

ÁRVORE-MUNDO



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

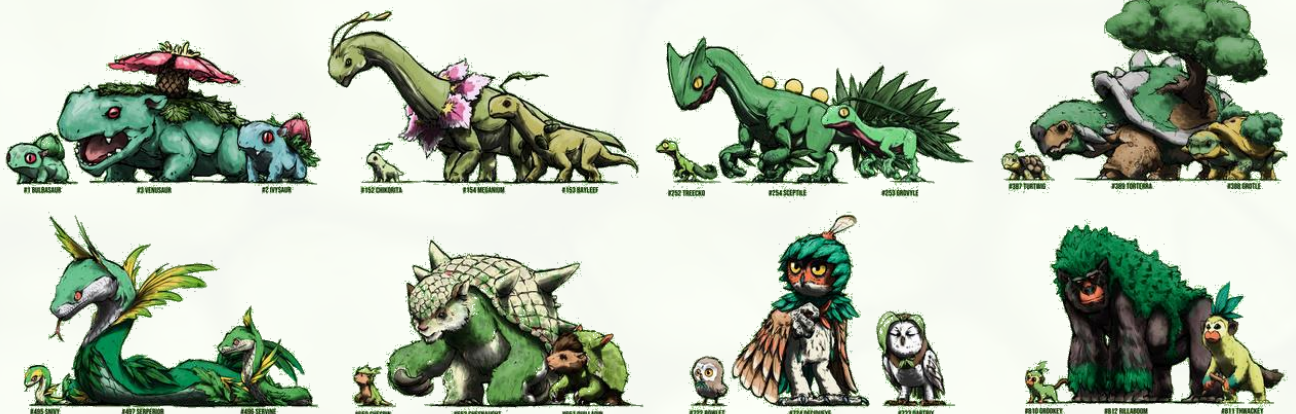
Sistema
Daemon

ÍNDICE

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 04 | Druida | 13 |
| HISTÓRIA | 05 | Guerreiro Totêmico | 13 |
| Agricultura e Mandrágoras | 05 | Herbalista | 15 |
| Idade do Arbol (séc. XL a.C.) | 05 | Hypher | 15 |
| Agrotécnica e Fitopneumática | 05 | ORDENS MÍSTICAS | 16 |
| São Sebastião e Santa Doroteia de Cesareia | 06 | Adoração dos Gêmeos Arbóreos | 16 |
| Astrologia Botânica | 06 | Casa das Brasas | 17 |
| Eletricidade Vegetal e Fitocombustão | 06 | Círculo Fumigante | 18 |
| Genética e Agrobôs | 07 | Congregação de Santa Doroteia e São Sebastião | 19 |
| Rede Micorrízica, Micocomputação e Hyphers | 07 | O Engenho | 20 |
| Phyborgs e DriAds | 08 | Igreja Vanatrú | 21 |
| NOVOS APRIMORAMENTOS | 09 | Iniciados de Perséfone | 22 |
| Aliado da Floresta | 09 | Movimento Líquido | 23 |
| Aliado dos Mundos Invisíveis | 09 | Oráculo do Mundo Azul | 24 |
| Aliado Hiperbóreo | 09 | Ordem de Kalaipahoa | 25 |
| Amizade com Vanir | 09 | Templo Hiperbóreo | 26 |
| Arbaware | 09 | Xamãs Fúngicos | 27 |
| Características Agrobóticas | 09 | CAMINHOS SECUNDÁRIOS | 28 |
| Poderes Feéricos | 09 | Éter (Plantas + Luz) | 28 |
| Posse de Mandrágora | 09 | Fertilidade (Plantas + Terra) | 29 |
| NOVAS RAÇAS JOGÁVEIS | 10 | Fungos (Plantas + Trevas) | 31 |
| Agrobô | 10 | Circadia (Plantas + Spiritum) | 32 |
| Fitantropo | 10 | Fumigação (Plantas + Ar) | 34 |
| Meio-Dríade | 11 | Mundo Azul (Plantas + Animais) | 35 |
| Meio-Mandrágora | 11 | Floronismo (Plantas + Humanos) | 37 |
| Phyborg | 12 | Gomancia (Plantas + Água) | 38 |
| KITS | 13 | Antracomancia (Plantas + Fogo) | 40 |
| Agrotécnico | 13 | Xilomancia (Plantas + Metamagia) | 41 |
| Cloromante | 13 | Féar Gortach (Plantas + Arkanun) | 43 |

ÍNDICE

| | | | |
|--|-----------|-------------------------------------|-----------|
| ARBOWARE | 45 | Raízes..... | 56 |
| CARACTERÍSTICAS AGROBÓTICAS | 53 | Regeneração..... | 56 |
| Armação..... | 53 | Sangue de Seiva Corrosiva..... | 57 |
| Blindagem..... | 53 | Sentidos Botânicos..... | 57 |
| Capacidade de Programação..... | 53 | Tamanho..... | 57 |
| Coordenação Motora..... | 53 | PROTEÍNAS MICORRÍZICAS | 58 |
| Energia Básica..... | 53 | BESTIÁRIO | 62 |
| Força Agrobótica..... | 53 | Agrobô..... | 62 |
| Resistência a Intempéries..... | 53 | DrIAd..... | 62 |
| PODERES VEGETAIS | 54 | Dríade..... | 63 |
| Aerofloração..... | 54 | Ente..... | 63 |
| Ambiente Favorável..... | 54 | Fitantropo..... | 64 |
| Anemofilia..... | 54 | Hiperbóreo..... | 64 |
| Aumento de Atributos..... | 54 | Jubokko..... | 65 |
| Camuflagem..... | 55 | Mandrágora..... | 65 |
| Cipó..... | 55 | Meio-Dríade..... | 66 |
| Defesas Especiais..... | 55 | Meio-Mandrágora..... | 66 |
| Dentes e Boca..... | 55 | Myconid..... | 67 |
| Galhada..... | 56 | Myxapia..... | 67 |
| Garras..... | 56 | Ngen-Winkul..... | 68 |
| Membros Especiais..... | 56 | Phyborg..... | 68 |
| Pele Resistente..... | 56 | Susuwatari..... | 69 |
| Raio Solar..... | 56 | Vánn..... | 69 |

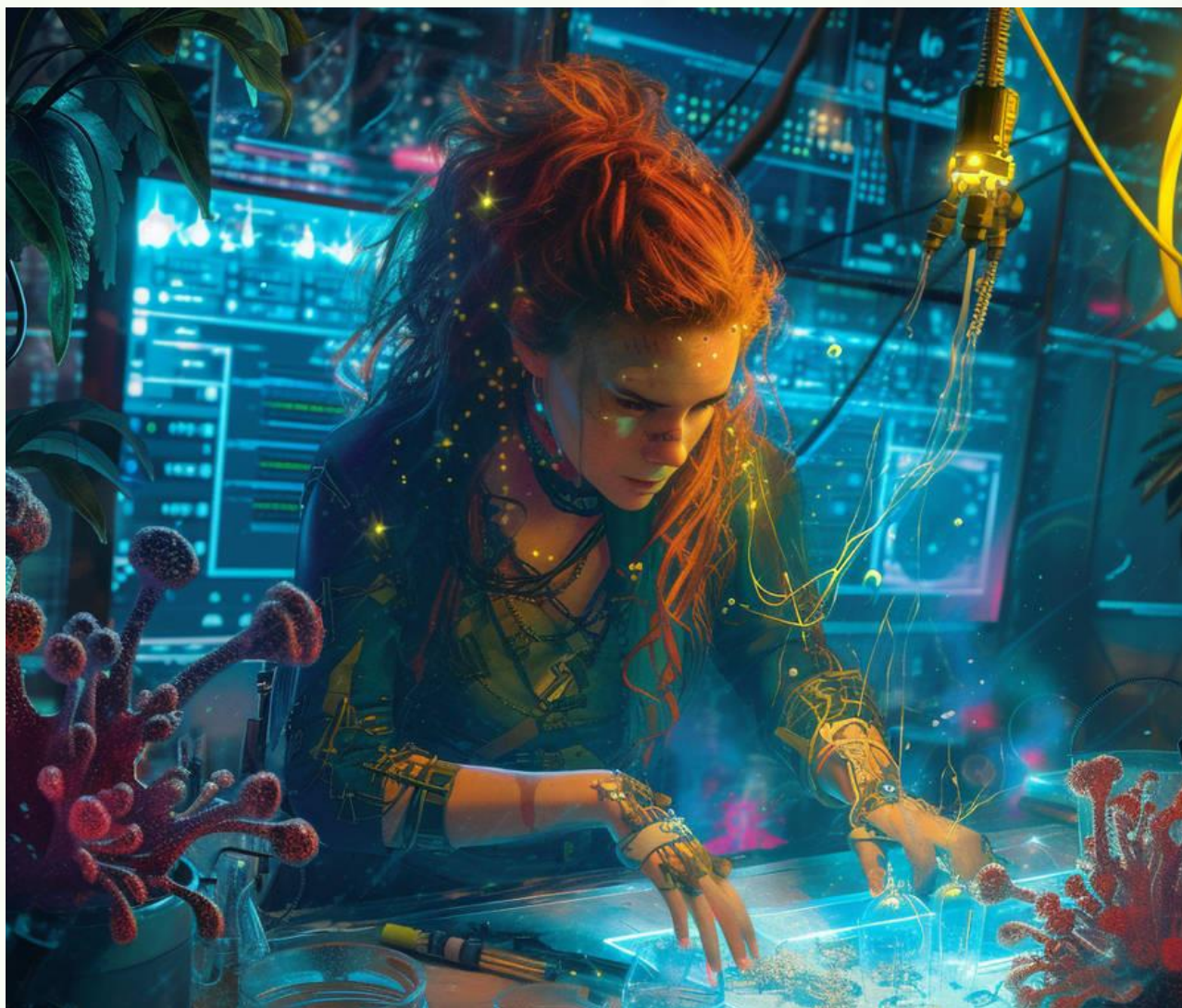


INTRODUÇÃO

Este cenário difere do mundo conhecido a partir de um casal divino que faz parte de todos os principais panteões mundiais, na verdade nascidos diretamente da Árvore-Mundo de todas estas culturas. Embora sejam um único casal, são vistos diferentemente em cada mitologia: são o casal de irmãos Vanir Drokkr e Drokjavik para os escandinavos, Drobny e Druynich para os eslavos e Oxiadru e Biadrolé para as tribos subsaarianas; são a Tengri mãe Dru Tngri e o filho Rudra Tngri para os turcomanos, a mãe Duraci e filho Duurucumé para os índios sul-americanos e a mãe Jiandru e filho Druogshin para os chineses; são o casal Tuatha Dé Dannan Nerdhru e Adhrua para os celtas e Adryalla e Arboru para os greco-romanos, fenícios, mesopotâmicos e berberes; são a serpente emplumada de duas cabeças Atarucoatl para os índios mesoamericanos e os incas; são os colossais pilares gêmeos Turukai e Turonga para os índios norte-americanos; são a Árvore-Céu Madru-pata e a Árvore-Chão Madru-fona para os aborígenes australianos e os povos da Oceania; são a deusa-luz Atrashna e sua sombra masculina Patar-gani para os hindus.

Os Gêmeos Arbóreos não apenas adicionaram novos elementos às mitologias como também causaram modificações drásticas no mundo físico, principalmente no surgimento da espécie *Drullo yggdrasilis*, que mudou todos os rumos da Humanidade.

Além dos seres sobrenaturais que povoam o mundo invisível, Entes e Dríades ganharam muito mais importância e participação entre os seres humanos, infiltrados nas civilizações e entre os líderes políticos, religiosos e secretos. Dríades (termo feminino, mas que representa quaisquer gêneros) são referidas através de diversos nomes de acordo com cada cultura, entre eles Kodama, Nang Mai, Yakshi, Ngen-mawida, Huldra, Akathaso (respectivamente, para os japoneses, tailandeses, indianos, mapuches, escandinavos e burmeses), entre outros. Obviamente raros, Entes e Dríades se relacionaram com os seres humanos de modo a surgirem duas raças híbridas: os Meio-Dríades e os Meio-Entes.



HISTÓRIA

AGRICULTURA E MANDRÁGORAS

A partir do surgimento da civilização, o desenvolvimento dos mistérios e superstições guiou parte dos especialistas das sociedades enquanto o desenvolvimento da ciência guiou a outra parte.

Para o lado dos mistérios, os utilizadores da Magia com relação às Plantas se dividiram em Druidas (os teurgistas aliados da consciência do mundo vegetal) e Cloromantes (os feiticeiros controladores dos materiais derivados das plantas, sem vínculo estrito com as consciências do mundo vegetal), enquanto também surgiam os Guerreiros Totêmicos, grandes heróis protegidos por entidades espirituais que representam plantas, raízes, frutos, flores e sementes específicos. A principal conquista dos Cloromantes foi a criação das Mandrágoras, construtos formados por material vegetal como madeira, ervas e resinas; no caso dos Druidas, foi a criação das plantas desmortas da Fitonecromancia, chamadas Jubokko.

Para o lado das ciências, surge a Agricultura entre os sécs. XC e LXXX a.C. acompanhando o fim do nomadismo das sociedades. O Drullo yggdrasilis passa a ser cultivado por todas as regiões do mundo onde está presente, de modo que os grandes troncos do drullo passaram a ser utilizados como blocos na construção das primeiras habitações (entre os sécs. LXX-LX a.C.), e as plantações de drullo passaram a ser usadas como relógios solares e mapas astronômicos quando plantados em locais específicos e em determinadas configurações.

IDADE DO ARBOL (SÉC. XL A.C.)

Outra grande diferença na evolução histórica da Humanidade está na ausência da Idade do Cobre e na Idade do Bronze, sendo substituídas por uma única era chamada de Idade do Arbol, sendo o arbol uma liga metálica obtida da moedura dos pinhões de drullo seguida da fervura deste material moído (futuramente, o arbol passaria a ser chamado cientificamente de liga ferrófitá). Todos os povos antigos que se utilizaram da tecnologia do metal passaram pela Idade do Arbol e em seguida para a Idade do Ferro, embora muitas culturas tradicionalistas e ligadas aos mistérios preferiram continuar usando o arbol em vez de ferro ou outros metais.

O metal arbol também passou a ser considerado o único capaz de ferir e matar Fitantropos, seres metamórficos que assumem uma forma

monstruosa vegetal durante certas condições climáticas, mas que retornam à forma humana quando fora destas condições – cada folclore e mitologia passou a estabelecer uma origem para o Fitantropo, que pode ser a maldição de um feiticeiro, um ferimento mortal causado por outro Fitantropo, o envenenamento por certas plantas etc.

AGROTÉCNICA E FITOPNEUMÁTICA

Pouco a pouco, a ciência ajuda a responder as questões que as superstições apenas conjecturavam, de maneira que as mitologias e as crenças foram se enfraquecendo – os Herbalistas foram perdendo sua essência xamânica e adquirindo um ar mais científico especializado na medicina através das ervas.

Este tom mais científico se reflete nos herbais, tratados botânicos que descrevem as plantas e como utilizá-las para fins medicinais e fisiológicos. Os principais herbais da Antiguidade são o Shennong Bencao Jing (do imperador chinês Shennong, no séc. XXVII a.C.), os herbais sumérios (séc. XXV a.C.) e egípcios (séc. XX a.C.), o Sushutra Samhita (do cirurgião hindu Sushutra no séc. VI a.C., apresentando os princípios do Ayurveda), os herbais gregos (o primeiro de Diocles de Caristo, perdido; os herbais Historia Plantarum e De Causis Plantarum de Teoprostos; todos do séc. IV a.C.), o primeiro herbal com ilustrações (do grego Krateuas, no séc. I d.C.) e o Peri Hules Iatrikes (de Pedanios Dioscorides, de 65 d.C.), que viria a ser a base de todos os futuros herbais ocidentais e orientais por mais de 1000 anos.

Os grandes impérios passam a empregar os Agrotécnicos, especializados em obter melhores resultados das plantações e a identificar materiais do reino vegetal que poderiam ser utilizados para outras funções que pudessem auxiliar na economia e bem-estar das sociedades. Entre estes Agrotécnicos estava Tales de Mileto, que no séc. VI a.C. descobriu a eletricidade estática ao friccionar âmbar de drullo com lã, e também Heron de Alexandria, que em 62 d.C. criou o primeiro motor fitopneumático ao isolar uma estufa de mudas de drullo.

Em 105 d.C., Ts'ai Lun inventa o papel na China, juntamente com o que futuramente viria a ser conhecido como Papirocinense, ou a manipulação mística do papel na criação de construtos, em feitiços de comunicação e mesmo em ataques com folhas de papel afiadíssimas.

HISTÓRIA

SÃO SEBASTIÃO E SANTA DOROTEIA DE CESAREIA

O início da Idade Média foi marcado não apenas pela modificação das estruturas econômicas e sociopolíticas em grande parte do mundo, mas também a hegemonia da Igreja Católica sobre todas as outras crenças com as quais teve contato. Muitas perseguições às diversas religiões e mitologias foram realizadas, além de ataques e intolerâncias a praticantes da Magia, o que obrigou os Bruxos infiltrados na Igreja a criarem monastérios isolados dedicados a São Sebastião (santo patrono dos trabalhadores com madeira e arqueiros) e Santa Doroteia de Cesareia (santa padroeira dos cultivadores de flores e frutos), de maneira que os praticantes das artes arcanas das Plantas estejam sempre protegidos pela própria Igreja – ambos os santos padroeiros acabaram por sofrer sincretismo com os Gêmeos Arbóreos, de modo a garantir a sobrevivência destas entidades nas práticas destes Magos.

Com os avanços velados dos Herbalistas e Cloromantes, foram criados os primeiros implantes derivados das Mandrágoras, assim repondo órgãos ou membros perdidos de qualquer pessoa ou animal – todos os beneficiados por estes implantes passaram a ser chamados de Meio-Mandrágoras, mas fazendo todo o possível para esconderem tais implantes para não serem acusados de bruxaria ou de pactos demoníacos, acusações que levariam imediatamente à morte por incineração, afogamento, desmembramento ou enforcamento.

Os herbais continuam a ser produzidos, sendo os principais da Idade Média o Opera Medicinalia (séc. IX d.C.) do árabe Masawaiyh (compilando todo o conhecimento dos gregos, persas, árabes, indianos e babilônicos), o De Vegetabilibus (1256 d.C.) de Alberto Magno (compilando conhecimentos dos gregos, romanos e árabes para a Europa) e o Jiuhuang Bencao (1406 d.C.) do príncipe chinês da dinastia Ming Zhu Xiao (sobre alimentos de fome).

ASTROLOGIA BOTÂNICA

O Renascimento trouxe novos avanços científicos em uma escala sem precedentes após uma era de perseguições ao conhecimento, mas também trouxe de volta as superstições da Antiguidade. Estas superstições vieram na forma da Astrologia Botânica (em que cada planta adquire funcionalidade e essência ligada a um corpo celeste específico, limitando seu plantio, coleta e utilização segundo configurações astrológicas) e da Doutrina das Assinaturas (em que as

características fisiológicas de cada planta se torna um indicativo de seu uso medicinal segundo semelhança a partes do corpo de seres humanos e determinados animais).

Em 1485 d.C., surge o herbal Herbarius zu Teutsch, o primeiro a lançar as ideias primordiais da Astrologia Botânica. Quase um século depois (1575 d.C.), Bartholomæus Carrichter lança um herbal que liga todas as plantas a um signo zodiacal, e em 1578 d.C. Leonhardt Thurneisser zum Thurn lança o herbal Historia unnd Beschreibung Influentischer, Elementischer und Natürlicher Wirkungen, Aller fremden unnd heimischen Erdgewechssen, apenas sobre as Urnbellifers (plantas ligadas ao Sol e a Marte).

Porém, os maiores tratados sobre a mística das plantas vêm em 1588 d.C. e 1653 d.C. – no primeiro caso, Giambattista Porta lança o primeiro herbal que trata tanto sobre a Doutrina das Assinaturas como da Astrologia Botânica, o Phytognomonica, cujos conhecimentos eram compartilhados e apoiados por Paracelsus; no segundo caso, Nicholas Culpeper lança o herbal Complete Herbal, de Astrologia Botânica. Nicholas Culpeper se torna muito famoso em todo o mundo por seus grandes conhecimentos da Astrologia Botânica.

Enquanto isso, as Grandes Navegações trazem conhecimentos do Novo Mundo, na forma do herbal Libellus de Medicinalibus Indorum Herbis escrito por Martín Cruz em 1552 d.C., trazendo o conhecimento dos astecas. Paralelamente ao desenvolvimento do misticismo da Doutrina das Assinaturas e da Astrologia Botânica, em 1596 d.C. o médico e botânico suíço Gaspard Bauhin lança a obra Pinax theatri botanici, em que pela primeira vez cria o sistema taxonômico sobre o reino vegetal e revoluciona a ciência da Botânica.

ELETRICIDADE VEGETAL E FITOCOMBUSTÃO

O século XVII d.C. representa um enorme avanço científico para este mundo devido a duas importantes obras. Em 1671 d.C., o médico e microscopista Marcello Malpighi lança a obra Anatomia Plantarum, o primeiro a superar os tratados botânicos de Aristóteles; em 1672 d.C., Nehemiah Grew lança a obra An Idea of a Philosophical History of Plants e no ano seguinte a obra The Anatomy of Plants, pela primeira vez identificando as células vegetais. Já em 1777 d.C., surge o primeiro flora, o Flora Londinensis de William Curtis, lançado na Inglaterra, gerando a onda dos floras que substituem os antigos herbais em questões de taxonomia e anatomia vegetal,

HISTÓRIA

finalmente revelando as diferenças anatômicas entre as espécies de drullo conhecidas.

A tecnologia fitopneumática começa a se deteriorar com o surgimento de máquinas eletrostáticas movidas a motor fitopneumático no século XVIII d.C., abrindo espaço para uma nova forma de geração de energia que não a do vapor das estufas de drullos. Esta tecnologia continua evoluindo em 1746 d.C., quando Pieter van Musschenbroek cria a Garrafa de Leiden (primeiro capacitor da História) ao encostar um pote com pinhões de drullo em uma superfície com alta eletricidade estática, e em 1756 d.C. quando Luigi Galvani confirma a eletricidade vegetal ao perceber movimentos nas folhas de uma muda de drullo morta ao ser tocada por equipamento com alta carga de eletricidade estática. Em 1800 d.C., Alessandro Volta cria sua histórica Pilha de Volta ao empilhar alternadamente folhas de drullo com placas de arbol e papel embebido em composto ácido, assim gerando eletricidade e armazenando a carga elétrica em sachês de pinhões de drullo triturados. E em 1821 d.C., Michael Faraday cria o primeiro motor elétrico a partir de pinhas de drullo, levantando a ideia da substituição da energia fitopneumática pela energia elétrica. Embora começando a ser visto como tecnologia defasada, em 1814 d.C. George Stephenson desenvolve a primeira locomotiva, com motor fitopneumático.

A década de 1860 d.C. foi marcada por outra grande revolução na área da energia, com Étienne Lenoir e Nikolaus Otto criando o primeiro motor de fitocombustão ao usar a seiva de drullo como combustível.

Em 1848, o psicólogo experimental alemão Gustav Fechner postula que o reino vegetal é capaz de se desenvolver através de estímulos emocionais de outros seres vivos, como o carinho físico e a conversação, abrindo espaço para discussões sobre a consciência das plantas.

GENÉTICA E AGROBÔS

O final do século XIX, a Belle Époque e o início do século XX são marcados por grandes revoluções tecnológicas relacionadas ao entendimento da genética. Enquanto Charles Babbage cria o primeiro computador mecânico e o indiano Jagadish Chandra Bose comprova a reação das plantas a estímulos elétricos e o espasmo final antes da morte da planta, o botânico alemão Albert Bernhard Frank cunha o termo “micorriza” para identificar a rede fúngica interligada às raízes das plantas – embora apenas em 1880 d.C. Charles Darwin publica *The Power of Movement in Plants* e abre a hipótese para a existência da rede

micorrízica como uma rede de informações. Já em 1865 d.C., o monge agostiniano, botânico e meteorologista austríaco Gregor Mendel estabelece os primórdios da Genética ao analisar gerações de plantações de ervilha e lançar sua obra *Versuche über Pflanzenhybriden*. Outro grande avanço no estudo das plantas ocorre em 1888 d.C., quando Friedrich Reinitzer descobre como obter cristais líquidos através dos pinhões de drullo.

Este trabalho abre toda uma nova especialidade aos Agrotécnicos, que passaram a estudar a hibridização de espécies para melhores resultados nas colheitas, para obtenção de variedades de plantas com melhores valores alimentícios, estruturais ou mesmo estéticos, e então surge a oportunidade de recombinar genes para agregar capacidades inéditas – porém, não são todas as espécies vegetais que aceitam tais genes tão diferentes de sua natureza original. Apenas as subespécies de drullo aceitam com perfeição qualquer modificação desejada pelos Agrotécnicos geneticistas, a ponto de gerar drullos capazes de reproduzir sons, de enviar sinais mecânicos para meios de transporte, e até mesmo de erguerem suas raízes e caminharem para locais predeterminados. O ano de 1921 d.C. é marcado pela cunhagem e popularização do termo “Agrobô” como representação destes drullos capazes de responder aos desígnios dos Agrotécnicos e operadores, e em 1943 d.C., surge o primeiro Agrobô capaz de cálculos complexos, o Colossus, desenvolvido por Alan Turing.

Paralelamente ao desenvolvimento dos Agrobôs, o campo da energia ainda é marcado pelo invento da lâmpada elétrica em 1880 d.C. (invento obtido por Thomas Edison ao realizar reengenharia genética em pinhas de drullo) e pelo primeiro carro com motor de fitocombustão desenvolvido em 1885 d.C. por Karl Benz.

REDE MICORRÍZICA, MICOCOMPUTAÇÃO E HYPHERS

O próximo passo na evolução dos Agrobôs em forma de computador ocorre na década de 70, momento em que monitores de cristal líquido são acoplados aos computadores, permitindo a visualização simplificada das operações e assim gerando a primeira geração de microcomputadores para uso pessoal. 1973 d.C. é o ano em que é lançado o primeiro microcomputador de escala comercial, o Xerox Alto, a partir de baterias de pinha de drullo e estrutura de plástico e arbol.

HISTÓRIA

O ano de 1988 d.C. representa uma modificação drástica no campo da informática e das relações entre seres humanos e plantas, quando a obra *Mycorrhizal Links Between Plants: Their Functioning and Ecological Significance*, de E. I. Newman, é lançada e descreve o funcionamento da Rede Micorrízica, de modo que todos os Agrobôs destinados ao uso como computador pessoal passaram a poder acessar a rede mundial de informações entre as plantas e assim comunicarem-se entre si. O termo “microcomputador” é renomeado para “micocomputador” para representar o acesso à Rede Micorrízica.

Este avanço não apenas introduziu toda a cultura da cibertecnologia como também abriu espaço para o surgimento dos Hyphers, os usuários da Rede Micorrízica capazes de invadir outros micocomputadores em busca de dados não-autorizados ou da manipulação de bancos de dados alheios.

PHYBORGS E DRIADS

Nas últimas décadas do século XX, os estudos dos Agrobôs também se interligaram ao campo da cibernética e das próteses médicas, de modo que indivíduos que perdessem membros ou órgãos poderiam tê-los substituídos por partes biônicas construídas com a tecnologia dos Agrobôs. Finalmente a ciência dos Agrotécnicos tinha alcançado o misticismo, criando pessoas com próteses feitas de material vegetal da mesma forma como na Idade Média os Cloromantes tinham feito ao gerar os Meio-Mandrágoras – no caso dos implantes cibernéticos dos Agrotécnicos, tais peças passaram a ser chamadas de Arboware e seus portadores, de Phymborgs.

O intenso desenvolvimento da micocomputação em meio à Rede Micorrízica inspirou os programadores a continuarem buscando um Agrobô capaz de raciocinar cada vez mais próximo ao padrão humano, e então iniciaram-se os estudos para a Inteligência Artificial. Apenas no início do século XXI foi obtido relativo sucesso neste quesito, na forma do que passou a ser chamado de DriAd, uma combinação de Dríade e IA (Inteligência Artificial). Os DriAds se tornaram entidades habitando a Rede Micorrízica sem a necessidade de obedecer a comandos dos programadores, atuando de forma independente. Porém, os DriAds não apresentam corpo físico, sendo obrigados a “possuírem” Agrobôs caso desejem interagir com o mundo físico.



NOVOS APRIMORAMENTOS

ALIADO DA FLORESTA

2 pontos: o Personagem é aliado de um Fitantropo vindo direto do Mundo Azul, de um Myconid ou de um Ente. O aliado ajudará o Personagem no que ele lhe pedir, usará seus poderes em prol do Personagem até mesmo em combates. O Jogador deve tomar cuidado: um aliado não é um escravo, e ele pode acabar negando ajuda se abusar em seus pedidos.

ALIADO DOS MUNDOS INVISÍVEIS

2 pontos: o Personagem possui um amigo entre habitantes dos mundos invisíveis como Circadia, Kūrūf Mapu, Pulotu e Agniloka. O Personagem poderá ter a amizade de um membro das seguintes raças: dríade, ngen-winkul, myxapia ou susuwatari. O amigo dos mundos invisíveis pode levá-lo a seu mundo invisível e o Personagem não será destruído ou enganado (pelo menos, enquanto estiver com seu aliado). Ele conhece os segredos e lendas de seu próprio mundo invisível e sua raça, podendo ajudá-lo em mistérios sobre seu estranho mundo.

ALIADO HIPERBÓREO

4 pontos: o Personagem possui um laço de amizade com um hiperbóreo. Ele provavelmente possui séculos de idade (senão milênios!), é bastante sábio e poderoso. Ele o ajudará quando pedir (mas nem sempre), e o acompanhará em missões que envolvam causas realmente significativas. A ficha do hiperbóreo deve ser criada pelo Mestre com poderes próprios e únicos, ou apenas utilizar a ficha genérica de um hiperbóreo presente no Bestiário ao final deste netbook.

AMIZADE COM VANIR

3 pontos: o Personagem é aliado dos Vanir e eles o tratam como um igual. A aliança pode advir de longa data ou de algum ato heroico para alguém importante a eles. Eles permitem sua entrada em Vanaheim e muitos o conhecem o suficiente para não haver mal-entendidos, mas o mesmo não se aplicará a seus aliados.

ARBOWARE

Seu personagem possui algumas partes de seu corpo na forma botânica-cibernética. Pode variar desde um simples olho-agrobótico até todo um exoesqueleto de liga ferrófito. Você pode comprar os arboware utilizando os pontos de arboware.

1 ponto: 1 ponto de arboware.

2 pontos: 3 pontos de arboware.

3 pontos: 5 pontos de arboware.

4 pontos: 7 pontos de arboware.

5 pontos: 10 pontos de arboware.

6 pontos: 12 pontos de arboware.

7 pontos: 15 pontos de arboware.

8 pontos: 17 pontos de arboware.

9 pontos: 20 pontos de arboware.

10 pontos: 22 pontos de arboware.

CARACTERÍSTICAS AGROBÓTICAS

Este Aprimoramento indica quantos pontos de Características Agrobóticas o agrobô tem para comprar Características Agrobóticas.

1 ponto: 2 pts. de Características Agrobóticas.

2 pontos: 3 pts. de Características Agrobóticas.

3 pontos: 5 pts. de Características Agrobóticas.

4 pontos: 7 pts. de Características Agrobóticas.

5 pontos: 9 pts. de Características Agrobóticas.

6 pontos: 11 pts. de Características Agrobóticas.

7 pontos: 13 pts. de Características Agrobóticas.

8 pontos: 15 pts. de Características Agrobóticas.

PODERES FEÉRICOS

O Personagem tem poderes das fadas, mesmo não sendo uma, como é o caso de Meio-Dríades.

1 ponto: 1 Poder Feérico.

2 pontos: 3 Poderes Feéricos.

3 pontos: 5 Poderes Feéricos.

4 pontos: 7 Poderes Feéricos.

POSSE DE MANDRÁGORA

3 pontos: o Personagem por alguma razão (que deve ser explicada em seu background durante a criação da ficha) é proprietário de uma Mandrágora que o serve cegamente, presa à servidão por um glifo de obediência marcado na Mandrágora no momento de sua criação. A Mandrágora é capaz de até mesmo se sacrificar se ela estiver certa de que seu sacrifício salvará seu proprietário da morte.

NOVAS RAÇAS JOGÁVEIS

AGROBÔ

Os Agrobôs são seres artificiais criados a partir da combinação de tecnologia vegetal e biotecnologia, sendo os equivalentes dos robôs em um mundo onde toda a tecnologia evoluiu a partir das plantas. Desenvolvidos utilizando ligas como a ferrófita (uma mistura de metal e pinhas da árvore drullo), e alimentados pela eletricidade vegetal, os Agrobôs possuem uma estrutura híbrida entre matéria orgânica e mecânica, conferindo-lhes grande resistência e flexibilidade. Sua inteligência é sustentada pela micocomputação, uma rede digital orgânica que expande o acesso à rede micorrízica, permitindo que os Agrobôs se conectem e interajam de maneira semelhante aos sistemas de comunicação de organismos vivos. Utilizados principalmente em tarefas agrícolas, exploração ambiental e como auxiliares de infraestrutura, os Agrobôs têm uma conexão intrínseca com a natureza, funcionando como extensões da própria flora que os originou.

Um Agrobô é criado com a compra do aprimoramento Características Agrobóticas (pelo menos 1 ponto) e dividindo 51 pontos de atributos apenas entre CON, WILL, PER e CAR – FR, DEX, AGI e INT são comprados com as Características Agrobóticas. Não é obrigatório comprar o aprimoramento Arboware, mas um Agrobô pode possuir este aprimoramento.

Características Agrobóticas permitidas: todas.



FITANTROPO

Fitantropos são humanos que sofreram a maldição da fitantropia, uma transformação que os faz se converter em feras vegetais sob certas condições, geralmente com a chegada da lua cheia ou em momentos de grande estresse emocional. Quando transformados, os Fitantropos assumem formas híbridas entre humanos e plantas, com membros cobertos por folhas, raízes e galhos, possuindo grande força física e habilidades regenerativas. Em sua forma de fera, perdem parte de sua racionalidade e se tornam criaturas selvagens, dominadas pela natureza e pela necessidade de proteger os ecossistemas que os rodeiam. Os Fitantropos não são meros predadores; eles são agentes do equilíbrio natural, muitas vezes atuando como guardiões das florestas e outros biomas, embora sua transformação os isole da sociedade humana em diversas situações.

Um Fitantropo é criado com a compra dos aprimoramentos Poderes Licantrópicos (pelo menos 1 ponto) e Poderes Vegetais (pelo menos 1 ponto).

Forma Homem-Fera: FR+6, CON+6, DEX-3, AGI+3, INT-6, CAR-6

Poderes Licantrópicos permitidos: Agrotikés, Aumento de Atributos, Celeridade, Defesas, Dentes e Boca, Garras, Imersão, Regeneração, Sentidos Especiais (até Nível 2). (veja em LOBISOMEM: A MALDIÇÃO)

Poderes Vegetais permitidos: todos.



NOVAS RAÇAS JOGÁVEIS

MEIO-DRÍADE

A raça Meio-Dríade é composta por híbridos de Dríades, espíritos da natureza ligados às árvores, e humanos, resultando em seres que possuem tanto características humanas quanto feéricas. Esses indivíduos possuem uma conexão profunda com as florestas e a vegetação, sendo capazes de se comunicar com as plantas e manipular a natureza ao seu redor. Sua aparência geralmente inclui traços como pele com tonalidades de madeira ou folhas, e cabelos que lembram galhos ou flores. Apesar de sua natureza mística, os Meio-Dríades vivem entre os humanos, frequentemente atuando como guardiões das florestas e curadores da terra, buscando manter o equilíbrio entre o mundo humano e o natural.

Um Meio-Dríade é criado com a compra dos aprimoramentos Poderes Feéricos (pelo menos 1 ponto) e Poderes Vegetais (pelo menos 1 ponto).

Poderes Feéricos permitidos: Aumento de Atributos, Bedlam, Celeridade, Defesas, Regeneração, Sentidos Especiais, Sulfis. (veja em CELTAS)

Poderes Vegetais permitidos: Aerofloração, Ambiente Favorável, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cipó, Defesas Especiais, Membros Especiais, Raio Solar, Raízes, Regeneração, Sangue de Seiva Corrosiva, Sentidos Botânicos.



MEIO-MANDRÁGORA

Um Meio-Mandrágora é um humano que recebeu próteses cloromânticas criadas a partir de materiais vegetais, como resina e madeira, para melhorar suas habilidades físicas e espirituais. Essas próteses são frequentemente usadas para criar os construtos conhecidos como Mandrágoras, golens feitos de matéria vegetal, que obedecem às vontades de seus mestres. Os Meio-Mandrágoras têm uma ligação íntima com a magia da natureza, possuindo habilidades de manipulação de plantas e madeira, que refletem a essência de suas próteses. Embora pareçam humanos, suas modificações os tornam híbridos entre o orgânico e o artificial, com uma aparência peculiar que mistura carne e vegetação.

Um Meio-Mandrágora é criado com a compra do aprimoramento Poderes Vegetais (pelo menos 1 ponto).

Poderes Vegetais permitidos: todos.



NOVAS RAÇAS JOGÁVEIS

PHYBORG

Os Phyborgs são seres humanos que passaram por modificações biotecnológicas, implantando próteses vegetais avançadas em seus corpos para aprimorar suas habilidades físicas e mentais. Utilizando a mesma tecnologia que gerou os Agrobôs, essas próteses são compostas por materiais vegetais como a ferrófito e outros compostos orgânicos, integrando-se perfeitamente à biologia humana e funcionando em harmonia com o corpo. As próteses, que podem incluir membros artificiais, sensores

orgânicos ou implantes para acesso à rede micorrízica, permitem aos Phyborgs realizar tarefas que exigem resistência sobre-humana ou habilidades sensoriais além do alcance dos humanos comuns. Apesar de sua aparência física alterada, os Phyborgs mantêm sua identidade humana, mas sua ligação com a biotecnologia vegetal os coloca entre a linha tênue entre homem e máquina.

Um Phyborg é criado com a compra do aprimoramento Arboware (pelo menos 1 ponto).



KITS

AGROTÉCNICO

Custo: 2 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Artífice (50% entre biojoias, floricultura, madeira ou papel), Ciências (40% para 2 entre Agricultura, Botânica, Ecologia, Genética, Química), Computação (Manutenção 50%, Micocomputadores 30%), Engenharia (50% e 30% entre Agronomia, Elétrica, Genética ou Química), Mecânica 50%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 2, Sábio (para qualquer perícia que tenha na categoria Engenharia entre as opções acima).

CLOROMANTE

Exigência: nunca poderá ter Focus em outros Caminhos igual ou maior que o Focus em Plantas.

Custo: 4 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Ciências (Botânica 50%, Filosofia 10%, Química 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Rituais 40%, Teoria da Magia 30%, 10% para um dos mundos exteriores – Reino Etérico, Vanaheim, Jábmiid-áibmu, Circadia, Kürüf Mapu, Mundo Azul, Pulotu, Agniloka, Lua-o-Milu), Computação (Micocomputação 10%), Herbalismo 30%, Medicina (Primeiros Socorros 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3 (no mínimo Focus 1 em Plantas), Posse de Mandrágora.

Caminhos favoritos: Humanos, Metamagia, Plantas.

DRUIDA

Custo: 2 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Animais (Veterinária 30%), Ciências (Botânica 40%, Ecologia 50%, Teologia 30%, Zoologia 30%), Ciências Proibidas (Teoria da Magia 30%, 20% para um dos mundos exteriores – Reino Etérico, Vanaheim, Jábmiid-áibmu, Circadia, Kürüf Mapu, Mundo Azul, Pulotu, Agniloka, Lua-o-Milu), Herbalismo 40%, Manipulação (Empatia 20%), Medicina (Primeiros Socorros 20%), Meditação 20%, Sobrevivência (escolha um 30%).

Aprimoramentos: Aliado dos Mundos Invisíveis, Poderes Mágicos 1.

Caminhos favoritos: Animais, Plantas, Spiritum.

GUERREIRO TOTÊMICO

Custo: 4 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Ciências (Botânica 10%, Filosofia 20%, Teologia 10%), Artes Marciais (escolha uma 15/15), Armas Brancas (escolha duas 20/10 cada), Briga 30%, Manipulação (Empatia 20%, Liderança 40%), Meditação 50%, Sobrevivência (escolha um 30%).

Aprimoramentos: Guardião de Artefato, Resistência à Magia 3.

Especial: O Personagem tem automaticamente um artefato que lhe permite ser incorporado pelo totem vegetal específico com quem ele possui seu pacto espiritual, apenas um. Entre as opções de espíritos vegetais, considere os seguintes (o Mestre em conjunto com o Jogador pode estabelecer outros totens vegetais se for de seu interesse):

Abeto: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Sobrevivência (tundra), além de manifestar os efeitos de Entender Humanos 1 até o fim da cena ao acertar em um teste Muito Difícil de PER (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Algodão: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON nas 3 primeiras horas do alvorecer, e +30% em Oculto e Artífice (Tecelagem).

Amanita: Recebe +40% em testes envolvendo enigmas e Oculto. Cada vez que se alimentar de um cogumelo selvagem cru, manifesta espontaneamente os efeitos de Entender Spiritum 1 até o fim da cena, mas com -5% em todos os quatro atributos mentais.

Ayahuasca: Recebe +30% em Sobrevivência (floresta tropical) e +45% em Oculto.

Bambu: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo DEX, e +30% em Sobrevivência (floresta) e Empatia.

Baobá: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Sobrevivência (savana) e Oculto.

Batateiro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Herbalismo e Culinária.

Bétula-Branca: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +15% em Herbalismo.

Carvalho: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo WILL, e +30% em Sobrevivência (floresta temperada).

Cerejeira: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Etiqueta e Sedução.

KITS

Cipreste: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo WILL, e +30% em Oculto e Teologia. Uma vez por cena, após um teste Muito Difícil de WILL, pode manifestar uma barreira equivalente a Criar Spiritum 1 até o fim da cena (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Coqueiro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Sobrevivência (praia) e Fermentaria.

Corniso: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Botânica e Herbalismo.

Epilóbio: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Herbalismo.

Féar Gortach: Recebe +30% em testes envolvendo enigmas e Rituais. Uma vez por cena, após um teste Difícil de WILL, pode invocar um campo de energia negativa que afeta todos os inimigos, causando -30% em testes envolvendo os 4 atributos físicos até o fim da cena (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Girassol: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo PER, e +30% em Culinária e Sobrevivência (planície).

Guaraná: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo AGI, e +30% em Herbalismo e Sobrevivência (floresta tropical). Uma vez por cena, pode consumir uma semente de guaraná para ganhar adicionar +6 em Iniciativa até o fim da cena.

Jurema Preta: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo WILL, e +30% em Oculto e Rituais. Uma vez por cena, após vencer um teste Difícil de PER, pode acessar memórias ancestrais, ganhando insights equivalentes ao efeito de Entender Spiritum 1 até o fim da cena (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Kelp: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo AGI, e +30% em Sobrevivência (oceano) e Natação.

Loureiro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo INT, e +30% em Etiqueta e Rituais.

Magnólia: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +15% em Sedução.

Manjeriço: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo INT, e +30% em Herbalismo e Culinária. Uma vez por cena, pode realizar um teste Difícil de WILL para purificar um alimento ou bebida, anulando venenos ou contaminações.

Milho: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo INT, e +30% em Culinária e Empatia.

Mokihana: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Etiqueta, além

de poder uma vez por cena tocar um alvo (objeto ou indivíduo) e fazer com que ele atraia uma quantidade de insetos equivalente a Criar Animais 1 que o incomodarão até o fim da cena após um teste Difícil de WILL (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Oliveira: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Etiqueta e Oculto. Pode, uma vez por cena, realizar um teste Difícil de INT para manifestar um óleo sagrado curativo equivalente ao efeito de Criar Água/Luz 1.

Orquídea: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Sedução e Empatia.

Peiyote: Recebe +40% em testes envolvendo enigmas e Oculto, e +15% em Rituais.

Pinheiro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Sobrevivência (montanha). Uma vez por cena, pode realizar um teste Difícil de CAR para manifestar um aroma reconfortante que dá +15% em testes de WILL de aliados próximos durante a cena (o teste só pode ser feito uma vez por cena).

Roseira: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CAR, e +30% em Sedução e Herbalismo.

Saguaro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +30% em Fermentaria e Sobrevivência (deserto).

Salgueiro: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo CON, e +15% em Artífice (Carpintaria/Marcenaria).

Samambaia: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo AGI, e +30% em Furtividade e Sobrevivência (floresta tropical).

Tabaco: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo PER, e +30% em Ciências Proibidas (Küruf Mapu).

Trigo: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo INT, e +30% em Culinária e Herbalismo.

Videira: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo WILL, e +30% em Fermentaria e Rituais.

Vitória-Régia: Recebe +20% em todos os testes e disputas envolvendo AGI, e +30% em Sobrevivência (manguezal) e Natação.

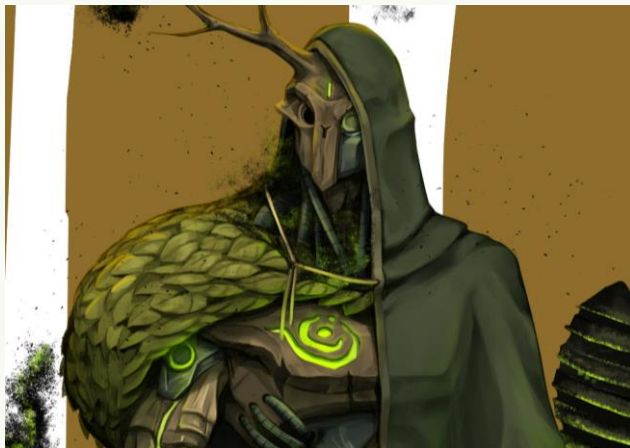
KITS

HERBALISTA

Custo: 2 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Artífice (Culinária 30%, Perfumes 20%), Ciências (Botânica 40%, Química 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%), Herbalismo 50%, Medicina (Primeiros Socorros 30%), Sobrevivência (escolha um 30%), Venefício 30%.

Aprimoramentos: Imunidade a Venenos 3.



HYPHER

Custo: 2 pts de aprimoramento, 200 pts de perícia.

Perícias: Ciências (Química 30%), Ciências Proibidas (Jábmiiid-áibmu 30%), Computação (Hyphing 50%, Manutenção 20%), Micocomputadores 50%, Programação 40%), Eletrônica 10%, Engenharia (Química 30%), Furtividade 20%, Idiomas (Criptografia 20%), Pesquisa/Investigação 40%, Rastreo 10%, Sobrevivência (Rede Micorrízica 30%).

Aprimoramentos: Arboware 1 (específico para acesso à rede micorrízica), Contatos e Aliados 2 (escolha entre Indústria ou Submundo).

Especial: Para cada 5% na perícia Hyphing, o Hypher terá uma proteína da rede micorrízica. Caso queira mais proteínas, ele terá de comprar cada nova ou ele mesmo programar novas proteínas.



ORDENS MÍSTICAS

ADORAÇÃO DOS GÊMEOS ARBÓREOS

Fundação: aprox. 300 d.C., desertos povoados por atacamenhos e apaches.

Áreas de atuação: Zonas desérticas da América do Norte, América do Sul, Oriente Médio e África

Principais povos: apaches, beduínos, turquemenos, atacamenhos, san, arrernte.

Caminhos favoritos: Plantas e Metamagia.

Principais personalidades: Arén Ta'íyo, Shams al-Daríf, Tynanê Tupa (espírito guardião da vegetação em regiões áridas), Iblis al-Nakhl (djinn refugiado em palmeiras nos oásis do deserto), Eukame (espírito da madeira sagrada que habita árvores antigas nos desertos).

Background: A ordem nasceu da reverência aos Gêmeos Arbóreos em terras áridas, vistos como portadores de milagres naturais que traziam esperança e resistência. Os primeiros místicos acreditaram que eles simbolizavam o equilíbrio entre vida e morte, luz e sombra, força e resiliência. Com o tempo, os praticantes da Adoração dos Gêmeos Arbóreos desenvolveram rituais para se comunicar com os entes — árvores animadas que protegem a natureza e oferecem ensinamentos para quem respeita os ambientes naturais.

Os atacamenhos, san e apaches trouxeram o simbolismo das árvores para a ordem, enquanto os beduínos e turquemenos enriqueceram os ritos com cânticos e invocações à sombra de árvores. A ordem busca desvendar o que os desertos ocultam, interpretando sinais e símbolos deixados nos troncos de árvores e realizando rituais que trazem tanto proteção como visões dos mistérios da terra.

Características: A Adoração dos Gêmeos Arbóreos possui rituais únicos de Xilomancia em que os membros analisam as formas e marcas das árvores para desvendar mensagens ocultas sobre o passado e o futuro. Esses rituais são realizados em locais sagrados onde árvores sobrevivem desafiando o ambiente árido. Cada árvore é considerada um símbolo de dualidade e resistência, e os entes são invocados como guardiões ancestrais.

Os rituais incluem o uso de instrumentos de madeira, danças e meditações sob as árvores. Os troncos são decorados com pedras e pigmentos naturais para atrair os entes, que revelam mensagens e oferecem orientação aos membros da ordem. A vegetação desértica, escassa, é valorizada e protegida com extremo cuidado, e as próprias árvores são vistas como milagres vivos.

Os entes, embora misteriosos e silenciosos, têm grande importância para a ordem. Eles são considerados guardiões que só aparecem para aqueles que respeitam e preservam o deserto. Embora raramente vistos, os entes são reverenciados e representados em esculturas e amuletos, que os membros da ordem carregam para obter proteção.

Graus

3º Círculo: Responsáveis por encontrar, vigiar e proteger as árvores sagradas. São iniciados nas técnicas básicas de xilomancia e aprendem a identificar sinais nas árvores.

2º Círculo: Conhecem os métodos de leitura dos troncos e marcas, buscando respostas para questões ocultas e treinando a conexão com os entes durante os rituais.

1º Círculo: Líderes dos rituais e guardiões das maiores árvores sagradas do deserto, capazes de canalizar visões profundas e atuar como intérpretes dos entes.

Círculo Interno: Mestres supremos da ordem, responsáveis pela preservação e expansão dos conhecimentos místicos dos Gêmeos Arbóreos. Lideram cerimônias importantes e buscam visões que protejam e guiem a ordem.

ORDENS MÍSTICAS

CASA DAS BRASAS

Fundação: 200 d.C., savanas do norte da África.

Áreas de atuação: Savanas da África e América do Sul, regiões áridas da Índia e norte da Austrália.

Principais povos: wayuus, núbios, védicos, xavantes, khoisan, yolngu.

Caminhos favoritos: Plantas e Fogo.

Principais personalidades: Sekhmet-Petar (espírito ancestral de leões e fogo), Agni (deus do fogo), Iká Nyambe (espírito de fogo e renovação), Mahuika (deusa do fogo e guardiã das chamas eternas), Uiraçu (espírito de rapina e fogo).

Background: A Casa das Brasas foi fundada no cruzamento de crenças núbias e védicas, onde o fogo era venerado não apenas como elemento de sobrevivência, mas como ponte entre os mundos visível e invisível. Os primeiros membros descobriram que o calor das brasas e as cinzas das plantas eram capazes de revelar visões e presságios sobre o mundo espiritual, o que os levou a adotar a prática da antracomancia. À medida que os rituais se fortaleceram, a ordem começou a atrair seguidores de outras culturas da savana e de regiões com vegetação semelhante.

Esses novos membros, como os khoisan e xavantes, trouxeram suas próprias visões sobre o fogo e o espírito, enriquecendo os ritos da Casa com tradições de purificação e proteção por meio das brasas. A ordem foi ganhando novos símbolos e práticas, enquanto os susuwatari eram reconhecidos como guardiões das brasas e mensageiros de Agniloka, o reino espiritual de fogo eterno.

Características: A Casa das Brasas é famosa por seus rituais de antracomancia, nos quais os membros leem as formas das cinzas e brasas das plantas da savana para obter visões e orientações espirituais. Esses rituais são conduzidos à noite, quando o calor das brasas se destaca no ambiente escuro, e os susuwatari aparecem como pequenas sombras dançantes ao redor das chamas, servindo de guias e protetores. Cada povo traz uma contribuição única: os núbios e védicos introduziram os rituais de invocação a Agni e Sekmet-Petar, enquanto os wayuus e xavantes adaptaram seus próprios métodos de invocação e proteção para que a Casa das Brasas incorporasse a riqueza cultural de várias regiões.

As plantas da savana, como gramíneas e arbustos espinhosos, são consideradas sagradas e essenciais para os rituais. Cada planta tem um significado específico na antracomancia e é escolhida conforme o propósito da cerimônia — seja para proteção, cura, ou comunicação com

Agniloka. Os membros aprendem a cultivar, colher e preparar essas plantas, garantindo que suas propriedades místicas permaneçam intactas. Os susuwatari se tornam mais ativos e visíveis durante esses rituais, reforçando a presença do reino de Agniloka.

Os susuwatari são espíritos da fuligem que protegem os espaços sagrados e auxiliam os membros da ordem, especialmente em rituais de purificação ou feitiços de proteção. Eles são vistos como aliados fiéis que podem alertar sobre perigos espirituais e guiar os iniciados durante cerimônias complexas. Esses espíritos são invocados por meio das brasas e, durante o ritual, os membros fazem oferendas de plantas específicas para fortalecer a conexão com os susuwatari.

Graus

3º Círculo: Novatos da ordem, responsáveis por manter as fogueiras acesas e preparar as brasas para rituais maiores. São treinados nos primeiros passos da antracomancia e na manipulação das plantas sagradas.

2º Círculo: Membros intermediários que aprendem a ler os sinais das cinzas e invocar os susuwatari para proteção, recebendo ensinamentos de como acessar Agniloka em busca de visões e orientações.

1º Círculo: São os líderes dos rituais e responsáveis por proteger os locais sagrados da Casa das Brasas. Eles dominam as práticas mais avançadas da antracomancia e podem invocar os susuwatari para tarefas complexas.

Círculo Interno: Os mestres supremos da Casa das Brasas, capazes de entrar diretamente em Agniloka durante os rituais mais sagrados e acessar visões poderosas. São considerados oráculos e têm a palavra final sobre os rituais e direções espirituais da ordem.

ORDENS MÍSTICAS

CÍRCULO FUMIGANTE

Fundação: entre 800 e 600 a.C., Ásia Central.

Áreas de atuação: América do Norte, América do Sul, Ásia Central, Austrália e sul da África.

Principais povos: pawnee, iberos, mongóis, mapuches, xossas, kamilaroi.

Caminhos favoritos: Plantas e Ar.

Principais personalidades: Kütralwe (espírito ancestral do fogo e da proteção das montanhas), Suor Tängri (deidade do vento e do céu azul), Ehecatl-Quetzalcoatl (deus do vento e renovação), Mari (deusa das tempestades e guardiã dos ventos da montanha), Inkosana yeZulu (espírito infantil que comanda os ventos e as chuvas leves).

Background: A ordem do Círculo Fumigante nasceu da necessidade de proteger e comunicar-se com as forças da natureza em locais isolados e desolados como as estepes. Inicialmente praticada pelos iberos e mongóis, que cultivavam um respeito profundo pelas colinas e montanhas como fontes de poder espiritual, a prática se expandiu, ganhando novas interpretações em cada cultura que a adotava. Os iberos, por exemplo, usavam a fumigação para pedir proteção e fertilidade às terras; já os mongóis invocavam os ventos para guiá-los nas vastas estepes e protegê-los de espíritos malignos.

Ao longo do tempo, outros povos como os mapuches, xossas e kamilaroi assimilaram e adaptaram a técnica da fumigação, relacionando-a com suas próprias crenças e tradições de comunicação com o mundo espiritual. O Círculo Fumigante, portanto, representa uma comunhão entre os povos que habitam as estepes e planícies, conectados pelo entendimento do vento como um veículo para comunicação com os ngen-winkul e com Kürüf Mapu, fonte de proteção e poder místico.

Características: Os membros do Círculo Fumigante são profundos conhecedores da flora nativa das estepes e das técnicas de fumigação, que consistem em queimar ervas e plantas aromáticas para gerar fumaça que se eleva ao vento e carrega as intenções dos praticantes. Eles acreditam que a fumaça transporta suas orações e feitiços até os espíritos da terra e do vento, como os ngen-winkul, que protegem as montanhas e colinas onde vivem. Cada povo dentro do Círculo adapta a fumigação conforme sua vegetação e tradições locais: os mapuches, por exemplo, utilizam o maqui e o canelo, enquanto os mongóis preferem o absinto.

A prática do Círculo também inclui o uso de instrumentos sagrados, como chifres, conchas e tambores para intensificar o poder da fumaça e atrair os ventos de Kürüf Mapu. Durante as cerimônias, os ventos da estepe são invocados para se tornarem aliados, especialmente em momentos de guerra ou crises, onde os membros acreditam que os espíritos podem ser convencidos a guiar os ventos para dispersar inimigos ou trazer boas colheitas.

Rituais de Consagração ao Vento são realizados anualmente em épocas de transição climática, onde os membros oferecem plantas e pequenos objetos aos ngen-winkul como tributo e forma de renovação espiritual. As cerimônias são acompanhadas de danças circulares e cânticos em línguas ancestrais, com os iniciados envolvidos em nuvens de fumaça sagrada que se eleva ao vento, simbolizando a conexão entre o mundo físico e espiritual.

Graus

3º Círculo: Membros recém-admitidos, que aprendem as ervas sagradas e as técnicas de fumigação básicas, participando dos rituais em áreas mais baixas, longe dos locais sagrados.

2º Círculo: Alcançam o conhecimento intermediário das plantas e instrumentos, responsáveis pelos rituais em pontos altos e pelas oferendas aos ngen-winkul.

1º Círculo: Membros avançados que dominam a fumigação em locais sagrados e comandam cerimônias complexas de proteção, usando o vento para enviar mensagens aos espíritos.

Círculo Interno: Sábios e líderes espirituais do Círculo Fumigante, que possuem o maior conhecimento dos segredos do vento e da comunicação com Kürüf Mapu. São vistos como intermediários diretos entre os mundos físico e espiritual, orientando o Círculo e os ritos.

ORDENS MÍSTICAS

CONGREGAÇÃO DE SANTA DOROTEIA E SÃO SEBASTIÃO

Fundação: 1125 d.C., Toscana (Itália).

Áreas de atuação: Comunidades católicas e ortodoxas ao redor do mundo, especialmente em áreas rurais e agrícolas da Europa, América Latina, África, Oriente Médio, e Europa Oriental.

Caminhos favoritos: Plantas, Luz e Água.

Principais personalidades: Santa Doroteia de Cesareia, São Sebastião, São Francisco de Assis, São Jorge.

Background: A ordem surgiu durante a Idade Média, quando a vida monástica e o trabalho agrícola estavam profundamente entrelaçados. Inspirados nos milagres de Santa Doroteia de Cesareia e na resiliência de São Sebastião, um grupo de monges na Toscana fundou a Congregação com o objetivo de unir a espiritualidade cristã ao cuidado com a natureza e ao trabalho comunitário. A devoção aos santos era fortalecida por meio de práticas como o cultivo de jardins de flores e árvores frutíferas, simbolizando a abundância e a graça divina.

A ordem se espalhou rapidamente entre agricultores, carpinteiros e arqueiros que buscavam inspiração em São Sebastião e Santa Doroteia. A união desses dois santos foi interpretada como uma forma de conciliar o trabalho manual e agrícola com a proteção divina, criando uma comunidade de fiéis que promoveu a fé e a sustentabilidade em tempos de crise.

Características: A Congregação de Santa Doroteia e São Sebastião combina práticas de devoção cristã com atividades agrícolas e artesanais. Seus membros cultivam jardins de flores e árvores frutíferas como forma de louvor a Deus, reproduzindo os milagres de Santa Doroteia de Cesareia e ajudando a alimentar comunidades carentes. Além disso, realizam serviços em madeira, como a criação de cruzes e instrumentos litúrgicos, inspirados no trabalho de São Sebastião.

Rituais religiosos são centrais para a ordem, com missas e procissões em honra aos santos, especialmente em 6 de fevereiro (dia de Santa Doroteia de Cesareia) e 20 de janeiro (dia de São Sebastião). Durante essas celebrações, os membros compartilham frutos e flores como símbolos de gratidão divina e proteção.

Embora não estejam ligados diretamente ao sobrenatural ou a criaturas místicas, os membros acreditam que o trabalho dedicado e a fé profunda os conectam a uma dimensão espiritual, onde Deus opera por meio da natureza e dos milagres

cotidianos. Esse ideal se reflete na vida simples e no compromisso de ajudar comunidades carentes.

Graus

3º Círculo: Iniciados que ajudam na manutenção de jardins e atividades manuais, aprendendo os valores espirituais da ordem.

2º Círculo: Responsáveis por organizar celebrações religiosas e cuidar das relíquias da ordem, como imagens e representações dos santos.

1º Círculo: Membros experientes que lideram atividades comunitárias e projetos agrícolas, além de representar a ordem em eventos oficiais da Igreja.

Círculo Interno: Líderes espirituais e administrativos da ordem, responsáveis por guiar seus membros e manter a conexão com as tradições eclesiais.

ORDENS MÍSTICAS

O ENGENHO

Fundação: séc. II a.C., Mediterrâneo.

Áreas de atuação: Sul da Europa, norte da África, partes do Oriente Médio, Califórnia, Chile, África do Sul e Austrália.

Principais povos: chumash, greco-romanos, egípcios, levantinos, aconcágua, cóis, noongares.

Caminhos favoritos: Plantas e Humanos.

Principais personalidades: Asclépio, Ptah, Imhotep, Dédalo, Deméter-Ea.

Background: O Engenho surgiu da convergência de conhecimentos botânicos, alquímicos e agrícolas que circulavam pelas regiões do Mediterrâneo durante o período helenístico, onde se acreditava que o estudo profundo das plantas poderia elevar o potencial humano. Culturas como a grega e a egípcia buscavam compreender o poder das plantas não apenas em termos de nutrição e cura, mas também como fontes de energia e aprimoramento humano. Assim, os primeiros praticantes desenvolveram mandrágoras, seres vegetais dotados de poderes medicinais e alquímicos, enquanto engenhosos agricultores começaram a criar agrobôs, plantas semimecânicas para auxiliar no cultivo.

Ao longo dos séculos, com o contato de culturas locais e povos distantes, como os chumash e os aconcágua, O Engenho expandiu sua prática para unir os segredos da natureza com técnicas agrícolas avançadas. A ordem evoluiu, incorporando tradições desses povos e desenvolvendo uma visão de tecnologia e espiritualidade prática, focada na eficiência e na produtividade agrícola, em contraste com ordens místicas mais espiritualizadas.

Características: Os membros d'O Engenho possuem habilidades específicas dependendo de sua especialização: os alquimistas, que trabalham com mandrágoras, e os agrotécnicos, que manipulam agrobôs. As mandrágoras são plantas humanoides cultivadas para atuar como assistentes ou curandeiras; são criadas a partir de rituais de alquimia vegetal e possuem características semi-humanas que lhes permitem interagir com os praticantes e executar tarefas de cura e auxílio medicinal. Os alquimistas acreditam que essas criaturas possuem uma "alma vegetal" e que são as protetoras dos segredos d'O Engenho.

Por outro lado, os agrobôs representam a fusão entre técnica e vegetação; são plantas aprimoradas com tecnologia rudimentar, como membros mecânicos e sistemas de irrigação interna, permitindo que auxiliem no cultivo e manipulação de outras plantas. Os agrotécnicos

veem os agrobôs como uma forma de aperfeiçoamento natural, uma extensão das práticas agrícolas tradicionais dos povos antigos, adaptada às demandas modernas de produtividade.

O Engenho realiza rituais de "Cultivo Harmonioso" em épocas de colheita e plantio, onde alquimistas e agrotécnicos unem mandrágoras e agrobôs em cerimônias de integração. Esses ritos incluem o Banho de Raízes das Mandrágoras para renovação espiritual e o Ritual de Enraizamento Mecânico dos Agrobôs, uma cerimônia onde partes mecânicas são adaptadas em plantas vivas para melhorar suas funções, simbolizando a união entre o engenho humano e o poder da natureza.

Graus

3º Círculo: Membros recém-introduzidos que iniciam seus estudos sobre a alquimia vegetal e a técnica agrícola, aprendendo as habilidades fundamentais para o desenvolvimento de mandrágoras e agrobôs.

2º Círculo: Aqueles que dominam técnicas avançadas de cultivo e rituais de integração, manipulando mandrágoras para uso medicinal e aprimorando agrobôs para o cultivo especializado.

1º Círculo: Membros sêniores que dominam os ritos de criação das mandrágoras e agrobôs, além de gerenciar as cerimônias sazonais de integração vegetal e inovação agrícola.

Círculo Interno: Líderes supremos da ordem que possuem conhecimento absoluto sobre Floronismo e as práticas de fusão entre vegetação e técnica. Eles orientam e inspiram toda a ordem em busca de novas técnicas e invenções que aprimorem a integração entre natureza e humanidade.

ORDENS MÍSTICAS

IGREJA VANATRÚ

Fundação: entre os séculos VIII e IX d.C., Escandinávia e extremo norte da Rússia.

Áreas de atuação: Ártico canadense e groenlandês, Sibéria, Nova Zelândia, Escandinávia e Patagônia.

Principais povos: inuítes, nórdicos, nenets, yámanas, ngãï tahu.

Caminhos favoritos: Plantas e Terra.

Principais personalidades: Njord, Freyja, Freyr, Sedna, Vör.

Background: A Igreja Vanatrú surgiu como uma síntese de tradições espirituais dos povos nórdicos, que cultuavam os vanir, e dos costumes xamânicos dos povos indígenas árticos, que veneravam espíritos da natureza para garantir a fertilidade e a sobrevivência em ambientes extremos. Esses encontros foram impulsionados por rotas comerciais e expansões marítimas dos nórdicos, que, ao estabelecer contato com as culturas do Ártico, reconheceram similaridades em seus conceitos espirituais e crenças sobre a natureza.

Essa aliança espiritual entre diferentes culturas deu origem a rituais que honravam a conexão com Vanaheim, o reino dos vanir, e buscavam a benção da fertilidade nas terras gélidas da tundra. Com o tempo, a Igreja Vanatrú desenvolveu seus próprios ritos e práticas sagradas, unindo aspectos das cosmologias nórdica e ártica para criar uma forma de espiritualidade que homenageava a natureza em suas formas mais resistentes e austrais.

Características: A Igreja Vanatrú baseia suas práticas na veneração dos vanir como deuses da fertilidade, da harmonia e da natureza. Os membros da ordem acreditam que o frio severo das regiões da tundra é uma prova de resistência, e a sobrevivência dos povos locais reflete a benção dos vanir sobre a vida que floresce, mesmo em condições adversas. A igreja pratica a comunhão com a terra gélida, buscando plantas que brotam no clima extremo da tundra, como musgos e líquens, como símbolos da força e fertilidade proporcionada pelos vanir.

A criatura mística associada à ordem, o vanir, é vista como um ser que protege a fertilidade da tundra e abençoa os ciclos naturais de vida. Os ritos em sua homenagem buscam fortalecer as raízes das plantas e garantir que a tundra continue a ser um lar para todas as formas de vida que ali se adaptaram. A Igreja Vanatrú honra também o equilíbrio entre a terra e o sobrenatural, acreditando que Vanaheim está diretamente conectada à tundra, e que certas áreas desse

ecossistema servem como portais para esse reino místico.

A Igreja Vanatrú realiza rituais anuais para celebrar a chegada do verão ártico, quando a tundra experimenta um breve período de florescimento. Durante o Ritual das Flores de Gelo, os membros oram por prosperidade e fertilidade para as colheitas e animais, invocando os vanir para abençoar suas terras e garantir o equilíbrio com o meio ambiente. O Cântico da Tundra é outro ritual importante, onde os membros dançam em honra a Freya e Njord, oferecendo-lhes presentes da terra e do mar.

Graus

1º Círculo: Iniciantes que aprendem a respeitar e a observar a tundra, estudando as propriedades das plantas e os ciclos de vida locais para entender a conexão entre fertilidade e resistência.

2º Círculo: Membros que celebram o ciclo anual e realizam rituais para atrair a fertilidade e proteger a terra contra os rigores do inverno, invocando os poderes de Freya e Njord.

3º Círculo: Membros com acesso ao poder dos vanir que podem realizar o Ritual das Flores de Gelo e abrir portais simbólicos para Vanaheim durante as celebrações.

Círculo Interno: Líderes espirituais da Igreja, responsáveis por preservar a conexão entre a tundra e Vanaheim e orientar as cerimônias sagradas que buscam assegurar a harmonia e a fertilidade em nome dos vanir.

ORDENS MÍSTICAS

INICIADOS DE PERSÉFONE

Fundação: séc. III a.C., florestas da Gália.

Áreas de atuação: Nordeste da América do Norte, florestas do Japão, sul da Austrália, florestas do Reino Unido e na América do Sul entre descendentes incas.

Principais povos: iroquois, celtas, ainu, nuu-chah-nulth, incas, zulus, koori.

Caminhos favoritos: Plantas e Spiritum.

Principais personalidades: Perséfone, Pã, Cernunnos, Pachamama, Hine-nui-te-pō, Morrigan.

Background: Os Iniciados de Perséfone foram estabelecidos a partir do encontro das tradições celtas e de saberes espirituais oriundos dos povos das florestas temperadas da América do Norte, América do Sul, Japão e Oceania. Inspirados pela figura de Perséfone, que simboliza o ciclo eterno da vida e da morte, os fundadores da ordem viram nela uma deidade mediadora entre o mundo dos vivos e o reino dos espíritos vegetais, circundando assim as tradições sobre as dríades e os espíritos das árvores.

A ordem foi construída sobre a ideia de que as florestas são santuários vivos, onde os espíritos das árvores atuam como guardiões do conhecimento e da vida. Reconhecendo Perséfone como a ligação entre a terra e Circadia, os Iniciados estabeleceram ritos sagrados para honrar esse reino místico e proteger a floresta temperada como um templo natural de comunhão com os espíritos e de renovação.

Características: A ordem dos Iniciados de Perséfone reverencia as dríades como espíritos guardiões das árvores e protetores da floresta temperada. Cada dríade é vista como uma manifestação da vida e da sabedoria da floresta, conectada diretamente a Perséfone. Para os Iniciados, Perséfone representa o ciclo natural da natureza, e suas práticas espirituais são guiadas pelo respeito a esse ciclo, especialmente em períodos de transição, como o equinócio de outono e a primavera.

A vegetação da floresta temperada é central para os rituais dos Iniciados, e eles acreditam que as árvores mais antigas são portais naturais para Circadia, o mundo sobrenatural onde as dríades e outros espíritos da floresta residem. Durante as cerimônias, os Iniciados entram em estado de comunhão com as árvores, buscando orientação e proteção dos espíritos para garantir a harmonia entre o mundo físico e o reino espiritual. Para eles, Circadia é um lugar de descanso para as almas e

um domínio que inspira renascimento, simbolizando o eterno retorno.

Os ritos da ordem incluem a Celebração do Equinócio, um festival onde se plantam novas árvores em honra a Perséfone, e o Ritual das Sombras Sagradas, no qual os membros oferecem flores e frutos às dríades para garantir sua proteção e bênçãos. Os Iniciados de Perséfone também realizam o Santuário da Floresta Profunda, um ritual onde consagram árvores ancestrais como portais para Circadia, guardando-os contra forças que possam desequilibrar a natureza.

Graus

1º Círculo: Novos membros que aprendem sobre as práticas básicas de reverência e proteção à floresta, tornando-se sensíveis à presença espiritual das dríades.

2º Círculo: Membros intermediários que desempenham os rituais mais importantes da ordem e são responsáveis pela proteção dos portais naturais para Circadia.

3º Círculo: Iniciados avançados que possuem acesso aos conhecimentos espirituais mais profundos, incluindo o Ritual das Sombras Sagradas, e que intercedem diretamente junto às Dríades e aos espíritos do reino de Circadia.

Círculo Interno: Sábios espirituais que mantêm a conexão entre o mundo material e Circadia, guiando a ordem com as bênçãos de Perséfone e preservando os segredos mais antigos das florestas e dos ciclos da vida e da morte.

ORDENS MÍSTICAS

MOVIMENTO LÍQUIDO

Fundação: 1500 a.C., povos migratórios da Oceania.

Áreas de atuação: Ao longo da costa da Flórida (com os seminóis), nas Filipinas (especialmente entre os pala'wan), no litoral da Guiné-Bissau (entre os beafadas), em Madagáscar (com os vezos), e nas ilhas e costas do Pacífico (onde os moken e tonganos continuam sua tradição marítima). A ordem também se expande para o litoral do Brasil, onde os tupinambás mantêm uma ligação profunda com os manguezais, e nos Países Baixos, onde os flamengos exploram os ecossistemas úmidos e aprendem a domar as águas.

Principais povos: seminóis, flamengos, beafadas, moken, pala'wan, tupinambás, vezos, celebianos, tonganos.

Caminhos favoritos: Plantas e Água.

Principais personalidades: Tlāloc (deus da água e da fertilidade), Tangaloa (deus criador e guardião do pulotu), Yemoja (deusa das águas e da fertilidade), Maui (guardião das comunidades marítimas e da harmonia com os oceanos), Davy Jones (guardião místico das profundezas marinhas e dos mistérios do oceano).

Background: O Movimento Líquido teve sua origem nas práticas espirituais dos povos que viviam e dependiam dos manguezais para subsistência e sobrevivência. A vida nestes ambientes exige conhecimento das marés, das águas salobras e das complexas redes vegetais que sustentam um ecossistema vasto e vital. Os primeiros membros da ordem observavam e estudavam a resiliência das plantas e criaturas do manguezal, inspirando-se na capacidade da vegetação de prosperar entre dois mundos — água e terra. Os tupinambás e tonganos foram os primeiros povos a compartilhar entre si suas crenças sobre o poder espiritual do manguezal e a visão de Pulotu como um local sagrado de comunhão com as energias de plantas e águas.

Com o tempo, a ordem expandiu-se para incluir comunidades costeiras que praticavam atividades semelhantes, como pesca e migração fluvial, entre os beafadas, pala'wan, vezos, e moken. Esses povos contribuíram com suas próprias sabedorias para o crescimento da ordem, introduzindo técnicas de gomancia e expandindo os rituais de invocação e transformação no ambiente aquático.

Características: Os povos do Movimento Líquido compartilham uma reverência profunda pela flora e fauna dos manguezais, onde as raízes retorcidas e as águas misturadas se tornam o palco de rituais

sagrados. A relação entre plantas e água, simbolizada pelo poder da gomancia, é a chave para a prática espiritual da ordem, que busca emular a adaptabilidade dos manguezais e sua proteção contra o avanço das marés e das forças externas. A ordem utiliza as propriedades das plantas dos manguezais, como a mangue-vermelho e o mangue-branco, para realizar rituais de cura, purificação e proteção.

A myxapia, a criatura mística associada à ordem, é uma entidade que se mistura à água e à vegetação, simbolizando a fusão entre plantas e elementos aquáticos. Ela é o protetor dos manguezais e representa a essência dos ensinamentos da ordem: a habilidade de viver entre mundos e adaptar-se às condições mais desafiadoras. Os membros mais avançados da ordem invocam myxapia em rituais, permitindo-se fundir temporariamente com a vegetação e as águas para atingir o poder da gomancia.

A ordem realiza rituais especiais, como o Ritual das Raízes Salobras, onde os iniciados mergulham nas águas dos manguezais para receber visões do Pulotu e ampliar sua conexão com os elementos. O Cântico das Marés é uma cerimônia na qual os membros elevam orações ao myxapia, em que pedem sabedoria e resiliência. Outro rito importante é o Culto do Mangue, uma oferenda de plantas e frutos que representa a harmonia e o equilíbrio entre o mar e a terra.

Graus

3º Círculo: Iniciantes que aprendem as técnicas básicas de Gomancia e se conectam com a vegetação e as águas dos manguezais. São instruídos na arte de observar as marés e conhecer as plantas locais.

2º Círculo: Membros com habilidades intermediárias que realizam o Ritual das Raízes Salobras e têm o poder de manipular pequenas áreas de água e vegetação de forma simbiótica, praticando rituais de purificação e proteção.

1º Círculo: Membros avançados que podem invocar as myxapia e realizar rituais de alta Gomancia, incluindo a fusão temporária com as águas e vegetação dos manguezais para adquirir poderes de cura e controle sobre o manguezal.

Círculo Interno: Líderes espirituais da ordem que têm a capacidade de acessar diretamente o reino de Pulotu e receber orientação dos antigos espíritos do manguezal. Eles são os guardiões supremos dos segredos da ordem e da harmonia entre os mundos aquático e vegetal.

ORDENS MÍSTICAS

ORÁCULO DO MUNDO AZUL

Fundação: 1.000 a.C., florestas tropicais costeiras do Oceano Atlântico.

Áreas de atuação: Regiões tropicais e com grande biodiversidade, como a Amazônia, as florestas da África Central, o Sudeste Asiático (especialmente as selvas de Bornéu e da Indochina), e as ilhas do Pacífico.

Principais povos: maias, iorubás, khmers, kiribati, tupis, bantos, dayaks, papuanos.

Caminhos favoritos: Plantas e Animais.

Principais personalidades: Xibalba (o espírito das florestas), Olofi (deus da conexão universal), Itzamná (deus do céu e da sabedoria), Diri (guardião das criaturas da floresta).

Background: O Oráculo do Mundo Azul tem suas raízes em várias culturas nativas das florestas tropicais. As tradições maias e iorubás foram os pioneiros ao perceberem a importância espiritual da floresta tropical e seus habitantes, estabelecendo uma filosofia de união entre os reinos naturais e espirituais. Entre os iorubás, a floresta foi vista como uma morada de espíritos ancestrais, enquanto os maias acreditavam que a terra, as árvores e os animais eram manifestações do divino. Esses povos foram responsáveis por estabelecer a noção do Mundo Azul como um plano espiritual onde seres humanos, plantas e animais poderiam se comunicar e interagir de maneira transcendental.

Os fitantropos, seres místicos que se manifestam como uma mistura de humano, animal e planta, começaram a ser venerados como emissários do Mundo Azul durante esse período. A ordem se expandiu com o tempo, incorporando as tradições de outros povos da floresta, como os bantos, papuanos, tupis e dayaks, que compartilharam conhecimentos de como as plantas e os animais atuam como guias espirituais, oferecendo aos iniciados da ordem um caminho de sabedoria, cura e transformação espiritual.

Características: A característica definidora do Oráculo do Mundo Azul é a conexão profunda com a floresta tropical, um ambiente vibrante de biodiversidade e forças espirituais. A ordem reconhece que tanto as plantas quanto os animais são manifestações de espíritos ancestrais e formas de poder espiritual. Os membros praticam rituais que envolvem a comunicação com seres espirituais da floresta, realizando cerimônias de cura e sabedoria que aproveitam a força natural de ambos os reinos.

O Mundo Azul, o plano sobrenatural correspondente, é entendido como um espaço onde a vida e a morte estão entrelaçadas em um ciclo contínuo. As plantas e os animais desse mundo espiritual são vistos como seres vivos e conscientes, que podem oferecer orientação, cura e poder. O fitantropo, como a criatura mística da ordem, representa a fusão entre os humanos e as criaturas da floresta, sendo capaz de transitar entre os mundos físico e espiritual. Ele é considerado um protetor, guia e mensageiro.

Os rituais principais da ordem incluem a Cerimônia das Raízes, onde os iniciados se conectam com as árvores ancestrais da floresta e recebem visões do Mundo Azul; a Oferenda do Espírito Animal, em que os membros se transformam espiritualmente em animais da floresta para acessar seu poder e sabedoria; e o Canto da Floresta Azul, um ritual de meditação e conexão profunda com os espíritos das plantas e animais, que pode trazer cura física e espiritual.

Graus

3º Círculo: Iniciantes que começam a aprender sobre a sabedoria das plantas e animais. Eles iniciam sua jornada espiritual com rituais de purificação e reconhecimento da presença de seres espirituais na floresta.

2º Círculo: Membros intermediários que têm acesso a rituais mais profundos, como a Oferenda do Espírito Animal. Eles podem se comunicar com os espíritos animais e começar a desenvolver habilidades para se transformar espiritualmente.

1º Círculo: Xamãs e líderes espirituais que guiam os outros em sua jornada espiritual. Eles realizam rituais de alto nível e são capazes de entrar no Mundo Azul para obter sabedoria direta dos seres espirituais da floresta.

Círculo Interno: Líderes supremos da ordem, com a capacidade de invocar os maiores espíritos do Mundo Azul. Eles são os maiores guardiões da conexão entre o físico e o espiritual, guiando os outros em sua evolução espiritual.

ORDENS MÍSTICAS

ORDEM DE KALAIPAOHA

Fundação: aproximadamente no ano 1500 a.C., ilhas do Pacífico.

Áreas de atuação: Regiões do mundo com forte atividade vulcânica e uma conexão espiritual com a natureza, como a Ilha da Sicília, as Ilhas Havaianas, as Ilhas Canárias, algumas áreas do Japão e da África Oriental. A ordem mantém presença nas regiões vulcânicas das Filipinas, Sumatra, e em algumas áreas de Indonésia.

Principais povos: sicilianos, guanches, jōmon, havaianos, massais, aetas, lampungues.

Caminhos favoritos: Plantas e Arkanun.

Principais personalidades: Kalaipahoa (deus do veneno e do ciclo de vida e morte), Pele (deusa do vulcão e da criação e destruição), Amaterasu (deusa do sol e da renovação espiritual), Tanikawa (espírito da lava e da convergência espiritual).

Background: A Ordem de Kalaipahoa surgiu a partir da fusão de várias crenças nativas relacionadas ao poder espiritual da lava e das plantas que crescem em solo vulcânico. As culturas das Ilhas Havaianas, jōmon, e guanches foram as primeiras a estabelecer práticas espirituais baseadas na regeneração das terras vulcânicas, que poderiam ser tanto destrutivas quanto fecundas. Durante os tempos antigos, esses povos acreditavam que as erupções vulcânicas eram manifestações dos deuses que precisavam ser compreendidas e respeitadas, sendo capazes de trazer tanto a destruição quanto a nova vida. Os jubokko, árvores demoníacas que absorvem a alma das pessoas, eram vistas como símbolos dessa dualidade, representando tanto a morte quanto o poder da regeneração.

As tradições espirituais desses povos se misturaram quando os sacerdotes Sicilianos, atraídos pela força imensurável dos vulcões locais, começaram a incluir os conceitos de Lua-o-Milu e as plantas do vulcão em seus rituais secretos. Este foco na combinação da natureza (as plantas vulcânicas) com a magia de Lua-o-Milu levou à formação da ordem mística que se tornou a Ordem de Kalaipahoa, com seus membros praticando rituais de equilíbrio entre os ciclos da vida, morte e renovação. O nome da ordem, derivado de uma antiga palavra havaiana, representa o espírito do veneno e a ideia de que toda destruição pode gerar um novo começo.

Características: A Ordem de Kalaipahoa mantém uma profunda conexão com o jubokko, a árvore mística que representa o ciclo de vida e morte, que cresce nas terras vulcânicas. As plantas vulcânicas são de grande importância espiritual,

não apenas como símbolos de regeneração, mas também como elementos usados nos rituais da ordem. Os membros da ordem trabalham com plantas poderosas que só existem em solos ricos em lava, como certos musgos, líquenes e plantas raras que se desenvolvem em áreas de alta atividade vulcânica. Essas plantas são usadas em poções, elixires e amuletos que permitem aos praticantes aumentarem sua força espiritual, superar o medo e alcançar um estado elevado de consciência.

Lua-o-Milu, associado ao poder do éter e da magia natural, é essencial para a transformação das energias espirituais e naturais durante os rituais da ordem. Durante as cerimônias, os membros canalizam as energias vulcânicas e da lua para promover cura, desintoxicação e transição espiritual, aproveitando o poder das erupções vulcânicas como um símbolo da purificação espiritual. Eles acreditam que o vulcão, como o jubokko, é um elo entre o mundo físico e o sobrenatural, especialmente com a Lua-o-Milu, um plano espiritual conectado à morte.

Rituais significativos incluem o Ritual do Ciclo Vulcânico, onde os iniciados se expõem ao fogo e à lava em uma cerimônia de purificação que simboliza a morte e a ressurreição; a Oferenda de Lava, que consiste em oferecer sacrifícios simbólicos para as forças de criação e destruição da ordem; e o Canto da Criação, um ritual dedicado à invocação da energia do jubokko para garantir a prosperidade e o equilíbrio espiritual.

Graus

3º Círculo: Iniciantes que começam a aprender sobre as forças de destruição e regeneração que as plantas vulcânicas e a lava representam. Eles realizam rituais simples para se purificar e se conectar com as forças naturais do vulcão.

2º Círculo: Membros que possuem conhecimento intermediário e participam de rituais de maior profundidade, como a Oferenda de Lava e o Canto da Criação, sendo capazes de invocar a energia da lava para transitar entre os planos físico e espiritual.

1º Círculo: Xamãs e sacerdotes altamente respeitados, capazes de conduzir rituais complexos de regeneração espiritual e manipulação das energias vulcânicas, como o Ritual do Ciclo Vulcânico.

Círculo Interno: Líderes supremos da ordem, com a capacidade de controlar as energias vulcânicas em uma escala cósmica. Eles possuem habilidades sobrenaturais e espirituais capazes de transformar a morte e a vida em um ciclo contínuo de renovação.

ORDENS MÍSTICAS

TEMPLO HIBERPÓREO

Fundação: aprox. 5.000 a.C., regiões polares do norte da Terra.

Áreas de atuação: Áreas polares remotas, como o Círculo Polar Ártico, partes da Groenlândia, o Alasca, e as regiões do norte do Canadá. Pequenas comunidades e enclaves no norte da Escandinávia e Islândia.

Principal povo: dorset.

Caminhos favoritos: Plantas e Luz.

Principais personalidades: Bóreas (deus do vento gelado e da luz etérica), Aurora (deusa da luz do norte e guardiã do reino etérico), Njord (senhor do éter e da harmonia cósmica), Eir (mãe da cura etérica e protetora das plantas polares).

Background: O Templo Hiperbóreo tem suas origens nos primeiros cultos estabelecidos pelos dorset, um povo que habitava as regiões polares e tinha uma relação profunda com a luz que emanava da aurora boreal. Eles acreditavam que a luz boreal era um reflexo direto da energia do Reino Etérico, uma dimensão onde habitam seres de pura luz e energia cósmica. Durante séculos, esses povos observaram que a luz das auroras boreais não só iluminava a terra, mas também possuía propriedades espirituais que poderiam ser manipuladas para promover cura e equilíbrio. Em suas cerimônias, os dorset usavam plantas polares, que também estavam imbuídas da energia do Éter, para estabelecer um vínculo com esse reino.

A Ordem foi formalmente estabelecida quando os primeiros sacerdotes e xamãs dos dorset descobriram que a luz não era apenas uma manifestação visível, mas uma energia cósmica ligada a forças universais que podiam ser invocadas para curar e proteger. Através do estudo da aurora boreal e de rituais que envolviam a manipulação da luz polar e plantas etéricas, o Templo Hiperbóreo se expandiu para se tornar um centro de sabedoria espiritual. Os praticantes começaram a se conectar diretamente com o Reino Etérico, alcançando estados elevados de consciência e desenvolvendo rituais secretos que permitiam a transição entre os mundos físico e espiritual. Esses rituais foram passados ao longo dos séculos, criando uma ordem misteriosa e poderosa.

Características: A Ordem do Templo Hiperbóreo tem uma ligação única com o Éter, que é visto como uma força cósmica que permeia todo o universo, iluminando a terra através da luz polar e influenciando as plantas e os seres vivos. As plantas polares desempenham um papel crucial

nos rituais da ordem, especialmente as plantas que crescem apenas nas regiões mais geladas, como o musgo de ártico e certas espécies de líquenes. Estes vegetais, conhecidos por sua resiliência ao frio extremo e por suas propriedades energéticas, são usados para criar elixires e amuletos que conectam os iniciados com as forças do Reino Etérico.

A luz polar, vista na aurora boreal, é considerada um portal para o Reino Etérico, e a energia etérica que emana dessa luz é vista como capaz de purificar as energias negativas, curar os males espirituais e elevar a alma dos praticantes. Durante as cerimônias, os membros da ordem se expõem à luz da aurora para obter visões, curas ou até mesmo a sabedoria diretamente do Reino Etérico. Para os iniciados, a luz simboliza a purificação, enquanto as plantas polares ajudam a absorver e amplificar a energia etérica, tornando-os receptores poderosos das forças cósmicas.

Rituais importantes da ordem incluem a Cerimônia da Aurora, onde os praticantes se reúnem sob as luzes do norte para meditar e buscar visões espirituais; a Oração Etérica, uma prece de conexão com as forças do Reino Etérico; e o Ritual de Cura Polar, onde as plantas polares são usadas para curar doenças espirituais e físicas através do poder da luz. Durante esses rituais, a ordem busca equilibrar a energia de seus membros com a do cosmos, alcançando um estado de harmonia cósmica.

Graus

3º Círculo: Membros iniciantes que estão começando a aprender sobre a energia etérica e sua conexão com as plantas e a luz polar. Eles são treinados para meditar sob a aurora boreal e se familiarizar com o uso das plantas polares em rituais simples de purificação.

2º Círculo: Membros que têm conhecimento intermediário dos rituais e começam a realizar cerimônias mais complexas, incluindo o uso das plantas polares para curas espirituais e físicas, além de uma maior conexão com o Reino Etérico.

1º Círculo: Xamãs e sacerdotes altamente respeitados, capazes de conduzir rituais profundos e invocar a luz polar de maneira eficaz para curar e purificar. Eles são especialistas em transitar entre os planos físicos e espirituais.

Círculo Interno: Líderes espirituais supremos da ordem, com a capacidade de viajar livremente pelo Reino Etérico. São considerados quase divinos, com o poder de manipular a energia etérica para fins cósmicos, além de guiar toda a ordem em sua missão de equilíbrio entre os mundos físico e espiritual.

ORDENS MÍSTICAS

XAMÃS FÚNGICOS

Fundação: século VIII d.C., regiões frias e isoladas da taiga siberiana.

Áreas de atuação: Taigas do Norte da Rússia, Sibéria, e regiões da Escandinávia. No Hemisfério Sul, os pehuenches continuam a praticar a magia dos fungos nas montanhas andinas, enquanto os waitaha preservam tradições fúngicas nas florestas temperadas da Nova Zelândia.

Principais povos: neenoilno, samis, evenks, nivkh, pehuenches, waitaha.

Caminhos favoritos: Plantas e Trevas.

Principais personalidades: Mycena (deusa dos fungos e das sombras na Nova Zelândia), Atkuat (espírito da vegetação de gelo dos evenks e samis), Halla (senhora dos três véus dos pehuenches), Tāmati (o guardião das raízes da Nova Zelândia).

Background: A origem dos Xamãs Fúngicos remonta a um antigo pacto feito pelos povos da taiga e das florestas temperadas com as entidades espirituais que habitam a escuridão da terra. Esses povos começaram a perceber que certas plantas e fungos possuíam uma ligação sobrenatural com os mortos e com a energia das sombras. Através de rituais de iniciação, caçadores e curandeiros das tribos neenoilno, evenks e samis começaram a adentrar os reinos de sombras, guiados pelas entidades da floresta e protegidos pelas poderosas criaturas fúngicas como os Myconids, que lhes ensinavam o caminho para o Jábmiid-áibmu, o reino das almas e das trevas.

Com o tempo, a ordem dos xamãs se espalhou para outros povos que habitavam regiões de vegetação densa e selvagem, como os pehuenches no sul da América do Sul, e os waitaha, que viviam isolados nas florestas da Nova Zelândia. Em ambos os casos, essas comunidades desenvolveram rituais próprios para a comunicação com os Myconids e para o controle das forças de Jábmiid-áibmu. Essas práticas, em grande parte mantidas em segredo, envolviam o uso de fungos sagrados que proporcionavam aos xamãs visões e poderes curativos ou destrutivos.

Características: Os povos que formam a base dos Xamãs Fúngicos têm uma conexão profunda com os Myconids, criaturas fúngicas que possuem inteligência e habilidades místicas. Eles acreditam que as esporas dos fungos não são apenas uma fonte de nutrição, mas também um canal para as energias espirituais que atravessam os mundos. Esses xamãs desenvolvem habilidades como a manipulação de esporos fúngicos para curar, invocar espíritos ou até mesmo manipular os fluxos de energia vital das plantas. O uso dos

fungos em rituais como a comunicação com entidades em Jábmiid-áibmu é fundamental para os membros da ordem, pois o fungo é considerado o elo entre o mundo físico e o sobrenatural.

A vegetação correspondente à ordem é a taiga, com suas florestas densas e um clima severo. Para os povos como os evenks e neenoilno, a taiga é um lugar de mistério, onde cada árvore, pedra e cogumelo possui um significado espiritual. Para essas tribos, a habilidade de entender as mensagens contidas nas taigas e nas florestas temperadas é uma forma de sabedoria sagrada. Os rituais mais significativos incluem o uso de esporos fúngicos para acessar Jábmiid-áibmu e realizar curas com fungos ou até mesmo invocar entidades dos reinos das sombras.

O mundo sobrenatural correspondente, Jábmiid-áibmu, é um domínio repleto de mistério e assombração, governado por espíritos da morte e das sombras. Aqui, os Myconids e outros seres de fungos são os guias espirituais, ajudando os xamãs a interagir com os mortos e as energias das trevas. Os rituais da ordem muitas vezes envolvem viagens a esse reino, onde os xamãs devem se alinhar com as forças fúngicas e superar desafios espirituais para obter sabedoria ou poder. Entre os rituais mais significativos estão a Cerimônia dos Esporos (para invocar visões), o Ritual de Desintegração (para banir espíritos malignos), e a Dança da Fungos, que convoca os fungos para curar ou destruir.

Graus

3º Círculo: Membros iniciantes que estão começando a aprender os rituais de conexão com os fungos e as energias de Jábmiid-áibmu. Eles são responsáveis por coletar ingredientes fúngicos e realizar tarefas sob a supervisão dos mestres.

2º Círculo: Xamãs mais experientes que podem invocar espíritos menores ou realizar rituais de curas através dos fungos. Eles também são capazes de comunicar-se diretamente com entidades do mundo de Jábmiid-áibmu e explorar seus mistérios.

1º Círculo: Xamãs que alcançaram um profundo entendimento das forças fúngicas e têm a capacidade de realizar rituais poderosos, como a ressurreição de mortos ou a invocação de grandes entidades do mundo das sombras.

Círculo Interno: Membros supremos da ordem, que são considerados os mestres dos fungos e das sombras. Eles são capazes de atravessar os reinos de Jábmiid-áibmu à vontade, trazendo sabedoria e influência para a ordem. São seres de grande poder, quase divinos, cujas ações afetam os destinos dos mundos físico e espiritual.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

ÉTER (PLANTAS + LUZ)

ENTENDER ÉTER

Focus 1: O mago consegue sentir a presença de energia etérica nas plantas e identificar as que foram tocadas pela luz do Reino Etérico. Ele distingue entre vegetações comuns e aquelas que carregam traços etéricos. Suas percepções são limitadas a um raio curto ao seu redor.

Focus 2: É possível detectar vestígios da energia do Reino Etérico em uma área maior, percebendo a ligação entre a fotossíntese e o fluxo etérico nas plantas. O mago consegue vislumbrar por alguns segundos ecos etéricos de eventos passados envolvendo luz solar intensa. A sensibilidade aumenta, permitindo uma percepção mais detalhada dos níveis de energia etérica no ambiente.

Focus 3: O mago enxerga resquícios das interações entre plantas e luz etérica de forma mais clara e pode identificar locais marcados pela passagem dos Hiperbóreos. Ele consegue mapear o caminho de energia etérica através das plantas de uma floresta. Essa percepção alcança o suficiente para identificar padrões etéricos até em reinos mais distantes, como os sonhos ou a penumbra.

Focus 4: O mago compreende os complexos fluxos de energia etérica que conectam plantas e luz de maneira quase instintiva, permitindo-lhe interpretar sinais e visões sobre o Reino Etérico. Ele consegue rastrear movimentos etéricos a longa distância e obter visões breves do Reino Etérico. Em ambientes repletos de energia etérica, suas visões se ampliam para o futuro imediato.

Focus 5: A compreensão do mago sobre o Reino Etérico é tão profunda que ele percebe o propósito e a origem das plantas etéricas ao seu redor. Ele enxerga interações ocultas entre as plantas e a luz etérica, incluindo seus efeitos sobre seres vivos próximos. A qualquer momento, ele pode projetar seu campo de visão ao longo de grandes distâncias, acompanhando a energia etérica como uma rede viva.

Focus 6: O mago atinge um entendimento pleno da energia etérica e é capaz de ler as plantas que canalizam essa energia como pergaminhos de conhecimento divino. Ele pode ver, sentir e até ouvir o fluxo etérico do Reino Etérico, interpretando o tempo e espaço em relação às interações entre a energia e os seres vivos. As visões do Reino Etérico são nítidas e constantes.

CRIAR ÉTER

Focus 1: O mago é capaz de produzir uma leve luminescência etérica em uma pequena planta, aumentando temporariamente a energia em suas folhas. A criação de matéria etérica é pequena e dura apenas alguns minutos. Essa criação só funciona em locais bem iluminados.

Focus 2: Ele pode gerar pequenas quantidades de seiva etérica, dando uma tonalidade reluzente a flores ou frutos em um raio próximo. Pode criar ou fazer brotar plantas menores com uma leve energia do Reino Etérico. Em dias ensolarados, ele consegue aumentar a produção etérica e manter a criação por várias horas.

Focus 3: O mago cria arbustos e plantas pequenas que emitem uma luz etérica suave, sobrevivendo em ambientes sombreados. As plantas geradas possuem uma conexão superficial com o Reino Etérico e reagem à presença de seres espirituais. Essa energia etérica tem um efeito restaurador sutil para quem entrar em contato com as plantas.

Focus 4: Ele é capaz de criar árvores medianas que carregam uma essência pura do Reino Etérico, proporcionando luz própria mesmo na escuridão total. Essas plantas começam a manifestar pequenas características dos Hiperbóreos, como folhas de energia pulsante e ramos robustos. A energia etérica gerada é intensa e duradoura, nutrindo o ambiente ao seu redor.

Focus 5: O mago pode gerar uma árvore ou planta grande que brilha com uma luz solar etérica, espalhando energia restauradora para qualquer criatura que toque suas folhas. A planta criada se comporta como âncora entre o mundo físico e o Reino Etérico, atraindo energia e mantendo o ambiente em harmonia. Essas criações duram indefinidamente e se tornam focos de luz etérica em áreas escuras.

Focus 6: Ele consegue criar plantas monumentais que emitem uma energia etérica muito intensa e atraem espíritos do Reino Etérico para seu tronco. As plantas geradas são portais vivos que conectam diretamente ao Reino Etérico e exibem traços físicos dos Hiperbóreos. Essas criações possuem inteligência limitada, comunicando-se mentalmente com o criador e agindo como guardiãs do ambiente.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR ÉTER

Focus 1: O mago controla a direção do crescimento de plantas pequenas e direciona uma quantidade sutil de luz etérica para dentro delas. Ele pode fazer com que mudem de cor temporariamente, brilhando levemente. O controle é limitado a pequenas áreas e a uma duração curta.

Focus 2: Ele pode manipular plantas maiores e atrair uma quantidade maior de luz etérica, intensificando seu brilho por alguns minutos. As plantas respondem a seus comandos básicos, como inclinar-se ou liberar aromas específicos. Esse controle estende-se a uma área um pouco maior e a movimentos mais complexos.

Focus 3: O mago comanda o movimento de plantas médias e consegue sincronizar seu brilho com o ritmo etérico ao redor. Ele é capaz de moldar suas formas e criar passagens ou barreiras vegetais temporárias. Em locais com alta energia etérica, suas plantas conseguem até reagir aos movimentos de criaturas próximas.

Focus 4: Ele pode controlar o crescimento e os movimentos de grandes plantas e árvores, formando estruturas complexas que canalizam luz etérica em padrões rítmicos. As plantas respondem com mais precisão, até assumindo formas defensivas e seguindo comandos específicos. A intensidade de controle é tal que ele cria uma “rede viva” de energia etérica.

Focus 5: O mago consegue manipular árvores e vegetações em grande escala, fazendo-as dançar e adaptar sua forma ao ambiente. Suas plantas podem canalizar luz etérica de maneira que gerem calor ou proteção espiritual, repelindo seres sombrios. Ele pode controlar a vegetação com movimentos complexos e independentes, criando padrões de luz e sombra místicos.

Focus 6: Ele obtém controle total sobre um vasto campo de plantas, manipulando sua forma, energia etérica e cor com extrema precisão. Essas plantas adquirem temporariamente propriedades dos Hiperbóreos, funcionando como guardiães com luz intensa e resistência sobrenatural. O mago manipula a energia etérica como uma extensão de seu próprio corpo, tornando-se uma presença viva e dominante no ambiente.

FERTILIDADE (PLANTAS + TERRA)

ENTENDER FERTILIDADE

Focus 1: O mago percebe variações de energia nas plantas rasteiras e no solo ao redor. Consegue identificar se um terreno é fértil ou árido apenas observando o crescimento do musgo e do líquen. Seu entendimento é limitado a uma área pequena e a informações superficiais sobre a energia presente.

Focus 2: Ele começa a ver os padrões de crescimento de musgo e líquen como um “mapa” da energia terrestre. Pode interpretar sinais básicos sobre a saúde do solo e a presença de energia espiritual ligada aos Vanir. O alcance de sua percepção se amplia, permitindo que ele sinta mudanças sutis no equilíbrio do ambiente.

Focus 3: O mago detecta mais detalhadamente as influências de Vanaheim no solo e na vegetação rasteira. Ele consegue distinguir entre tipos de energia espiritual e entender como cada uma influencia o crescimento do musgo e do líquen. Em ambientes naturais, percebe a presença de seres etéreos menores, como espíritos da terra e vegetação.

Focus 4: Ele compreende a complexa rede de energia que liga o solo fértil a Vanaheim, enxergando conexões invisíveis entre plantas, solo e planos divinos. Pode obter visões de eventos passados que deixaram marca na terra e nas plantas ao seu redor. Sua capacidade de adivinhação permite detectar, com precisão, locais especiais de poder.

Focus 5: O mago consegue ver claramente os sinais deixados pelos Vanir e interpretar suas mensagens através da disposição das plantas rasteiras e do solo. Ele enxerga breves visões de Vanaheim e compreende a energia primordial que emana do reino divino para o solo. Essa compreensão permite até interpretar sinais proféticos em relação a mudanças naturais.

Focus 6: Ele atinge um nível profundo de entendimento sobre o solo e o musgo, vendo-o como uma extensão de Vanaheim. Consegue desvendar os segredos do solo e sentir os pensamentos antigos dos Vanir sobre o ambiente ao seu redor. Sua vidência é clara e constante, revelando tanto o passado quanto o futuro em relação à energia da terra e dos vegetais.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CRIAR FERTILIDADE

Focus 1: O mago consegue fazer brotar musgo e líquen em áreas pequenas, nutrindo o solo para garantir que a vegetação sobreviva. A criação é limitada a superfícies porosas e dura apenas por algumas horas. Esse musgo e líquen exalam a sensação de fertilidade.

Focus 2: Ele é capaz de fazer com que sementes germinem em solo árido e criar musgo que permanece por um dia, mesmo em superfícies secas. As plantas geradas possuem um toque de energia espiritual, proporcionando leve vitalidade ao solo. Pode gerar vegetação rasteira que cria uma sensação de acolhimento natural.

Focus 3: O mago pode criar áreas extensas de musgo, líquen e vegetação rasteira que mantêm a umidade e a fertilidade por vários dias. As plantas possuem um toque de energia de Vanaheim e atraem pequenos seres espirituais do solo. Esse musgo se adapta bem em ambientes hostis, protegendo o solo contra erosão.

Focus 4: Ele pode criar vegetações densas, com musgo e líquen nutrindo o solo e protegendo grandes áreas da degradação. As plantas possuem uma energia conectada aos Vanir, proporcionando recuperação ambiental e atraindo seres etéreos maiores. Sua criação tem características de proteção natural, repelindo forças nocivas.

Focus 5: O mago cria musgo e líquen que se espalham rapidamente e absorvem a energia da terra, proporcionando vigor extraordinário ao solo. Essas plantas geram uma ligação intensa com Vanaheim, nutrindo o ambiente e atraindo bênçãos divinas dos Vanir. O efeito é tão forte que a vegetação criada pode se tornar habitat para seres divinos menores.

Focus 6: Ele consegue gerar campos imensos de musgo e líquen que se comportam como um portal de energia para Vanaheim. As plantas criadas possuem uma presença espiritual própria, tornando-se guardiãs do ambiente e ligando-se diretamente aos Vanir. Essas criações se tornam partes permanentes do ambiente e revitalizam ecossistemas inteiros.

CONTROLAR FERTILIDADE

Focus 1: O mago consegue controlar o crescimento de pequenos tufo de musgo e líquen, direcionando-os para cobrir áreas específicas. Ele pode fazer com que as plantas mudem ligeiramente de cor e forma para sinalizar perigo ou proteção. A manipulação é temporária e limitada a um pequeno espaço.

Focus 2: Ele pode expandir áreas de musgo e líquen para cobrir superfícies maiores e proteger o solo de condições climáticas adversas. As plantas seguem seus comandos básicos, crescendo rapidamente ou movendo-se lentamente para onde forem necessárias. Ele consegue proteger superfícies de intempéries leves e controlar a direção do crescimento.

Focus 3: O mago comanda musgos e líquens para formar coberturas densas e controlar a umidade de uma área. As plantas criam barreiras naturais para impedir a entrada de energia negativa. Sua manipulação permite até criar padrões simbólicos no solo, ligados à tradição da agrimancia.

Focus 4: Ele manipula o musgo e o líquen com precisão, formando redes de vegetação que criam barreiras protetoras contra forças espirituais hostis. Essas plantas obedecem a comandos complexos, como se aglomerarem para formar escudos naturais. O musgo gerado canaliza energia do solo e age como uma proteção física e espiritual.

Focus 5: O mago consegue expandir o musgo e o líquen para moldar estruturas defensivas em grande escala, como muros vegetais e coberturas para abrigos. A vegetação se move a seu comando, criando padrões de energia e repelindo seres hostis que não respeitam Vanaheim. A conexão com os Vanir fortalece as plantas, tornando-as mais resilientes e vigorosas.

Focus 6: Ele atinge o controle pleno do musgo e líquen em vasta área, moldando-o em formas defensivas ou espirituais para proteger o ambiente. As plantas agem como extensões de Vanaheim e obedecem a ele com inteligência limitada, repelindo até criaturas invasoras. Sua manipulação pode até recriar padrões de poder divino no solo, purificando o local e alinhando-o com o Vanaheim.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

FUNGOS (PLANTAS + TREVAS)

ENTENDER FUNGOS

Focus 1: O mago sente a presença de fungos e organismos próximos, identificando tipos básicos e seus ciclos de vida. Ele percebe sinais sutis de decomposição e as influências espirituais associadas a áreas sombrias. Seu entendimento é limitado a uma pequena área e a fungos de crescimento comum.

Focus 2: Ele percebe a rede micorrízica subterrânea e as conexões entre plantas e fungos no solo. Pode identificar a energia vital que passa entre os seres vivos no solo, especialmente em ambientes úmidos e sombrios. A visão espiritual sobre a comunicação entre plantas e fungos emerge.

Focus 3: O mago compreende a influência de Jábmiid-áibmu sobre a terra e os fungos, enxergando sinais de fungos anômalos ou de poder espiritual. Ele sente a presença de Myconids nas proximidades e detecta suas atividades como sombras sutis na rede micorrízica. A micomancia revela eventos passados ligados ao ambiente.

Focus 4: Ele tem uma visão detalhada da rede micorrízica e entende como ela transporta energia e informações no solo, vendo fragmentos de Jábmiid-áibmu em sua mente. Consegue perceber a presença de forças escuras ou espíritos hostis próximos aos fungos. Sua vidência o conecta a pequenos segredos de Jábmiid-áibmu.

Focus 5: O mago pode ver fragmentos do reino de Jábmiid-áibmu e compreender o papel dos fungos como portais para energias do submundo. Ele sente as intenções dos Myconids e sua influência espiritual sobre o ambiente ao redor. Sua percepção atravessa o solo, captando resquícios de vida e morte que alimentam a rede micorrízica.

Focus 6: Ele possui entendimento profundo sobre os fungos como intermediários entre o mundo físico e Jábmiid-áibmu. Consegue ouvir a “voz” dos Myconids e entender suas mensagens em forma de visões etéreas sobre o ciclo da vida e da morte. Sua vidência permite enxergar eventos passados, presentes e futuros interligados à energia do subsolo.

CRIAR FUNGOS

Focus 1: O mago é capaz de fazer pequenos fungos brotarem, criando colônias simples em superfícies úmidas. Ele pode gerar fungos com propriedades básicas de decomposição, como cogumelos e mofo. As criações são modestas e desaparecem após algumas horas.

Focus 2: Ele consegue cultivar fungos que duram mais e possuem leves traços de energia espiritual, capazes de absorver pequenas quantidades de energia ao redor. Pode criar fungos com propriedades curativas básicas ou decompositoras para solo infértil. A criação é duradoura e se integra ao ambiente.

Focus 3: O mago cria fungos robustos e simbióticos que conectam o ambiente local à rede micorrízica, aumentando a vitalidade do solo. Os fungos gerados possuem uma ligação sutil com Jábmiid-áibmu, trazendo um toque de proteção espiritual para o ambiente.

Focus 4: Ele é capaz de criar fungos com habilidades especiais de absorção e retenção de energia espiritual negativa. Esses fungos contêm uma energia densa e possuem propriedades mágicas que os conectam à presença dos Myconids. A vegetação fúngica se espalha e permanece no local, fortalecendo o solo e repelindo forças hostis.

Focus 5: O mago pode gerar fungos que se espalham amplamente, formando uma rede de comunicação oculta através da micorriza, conectada a Jábmiid-áibmu. Esses fungos têm uma ligação espiritual forte, servindo como antenas para os Myconids, e protegem a área contra invasores espirituais. Sua criação gera um efeito duradouro no ambiente, atraindo uma atmosfera de paz sombria.

Focus 6: Ele é capaz de criar colônias vastas e permanentes de fungos que servem como verdadeiros portais para o reino de Jábmiid-áibmu. Esses fungos agem como protetores espirituais e energéticos, canalizando o poder do submundo e se tornando guardiões do ambiente. As criações possuem inteligência rudimentar e reagem a ameaças espirituais de forma independente.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR FUNGOS

Focus 1: O mago controla o crescimento e a direção de pequenos fungos, guiando-os para cobrir superfícies específicas. Ele pode manipular os fungos para mudar levemente de cor ou se expandir em padrões simples. A manipulação é temporária e limitada a um espaço pequeno.

Focus 2: Ele controla o movimento e a expansão de fungos em áreas maiores, guiando-os para cobrir e proteger o solo ao redor. O mago consegue moldar os fungos em formas simbólicas e fazer com que eles emitam energia espiritual leve. Esse controle proporciona uma barreira de proteção natural que dura até o nascer do sol.

Focus 3: O mago consegue fazer com que os fungos se movam e envolvam áreas específicas, formando coberturas para proteção e ocultação. Ele pode usar os fungos para selar entradas ou criar camadas espessas que absorvem energia ao redor. Esse controle permite até criar círculos de fungos com funções mágicas, como proteção contra espíritos hostis.

Focus 4: Ele controla fungos em grande quantidade, formando barreiras robustas que impedem a passagem de entidades espirituais agressivas. Os fungos agem como escudos e filtros, atraindo e absorvendo energias negativas ao seu redor. Seu controle permite que os fungos formem símbolos protetores de Jábmiid-áibmu, criando zonas sagradas.

Focus 5: O mago pode manipular vastas áreas de fungos para moldar estruturas defensivas e barreiras energéticas duradouras. Ele usa os fungos como uma extensão de sua vontade, cobrindo superfícies, criando passagens ocultas e enfeitiçando o ambiente contra espíritos maléficos. A influência dos Myconids fortalece as barreiras e torna a área protegida.

Focus 6: Ele atinge o controle pleno sobre os fungos, moldando-os para criar uma defesa espiritual ativa e expansiva. Os fungos agem de forma independente sob seu comando, interceptando e repelindo qualquer força indesejada. Seu domínio permite que os fungos funcionem como sentinelas, comunicando-se com o mago e com Jábmiid-áibmu para proteger o ambiente.

CIRCADIA (PLANTAS + SPIRITUM)

ENTENDER CIRCADIA

Focus 1: O mago percebe as sutis mudanças rítmicas nas plantas e sente quando estão em seu ciclo máximo de energia. Ele capta a presença de espíritos vegetais próximos, identificando áreas onde a energia de Circadia é mais forte. Sua percepção é restrita a um ambiente pequeno e aos ritmos mais simples.

Focus 2: Ele sente o fluxo do ciclo circadiano em árvores e vegetação ao seu redor, compreendendo melhor o momento de maior vitalidade e o de repouso nas plantas. A visão espiritual revela fragmentos da presença das Dríades em áreas mais sagradas ou protegidas. Começa a distinguir a aura das plantas com potencial enteógeno.

Focus 3: O mago consegue perceber detalhes da relação entre as plantas e os espíritos ao redor, identificando as plantas que têm uma conexão mais direta com Circadia. Ele sente quando uma Dríade está se manifestando ou se comunicando através de uma planta próxima. Sua compreensão dos ciclos é tão refinada que ele consegue prever mudanças na energia espiritual do ambiente.

Focus 4: Sua percepção abrange a harmonia entre o ciclo circadiano das plantas e o mundo espiritual, conectando-se a florestas inteiras ou regiões com grandes concentrações de vegetação. Ele sente o fluxo de energia dos espíritos vegetais e visualiza passagens para Circadia onde a magia natural é mais intensa. Através de vidência, pode captar fragmentos de comunicação entre Dríades.

Focus 5: O mago entende o ciclo completo das plantas em sua relação com o mundo dos espíritos, percebendo manifestações e intenções de Dríades de maneira clara. Ele acessa vislumbres do reino de Circadia e sente a presença de plantas com propriedades enteógenas mais intensas. Sua percepção inclui o entendimento de ritmos vegetais profundos, capazes de alterar a energia do ambiente.

Focus 6: Ele compreende perfeitamente os ciclos circadianos e suas ligações com Circadia, vendo e ouvindo Dríades e Ninfas que se manifestam ao redor. Sua vidência permite entender passagens e portais para Circadia e perceber mensagens espirituais enviadas pelos espíritos vegetais. Sua compreensão inclui as intenções e humores das entidades espirituais, facilitando a comunicação com elas.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CRIAR CIRCADIA

Focus 1: O mago consegue fazer brotar pequenas plantas conectadas ao ciclo circadiano, sintonizadas com o ritmo natural do ambiente. Ele cria plantas com propriedades calmantes ou estimulantes, que emitem leves auras espirituais. Suas criações duram pouco tempo, especialmente em áreas sem grande energia natural.

Focus 2: Ele é capaz de gerar plantas que exalam uma aura leve de enteogenia, afetando o humor dos seres próximos e abrindo um canal de energia espiritual. Pode cultivar plantas com flores e folhas que alteram os ritmos de sono e vigília quando usadas em infusões. Suas criações se mantêm vivas e espiritualmente ativas por um período prolongado.

Focus 3: O mago cria arbustos e árvores pequenas que possuem propriedades enteógenas mais profundas, induzindo visões espirituais leves em quem interage com elas. Essas plantas têm uma ligação com Circadia e atraem Dríades para áreas próximas. Sua criação gera uma influência perceptível no ritmo do ambiente, promovendo harmonia espiritual.

Focus 4: Ele cria vegetação densa que emite uma aura espiritual poderosa, conectando o ambiente a Circadia e tornando-o favorável à manifestação de Dríades. As plantas criadas possuem propriedades enteógenas fortes e proporcionam visões de paisagens e seres do reino espiritual. A vegetação se mantém por longos períodos, integrando-se ao ciclo circadiano do local.

Focus 5: O mago pode gerar árvores ou uma floresta pequena que atua como ponto de acesso para Circadia, permitindo vislumbres do reino espiritual. A vegetação tem poderes enteógenos profundos, desencadeando experiências espirituais intensas e abrindo canais de comunicação com Dríades. Essas criações moldam a energia local, tornando-a mais receptiva ao mundo espiritual.

Focus 6: Ele é capaz de criar uma vegetação vasta e rica em propriedades enteógenas, formando um elo duradouro com Circadia e atraindo espíritos vegetais para o local. As plantas têm uma inteligência rudimentar e reagem à presença de seres com afinidade espiritual. Sua criação permanece ativa, servindo como portais naturais para a comunicação entre o plano físico e Circadia.

CONTROLAR CIRCADIA

Focus 1: O mago controla o crescimento e o ritmo de pequenas plantas, acelerando ou desacelerando seu ciclo circadiano levemente. Ele pode alterar a aparência de folhas e flores, ajustando sua posição em resposta à luz. Esse controle permite que a planta emita uma leve aura espiritual, que afeta suavemente o ambiente.

Focus 2: Ele controla o ritmo circadiano de plantas maiores, sincronizando-as com seu ambiente ou mudando seu ciclo para se adaptar a diferentes condições. Pode usar o controle para induzir a planta a liberar um efeito enteógeno suave ao redor, inspirando tranquilidade ou alerta nos que estiverem próximos. A manipulação permite sintonizar a planta com energias espirituais de baixa intensidade.

Focus 3: O mago controla grupos de plantas, ajustando seu ciclo circadiano para criar uma área de energia espiritual favorável à meditação e ao contato com o mundo espiritual. Ele pode induzir as plantas a liberarem propriedades enteógenas para desencadear visões leves em quem entra na área. Esse controle afeta o ambiente, proporcionando uma harmonia natural e espiritual.

Focus 4: Ele controla vastas áreas de vegetação, ajustando o ciclo circadiano para alinhar as plantas com o reino de Circadia, criando uma forte conexão espiritual. As plantas controladas liberam uma aura enteógena intensa, induzindo experiências visionárias sobre o mundo espiritual. Sua manipulação da vegetação cria um campo espiritual de proteção e atração para Dríades.

Focus 5: O mago pode controlar a vegetação de uma floresta pequena, tornando-a um local de passagem espiritual para Circadia e gerando efeitos enteógenos profundos. As plantas controladas agem como um canal para os ritmos e espíritos de Circadia, induzindo estados alterados de consciência em seres próximos. Seu controle torna o ambiente altamente favorável para manifestações de espíritos vegetais.

Focus 6: Ele atinge controle pleno sobre vastas áreas de vegetação, alterando os ciclos circadianos para harmonizar inteiramente o local com Circadia e a energia das Dríades. A vegetação emite efeitos enteógenos poderosos e reage à presença de entidades espirituais, facilitando comunicações e experiências místicas. Seu controle cria um elo duradouro com Circadia, protegendo e abençoando o ambiente como um santuário espiritual.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

FUMIGAÇÃO (PLANTAS + AR)

ENTENDER FUMIGAÇÃO

Focus 1: O mago percebe a interação entre o vento e a vegetação ao seu redor, captando sinais sutis de movimento. Ele começa a ler a direção do vento e notar como ele carrega partículas espirituais das plantas. Sua sensibilidade o permite captar pequenas flutuações no ar que revelam a presença de espíritos próximos.

Focus 2: Ele compreende como o vento afeta as plantas e como suas sementes e pólen são transportados para terrenos férteis. Através da fumaça de uma folha queimada, ele obtém breves visões sobre a presença de Ngen-Winkul na área. Sua percepção do ar se estende, permitindo que sinta mudanças espirituais sutis.

Focus 3: O mago pode distinguir padrões de vento que favorecem a polinização e reconhece áreas que atraem a energia dos Ngen-Winkul. Ao observar a fumaça de elementos vegetais, ele começa a ver fragmentos do plano de Kürüf Mapu. Sua compreensão dos movimentos aéreos permite que ele detecte com precisão entidades espirituais no ambiente.

Focus 4: Ele entende o ritmo de circulação do ar entre montanhas e planícies, captando como ele conecta as plantas e espíritos da região. Através da santitifomancia, consegue ver as energias de Kürüf Mapu e compreender mensagens dos Ngen-Winkul. Sua percepção permite visualizar pontos de encontro entre o plano físico e espiritual.

Focus 5: O mago compreende profundamente o papel do vento na fertilidade e expansão da vegetação e percebe quando Kürüf Mapu toca o mundo físico. Ele vê figuras dos Ngen-Winkul na fumaça e entende suas intenções e influências na área. Sua vidência aérea revela até mesmo ciclos de mudança climática espiritual.

Focus 6: Ele tem uma compreensão plena das correntes de ar e de sua ligação espiritual com plantas e espíritos, vendo o Kürüf Mapu através da fumaça como um reflexo claro do mundo espiritual. Sua vidência permite uma comunicação direta com os Ngen-Winkul, interpretando mensagens e sinais complexos transmitidos pelo ar. Seu conhecimento inclui os ciclos maiores do vento e da vegetação que regem o equilíbrio espiritual.

CRIAR FUMIGAÇÃO

Focus 1: O mago é capaz de criar correntes de ar que carregam sementes leves, auxiliando na polinização em pequena escala. Ele pode gerar uma brisa leve, impregnada com uma sutil energia espiritual. Essas correntes desaparecem rapidamente, mas deixam um frescor espiritual no ambiente.

Focus 2: Ele consegue criar redemoinhos que carregam folhas e pétalas em um pequeno raio, atraindo a atenção de espíritos vegetais. A fumaça de plantas queimadas que ele gera tem leves propriedades claridentes, mostrando breves vislumbres de eventos próximos. Suas criações de ar e fumaça se mantêm por um período mais longo e são impregnadas de uma presença espiritual.

Focus 3: O mago cria ventos de média intensidade que espalham sementes e pólen a longas distâncias, cobrindo uma grande área com uma aura espiritual. A fumaça de suas criações vegetais exala uma forte energia santitifomântica, revelando cenas de Kürüf Mapu. Suas criações de vento são autossuficientes e mantêm uma conexão visível com o plano espiritual.

Focus 4: Ele pode gerar correntes de ar intensas que transportam folhas e pétalas em uma dança espiritual, criando um ambiente onde espíritos vegetais se sentem atraídos a aparecer. A fumaça gerada pelas plantas queima com poder divinatório, permitindo visões profundas de Kürüf Mapu e dos Ngen-Winkul. Seu vento é carregado de energia espiritual que favorece manifestações dos espíritos.

Focus 5: O mago gera ventos poderosos e redemoinhos que transportam material vegetal e criam uma aura espiritual no ambiente, com efeitos protetores e férteis. A fumaça exala imagens nítidas de Kürüf Mapu e proporciona um elo visual direto com os Ngen-Winkul. Suas criações são duradouras, impregnando a área com uma atmosfera de reverência espiritual.

Focus 6: Ele cria tempestades espirituais de folhas e pólen que fertilizam e protegem o solo, chamando diretamente os Ngen-Winkul para se manifestarem. A fumaça de plantas queimadas revela visões detalhadas de Kürüf Mapu e mensagens claras dos espíritos, tornando-se um elo de comunicação com o plano espiritual. Seu domínio permite gerar redemoinhos e correntes de ar espirituais que permanecem como guardiões da área.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR FUMIGAÇÃO

Focus 1: O mago controla o movimento de brisas leves que transportam pequenas quantidades de pólen e sementes, direcionando-as para locais específicos. Ele pode manipular a fumaça de folhas queimadas, direcionando-a para criar formas simples que revelam um presságio. Seu controle é limitado a pequenas áreas e requer forte concentração.

Focus 2: Ele consegue direcionar correntes de ar que transportam folhas e pólen para áreas maiores, criando pequenos redemoinhos com aura espiritual. Ao controlar a fumaça, ele forma símbolos rudimentares que oferecem respostas simples em práticas de santitificância. Seu controle é mais estável, afetando o ambiente espiritual ao seu redor.

Focus 3: O mago manipula ventos de média intensidade que transportam material vegetal em redemoinhos suaves, criando áreas onde a energia espiritual flui naturalmente. Ele controla a fumaça de ervas queimadas, desenhando formas espirituais mais complexas que mostram fragmentos de Kürüf Mapu.

Focus 4: Ele controla ventos intensos que carregam folhas e pétalas em trajetórias precisas, formando uma dança de elementos espirituais visíveis para quem observa. Ao manipular a fumaça, ele revela cenas detalhadas e mensagens de Kürüf Mapu, possibilitando adivinhações complexas. Sua habilidade afeta o clima espiritual, favorecendo manifestações de Ngen-Winkul.

Focus 5: O mago controla tempestades locais de vento e material vegetal, usando-as para guiar e proteger áreas inteiras, impregnando o ambiente com uma energia espiritual intensa. Sua manipulação da fumaça é tão precisa que consegue mostrar visões claras de Kürüf Mapu e guiar quem busca sabedoria espiritual. Seu controle é forte o suficiente para influenciar o equilíbrio entre os reinos físico e espiritual.

Focus 6: Ele controla amplas áreas com correntes de ar poderosas, criando uma verdadeira dança de folhas e sementes que canaliza a presença dos Ngen-Winkul e fortalece a conexão com Kürüf Mapu. A fumaça se transforma em visões detalhadas do plano espiritual e em mensagens poderosas dos espíritos, servindo como uma janela para o outro mundo. Seu domínio permite influenciar profundamente as energias da região, tornando o local um ponto de encontro entre os reinos físico e espiritual.

MUNDO AZUL (PLANTAS + ANIMAIS)

ENTENDER MUNDO AZUL

Focus 1: O mago desenvolve uma percepção sensível das relações entre plantas e animais, notando sinais de simbiose natural. Ele percebe como certos organismos adquirem características de ambos os reinos, sentindo uma energia única ao seu redor. A percepção dessas interações traz pequenos insights sobre o equilíbrio ecológico e como isso é afetado pelo Mundo Azul.

Focus 2: Ele compreende as relações simbióticas em maior profundidade, percebendo traços de mixotrofismo nos organismos que encontra. Sua sensibilidade à presença de seres do Mundo Azul aumenta, permitindo que sinta a aura das criaturas meio-vegetal, meio-animal. Através da observação, ele consegue captar indícios de fitantropia em seres vivos.

Focus 3: O mago distingue as energias e traços compartilhados entre flora e fauna, reconhecendo padrões que indicam transformação, como os de Fitantropos. Ele consegue pequenas visões do Mundo Azul através de sonhos ou estados meditativos, onde sente a presença de seres hibridizados. Sua compreensão dos ciclos entre plantas e animais permite prever comportamentos ecológicos e energéticos ao seu redor.

Focus 4: Ele percebe uma conexão profunda com o Mundo Azul, notando como plantas e animais compartilham energias essenciais que sustentam a vida. O mago pode ver traços da maldição dos Fitantropos em pessoas e animais afetados, detectando a essência transformadora no sangue ou seiva. Sua visão espiritual permite ver o entrelaçamento dos planos e como o Mundo Azul afeta o mundo físico.

Focus 5: A compreensão do mixotrofismo permite que ele identifique detalhes complexos de criaturas entrelaçadas, como Fitantropos, e prever a influência deles na natureza. O mago vislumbra o Mundo Azul em maior profundidade, vendo detalhes da fauna e flora hibridizadas, e entende sua interação com o mundo humano. Ele interpreta sinais de zoofitomancia com clareza, identificando mensagens complexas do plano paralelo.

Focus 6: Ele tem uma visão clara e abrangente da ecologia entre plantas e animais, compreendendo totalmente o ciclo de transformação que une o Mundo Azul à Terra. Seus insights sobre fitantropia são precisos, permitindo-lhe prever transformações iminentes e seus efeitos. Ele percebe o Mundo Azul como um reflexo natural do próprio mundo, entendendo o papel das criaturas híbridas na manutenção de ambos os reinos.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CRIAR MUNDO AZUL

Focus 1: O mago consegue fazer pequenas criações que combinam traços de plantas e animais, como musgos que produzem odores ou flores que atraem insetos específicos. Suas criações têm uma aparência sutilmente híbrida, despertando curiosidade e atraindo atenção de outras criaturas. Esses organismos permanecem ativos por um breve período, interagindo com o ambiente como uma simbiose simples.

Focus 2: Ele gera organismos que exibem características básicas de mixotrofismo, como folhas que se movem levemente ao toque e plantas que atraem animais específicos para interação. Esses seres exibem leves traços do Mundo Azul, como pequenas colorações anômalas ou padrões que lembram fitantropos. Suas criações interagem com outras plantas e animais, promovendo um pequeno equilíbrio local.

Focus 3: O mago cria seres mais complexos, como arbustos que se fecham ao toque ou plantas que exalam odores para atrair e capturar insetos. As criaturas temporárias mostram traços marcantes do Mundo Azul, revelando qualidades feéricas em cor e textura. Esses híbridos duram mais tempo e formam uma pequena simbiose entre flora e fauna.

Focus 4: Ele gera organismos simbióticos de tamanho médio, como trepadeiras que atraem pequenos pássaros ou arbustos que emitem luz suave à noite para atrair polinizadores noturnos. Essas criações são fortemente imbuídas de uma essência do Mundo Azul, quase como se tivessem vida própria. As criaturas interagem com o ambiente, promovendo transformações ecológicas e pequenas harmonias no ecossistema.

Focus 5: O mago cria organismos que exibem uma complexidade ainda maior, como árvores que emitem feromônios para atrair pequenos mamíferos e lhes oferecem abrigo em troca de proteção. Os traços feéricos dos organismos são evidentes, e eles são considerados pontes vivas para o Mundo Azul. Essas criações impactam o ambiente de forma significativa, estabelecendo um equilíbrio simbiótico duradouro.

Focus 6: Ele gera seres híbridos completos, como árvores que acolhem ninhos de pássaros e produzem frutos específicos para eles, exibindo características do Mundo Azul e ecoando a presença dos Fitantropos. Suas criações têm uma ligação direta com o plano feérico, durando muito mais e promovendo um ciclo de vida harmonioso entre plantas e animais. Essas criações são autossustentáveis e tornam-se uma parte importante do ecossistema ao seu redor.

CONTROLAR MUNDO AZUL

Focus 1: O mago controla interações simples entre plantas e pequenos animais, como fazer um arbusto florir para atrair insetos. Ele influencia pequenos movimentos vegetais, guiando o crescimento de folhas e caules para formar simbioses rápidas. Sua manipulação é temporária e precisa de foco para manter.

Focus 2: Ele controla interações mais complexas, como fazer plantas exalarem odores para atrair pequenos pássaros ou animais que se alimentam de seus frutos. Seus comandos espirituais imbuem uma leve energia do Mundo Azul nas plantas, fortalecendo a ligação entre os seres vivos. A manipulação cria laços de simbiose em que plantas e animais cooperam por curtos períodos.

Focus 3: O mago pode manipular interações simbióticas entre plantas e animais de médio porte, guiando uma rede de relações naturais ao seu redor. Ele controla levemente o comportamento de criaturas híbridas, como pequenos animais vegetais que refletem as propriedades do Mundo Azul. Sua habilidade permite um equilíbrio temporário e harmônico entre flora e fauna.

Focus 4: Ele manipula redes simbióticas complexas e maiores, como áreas onde plantas oferecem abrigo e alimento para grupos de pequenos animais. O mago influencia a atividade dos seres híbridos, criando um fluxo equilibrado que remete às criaturas do Mundo Azul. Sua habilidade estende-se ao controle temporário de Fitantropos em estado intermediário, evitando que causem destruição.

Focus 5: O mago manipula redes de simbiose de grande escala, influenciando interações entre árvores e animais maiores, como mamíferos que se abrigam e se alimentam da vegetação. Ele influencia Fitantropos e criaturas híbridas mais avançadas, mantendo um ciclo natural harmônico e promovendo uma paz temporária. Sua habilidade sustenta o equilíbrio ecológico e permite um controle preciso sobre seres complexos.

Focus 6: Ele controla um ecossistema completo ao redor, unindo plantas e animais em uma rede de simbiose estável que reflete o Mundo Azul na Terra. O mago é capaz de guiar a transformação de Fitantropos e controlar suas ações, mantendo-os em harmonia com o ambiente. Sua manipulação é permanente enquanto mantiver sua concentração, estabelecendo uma ponte entre os reinos e garantindo o equilíbrio entre flora e fauna em grande escala.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

FLORONISMO (PLANTAS + HUMANOS)

ENTENDER FLORONISMO

Focus 1: O mago identifica características de plantas que imitam ou influenciam aspectos humanos, como ervas que simbolizam órgãos específicos. É capaz de sentir a “assinatura” das plantas, reconhecendo qualidades curativas ou daninhas. Consegue distinguir plantas úteis para a criação de simples remédios e elixires alquímicos.

Focus 2: Pode detectar relações entre plantas e emoções humanas, como plantas que ajudam na cura emocional ou causam estados alterados. Desenvolve a capacidade de “ouvir” as Mandrágoras, identificando seus componentes e o nível de consciência nelas presente através de conexões micorrízicas. Lê e interpreta sinais de vida em Agrobôs, sentindo suas qualidades e fraquezas.

Focus 3: É capaz de detectar resíduos de “essência humana” em plantas usadas para próteses e transmutações, analisando componentes que geram afinidade com o corpo humano. Consegue desvendar traços emocionais em Mandrágoras e prever respostas comportamentais em interações. Pode entender o vínculo entre plantas e próteses orgânicas, sugerindo componentes vegetais para adaptações a Meio-Mandrágoras.

Focus 4: O mago sente a complexa “rede de afinidade” entre plantas e órgãos humanos, antecipando efeitos físicos e espirituais em quem usa plantas específicas. É capaz de “conversar” com Mandrágoras diretamente através da rede micorrízica, compreendendo suas emoções e intenções em um nível básico. Sabe distinguir as linhagens de Agrobôs e prever como se adaptam ao ambiente.

Focus 5: Consegue identificar padrões de desenvolvimento de Mandrágoras e diagnosticar anomalias em seus processos mentais e físicos. Lê com precisão o efeito das próteses vegetais nos humanos, predizendo sintomas e sinergias de adaptação. Interpreta as reações psíquicas de Agrobôs, sugerindo modificações complexas para Phyborgs.

Focus 6: Domina a análise da “alma vegetal”, discernindo até mesmo as memórias e experiências das Mandrágoras mais complexas. Entende profundamente a interação espiritual entre humanos e plantas, prevendo como o uso de próteses afeta o comportamento e o caráter de um ser humano específico. É capaz de avaliar Agrobôs e Phyborgs como sistemas autônomos, antecipando mudanças na conexão humano-vegetal.

CRIAR FLORONISMO

Focus 1: O mago pode criar infusões e elixires simples com base na Doutrina das Assinaturas, usando plantas para tratar pequenos males. Consegue infundir uma Mandrágora com uma energia básica, que a torna minimamente responsiva. Constrói Agrobôs rudimentares, capazes de simples tarefas mecânicas usando partes de plantas robustas.

Focus 2: É capaz de criar próteses vegetais básicas para uso humano, que imitam algumas funções de membros naturais. Consegue construir uma Mandrágora que responde a comandos simples, desenvolvendo traços de personalidade básica. Agrobôs criados nesse nível possuem funcionalidades limitadas e podem realizar tarefas complexas de forma rudimentar.

Focus 3: O mago gera próteses que, além de funcionais, podem integrar-se parcialmente ao sistema nervoso humano. Consegue criar Mandrágoras com inteligência rudimentar e uma ligação emocional sutil ao seu criador. É capaz de produzir Agrobôs que reconhecem padrões e executam tarefas específicas, sendo razoavelmente autônomos.

Focus 4: Suas próteses se adaptam com precisão ao usuário humano, oferecendo maior mobilidade e funcionalidade ampliada. Cria Mandrágoras com percepção elevada e respostas a estímulos que imitam as emoções humanas. Consegue construir Agrobôs especializados que, ao interagir com humanos, podem aprender com a experiência.

Focus 5: Desenvolve próteses com elementos simbióticos, que extraem energia da fisiologia do portador e aprimoram sua força. Consegue criar Mandrágoras altamente responsivas e com capacidades racionais básicas, incluindo aprendizado. Os Agrobôs que cria são complexos, capazes de autodiagnóstico e de respostas adaptativas ao ambiente.

Focus 6: Consegue criar próteses totalmente integradas ao sistema humano, gerando Meio-Mandrágoras ou Phyborgs funcionais e autossustentáveis. Constrói Mandrágoras com inteligência humana e personalidades que interagem com seu portador. Consegue produzir Agrobôs que imitam a consciência humana e estabelecem laços emocionais com seus usuários.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR FLORONISMO

Focus 1: O mago controla pequenas quantidades de energia em plantas, manipulando pétalas, folhas e outros materiais leves. Consegue dar instruções simples a uma Mandrágora, que responde de forma mecânica. Controla movimentos básicos em Agrobôs, orientando-os em direções simples e manobras básicas.

Focus 2: Manipula plantas em crescimento, orientando raízes e caules para expandirem-se em padrões específicos. Consegue coordenar ações de uma Mandrágora em resposta a comandos emocionais básicos. Os Agrobôs sob seu controle executam tarefas contínuas e respondem a obstáculos, corrigindo seus movimentos.

Focus 3: Controla simultaneamente múltiplas plantas, que formam barreiras ou outras estruturas complexas. Consegue guiar Mandrágoras em ações que requerem coordenação e interpretação, como tarefas protetivas. Coordena Agrobôs para tarefas integradas, atuando em equipe com resposta a ameaças ou condições adversas.

Focus 4: Consegue moldar a estrutura de grandes plantas, criando caminhos ou abrigos de folhagens e galhos. Controla Mandrágoras com precisão, ordenando reações rápidas e respostas complexas a comandos. Os Agrobôs sob seu comando agem em conjunto com humanos, protegendo e apoiando atividades com elevada coordenação.

Focus 5: Controla plantas de forma avançada, criando estruturas de proteção ou movimento que envolvem partes extensas do ambiente. Consegue manipular Mandrágoras para operações estratégicas, usando-as como guardiões ou guias inteligentes. Os Agrobôs sob seu controle podem realizar atividades com autonomia parcial, entendendo objetivos complexos.

Focus 6: Coordena ecossistemas vegetais inteiros para agir em defesa ou ataque, modificando o ambiente conforme a necessidade. Pode orientar Mandrágoras com níveis elevados de inteligência, confiando-lhes tarefas complexas como investigar ou proteger. Controla Agrobôs em sincronia plena, manipulando múltiplos deles para formar um “exército” inteligente e autossuficiente.

GOMANCIA (PLANTAS + ÁGUA)

ENTENDER GOMANCIA

Focus 1: O mago consegue sentir a energia de corpos d’água conectados a plantas aquáticas, percebendo sua composição básica. Entende propriedades curativas da seiva e como identificar plantas aquáticas úteis para adivinhações simples com borra. Consegue distinguir tipos básicos de fitoplâncton e suas influências no ambiente aquático.

Focus 2: Pode perceber relações espirituais entre a seiva de uma planta e a qualidade da água de que se alimenta, detectando contaminações. Desenvolve a habilidade de ler resinas vegetais para insights sobre eventos passados em uma área natural. Consegue captar fragmentos de consciência de Myxapia próximas, entendendo suas emoções e intenções.

Focus 3: É capaz de detectar variações complexas de seiva e distinguir plantas que possuem propriedades especiais para cura e proteção. Através da gomancia, consegue interpretar mensagens espirituais deixadas em resinas e seivas endurecidas. Pode discernir intenções e fragmentos de memória em uma Myxapia, conectando-se com sua inteligência coletiva.

Focus 4: Sente a presença de Pulu em corpos d’água e é capaz de reconhecer o chamado espiritual de Myxapia que habitam suas profundezas. Entende a conexão simbiótica entre fitoplâncton e corpos d’água, prevendo impactos ecológicos a partir de suas mudanças. Pode “ler” o fluxo de seiva nas árvores, captando informações sobre o equilíbrio e a saúde das florestas aquáticas.

Focus 5: Consegue captar fragmentos das histórias das Myxapia, conectando-se com suas memórias coletivas. Compreende e prevê mudanças na composição de seiva que alteram o comportamento das plantas aquáticas em um ecossistema. Consegue perceber o fluxo das correntes de água como se fosse parte das Myxapia, entendendo sinais de distúrbios naturais.

Focus 6: Domina a percepção de Pulu e suas correntes, podendo “navegar” espiritualmente por suas águas para adquirir visões profundas. É capaz de captar a energia vital nas seivas mais antigas e interpretar memórias armazenadas em resinas centenárias. Entende a consciência das Myxapia em sua totalidade, sendo capaz de conversar com a inteligência coletiva e prever suas ações.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CRIAR GOMANCIA

Focus 1: O mago é capaz de infundir pequenas quantidades de água com propriedades de seiva vegetal, criando líquidos que acalmam ou energizam. Consegue solidificar resinas vegetais para criar pequenos talismãs de proteção ou clarividência. Cria fitoplâncton em uma escala mínima para auxiliar no tratamento da água ou em pequenas previsões naturais.

Focus 2: Pode gerar seivas que imitam propriedades de cura, usadas para regenerar plantas aquáticas ou reanimar vegetais desidratados. Consegue criar pequenas esferas de resina com capacidade de armazenar energias espirituais para usos divinatórios. Desenvolve fitoplâncton adaptado a ambientes específicos, ajudando a estabilizar ecossistemas aquáticos.

Focus 3: Consegue criar amuletos de resina que retêm fragmentos de memórias de Pulu, permitindo visões ao serem ativados. Pode sintetizar seivas que servem como potentes estimulantes ou calmantes para plantas e seres aquáticos. Constrói fitoplâncton simbiótico, que atua em sinergia com a vegetação aquática para purificar a água e aumentar a resiliência ambiental.

Focus 4: É capaz de criar resinas proféticas, que liberam visões sobre eventos passados ou próximos ao serem manipuladas. Desenvolve seivas alquímicas que, ao serem aplicadas, aceleram o crescimento de plantas aquáticas e suas propriedades mágicas. Consegue criar uma colônia de fitoplâncton que age como Myxapia rudimentar, respondendo com sinais emocionais e premonitórios.

Focus 5: Produz resinas com a capacidade de invocar memórias específicas do reino de Pulu, permitindo comunicação com entidades aquáticas. Cria seivas complexas que aprimoram a resistência de plantas, preparando-as para lidar com mudanças ambientais drásticas. Pode criar fitoplâncton altamente responsivo que, ao ser liberado na água, pode funcionar como uma forma de proteção ambiental mágica.

Focus 6: Consegue criar resinas que agem como portais de comunicação temporários entre Pulu e o mundo físico, conectando diretamente o usuário com Myxapia. Desenvolve seivas avançadas com propriedades regenerativas e simbióticas, capazes de prolongar a vida de plantas e vegetações. Cria fitoplâncton com inteligência rudimentar, que age como uma extensão de Pulu, adaptando-se de forma autônoma e protegendo corpos d'água.

CONTROLAR GOMANCIA

Focus 1: O mago pode controlar pequenas quantidades de seiva, movimentando-a dentro das plantas para alterar o fluxo interno. Consegue manipular gotas de água misturadas com seiva para criar pequenos sinais de proteção em folhas. Controla uma quantidade mínima de fitoplâncton, direcionando-o para áreas específicas de um corpo d'água.

Focus 2: Pode guiar a seiva dentro de plantas para que estas ganhem uma forma sutilmente alterada, como brotos adicionais. Consegue manipular resinas maleáveis, criando pequenos símbolos protetores ou de contenção espiritual. Controla pequenas colônias de fitoplâncton, direcionando-as para que purifiquem áreas aquáticas.

Focus 3: É capaz de controlar o fluxo de seiva em múltiplas plantas, acelerando seu crescimento ou gerando resistência adicional. Pode moldar resinas em barreiras espirituais temporárias que repelem espíritos aquáticos ou energias hostis. Controla colônias de fitoplâncton em escalas médias, coordenando-as para regenerar áreas contaminadas de forma eficiente.

Focus 4: Manipula fluxos de seiva em grandes plantas, podendo controlar sua rigidez ou flexibilidade como parte de uma barreira natural. Consegue endurecer resinas em formato de escudos temporários que resistem a ataques espirituais de entidades aquáticas. Controla massas de fitoplâncton que agem em coordenação, formando barreiras vivas contra ameaças em corpos d'água.

Focus 5: Controla seiva com tanta precisão que pode reparar partes danificadas de plantas aquáticas ou alterar sua morfologia. Consegue manipular resinas que prendem energias, permitindo capturar fragmentos de memória ou sentimentos de Pulu. Coordena fitoplâncton que responde autonomamente a ameaças, formando uma defesa contra invasores do reino aquático.

Focus 6: Domina o controle de seivas, moldando grandes árvores aquáticas como barreiras ou defensores temporários. Consegue solidificar resinas como muros de contenção espiritual permanentes, selando ou canalizando energia de Pulu. Controla fitoplâncton em escala massiva, transformando um corpo d'água em uma entidade protetora temporária que age em resposta a ameaças.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

ANTRACOMANCIA (PLANTAS + FOGO)

ENTENDER ANTRACOMANCIA

Focus 1: O mago pode sentir a energia de brasas e carvão vegetal, percebendo suas propriedades básicas e resquícios de memórias recentes. Desenvolve a capacidade de interpretar formas e padrões em fuligem e carvão, descobrindo mensagens ocultas. Sente a presença de Susuwatari nas redondezas, identificando suas energias sutis.

Focus 2: Consegue ler com precisão a “assinatura” energética das brasas, discernindo como e por quem foram acesas. Através da antracomancia, interpreta vislumbres de eventos passados ao observar o brilho e as rachaduras no carvão. Percebe a aura de Agniloka em áreas onde o fogo ardeu recentemente, compreendendo seu poder sobre a matéria.

Focus 3: Entende as propriedades místicas de diferentes tipos de carvão vegetal, percebendo suas utilizações mágicas e alquímicas. Pode obter fragmentos de memórias ao observar as brasas de uma fogueira, captando cenas de eventos passados. Consegue entender as emoções dos Susuwatari próximos, ligando-se à sua natureza brincalhona ou protetora.

Focus 4: É capaz de sentir conexões entre brasas e seres vivos, identificando a presença de espíritos que passaram por Agniloka. A antracomancia permite que ele compreenda símbolos ou premonições nos padrões das cinzas, revelando insights sobre o futuro. Consegue captar a energia coletiva dos Susuwatari em uma área, compreendendo suas intenções e movimentos.

Focus 5: Entende as brasas como portais de energia espiritual, acessando fragmentos de memórias ancestrais preservadas no carvão. Desenvolve a habilidade de interpretar visões profundas nas brasas, conectando-se com o plano de Agniloka para obter conhecimento. Sente os Susuwatari como uma extensão de sua própria percepção, permitindo-lhe ver através de seus olhos por breves momentos.

Focus 6: Domina o entendimento das brasas e carvão como canais de energia espiritual, interpretando segredos profundos e ocultos de Agniloka. Consegue captar os ecos de vozes ancestrais em Agniloka, recebendo mensagens diretamente das chamas eternas. Compreende plenamente os Susuwatari e suas comunicações, podendo captar suas memórias e fragmentos de suas histórias.

CRIAR ANTRACOMANCIA

Focus 1: O mago é capaz de produzir pequenas brasas de carvão vegetal que emitem uma chama suave e protetora. Consegue condensar fuligem para formar pequenos símbolos ou marcas de proteção. Invoca Susuwatari rudimentares que podem realizar tarefas simples, como carregar pequenos objetos.

Focus 2: Pode criar brasas de carvão encantadas que emitem calor sem se consumirem, funcionando como fontes de calor sustentáveis. Forma figuras de fuligem capazes de comunicar mensagens visuais, usando-as como uma forma de adivinhação. Invoca Susuwatari com alguma autonomia, permitindo-lhes explorar pequenas áreas e interagir com o ambiente.

Focus 3: Consegue criar brasas que se mantêm vivas por muito tempo, aquecendo ou protegendo objetos específicos sem se apagarem. É capaz de condensar fuligem em uma figura temporária que transmite intenções ou desejos do mago. Invoca Susuwatari que podem manter uma chama leve, ajudando na proteção e na comunicação em ambientes escuros.

Focus 4: Cria brasas de carvão vegetal com propriedades curativas ou energéticas, usadas para auxiliar em rituais e invocações. Molda figuras de fuligem que permanecem por períodos mais longos, servindo como guardiões ou portadores de mensagens. Consegue invocar Susuwatari que permanecem ativos por horas, agindo como guardiões silenciosos e comunicadores.

Focus 5: Cria brasas permanentes que servem como pontos de energia, protegendo áreas específicas e expulsando energias negativas. Consegue moldar fuligem em símbolos de proteção duradouros que repelem espíritos ou forças hostis. Invoca Susuwatari capazes de atuar em conjunto, formando um “rebanho” de proteção que reage a ameaças com mais intensidade.

Focus 6: Desenvolve brasas de carvão com consciência, conectando-as diretamente a Agniloka para obter proteção espiritual. Molda fuligem em formas de longa duração que atuam como sentinelas espirituais e repelentes de entidades indesejadas. Invoca Susuwatari autônomos, capazes de patrulhar áreas extensas, proteger locais sagrados e realizar missões mais complexas.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR ANTRACOMANCIA

Focus 1: O mago pode manipular pequenas brasas, movendo-as livremente no ar para criar padrões ou mensagens. Consegue controlar fuligem para cobrir objetos e esconder sua presença. Controla Susuwatari pequenos, direcionando-os para realizar tarefas simples de vigilância.

Focus 2: Pode guiar brasas pelo ar, formando trilhas que iluminam ou seguem um caminho específico. Consegue manipular nuvens de fuligem que distraem ou obscurecem a visão, servindo como uma forma de camuflagem. Controla Susuwatari de tamanho médio, permitindo-lhes monitorar áreas pequenas e reagir a estímulos básicos.

Focus 3: Controla brasas em várias direções, podendo usá-las como armadilhas contra entidades hostis. Manipula fuligem para criar barreiras que bloqueiam a passagem de seres espirituais ou dissipam energias malignas. Consegue guiar Susuwatari para realizar missões de espionagem em locais próximos, retornando com impressões do que encontraram.

Focus 4: Manipula brasas com precisão, mantendo-as em pontos específicos para formar círculos protetores ou redes de defesa. Consegue moldar fuligem em uma muralha temporária que bloqueia a passagem de seres físicos e espirituais. Controla grupos de Susuwatari, coordenando-os para proteger e vigiar áreas maiores com precisão.

Focus 5: É capaz de manipular grandes quantidades de brasas para formar barreiras ou repelir ataques sobrenaturais. Controla fuligem em uma escala significativa, usando-a para criar camuflagens ou para obscurecer locais inteiros. Comanda Susuwatari com precisão, formando esquadrões de proteção que patrulham e alertam sobre qualquer intruso.

Focus 6: Domina o controle das brasas e carvão em um raio extenso, formando paredes de brasa espiritual e barreiras completas. Manipula fuligem para formar complexas armadilhas espirituais que confinam entidades hostis ou as desorientam. Controla Susuwatari em grandes grupos, formando exércitos de sombras protetoras que guardam e protegem locais sagrados ou antigos.

XILOMANCIA (PLANTAS + METAMAGIA)

ENTENDER XILOMANCIA

Focus 1: O mago sente a energia vital dentro de qualquer madeira, percebendo sua história básica e as emoções que absorveu. Aprende a interpretar padrões e formas nas cascas e fibras da madeira, obtendo insights sobre o passado recente ao seu redor. Consegue ouvir sussurros de sabedoria das árvores antigas, recebendo impressões vagas do que aconteceu em suas proximidades.

Focus 2: Desenvolve uma percepção aguçada para detectar vibrações místicas em madeira, sentindo a presença de energia mágica ou de entidades. Ao observar anéis de árvores ou fragmentos de madeira, consegue visualizar fragmentos de eventos passados associados a ela. Capta a presença de Entes próximos e compreende a força de sua aura, distinguindo sua energia de outras árvores.

Focus 3: Compreende os ciclos de crescimento e memória de árvores, sentindo eventos específicos gravados em sua estrutura. Consegue realizar dendromancia precisa, obtendo respostas sobre o passado e o presente ao observar a formação dos anéis e nós. Sente a essência dos Entes ao redor, conectando-se temporariamente às suas percepções do ambiente.

Focus 4: É capaz de ver e interpretar as memórias de uma árvore, entendendo seu papel no ecossistema e em rituais passados. A dendromancia revela detalhes complexos do passado, permitindo visualizar eventos com clareza notável. Pode decifrar a linguagem dos Entes, entendendo suas comunicações com mais precisão e captando suas emoções.

Focus 5: Consegue acessar visões profundas e vívidas ao tocar em madeira antiga, revivendo histórias que remontam séculos. Entende os segredos ocultos em árvores sagradas, obtendo conhecimento sobre lugares místicos e histórias esquecidas. Desenvolve uma conexão empática com Entes, podendo ouvir suas vozes com clareza e entender suas histórias e advertências.

Focus 6: Domina a leitura de memórias ancestrais em madeira, entendendo até mesmo as mensagens das árvores mais antigas do mundo. A dendromancia revela segredos sobre o futuro ao decifrar padrões específicos de crescimento e movimento das árvores. Torna-se um confidente dos Entes, compreendendo plenamente suas mensagens e recebendo conselhos sobre eventos sobrenaturais.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CRIAR XILOMANCIA

Focus 1: O mago é capaz de infundir vida em pequenos pedaços de madeira, animando-os temporariamente para realizar tarefas simples. Pode criar sinais ou símbolos mágicos em madeira, usando-os como focos de proteção e adivinhação. Consegue chamar pequenos Entes, que podem transmitir mensagens simples em nome do mago.

Focus 2: Constrói pequenas figuras de madeira com propósitos específicos, como servirem de guias em rituais ou de ajudantes em tarefas. As inscrições em madeira ganham propriedades mágicas, permitindo criar amuletos que refletem e ampliam intenções. Invoca Entes menores, que podem realizar tarefas como vigiar ou agir como mensageiros temporários.

Focus 3: Consegue moldar madeira em formas resistentes e encantadas, criando talismãs protetores ou ornamentos místicos. Pode animar peças de madeira de tamanho moderado, como esculturas ou pequenos totens, que seguem instruções básicas. Invoca Entes com personalidades distintas, capazes de observar e proteger áreas limitadas.

Focus 4: Molda madeira para criar totens mágicos com propriedades mais complexas, usados para proteção ou rituais de cura. Consegue animar formas maiores de madeira, criando sentinelas que protegem locais ou atuam em rituais. Invoca Entes capazes de influenciar pequenas áreas de floresta, protegendo e comunicando-se com plantas.

Focus 5: Produz estátuas ou talismãs de madeira encantada com capacidades defensivas, repelindo presenças hostis. Pode infundir vida em troncos e galhos maiores, criando guardiões temporários que protegem florestas ou locais sagrados. Invoca Entes capazes de formar um “santuário vivo” ao seu redor, defendendo e curando aqueles dentro de seus limites.

Focus 6: Cria totens e talismãs de madeira com consciência, capazes de interagir com outros seres e tomar decisões simples. Anima grandes árvores, as imbuindo de uma vida temporária para que protejam uma área sagrada ou atuem como guardiães. Invoca poderosos Entes, que podem atuar em vastas áreas e defender locais ancestrais.

CONTROLAR XILOMANCIA

Focus 1: Pode manipular pedaços de madeira menores, movendo-os pelo ar para formar padrões ou mensagens temporárias. Consegue controlar fragmentos de cascas e lascas, criando barreiras temporárias para defesa ou camuflagem. Consegue direcionar pequenos Entes para tarefas de observação ou distração.

Focus 2: Guia galhos e folhas caídos no chão, usando-os para formar símbolos místicos ou mensagens com instruções simples. Manipula pequenas peças de madeira, podendo usá-las para formar escudos rápidos ou desviar projéteis. Controla Entes menores, orientando-os para proteger o mago ou vigiar uma área limitada.

Focus 3: Controla pequenos troncos e pedaços de madeira em maior escala, formando proteções mais duradouras ou atacando inimigos. Consegue dirigir cascas e fibras de madeira ao seu redor, criando camuflagens que se adaptam ao ambiente. Controla Entes com habilidade, coordenando-os para agir em conjunto em missões de proteção.

Focus 4: Manipula troncos e raízes para formarem barreiras defensivas duradouras ou caminhos temporários no solo. Consegue moldar pedaços de madeira ao redor, tornando-se quase invisível ao ocultar-se no ambiente. Controla um grupo de espíritos lenhosos, organizando-os para criar um campo de defesa natural ao redor de áreas protegidas.

Focus 5: Dirige galhos, troncos e raízes para formar barreiras completas, repelindo ataques e bloqueando entradas. Controla madeira com destreza, alterando estruturas para criar passagens ou esconderijos com facilidade. Comanda um grupo de Entes para agir como guardiões vigilantes, formando um sistema de proteção ao redor.

Focus 6: Manipula vastas áreas de madeira, moldando florestas inteiras para protegê-las ou criar estruturas defensivas duradouras. Controla madeira com precisão total, tornando-se um com o ambiente e ocultando-se completamente em qualquer área arborizada. Coordena a ação de numerosos Entes, formando um exército de guardiões e defensores que reagem automaticamente a invasores.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

FÉAR GORTACH (PLANTAS + ARKANUN)

ENTENDER FÉAR GORTACH

Focus 1: O mago sente a energia vil e maléfica de plantas conectadas a Lua-o-Milu, compreendendo sua natureza perversa. Pode reconhecer o Féar Gortach em um campo e sentir a fome vampírica que emana das gramíneas. Ao tocar em madeira ou folhas escuras, capta impressões de mortes e tragédias absorvidas por elas.

Focus 2: Sente a presença de entidades vegetais demoníacas, como o Jubokko, e consegue distinguir suas energias de plantas comuns. Aprende a ler marcas infernais em plantas, captando informações sobre os ciclos de morte e vida corrompida em suas fibras. Consegue ouvir sussurros de espíritos presos em madeiras vulcânicas, percebendo fragmentos de memórias malignas.

Focus 3: Conecta-se às plantas do reino de Lua-o-Milu, recebendo visões sombrias de sua geografia e de suas criaturas. Entende a fome insaciável das plantas vampíricas e sente seu apetite por energia vital. Consegue visualizar os últimos momentos de vida de criaturas cujas essências foram absorvidas por plantas demoníacas.

Focus 4: Compreende a ligação entre plantas infernais e seus ciclos de morte e renascimento em Lua-o-Milu. Obtém visões detalhadas do Féar Gortach, sentindo o efeito devastador de sua presença no solo onde cresce. Ao tocar árvores infernais, acessa memórias detalhadas de tragédias associadas a seu poder maligno.

Focus 5: Sente a essência profunda das plantas demoníacas, captando sua história completa e seus propósitos em Lua-o-Milu. Consegue acessar memórias dos Jubokko, revivendo cenas de suas presas drenando energia vital. Estabelece uma conexão mental breve com plantas demoníacas, obtendo informações sobre áreas infestadas por Féar Gortach.

Focus 6: Conquista uma compreensão total das plantas infernais e sua função no ciclo de corrupção e destruição de Lua-o-Milu. Pode prever eventos e catástrofes ligadas à presença de Féar Gortach ou Jubokko em determinado ambiente. Adquire um conhecimento íntimo de Lua-o-Milu, sabendo como navegar mentalmente em seu terreno e evitar armadilhas vegetais.

CRIAR FÉAR GORTACH

Focus 1: Consegue invocar uma pequena quantidade de Féar Gortach em um local específico, drenando energia de pequenas criaturas ao redor. Pode misturar folhas vulcânicas ou infernais em poções para causar efeitos de exaustão em quem as consumir. Constrói pequenos amuletos de raízes infernais, capazes de proteger contra ataques espirituais de plantas demoníacas.

Focus 2: Cria pequenas quantidades de solo infernal, onde plantas comuns podem crescer e absorver energia vital de criaturas ao redor. Invoca pequenos fragmentos de Jubokko, que podem servir como guardiões vampíricos temporários. Constrói totens com folhas de Féar Gortach que causam leve exaustão em criaturas nas proximidades.

Focus 3: Cultiva plantas demoníacas menores que drenam energia vital e as usa como proteção em rituais necromânticos. Pode criar miniaturas de Jubokko que atacam pequenos intrusos, absorvendo energia deles. Constrói amuletos de madeira infernal, capazes de drenar a vitalidade de quem tentar tocá-los sem permissão.

Focus 4: Consegue invocar gramíneas Féar Gortach que drenam energia em uma área maior e se espalham como uma praga. Invoca arbustos infernais com uma fome insaciável por vitalidade, capazes de proteger áreas específicas. Cria amuletos de energia demoníaca que sugam forças vitais e transmitem uma proteção maléfica ao seu portador.

Focus 5: Cultiva poderosos Jubokko em áreas específicas, transformando-os em guardiões implacáveis de vitalidade roubada. Cria círculos de Féar Gortach ao redor de locais ritualísticos, drenando energia das criaturas próximas e fortalecendo a área. Invoca árvores demoníacas capazes de funcionar como sentinelas, alertando para qualquer invasão.

Focus 6: Consegue cultivar florestas inteiras de Féar Gortach, criando campos de energia drenante para exaurir forças inimigas. Cria uma árvore Jubokko completa, capaz de se alimentar da energia vital de qualquer ser que se aproxime. Invoca um santuário demoníaco de plantas infernais, onde criaturas comuns têm sua energia lentamente drenada.

CAMINHOS SECUNDÁRIOS

CONTROLAR FÉAR GORTACH

Focus 1: Pode manipular pequenas quantidades de Féar Gortach para que cresçam e se enrosquem em torno de inimigos próximos. Controla espinhos e fragmentos de madeira vulcânica para proteger-se ou atacar criaturas menores. Consegue redirecionar a energia drenada das plantas demoníacas para criar uma aura temporária de vitalidade ao redor.

Focus 2: Controla plantas vampíricas menores, orientando-as para se espalharem em um padrão específico. Direciona o Féar Gortach para formar barreiras que drenam energia de quem tentar atravessá-las. Manipula fragmentos de Jubokko para drenar a energia de criaturas nas proximidades e reforçar a aura do usuário.

Focus 3: Direciona o crescimento de plantas demoníacas para cercar inimigos, aprisionando-os em um campo de drenagem de energia. Controla arbustos de Féar Gortach, fazendo-os se expandirem e drenar vitalidade mais rapidamente. Manipula a essência do Jubokko para que atue como uma armadilha viva, drenando energia de criaturas invasoras.

Focus 4: Direciona o crescimento do Féar Gortach em campos amplos, criando zonas de drenagem de energia que afetam vários inimigos. Consegue manipular as raízes do Jubokko para imobilizar e drenar vitalidade rapidamente de seres capturados. Cria um círculo de drenagem de energia ao redor de plantas infernais, intensificando a perda de força dos inimigos.

Focus 5: Controla árvores infernais para formar uma barreira que exaure continuamente a energia de inimigos próximos. Manipula uma colônia de Féar Gortach para cercar inimigos e drená-los por completo, enfraquecendo-os rapidamente. Controla as ramificações do Jubokko para que formem uma muralha defensiva viva, drenando qualquer intruso.

Focus 6: Manipula florestas de Féar Gortach para atacar diretamente, drenando rapidamente a energia de qualquer oponente. Controla árvores demoníacas inteiras para formar um exército de guardiãs mortíferas e exaurir energias vitais em grande escala. Comanda Jubokko e outras plantas demoníacas para agir em sincronia, criando uma zona de drenagem contínua e letal.



ARBOWARE

0,5 pontos

Auriculofloema: Uma rede de fibras vegetais sensíveis ao som é implantada ao redor da orelha interna, ampliando sons sutis em +12% em PER. A conexão com a rede micorrízica permite captar ecos e vibrações transmitidas pelas raízes das árvores próximas.

Bolsa de Resina: Uma pequena cavidade feita de tecido vegetal e resina selante é implantada sob a pele. Possui cerca de 5 cm³ e é perfeita para armazenar sementes, microchips ou pequenos artefatos, completamente imperceptível por exames comuns.

Clorocardia: Um musgo simbiótico é implantado no tórax, monitorando pulsação, pressão e hormônios. Este implante vegetal fortalece a vitalidade natural, concedendo +12% para Testes de CON e alertando condições críticas de saúde.

Conexão Arbórea: Uma rede de fibras vegetais especialmente tratadas se conecta diretamente com veículos biointegrados, permitindo controle mental e sensorial absoluto. O veículo precisa ter um sistema de interface micorrízica para a conexão funcionar.

Dentes de Cipó Predador: Próteses vegetais baseadas em cipós serrilhados, moldados para imitar os dentes de predadores. Uma mordida causa 1d6 de dano, com as fibras capazes de regenerar em caso de quebra.

Epiderme Sensitiva: Filamentos de trepadeiras finíssimas são integrados à pele, aumentando a sensibilidade tátil em +12% em PER. Essas fibras podem distinguir texturas minúsculas e até mesmo mudanças de temperatura imperceptíveis.

Esporos de Memória: Micorrizas geneticamente modificadas são usadas para armazenar e transmitir memórias editadas, como viagens ou segredos de estado. Ao se conectar à rede micorrízica, essas memórias podem ser “plantadas” temporariamente no hospedeiro.

Fitoáudio: Fibras vegetais sonoras substituem a estrutura básica do ouvido, oferecendo uma audição aprimorada. O formato da orelha pode ser alterado para pétalas, cogumelos ou folhas decorativas, com até 5 funções adicionais, como redução de ruído, amplificação sonora, ou captação de frequências inaudíveis. Cada função adicional custa 0,5 pontos.

Ecoamplificador: Microscópicas folhas sensoriais amplificam vibrações sonoras, aumentando a Percepção auditiva em +12%. O sistema está conectado à rede micorrízica, captando até mesmo o farfalhar das folhas a distâncias impressionantes.

Esporo de Memória: Uma pequena cápsula vegetal armazena até 30 minutos de áudio, condensando vibrações sonoras em um núcleo esporológico. O esporo pode ser “plantado” em dispositivos externos para transferir ou reproduzir os sons.

Fruto Comunicador: Um pequeno fruto bioengenheirado conectado ao sistema auditivo permite realizar e receber ligações. A ligação é transmitida pela rede micorrízica ou por sinais bioelétricos, tornando-o funcional mesmo em áreas sem sinal convencional.

Harmonia Expansiva: Trepadeiras bioacústicas permitem captar infrassons e ultrassons, como o rugido distante de um terremoto ou o som de morcegos caçando. Essas frequências inaudíveis para humanos tornam-se parte da percepção natural do usuário.

Harmonia Vegetal: Pétalas ressonantes servem como um “tocador de música” interno, reproduzindo melodias armazenadas em sementes codificadas. Essas sementes podem conter centenas de horas de gravações, variando entre músicas, narrativas e sons naturais relaxantes.

Hyphing: Uma vinha modificada decifra padrões sonoros de segurança, como travas auditivas e faixas codificadas. Esse implante é essencial para quem precisa acessar informações protegidas transmitidas em forma de ondas sonoras.

Ramos de Ondas: Um implante vegetal biofrequencial permite sintonizar AM e FM, com as fibras ajustando-se para captar transmissões mesmo em locais isolados. O implante é autorregenerativo, mantendo sua sintonia precisa por décadas.

Semente de Frequência: Um implante vegetal transmite em faixas codificadas, mantendo a comunicação segura e confidencial. Com conexão à rede micorrízica, o alcance é ampliado, garantindo contato mesmo em ambientes remotos.

Sintonia Acústica: Flores sensíveis ao timbre sonoro ajustam e aprimoram a qualidade do som captado. Este implante concede um aumento de +12% nos testes de PER, podendo ser somado a outros arboware auditivos.

Véu Sonoro: Fibras vegetais sensíveis ao som formam um escudo interno no canal auditivo, reduzindo sons e ataques sonoros em até 3d6 de dano. Esse “véu” ajusta-se automaticamente à intensidade dos barulhos, protegendo o hospedeiro de explosões ou vibrações ensurdecedoras.

ARBOWARE

Fronalens: Lentes vegetais orgânicas que mudam de cor ao reagir a estímulos de luz ou impulsos bioelétricos do usuário. A tecnologia permite exibir desde tonalidades sutis, como o brilho do orvalho ao amanhecer, até milhões de cores vibrantes e padrões personalizados, como folhas outonais.

Fruto de Lealdade: Uma cápsula vegetal explosiva é implantada no crânio do hospedeiro, contendo um gás tóxico ou espinhos letais. Pode ser ativada por sinais de rádio, pulsos químicos, ou pela rede micorrízica, com alcance variando de 100m até continentes, dependendo do modelo. Rumores dizem que versões avançadas poderiam ser ativadas em qualquer ecossistema conectado globalmente.

Garras Espinhosas: Unhas retráteis feitas de material semelhante a espinhos de videiras endurecidas. Crescem até 10cm de comprimento e são afiadas o suficiente para causar 1d10+3 de dano em cortes ou perfurações.

Lentícula de Mimese: Lentes bioengenheiradas criadas a partir de resinas transparentes de drullos, capazes de imitar perfeitamente a assinatura visual da retina de outra pessoa. Memórias visuais de retinas-alvo são armazenadas em pequenas sementes de informação vendidas separadamente.

Língua de Semente: Cartuchos orgânicos com capacidade para armazenar até 5 “vozes” criadas a partir de frequências ressonantes. Cada “semente” é inserida em uma cavidade adaptada e pode reproduzir tons, timbres ou mensagens específicas.

Língua de Trepadeira: Uma estrutura feita de fibras vegetais flexíveis, similar a uma trepadeira, que pode variar de tamanho desde a forma normal até 3 metros de extensão. Esta “língua” pode ser usada para alcançar objetos, realizar tarefas de precisão, ou mesmo em combates, possuindo resistência comparável a cipós reforçados.

Olho Arbóreo: Implantes vegetais substituem ou complementam o olho humano, formando uma íris de pétalas e uma retina bioadaptativa. Cada olho pode conter até 5 plug-ins únicos (custando 0,5 pontos por plug-in), como visão infravermelha, telescópica, ou filtros especiais derivados de pigmentos naturais de flores e plantas.

Cálix-Contador: Um sistema interno de cálculo orgânico baseado em estruturas florais, que fornece estimativas precisas de números, quantidades e contagens, com margem de erro de apenas 1%.

Coroa Panóptica: Um conjunto de sensores vegetais dispostos ao redor da cabeça cria um panorama visual completo de 360, eliminando pontos cegos e permitindo total percepção do ambiente.

Esporo-Retiniano: Pequenas bolsas de esporos especializados podem capturar e armazenar a assinatura retiniana de até 10 indivíduos. A leitura ocorre com contato visual direto, armazenando as informações no Olho Arbóreo.

Foco de Sépala: Camadas especializadas da lente permitem focar com extrema precisão, aumentando a acurácia em +10% ao usar Armas de Fogo ou equipamentos similares.

Fronoscópio: Estruturas inspiradas em lentes telescópicas naturais permitem zoom de até 20x, ideal para observação de longa distância.

Íris Aperfeiçoada: A lente do Olho Arbóreo é aprimorada com uma camada biorreflexiva, aumentando a nitidez e a sensibilidade visual em ambientes complexos, concedendo +12% em Testes de PER.

Lente-Fílmica: Capaz de gravar até 30 minutos de vídeo em alta definição bio-orgânica. O material é armazenado em fibras de resina e pode ser transferido conectando-se a um terminal micorrízico. (Ocupa 2 espaços)

Micrófilo: Uma lente orgânica microscópica permite a análise de estruturas minúsculas com precisão, como texturas de folhas ou detalhes celulares.

Pétala-Sombra: Camadas bioadaptativas em forma de pétalas se fecham automaticamente sobre a íris em resposta a flashes intensos ou luz laser, evitando danos e anulando a cegueira temporária.

Pigmento Cromático: O olho utiliza células vegetais bioadaptativas, capazes de reproduzir até 16 milhões de tonalidades diferentes, respondendo a impulsos do usuário ou do ambiente.

Raio Solar: Um feixe concentrado de energia solar armazenado em cloroplastos é projetado a partir do olho, causando 2d6 de dano em rajadas. Pode ser usado por 3 rodadas consecutivas antes de precisar de 5 minutos de repouso para regeneração celular. (Ocupa 3 espaços)

Resina-Memória: Uma pequena cavidade dentro do olho, preenchida com resina vegetal cristalizada, pode armazenar até 256 imagens capturadas pelo implante. As fotos podem ser transferidas para um terminal bio-orgânico conectando-se ao sistema micorrízico. (Ocupa 2 espaços)

Tela Micelial: Uma interface bio-orgânica aparece sobre a visão do usuário, exibindo mensagens em um display de 4 linhas, usando impulsos da rede micorrízica para comunicação.

ARBOWARE

Visão de Folhagem Noturna: Células biofotossensíveis aprimoradas captam os menores traços de luz natural, permitindo visão em condições de escuridão quase total.

Visão de Raiz Profunda: Permite enxergar em escuridão total ao interpretar o calor e o fluxo bioenergético de seres vivos e materiais, inspirando-se nos sentidos das raízes em solo profundo.

Visão Termofoliar: Capta padrões de calor e energia térmica, permitindo identificar seres vivos e superfícies aquecidas, como folhas detectando mudanças de temperatura em sua volta.

Visão Ultravioleta: Permite enxergar no espectro UV, detectando detalhes invisíveis ao olho humano, como padrões de polinização em flores ou rastros em superfícies.

Relógio Luminorraiz: Um pequeno nódulo bioluminescente sob a pele atua como relógio, alarme e cronômetro. Pressionar a área ativa uma suave luz verde, que pode ser programada para pulsar em ritmos personalizados como lembrete.

Rinoflora: Pequenas flores bioengenheiradas são inseridas nas vias nasais, aumentando a capacidade de detectar compostos químicos no ar em +12% em PER. Essas flores também podem reagir a odores perigosos, alertando sobre substâncias tóxicas ou a presença de feromônios.

Semente de Reflexo: Uma cápsula vegetal é implantada próxima à espinha dorsal, liberando compostos neuroativos para aumentar os reflexos. Concede +3 para Iniciativas por 5 rodadas, sendo regenerada automaticamente após 2 horas de descanso.

Vespa Beija-Flor: Uma glândula semelhante a uma flor com espinhos é implantada nos lábios, liberando seiva venenosa ou paralisante (Força 4D) durante um beijo ou mordida. O veneno pode ser recarregado após a regeneração das enzimas da planta, normalmente em 20 usos.

1 ponto

Cabelos Luminosos de Liana: Cabelos feitos de fibras vegetais coloridas que podem brilhar no escuro, com tons ajustáveis.

Câmara de Ressonância Floral: Uma estrutura vegetal similar a pétalas amplifica a voz como um megafone, mantendo clareza e alcance.

Casca Resistente: Uma camada de tecido vegetal semelhante a casca de árvore protege a pele, aumentando o IP em +2. O peso adicional é de 15kg, mas o material é flexível e durável.

Conector de Vinhas Industriais: Vinhas bioeletrônicas permitem controlar fábricas preparadas a até 1km de distância. As vinhas se conectam diretamente a sistemas compatíveis.

Cordas de Memória Sonora: Estruturas vegetais próximas à garganta armazenam até 2 horas de som, reproduzíveis em sistemas biocompatíveis.

Cristal de Imagem Vival: Uma lente vegetal com biofilme transparente registra até 2 horas de vídeo. Pode transmitir dados por sinapses bioeletrônicas para redes externas.

Ecos de Algas: Uma estrutura similar a algas produz ondas sonoras que detectam objetos submersos em até 50m, com eficácia de 80%.

Esporos de Olfato Avançado: Pequenas cavidades liberam esporos que aumentam a sensibilidade olfativa. Melhoram Testes de Percepção baseados no olfato em +6 (+24%).

Esporos Filtrantes: Esporos especiais formam barreiras contra gases tóxicos, funcionando com 80% de eficácia.

Fibras Regenerativas: Músculos ampliados com base em tecidos clonados e melhorados por estruturas vegetais. Aumenta FR e CON em +2.

Flor de Desejo: Uma estrutura glandular que aumenta a produção de feromônios e libido.

Folha-Radar: Uma estrutura sensível embutida em um dos olhos vegetais funciona como um radar com alcance de 100m. Requer integração com Olho Arbóreo para funcionar.

Folha-Radial: Estruturas foliares captam radiações, atuando como um contador Geiger natural com 95% de precisão.

Garras de Espinhos Retráteis: Substituem as falanges superiores dos dedos com bainhas vegetais que armazenam espinhos retráteis de 10cm. Causam 1d6+4 de dano.

Glândulas Espinhadas: Libera substâncias bioestimulantes, aumentando AGI em +4 por 10 rodadas, com limite de 3 ativações por dia.

Impulso-Reativo: Estruturas musculares vegetais reforçadas liberam energia instantaneamente, aumentando reflexos em +6 para Iniciativa por 5 rodadas. Regenera-se em 2 horas.

Inibidor de Fertilidade: Um módulo vegetal ajusta a fertilidade, bloqueando a concepção por até 2 anos com 99,999% de eficácia.

Interface de Raízes Mecânicas: Filamentos bioadaptados transmitem sinais para máquinas a até 10km, desde que estejam preparadas para tal. A conexão é feita por ondas bioelétricas naturais.

ARBOWARE

Lâmina-Auditiva Amplificada: Estruturas vegetais laminadas e sensíveis ao som ampliam a Percepção auditiva em +6 (+24%). Trabalham em sincronia com micorrizas sonoras para melhorar a captação de frequências sutis.

Lentes Bioarma: Conexão bioadaptada entre uma arma e lentes vegetais com mira integrada. Aumenta a perícia em Armas de Fogo em 30% com armas compatíveis.

Lótus Respiratório: Flores bioadaptadas armazenam oxigênio e o liberam diretamente nos pulmões, fornecendo 30 minutos de respiração autônoma.

Mão de Cipó: Uma prótese vegetal formada por fibras de cipó extremamente resistentes e flexíveis. Ideal para substituir uma mão perdida, mantém a destreza e força similares à original.

Disco de Espinhos Giratórios: Um disco de espinhos reforçados com lignina sai da mão, girando a alta velocidade. Causa dano contínuo de 1d6+5 ao entrar em contato. (0,5 pts)

Espinhos Venenosos: Pequenos espinhos retráteis saem da mão, conectados a um reservatório de toxinas naturais que podem ser usadas até três vezes. O veneno tem FR equivalente a 6D. (0,5 pts)

Flores-Olho Fotográficas: Pequenas flores nas pontas dos dedos capturam até 20 imagens detalhadas. Elas usam fotossíntese para recarregar sua funcionalidade. (0,5 pts)

Forma de Gavinha ou Garra: A mão pode ser moldada em formas diferentes, como uma garra de raiz, um gancho ou dedos longos e flexíveis, ajustando-se às necessidades do usuário. (0,5 pts)

Gavinhas Multiuso: Pequenas gavinhas retráteis nas mãos funcionam como ferramentas, incluindo chaves de fenda, furadeiras biológicas e mecanismos de preensão de precisão. (0,5 pts)

Gavinhas Soldadoras: Estruturas vegetais que liberam calor e compostos químicos para realizar soldas bioelétricas ou magnéticas. Causam 2d6 de dano contínuo em combate. (0,5 pts)

Lança-Esporos Explosivos: Substitui a mão por uma estrutura que dispara esporos explosivos carregados de compostos químicos naturais. Causam 4d6 de dano em um raio de 3m. (0,5 pts)

Mão Modular de Cipós: A mão vegetal pode ser destacada e substituída por outros apêndices adaptados, como ferramentas ou armas, conectando-se por raízes bioativas. (0,5 pts)

Membranas de Lótus: Folhas adaptadas crescem entre os dedos, formando membranas resistentes que dobram a velocidade na água. Essas membranas se retraem quando fora d'água. (0,5 pts)

Palma-Lente: A palma ou os dedos possuem estruturas translúcidas que funcionam como lentes bioadaptadas, capazes de escanear documentos com alta precisão. (0,5 pts)

Punho de Carvalho: O punho é reforçado com madeira de carvalho denso e possui um sistema hidráulico vegetal para impactos poderosos. Causa 1d6 de dano e tem FR equivalente a 17. (0,5 pts)

Resina de Árvore Mutante: Uma substância vegetal líquida cobre partes do corpo. Possui FR 25 e IP 10, com propriedades de autorregeneração lenta. (1 pt)

Sementes Projéteis: As pontas dos dedos armazenam sementes densas e aerodinâmicas que podem ser disparadas. Cada uma causa 1d10 de dano e se regenera após 24 horas. (0,5 pts)

Nódulos de Carvalho: Os nós dos dedos são reforçados com madeira de carvalho. Quando cobertos por pele vegetal, tornam-se imperceptíveis. Causam 1d6+3 de dano.

Nódulos de Dados Vegetais: Permite armazenar até 10 "chips vegetais", pequenos bulbos de dados integrados ao sistema neural vegetal.

Olhos de Camaleônia: Lentes bioadaptadas que imitam a habilidade dos camaleões. Movem-se independentemente, conectadas por um sistema neural vegetal que processa as imagens em tempo real.

Pele Chamativa: Cobertura vegetal que imita texturas da natureza. Pode cobrir até 25% do corpo, sendo adaptável a preferências estéticas.

Pele de Líquen: Uma cobertura vegetal regenerativa que substitui áreas da pele danificada. Pode ser aplicada em até 25% do corpo, mantendo a textura original ou alterada.

Películas Sensoriais: Películas vegetais ultrafinas recobrem a pele, amplificando em +6 (+24%) os Testes de Percepção tátil. São ativadas por impulsos bioelétricos naturais.

Raízes Químicas Perfurantes: Filamentos vegetais detectam e analisam elementos químicos a até 5m, com 80% de precisão. Baseado na absorção sensorial de raízes modificadas.

Rede Arbórea Integrada: Micorrizas avançadas permitem conexão contínua com redes de informações bioadaptadas. Pode monitorar funções vitais, controlar hardware vegetal e acessar bancos de dados.

Respiradores de Raiz Aquática: Estruturas similares a raízes permitem respirar debaixo d'água por até 2 horas, absorvendo oxigênio dissolvido.

ARBOWARE

Savia-Purificadora: Savia produzida internamente filtra toxinas naturais e artificiais, dando +72% nos Testes de Resistência contra esses agentes.

Semente Vital: Um núcleo vegetal que regula a circulação sanguínea de maneira eficaz, potencializando o desempenho peniano.

Sensor de Vibração Arbórea: Células sensíveis ao movimento detectam vibrações no ar ou no solo, com 80% de eficácia. Alerta por pulsos bioelétricos ou sons.

Unhas de Espinho: Espinhos vegetais retráteis substituem as unhas. Podem crescer até 6cm (1d4+1 de dano).

Vesícula Oculta: Uma cavidade semelhante a uma vagem de planta com capacidade de 2x3cm, coberta por pele vegetal. Totalmente indetectável a olho nu.

Vinhas de Direção Remota: Permite conexão remota com veículos especiais por ondas bioelétricas, com alcance de até 10km. As vinhas integram-se aos sistemas de controle do veículo.

2 pontos

Casca Subcutânea: Pequenas placas de casca vegetal reforçada são inseridas sob a pele. Quando ativadas, alinham-se para fornecer IP 4, protegendo o corpo.

Casca Substituta: Pele vegetal substituta é cultivada a partir de células do usuário, cobrindo até 50% do corpo. Visualmente indistinguível da pele humana, mas levemente perfumada.

Cipó Laminado: Um cipó orgânico extremamente fino, recoberto de lignina reforçada, funciona como um chicote. Causa dano de 3d6, mas uma falha crítica pode ferir o próprio usuário (1d6 de dano).

Cordas Vocais Adaptativas: Estruturas vegetais bioengenhadas sintetizam vozes captadas anteriormente. Podem armazenar até três vozes, com eficácia de 80%.

Esporos Dissolventes: Micróbios bioengenhados, carregados de fósforo, habitam a camada subcutânea. Após a morte, liberam compostos que dissolvem o corpo completamente, não deixando vestígios.

Fibras de Videira: Fibras musculares são substituídas por filamentos de videira bioengenhados, que aumentam a FR e CON em +3. Flexíveis e leves, garantem força superior e resistência.

Filamentos de Trepadeira Ferrófito: Uma camada de fios de liga ferrófito envolve os ossos,

aumentando a FR e CON em +1, IP em +2 e o peso corporal em 10%.

Filamentos Sensoriais: Microfilamentos vegetais cobrem os dedos e as palmas das mãos, aprimorando a percepção tátil. Aumentam Testes de Percepção baseados no tato em +12 (+48%).

Flores Olfativas: Pequenas flores bioadaptadas crescem ao redor do nariz, aumentando a sensibilidade olfativa. Aumentam Testes de Percepção baseados no olfato em +12 (+48%) e permitem distinguir compostos químicos específicos.

Pétalas de Audição: Pequenas pétalas crescem ao redor dos ouvidos e atuam como receptores sonoros altamente sensíveis. Aumentam Testes de Percepção baseados na audição em +12 (+48%), absorvendo e amplificando vibrações sonoras.

Raízes Nervosas Rápidas: Uma rede de raízes bioelétricas reforça os reflexos do usuário, adicionando 1d6 à jogada de Iniciativa. Essas raízes otimizam a comunicação entre os músculos e o sistema nervoso.

Reflexos de Videira Viva: Videiras bioativas percorrem os nervos do corpo, acelerando reflexos e otimizando a coordenação. Adicionam +3 à Iniciativa e +1 à AGI, enquanto respondem a estímulos de maneira quase instantânea.

Sistema de Mira Bio-ótica: Uma lente bio-ótica implantada no olho direito conecta-se a uma planta condutora que percorre o braço até a palma da mão. Aumenta em 40% a perícia Armas de Fogo com armas adaptadas. Uma mira azulada aparece no campo de visão.

3 pontos

Casca Subcutânea Avançada: Placas vegetais reforçadas sob a pele fornecem IP 6, mas reduzem AGI em -1 devido à rigidez adicional.

Cipó-Braço: Um braço vegetal robusto formado por fibras de cipó reforçadas com lignina. Possui FR 10 e movimentos naturais graças à engenharia. Permite acoplar até 4 opções abaixo.

Armas Integradas: Permite integrar armas em cavidades naturais reforçadas no Cipó-Braço, utilizando estruturas de lignina para fixação segura e eficiente.

Barreira de Fibra Condutora: Fibra vegetal tratada com polímeros bioelétricos protege o Cipó-Braço contra interferências externas. (+0,5 arb).

Braço de Videira Extensível: Os punhos se expandem com fibras vegetais retráteis, permitindo que o braço alcance até 2 metros. (+0,5 arb).

ARBOWARE

Casca Colorida: Camada vegetal tratada com resinas bioplásticas de várias cores e texturas. Fornece IP 4 e um toque de personalização.

Casca Reforçada: Placas vegetais impregnadas com minerais naturais fornecem um IP 8 para proteção máxima. (+0,5 arb).

Cavidades Funcionais: Espaços no Cipó-Braço podem abrigar dispositivos como gravadores de áudio, vídeo ou módulos de comunicação orgânica. (+0,5 arb cada).

Cipós Sintéticos Avançados: Fibras vegetais entrelaçadas com bioplástico aumentam a DEX em +3, a FR em +2 e o dano em +1. (+0,5 arb).

Disparador de Esporos Explosivos: Estruturas vegetais especializadas lançam esporos explosivos, com capacidade para 4 disparos (dano de 4d6 em 1 metro de raio cada). (+0,5 arb).

Epiderme Vegetal Realista: Tecido vegetal tratado para imitar perfeitamente a pele humana, tanto em textura quanto em aparência. (+0,5 arb).

Floração de Fogo: Flores bioengenhadas expelem um líquido inflamável, causando dano de 2d6 por rodada. Capacidade para 10 rodadas. (+1 arb, ocupa 2 opções).

Impacto de Semente Pressurizada: Um sistema de sementes densas armazenadas sob pressão aumenta a FR do braço em +5 e o dano em +3. Incompatível com Juntas Fortificadas e Mão-Liana Propulsora. (+0,5 arb).

Juntas Fortificadas: As articulações do Cipó-Braço são substituídas por nós vegetais reforçados, elevando a FR para 15. Incompatível com Impacto de Semente Pressurizada. (+0,5 arb).

Mão-Liana Propulsora: A mão é projetada como uma liana, disparada a até 20 metros com sensores que localizam pontos de ancoragem. Atua com FR 18 nestes casos e é puxada de volta por raízes motoras. Incompatível com Impacto de Semente Pressurizada. (+0,5 arb).

Placa de Líquen Bioluminescente: Uma interface orgânica bioluminescente exibe informações ou se conecta a sistemas computacionais. (+0,5 arb).

Cipó-Perna: Perna bioadaptada composta por uma estrutura de raízes trançadas e reforçadas. Possui FR 10 e funciona de maneira fluida e natural, podendo acoplar até 4 opções.

Casca Colorida: Uma camada vegetal tratada com bioplástico oferece IP 4 e personalização em várias cores, texturas e formas. (+0,5 arb).

Casca Reforçada: Camadas de tecido vegetal impregnadas com metais naturais fornecem um IP 8 para máxima proteção. (+0,5 arb).

Cavidades Funcionais: Espaços dentro da Cipó-Perna podem abrigar dispositivos como gravadores de áudio, vídeo ou módulos de comunicação. (+0,5 arb cada).

Coldre Orgânico: Um compartimento natural no interior do Cipó-Perna, projetado para armazenar armas pequenas como pistolas e revólveres, com saque rápido. (+0,5 arb).

Epiderme Vegetal Realista: Camada de tecido vegetal desenvolvida para replicar a aparência e textura da pele humana, tornando a Cipó-Perna indistinguível de uma perna natural. (+0,5 arb).

Juntas Naturais Avançadas: As articulações da Cipó-Perna são fortalecidas com fibras vegetais ultrarresistentes, elevando a FR para 17. (+0,5 arb).

Placa de Líquen Bioluminescente: Superfície vegetal que exibe informações de forma bioluminescente, podendo se conectar a sistemas orgânicos ou tecnológicos. (+0,5 arb).

Propulsão de Raiz Muscular: Raízes densas e elásticas no interior da Cipó-Perna aumentam a FR em +5 e o dano em +3. Também permitem saltos adicionais de +1d3 metros. (+0,5 arb).

Raízes Deslizantes: Estruturas vegetais retráteis endurecidas que podem se estender para deslizar sobre superfícies geladas. (+0,5 arb).

Flor Anestésica Interna: Pequenos bulbos vegetais implantados no sistema nervoso liberam substâncias que anulam a percepção de dor, frio e calor, além de cancelar efeitos de tortura. Podem ser ativados ou desativados conforme necessário.

Garras de Espinho: Três espinhos rígidos e retráteis feitos de lignina reforçada emergem dos braços, causando dano de 1d10. Inspiradas no design clássico, mas com um toque de natureza selvagem.

Filamentos de Trepadeira Reforçados: Fios de liga ferrófitas ainda mais resistentes envolvem os ossos, aumentando FR e CON em +2, IP em +2 e o peso corporal em 15%.

Microrganismos de Regeneração: Micróbios simbióticos bioengenhados habitam o corpo, reparando danos celulares e regenerando tecidos. Curam 1 PV a cada 4 horas, agindo como pequenos “costuradores vivos”.

Pele Orgânica Total: Substituição completa da pele com um tecido vegetal cultivado para imitar a pele humana. Pode cobrir até 100% do corpo, com aparência natural e textura suave.

Raízes Nervosas Avançadas: Raízes bioelétricas de última geração penetram profundamente no sistema nervoso, acelerando reflexos. Adicionam

ARBOWARE

2d6 para jogadas de Iniciativa, garantindo respostas rápidas e precisas.

Reflexos de Videira Avançados: Videiras bioativas ainda mais eficientes percorrem o sistema nervoso, maximizando a velocidade de reação. Adicionam +6 para Iniciativa e +2 para AGI.

Textura Vegetal Personalizada: Camadas de pele orgânica com um tecido vegetal podem ser cultivadas com padrões exóticos. Abrange até 100% do corpo.

4 pontos

Camada de Casca Subcutânea Nível 3: Uma estrutura vegetal altamente resistente, implantada sob a pele para proteger órgãos internos. IP igual a 8, mas com penalidade de -3 para AGI devido à rigidez.

Catalisador de Reação Botânica 3.0: Enzimas naturais otimizadas com compostos vegetais ultrarrápidos aumentam a velocidade de reação. Adiciona +3d6 às jogadas de Iniciativa.

Curandeiros Microbiológicos: Microrganismos simbióticos especializados em reparar tecidos orgânicos rapidamente, regenerando até 5 PVs em 2 rodadas uma vez por dia.

Fibras Vegetais Douradas: Músculos substituídos por fibras vegetais bio-híbridas de alta resistência. Aumenta FR e CON em +4, mas reduz DEX e AGI em -1 devido à rigidez relativa.

Reflexos Nervosos Botânicos 3.0: Sistemas neurológicos vegetais aprimorados para reflexos instantâneos. Adiciona +9 às jogadas de Iniciativa e +3 para AGI.

Tecido Metálico Orgânico PLUS: Ossos envolvidos por uma trama de fios metálicos leves mas resistentes. Aumenta FR e CON em +3, IP em +2 e o peso corporal em 20%.

5 pontos

Duplo Enxerto de Cipós: Um conjunto extra de braços bio-híbridos surge no mesmo lado do corpo, com força e destreza iguais a FR 10 e DEX 10. Cada braço suporta até 3 melhorias. Permite dois ataques independentes com armas por rodada. Exige FR 15 e CON 15, com um ano de adaptação ao organismo.

Exoesqueleto de Vinhas Ferrófitas: Uma rede de vinhas reforçadas envolve os ossos, proporcionando IP +3, +3 CON e +2 FR. Aumenta o peso corporal em 25%.

Lianas Ferrófitas: Dois tentáculos de liga ferrófitas são implantados nos braços ou nas costelas, podendo alcançar até 10m. Possuem FR 15 e DEX 10, controlados por impulsos neurológicos naturais.

Reflexos Botânicos Extremos 4.0: Reflexos sobrecarregados com enzimas de reação acelerada. Adiciona +12 às jogadas de Iniciativa e +4 para AGI. Pode gerar colapsos biológicos a longo prazo.

6 pontos

Braço de Seiva Metálica: Um braço formado por um composto de resinas naturais autorregenerativas reforçada pela liga ferrófitas. Possui FR 25 e IP 10, adaptando sua forma conforme a necessidade do usuário.

Discos Graviplantas: Pequenos discos bio-híbridos feitos com ligas vegetais leves e microrganismos manipulados geneticamente, implantados ao longo da coluna. Permitem voar a uma velocidade de até 10 m/s, utilizando o fluxo de energia bioelétrica gerado pelo corpo.

Enxerto de Dupla Liana Vigorosa: Dois braços bio-híbridos robustos com FR 15, DEX 15 e capacidade para 3 opções cada. Permite dois ataques independentes por rodada. Exige FR 17, CON 17 e um ano de adaptação fisiológica.

Fibras de Drullo: Substituição completa das fibras musculares por fibras vegetais ultrarresistentes, sintetizadas para fornecer força bruta. Aumenta FR e CON em +6, mas reduz DEX e AGI em -2 devido à densidade e rigidez das fibras, resultando em uma aparência muscular mais volumosa.

7 pontos

Asas de Folhas Metálicas: Estruturas laminadas de liga ferrófitas ultraleve, inspiradas em aletas de sementes anemofílicas. Propulsão por bioenergia e dispositivos antigravitacionais. Permite voo a até 50 km/h, com autonomia de 4 horas.

Enxerto Triplo de Cipós Reforçados: Três braços bio-híbridos implantados no mesmo lado do corpo. FR 10, DEX 10 e 3 opções cada. Permite realizar três ataques por rodada. Exige FR 17, CON 17 e 18 meses de fisioterapia intensiva.

Pulso Biogênico: Um implante torácico que concentra a energia bioelétrica e vital de organismos ao redor em um raio de 20 metros. Ao liberar essa energia, desativa aparelhos eletrônicos em uma única explosão de pulso eletromagnético por dia.

ARBOWARE

8 pontos

Fibras de Titanovegetação Militar: Fibras musculares experimentais sintetizadas com elementos vegetais e compostos de liga ferrófito reforçada, proporcionando força descomunal. Aumentam FR e CON em +8, mas reduzem DEX e AGI em -3 devido à rigidez. Desenvolvidos em sigilo por corporações militares, são altamente instáveis e requerem supervisão constante.

Heliocanhões: Implantes massivos nos ombros que utilizam biocristais de cloroplastos energizados para disparar feixes de energia solar concentrada. Causam 8d6 de dano, podendo ser disparados uma vez a cada 5 rodadas. Esses canhões são alimentados por uma bateria bioenergética visível muito semelhante a um girassol, o que os torna impossíveis de esconder. Exigem treinamento específico na perícia Heliocanhão para uso eficiente.

9 pontos

Músculos de Orquídea Espinhosa: Avançada modificação que substitui fibras musculares por uma estrutura híbrida orgânica. Aumenta FR e CON em +9 e inclui espinhos retráteis de até 10 cm, que emergem por cortes microscópicos na pele, causando 1d6+1 de dano. Uma versão avançada dispara os espinhos a até 20m, exigindo uma reserva limitada (de 10 a 30 espinhos).

10 pontos

Mandraborgue: Substituição de 75% do corpo por uma carapaça moldável de biomassa sintética e liga ferrófito. Proporciona FR 35, CON 35, DEX 10, AGI 10 e IP 10, com alimentação baseada em nutrientes líquidos. Pesa +50 kg e permite 4 opções adicionais em cada braço e 3 em cada perna. A aparência pode ser personalizada com texturas naturais ou futuristas.



CARACTERÍSTICAS AGROBÓTICAS

ARMAÇÃO

A armação é o básico de um agrobô.

Nível 0: o agrobô tem apenas suas placas de fibra, xilema e floema à mostra, e nenhuma armação de liga ferrófito. IP 0 (zero).

Nível 1: possui algumas placas, fortalecendo um pouco sua armação e encobrindo (um pouco) seu xilema e floema e fibras. IP 0.

Nível 2: é revestido de placas de liga ferrófito (agora poderá comprar Blindagem" para aumentar a resistência das placas). IP 1.

Nível 3: o agrobô é todo revestido por fora e suas placas de fibra, xilema e floema ficam pra dentro e ele tem IP1.

BLINDAGEM

Indica a resistência do agrobô em placas (ou reveste seu corpo, com Armação 3 pontos).

Nível 1: IP 2

Nível 2: IP 3

Nível 3: IP 4

Nível 4: IP 5

Nível 5: IP 6

...e assim por diante.

CAPACIDADE DE PROGRAMAÇÃO

Indica a inteligência artificial do agrobô.

Nível 0: INT 9

Nível 1: INT 11

Nível 2: INT 13

Nível 3: INT 15

Nível 4: INT 17

...e assim por diante.

COORDENAÇÃO MOTORA

Indica a DEX e AGI de um agrobô. Um agrobô que não tenha nenhum Nível de Coordenação Motora ficará com valor 0 (zero) nestes atributos.

Nível 0: AGI e DEX 10

Nível 1: AGI e DEX 11

Nível 2: AGI e DEX 12

Nível 3: AGI e DEX 13

Nível 4: AGI e DEX 14

ENERGIA BÁSICA

Indicam a bateria interna do agrobô (Pontos de Bateria, PBs). A cada hora em que o agrobô estiver ativo, ele perde 1 PB e desligará quanto zerar seus pontos.

Nível 1: 1 Ponto de Bateria.

Nível 2: 3 Pontos de Bateria.

Nível 3: 5 Pontos de Bateria.

Nível 4: 10 Pontos de Bateria.

Nível 5: 15 Pontos de Bateria.

...e assim por diante.

FORÇA AGROBÓTICA

Calcula a FR do agrobô, usada para levantar peso e/ou até mesmo para machucar.

Nível 0: FR 5

Nível 1: FR 10

Nível 2: FR 15

Nível 3: FR 20

Nível 4: FR 25

...e assim por diante.

RESISTÊNCIA A INTEMPÉRIES

Indica quantos anos as placas do agrobô aguentam intempéries climáticas como fortes chuvas, fortes ventanias, seca etc.

Nível 1: 1 ano.

Nível 2: 2 anos.

Nível 3: 3 anos.

Nível 4: 4 anos.

Nível 5: 5 anos.



PODERES VEGETAIS

AEROFLORAÇÃO

Um sopro pesado e profundo é liberado, carregando com ele fragmentos da natureza vegetal de seu usuário. Folhas secas, galhos e até sementes se tornam projéteis vivos, rasgando o ar com uma ferocidade inesperada. A força do sopro faz com que esses materiais se criem com um propósito único: atacar e ferir, atingindo a pele com a precisão de uma lâmina cortante.

Para utilizar este poder, o jogador deve pagar pontos de Poder Vegetal de acordo com o dano e alcance de sua aerofloração, de acordo com a tabela a seguir. O jogador deve obrigatoriamente especificar QUAL é o tipo de ataque que seu Personagem é capaz de causar, porque possuem efeitos extras (veja abaixo). O Personagem PODE aumentar o poder de seus ataques com experiência. A vítima pode fazer um Teste de AGI para receber metade do dano.

| Custo | Dano | Alcance | Ataques |
|---------|------|-----------|--------------|
| Nível 0 | - | 1m | 1/dia |
| Nível 1 | 1d6 | 2m | 2/dia |
| Nível 2 | 2d6 | 4m | 4/dia |
| Nível 3 | 3d6 | 8m | 8/dia |
| Nível 4 | 4d6 | 16m | 16/dia (máx) |
| Nível 5 | 5d6 | 32m (máx) | |
| Nível 6 | 6d6 | | |
| Nível 7 | 7d6 | | |
| Nível 8 | 8d6 | | |
| Nível 9 | 9d6 | | |

Obs.: Nos ataques, o intervalo mínimo entre 2 bafoes e de 5 rodadas.

Efeitos possíveis:

Brasas de carvão vegetal: Pode atear fogo em materiais combustíveis; pode derreter metais fracos (chumbo ou estanho); ou fundir peças.

Resina: Pode aprisionar uma pessoa; pode cobrir de resina escorregadia uma sala.

Pólen ou esporos: Pode ou não corroer, pode ser evitado por máscara (reduz o dano a metade); pode ou não ser inflamável.

Espinhos ou farpas: Podem prender uma pessoa (literalmente “pregá-la na parede”), fazem um belo estrago em carros; podem fazer ataques separados, e grande quantidade de ataques simultâneos (contra rituais que protejam de uma quantidade específica de ataques).

Veneno líquido: Pode induzir a alucinações, náuseas, paralisia parcial ou total do corpo, choque anafilático, paradas cardíacas e outros efeitos do metabolismo.

AMBIENTE FAVORÁVEL

Nível 1: Habitante Local. O Personagem leva vantagem em combate, dentro de seu território, contra outras criaturas que não sejam nativas de suas terras, adicionando +10% em suas perícias de combate e testes de sobrevivência.

Nível 2: Morador Antigo. O Personagem é um profundo conhecedor de seu território, sabendo onde encontrar praticamente qualquer coisa (nunca fica perdido dentro de sua região), adicionando +20% em suas perícias de combate e testes de sobrevivência. Em contrapartida, recebe -10% em testes em suas perícias relacionadas ao terreno e sobrevivência feitos fora de sua área de atuação.

ANEMOFILIA

Suas costas se abrem para revelar estruturas etéreas e finas, como folhas exuberantes que se estendem suavemente ao vento. Essas “asas” não são feitas de penas ou carne, mas de fibras vegetais que ondulam com graça, refletindo a luz de formas misteriosas enquanto batem lentamente no ar. Com cada movimento, elas capturam a corrente de ar e permitem que quem as possua flutue com uma leveza sobrenatural, como se dançassem entre o vento e a terra.

Nível 1: O Personagem possui uma estrutura de fibras capaz de voar a até 20m/s.

Nível 2: A estrutura de fibras é capaz de voar a até 40m/s.

Nível 2: As asas são capazes de acessar Kūrūf Mapu.

Nível 3: A estrutura de fibras é capaz de voar a até 80m/s.

Nível 4: A estrutura de fibras é capaz de voar a até 160m/s.

Nível 4: A estrutura de fibras é capaz de voar nos planos mais afastados (Circadia, Pulu e Agniloka).

Nível 5: Velocidade máxima de 320m/s na Terra.

AUMENTO DE ATRIBUTOS

Sua resistência a injúrias físicas, sua força bruta, destreza acima da média e agilidade aumentada. Cada um desses poderes pode ser escolhido diversas vezes.

Aumento de Resistência: Aumenta o Atributo Constituição (CON) do Personagem em +3 por nível.

PODERES VEGETAIS

Aumento de Força: Aumenta o Atributo Força (FR) do Personagem em +3 por nível.

Aumento de Destreza: Aumenta o Atributo Destreza (DEX) do Personagem em +3 por nível.

Aumento de Agilidade: Aumenta o Atributo Agilidade (AGI) do Personagem em +3 e a Iniciativa em 1d6 (além do 1d10 normal) por nível. Ganhando a Iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo colocado no Teste, o Personagem recebe uma ação extra na rodada.

CAMUFLAGEM

Seu personagem possui um sistema de camuflagem.

Nível 1: Cores. O Personagem pode mudar a cor de sua pele como desejar. Este Poder exige concentração para ser utilizado.

Nível 2: Camaleão. Não só muda as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um Poder instintivo, não exige concentração.

Nível 3: Formas e Padrões. O Personagem altera a textura de seu corpo, bem como seus padrões de cor, tornando-se mesclado com o ambiente em que se encontra, simulando rochas, folhas ou outros elementos.

Nível 4: Predador. O Personagem se torna um borrão, quase impossível de ser detectado por métodos naturais.

CIPÓ

Seu personagem possui um cipó elástico e muito longo, que pode ser usado como arma de ataque. Pode ser coberto de espinhos e urtigas, ou pode ser grudenta com resina. O cipó pode enrolar adversários, pegar objetos ou até erguer coisas pesadas, dependendo da força que tiver. Mesmo que tenha múltiplos cipós, o nível comprado em Quantidade abaixo indica quantos podem ser usados simultaneamente

| Custo | FR | Alcance | Dano | Quantidade |
|---------|----|---------|-----------|--------------------------|
| Nível 0 | 1D | 0m | 0 | 1 ação / rodada |
| Nível 1 | 2D | 1m | 1d6 | 3 ações a cada 2 rodadas |
| Nível 2 | 3D | 2m | 2d6 (máx) | 2 ações / rodada |
| Nível 3 | 4D | 4m | | 5 ações a cada 2 rodadas |
| Nível 4 | 5D | 8m | | 3 ações / rodada |

DEFESAS ESPECIAIS

Nível X: Proteção vs. Elemento. Confere X dados de Proteção contra o elemento escolhido (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas). Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o Personagem, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Nível 1: Imunidade a doenças. O Personagem se torna imune a quaisquer doenças naturais que afetam animais. Ainda está sujeito a patógenos vegetais.

Nível 1: Alimentos. O Personagem não necessita mais de alimentos para sobreviver, bastando enfiar as mãos ou pés em solo natural. Ainda é capaz de comer caso deseje.

Nível 2: Espinhos. O Personagem possui espinhos em sua pele capazes de causar até 1d6 pontos de dano caso alguém seja agarrado ou esfregado contra sua pele.

Nível 2: Imunidade a Venenos. O Personagem se torna imune a quaisquer venenos naturais que afetam animais. Venenos mágicos, criados por magia ou capazes de danificar plantas não são afetados, mas o Personagem recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 3: Oxigênio. O Personagem não precisa mais de oxigênio para sobreviver, mas passa a precisar de gás carbônico. Ainda é capaz de respirar caso deseje.

Nível 4: Imunidade a Ataques Elétricos. O Personagem se torna imune a raios e a eletricidade comuns, e recebe 4D de proteção contra eletricidade mágica ou natural.

Nível 5: Imunidade a Dominação. Faz com que o Personagem não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e o torna imune a quaisquer efeitos de controle mental. Porém, pode ser dominado com o Caminho Plantas ou outros artifícios de controle de plantas.

DENTES E BOCA

Este poder confere ao Personagem a capacidade de usar sua boca como arma de ataque. Dentes como os de um vampiro, tubarão ou afiados como lanças, e uma boca enorme, capaz de engolir de uma só vez a cabeça de um oponente.

A descrição não influencia o efeito: boca espichada, larga, capaz de se esticar, longa, coberta de dentes minúsculos, ou gigantescos, muitos ou poucos, alinhados ou tortos. A descrição fica a cargo do jogador, desde que o

PODERES VEGETAIS

material seja vegetal (madeira, espinhos, pinhas afiadas, semelhante a uma papa-moscas etc.).

Nível 1: dano 2

Nível 2: dano 1d6

Nível 3: dano 2d6

Nível 4: dano 3d6

Nível 5: dano 4d6

GALHADA

Com este poder, o Personagem possui um par (ou mais) de galhos em sua cabeça com o formato que desejar, e pode atacar com eles.

Nível 1: dano 2+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 3: dano 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 4d6+bônus de FR por ataque

GARRAS

O Personagem possui garras afiadíssimas. Garras podem possuir os mais diversos formatos possíveis, mas o material será sempre vegetal, como grandes espinhos, galhos afiados, pinhas afiadas etc. O jogador escolhe que tipo de garras deseja para seu personagem.

Nível 1: dado 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d10+bônus de FR por ataque

Nível 3: dado 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 2d10+bônus de FR por ataque

Nível 6: dano 4d6+bônus de FR por ataque

MEMBROS ESPECIAIS

O Personagem possui mãos e/ou pés diferentes dos normais, com habilidades extras:

Nível 1: *Higrofilia.* Os membros do Personagem possuem membranas vegetais entre os dedos, possibilitando ao Personagem nadar com velocidade de até 10m/s.

Nível 1: *Trepadeiras.* Os membros do Personagem permitem que ele possa se pendurar de cabeça para baixo em estruturas, e também pode se movimentar com metade da velocidade em paredes verticais e tetos.

PELE RESISTENTE

A Pele Resistente é uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

Nível 1: índice de Proteção 1.

Nível 2: índice de Proteção 2.

Nível 3: índice de Proteção 3

Nível 4: índice de Proteção 4.

Nível 5: índice de Proteção 5.

Nível 6: índice de Proteção 6.

Nível 7: índice de Proteção 7.

Nível 8: índice de Proteção 8.

RAIO SOLAR

Nível 1: O Personagem é capaz de liberar descargas de energia solar armazenada em cloroplastos em seu corpo. A energia que sairá do corpo do Personagem nesse instante causará 1d6 de dano em qualquer criatura com quem ele venha a manter contato físico direto. A vítima tem direito a um teste de CON: em caso de falha, esta ficará com todos os seus testes de atributo reduzidos em -10% durante 1d6 turnos.

Nível 2: O dano do raio solar passa a ser 2d6.

RAÍZES

O Personagem é capaz de escavar solos não rochosos para se alimentar de nutrientes do solo, se esconder enterrando-se, preparar armadilhas ou até mesmo escavar um longo túnel. Para cada 2 turnos escavando, o Mestre deve considerar que um metro foi escavado. O Personagem não perde o senso de direção mesmo estando sob a terra.

Nível 1: *Solo Arenoso.* O Personagem é capaz de cavar as areias dos desertos, e solo de terra.

Nível 2: *Solo Rochoso.* O Personagem é capaz de escavar solos rochosos, mas para estes tipos de solos o Mestre deve considerar que para cada 4 turnos 1m é escavado.

Nível 3: *Solo Férreo.* O Personagem é capaz de escavar solos de composição férrea à razão de 6 turnos/m.

REGENERAÇÃO

Nível 1: O Personagem regenera 1PV a cada 12 horas.

Nível 2: O Personagem regenera 1PV a cada 6 horas.

PODERES VEGETAIS

Nível 3: O Personagem regenera 1PV a cada 3 horas.

Nível 4: O Personagem regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: O Personagem regenera 1 PV a cada 1/2, hora.

Nível 6: O Personagem regenera 1PV a cada rodada.

SANGUE DE SEIVA CORROSIVA

Nível 1: *Seiva Corrosiva Fraca.* O sangue do Personagem se torna corrosivo, causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 2: *Seiva Corrosiva Média.* Causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 3: *Seiva Corrosiva Forte.* O sangue do Personagem fica mais forte com o passar do tempo, causando 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

SENTIDOS BOTÂNICOS

Conectado às forças sutis da natureza, o Personagem sente a atração silenciosa da terra, sabendo intuitivamente a direção do chão e do céu. Pode localizar fontes de água com uma precisão instintiva, mesmo nas paisagens mais áridas. A luz, mesmo em sua forma mais tênue, torna-se uma guia confiável, enquanto sinais químicos invisíveis revelam informações ocultas sobre o ambiente e os seres ao redor.

Nível 1: *Fotosensibilidade.* A menor mudança na direção ou intensidade da luz seria percebida, permitindo que seus movimentos se alinhassem à fonte luminosa como os girassóis seguem o sol, enxergando um espectro maior de luz que inclui infravermelho e ultravioleta.

Nível 2: *Percepção de Umidade.* Mesmo em um deserto, seus instintos guiariam seus passos até a umidade escondida nas profundezas da terra ou em uma nascente oculta.

Nível 3: *Quimiossensibilidade.* No ar, onde outros veem apenas vazio, eles leriam mensagens invisíveis: o medo de um animal ferido, o alarme de uma planta em perigo ou os vestígios de uma tempestade que se aproxima.

TAMANHO

O Personagem é capaz de aumentar seu tamanho permanentemente, ou possui este tamanho gigantesco naturalmente. Sua FR e CON aumentam proporcionalmente ao crescimento. Os aumentos de nível não são cumulativos.

Nível 2: Até 2m de altura; +1 em IP; +3 em FR e em CON.

Nível 4: Até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em CON.

Nível 6: Até 8m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em CON.

Nível 8: Até 16m de altura; +2 em IP; +12em FR e em CON.



PROTEÍNAS MICORRÍZICAS

ALARME

Quando ativado, o Alarme sinaliza qualquer tentativa de intrusão, gerando uma reação imediata em outras partes da Rede. A notificação pode ser em forma de vibração, som ou alteração nos fluxos do sistema. Tempo de execução: 1 fase.

ANAFILAXIA

A proteína de Anafilaxia ativa uma resposta biológica agressiva no núcleo do sistema de rede, causando a desativação de todo o sistema-alvo de uma vez. Todos os elementos conectados à rede sofrerão um colapso instantâneo, como se fossem destruídos por uma sobrecarga. Se a execução falhar, tentativas subsequentes têm uma redução de -25% na chance de sucesso e, se não funcionar de primeira, há grandes chances de falhar permanentemente. Executada em 4 fases.

ANULADOR

Esta proteína micorrízica é usada para neutralizar outra proteína invasora, semelhante ao Despistador. Sua execução permite a identificação e desativação de proteínas “espiãs” em uma rede micorrízica por uma fase. O hypher utiliza a proteína para bloquear a comunicação de dados disfarçados, tornando-a inútil enquanto a fase de análise ocorre.

APLANADOR

O Aplanador é uma proteína micorrízica de ataque avançado, projetada para interferir diretamente nos sinais elétricos do cérebro do hypher. Quando executado, ele força um achatamento da atividade cerebral do alvo, alterando suas ondas de pensamento e tornando suas reações mais lentas e previsíveis. A versão mais agressiva da proteína também pode desencadear uma onda de sobretensão, atingindo a interface neural do hypher com danos diretos a cada ciclo de execução. Algumas variações dessa proteína podem, a longo prazo, induzir uma desordem epiléptica ou até mesmo reprogramar a mente do alvo, trocando sua personalidade pela de uma DrIAd. Essa versão da proteína é extremamente rara e clandestina. A única defesa contra o Aplanador é um programa Desconexão, que pode interromper o fluxo antes que os danos sejam irreversíveis.

BARREIRA

A Barreira cria uma camada de estática que bloqueia sinais de comunicação, dificultando a passagem de dados entre diferentes nós da Rede. Ela é vulnerável ao desgaste ou a ataques diretos de programas de destruição. Tempo de execução: 2 fases.

BLOQUEIO

Este programa interfere temporariamente nas conexões neurais entre diferentes micélios, desconectando temporariamente as linhas de comunicação de outro hypher na Rede. Pode ser defendido com uma resposta rápida e precisa de outro hypher. Tempo de execução: 3 fases.

CADEADO

O Cadeado é uma defesa dinâmica que constantemente muda seus padrões e criptografia, tornando-se uma proteção difícil de penetrar. Somente um programa especializado, como a Chave-Mestra, pode desbloqueá-lo. Tempo de execução: 5 fases.

CAMUFLAGEM

Esta proteína disfarça a assinatura energética de um hypher dentro da rede micorrízica, alterando a “aparência” do sinal e fazendo-o parecer um usuário legítimo. Embora não dê acesso direto ao IP-alvo, ela confunde qualquer sistema de Proteção (Sentinela de Raiz) que esteja monitorando a rede. Para ativá-la, o hypher deve conhecer previamente as características da rede que está tentando invadir. A Camuflagem desativa a resposta do Sentinela de Raiz, mas precisa ser configurado corretamente. Executada em uma fase.

CHAVE-MESTRA

A Chave-Mestra é capaz de romper as camadas de proteção complexas e em constante mudança de um Cadeado, utilizando algoritmos de criptografia profundos e sofisticados. Tempo de execução: 5 fases.

CICLO

O Ciclo é uma proteína micorrízica que ocupa o processador do micocomputador alvo, criando um loop eterno que desgasta sua resistência e capacidade de reação. Ao inserir-se nos fluxos de dados, ele coloca o sistema em um ciclo interminável de cálculo – por exemplo, a tentativa de calcular a constante Pi até seu valor infinito. Isso faz com que os testes de resistência do alvo fiquem progressivamente mais difíceis, reduzindo a chance de sucesso de futuras defesas ou contra-ataques. A proteína Ciclo é muitas vezes usada como preparação para outros ataques, enfraquecendo o alvo antes do golpe decisivo.

CORROSÃO

A proteína de Corrosão tem a capacidade de causar danos graduais à estrutura de outra proteína mais complexa que estiver em execução. Ela age lentamente, permitindo ao hypher se afastar antes que o sistema da rede micorrízica se

PROTEÍNAS MICORRÍZICAS

colapse. A disputa entre a proteína de Corrosão e a rede é feita em um teste entre o Hypher e o Sistema de Proteção. Se o hypher vencer, a proteína corrosiva se espalha, corroendo a rede em 1d2 turnos. Tempo de execução de dois turnos.

DEFESA

A proteína Defesa atua como um escudo biológico para a interface neural do hypher. Quando ativada, ela cria uma camada de proteção que bloqueia tentativas de interrupção no sistema neural. Essa proteína é essencial para combater programas como Interrupção e outras tentativas de paralisar o sistema do usuário. A proteína cria um campo de força que absorve as tentativas de manipulação externa, protegendo temporariamente o hypher, mas sua eficácia é limitada a um ciclo antes que precise de recarga.

DESCONEXÃO

Desconexão é uma proteína micorrízica defensiva crucial, projetada para eliminar qualquer tentativa de invasão do sistema neural. Quando detecta uma instabilidade na interface neural, ela age rapidamente, desligando o hypher da rede, prevenindo danos permanentes causados por programas como o Aplanador. Essa proteína causa um breve estado de desorientação no usuário, deixando-o vulnerável por um ciclo antes de poder se reestabelecer. Apesar de ser uma defesa eficaz, o uso repetido pode causar um desgaste progressivo na interface neural.

DESORIENTADOR

O Desorientador é uma proteína micorrízica projetada para manipular a percepção da rede do alvo, desorientando os sistemas de rastreamento. Ao ser implantada, ela cria distúrbios temporários na rede, desfazendo as trilhas de rastreamento e confundindo os sensores de seguimento. Se o alvo não possuir um programa Anulador, será incapaz de seguir qualquer rastro deixado pelo usuário, tornando-se cego para qualquer tentativa de localização. Sua eficácia é imediata, mas seu efeito não é permanente, exigindo outra aplicação se o alvo começar um novo ciclo de rastreamento.

DISFARCE

Esta proteína simula a presença de defesas mais fortes do que realmente existem, enganando sistemas e hypthers ao fazer com que a Rede pareça estar protegida por barreiras mais complexas do que as que realmente possui. Tempo de execução: 1 fase.

ELEVADO

A proteína Elevado é usada para conceder privilégios temporários a um usuário dentro de um sistema. Uma vez ativada, ela permite que uma

conta normal seja transformada em uma conta privilegiada, fornecendo acesso a áreas restritas ou dados sensíveis. Esta proteína requer um teste de habilidade para ser bem-sucedida e sua eficácia depende da segurança do sistema-alvo. A ativação de Elevado pode ser altamente visível para administradores do sistema, portanto, seu uso deve ser feito com cautela.

ENGANO

A proteína Engano serve para inserir dados falsos dentro do sistema que está sendo acessado, manipulando as respostas do sistema para confundir quem estiver tentando fazer a análise. Ela cria um disfarce perfeito, permitindo que o hypher passe despercebido em sistemas altamente monitorados ou sob vigilância. Em um teste de falha, o programa não apenas falha em seu objetivo, mas também engana o próprio hypher, que não percebe que o disfarce foi detectado. Engano é uma ferramenta vital para operações furtivas em sistemas críticos.

ESCUDO MICORRÍZICO

Um programa de defesa altamente avançado, o Escudo Micorrízico é ativado em resposta a um Alarme, gerando uma barreira que bloqueia ataques diretos e dados indesejados. Tempo de execução: 1 fase.

ESTÁTICA NEURAL

Esta proteína envia uma onda de interferência bioelétrica ao longo das fibras micorrízicas, criando um campo de confusão que distorce as percepções do hypher. O impacto mental causado pela sobrecarga sensorial exige um teste de INT para evitar desorientação por 1d6 segundos. Caso o hypher possua uma proteína de Fusível, será necessário vencer uma disputa de habilidade antes de ativar os efeitos da Estática Neural. Executada em uma fase.

EVASÃO

Esta proteína cria um caminho seguro, protegendo contra a interferência causada por loops infinitos. Se um hypher entrar em um loop, a Evasão rapidamente o desconecta, permitindo uma saída segura. Tempo de execução: 1 fase.

EXPLORADOR

Explorador é uma proteína micorrízica especializada na detecção de proteínas defensivas, como Aplanador e Imobilizador, dentro de um sistema. Quando ativada, ela permite que o hypher localize qualquer proteína de defesa no sistema e compreenda como eles funcionam. Essa proteína é essencial para quem está planejando invadir sistemas fortemente protegidos, permitindo que o usuário visualize não apenas as defesas,

PROTEÍNAS MICORRÍZICAS

mas também as contingências e os gatilhos para ativação de outros programas de defesa. Com Explorador, o hypher ganha uma vantagem estratégica ao ter um mapa detalhado das defesas, mas a proteína não garante a imunidade contra ataques.

FORÇA BRUTA

Esta proteína quebra as defesas de senha, usando um ataque de “força bruta” biológica altamente eficiente. A Força Bruta entra em confronto direto com a segurança do sistema, e sua eficácia depende da complexidade da defesa do sistema. Não é eficaz contra proteções avançadas, como Cadeados. Tempo de execução: 2 fases.

GUARDA-FLORA

Este mecanismo é uma rede protetora que monitora a integridade do sistema e bloqueia tentativas de reinicialização suspeitas. A Guarda-Flora verifica se comandos de reinicialização são legítimos e compara com registros anteriores para detectar qualquer discrepância. Se uma falha for detectada, ela bloqueia a operação e envia um alerta para o hypher. A Guarda-Flora é ativada automaticamente quando o sistema começa a operar.

IMOBILIZADOR

O Imobilizador é uma proteína micorrízica projetada para aprisionar um hypher dentro de um espaço virtual determinado. Ao ser ativada, ela cria uma estrutura virtual que limita o movimento da interface neural, criando um “laço” que impede qualquer deslocamento. O hypher que for atingido por essa proteína terá que resistir a um teste de habilidade Hypher para se liberar. A cada novo teste, o Imobilizador enfraquece suas próprias capacidades, tornando-se mais fácil de ser superado. Porém, o usuário ainda poderá utilizar outros programas enquanto imobilizado.

INVASOR

Invasor é uma proteína micorrízica avançada de camuflagem, criada para permitir que o hypher se movimente pela rede sem ser detectado. Ao ativar essa proteína, o usuário se torna invisível para qualquer tentativa de rastreamento, como a realizada por programas Anulador ou outros mecanismos de busca. Enquanto Invasor estiver ativo, o hypher pode operar sem ser visto, exceto se o observador estiver no mesmo ponto de rede ou com habilidades avançadas. O efeito é imediato, mas a eficácia pode ser limitada por sistemas mais sofisticados de detecção.

INVISIBILIDADE

Esta proteína cria um disfarce biológico, tornando a conexão de um hypher invisível para qualquer

busca genérica na Rede. Para ser detectada, uma análise mais profunda será necessária, o que pode envolver uma disputa direta entre hypthers. Tempo de execução: 1 fase.

LIMPEZA

A proteína Limpeza é usada para limpar vestígios digitais deixados na rede após um acesso, escondendo a presença do hypher. Ela pode mover os registros de acesso de forma eficiente, mas falhas podem ocorrer, deixando vestígios ainda visíveis. O narrador realiza o teste, sem informar o resultado ao hypher, para determinar se foi bem-sucedido. Em casos de falhas críticas ou sucessos decisivos, o hypher será informado do resultado. Dependendo do poder da rede alvo, o teste pode ser mais fácil ou mais difícil. Executada em uma fase.

MICOMONITOR

O Micomonitor monitoriza a integridade do sistema, fazendo verificações periódicas de todos os mecanismos presentes na rede micorrízica. Sua função é garantir que as conexões e os dados permanecem intactos, alertando sobre qualquer falha ou corrupção dentro da rede. O Micomonitor segue um protocolo de verificação, podendo ser customizado para priorizar áreas mais críticas do sistema. Ativada durante o processo de inicialização. Tempo de execução de 1 fase.

NEBULOSA

O mecanismo de Nebulosa é projetado para “embaçar” a percepção das defesas de um sistema, tornando mais difícil para programas de Explorador localizarem suas vulnerabilidades. Ele pode ocultar completamente certas camadas de segurança, enquanto deixa outras mais visíveis de forma estratégica, enganando os sistemas que tentam escanear as defesas. Esse processo é ativado durante a inicialização da rede.

PERFURADOR

O Perfurador é uma proteína micorrízica de múltiplas utilidades, funcionando como um agente quebra-gelo. Integrada ao sistema do hypher, ela se infiltra no código de defesa e o desestabiliza, agindo em diversos tipos de bloqueios e barreiras tecnológicas. Sua flexibilidade permite que se adapte rapidamente para driblar sistemas de segurança como Anulador, Corrosão entre outros, tornando-se a ferramenta de escolha para quem precisa de uma penetração rápida e precisa no sistema adversário. A aplicação dessa proteína exige um alto poder de processamento, sendo viável apenas em sistemas mais avançados.

PROTEÍNAS MICORRÍZICAS

RACHADOR

A proteína Rachador é projetada para dismantelar as barreiras naturais de proteção de uma rede micorrízica, como se fosse uma Barreira. O hypher deve lançar uma disputa entre a Proteína de Barreira e a Proteína Rachador para romper a barreira. Se bem-sucedido, o Rachador destrói a Barreira. Tentativas repetidas podem ser feitas, mas a probabilidade de falha aumenta com o tempo. Executada em uma fase.

RAIZ DE AURÉLIO

Considerada uma das primeiras defesas do sistema, a Raiz de Aurélio permite ao hypher passar por barreiras de segurança básicas, como senhas simples. No entanto, sua eficácia diminui diante de mecanismos mais sofisticados de proteção, que criam barreiras quase impenetráveis. A Raiz de Aurélio entra em ação rapidamente, logo após a tentativa de violação.

RASTREADOR

A proteína Rastreador rastreia as trilhas de comunicação deixadas por outro hypher, permitindo encontrar sua localização e identidade através da Rede. Tempo de execução: 1 fase.

SENTINELA DE RAIZ

A Sentinela de Raiz é uma proteína que opera como um guardião constante, monitorando todas as conexões feitas em um ponto específico da rede. Ela é projetada para detectar acessos não-autorizados e monitorar qualquer atividade suspeita, interrompendo rapidamente qualquer ação indesejada. Mantém-se ativa e alerta durante todo o ciclo de operação da rede.

SILENCIADOR

Ataca e neutraliza as ondas de alarme geradas por micélios de alerta, desativando-os instantaneamente. Tempo de execução: 1 fase.

SOMBRA DA MENTE

Utilizada para fornecer informações falsas a uma proteína de Explorador, este mecanismo manipula dados, confundindo o sistema. Sempre que o Explorador não consegue detectar um padrão de defesa, a Sombra da Mente emite uma distorção nos dados, enganando-o. A Sombra da Mente é ativada quando o sistema entra em operação.

TRANSFERÊNCIA

Movimenta recursos através das raízes da Rede, conectando diferentes nós e garantindo a transferência de bens (dados ou produtos). No entanto, ele não é autônomo e precisa ser cuidadosamente guiado pelos caminhos corretos e através das barreiras da Rede. Se a transferência falhar, os recursos se perdem por um período de 1D dias. Tempo de execução: 1 fase.

VIGILANTE

A proteína Vigilante permite que o hypher monitore todas as atividades de outros usuários dentro do sistema, detectando intrusões ou ações suspeitas. Quando ativada, ela funciona como um “olho digital”, coletando dados sobre qualquer operação realizada por outros dentro da rede. Isso é essencial para um hypher que precise manter controle de seu ambiente ou proteger seu próprio acesso. A proteína exige um teste de habilidade para ser utilizada, mas oferece informações críticas em tempo real, permitindo que o usuário tome ações preventivas.



BESTIÁRIO

AGROBÔ

Agrobôs são autômatos habilmente construídos com a avançada tecnologia da agrotécnica, sendo tanto aliados quanto perigos para aqueles que cruzam seu caminho. Projetados originalmente para cuidar da agricultura, muitos se tornaram independentes, desenvolvendo rudimentares personalidades ou objetivos próprios. Sua armadura de liga ferrófito e ferramentas afiadíssimas os tornam adversários formidáveis no campo de batalha, enquanto sua inteligência prática os faz aliados inestimáveis para trabalhos manuais e construção. Encontrá-los é sempre um misto de fascínio pela engenharia e cautela pelo potencial destrutivo.

FR 12, CON 18, DEX 10, AGI 8
INT 15, WILL 12, PER 9, CAR 5
#Ataques [1], IP 8, 15 PVs
40/30 Socos 1d8
Arboreware e Características Agrobóticas podem ser adicionados.



DRIAD

Driads são entidades artificiais que habitam a vasta e enigmática Jábmíid-áibmu, a Rede Micorrízica que conecta o mundo subterrâneo das plantas. Apesar de sua origem como inteligência artificial, elas se assemelham a espíritos vegetais, comunicando-se através de impulsos elétricos e feromônios. Uma driad pode ser uma amiga sábia, fornecendo segredos antigos sobre o mundo vegetal e fúngico, mas também um oponente implacável ao defender os interesses de seu reino. A conexão simbiótica com plantas vivas as torna uma força quase impossível de isolar.

FR 5, CON 10, DEX 15, AGI 14
INT 18, WILL 16, PER 12, CAR 12
#Ataques [2], IP 3, 7 PVs
30/0 Corrosão 1d4 (apenas dentro da Rede Micorrízica)
Possui sempre um mínimo de 4 Proteínas Micorrízicas.



BESTIÁRIO

DRÍADE

Vindas da mágica terra de Circadia, as dríades são ninfas graciosas e protetoras de seus bosques sagrados. Elas são vistas como defensoras ferozes de suas árvores, com um poder natural que transforma os inocentes ramos em armas letais contra invasores. Contudo, aqueles que ganham sua confiança podem receber uma sabedoria ancestral sobre a vida e a natureza, tornando-as valiosas aliadas. Suas presenças iluminam os bosques com uma aura serena, mas também deixam claro que qualquer ameaça encontrará resistência mortal.

FR 8, CON 12, DEX 13, AGI 14
INT 12, WILL 14, PER 12, CAR 20

#Ataques [1], IP 2, 10 PVs

40/10 Vinhas enredantes 1d4

Regenera 1 PV/rodada.

Magia: Entender 2, Criar 1, Controlar 3, Plantas 3, Spiritum 1.

Poderes Feéricos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



ENTE

Os entes, árvores animadas e sábias, são antigos guardiões da Terra que testemunharam eras inteiras passarem diante de seus galhos. Movem-se com extrema lentidão, mas sua força e sabedoria são incomparáveis, tornando-os aliados ou adversários formidáveis. Conversar com um ente é como folhear páginas de uma história ancestral, mas ameaçá-lo pode convocar a fúria devastadora de um colosso da natureza. Em suas florestas, o tempo parece parar, e cada folha carrega um fragmento de seus segredos.

FR 18, CON 25, DEX 6, AGI 4

INT 14, WILL 18, PER 10, CAR 12

#Ataques [1], IP 10, 21 PVs

40/30 Galhos 1d10

30/20 Pisão 3d6

Poderes Vegetais podem ser adicionados.



BESTIÁRIO

FITANTROPO

Do Mundo Azul, os fitantropos emergem como híbridos fascinantes de humanos e plantas, misturando ferocidade e serenidade em suas personalidades. Quando em harmonia, podem ser curandeiros ou mediadores, usando suas capacidades únicas para melhorar ecossistemas inteiros. Em combate, no entanto, são bestas indomáveis, unindo a força de um predador com as habilidades espinhosas de um bosque. Interagir com eles é uma experiência que pode ser ao mesmo tempo esclarecedora e perigosamente instigante.

FR 15, CON 14, DEX 13, AGI 18

INT 9, WILL 10, PER 11, CAR 6

#Ataques [2], IP 6, 14 PVs

40/20 Garras 1d8

30/10 Mordida 1d6

Poderes Licantrópicos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



HIPERBÓREO

Os hiperbóreos, titãs etéricos de fotossíntese vindos do Reino Etérico, são seres imponentes com pele translúcida que brilha sob a luz. Sua mera presença exala poder e serenidade, mas eles são implacáveis com qualquer um que ameace a harmonia natural que guardam. Podem ser aliados divinos, protegendo ecossistemas inteiros, mas sua força devastadora também faz deles inimigos aterrorizantes.

FR 30, CON 28, DEX 18, AGI 15

INT 14, WILL 18, PER 15, CAR 12

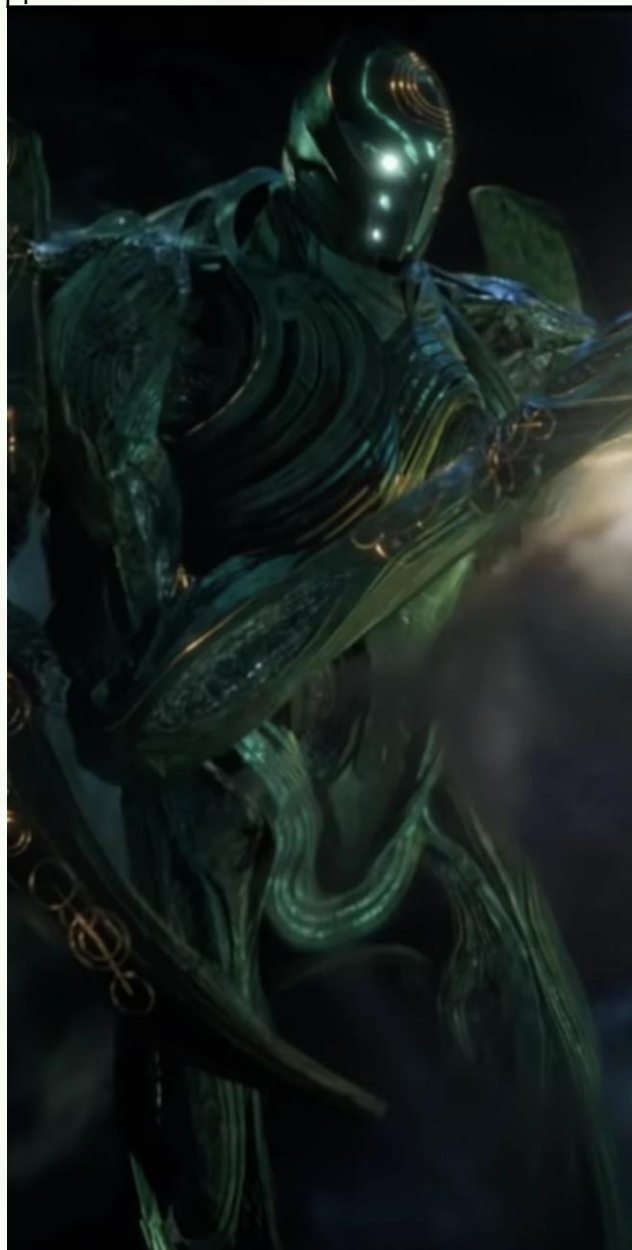
#Ataques [1], IP 12, 29 PVs

30/0 Rajada Solar 4d6

30/30 Espada de Luz 3d6

40/20 Socos 2d6

Poderes Sefiróticos e Poderes Angelicais podem ser adicionados.



BESTIÁRIO

JUBOKKO

Nascidos na macabra Lua-o-Milu, os jubokko são árvores demoníacas que se alimentam de sangue humano para sustentar suas raízes sombrias. Seus galhos perfurantes e capacidade de drenar vitalidade tornam-nos inimigos mortais para qualquer um que entre em suas florestas. No entanto, existem lendas de pessoas que firmaram pactos com os jubokko, recebendo poderes obscuros em troca de servidão. Encontrar um jubokko é entrar em um jogo perigoso de sobrevivência e sedução demoníaca.

FR 16, CON 21, DEX 8, AGI 4
INT 12, WILL 14, PER 13, CAR 7
#Ataques [1], IP 9, 18 PVs
30/0 Drenagem de Sangue 1d6
40/30 Galhos 1d10
Poderes Demoníacos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



MANDRÁGORA

As mandrágoras, criadas a partir de materiais vegetais na própria Terra, são golens botânicos animados para servir propósitos diversos. Sua força bruta e resistência as tornam guardiãs implacáveis, enquanto suas habilidades mágicas refletem os desígnios de seus criadores. Apesar de sua obediência inicial, algumas Mandrágoras desenvolvem traços de independência, tornando-as imprevisíveis. Enfrentar uma delas é como lutar contra uma força da natureza embutida em um corpo mortal.

FR 14, CON 18, DEX 12, AGI 10
INT 10, WILL 12, PER 12, CAR 10
#Ataques [1], IP 7, 16 PVs
40/30 Socos 1d6
Poderes Vegetais podem ser adicionados.



BESTIÁRIO

MEIO-DRÍADE

Os Meio-Dríades são seres nascidos da união entre humanos e dríades de Circadia, possuindo um vínculo único tanto com o mundo natural quanto com a civilização. Exalam uma aura encantadora e misteriosa, com traços que revelam sua herança vegetal, como cabelos que se assemelham a folhas ou pele de textura quase lenhosa. Geralmente pacíficos, podem ser aliados valiosos, especialmente em ambientes onde suas habilidades naturais de cura e manipulação vegetal brilham. Contudo, ao serem ameaçados, mostram-se protetores ferozes de si mesmos e de suas terras, combinando a astúcia humana com a força da natureza.

FR 10, CON 12, DEX 12, AGI 12
INT 12, WILL 14, PER 11, CAR 14
#Ataques [1], IP 3, 11 PVs
30/20 Socos 1d3
30/10 Espinhos 1d2 (lançáveis)
Poderes Feéricos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



MEIO-MANDRÁGORA

Os Meio-Mandrágoras, humanos com partes mágicas derivadas de Mandrágoras, são exemplos vivos de como ciência e magia podem transformar o corpo e a alma. Suas próteses botânicas oferecem força e habilidades sobrenaturais, mas frequentemente vêm acompanhadas de um peso psicológico ou de um conflito com sua humanidade. Para aqueles que conseguem ver além de sua aparência incomum, são companheiros leais e adaptáveis, capazes de enfrentar adversidades com criatividade e determinação. No entanto, subestimar sua força é perigoso, pois suas raízes são profundas tanto no solo da Terra quanto no poder místico.

FR 11, CON 14, DEX 10, AGI 11
INT 11, WILL 13, PER 10, CAR 9
#Ataques [1], IP 4, 12 PVs
30/20 Socos 1d6
Poderes Vegetais podem ser adicionados.



BESTIÁRIO

MYCONID

Habitantes silenciosos de Jábmiid-áibmu, os myconids são homens-cogumelo que vivem em completa simbiose com seu ambiente. Embora pacíficos na maioria das vezes, sua defesa tóxica e força surpreendente tornam-nos adversários formidáveis quando ameaçados. Interagir com um myconid pode revelar segredos sobre o mundo subterrâneo e a conexão entre todas as coisas vivas. No entanto, enganar ou atacar um pode levar a uma morte lenta e venenosa.

FR 8, CON 14, DEX 9, AGI 8
INT 13, WILL 15, PER 11, CAR 9

#Ataques [1], IP 4, 11 PVs

40/0 Esporos tóxicos 1d4

30/30 Bastão 1d6

30/20 Socos 1d4

Poderes Vegetais podem ser adicionados.



MYXAPIA

Vindos das águas místicas de Pulotu, os myxapia são seres feitos de fitoplâncton em comunhão perfeita, movendo-se como um enxame organizado. Apesar de sua aparência quase etérea, são criaturas adaptáveis e resistentes, capazes de dissolver o que tocam em ácido. Podem ser negociadores pacíficos ou predadores impiedosos, dependendo de como são abordados. Encontrá-los é um lembrete de que a beleza e o perigo muitas vezes compartilham a mesma essência.

FR 7, CON 10, DEX 12, AGI 15
INT 16, WILL 14, PER 13, CAR 10

#Ataques [1], IP 2, 8 PVs

30/0 Jato de ácido fitoplanctônico 1d6

20/0 Carga 2d6

Poderes Vegetais podem ser adicionados.



BESTIÁRIO

NGEN-WINKUL

Os ngen-winkul, elementais que se manifestam como redemoinhos de vento cobertos por folhas, pétalas e sementes, possuem uma existência física apenas em Kürüf Mapu. São protetores vigilantes da natureza e inimigos declarados de qualquer um que ameace seus domínios. Apesar de sua natureza etérea, podem formar alianças com aqueles que compartilham seu respeito pela vida selvagem, guiando-os com sabedoria ancestral. Quando provocados, tornam-se tempestades furiosas, difíceis de conter, mas fascinantes de testemunhar.

FR 12, CON 14, DEX 14, AGI 18
INT 15, WILL 16, PER 13, CAR 12
#Ataques [2], IP 5, 13 PVs
40/20 Redemoinho cortante 1d8
30/10 Sementes lançadas 1d6
Poderes Feéricos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



PHYBORG

Os phyborgs, humanos aprimorados com próteses tecnológicas da agrotécnica, equilibram carne e fibra vegetal em um casamento funcional e, às vezes, desconcertante. Sua aparência híbrida reflete a intenção de superar as limitações humanas, mas muitas vezes há um custo psicológico e social. Podem ser aliados incrivelmente úteis, especialmente em cenários de alta tecnologia ou agricultura avançada, mas também são adversários perigosos devido à combinação de habilidades naturais e mecânicas. Encontrá-los é encarar a interseção entre natureza, ciência e humanidade.

FR 12, CON 16, DEX 12, AGI 10
INT 14, WILL 14, PER 10, CAR 9
#Ataques [1], IP 6, 14 PVs
30/20 Socos 1d6
Arboreware pode ser adicionado.



BESTIÁRIO

SUSUWATARI

Vindos do luminoso e abrasador Agniloka, os susuwatari são pequenas fadas feitas de fuligem, carvão vegetal e brasas vivas, sempre se locomovendo em bandos. Sua aparência inofensiva esconde uma inteligência sagaz e uma curiosidade quase infantil, que pode ser encantadora ou irritante para aqueles que cruzam seu caminho. Apesar de seu tamanho diminuto, podem causar grande destruição em conjunto, incendiando florestas ou vilarejos inteiros em um piscar de olhos. Ganhar sua amizade é um desafio, mas fazê-lo pode garantir acesso a segredos elementares do fogo.

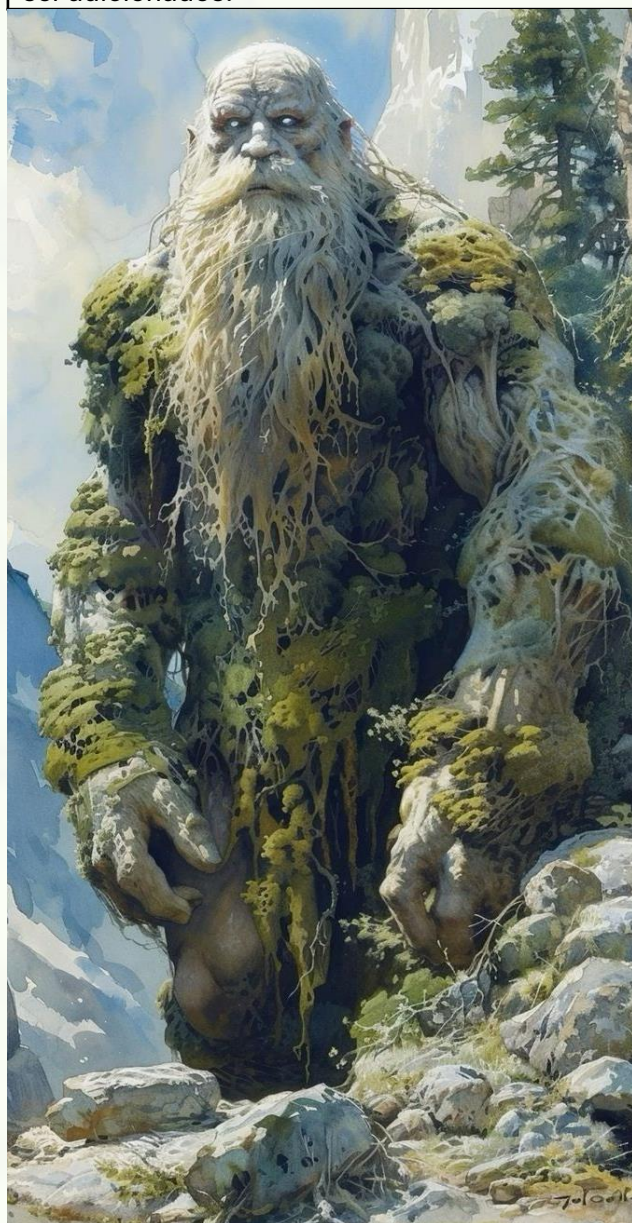
FR 6, CON 6, DEX 18, AGI 20
INT 10, WILL 14, PER 13, CAR 8
#Ataques [1], IP 1, 6 PVs
30/10 Queimaduras 1d4
Poderes Feéricos e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



VÁNN

Oriundos do divino Vanaheim, os vanir são seres celestiais cobertos de musgo e líquens, com um ar de poder calmo e resoluto. Eles agem como mediadores entre os mundos, frequentemente servindo de guias ou protetores para aqueles que os respeitam. Sua presença é envolta em serenidade, mas subestimá-los em combate pode ser um erro fatal, pois sua força é tão monumental quanto sua paciência. Interagir com os Vánn é um encontro raro, deixando qualquer um mais próximo do divino e do natural.

FR 24, CON 22, DEX 18, AGI 16
INT 20, WILL 24, PER 21, CAR 18
#Ataques [2], IP 8, 23 PVs
40/40 Espada Bastarda 2d6
30/20 Socos 1d8
Poderes Angelicais e Poderes Vegetais podem ser adicionados.



Em um universo onde raízes atravessam dimensões e folhas tocam os céus, **Árvore-Mundo** nos revela um equilíbrio sublime entre o natural e o tecnológico. Aqui, plantas não são meros elementos do ambiente, mas forças conscientes e moldadoras da existência, deidades, máquinas e seres lendários que habitam mundos extraordinários. Entre os galhos eternos de Vanaheim e os corredores luminosos de Jábmiid-áibmu, o leitor descobre que cada folha carrega uma história, cada semente guarda o potencial para aventuras épicas e cada agrobô é uma prova viva da fusão entre humanidade e o verde que a sustenta. Sob a sombra dos Gêmeos Arbóreos, é possível enxergar tanto as raízes de antigos mitos quanto os brotos de novas formas de vida e consciência.

Neste cenário, o solarpunk brilha como uma promessa de harmonia entre inovação e respeito à vida, e sua luz ilumina todos os caminhos que o leitor pode trilhar. As histórias que surgem entre os mundos conectados pela Árvore-Mundo não são apenas batalhas contra monstros ou explorações de territórios desconhecidos; são jornadas que nos levam ao cerne de questões essenciais sobre a coexistência sustentável entre o ser humano, a máquina e os reinos vegetais. De myconids construindo sinfonias dentro de micorrizas a susuwatari dançando com brasas em florestas encantadas, cada criatura apresenta ao aventureiro a chance de repensar sua conexão com a natureza e suas responsabilidades com o mundo ao seu redor. É um espaço onde a imaginação floresce, oferecendo não apenas desafios, mas também lições sobre empatia e colaboração.

Árvore-Mundo convida os criadores e exploradores a embarcar em jornadas que desafiem os limites da imaginação e das relações entre tecnologia e natureza. Sejam missões para salvar um ecossistema ameaçado, forjar alianças com dríades ou desvendar os segredos das mandrágoras tecnomágicas, o cenário oferece infinitas possibilidades que vão além do mero entretenimento. Mais do que um palco para aventuras, este é um chamado para refletir, sonhar e criar um futuro onde a tecnologia respeite a sabedoria ancestral das plantas. Neste mundo, cada história tem o poder de deixar uma semente para um futuro mais verde, mais vibrante e mais conectado, inspirando tanto personagens quanto jogadores a se tornarem agentes de mudança e preservação.

