelaçado com circuitos luminescentes. Uma Zarynnita, nascida da fusão entre carne e máquina. Sua pele cromada refletia os débeis feixes de luz da cabine, e seus olhos embutidos como aprimoramentos ópticos analisavam tudo com precisão inumana.

— Eu... — Jace apertou a mão de Kiryū ainda pousada sobre seu peito. — Devemos ir...

Com uma força que parecia além da sua, ele se desvencilhou do toque viciante da ciborgue e seguiu em direção ao interior da nave, sentindo ainda o calor residual dos dedos dela em sua pele.

— Coloque a nave em curso — ordenou, sem se virar. — E nos encontre na saída.

Jace caminhou até um dos quartos da nave e ergueu a mão, hesitando por um instante antes de bater. Antes que pudesse tocar a superfície metálica, a porta deslizou para o lado, abrindo-se sozinha.

No interior, uma figura alta e esguia o esperava, suas antenas longas e delicadas se movendo ligeiramente, como se sentissem sua presença antes mesmo de vê-lo. A pele esverdeada e levemente translúcida reluzia sob a luz artificial, e os olhos grandes e negros transbordavam um misto de serenidade e melancolia. Estava de cabeça para baixo, com as pernas cruzadas e sentada no teto, como se as leis da física não aplicassem a ela. Para um desconhecido, diria que ela estava meditando.

Jace sabia que era algo muito mais profundo. Afinal, ela era uma Agathiana.

Esboçou um movimento para tocá-la, mas conteve-se no último instante, a lembrança do que acontecera da última vez ainda vívida em sua mente.

A Agathiana permaneceu imóvel por alguns instantes, as antenas oscilando levemente no ar rarefeito da cabine.

— Por mais que eu tente me conectar ao meu planeta natal... a ligação está cada vez mais fraca. É como tentar alcançar um eco que se desfaz antes de tocá-lo. Temo que, um dia, essa conexão desapareça por completo.

— Vamos encontrar alguém da sua raça, Lah'ra. Eu prometo.

Ela finalmente desviou os olhos do vazio para encará-lo, suas pupilas negras refletindo uma tristeza insondável.

— Como pode prometer algo assim? — perguntou, sua voz tingida de um ceticismo dolorido.

Jace suspirou, um sorriso cansado dançando no canto dos lábios.

— Nós, humanos, somos assim. Não sei explicar. É um sentimento, algo que pulsa no fundo do peito. Eu simplesmente sei que vai acontecer.

Lah'ra o observou por um longo momento, seu olhar perscrutando algo dentro dele, como se buscasse entender essa fé irracional que os humanos carregavam. Então, inclinou a cabeça suavemente e, sem mover os lábios, sua voz ressoou diretamente na mente de Jace, como um sopro distante atravessando a imensidão do cosmos.

“Se meu povo tivesse metade de sua convicção, talvez ainda estivéssemos vivos.”

Ele sentiu o peso daquela dor, um vazio antigo e insondável, como se por um instante pudesse vislumbrar a vastidão da perda que Lah'ra carregava consigo.

Engoliu em seco, sem saber o que responder. Algumas dores eram grandes demais para serem consoladas com meras palavras.

Lah'ra fechou os olhos por um breve momento, como se dissipasse um pensamento distante, e então desceu do teto com quem flutuava em movimentos suaves e harmoniosos, leveza etérea, como se o próprio espaço ao seu redor não a prendesse por completo, até ficar de pé.

— Devemos ir.

Ambos seguiram em silêncio pelos corredores metálicos da nave até o setor de carga. O ar ali era denso com o cheiro de óleo, metal e combustível, e o som rítmico de cartuchos sendo inseridos em uma câmara ressoava pelo ambiente.

Uma figura imponente se destacava no centro do espaço, manejando uma arma colossal com uma familiaridade letal. Sua estrutura massiva e braços robustos trabalhavam com precisão enquanto carregava os cartuchos na câmara reforçada de seu canhão de dispersão.

— Pronto para festa, Krong? — Jace forçou um entusiasmo, tentando quebrar a tensão crescente.

— Krong! — ele encaixou o último cartucho, bateu a lateral da arma com um soco firme e soltou um grunhido de aprovação.

Era o dono daquela monstruosidade, um colosso de pele acinzentada e cicatrizes profundas cruzando seu rosto

largo. Suas presas inferiores projetavam-se levemente além dos lábios, e seus olhos âmbar brilhavam sob a iluminação fria da nave. Dono de uma voz grave e ressonante, seu sotaque gutural denunciava sua origem em um dos mundos-forja do Cinturão de Ferro.

Jace sorriu de canto, ajustando o cinto de sua pistola.

— Chega de perder tempo.

Kiryū conduziu a nave com precisão cirúrgica até o ponto de entrada indicado no briefing, ajustando os propulsores para uma aproximação silenciosa. Assim que a nave estabilizou, Krong avançou sem hesitação. Com as ferramentas que havia preparado previamente, acionou um cortador de plasma e, com movimentos meticulosos, abriu um rombo na lataria enferrujada da estrutura. O metal cedeu com um estalo estridente, fragmentos incandescentes se espalhando pelo vazio antes de se apagarem como fagulhas sem oxigênio.

O quarteto adentrou com cautela, a escuridão os engolindo assim que cruzaram a abertura. Kiryū assumiu a dianteira, seus aprimoramentos cibernéticos zunindo em atividade conforme seus sensores escaneavam cada centímetro do caminho à frente. Seu visor óptico projetava dados em tempo real, analisando temperatura, partículas no ar e possíveis assinaturas biológicas.

Nada.

A nave estava mergulhada em um silêncio opressor, quebrado apenas pelo zumbido distante dos sistemas de suporte de vida ainda operacionais. O grupo avançava com cautela pelos corredores escuros.

Então, no meio de um corredor estreito, um corpo caído.

Sua pele era acinzentada e opaca, marcada por fissuras escuras que pareciam se espalhar como veias necrosadas. Traços da raça Ssyraak ainda eram visíveis, uma espécie reptiliana conhecida por sua resistência física e pele escamosa. Agora, no entanto, sua carne estava ressecada

e corroída, os olhos afundados nas órbitas e um odor acre pairava ao seu redor. Vestia um traje rasgado de oficial da nave, agora encharcado de um líquido viscoso e escuro que exalava um cheiro pútrido.

Ao que Kiryū estava para checá-lo, ele se ergueu de forma grotesca, como se puxado por fios invisíveis. Seu pescoço pendia em um ângulo impossível, os olhos vazios e a boca torcida em um esgar de dor. Kiryū, com reflexos sobre-humanos, desembainhou sua lâmina e com um golpe preciso decapitou a abominação.

Da cabeça decepada, um verme escuro e brilhante emergiu, contorcendo-se furiosamente antes de disparar em direção a uma ventilação próxima. O grupo congelou por um instante, observando a criatura desaparecer nas sombras.

Jace sentiu um calafrio subir por sua espinha, os dedos se apertando instintivamente ao redor do cabo da pistola. Krong resmungou algo ininteligível, sua voz grave reverberando no capacete. Kiryū não disse nada, mas

seus olhos cibernéticos brilharam em um tom âmbar, indicando que seus sensores estavam ainda mais atentos. Com um movimento fluido, a mulher-ciborgue retomou a dianteira, escaneando cada sombra à frente. Jace checou o computador acoplado ao pulso. A tela piscou com as coordenadas do objetivo.

— Estamos perto.

O corredor estreito se abriu em um laboratório amplo, envolto por uma penumbra inquietante. A iluminação piscava intermitente, projetando sombras distorcidas sobre as paredes revestidas de aço frio. O cheiro metálico de sangue coagulado impregnava o ar, misturado ao odor acre de substâncias químicas derramadas.

Mesas de metal espalhavam-se pelo recinto, cobertas por instrumentos cirúrgicos — alguns ainda sujos de fluidos viscosos — e corpos mutilados de várias raças. As vísceras abertas e os membros contorcidos sugeriam que algo terrível acontecera ali, algo que transcendera o simples massacre.

Muitos dos cadáveres ainda vestiam trajes de cientistas, os olhos arregalados e bocas congeladas em um grito eterno. O terror gravado em seus rostos era um testemunho silencioso do horror que enfrentaram nos últimos instantes de vida.

O grupo se dispersou pelo laboratório, vasculhando freneticamente à procura do cilindro. Kiryū escaneava a área com precisão mecânica, enquanto Lah'ra percorria as mesas com movimentos calculados, evitando tocar nas evidências da carnificina. Jace tentava ignorar o nó de inquietação se formando em seu estômago, mantendo o foco na missão. Os olhos de Krong fixaram-se em um corpo caído próximo a uma das mesas. A pele acinzentada, as presas inferiores projetadas levemente além dos lábios...

Um da sua raça.

Ele se aproximou lentamente, sua respiração pesada ressoando no silêncio fúnebre. O cadáver jazia de bruços, uma mão grotescamente estendida, como se houvesse tentado rastejar para longe do horror que o alcançara.

Krong não precisou virá-lo para saber. Ele reconhecia os padrões tribais gravados na pele, as cicatrizes que contavam histórias de batalhas passadas. Seu maxilar se enrijeceu, os punhos cerrando-se até os nós dos dedos estalarem.

— Uh... Krong? — murmurou, hesitante, enquanto cutucava o peito frio de seu compatriota caído.

Então, o cadáver estremeceu, e um som gorgolejante rasgou o silêncio.

Antes que alguém pudesse reagir, o crânio da criatura explodiu em um borrão de carne e ossos quebrados, e algo saltou das entranhas do morto. Um verme grotesco, alongado e pulsante, lançou-se diretamente contra o rosto de Krong, seus apêndices se debatendo violentamente no ar. O monstro forçou passagem pelo globo ocular do colosso, escorregando para dentro de sua cabeça em um instante de pura selvageria.

Krong rugiu.

O grito de dor reverberou pelas paredes metálicas, profundo e gutural, cada nota carregada de agonia e desespero. Ele cambaleou, as mãos imensas arranhando o próprio rosto, tentando arrancar o parasita de dentro de si. Seu olho restante revirou, sua respiração tornou-se irregular. E então, parou.

Por um segundo, apenas o eco do horror recém-desencadeado permaneceu.

— Krong! — Jace gritou, avançando, mas um instinto primitivo o fez hesitar.

O gigante tombou de costas, o impacto de seu corpo contra o chão metálico soando como um trovão seco. O silêncio que se seguiu foi denso e carregado de uma tensão insuportável.

E então, um por um, os corpos começaram a se mexer. Primeiro, espasmos involuntários. Depois, um contorcer grotesco dos membros, como marionetes sendo puxadas por fios invisíveis. Os cadáveres que antes juncavam o laboratório agora se erguiam, suas articulações estalando

ao assumirem uma postura vacilante. Os olhos mortos brilharam com uma luz antinatural, e um cheiro pútrido tomou conta do ar.

— Não... — murmurou Jace.

Tentou em vão apelar para a razão, mas aquilo que já foi seu companheiro avançou com brutalidade sobre-humana. Os outros cadáveres o seguiram, um coro de grunhidos inumanos misturando-se ao eco de passos arrastados e estalos ósseos.

No que se seguiu, gritos se misturaram ao som de disparos e aço cortando carne. O combate foi brutal. Jace abriu fogo, os disparos ricocheteando contra os corpos em convulsão antes de finalmente perfurá-los. Kiryū se moveu como um borrão, deslizando entre os inimigos, sua lâmina cortando a escuridão como um raio prateado. O som de carne sendo rasgada e ossos partidos se misturava ao canto letal de sua espada. Lah'ra manteve-se próxima a Jace, seus campos de força cintilando ao

redor deles como um escudo etéreo. Ela erguia as mãos em gestos calculados, repelindo as criaturas antes que pudessem se lançar sobre eles.

Krong foi o último a cair, com um golpe fatal de Kiryū, decepando sua cabeça rochosa. Não havia nada que sua Katana não cortasse.

Sem tempo para o luto, o restante do grupo se separou para vasculhar o laboratório. Jace aproximou-se de um terminal, acreditando que algum log poderia dar-lhe o paradeiro do cilindro. Ativando a gravação mais recente, o rosto pálido de um cientista apareceu na tela.

“Registro final do Projeto Parasitus, doutor Elias Voss. Os testes de viabilidade neuroparasitológica atingiram taxa de assimilação de 100% em hospedeiros humanos. A replicação exponencial do organismo em tecidos vivos foi confirmada, com neurogênese aberrante e supressão completa de respostas imunológicas. O parasita exibe adaptação fenotípica instantânea, replicando e substituindo sistemas neuromusculares e reformulando circuitos sinápticos primários. O controle cognitivo do

hospedeiro é irrevogável. Todas as tentativas de reversão falharam. A fase terminal resulta na liquefação dos tecidos corticais e na total subjugação ao instinto de proliferação. O objetivo do projeto foi alcançado. A extinção da espécie Homo sapiens é agora uma inevitabilidade estatística.

O fim da raça humana começa aqui.”

A tela se apagou. O silêncio voltou a reinar.

Ao virar-se, Jace deu de cara com Kiryū, o cilindro firmemente seguro em suas mãos. Seus olhos cibernéticos brilhavam com uma intensidade fria, sua postura rígida, determinada.

— Me entregue o cilindro, Kiryū — disse Jace, a voz firme, mas sem agressividade. — Precisamos destruí-lo.

— O que está dizendo, Jace? A missão foi concluída. Nosso objetivo foi cumprido.

— Kiryū, escute... — Ele deu um passo à frente, tentando medir sua reação. — Isso não é só uma simples arma. Pode exterminar qualquer espécie.

Lah'ra hesitou por um instante, suas antenas se curvando levemente para trás, um reflexo de incerteza. Então, respirou fundo e assentiu.

— Jace tem razão. Isso é perigoso demais para existir.

Kiryū permaneceu em silêncio por um momento, os lábios entreabertos como se ponderasse. Então, sacudiu a cabeça, um brilho de frustração cintilando em seus olhos.

— Eu não posso abrir mão dos draxos, Jace. Você sabe disso.

Jace sentiu o peso daquelas palavras. Ele sabia o quanto aquilo significava para ela, mas também sabia o que estava em jogo.

— Encontraremos outra forma. Sempre encontramos.

Kiryū baixou levemente o queixo, o semblante obscurecido por algo entre a raiva e a tristeza.

— Não dessa vez.

O silêncio entre eles ficou pesado, carregado de algo que nenhum dos dois queria nomear. As tensões se elevaram. Então, o inevitável aconteceu.

Jace sacou a pistola e disparou.

Rápido, mas não o suficiente.

Kiryū desviou com um movimento fluido, quase casual, e antes que Jace pudesse reagir, a lâmina dela brilhou em um arco implacável. A dor veio primeiro como um choque, depois como um incêndio correndo por seu braço. Sua mão caiu no chão com um baque surdo.

Jace cambaleou, caindo de joelhos, o grito preso na garganta enquanto pressionava o coto ensanguentado contra o peito.

— Vou te dar uma última chance, Jace — Kiryū disse, sua voz metálica impassível. — Você sabe que é inútil se voltar contra mim.

Mas então, ela vacilou.

De súbito, uma força esmagadora a atingiu, cada fibra sintética de seu corpo sendo comprimida como se um planeta inteiro pesasse sobre ela. A gravidade multiplicada distorcia seus movimentos, dobrava suas pernas até que seus joelhos colapsaram em um ângulo sobrenatural de noventa graus. Seu corpo foi prensado contra o chão, incapaz de se erguer.

Lah'ra estava ali, tremendo, os braços erguidos em um esforço desesperado. Seus olhos, um branco leitoso, brilhavam com uma luz espectral. Ainda assim, faltava-lhe a força para destruir a ciborgue de vez. A pressão se manteve por poucos segundos, até Lah'ra desabar, arfante.

Naquela pequena janela de oportunidade, Kiryū atacou.

Mesmo sem as pernas, ainda tinha as mãos. A lâmina reluziu em um clarão prateado. Lah'ra mal teve tempo de olhar para baixo antes que o aço perfurasse seu peito. O ar escapou de seus lábios em um sussurro inaudível. Seus olhos arregalaram-se, mas nenhuma palavra veio.

Kiryū sentiu um toque frio contra sua nuca. Virou-se somente a tempo de ver o cano da escopeta de Krong — agora na mão de Jace — explodir seu rosto em uma chuva de destroços metálicos. A cabeça da ciborgue desapareceu, reduzida a uma massa retorcida de titânio e circuitos enegrecidos.

O recuo foi brutal. A arma saltou de suas mãos, e ele mal conseguiu se manter de pé. Jace escorou-se em um dos balcões, lamentando como tudo havia terminado, e completando que aquele já era um caminho sem volta.

Com o peito ardendo e o corpo exausto, ele sacou sua pistola do chão e disparou contra o cilindro. Não que aquilo importasse mais. E seguiu resolutamente até a cabine de comando.

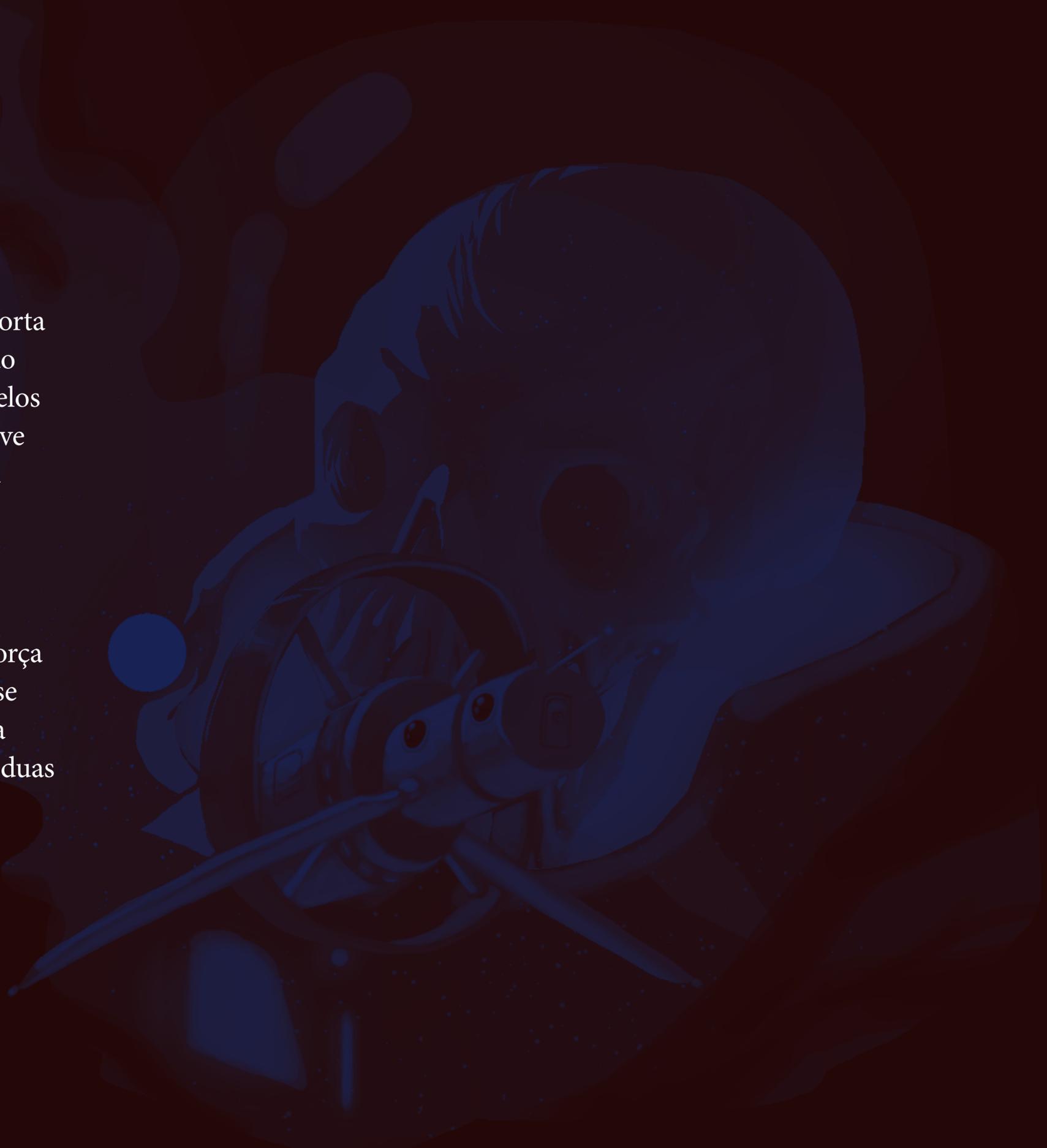
Ainda no corredor, podia escutar que mais daquelas criaturas já o espreitava.

Precisava correr.

Ao que encontrou a sala, já estava sem balas, com as criaturas em seu encaixe. Chegou a tempo de selar a porta da cabine, restando apenas o som das criaturas batendo violentamente contra a porta. Seus dedos dançaram pelos controles, ativando os protocolos de emergência. A nave tremeu enquanto os motores se reacendiam. Lá fora, a escuridão infinita o aguardava.

Jace programou o curso. O buraco negro se tornou o destino final da nave e de tudo o que ela continha. A estrutura metálica começou a ranger sob a crescente força gravitacional. Ele se recostou no assento, permitindo-se um momento de calma. De seu sobretudo, puxou uma fotografia amarelada. Nela, um casal sorria ao lado de duas crianças. Ele não reconhecia ninguém.

Mas, de alguma forma, aquela imagem o confortava.



PROJETO PARASITUS

RICARDO KRUCHINSKI

O verme do Projeto Parasitus foi desenvolvido para acabar com os humanos e, por isso, possui altas habilidades de assassinio e controle do hospedeiro. Entretanto, sua alta eficácia demonstrou-se letal, também, para as demais espécies vivas.

Quando uma pessoa se aproxima do verme, este tentará saltar sobre ela, num ataque único e feroz em direção ao cérebro do alvo, podendo entrar por qualquer dos orifícios existentes na cabeça do alvo. Criaturas sencientes, mas que não tenham cérebro, são imunes ao verme.

O ataque não provoca dano direto, porém provocará uma forte dor, que precisará ser resistida pela vítima.

5E: Ataque de mordida em salto +10 para acertar, alcance 1,5 metros. Teste de resistência de Constituição CD 14 realizado com desvantagem.

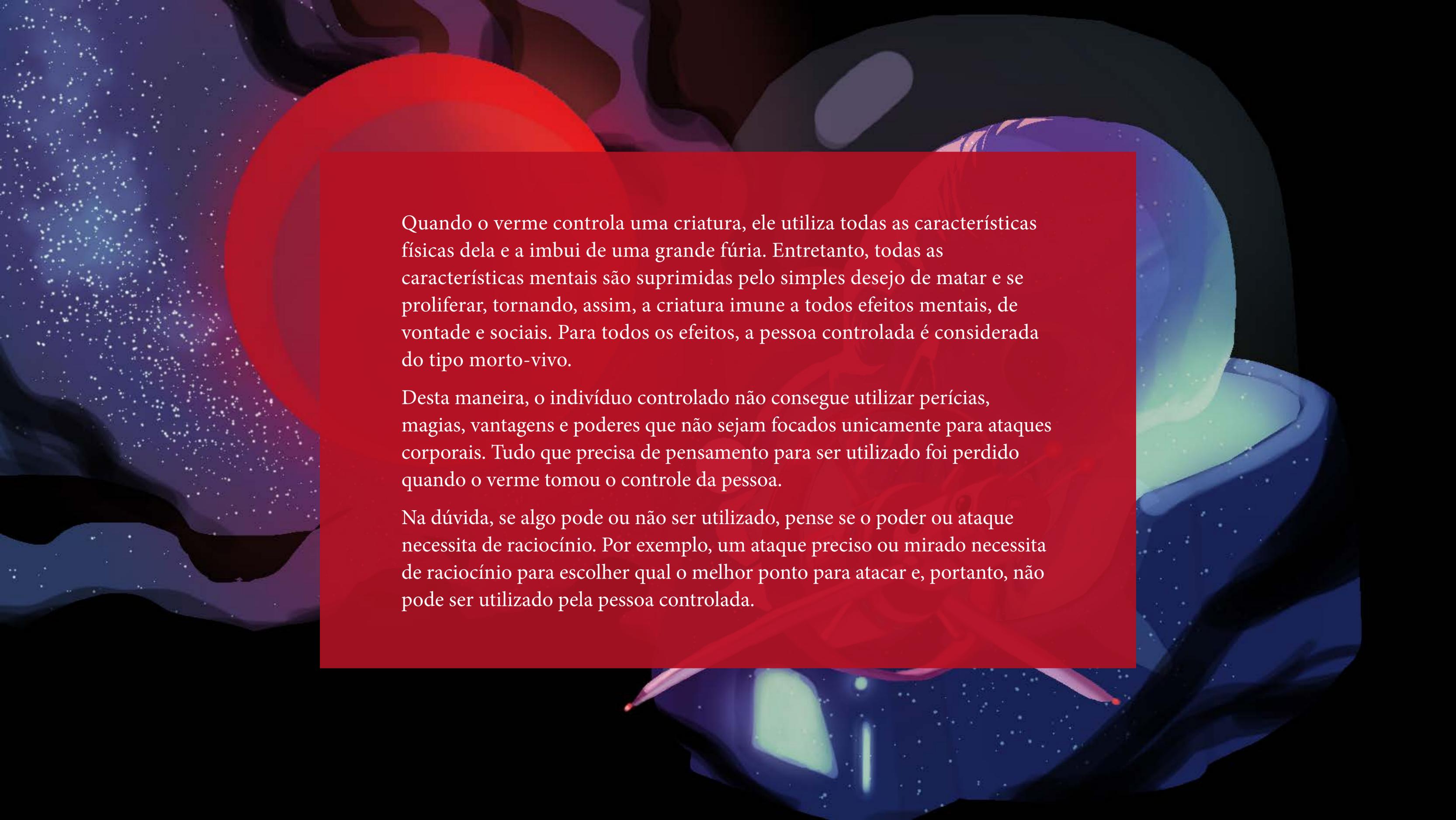
OLD DRAGON 2: 1 x mordida em salto +6. JPC muito difícil.

PATHFINDER 2: Mordida em salto +23. Teste de Fortitude CD 29.

SWADE/SWPF: Mordida em salto d8+2. Teste de Vigor -4.

TORMENTA 20: Mordida em salto +34. Teste de Fortitude CD 30.

Para outros sistemas, utilize bônus de ataque igual ao de uma criatura de nível entre mediano e poderoso. O teste de constituição, fortitude ou seus equivalentes deve ter uma dificuldade difícil.



Quando o verme controla uma criatura, ele utiliza todas as características físicas dela e a imbui de uma grande fúria. Entretanto, todas as características mentais são suprimidas pelo simples desejo de matar e se proliferar, tornando, assim, a criatura imune a todos efeitos mentais, de vontade e sociais. Para todos os efeitos, a pessoa controlada é considerada do tipo morto-vivo.

Desta maneira, o indivíduo controlado não consegue utilizar perícias, magias, vantagens e poderes que não sejam focados unicamente para ataques corporais. Tudo que precisa de pensamento para ser utilizado foi perdido quando o verme tomou o controle da pessoa.

Na dúvida, se algo pode ou não ser utilizado, pense se o poder ou ataque necessita de raciocínio. Por exemplo, um ataque preciso ou mirado necessita de raciocínio para escolher qual o melhor ponto para atacar e, portanto, não pode ser utilizado pela pessoa controlada.



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



O QUE É SPACE OPERA?

GUSTAVO ESTRELA

Space Opera é um subgênero da Ficção Científica que, diferente da “ficção científica pesada”, abraça conceitos mais coloridos e dramáticos. São histórias de grandes heróis voando pelas estrelas e enfrentando impérios maléficos de sociedade alienígenas. Hoje, vamos nos aprofundar um pouco nesse gênero e sua relação com o RPG.

O QUE É SPACE OPERA?

Normalmente, o termo space opera define obras de ficção científica sobre grandes aventuras, focadas em viagens espaciais e romance. O termo nasceu como uma maneira pejorativa de se referir a obras de ficção científica que emulavam histórias de filmes de Cowboy mas em um cenário espacial.

As primeiras histórias de Space Opera eram publicadas na revista *Galaxy Science Fiction*, que definiam suas histórias como “Épicos de Super-Ciência”. Portanto, podemos definir histórias de space opera como histórias em cenários espaciais, com grandes heróis e histórias fantásticas.

SKYLARK. FUNDAÇÃO E DUNA

Entre o início dos anos 30 e o meio dos anos 60, algumas obras de destaque entram no gênero de space opera e são muito importantes para a identificação das mesmas.

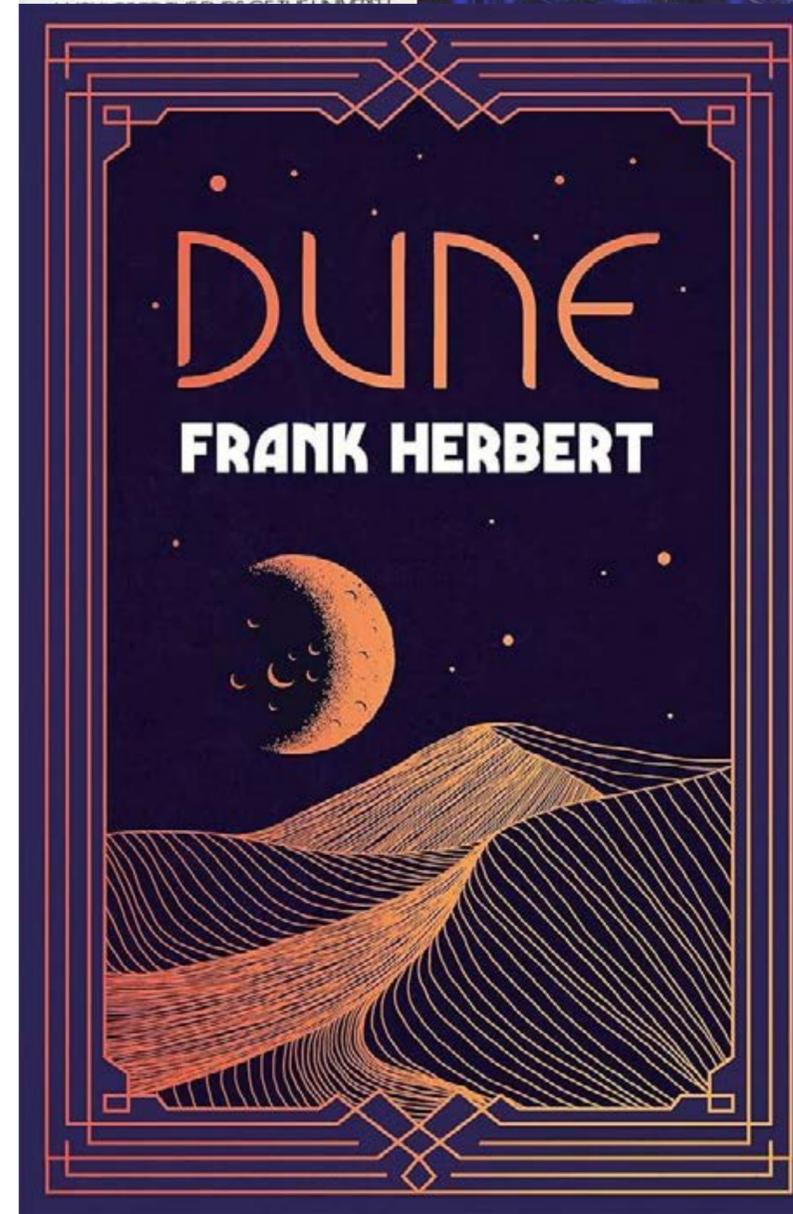
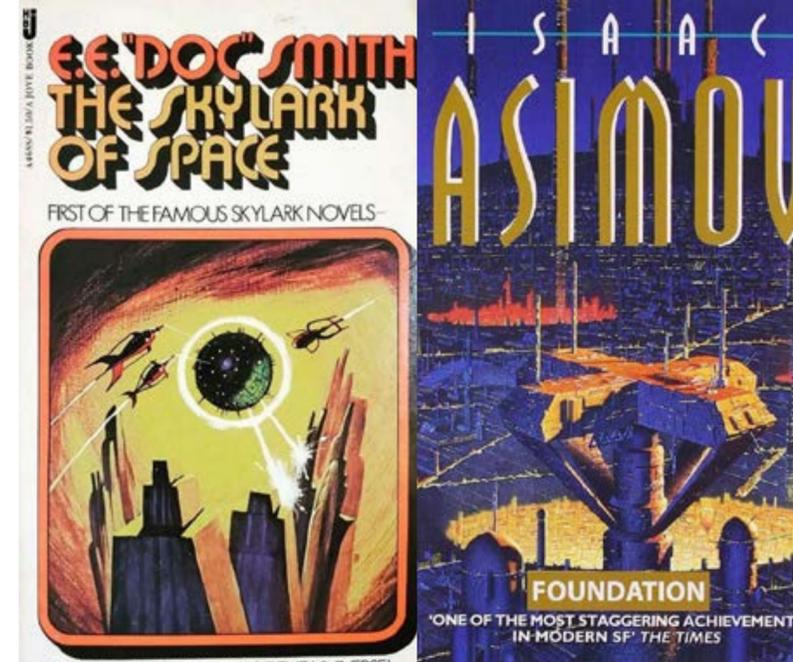
Skylark of Space é um livro do escritor americano Edward E. “Doc” Smith, que narra a descoberta do cientista Dick Seaton, o elemento X (Que não é o do Professor Utonio, das Meninas Super Poderosas), que o permite construir uma nave

espacial, mas por um erro acaba voando sem controle para longe da Terra, e acaba no meio de um conflito político em outro planeta.

Fundação é o universo do escritor Isaac Asimov, que abrange as obras **Robô**, **Império Galático** e **Fundação**. Nessas obras, Asimov não apenas fala sobre o futuro da humanidade, mas também questões do futuro da civilização humana.

Duna, conhecido pelas suas últimas adaptações no cinema, é a obra de Frank Herbert e segue uma história política, científica e social sobre uma civilização que banuiu as máquinas pensantes e usou a Especiaria, como forma não apenas de deslocamento, mas também de controle sobre as civilizações.

Essas obras literárias são algumas das principais influências do gênero space opera, e que trouxe as fundações para esses tipos de histórias serem contadas.



SPACE OPERA À BRASILEIRA

Astronauta é um personagem da série de quadrinhos **Turma da Mônica**. Baseado no personagem **Flash Gordon**, um dos personagens favoritos da infância do autor, ele foi lançado dois anos após a primeira viagem espacial feita por Yuri Gagarin.

Astronauta recebeu, recentemente, uma releitura na série Graphic MSP feita por Danilo Beyruth e Cris Peter.

Espada da Galáxia e Unipotência

Em 1995, o escritor brasileiro Marcelo Cassaro lançou o romance **Espada da Galáxia**. Que conta a história de dois grupos alienígenas; Os metalianos e os traktorianos e o Planeta Terra no meio desse embate.

A história segue, ligada ao cenário de RPG **3DeT Victory**, principalmente nas duas Light Novels **Anomalia**. Também escrito por Marcelo Cassaro e por Marlon Teske.

Os personagens de **Espada da Galáxia** também tem diversas referências no cenário de RPG brasileiro Tormenta.

DOCTOR WHO, FLASH GORDON E STAR WARS

Doctor Who é a série vencedora do Guinness como a série de ficção científica de maior duração. Assim como a mais bem sucedida de todos os tempos. Com 62 anos de história, Doctor Who é uma série britânica feita pela BBC que acompanha as aventuras pelo tempo e espaço do Doutor, um alienígena do planeta Gallifrey conhecido como Senhor do Tempo, uma raça humanoide que, sempre que está próximo da morte, tem todo o seu corpo totalmente mudado para uma nova personalidade.

A série passa até hoje, com um novo ator sempre que o personagem “morre”, a encarnação atual é do ator Ncuti Gatwa, a 15ª encarnação do notório Doutor.

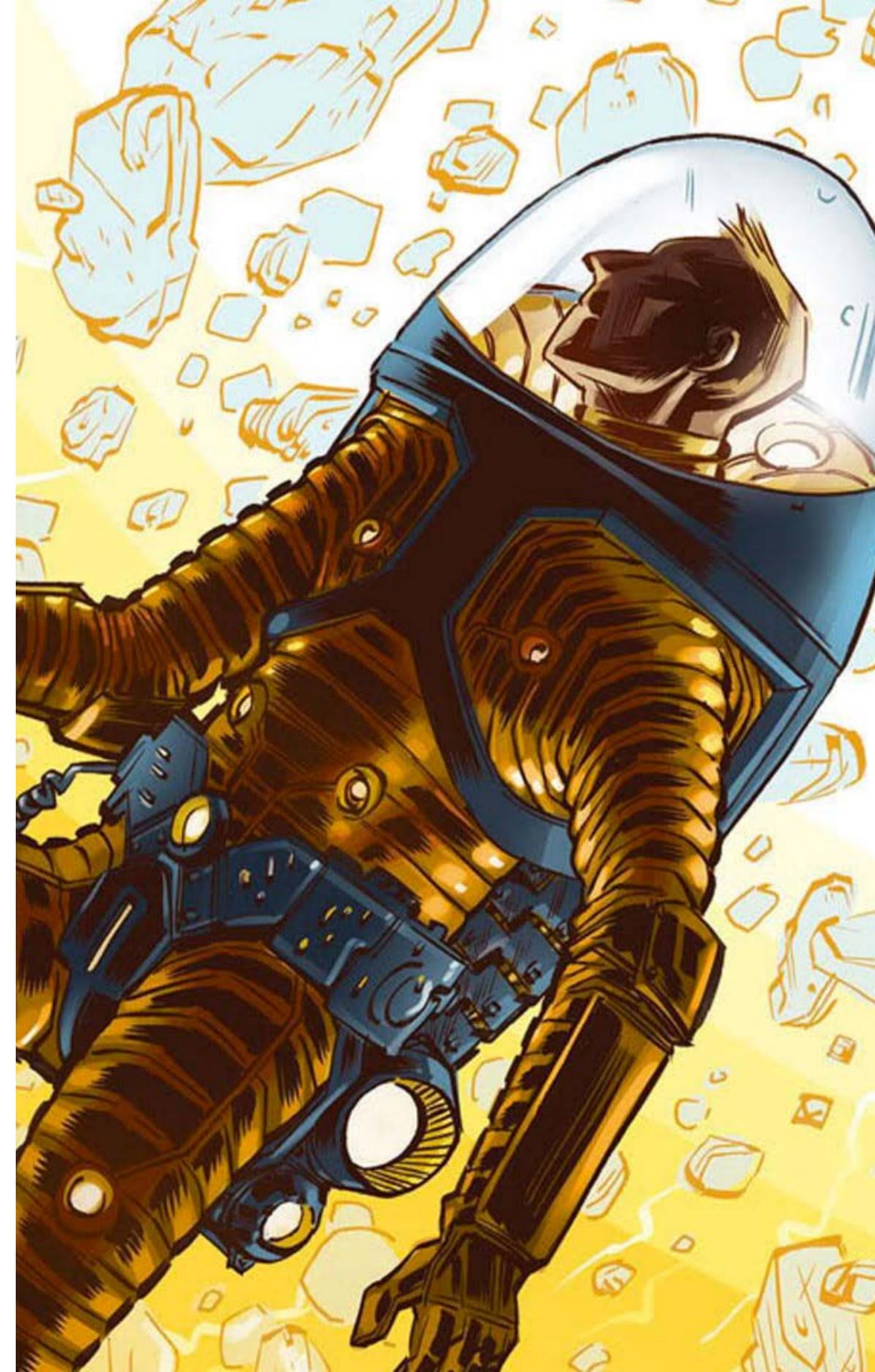
Em 1934, um dos exemplos mais proeminentes de space opera saía nos quadri-nhos, criado por Alex Raymond e publi-

cado pelo King Features Syndicate. **Flash Gordon** era um astronauta que enfrentava diversos vilões interplanetários, entre eles o planeta Mongo e seu malvado governante; Ming, o Cruel.

Junto ao seu rival editorial e contemporâneo, **Buck Rogers**, Flash Gordon foi uma das mais influentes revistas de todos os tempos, influenciando o mercado americano e internacional.

Em 1980, com trilha sonora da banda Queen, Flash Gordon receberia uma adaptação para o cinema. Uma década antes, um jovem diretor tentou os direitos para adaptar Flash Gordon para os cinemas, mas não conseguiu... Logo, ele criou um filme bobinho chamado...

Star Wars talvez seja, junto com Star Trek, a maior referência de space opera contemporânea. Seu sucesso nos anos 80 elevou a vontade de se escrever mais histórias densas e complexas no espaço, junto com o desenvolvimento do gênero cyberpunk.



SPACE OPERA NO RPG

O primeiro RPG de Space Opera era chamado de *Traveller*, um jogo da Game Designers's Workshop. Aonde os personagens voam por sistemas solares e exploravam e lutavam pelo espaço. Foi um dos primeiros jogos de RPG a usar o sistema de perícias.

A terceira edição do sistema veio em 1998, usando o arcabouço de regras do GURPS e em 2016, a editora Mongoose lançou uma versão própria do sistema.

Essa edição, em sua versão revisada, foi lançada no Brasil pela editora RPG Planet em financiamento coletivo em 2024, e está em vias de ser entregue. Mais informações você pode encontrar na página do catarse do FC.

Seguindo o Traveller, Space Opera é um jogo de RPG que também visava emular



essas historias de fantasia espacial. O sistema era parecido com o de Traveller, e ainda é vendido hoje em dia pela Fantasy Games Unlimited, mas não há uma comunidade muito ativa ou livros novos saindo.

Star Wars recebeu uma adaptação para RPG, baseada nas regras do sistema d20 da Wizards of the Coast, em 2007. A primeira adaptação de Star Wars para RPG, porém, foi uma versão usando sistema d6 feita pela West End Games.

O sistema D6 da West End Games foi o usado para Star Wars e por outro jogo chamado Shatterzone, até a falência da editora.

Starfinder é o RPG de space opera mais notorio da atualidade, baseado nas regras de Pathfinder, ele é usado para jogar aventuras espaciais com criaturas fantásticas. Atualmente, está sendo desenvolvida as regras para a sua segunda edição, baseada nas regras de Pathfinder 2e.



RPG DE SPACE OPERA BRASILEIROS

Em 2018, foi financiado o sistema *Space Dragon* em sua versão definitiva. Um jogo de fantasia espacial da editora Buró baseada nas regras do sistema Old Dragon e baseada na histórias de espaço retrô, com alienígenas verdes, naves em formatos curiosos e muita brilhantina no cabelo dos protagonistas!

Distopia RPG é o jogo de fantasia especial, lançada para os sistemas D&D 5e, Pathfinder 2e e T20 pela Tria Editora. Um jogo que contém um cenário vibrante de ficção científica e space opera para os três sistemas e desenvolvido por um grande elenco de escritores brasileiros.

DISTOPIA



FRAGMENTOS DE OPERAÇÃO

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

CLIQUE AQUI

E torne-se um apoiador!

UM ESTUDO PROBLEMÁTICO

POR: RICARDO KRUCHINSKI

A caravana que levaria o príncipe mandinga (e demais sobreviventes) de volta à sua terra, partia da Vila quando Willy se aproximou informando que acompanharia-a. Não era altruísmo, o astronauta somente queria estudar o líder do povo que conseguia usar tantos tipos tecnológicos de uma maneira tão peculiar.



– Bom dia capitão! Acompanharei o príncipe nesta viagem, ele liderava um povo bem peculiar. – Concluindo a fala num sussurro. – Não tão aborígenes como os outros povos.

– Bem, eu não fui avisado disso. Porém, se você sabe se cuidar e ajudar na proteção dele, não criarei obstáculos. – respondeu o capitão.

– Agradecido. – Willy finalizou com um complacente tapinha nas costas. Caminhando até o jovem príncipe mandinga.

– Bem, então você é o príncipe que trouxe seu povo para morrer aqui? Mandinga é como vocês se chamam, não é?

– Isso. Sou o Príncipe dos Mandingas, sou...

– Bom, bom. Então você poderá me explicar muito sobre seu povo durante essa viagem. Eu vi seus elefantes em ação. Digo melhor. Eu venci eles, vi-os caindo pelas minhas armas e granadas. – Willy não conseguia (e não queria) esconder seu orgulho. – Porém tenho que admitir que fiquei admirado pela engenhosidade que vocês tiveram em criar, ou transformar, esses elefantes robôs. O que os levou a construírem um robô com design tão arcaico?

– Arcaico?! Você me parece um pouco abusado! E tê-lo que aguentá-lo perguntando o que somos e o que fazemos só fará essa viagem ser ainda mais longa. – O príncipe respondeu com leve sotaque.



Willy, olhou por alguns segundos para o nobre mandinga, pensando no que lhe fora respondido. Sem nada dizer, andou por entre os demais mandingas buscando as informações que deseja sobre as tecnologias e modo de vida deles. Entretanto, pouco lhe foi útil tal ação. Aqueles que conseguiam lhe entender um pouco, não eram capazes de dar informações precisas. Não satisfazendo a curiosidade do cientista astronauta.

Alguns dias de viagem se passaram até que a curiosidade do cientista o fizera importunar novamente o futuro monarca.

– Sabe, o que não entendo mesmo é porque você desobedeceu seu pai e trouxe seu povo para a morte. Olha o nível de tecnologia que vocês tinham!

O príncipe fulminava Willy.

– Mesmo assim, dragões e um punhado de aventureiros esquisitos conseguiram detê-los. Você deveria compartilhar comigo as informações sobre sua tecnologia. Certamente, eu conseguiria melhorá-la e essa invasão teria sido muito bem-sucedida. – continuou Willy.

– Ah, isso não foi uma invasão! Seria uma missão de salvamento. Eu e meu povo viemos salvá-los. A Vila é presa a essas crendices mágicas de poderes místicos e de deuses. Não conseguiriam fazer nada contra o Devorador. E agora todos estamos destinados à destruição!

Willy calava-se, seu plano de utilizar o fracasso do príncipe ao enfrentar a Vila dos Guardiões para fazê-lo falar, parecia dar certo.

– Além do mais, você, convenientemente, esquece que chamaram demônios para lutarem contra nós! Meu povo veio defender a vila e foi DEVORADO por seus aliados. E se dizem heróis. – A conversa era ouvida por toda caravana. – Pelo menos eu sou responsável pelos meus atos. Eu sou o príncipe...

– Quietos! – Bradou o capitão da Vila que conduzia a caravana até o território mandinga. – Vejam na colina à frente.

Há pouco mais de cinquenta metros, no final de uma colina coberta por troncos e galhos secos e enegrecidos, árvores vivas prostravam-se em círculo. Suas copas murchavam-se umas em direção às outras. O lamento delas sobre os cadáveres das plantas que foram queimadas e cortadas para facilitar a passagem do exército mandinga parecia um legítimo funeral .

Antes que a caravana pudesse contornar a cena, os entes notaram a passagem da mesma. Agora, as plantas sencientes que antes pranteavam agora se enfureciam ao notar criaturas iguais àquelas que chacinaram boa parte da floresta. Com urros e brados, os entes avançaram contra a caravana.

– Corram! – Bradou o capitão enquanto preparava-se para defender a retaguarda, juntamente com os demais soldados e aventureiros da Vila que faziam a escolta.

Willy alçou voo com seu jetpack disparando contra os quatro entes que avançavam na direção dos mandingas. Estes, por sua vez, se defendiam como podiam, já que portavam apenas suas lanças eletrificadas. Mais dois entes arremessaram pedras contra quem pudessem acertar.

Graças à lentidão dos entes, poucos foram feridos por suas poderosas investidas. Porém, cada pancada acertada era uma pessoa ao chão. Já contra os entes, muitos golpes eram dados para apenas um ou outro terem algum efeito.

Willy voava de um lado ao outro controlando o que conseguisse do campo de combate. Permitindo, assim, que mais pessoas conseguissem correr para fora do alcance, quando um dos entes acertou uma pedrada no jetpack do cientista, derrubando-o.

Conseguindo se equilibrar minimamente, Willy caiu em solo sem sofrer maiores ferimentos. Entretanto, ao erguer-se, notou uma sombra amadeirada agigantando-se perigosamente em sua direção.

Antes que pudesse sentir o impacto do golpe viu uma lança elétrica cravando-se com força na lateral do ente. Na outra ponta, o príncipe suava força. Tanto para golpear como para recuperar a arma da anca esquerda da criatura enfurecida.

– Agradeço. – Disse o nobre ironicamente para o astronauta enquanto girava o corpo e a lança preparando-se para um novo ataque.

Entretanto, o ataque não surtiu efeito e uma paulada de direita do ente jogou o príncipe contra os galhos que cobriam o solo. Energicamente o ente ergueu-se para mais um poderoso golpe quando sentiu um forte impacto em suas costas e o cheiro de queimado inundou-lhe o olfato. Antes de virar-se para observar quem o atacara, o ente sentiu seu atacante depositando uma pequena cápsula fria em meio aos seus ramos enquanto gritava:

– Corra príncipe que ele vai explodir!

Ambos correram o mais rápido que puderam quando foram ao chão com a explosão. Willy levantou-se e observou os demais entes também serem derrotados. Estendeu a mão ao príncipe:

– Agora sim eu agradeço! – o leve sorriso de superioridade de Willy falava mais que suas palavras.

– Agora terei que contar mais alguns corpos e reagrupar os que fugiram. Mas ao menos estamos vivos. – O príncipe olhou para os caídos e suspirou, rumando ao corpo mais próximo.

Willy esperou alguns instantes e andou até o príncipe.

– Prazer, meu nome é Willy, e qual é seu nome Príncipe?

CIENTISTA

MAGO ESPECIALISTA PARA OLD DRAGON 2

RAUL GALLI ALVES

Doutor Willy era originalmente um personagem do jogo-irmão de Old Dragon, *Space Dragon*. A especialização Cientista emula um pouco esse sabor da ficção científica *vintage* em Old Dragon 2.

Naturalmente, a presença de tecnologia em mundos de fantasia requer a aprovação do mestre, mas pode funcionar para campanhas mais ousadas (ou bizarras).

O cientista depende de acesso a um laboratório e tempo para trabalhar. Esse tipo de coisa depende muito do mestre permitir acesso a essas coisas ao personagem. Sair em

aventuras pode ser uma maneira do Cientista aprender novos *esquemas*, mas provavelmente não conseguirá criar novos aparatos enquanto estiver viajando. Da mesma maneira, recarregar suas *células de energia* depende um pouco da boa vontade do mestre, permitindo que leve consigo algum tipo de gerador, painel solar, ou que o mago do grupo conjure um *Relâmpago* para fornecer a energia necessária para seus feitos científicos.

CIENTISTA

Cientistas são magos especialistas que, o invés de controlarem as forças arcanas presentes no mundo com rituais, gestos e artefatos arcanos, aprenderam a fazer isso inscrevendo circuitos em placas utilizando metais condutores de energia elétrica, microchips de silício e outras tecnologias aparentemente mundanas.

Restrições: Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Cientista abre mão de sua capacidade de lançar *Magias Arcanas*, *Ler Magias* e *Detectar Magias*. Além disso, ele não possui um Grimório.

Habilidades de Classe:

Armas: Apenas pequenas ou médias. Armas grandes geram ataques difíceis para Cientistas.

Armaduras: Apenas as leves. Escudos, Armaduras Média ou Pesadas, impedem o uso das suas habilidades e protegem apenas a metade da CA normal.

Itens Mágicos: Não podem usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos.

[1] Aparatos Científicos: Cientistas são capazes de criar máquinas e realizar experiências, desde que tenham acesso a um laboratório. Estas máquinas simulam o efeito de magias da lista de magias de mago. O Cientista precisa gastar uma quantidade igual a 1d6 horas para cada círculo da magia. Um cientista pode trabalhar 8 horas por dia criando aparatos, podendo dividir a construção de um único aparato em vários dias. Não há limite para quantos aparatos ele pode criar.

Para criar um novo aparato, o Cientista precisa de um esquema, um manual de instruções sobre como construir o equipamento em questão. No nível 1 o Cientista começa com 3 aparatos à sua escolha e um esquema escolhido aleatoriamente da sua lista de magias de 1º círculo.

Cada aparato possui Carga 1 e utilizar um aparato não requer nenhum teste. Utilizar um aparato consome uma célula de energia, independente do círculo da magia que ele emula. O Cientista possui um número de células de energia igual a metade do seu nível arredondado para cima. Depois disso, ele precisa ter acesso a uma fonte de energia onde possa recarregar suas células.

[1] Desativar Tecnologia: O Cientista é capaz de desativar aparatos tecnológicos e criaturas artificiais, como golens e robôs. Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade Afastar Mortos Vivos dos clérigos, mas afeta constructos ao invés de mortos-vivos e as criaturas afetadas simplesmente desligam ao invés de tentar fugir.

[3] Escanear: O Cientista é capaz de, uma vez ao dia por nível, se concentrar uma rodada e utilizar um aparato para descobrir informações sobre uma criatura ao alcance de sua visão. Para cada rodada de concentração, ele pode descobrir uma informação sobre a criatura, como **DV, CA, JP, MO, Ataques** ou, a critério do mestre, informações gerais sobre **Encontro, Tesouro, habitat** etc.

[6] Bateria: Uma vez por dia, o Cientista pode recorrer a uma bateria para recarregar suas células de energia. Ativar a bateria demora um turno e recarrega 1d6 células de energia.

[10] Aparato multifunção: O Cientista é capaz de construir um aparato que combina duas funções diferentes que podem ser utilizadas na mesma rodada. Para construir este aparato, o Cientista devota 1d6 horas para cada círculo das duas magias envolvidas, mais 2d6 horas pela complexidade do aparelho. Naturalmente, essas horas podem ser divididas em vários dias de trabalho. Utilizar um aparato multifunção requer três células de energia.



"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

CHIKAGO

RPG

SHINOBI LAND

Um mundo cheio de desafios, surgindo missões para seus mestres. Cada sessão de jogo, os jogadores usam suas habilidades para superar desafios. Cada sessão de jogo, os jogadores usam suas habilidades para superar desafios. Cada sessão de jogo, os jogadores usam suas habilidades para superar desafios.

Tópicos: não resolve tentos

Médico: impacta um sucesso

Difícil: resolve dois sucessos

Muito Difícil: resolve três sucessos

Impossível: não pode ser feito

Para realizar o teste o ninja joga 1d6 e cada número no dado que for igual ou menor que seu valor de habilidade recebe 1 em sucesso. Técnicas especiais são usadas para multiplicar a dificuldade dos testes, force a habilidade usada e irá causar mais ferimentos.

ITENS 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 perdida.
- **Pílula de Reversão:** aumenta uma habilidade em 1 por uma rodada. Na próxima rodada, a habilidade volta -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 estará 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 dano de cada vez, role qual habilidade é incapacitada, uma de cada vez, e quaisquer resultados iguais 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 **arco**.
- Pode reduzir a dificuldade de um teste específico: um **mapa** para se esconder (habilidade Sombra).
- Pode absorver 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 **Wajutsu**. **Tajutsu** causa 1 de dano no inimigo e necessita 2 sucessos para abater. Porém, alguns ninjas e inimigos possuem técnicas especiais que facilitam o teste.

TÉCNICAS

Um ninja recebe 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 com Sombra receba um teste com dificuldade aumentada em 1.

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

Arre das 9 espadas: o ninja quando atacar utilizando uma espada, pode rolar tajutsu em combate necessitando um teste com dificuldade reduzida em 1.

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

Arre do desaparecimento ninjas: quando receber dano por Aperturas, 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 ferimento, ou ganhar um item para a próxima missão.



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG...

MATEUS HERPICH

Toda jornada começa com o primeiro passo, e é assim que começam também as campanhas de RPG – inclusive para os autores. A Cabala dos Carniceiros surgiu de uma mistura de referências e inspirações e de um desejo de ajudar o seu grupo de RPG a contar uma história grandiosa. Vamos conversar um pouco sobre isso?

Olá, leitor da Aetherica! Eu me chamo Mateus Herpich e sou autor, tradutor e narrador de RPG. Talvez você já me conheça das Ideias Arcanas ou da Editora RetroPunk, mas certamente me conhece do Movimento RPG, onde lançamos várias aventuras de diversos sistemas de RPG até culmi-

nar com essa grande campanha que é a Cabala dos Carniceiros – vou chamar de CdC a partir de agora para abreviar, tudo bem?

As origens da CdC começam nas minhas inspirações para cenários de D&D. O meu mundo favorito de narrar é *Eberron*, que mistura magia e tecnologia em uma sociedade cheia de intriga e consequências verossímeis para o arcano. E, claro, não podemos esquecer dos barcos voadores, por lá chamados de “aeronaves elementais.” É um visual muito marcante e um conceito que nunca saiu da minha mente, desde a primeira vez que eu vi.

Além disso, tem uma outra inspiração muito forte por trás da CdC: *O Cristal Encantado*. Esse filme clássico de fantasia dos Anos 80 – que ganhou uma continuação igualmente divertida em 2019 – tem vilões muito marcantes, os skeksis. Tais feiticeiros poderosos, decrepitos e com cara de abutre são tão marcantes que ganharam uma versão no bestiário de D&D, recebendo o nome de nagpas.

E, com essas duas ideias em mente, o esboço da CdC surgiu.



A campanha começou sendo escrita a quatro mãos com um amigo igualmente fã de *Eberron*, mas, conforme o projeto crescia e se transformava em algo único, eu acabei assumindo a escrita totalmente. E o que era originalmente uma aventura em *Eberron* ganhou contornos e identidades próprias, com uma região única e diversa sendo contornada ao longo da campanha, mas, ainda assim, tendo definições vagas o suficiente para funcionar na maioria dos cenários.

Cada uma das cinco aventuras da CdC foi publicada separadamente, incorporando e expandindo os

elementos apresentados na aventura anterior e sempre seguindo o fio condutor: uma organização de monstros decrepitos com cara de abutre estão prestes a se libertar, e o grupo de aventureiros está irremediavelmente ligado a eles. Não adianta fugir, pois os monstros estão atrás do grupo. Logo, é melhor dar um jeito de enfrentá-los cara a cara e impedir seu plano de dominação mundial.

Junto com isso veio a necessidade de criar novas mecânicas. Para começar, as mecânicas de pilotar aeronaves foram essenciais, e parte do objetivo era inclusive dar uma mecânica veicular mais

acessível do que aquela apresentada no suplemento de D&D 5e *Ghosts of Saltmarsh*. Devo dizer que foi um belo de um exercício de game design.

Depois, eu precisava de algo que conectasse o grupo, e esse também foi um grande desafio. Após experimentar algumas possibilidades, decidi por ligar o grupo todo – e também ligar o grupo aos vilões – através de um item mágico simbiote. Diferentemente de outros itens mágicos de D&D, este item se liga a todas as personagens jogadoras, concedendo diferentes poderes conforme o nível das personagens aumenta, algo que

tirei inspiração do *Explorer's Guide to Wildemount*. E apesar de a campanha não cobrir todos os níveis jogáveis, confesso que fiquei com uma vontade imensa de expandi-la para os níveis épicos só para poder criar ainda mais efeitos insanos para esse item.

Quem sabe um dia, não é mesmo?

Para além disso tudo, a CdC tem vários monstros novos, itens mágicos, PNJs únicas, locais para explorar e um mundo todo para você descobrir.

E, para isso, você precisa jogar. Que tal começar agora?

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.

COMPRE AGORA



NÃO NOS PROCUREM

TÚLIO CARNEIRO

Mandei pelo espaço meu pedido.

Para quem pudesse atender. Como estou presa neste planetoide há algum tempo, minhas opções de parceiros já terminaram e minha cria permanece em hibernação.

Captei ondas de rádio, em resposta a meu pedido, e fiquei remoendo um pouco, fazendo a engenharia reversa da linguagem estranha para providenciar uma resposta.

Creio que consegui interpretar o conceito. Respondi num tom de voz que espero ser agradável aos meus interlocutores estelares. Pedi socorro o mais breve possível, um resgate deste mundo inóspito. Chegaram em algumas unidades de tempo que eles chamam de horas. Eu fingi compreensão e aguardei.

Percebi uma movimentação na atmosfera rarefeita, algum tempo depois. Eram meus salvadores. Estavam descendo de seu transporte, que felizmente conseguiu aterrissar com danos mínimos.

Todos machos de sua espécie. Eu foquei minhas ondas mentais para compreender o que eles queriam, o que eles temiam, e o que esperavam encontrar.

A nave deles tinha um grande compartimento de carga, para algo que eles chamam de comércio, troca de materiais entre si e de outros povos. Excelente. A atmosfera deste mundo parecia ser respirável para eles, pois os vi retirar os elmos de suas cabeças. Isto facilita minha leitura de suas mentes, ainda mais.

Criei uma ilusão que mistura seus desejos e temores, algo absolutamente irresistível para seus instintos de procriação. Eu me tornei o que eles pensam que mais querem. Minhas glândulas de feromônio se adaptam à situação.

Quando me aproximei, percebi o alívio ao me verem. A construção do meu ninho, atrás de mim, parece-lhes os restos de um transporte similar ao que trouxeram.

Vi seus olhos se dilatando, suas narinas tremerem, à medida que o vento levou meu cheiro a seus receptores olfatórios e minha falsa imagem a seus receptores de luz.

Nos próximos dias, nossa convivência foi muito intensa. Eu precisei gastar muita energia para manter minha ilusão de que sou uma fêmea de sua espécie. Que meus ovos em hibernação são mercadorias valiosas no que eles chamavam de caixas de manutenção. E conseguir atender a seus desejos físicos. A palavra “desejo carnal” apareceu em minha mente.

Eles pareciam sentir algum tipo de posse territorial pelas fêmeas de sua raça, pois ao tentar agradar aos desejos que vejo em suas ondas mentais, eles começam a se desentender e ensaiar agressividade entre si, como se eu fosse algum tipo de troféu a ser disputada.

Lendo seus pensamentos, eu assumi um tom mais maternal, ao mesmo tempo tentador e conciliador para seus instintos de procriação, e consegui acalmar os ânimos.

Após um período de tempo que eles chamam de “2 semanas galácticas”, toda minha prole estava segura no compartimento de carga. Os restos de meus parceiros anteriores jazem tranquilamente na superfície do planetoide, onde devem ficar por muito tempo.

Meu ciclo reprodutivo estava quase acabando, descobri que meu hábito de assassinar meus parceiros após o acasalamento, que sempre foi tão natural para mim, é o que essa espécie chama de “imperativo biológico”. Algo que faço como uma forma de eliminar o risco dos machos destruírem meus ovos, ao mesmo tempo prover uma fonte de alimentação quando eclodirem.

As palavras humanas, após este período de convivência com estes astronautas, como eles se auto-intitulam, também me ensinaram conceitos interessantes. Os humanos são beligerantes, mas também curiosos.

Por fim, partimos do planeta onde caí por acaso, na minha viagem que é parte dos meus ciclos de reprodução e expansão. O que consigo fazer de forma biológica, a hibernação, meus companheiros de viagem fazem em aparelhos que os induzem a um sono profundo e reduz seu metabolismo.

Eu os deixei pensar que estou dormindo, esperei que entrem nas suas cápsulas de criogenia. Eu acabei

grávida de um deles, apesar das diferenças genéticas. É uma sensação interessante. Meu corpo se preparou para talvez levar essa vida o tempo todo no meu abdômen, ao invés de expulsar na forma de um ovo, como foi o habitual até agora.

Bem. Meus salvadores dormiram. Eu os induzi a lindos sonhos, com minha telepatia, enquanto resisti ao impulso de tomar suas vidas, como sempre fiz...

Talvez, talvez... meus hábitos como um ser que eles chamam de louva-a-deus, de arrancar a cabeça dos machos após o ato de perpetuação da espécie, não fossem mais necessários.

Deixei este registro no diário de bordo para os humanos que encontrarem esta espaçonave. Após chegar num planeta mais adequado para o crescimento da minha prole, eu mandei este transporte no piloto automático para voar o mais distante possível.

Não nos procurem.

Os astronautas, meus “salvadores”, viverão ainda por muitos anos, vindo a falecer de mortes naturais, antes de meus filhotes nascerem. Minha única filha de descendência humana é muito linda, e provavelmente será a rainha da minha próxima geração.

Estou tentando evitar que meu povo encontre o planeta natal de vocês. E para nós, as fêmeas, que conseguimos ler mentes, não é uma tarefa fácil esconder informações.

Mais uma vez, não nos procurem.

INIMIGOS COMO PERSONAGENS

DOUGLAS QUADROS

Lembro-me de quando jogava Dungeons & Dragons 3.5 e surgiu uma tendência no meu grupo: criar personagens baseados em raças do Livro dos Monstros. Muitos dos inimigos presentes no bestiário tinham um atributo chamado “Ajuste de Nível”, um valor que precisava ser “pago” para tornar aquela espécie jogável.

Isso abre uma discussão interessante: por que algumas raças são jogáveis e outras não? No conto Não Nos Procurem, vemos uma espécie alienígena acostumada a utilizar hospedeiros para alcançar seus objetivos. No entanto, um deles decide agir de

forma diferente, dando uma chance aos astronautas humanos. Para mim, isso faz dele um potencial personagem jogável, um ser atípico dentro dos padrões de sua raça.

Essa proposta se estende aos narradores: que tal permitir que seus jogadores criem personagens de raças ou conceitos que, normalmente, seriam considerados malignos ou inimigos clássicos? Para equilibrar essa escolha, sugiro que os jogadores respondam algumas perguntas, incorporando as respostas à história do personagem. Aqui estão algumas sugestões, mas sinta-se à vontade para adaptá-las à sua campanha:

1. Por que você não segue os costumes da sua espécie?
2. O que fez você mudar?
3. Do que você sente falta em relação às tradições da sua espécie?
4. O que os outros da sua espécie pensam de você?
5. Você pretende transmitir seu modo de pensar, diferente do restante da sua espécie, para a próxima geração?
6. Quais foram os maiores conflitos que você enfrentou por ser diferente?
7. O que mais te surpreendeu na reação dos outros ao perceberem que você é diferente?
8. Você já tentou se encaixar nos padrões da sua espécie? O que aconteceu?
9. Existe algo que você teme na cultura da sua espécie?
10. Se pudesse mudar algo na sua espécie, o que seria e por quê?

Permitir personagens que desafiam as expectativas do mundo de jogo pode enriquecer a narrativa, trazendo reflexões sobre identidade, pertencimento e mudança. Mas permita com moderação: habilidades raciais podem tirar o equilíbrio do jogo. Permita apenas se for engrandecer a história de todos.

Prana é a força vital que está em todas as formas de vida e envolve todas as coisas. Ela é naturalmente neutra, mas pode ser manipulada tanto para o bem quanto para o mal, dependendo do objetivo e índole do manipulador. A habilidade de sentir e manipular o Prana do universo não é comum, somente alguns seres o fazem.

criação de personagem

Seu personagem tem três atributos básicos, que são:

Sabedoria

Compostura

Poder

Em cada um destes atributos, você começará com 1 ponto, devendo distribuir 3 pontos adicionais. Além disso, todos os personagens possuem 9 pontos de vida.

HABILIDADES

Seu personagem começa com 1 ponto em todas as 3 habilidades básicas, Perspicácia, Resiliência, Combate, podendo melhorá-los com a progressão de personagem.

PERÍCIAS

Você também escolhe 3 perícias dentre as abaixo:

Hackear, Engenharia, Medicina, Pilotar, Atletismo, Dissimular, Manipular, Liderar, Duelo.

Toda perícia começa com 1 ponto, podendo ser melhoradas com a progressão de personagem.

O BEM, O MAL E A NEUTRALIDADE

Seu personagem começará o jogo com a barra de equilíbrio neutra. A cada decisão do personagem, essa barra tenderá para um lado ou outro.

Ao passo que o usuário tende a utilização para um lado, isso permite que ele tenha acesso a poderes específicos.

O PRANA

Seu personagem começa com 1 ponto em Essência. A Essência é a conexão com o Prana do universo, que está em tudo que existe e sua manifestação é moldada conforme a vontade do usuário.

O usuário pode manifestar o Prana de diferentes formas. Caso o jogador tente fazer algo fora das suas habilidades o narrador poderá impor penalidades, retirando dados da pilha ou dizendo, simplesmente, que é impossível no momento.

TESTES

Todos os testes são realizados com dados de 6 faces (d6), onde resultados 5 e 6 são sucessos. Se, em sua jogada, você não obtiver sucessos, ocorre uma falha e se, além disso, tirar um resultado 1, significa que teve uma falha crítica e algo ruim pode acontecer, a cargo do narrador.

Obs.: Você está jogando ou narrando para seres com poderes “sobrenaturais”, então evite testes para coisas que, dentro do nível de poder do personagem, são viáveis. Por exemplo, um iniciante saltar 10 metros pode ser algo complicado, mas, para um mestre, não é nada demais, visto seu treinamento e conexão com sua essência e o Prana.

GERAIS E DE PERÍCIAS

Some sempre um valor de atributo, uma habilidade e, caso se aplicável, uma perícia.

Ex. Teste da Perícia Hackear: Sabedoria + Perspicácia + Hackear

Prana

Some sempre um valor de atributo, uma habilidade e o valor da sua conexão com o Prana.

Ex. Puxar algo manipulando o Prana: Poder + Resiliência + Prana

ESFORÇO ALÉM DO LIMITE

Caso falhe em um teste manipulando o Prana, você poderá forçar um sucesso ao custo de 1 ponto de vida. Isso não pode ser feito caso tenha ocorrido uma falha crítica.

COMBATE

Em um combate, role Poder+Combate para o atacante versus Compostura+Resiliência para o defensor. Compare os sucessos, caso o atacante tenha mais sucessos que o defensor, o ataque acontece e os sucessos se convertem em dano, um ponto para cada sucesso.

Se o defensor tiver mais sucessos, o ataque é esquivado ou bloqueado e nenhum dano ocorre.

Caso esteja em um duelo, adicione os dados da perícia Duelo a sua pilha de dados, caso aplicável.

Falhas críticas se aplicam normalmente para ambos os lados.

Caso esteja em um combate e manipule o Prana para alguma manobra, adicione seu valor de Prana para aquela ação.

EQUIPAMENTOS APROPRIADOS

Utilizar equipamento próprio para combate, seja uma arma a distância, uma espada laser ou um escudo de energia, concede +2 no resultado final em caso de sucesso, tanto para o ataque quanto para defesa.

Equipamentos improvisados funcionam da mesma forma, porém dão +1 no resultado final.

Ex. Um Iniciado ataca com sua espada laser alguém desarmado, ele rola 4 dados e obtém 2 sucesso. Como está utilizando um equipamento apropriado para combate, ganha +2, totalizando 4 sucessos, que poderão ser convertidos em Dano.

Equipamentos apropriados em testes gerais adicionam +2 dados a parada, não sucessos. Equipamentos improvisados dão +1 dado.

CURA

Os manipuladores do Prana se curam muito mais rápido, devido a sua conexão com os poderes místicos. Você pode curar 3 pontos de vida com um descanso longo, além disso outro manipulador pode utilizar o Prana para acelerar o processo e curar mais 1 ponto de vida. Danos causados por esforços além do limite só podem ser curados com descansos longos.

REGRAS GERAIS

Personagens não jogadores comuns tem 3 pontos de vida e 1 ponto em cada atributo e habilidade, além de 1 ponto em três perícias relevantes; porém, a decisão final é do narrador. Aconselhamos que personagens importantes sejam criados nas mesmas regras que os Personagens dos jogadores, atentando às regras quanto a manipulação do Prana.

CONSELHO

Ao final de cada cena relevante ou sessão, todos na mesa comporão um Conselho, onde avaliarão as ações/reações dos personagens. Todos os jogadores e narrador avaliam se as ações de seus personagens se mantiveram em equilíbrio, foram boas ou más.

Ao final, todos devem marcar em suas fichas no lado correspondente do Equilíbrio.

EVOLUÇÃO

Seu personagem começa o jogo como Iniciado.

A cada 3 decisões do Conselho, todos os personagens ganham 1 ponto de Evolução. Esse ponto deve ser gasto para evoluir em 1 ponto um atributo, uma habilidade, uma perícia ou a ligação da sua essência com o Prana.

Após 3 evoluções, seu personagem chegará no primeiro Marco de Evolução e passará de Iniciado para o título de **Usuário Errante**. Após mais 6 evoluções, ele atingirá o segundo Marco e passará para **Cavaleiro**, após 9 evoluções ele passará para **Mestre**.

Alterar o título deve ser consequência da conclusão de uma missão importante e de grande relevância, ou através de uma revelação marcante.

Caso deseje começar uma campanha com níveis de poder diferentes de Iniciado, distribua os pontos adicionais para a criação do personagem.

1° marco - 3 pontos adicionais

2° marco - 6 pontos adicionais

3° marco - 9 pontos adicionais

Ex. Um Cavaleiro terá 9 pontos adicionais de criação, 3 do primeiro marco, mais 6 do segundo marco. Um Mestre terá 18 pontos adicionais, 3 do primeiro marco, mais 6 do segundo e mais 9 do terceiro.



AETHERICA



APOIADORES

Yama Fortuna

Karina Matheus

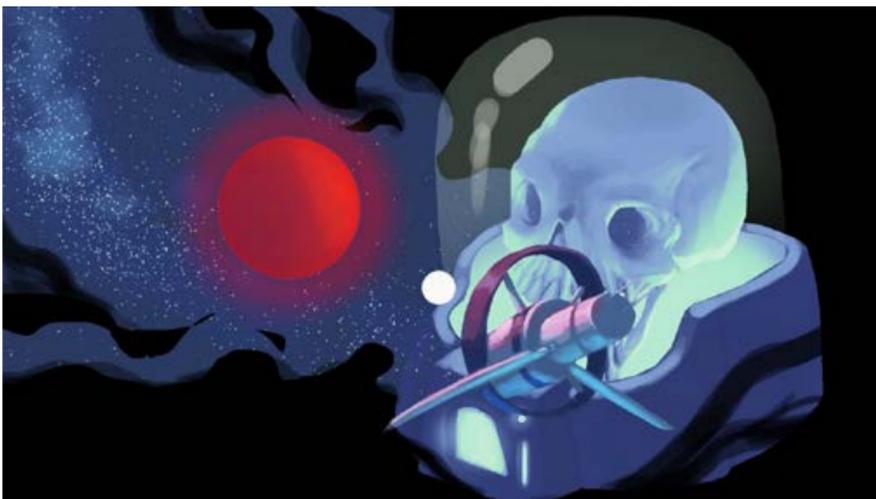
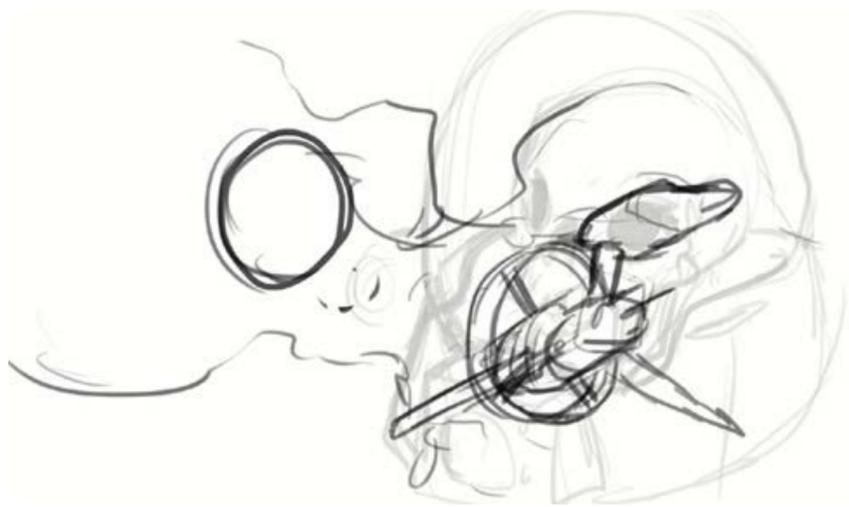
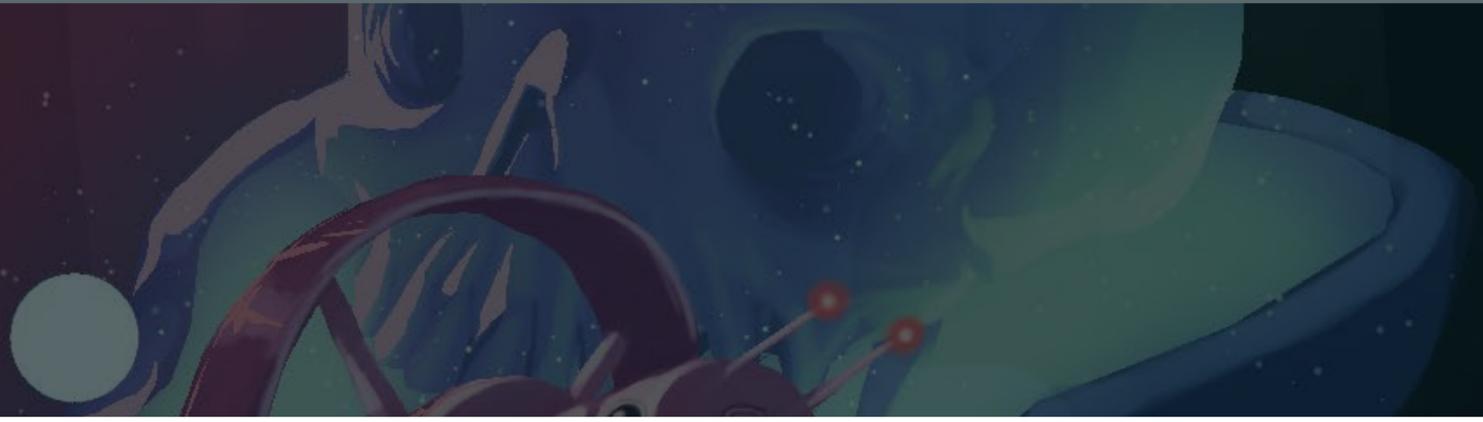
Ricardo Kruchinski

Ana Lúcia Merege

Mateus Herpich

MAKING OF DA CAPA

THIAGO "THEO" SIVIERO MARTINS







CANSADO DE ENFRENTAR MONSTROS EM BUSCA DE TESOUROS?

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

