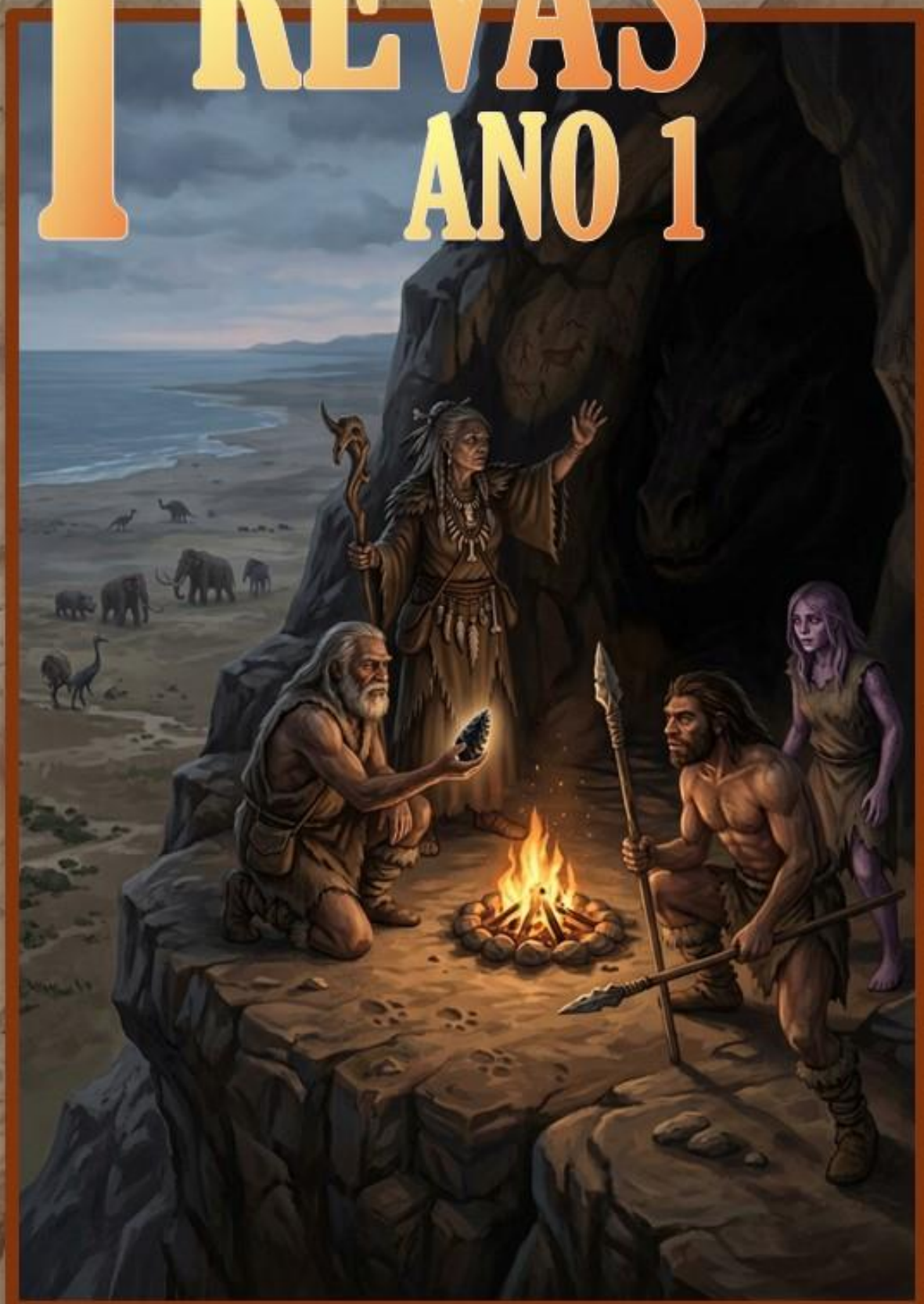


DAEMON
EDITORIA

TREVAS

ANO 1



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	3
GEOGRAFIA DA ALVORADA DA TERRA +0.....	4
OS POVOS DA ALVORADA DA TERRA +0.....	5
CULTURAS AMBIENTAIS DOS POVOS.....	26
KITS BÁSICOS DA ALVORADA DA TERRA +0.....	27
KITS RAROS DA ALVORADA DA TERRA +0.....	31
REINOS E SOCIEDADES DA ALVORADA DA TERRA +0.....	33
APRIMORAMENTOS DA ALVORADA DA TERRA +0.....	40
PERÍCIAS DA ALVORADA DA TERRA +0.....	42
ECONOMIA DE ESCAMBO.....	45
DÁDIVAS.....	47
RELIGIOSIDADE DA ALVORADA DA TERRA +0.....	49
LINGUAGEM DA ALVORADA DA TERRA +0.....	50
DEVORADORES DE ZARCATTIS.....	52
HOMENS-FERA TOTÊMICOS.....	54
O PLANO DAS IDEIAS ANTES DO ÁRCADÉ.....	55
A MEGAFAUNA E MEGAFLORA DA ALVORADA DA TERRA +0.....	65
ANTAGONISTAS SOBRENATURAIS.....	67

INTRODUÇÃO

A Terra logo após o último Giro é um mundo que acabou de perder grande parte de sua energia sobrenatural. O Giro encerra o Éon dos Dragões Elementais e Aves Celestiais, destrói ou dispersa grande parte das antigas potências e rebaixa a posição da Terra na Roda dos Mundos à posição +0; os dragões que permanecem ou nascem depois já não possuem a potência divina de seus antepassados. A própria Terra, entretanto, não começa vazia: sobrevivem populações e civilizações antigas, especialmente os Atlantes, enquanto outras raças e seres provenientes de planos superiores e inferiores ainda estão presentes ou conseguem alcançar o mundo.

Nesse cenário primordial, Atlantes, humanos primitivos e Neandertais coexistem, mas a origem exata dessas linhagens varia conforme a tradição: antigos Atlantes desenergizados pela queda da Terra deram origem a uma linhagem humana, enquanto exploradores arkanitas (sobretudo Dáctilos) produziram híbridos que originaram os Neandertais. O novo Éon apresenta uma humanidade muito mais primitiva cultural e tecnologicamente que os antigos Atlantes, enquanto comunidades e civilizações atlantes sobreviventes continuam existindo em lugares como Atlântida e Lemúria; Muvianos e outros povos em suas civilizações incipientes fazem parte desse panorama antediluviano.

Ao mesmo tempo, a Terra é um mundo sobrenatural ainda não organizado pelas cosmologias históricas posteriores: Paradísia possui seus povos antigos se recuperando de uma guerra mundial que os fragilizou completamente e os impediu de resistirem à chegada dos Conquistadores Belos de Edhen. Os Ponaturi surgem por intervenção de entidades tenebritas nos oceanos e nas terras polares do Polo Sul. O mundo é ainda uma Terra de transição: as grandes potências do Éon anterior ainda deixam seus vestígios, os dragões sobreviventes começam a se tornar menos divinos, os antigos povos atlantes ainda existem, os primeiros hominídeos ocupam o planeta e suas mentes começam a produzir as Formas-Pensamento que dão origem aos bolsões primitivos do Plano das Ideias.



GEOGRAFIA DA ALVORADA DA TERRA +0

Geologicamente, os continentes já possuíam praticamente a configuração atual. Pangeia havia se fragmentado quando a Terra estava no Éon dos Dragões Primordiais, e Gondwana deixara de existir como supercontinente ainda no início do Éon dos Dragões Elementais e Aves Celestiais. África, Eurásia, Austrália e Américas já ocupam posições muito semelhantes às atuais. A diferença está no clima: durante o Pleistoceno, o nível dos oceanos era dezenas de metros mais baixo, expondo vastas planícies costeiras, pontes terrestres e arquipélagos hoje submersos. Como o nível do mar era muito inferior ao atual, existiram enormes territórios hoje desaparecidos, como Doggerland entre Grã-Bretanha e Europa Continental, Sundalândia ligando Malásia, Sumatra, Java e Bornéu, Sahul unindo Austrália, Tasmânia e Nova Guiné, além da ponte de Beringia, entre Sibéria e Alasca. Essas regiões naturalmente abrigaram comunidades paleolíticas.

A maior concentração populacional era África Oriental e Central, especialmente o Vale do Rift, Etiópia, Quênia, Tanzânia e região dos Grandes Lagos, berço da evolução científica dos hominídeos. Dali espalharam-se os *Homo sapiens* para o Oriente Médio, Índia, Sudeste Asiático, Oceania e posteriormente Europa e Américas, enquanto os *Homo sapiens neanderthalensis* dominariam a Europa e o oeste da Ásia; os denisovanos ocuparam Sibéria, Himalaia e parte da Ásia Oriental; e o *Homo floresiensis* viveu em ilhas da Indonésia. Paralelamente, pequenas comunidades de Atlantes (agora *Homo posidonis*, não mais *Homo atlantis*) permaneceram protegidas em antigas cidades-estado do Éon anterior, minimizando a involução causada pelo Giro. O resultado é um planeta onde várias espécies humanas coexistem simultaneamente, cada uma ocupando nichos ecológicos e sobrenaturais diferentes.



OS POVOS DA ALVORADA DA TERRA +0

No alvorecer da Terra na posição +0, o Éon atualmente vigente, os antigos Atlantes, outrora uma das grandes potências da realidade anterior, já haviam perdido grande parte de sua energia e de sua natureza original após o último Giro. Desenergizados, transformaram-se em uma nova espécie, os *Homo posidonis*, que conservaram apenas vestígios daquilo que haviam sido e passaram a existir como uma população mais próxima dos demais hominídeos terrestres. Ao mesmo tempo, os *Homo heidelbergensis* constituíam a principal linhagem hominídea nativa da Terra deste novo Éon, espalhando-se por diferentes ambientes e estabelecendo as primeiras comunidades humanas sobre as quais se desenvolveriam as futuras linhagens da humanidade. Os *Homo posidonis* concentraram-se sobretudo na costa oeste da África e nas ilhas do Atlântico Sul, onde os últimos remanescentes atlantes encontraram refúgio após a transformação do mundo.

Os Dragões Elementais do Éon anterior também foram atingidos pelo último Giro e perderam a maior parte da energia que sustentava suas formas ancestrais, dando origem às linhagens mais limitadas dos Dragões Gema, Dragões Metálicos e Serpentes Marinhas. Ainda assim, os dragões não desapareceram da Terra: continuaram a constituir uma das linhagens mais antigas e poderosas sobreviventes do mundo anterior. Parentes distantes dessas criaturas eram os Rapinantes, seres que já haviam surgido da antiga hibridização entre Dragões Elementais e as extintas Aves Celestiais; no novo Éon, os Rapinantes assumiriam principalmente formas de Serpentes Emplumadas, preservando em seus corpos a memória de ambas as linhagens ancestrais.

Vindos de realidades exteriores à Terra, outros povos também começaram a estabelecer pequenos e isolados núcleos de presença no mundo recém-reordenado: dos planos superiores de Paradísia chegaram os paleoparadisianos, enquanto dos planos inferiores de Ark-a-nun vieram os arkanitas, entre os quais se destacavam os Dáctilos e os Ponaturi. Esses povos não formaram grandes impérios terrestres, mas estabeleceram comunidades dispersas, mantendo-se relativamente apartados dos hominídeos nativos e das demais populações sobrenaturais. Os Dáctilos concentraram-se principalmente na Europa e nas regiões mediterrâneas, enquanto entre os Paleoparadisianos a etnia Otso, proveniente do reino paradisiano de Tarh, estabeleceu uma presença particularmente importante na Ásia Central, onde suas comunidades entraram em contato com as populações hominídeas locais.

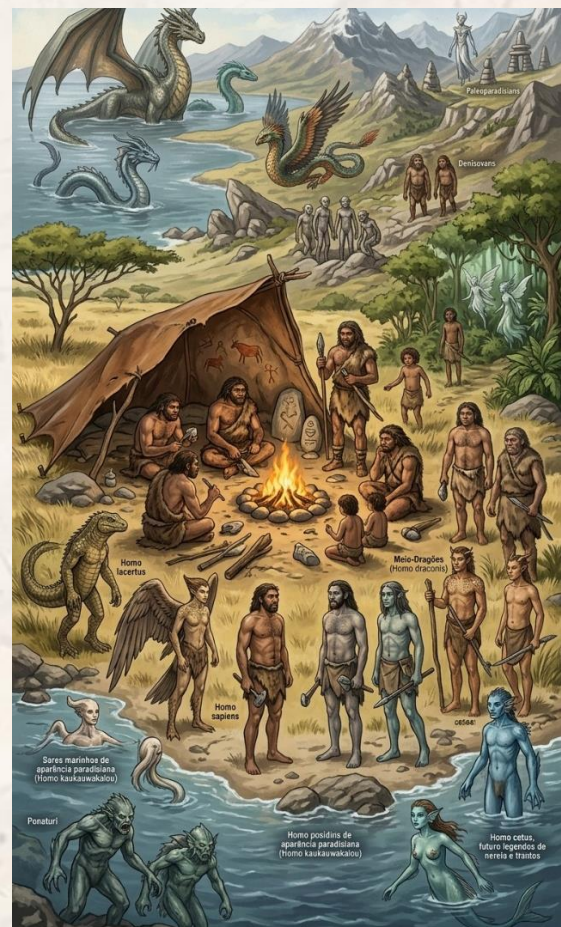
Do Plano das Ideias surgia, entretanto, uma linhagem de natureza completamente diferente: os Vislumbres, que somente em eras posteriores seriam conhecidos como Árcades. Eles não chegaram à Terra através de migração convencional, mas começaram a tomar forma a partir dos bolsões de imaginação e das Formas-Pensamento produzidas pelos próprios hominídeos, sobretudo pelos *Homo heidelbergensis*, cuja capacidade de gerar e sustentar essas manifestações era incomparável entre as populações terrestres daquele período. A maioria dos Vislumbres permaneceu ligada aos bolsões do Plano das Ideias que lhes deram origem, mas uma migração incomum de habitantes do bolsão da Floresta sem Fim levou essas entidades ao Sudeste Asiático, onde sua presença começou a estabelecer uma nova ponte

entre a imaginação dos hominídeos e as comunidades do mundo material.

Foi do contato entre essas linhagens que surgiram algumas das primeiras grandes populações híbridas do novo Éon. A união dos *Homo heidelbergensis* com os Dragões Gema e Metálicos ou com as Serpentes Marinhas originou os *Homo lacertus*, ancestrais dos Reptilianos; com os Rapinantes, produziu os *Homo harpiiai*, linhagem que posteriormente daria origem às Harpias e Sirenas e que encontrou nas ilhas do Mediterrâneo seu principal núcleo; com os *Homo posidonis*, deu origem aos *Homo sapiens*, surgidos inicialmente na África; com os Dáctilos e Ponaturi, produziu os *Homo neanderthalensis*, estabelecidos sobretudo na Europa; com os Paleoparadisianos, originou os Denisovanos, que se desenvolveram principalmente na Ásia; e, finalmente, com os Vislumbres, deu origem aos *Homo floresiensis*, que encontraram nas ilhas do Sudeste Asiático seu principal território. Essas hibridizações não devem ser entendidas apenas como cruzamentos ocasionais entre indivíduos, mas como processos capazes de produzir novas linhagens, nas quais características biológicas, espirituais e planares se combinaram até formar populações estáveis.

Uma segunda geração de hibridizações ocorreu a partir dos próprios *Homo posidonis*, produzindo linhagens ainda mais diversas e, em alguns casos, extraordinariamente distantes da aparência humana original. A união com os Dragões Gema e Metálicos ou Serpentes Marinhas gerou os *Homo draconis*, ou Meio-Dragões, cuja aparência podia permanecer inteiramente humana apesar de sua ascendência dracônica; com os Rapinantes, surgiram os raríssimos *Homo coatl*, que migraram para regiões distantes e permaneceram ocultos,

encontrando na América Central um de seus principais refúgios; com os Dáctilos e Ponaturi, nasceram os *Homo cetus*, descendentes dos antigos Atlantes cuja aparência tornou-se progressivamente menos humana, manifestando guelras, pele azulada e membranas entre os dedos; com os Paleoparadisianos, surgiram os *Homo kaukauwakalou*, que abandonaram a Terra e retornaram ao plano de origem de sua ascendência paradisiana para viver nos mares de Paradísia; e, finalmente, com os Vislumbres, nasceram os *Homo tritonis*, linhagem que, em eras futuras, alimentaria as lendas sobre nereidas e tritões. Assim, antes mesmo que as primeiras grandes culturas humanas se estabelecessem, a Terra do Éon +0 já era habitada por uma complexa rede de linhagens resultantes do encontro entre a humanidade terrestre, os sobreviventes do mundo anterior e os habitantes de outros planos da realidade.



Homo sapiens

Você é um *Homo sapiens* em um mundo que ainda não deveria ser seu.

Sua espécie nasceu do encontro entre os *Homo heidelbergensis* e os enfraquecidos *Homo posidonis*, herdando de ambos algo que nenhuma outra linhagem possui exatamente da mesma maneira: a capacidade de sobreviver mesmo quando o mundo parece determinado a eliminá-la. Você não é o mais forte dos hominídeos. Não possui as adaptações dos Neandertais ao frio, a resistência dos Denisovanos às montanhas, a herança ancestral dos Atlantes ou o poder sobrenatural dos dragões. Ainda assim, há algo em você que assusta as criaturas antigas: você aprende.

Você vive em pequenos grupos, seguindo água, caça, estações e migrações de animais. Conhece fogo, pedra, madeira, couro, ossos e pigmentos. Reconhece rostos, vozes e pegadas. Sabe que uma tempestade pode matar, que uma caverna pode esconder um predador e que uma montanha pode ser muito mais do que uma montanha. À noite, quando o fogo diminui, você escuta histórias sobre aquilo que existe além da luz. Algumas são lembranças. Outras são sonhos. Algumas, infelizmente, são verdadeiras.

A mente humana é sua maior vantagem – e talvez sua maior maldição.

Os *Homo sapiens* são particularmente capazes de alimentar as Formas-Pensamento que começam a criar bolsões no Plano das Ideias. O medo de monstros, o desejo por uma mãe protetora, a imagem de uma floresta infinita ou a esperança de um mundo além do horizonte podem adquirir existência própria. Você ainda não entende isso. Para você, são apenas sonhos, mitos e visões. Mas alguma coisa está ouvindo.

Sua relação com a Grande Mãe é única. Entre os *sapiens*, o Útero da Grande Mãe encontra terreno. Fertilidade, nascimento, fome, proteção e sobrevivência começam a se misturar em uma espiritualidade que poderá transformar-se em algo muito maior nas eras futuras.

Mas ser humano também significa viver sabendo que existem povos mais antigos que você.

Atlantes observam sua expansão. Neandertais ocupam territórios que você deseja atravessar. Denisovanos controlam regiões que parecem impossíveis de sobreviver. Dragões existem. Ponaturi espreitam os mares. Reptilianos escondem-se sob o mundo. E algumas coisas que você encontra nas florestas não pertencem à Terra.

Você é pequeno diante desse mundo.

E justamente por isso é perigoso.

Porque ninguém sabe ainda o que a humanidade será capaz de construir quando aprender a transformar medo em conhecimento, conhecimento em ferramentas e ferramentas em poder.

Homo sapiens

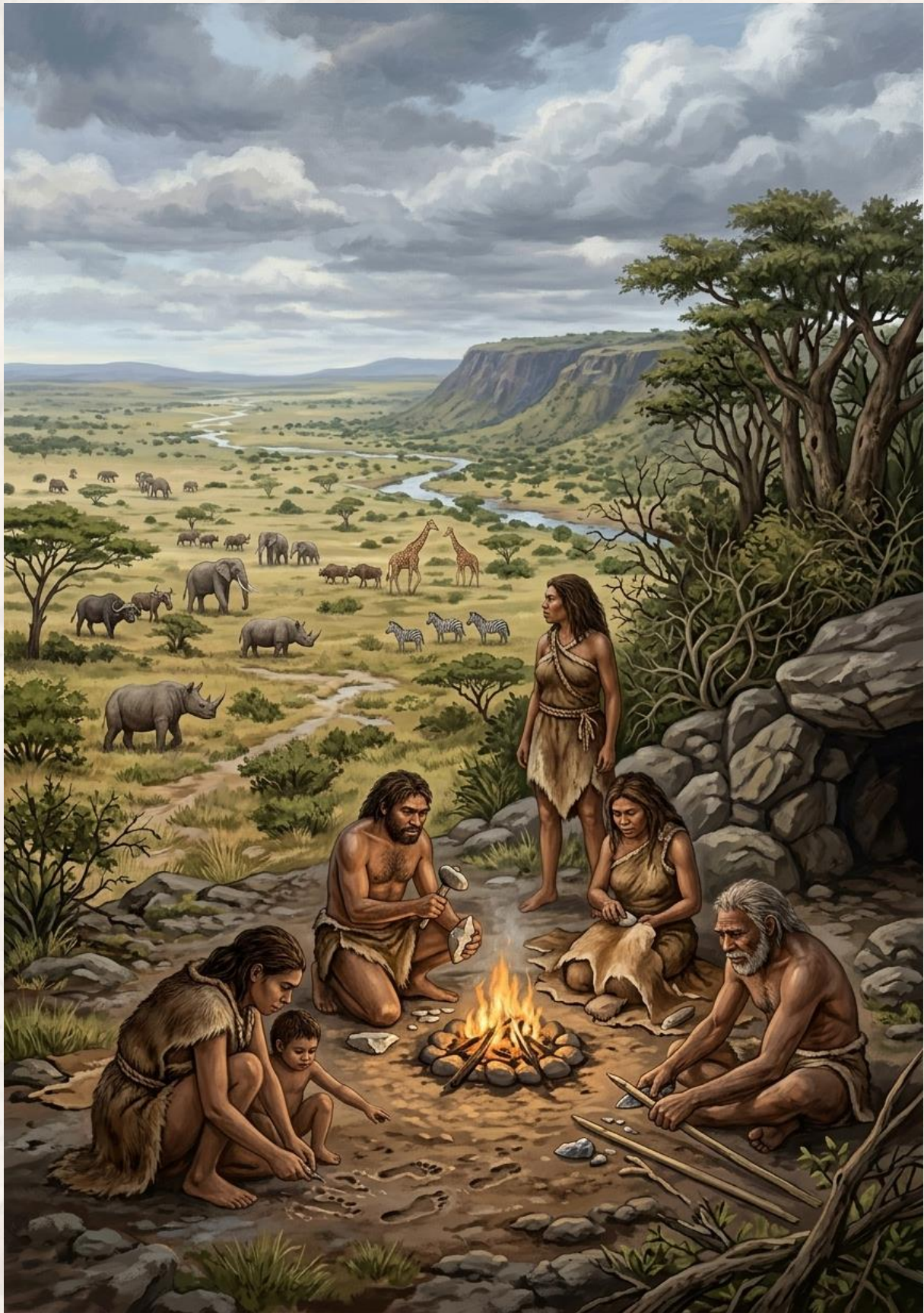
Nível tecnológico: Paleolítico Médio

Atributos: nenhum modificador.

Perícias: Escolha duas

Perícias/Subgrupos relacionados à sobrevivência, exploração, interação social, caça ou conhecimento da natureza; elas recebem +10%.

Uma vez por sessão, quando encontrar uma situação nova para a qual não possua treinamento adequado, o *sapiens* pode receber +10% no primeiro Teste de Perícia ou Atributo realizado naquela situação.



Homo neanderthalensis

Você nasceu para sobreviver onde outros morreriam.

O *Homo neanderthalensis* é descendente do encontro entre os *Homo heidelbergensis* e os Dáctilos e Ponaturi, uma linhagem moldada por sangue terrestre e influências vindas de Ark-a-nun. Você não é simplesmente um humano adaptado ao frio. Seu corpo, sua percepção e sua relação com o ambiente fazem de você uma criatura perfeitamente preparada para um mundo brutal.

Na Europa Ocidental, você conhece a floresta como conhece seu próprio corpo. Sabe onde os grandes animais passam, onde a neve permanece mesmo depois de o sol aparecer e quais cavernas oferecem abrigo contra uma tempestade. Seu corpo é compacto e poderoso. Você suporta frio, esforço e fome melhor do que muitos outros hominídeos. Quando uma caça começa, você não depende apenas da força: depende da memória coletiva.

Você pertence a um grupo.

Isso é fundamental.

Entre os Neandertais, poucos sobrevivem completamente sozinhos. Crianças aprendem observando adultos. Adultos aprendem com os velhos. Os velhos carregam mapas mentais de rios, cavernas, animais, estações e perigos. Os mortos não desaparecem simplesmente. Seus nomes, histórias e ensinamentos permanecem. O culto aos ancestrais provavelmente nasce com enorme força entre vocês, porque os mortos ainda fazem parte da comunidade.

E as cavernas são mais importantes do que parecem.

Para outras espécies, uma caverna pode ser apenas abrigo. Para você, ela pode ser

lar, templo, túmulo e passagem. O Mundo Subterrâneo é particularmente forte onde você vive. Há lugares onde os ecos parecem responder. Lugares onde pegadas desaparecem. Lugares onde a escuridão parece possuir vontade própria.

O maior desafio, entretanto, talvez seja outro hominídeo.

Os *Homo sapiens* estão chegando.

Eles são menores, diferentes, difíceis de compreender. Em alguns lugares são apenas visitantes. Em outros, competidores. Talvez sejam aliados. Talvez inimigos. Talvez algo que ainda não possui nome.

E além deles existem coisas muito piores.

Os Dáctilos que ajudaram a criar sua linhagem continuam existindo. Os Ponaturi também. Talvez alguns reconheçam em você uma espécie de descendente. Talvez vejam apenas uma experiência antiga que aprendeu a andar sozinha.

Você vive entre dois mundos: o mundo dos hominídeos e o mundo das forças sobrenaturais que ajudaram a moldar sua espécie.

Seu maior poder é a comunidade.

Seu maior medo é descobrir que alguém, em algum lugar, ainda considera você propriedade sua.

Homo neanderthalensis

Nível tecnológico: Paleolítico Médio

Atributos: CON+1, FR+1, CAR-1

Perícias: Sobrevivência (um Subgrupo +10%), Rastreo (um Subgrupo +10%), Caça (+10%).

Resistência ao frio: +20% em Testes de CON relacionados a frio, hipotermia, neve, fome e exposição ambiental.

O aprimoramento Memória Ancestral pode ser comprada por 1 ponto a menos.

Quando interage com outras espécies hominídeas, recebe -10% em testes sociais quando sua aparência física ou comportamento forem relevantes.



Denisovano

As montanhas são antigas.

Você também é.

Os Denisovanos nasceram do encontro entre os *Homo heidelbergensis* e os paleoparadisianos, descendentes de uma linhagem proveniente de Paradísia. Seu povo cresceu principalmente na Ásia Central, no Altai, nas montanhas, cavernas e vales onde o mundo parece maior e mais silencioso do que em qualquer outro lugar.

Você conhece o frio.

Conhece o vento que corta a pele. Conhece a neve que apaga rastros. Conhece noites em que o céu parece ocupar todo o universo. Conhece o som de uma avalanche muito antes de vê-la. Conhece as cavernas profundas onde uma fogueira pode ser a única coisa entre sua comunidade e a morte.

Seu povo é forte, resistente e profundamente adaptado às regiões montanhosas. Grandes predadores fazem parte do cotidiano. Bisões, cavalos selvagens e ursos não são simplesmente animais: são presenças com as quais você divide território. Entre os Denisovanos, o Totem Homotério ocupa posição especial, representando força, caça e domínio sobre a paisagem.

Mas alguma coisa está mudando.

Os *Homo sapiens* estão chegando.

Eles trazem uma relação diferente com o mundo. São numerosos, curiosos e extraordinariamente adaptáveis. Alguns deles começam a reverenciar o Urso, e esse novo simbolismo ameaça a supremacia espiritual do Homotério.

Para você, isso não é apenas uma disputa religiosa.

É uma disputa sobre quem pertence à terra.

Seu povo também possui uma ligação peculiar com os paleoparadisianos que deram origem à sua linhagem. Talvez existam histórias sobre seres que vieram do céu, atravessaram mundos ou ensinaram aos primeiros ancestrais coisas que ninguém mais recorda. Talvez alguns Denisovanos ainda carreguem sonhos que não parecem ter origem humana.

E, nas montanhas, você sabe que não está sozinho.

Agartha existe em algum lugar abaixo dos seus pés.

Os Aulie-Tas observam o mundo subterrâneo. Criaturas de Ark-a-nun disputam passagens profundas. Dragões podem dormir dentro de montanhas. Espíritos e Formas-Pensamento podem caminhar por lugares onde nenhum caçador deveria estar.

Você aprendeu uma regra simples: se uma montanha parece vazia, é porque você ainda não descobriu quem vive dentro dela.

Ser Denisovano é pertencer às alturas.

Mas também significa olhar para baixo e perceber que algo está subindo.

Denisovano

Nível tecnológico: Paleolítico Médio

Atributos: CON+1, AGI-1, PER+1

Perícias: Sobrevivência (um Subgrupo +10%), Navegação/Orientação +10%, Rastreio (um Subgrupo +10%).

Afinidade com Montanhas: +20% em Testes de CON ou AGI relacionados a altitude, frio e terreno montanhoso.

Quando estiver em montanhas, cavernas ou regiões de altitude elevada, recebem +10% em Testes de PER.

Em terrenos densamente florestados, pantanosos ou urbanos, o personagem

recebe -10% em testes de orientação
caso não tenha treinamento específico.



Homo floresiensis

Você é pequeno.

O mundo é gigantesco.

E isso nunca significou que você fosse fraco.

Os *Homo floresiensis* surgiram do encontro entre *Homo heidelbergensis* e Vislumbres, criaturas nascidas dos primeiros bolsões do Plano das Ideias – mais precisamente, dos Hou-chi, uma raça feérica vinda do bolsão da Grande Floresta. Você vive principalmente em Flores, em um território de florestas, montanhas, rios, vulcões e mar. É um mundo isolado, mas isolamento não significa segurança.

Sua espécie aprendeu a fazer muito com pouco.

Você conhece trilhas que um estranho jamais perceberia. Sabe quais frutos podem alimentar uma família, quais plantas devem ser evitadas e onde pequenos animais podem ser encontrados. Conhece os rios, as cavernas e os caminhos pelas florestas. Seu tamanho pode permitir que você atravessasse lugares onde outros hominídeos não conseguem passar.

Mas existe algo muito mais importante em sua herança.

Sua espécie nasceu do encontro com seres da imaginação.

Isso significa que o mundo para você talvez nunca pareça inteiramente real.

A floresta pode parecer observar. Sombras podem assumir formas estranhas. Histórias contadas por gerações podem deixar marcas no próprio ambiente. Um monstro imaginado por crianças pode ser apenas uma história... até a noite em que alguém encontra suas pegadas.

O bolsão da Floresta sem Fim possui uma presença especialmente forte em sua região. Entre árvores antigas e sombras profundas, as fronteiras entre aquilo que existe e aquilo que poderia existir são frágeis.

Seu Totem dominante é o Tigre.

O predador é grande demais para você, rápido demais para ser enfrentado diretamente e silencioso demais para ser ignorado. Respeitá-lo é sobreviver. Desafiá-lo é talvez descobrir que algumas forças da natureza também podem assumir formas espirituais.

E os vulcões são outra ameaça.

A Boca do Vulcão pulsa sob a terra. Fogo pode destruir uma aldeia em uma noite. Mas o mesmo fogo pode oferecer calor, luz e proteção.

Você vive, portanto, em equilíbrio constante entre maravilha e terror.

Para os grandes povos do continente, Flores pode parecer apenas uma pequena ilha perdida.

Para você, ela é um universo inteiro.

Você não precisa ser grande para ser importante.

Precisa apenas continuar existindo.

Porque talvez ninguém compreenda melhor do que você uma das verdades fundamentais deste novo mundo: às vezes, os menores seres são os primeiros a perceber que os monstros estão chegando.

Homo floresiensis

Nível tecnológico: Paleolítico Médio

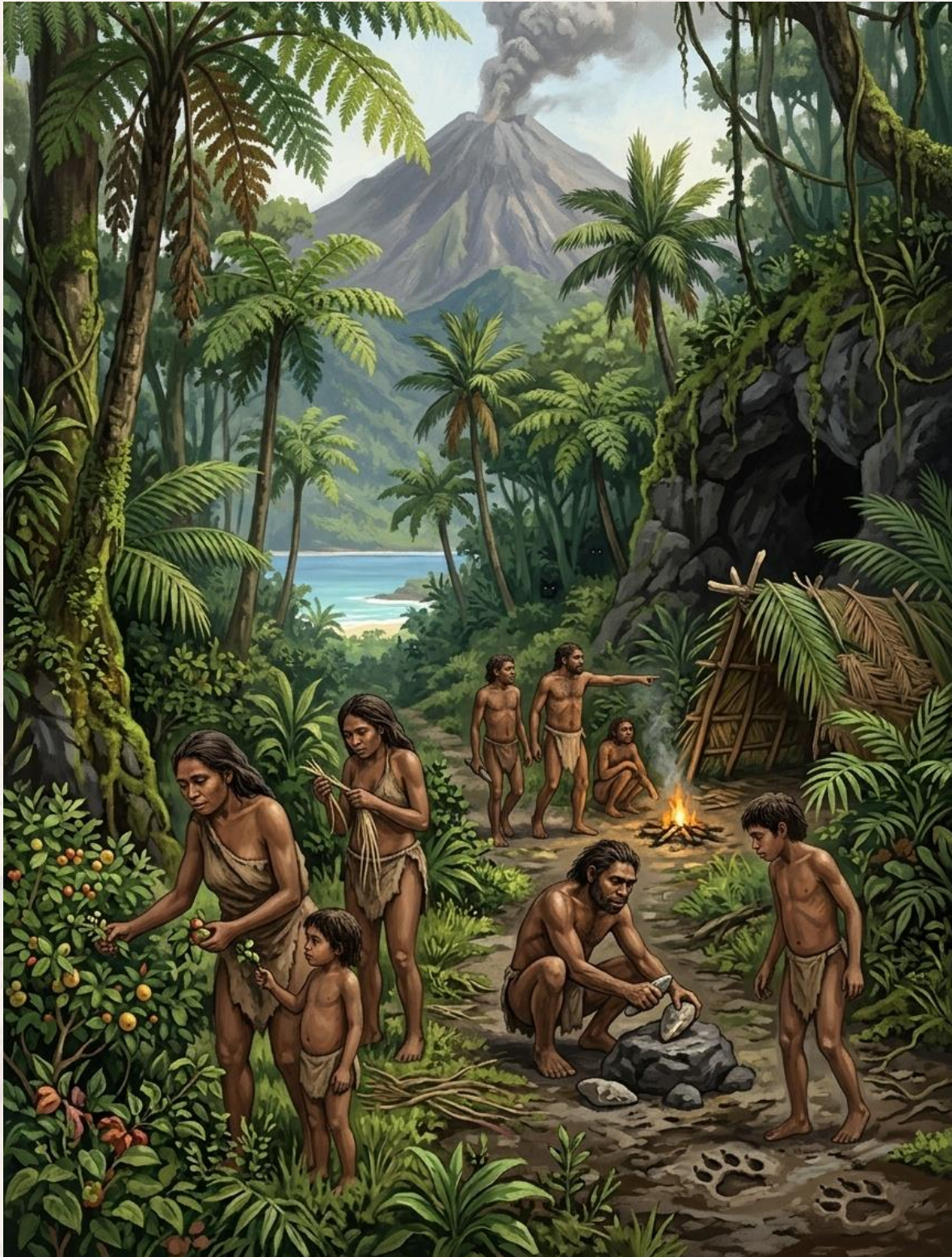
Atributos: FR-2, DEX+1, AGI+2

Perícias: Escalar +10%, Furtividade +15%, Rastrear (um Subgrupo +10%), Sobrevivência (um Subgrupo +10%).

Tamanho: Personagens recebem -20% nos testes para localizá-lo visualmente

quando estiver em cobertura adequada, floresta, vegetação, cavernas ou ambientes semelhantes. Além disso, sua pequena estatura permite atravessar passagens e espaços inacessíveis a outras espécies. Porém, recebe -1 categoria de carga transportável, conforme a tabela de FR; penalidade em

testes de FR contra criaturas significativamente maiores. Habitante das Ilhas: Recebe +20% em testes relacionados a sobrevivência em ambientes insulares, florestais e vulcânicos.



***Homo cetus* (1 ponto de Aprimoramento)**

Você nasceu para um mundo que os outros humanos mal conseguem imaginar.

Os *Homo cetus* são descendentes dos *Homo posidonis* e dos Dáctilos e Ponaturi. São herdeiros dos Atlantes, mas também carregam em seus corpos a influência das profundezas e das criaturas de Ark-a-nun. Guelras, pele azulada, membranas entre os dedos e outras adaptações marinhas tornam sua linhagem cada vez mais distante dos hominídeos terrestres.

Para você, o mar não é uma barreira.

É estrada.

É abrigo.

É território.

É memória.

Enquanto os *Homo sapiens* medem o mundo pelas montanhas, rios e planícies, você aprende a pensar em correntes, profundidade, temperatura e marés. Uma tempestade não é apenas uma ameaça: pode ser uma mudança de caminho. Um recife pode ser uma fortaleza. Uma caverna submersa pode esconder uma cidade.

Lemúria é o maior exemplo desse modo de vida.

Ali, comunidades de *Homo cetus* desenvolveram sociedades marítimas que mantêm relações complexas com Mu, Atlântida e outras potências oceânicas. O mundo subaquático possui suas próprias fronteiras, alianças e guerras.

Mas existe um problema.

O oceano é enorme.

E coisas enormes vivem nele.

A Ordem de Dagon expande sua influência por ilhas e regiões marítimas. Ponaturi veneram deuses-monstro e podem considerar os *Homo cetus* aliados, servos ou inimigos. Serpentes Marinhas e outras criaturas antigas habitam águas onde até mesmo você hesitaria em mergulhar.

E então existem os *Homo sapiens*.

Para eles, o oceano termina onde seus olhos deixam de enxergar.

Você sabe que isso é mentira.

Há cidades abaixo das ondas.

Há ruínas.

Há monstros.

Há deuses.

Há coisas que respiram sem jamais precisar subir à superfície.

Talvez sua maior dificuldade seja decidir onde pertence.

Você ainda possui ancestrais atlantes. Ainda pode caminhar sobre a terra. Ainda pode conversar com humanos. Mas quanto mais tempo passa nas profundezas, mais estranho o mundo da superfície pode parecer.

O fogo começa a parecer agressivo.

O ar, seco.

O céu, vazio.

E, quando retorna à água, você sente algo que nenhum sapiens compreenderia.

Alívio.

Você não é um humano que aprendeu a viver no mar.

Você é uma criatura do mar que também sabe como é ser humano.

Homo cetus

Nível tecnológico: Neolítico (apenas comunidades submersas).

Atributos: CON+1, AGI-1 em terra, PER+1 (+1 extra quando submerso).

Perícias: Natação +15%, Navegação +10%, Sobrevivência (um Subgrupo +10%).

Pode utilizar pontos de aprimoramento para comprar os estigmas Cordas Vocais/Sonar (até Nível 2) e Pés Especiais (apenas Pés de Pato).

Anfíbio: Possui automaticamente Nível 1 no estigma Anfíbio, e pode utilizar mais pontos de aprimoramentos para Níveis subsequentes. Quando submerso, recebe +10% em Testes de AGI e +10% em Testes de PER. Porém, em terra, recebe -10% em Testes de AGI envolvendo corrida, saltos ou movimentos físicos prolongados.



***Homo harpiiai* (1 ponto de Aprimoramento)**

Você nasceu entre o homem e o céu.

Os *Homo harpiiai* são descendentes dos *Homo heidelbergensis* e dos Rapinantes, carregando em sua linhagem a herança combinada de hominídeos, Dragões Elementais e antigas Aves Celestiais. Entre todas as linhagens humanas, talvez nenhuma tenha uma relação tão íntima com as alturas.

Você pertence às ilhas, aos penhascos e às regiões onde o chão parece menos importante que o céu.

Seu corpo pode apresentar características aviárias marcantes, embora a aparência varie. Asas, penas, garras, olhos adaptados às distâncias e outras características podem surgir de diferentes linhagens. Você enxerga o mundo de cima de maneira diferente dos demais hominídeos.

Uma floresta deixa de ser apenas árvores.

É uma rede de esconderijos.

Uma montanha deixa de ser uma barreira.

É um caminho.

Um penhasco deixa de ser uma ameaça.

É uma casa.

Sua principal vantagem é também aquilo que o torna alienígena para os outros povos: você não está completamente preso ao chão.

Mas isso não significa liberdade.

O céu possui seus próprios perigos.

Dragões voam.

Serpentes emplumadas atravessam regiões que você jamais conseguiria alcançar.

Tempestades podem transformar um voo seguro em uma queda mortal.

E as Formas-Pensamento também podem encontrar o céu.

Nas ilhas do Mediterrâneo, comunidades de *Homo harpiiai* desenvolvem uma identidade própria, afastada dos grandes centros humanos. Algumas podem considerar os continentes um lugar estranho, cheio de criaturas que caminham sem jamais olhar para cima.

Os *Homo sapiens* podem ser curiosos.

Os Neandertais, desconfiados.

Os dragões, porém, são outra questão.

Eles são parte da sua ancestralidade profunda.

Quando você vê um dragão cruzando o céu, pode sentir medo, fascínio ou algo mais difícil de explicar. Talvez exista respeito. Talvez exista memória no sangue.

Você também carrega uma responsabilidade involuntária.

Seu povo está entre os últimos ecos das Aves Celestiais.

O Éon anterior acabou.

Seus ancestrais perderam quase tudo.

Mas você ainda possui asas.

E enquanto suas asas continuarem abertas, uma parte daquele mundo antigo ainda estará viva.

Homo harpiiai

Nível tecnológico: Paleolítico Médio

Atributos: CON-1, DEX-2, AGI+1, PER+1

Perícias: Acrobacia +10%, Furtividade +10% quando estiver em altura,

Sobrevivência (um Subgrupo +10%.

Pode utilizar pontos de aprimoramento para comprar os estigmas Caçador

Noturno, Pés Especiais (apenas Pés de Morcego) e Prontidão.

Voo alado: Possui automaticamente Nível 1 no estigma Asas, e pode utilizar mais pontos de aprimoramentos para Níveis subsequentes. Entretanto, exige espaço adequado para decolagem; clima severo pode impor penalidades.

Pode comprar o estigma Armas Naturais para garras de aves de rapina nos pés.

Quando possui visão desobstruída de uma região, recebe +20% em testes de PER para localizar criaturas, movimentos, trilhas ou estruturas abaixo.

Em espaços subterrâneos, túneis apertados e ambientes muito fechados, recebe -10% em Testes de AGI.



***Homo lacertus* (2 pontos de Aprimoramento)**

Você aprendeu cedo que ser visto pode ser uma sentença de morte.

Os *Homo lacertus* são descendentes dos *Homo heidelbergensis* e dos Dragões Gema e Metálicos ou mesmo das Serpentes Marinhas. Sua linhagem deu origem aos Reptilianos e, desde o início, tornou-se associada a regiões isoladas, ruínas antigas e sociedades que preferem permanecer escondidas.

Você não vive como os *sapiens*.

Onde eles constroem comunidades abertas, você pode preferir cavernas, ruínas e lugares onde a presença de estranhos seja facilmente percebida. Onde eles contam histórias ao redor do fogo, você aprende a escutar no escuro.

Seu corpo pode apresentar características reptilianas, embora isso varie entre linhagens. Sua percepção do ambiente, sua relação com temperatura, seus instintos predatórios e sua herança dracônica fazem com que você enxergue o mundo de maneira diferente.

Para você, paciência é uma arma.

Um inimigo pode esperar dias.

Você pode esperar meses.

Os Reinos Reptilianos existem em pequenos enclaves espalhados pela Antártida, pelo Levante e pelo Gobi. Não há um único reino *lacertus*. Não existe uma autoridade que fale por todos. Cada comunidade protege seus próprios segredos.

E existem muitos segredos.

Ruínas anteriores aos hominídeos. Passagens subterrâneas. Portais. Cultos antigos. Conhecimentos sobre dragões e criaturas de Ark-a-nun. A Serpente-Mãe e

outras forças monstruosas são cultuadas por algumas comunidades, enquanto outras podem temer justamente aquilo que seus vizinhos veneram.

O maior problema é que quase ninguém confia em você.

Para os *Homo sapiens*, você pode ser um monstro.

Para os Neandertais, uma ameaça.

Para os dragões, um descendente menor.

Para os Ponaturi, um possível rival.

E para certas entidades sobrenaturais, talvez você seja apenas mais uma ferramenta.

Mas você possui uma vantagem que esses povos frequentemente ignoram: você sabe permanecer escondido.

Você pode observar uma civilização crescer sem que ela saiba que está sendo observada. Pode aprender suas fraquezas. Pode esperar.

O mundo ainda é jovem.

Os povos humanos acreditam que estão descobrindo a Terra.

Você sabe que estão apenas começando a descobrir aquilo que sempre esteve debaixo dela.

E talvez seja melhor que continuem sem saber.

Homo lacertus

Nível tecnológico: Tecnomagia Arkanita

Atributos: FR+1, CON+2, PER+1, CAR-1

Perícias: Furtividade +10%, Intimidação +10%, Rastreo (um Subgrupo +10%), Sobrevivência (um Subgrupo 10%).

Pode utilizar pontos de aprimoramento para comprar os estigmas Armas Naturais para garras, Bote, Caçador Noturno, Camuflagem, Dentes e Boca, Esgueirar, Feromônios, Inspirar Terror,

Língua de Chicote, Membros Extras (apenas cauda), Mesmerismo, Olhos Independentes, Pele Resistente, Peçonha, Pele de Muda, Regenerar Membros Perdidos, Sangue Venenoso, Sangue Ácido e Sensores Sísmicos; também pode comprar o poder arkanita Yigita.

Visão Noturna: O *Homo lacertus* possui visão adaptada à escuridão. Não é infravisão mágica nem visão perfeita: ele simplesmente consegue enxergar muito melhor em condições de baixa luminosidade.

Sangue Dracônico: Recebe +20% em Testes de CON contra venenos, fadiga e ambientes hostis.

Metabolismo Reptiliano: Ambientes extremamente frios podem prejudicar seu desempenho – em frio extremo, recebe -20% em Testes de AGI e -10% em Testes de FR, salvo se estiver protegido por fogo, abrigo ou equipamento adequado.



***Homo posidonis* (3 pontos de Aprimoramento)**

Você se lembra de um mundo que não existe mais. Ou, pelo menos, seu povo se lembra.

Os *Homo posidonis* são os descendentes dos antigos Atlantes, transformados pelo último Giro. Sua espécie perdeu grande parte da energia, da longevidade e do poder que outrora tornavam os Atlantes uma das maiores potências da realidade. Ainda assim, você não é um hominídeo comum.

Você nasceu de uma civilização em ruínas.

Enquanto outros povos aprendem a produzir ferramentas de pedra, sua comunidade pode viver próxima de construções que foram erguidas antes de a maioria das atuais linhagens humanas sequer existir. Você pode encontrar objetos cujo propósito ninguém mais compreende. Pode ouvir histórias sobre oceanos diferentes, cidades maiores, guerras esquecidas e poderes que agora parecem impossíveis.

Mas existe uma pergunta que acompanha cada *Homo posidonis*: o que exatamente somos agora?

Você não é mais o Atlante de antigamente.

Mas também não é simplesmente humano.

Seu povo conserva conhecimento, memória e uma identidade que os outros hominídeos não possuem. Isso pode significar orgulho. Pode significar arrogância. Pode significar medo.

Os *Homo sapiens* são especialmente perturbadores.

Eles descendem, em parte, de vocês.

Para alguns *posidonis*, isso torna os *sapiens* uma possível continuação da linhagem

atlante. Para outros, são uma degeneração, uma espécie primitiva que roubou aquilo que um dia pertenceu aos seus ancestrais.

E há ainda seus próprios descendentes híbridos.

Os *Homo draconis* carregam sangue dracônico. Os *Homo cetus* tornaram-se criaturas do mar. Os *Homo tritonis* aproximaram-se das lendas das nereidas e dos tritões. Outras linhagens desapareceram para além do mundo conhecido.

Sua família tornou-se um mapa vivo de tudo aquilo que aconteceu depois do Giro.

Atlântida, Mu e Hiperbórea disputam visões diferentes sobre o futuro. Recuperar o passado? Adaptar-se ao novo mundo? Dominar os novos povos? Ou aceitar que a era dos Atlantes terminou?

Enquanto isso, dragões ainda caminham pela Terra.

E alguns deles lembram exatamente o que vocês eram antes.

Ser *Homo posidonis* é viver entre a memória e a decadência.

Você possui mais conhecimento do que quase qualquer hominídeo.

Mas talvez sua maior fraqueza seja saber exatamente quanto perdeu.

Homo posidonis

Nível tecnológico: Tecnomagia Atlante
Atributos: INT+1, WILL+1, +1 PER, CAR+1

Perícias: Conhecimentos Proibidos +25% (divididos como quiser sob aprovação do Mestre em quaisquer Subgrupos), História +15%, Navegação +10%, Idiomas +10% (divididos como quiser sob aprovação do Mestre em quaisquer Subgrupos existentes na época).

Pode comprar o aprimoramento Poderes Angelicais para assim adquirir poderes dos Ljosálfar.

Arquivos Atlantes: Uma vez por aventura, o personagem pode declarar que reconhece, conhece ou possui acesso fragmentário a uma informação relacionada a uma ruína, tecnologia atlante original, símbolo, artefato, tradição, criatura, local associado aos Atlantes do Éon anterior. O Mestre decide a profundidade da informação.

O personagem possui resistência sobrenatural residual da espécie, garantindo +10% em Testes de Disputas de WILL contra medo, encantamento ou influência sobrenatural.

Quando confrontado com a destruição, ruínas ou relíquias de sua própria civilização, o Mestre pode solicitar um Teste de WILL para o personagem não sofrer efeitos de Assombrado.



***Homo draconis* (4 pontos de Aprimoramento)**

Você pode parecer humano.

Esse é o seu primeiro segredo.

Os *Homo draconis* são descendentes dos *Homo posidonis* e dos Dragões Gema e Metálicos, ou mesmo Serpentes Marinhas. Ao contrário de outras linhagens dracônicas, você pode passar pela maioria das comunidades hominídeas sem revelar imediatamente sua verdadeira natureza.

Sua aparência pode ser humana.

Sua natureza, não.

Existe algo antigo em seu sangue. Dependendo de sua linhagem, você pode possuir uma resistência extraordinária, sentidos incomuns, uma inteligência particularmente aguçada ou capacidades que outros humanos interpretariam como impossíveis. Alguns carregam sinais evidentes de sua ascendência. Outros parecem completamente comuns.

E isso é precisamente o que torna sua existência perigosa.

Você precisa decidir quando revelar quem é.

Em uma comunidade de *Homo sapiens*, ser reconhecido como descendente de dragões pode significar reverência, medo ou tentativa de assassinato. Entre os dragões verdadeiros, sua existência pode ser vista com curiosidade, desprezo ou interesse. Para alguns, você é apenas um humano com sangue emprestado. Para outros, pode ser uma possibilidade de criar algo novo.

Você vive entre dois mundos.

Talvez nem pertença completamente a nenhum.

Os Reinos Dracônicos são fragmentados. Dragões Gema, Dragões Metálicos e Serpentes Marinhas possuem seus próprios interesses, rivalidades e hierarquias. Alguns protegem territórios antigos. Outros querem recuperar a grandeza perdida pelo último Giro. Alguns consideram os *Homo draconis* ferramentas. Outros podem considerá-los herdeiros.

E há uma ameaça ainda maior.

Você pode não saber qual é o limite de sua própria herança.

O sangue dracônico não é apenas biologia. Ele carrega memória, instinto e poder. Sonhos podem trazer imagens de lugares onde você nunca esteve. Montanhas podem parecer familiares. Um dragão pode olhar para você e reconhecer algo que você jamais soube possuir.

Você nasceu em uma época em que o mundo está começando novamente.

Isso significa que ainda não existe uma definição clara do que você deve ser.

Você pode esconder-se entre humanos.

Pode servir aos dragões.

Ou pode formar sua própria linhagem e decidir que nenhum dos dois mundos merece governá-lo.

A pergunta não é se você é humano.

A pergunta é: quanto de dragão existe em você – e o que acontecerá quando ele finalmente despertar?

Homo draconis

Atributos: FR+1, CON+1, INT+1, WILL+1

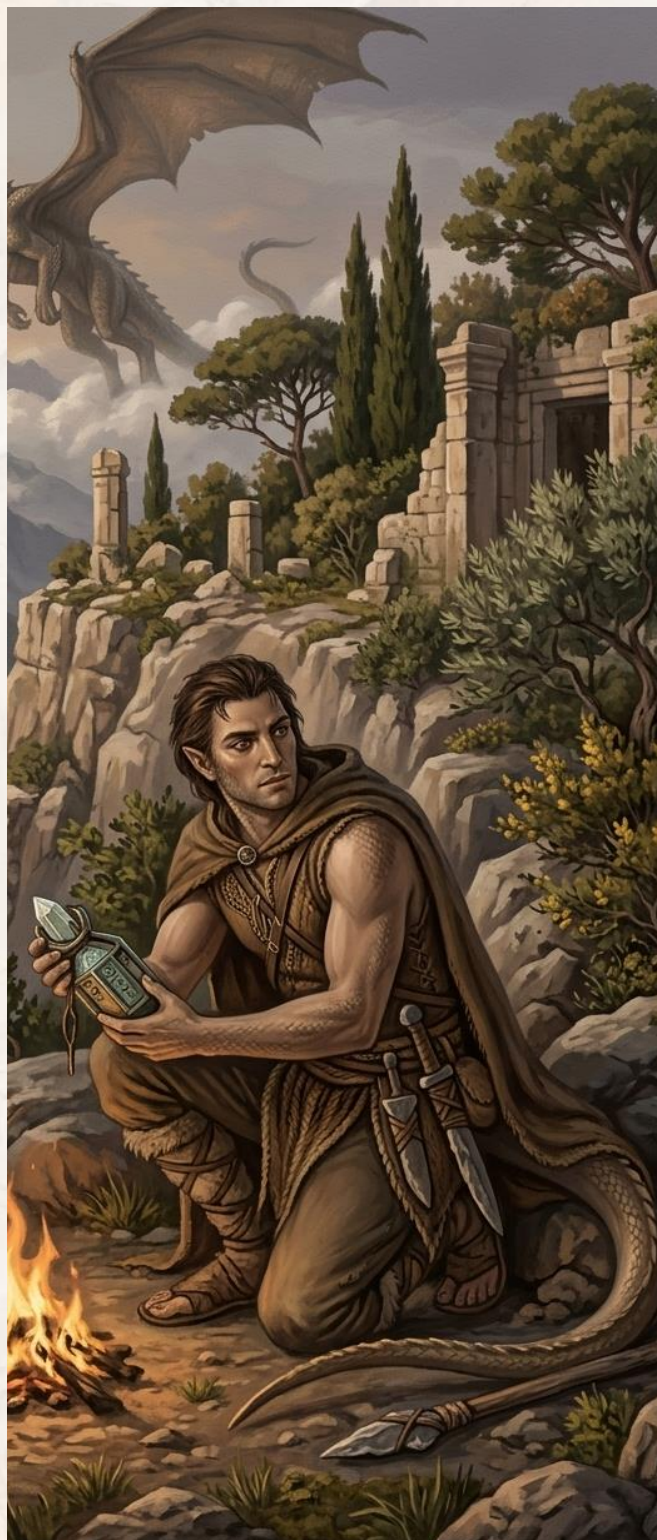
Perícias: Conhecimentos Proibidos +10% (divididos como quiser sob aprovação do Mestre em quaisquer Subgrupos), Intimidação +10%.

Pode utilizar pontos de aprimoramento para comprar os estigmas Arma de Sopros, Capaz de Suportar Altas Temperaturas, Capaz de Suportar Baixas Temperaturas, Chifres, Dentes e Boca, Inspirar Terror, Membros Extras (apenas cauda), Pele Resistente, Regeneração, Senso do Sobrenatural e Teotl; também pode comprar o poder arkanita Dragikan.

Herança Dracônica: a raça dracônica em seu sangue indica vantagens extras. Descendentes de Dragões Gema recebem bônus extra de +10% em Testes de PER, de Dragões Metálicos recebem bônus extra de +10% em Testes de WILL e de Serpentes Marinhas recebem bônus extra de +10% em Testes de CON. Em todos os casos, são invulneráveis ao Elemento/Energia ligada à raça dracônica e a região que geralmente ocupam (Dragões de Diamante, Ouro, Prata são extremamente raros, e seus descendentes *Homo draconis* mais raros ainda, sendo recomendado que não existam no cenário):

- Desertos: Dragão Topázio, fogo/calor, ar/vento
- Florestas: Dragão de Electrum e Dragão Esmeralda, venenos/ácido
- Geleiras: Dragão de Platina e Dragão Cristal, gelo/frio
- Lamaçais: Dragão de Bronze e Dragão Jasper, esmagamento
- Nuvens: Dragão Safira, som, eletricidade, ar/vento
- Oceano: Serpente Marinha e Dragão Turquesa, líquidos, pressão
- Pântanos: Dragão de Chumbo e Dragão Ônix, venenos/ácido
- Savanas: Dragão de Latão e Dragão Âmbar, fogo/calor

- Vulcões: Dragão de Cobre e Dragão Rubi, fogo/calor





CULTURAS AMBIENTAIS DOS POVOS

Cada personagem precisa escolher uma das culturas ambientais abaixo, e começará com 20% em Sobrevivência e Rastreo para ambas as perícias relativas a esta cultura ambiental.

Povos das Cavernas: Passam boa parte da vida em sistemas subterrâneos naturais. Desenvolvem uma forte relação com a escuridão, os ecos e os ancestrais.

Povos das Estepes: Percorrem planícies abertas seguindo mamutes, bisões e cavalos selvagens. Sua cultura valoriza resistência física, orientação e caça coletiva.

Povos das Grandes Florestas: Habitam matas densas onde quase tudo é escondido pela vegetação. Desenvolvem enorme conhecimento sobre plantas, rastreamento e silêncio.

Povos das Ilhas: Vivem isolados por grandes extensões de água, desenvolvendo tradições próprias e fauna particular. Tendem a enxergar o oceano como o limite do próprio mundo.

Povos das Montanhas: Vivem entre penhascos, cavernas e altitudes elevadas. Tornam-se excelentes escaladores e observadores, considerando os cumes lugares sagrados.

Povos das Savanas: Vivem acompanhando grandes rebanhos de herbívoros e conhecem profundamente seus ciclos migratórios. Valorizam velocidade, cooperação e visão à longa distância.

Povos das Terras Áridas: Vivem em desertos, semiáridos ou regiões de escassez permanente de água. Sua cultura

valoriza economia de recursos, memória das rotas e resistência ao sofrimento.

Povos do Frio: Ocupam tundras e regiões glaciais. Toda sua cultura gira em torno da conservação do calor, da caça sazonal e da sobrevivência ao inverno.

Povos do Litoral: Vivem entre praias, manguezais e costões rochosos. Dependem da coleta de moluscos, da pesca costeira e da leitura das marés.

Povos dos Grandes Rios: Estabelecem acampamentos próximos a rios permanentes e lagos. A pesca, a travessia e os ciclos das cheias orientam toda a vida da comunidade.

Povos dos Pântanos: Habitam áreas alagadas repletas de juncos, insetos e águas rasas. Aprendem a sobreviver onde quase nenhuma outra comunidade consegue permanecer.

Povos dos Vulcões: Habitam regiões geologicamente instáveis, onde terremotos, fontes termais e erupções fazem parte da vida cotidiana. Veem a Terra como um ser vivo que respira e pode despertar a qualquer momento.

Condição especial: caso o homínídeo tenha vivido parte substancial da vida no ambiente civilizacional de outros povos (como em um feudo dracônico, uma cidade-estado anshariana, perdido em um bolsão do Plano das Ideias, como escravo de um Reptiliano etc.), o bônus em Sobrevivência e Rastreo não é adicionado, mas ele recebe 20% em Manha e em Subterfúgio. São chamados pelos outros povos como **Povos do Estranho**.

KITS BÁSICOS DA ALVORADA DA TERRA +0

Batedor

O Batedor é aquele que se aventura para além do mundo conhecido, deixando para trás a segurança relativa do acampamento para descobrir o que existe depois da última árvore conhecida, da última encosta e do último rio atravessado. Ele lê pegadas, cheiros, marcas nas plantas e mudanças quase imperceptíveis no ambiente, encontrando novas fontes de água, áreas de caça, frutos e ervas, rotas mais seguras e até outros grupos de homínídeos; sua coragem e seu conhecimento ampliam literalmente as fronteiras onde sua comunidade pode sobreviver.

Exigências: Idade Jovem, Adulto ou Idoso, pelo menos uma arma (Valor 1 ou maior)

Perícias: Armas Brancas (qualquer Subgrupo 15%), Camuflagem 15%, Conhecimentos (Animais 10%, Herbalismo 10%, Leitura Ambiental 30%), Escutar 25%, Esportes (Caça 25%, Caça Coletiva 10%, Escalada 20%, Natação 20%), Forrageamento 30%, Furtividade 25%, Procurar 20%, Rastreo (sua cultura ambiental 25%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 30%).

Guardião

O Guardião é o coração silencioso do acampamento: enquanto outros partem para caçar ou explorar, é ele quem mantém o lugar vivo, seguro e preparado para receber todos de volta. Organiza alimentos, ferramentas e abrigos, cuida dos feridos, crianças e idosos, percebe imediatamente quando algo está fora do lugar e conhece os materiais necessários para fabricar e reparar aquilo que sustenta a vida cotidiana; sua função não é menos importante por acontecer perto do fogo,

pois sem ele uma comunidade inteira pode simplesmente deixar de funcionar.

Exigências: qualquer Idade, invalidez temporária ou permanente (exemplos: gravidez, defeitos físicos, mentais ou sensoriais, ferimento ou doença incapacitante)

Perícias: Armas Brancas (algum Subgrupo 10%), Artífice (escolha dois Subgrupos 25%), Conhecimentos (Animais 20%, Herbalismo 25%, História Oral 15%, Leitura Ambiental 10%, Rituais e Tradições 15%), Escutar 20%, Manipulação (Barganha 15%, Empatia 20%, Liderança 20%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Procurar 20%, Prontidão 30%, Sobrevivência (sua cultura ambiental 30%).

Pária

O Pária vive nas margens da comunidade, conhecendo intimamente tanto as regras que o grupo considera sagradas quanto aquilo que existe além delas. Rejeitado por um tabu, por uma dívida ou por ser diferente demais dos demais, ele aprende a sobreviver com poucos aliados, aproximando-se de outros acampamentos, negociando sua presença, seguindo rastros e encontrando alimento onde ninguém mais procura; justamente por não pertencer completamente a lugar algum, conhece caminhos, costumes e perigos que permanecem invisíveis para aqueles que vivem protegidos pela comunidade.

Exigências: qualquer Idade, Dívida de Dádivas, ter cometido tabu ou possuir característica física destoante demais da comunidade

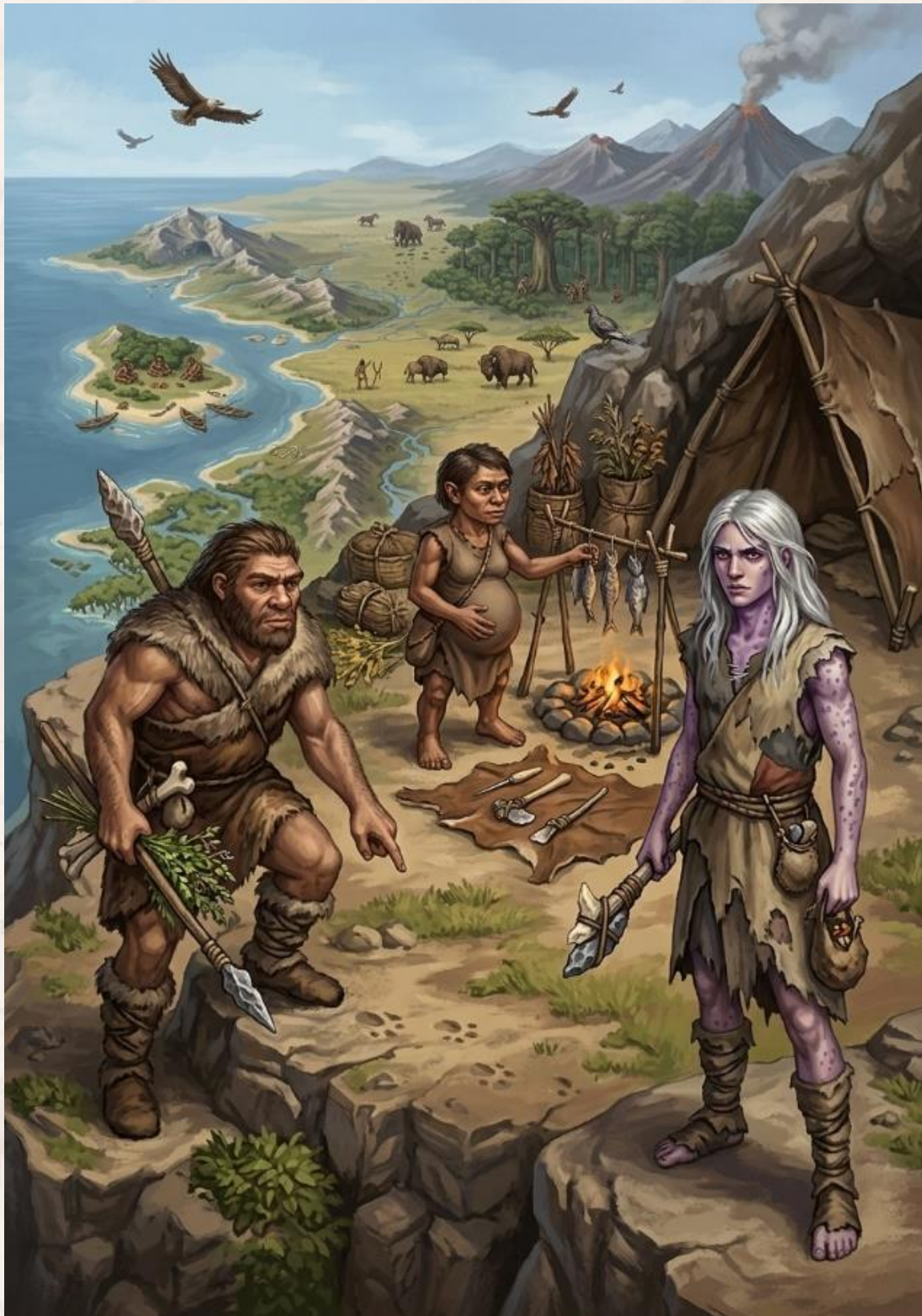
Perícias: Armas Brancas (qualquer Subgrupo 20%), Artes (algum Subgrupo 10%), Artífice (algum Subgrupo 20%),

Conhecimentos (Animais 5%, Herbalismo 5%, História Oral 5%, Leitura Ambiental 20%, Rituais e Tradições 10%), Escutar 25%, Esportes (Corrida 10%, Escalada 10%, Natação 10%), Forrageamento 25%, Furtividade 30%, Manipulação (Empatia 15%, Lábia 20%, Liderança 5%), Rastreo

(sua cultura ambiental 25%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 30%).

Provedor

O Provedor conhece cada pedra, árvore, toca, trilha e curso d'água nas



proximidades do acampamento e sabe exatamente onde procurar aquilo que a comunidade precisa naquele dia. Ele caça e coleta dentro dos limites do território conhecido, muitas vezes em grupo, mas também permanece atento aos perigos que podem se aproximar do acampamento; é caçador, coletor e defensor ao mesmo tempo, garantindo que crianças, adultos e anciãos tenham alimento enquanto mantém os olhos voltados para aquilo que se move além da fogueira.

Exigências: Idade Jovem, Adulto ou Idoso, pelo menos uma arma (Valor 1 ou maior)

Perícias: Armas Brancas (qualquer Subgrupo 20%), Camuflagem 15%, Esportes (Caça 25%, Caça Coletiva 25%, Escalada 15%, Natação 10%), Forrageamento 20%, Furtividade 15%, Manipulação (Liderança 5%), Medicina (Primeiros Socorros 5%), Procurar 20%, Prontidão 20%, Rastreo (sua cultura ambiental 25%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 30%).

Sábio

O Sábio é a memória viva da comunidade, aquele em quem permanecem as histórias de pessoas que já morreram, dos lugares que não devem ser visitados, dos animais que devem ser respeitados e das escolhas que salvaram ou quase destruíram o grupo. Durante o dia, ajuda a resolver conflitos e orientar decisões, ensina os mais jovens e interpreta aquilo que todos já viram mas nem sempre compreenderam; à noite, diante do fogo, transforma acontecimentos antigos em histórias que preservam a identidade da comunidade e permitem que conhecimentos de muitas vidas atravessem as gerações.

Exigências: Idade Adulto ou Idoso

Perícias: Artes (escolha dois Subgrupos 10% cada), Armas Brancas (algum Subgrupo 10%), Conhecimentos (Herbalismo 15%, História Oral 30%, Leitura Ambiental 10%, Rituais e Tradições 20%), Manipulação (Barganha 15%, Empatia 25%, Liderança 30%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 15%).

Xamã

O Xamã é aquele que conhece os limites invisíveis entre a comunidade, a natureza, os ancestrais e as forças que habitam o mundo, sendo chamado quando aquilo que acontece não pode ser resolvido apenas com força, alimento ou abrigo. Ele conhece ervas e remédios, acompanha partos, prepara alimentos e corpos, conduz funerais e celebrações, interpreta mitos e tradições e, quando a noite chega, conduz cantos, danças e ritos que podem buscar a cura, a proteção, a chuva ou a expulsão daquilo que ameaça o grupo; para uma comunidade que acredita que o mundo possui vontades próprias, o Xamã é aquele que sabe como conversar com ele.

Exigências: Idade Adulto ou Idoso, Iniciação Xamânica, pelo menos 1 objeto simbólico (Valor 4 ou maior)

Perícias: Artes (escolha dois Subgrupos 15% cada), Artífice (algum Subgrupo 10%), Conhecimentos (Herbalismo 30%, História Oral 25%, Leitura Ambiental 10%, Mitos 20%, Rituais e Tradições 30%), Escutar 20%, Manipulação (Barganha 10%, Empatia 20%, Liderança 20%), Medicina (Primeiros Socorros 25%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 15%).



KITS RAROS DA ALVORADA DA TERRA +0

Escravizado

O Escravo é alguém cuja vida deixou de pertencer a si mesmo, tornando-se propriedade de um senhor pertencente a uma espécie e civilização cujas leis, conhecimentos e costumes ele talvez nem seja capaz de compreender plenamente. Pode ser usado como servo, guia, intérprete, mascote, espécime ou para qualquer outra função exigida por seu dono, aprendendo a sobreviver entre os fragmentos de uma sociedade muito mais avançada enquanto tenta preservar aquilo que ainda reconhece como seu; hominídeos nessa condição são encontrados com maior frequência entre os Ponaturi, *Homo cetus*, Reinos Dracônicos e Reinos Reptilianos.

Exigências: qualquer Idade, não possuir o aprimoramento Recursos (Valor), Povo do Estranho, selecionar um indivíduo de civilização não-hominídea como dono.

Perícias: Armas Brancas (algum Subgrupo 10%), Briga 15%, Conhecimentos (Leitura Ambiental 15%), Escutar 20%, Manipulação (Empatia 20%, Lábia 15%), Procurar 15%.

Iniciado

O Iniciado foi escolhido por alguém que conhece os princípios da verdadeira Magia e passou a ser tratado como protegido, experimento, sucessor ou arma em formação, recebendo ensinamentos que ultrapassam completamente os ritos e práticas xamânicas de sua comunidade de origem. Entre fórmulas, símbolos, palavras desconhecidas e forças que nenhum caçador ou contador de histórias poderia explicar, ele aprende lentamente a enxergar o mundo segundo uma lógica nova e perigosa, tornando-se mais frequentemente encontrado entre

Atlantes, Ponaturi, Meio-Dragões, Ansharianos e Dáctilos.

Exigências: Idade Adulto ou Idoso, Afinidade com Magia, Tutor

Perícias: Artes (algum Subgrupo 15%), Artífice (Ferramentas 10%), Conhecimentos (Herbalismo 20%, História Oral 10%, Leitura Ambiental 5%, Rituais e Tradições 30%), Conhecimentos Proibidos (Ocultismo 15%, Plano das Ideias ou Spiritum 15%, espécie/civilização/ordem secreta da qual faz parte seu Tutor 30%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 5%).

Marginal

O Marginal vive nos restos, nas margens e nos cantos esquecidos das civilizações avançadas, sobrevivendo daquilo que seus habitantes desperdiçam, abandonam ou simplesmente não consideram digno de atenção. Mais distante das comunidades hominídeas do que o Pária, ele aprende a conhecer becos, ruínas, passagens, depósitos e territórios negligenciados, tornando-se algo semelhante a um animal que aprendeu a prosperar entre uma espécie maior e mais poderosa; pode ser encontrado com maior frequência entre Atlantes, Ponaturi, *Homo cetus*, povos Dracônicos, Reptilianos, Ansharianos e Dáctilos.

Exigências: qualquer Idade, não possuir o aprimoramento Recursos (Valor), Povo do Estranho, selecionar uma civilização não-hominídea como foco.

Perícias: Furtividade 30%, Conhecimentos (Leitura Ambiental 20%), Conhecimentos Proibidos (espécie/civilização secreta na qual vive marginalizado 10%), Escutar 15%, Manipulação (Empatia 15%, Lábia 20%), Negociação (Barganha 15%), Procurar 15%, Sobrevivência (Urbano 25%).

Pioneiro

O Pioneiro é um hominídeo cuja mente foi transformada pela combinação entre estados extraordinários de percepção e uma exposição prolongada às culturas, linguagens, ferramentas e conhecimentos das civilizações mais avançadas de seu tempo. Ele pode vestir-se como povos que não são os seus, utilizar objetos que sua comunidade jamais conseguiria fabricar, aprender formas complexas de comunicação e atravessar fronteiras que pareceriam incompreensíveis para outros hominídeos, tornando-se uma das primeiras figuras capazes de imaginar um futuro além da simples sobrevivência; é encontrado sobretudo no reino de Valkarth, em Lemúria, fundado por Pioneiros e antigos Escravos fugidos de Ptartha e Kovia, embora indivíduos

semelhantes possam surgir esparsamente onde Escravos e Marginais convivem por tempo suficiente com civilizações não humanas.

Exigências: Idade Jovem, Adulto ou Idoso, Aptidão Tecnológica ou Mente Expandida.

Perícias: Avaliação (algum Subgrupo 20%), Conhecimentos (Leitura Ambiental 10%), Idiomas (uma língua não-hominídea 20%), Conhecimentos Proibidos (uma espécie/civilização/ordem secreta com quem já teve contato 20%), Manipulação (Empatia 15%, Liderança 15%), Sobrevivência (sua cultura ambiental 10%), 50% pontos para dividir em um mínimo de 2 perícias avançadas sob aprovação do Mestre (máximo de 25% em cada perícia).



REINOS, REGIÕES E SOCIEDADES DA ALVORADA DA TERRA

+0

África Austral

Na África Austral, comunidades de *Homo sapiens* vivem entre planaltos, cavernas, costas, campos e regiões montanhosas, enfrentando um ambiente particularmente diverso e imprevisível. O culto aos ancestrais é provável, enquanto o Totem Leopardo ocupa a posição dominante entre os teriantropos, acima dos Totens Elefante e Hipopótamo; cavernas e montanhas fortalecem o Mundo Subterrâneo, o fogo alimenta a Boca do Vulcão, e as tempestades tornam a Terra do Horizonte especialmente presente. Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros permanecem universais, o Útero da Grande Mãe atua entre essas comunidades sapiens, e o conhecimento do Tempo Eterno continua restrito aos Xamãs.

Agartha

Agartha é o grande reino subterrâneo dos Aulie-Tas, o Povo de Pedra, oculto em algum ponto das profundezas da Ásia Central, onde cidades escavadas, galerias ancestrais e fortalezas minerais formam uma civilização quase inteiramente separada da superfície. Os Aulie-Tas, descendentes diretos dos paleoparadisianos Tarh, possuem uma agenda voltada à preservação e expansão de seus domínios subterrâneos, entrando em conflito sobretudo com invasores vindos das profundezas, criaturas de Ark-a-nun e outras civilizações que disputam passagens sob as montanhas, enquanto os Denisovanos e demais homínídeos da superfície são considerados pouco mais do que habitantes passageiros de um mundo que o Povo de Pedra acredita conhecer muito melhor.

Ásia Central e Altai

A Ásia Central e Altai é o grande território dos Denisovanos, espalhados por montanhas, cavernas, vales frios e extensas paisagens interiores, enquanto comunidades de *Homo sapiens* começam a avançar e estabelecer contatos cada vez mais importantes na região. Não há conhecimento suficiente para definir a existência de um culto aos ancestrais, mas o Totem Homotério domina a teriantropia denisovana, associado a uma paisagem onde urso, bisão e cavalo selvagem também possuem enorme importância; contudo, o Totem Urso, cada vez mais ligado aos recém-chegados *Homo sapiens*, já representa uma ameaça crescente à supremacia do antigo predador. Montanhas ativam o Mundo Subterrâneo, gelo fortalece o Reino dos Pássaros e o céu alimenta a Terra do Horizonte, enquanto Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros permanecem universais; onde vivem sapiens, o Útero da Grande Mãe também começa a expandir sua influência, e somente os Xamãs alcançam o conhecimento do Tempo Eterno.

Atlântida

Atlântida, situada em alguma região ainda exposta ou parcialmente insular do Atlântico Sul, é o principal centro político dos *Homo posidonis*, descendentes enfraquecidos dos antigos Atlantes após o último Giro, mas ainda portadores de fragmentos de uma civilização muito superior à das comunidades homínídeas contemporâneas. Seu maior objetivo é preservar a identidade atlante e recuperar parte daquilo que foi perdido com o fim do Éon anterior, mantendo relações tensas com outras populações atlantes de

Hiperbórea e Mu e observando com preocupação o surgimento de novas espécies híbridas, especialmente os *Homo sapiens*, que para alguns atlantes representam uma degeneração e, para outros, uma possível continuidade de seu próprio povo.

Cidades Negras

As Cidades Negras são enclaves dos Ponaturi, arkanitas vindos do plano inferior de Ark-a-nun, estabelecidos nas regiões mais remotas e inóspitas da Antártida e organizados em fortalezas subterrâneas ou parcialmente soterradas por gelo e rocha. Sua sociedade possui objetivos próprios ligados à manutenção de portais, ruínas e conhecimentos trazidos de seu mundo de origem, e seus principais conflitos envolvem os Reinos Reptilianos antárticos, sobreviventes de civilizações anteriores e outras forças que procuram controlar os segredos enterrados sob o continente; os homínídeos da superfície simplesmente não possuem importância suficiente para participar dessas disputas.

Europa Ocidental

A Europa Ocidental é dominada pelas comunidades de *Homo neanderthalensis*, adaptadas a um mundo de cavernas, florestas, grandes rios e períodos de frio intenso. O culto aos ancestrais é muito provável e pode constituir uma das tradições espirituais mais importantes da região, enquanto o Totem Urso-das-Cavernas domina a teriantropia local, associado à própria disputa entre homínídeos e grandes predadores pelo domínio dos abrigos subterrâneos; cavernas ativam intensamente o Mundo Subterrâneo, enquanto inverno, neve e gelo fortalecem o Reino dos Pássaros, e os grandes rios alimentam o Grande Oceano. Os quatro bolsões universais (Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de

Caça e Terra dos Monstros) também permeiam a região, mas o Útero da Grande Mãe não exerce aqui a mesma influência especial reservada às comunidades sapiens, e o Tempo Eterno permanece oculto fora das experiências xamânicas.

Europa Oriental e Estepes

Nas vastas Europa Oriental e Estepes, os *Homo neanderthalensis* ocupam comunidades dispersas entre cavernas, vales, planícies abertas e territórios de migração animal. O culto aos ancestrais é provável, enquanto o Totem Leão-das-Cavernas representa a principal força teriantropa da região, acompanhado simbolicamente por mamutes e rinocerontes-lanosos; cavernas ativam o Mundo Subterrâneo, inverno e neve fortalecem o Reino dos Pássaros, grandes rios aproximam as comunidades do Grande Oceano, e os ventos incessantes das estepes tornam esse mesmo bolsão aéreo particularmente poderoso. Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros estão presentes como forças universais, enquanto apenas os Xamãs compreendem a existência do Tempo Eterno.

Flores

A ilha de Flores é o território característico dos *Homo floresiensis*, cujas comunidades vivem em um ambiente isolado, montanhoso e insular, cercado por florestas, rios, vulcões e pelo mar. Não há evidências suficientes para definir com segurança suas práticas ancestralistas, mas o Totem Tigre ocupa a posição dominante da teriantropia, enquanto elefantes, orangotangos e dragões-de-Komodo também assumem enorme importância no imaginário animal; a floresta fortalece a Floresta sem Fim, os vulcões tornam a Boca do Vulcão particularmente ativa, e rios e mar ligam profundamente a região



ao Grande Oceano. Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros permanecem forças constantes, enquanto o Tempo Eterno continua acessível apenas aos Xamãs; o Útero da Grande Mãe, por sua vez, não

possui a influência especial atribuída às comunidades de *Homo sapiens*.

Hiperbórea

Hiperbórea é uma sociedade atlante isolada no extremo norte da Eurásia, onde

os *Homo posidonis* adaptaram sua antiga herança a um ambiente brutalmente diferente daquele que originou suas populações oceânicas. Menos interessada em recuperar um império marítimo do que Atlântida, Hiperbórea desenvolve uma cultura voltada à resistência, ao isolamento e ao domínio de territórios extremos, mantendo relações ambíguas com Mu e Atlântida e enfrentando constantemente forças desconhecidas das regiões polares; para seus habitantes, os hominídeos que começam a ocupar o norte são pouco mais que recém-chegados a terras que os hiperbóreos consideram antigas possessões.

Irmandade da Grande Mãe

A Irmandade da Grande Mãe é diferente dos demais reinos porque não controla uma população ou território contínuo: trata-se de uma rede de comunidades de *Homo sapiens* espalhadas pela Eurásia, unidas por tradições compartilhadas e por uma origem comum nas ruínas subterrâneas situadas entre o Cáucaso e os Montes Urais. No coração dessas ruínas vive a misteriosa Grande Mãe Devoradora de Mamutes, entidade que representa simultaneamente fertilidade, sobrevivência, maternidade e fome, e a Irmandade procura expandir sua influência entre os povos *sapiens* enquanto evita ser absorvida ou destruída pelas civilizações mais antigas que dominam a região.

Irmandade de Tenebras

A Irmandade de Tenebras não pertence a uma única espécie, território ou povo, mas constitui uma sociedade secreta dispersa por todo o planeta, reunindo indivíduos e pequenas comunidades de diferentes origens que veneram os deuses-monstro dos planos inferiores de Ark-a-nun, Infernun e Tenebras. Seus membros raramente agem como um império

organizado: diferentes círculos possuem interesses próprios e frequentemente entram em conflito entre si, unidos apenas pela convicção de que o mundo superficial está destinado a retornar às forças que existiam antes da atual ordem terrestre; por isso, a Irmandade infiltra-se tanto entre sociedades primitivas quanto entre civilizações mais desenvolvidas, procurando influência, conhecimento proibido e oportunidades para ampliar o poder de seus patronos.

Lemúria

Lemúria é o domínio insular e marítimo dos *Homo cetus*, situado em alguma região remota da Oceania e parcialmente estruturado em torno de comunidades capazes de viver tanto próximas à superfície quanto nas águas profundas. Mais distantes dos interesses continentais, os lemúrianos desenvolveram uma civilização adaptada ao mar como sendo os reinos de Kovia e Ptartha e mantêm relações particularmente complexas com Mu, Atlântida e os povos associados a Dagon e outros deuses-monstro, disputando rotas oceânicas, territórios insulares e conhecimentos herdados dos antigos Atlantes; para as populações hominídeas terrestres, Lemúria é praticamente desconhecida, existindo apenas como rumores trazidos por viajantes e sobreviventes – geralmente ex-escravos fugidos ou cidadãos da nação bárbara de ex-escravos Valkarth, ao norte da Lemúria.

Levante (Corredor África-Eurásia)

O Levante constitui uma região de passagem e contato, ocupada principalmente por comunidades de *Homo sapiens* e *Homo neanderthalensis*, que podem encontrar-se, afastar-se ou disputar os mesmos corredores ecológicos entre África e Eurásia. O culto aos ancestrais é muito provável, o Totem

Hiena-das-Cavernas domina a teriantropia regional, e gazelas e auroques ocupam posições importantes no imaginário totêmico; desertos e fogo aproximam essas comunidades da Boca do Vulcão, montanhas fortalecem o Mundo Subterrâneo, enquanto fontes e rios alimentam o Grande Oceano. Os bolsões universais também se manifestam intensamente, e, nas comunidades sapiens, o Útero da Grande Mãe encontra influência especial; acima de todas essas forças conhecidas, o Tempo Eterno permanece como um segredo percebido apenas pelos Xamãs.

Mu

Mu é outro grande centro dos *Homo posidonis*, estabelecido em alguma região do Oceano Índico e separado cultural e politicamente tanto de Atlântida quanto de Hiperbórea. Enquanto Atlântida procura preservar a memória de um passado perdido, Mu volta-se para a expansão marítima, o domínio de ilhas e rotas oceânicas e o contato (nem sempre pacífico) com Lemúria e outras civilizações marítimas, tornando-se uma das principais potências geopolíticas de um mundo cuja maior parte dos habitantes da superfície sequer compreende que esses povos existem.

Ordem de Dagon

A Ordem de Dagon reúne comunidades de Ponaturi estabelecidas em ilhas remotas e regiões marítimas do Oceano Pacífico, formando uma rede de santuários, povoados isolados e enclaves ligados por uma devoção compartilhada a Dagon, Kthulhu e Tangaroa. Ao contrário das Cidades Negras, a Ordem possui uma orientação expansionista e ritualística, procurando estender sua influência pelas águas e estabelecer domínio sobre lugares considerados espiritualmente ou estrategicamente importantes, o que

inevitavelmente a coloca em conflito com Lemúria, Mu e outros poderes oceânicos; os povos hominídeos insulares que encontram seu caminho são frequentemente convertidos, utilizados ou simplesmente afastados de territórios considerados sagrados.

Reinos Dracônicos

Os Reinos Dracônicos não constituem um único império, mas uma constelação de pequenos domínios espalhados pelo planeta, habitados por Dragões Gema, Dragões Metálicos, Serpentes Marinhas, *Homo coatl*, *Homo draconis* (os Meio-Dragões) e as Serpentes Emplumadas. Cada reino possui suas próprias hierarquias e rivalidades, normalmente determinadas pela linhagem, pela natureza do dragão dominante e pela disputa por recursos ou territórios considerados antigos, de modo que suas maiores guerras e alianças ocorrem entre eles próprios e contra outras civilizações antediluvianas; as comunidades hominídeas próximas podem ser ignoradas, exploradas como intermediárias ou, raramente, protegidas como populações subordinadas.

Reinos Reptilianos

Os Reinos Reptilianos são pequenas comunidades dos *Homo lacertus*, especialmente concentradas na Antártida, no Levante e no deserto de Gobi, sobrevivendo como herdeiros de uma linhagem surgida da hibridização entre hominídeos e Dragões. Não formam uma civilização unificada: cada enclave procura preservar seu próprio território e sua autonomia, frequentemente escondendo-se em regiões hostis ou ruínas muito anteriores às culturas humanas, enquanto disputam espaço com Ponaturi, Dragões, Homens de Pedra e outros poderes não humanos; os *Homo sapiens*, neandertais e demais hominídeos são,

para a maioria desses reinos, um fenômeno recente e periférico cuja importância ainda não foi plenamente percebida.

Sibéria Ártica

Na Sibéria Ártica, as comunidades hominídeas são escassas, isoladas e adaptadas a um ambiente extremo, provavelmente formadas principalmente por Denisovanos e populações humanas arcaicas adaptadas ao norte, em um dos limites mais hostis da expansão dos seres inteligentes. Não existem evidências suficientes para definir um culto aos ancestrais, enquanto o Totem Urso-Polar Primitivo representa a principal força da teriantropia regional; o mar alimenta o Grande Oceano, o gelo fortalece o Reino dos Pássaros e o céu, amplo e inacessível, mantém a Terra do Horizonte constantemente presente. Como em todas as regiões, Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros permanecem ativos, enquanto o Tempo Eterno só pode ser percebido pelos Xamãs e o Útero da Grande Mãe somente encontraria influência especial caso comunidades de *Homo sapiens* viessem a estabelecer-se entre essas terras geladas.

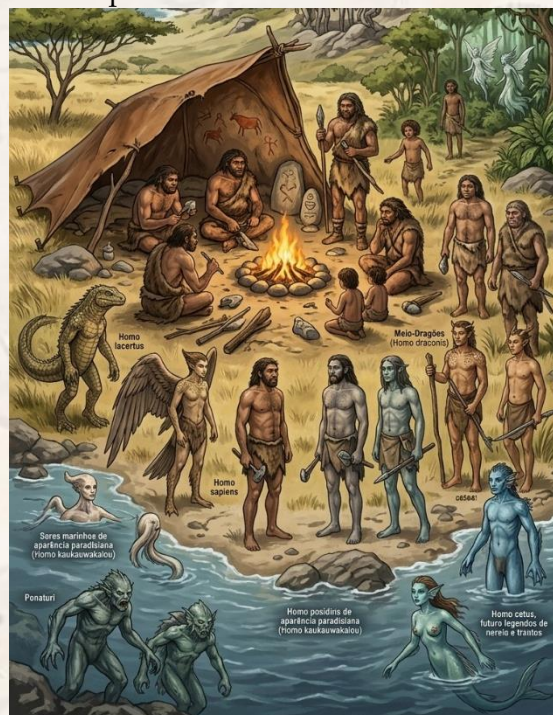
Sul da China

O Sul da China abriga comunidades de *Homo sapiens* e outros hominídeos locais ou remanescentes, formando uma região de grande diversidade biológica e cultural, embora suas tradições religiosas específicas permaneçam amplamente desconhecidas. O Totem Tigre Primitivo domina a teriantropia regional, refletindo a posição do grande predador como uma das presenças mais temidas e respeitadas da paisagem; as florestas tornam a Floresta sem Fim particularmente poderosa, enquanto rios e mar alimentam o Grande Oceano. Os bolsões universais estão presentes como em todas as

comunidades, o Útero da Grande Mãe atua especialmente entre os *Homo sapiens*, e o Tempo Eterno continua sendo conhecido somente pelos Xamãs.

Vale do Rift (África Oriental)

O Vale do Rift é uma das grandes concentrações dos *Homo sapiens*, com comunidades espalhadas entre savanas, bosques, margens de lagos e sistemas fluviais. O culto aos ancestrais é possível, mas ainda não plenamente consolidado, enquanto o Totem Leão domina a teriantropia regional, disputando espaço simbólico com hienas e elefantes; no animismo, chuva, rios permanentes, fogo e grandes árvores tornam especialmente ativos os bolsões da Terra do Horizonte, do Grande Oceano, da Boca do Vulcão e da Floresta sem Fim. Além deles, como em todas as comunidades hominídeas, Noite Escura, Terra dos Ancestrais, Campos de Caça e Terra dos Monstros exercem influência constante, enquanto o Útero da Grande Mãe encontra aqui uma de suas manifestações mais naturais por ser uma região habitada por *Homo sapiens*, e apenas os Xamãs conhecem os caminhos do Tempo Eterno.





APRIMORAMENTOS DA ALVORADA DA TERRA +0

Aptidão Tecnológica

2 pontos: O personagem possui uma capacidade incomum de observar, compreender e reproduzir os rudimentos de tecnologias e práticas culturais mais complexas do que aquelas normalmente presentes entre os hominídeos de sua época. Essa aptidão permite que povos hominídeos entendam e utilizem objetos, técnicas e costumes equivalentes às sociedades anteriores à Idade do Bronze sem necessariamente compreender todos os princípios que os tornaram possíveis. Você recebe +20% para dividir em perícias ligadas a Armeiro ou Artífice, e +10% em uma perícia/subgrupo possível aos hominídeos apenas alguns milênios no futuro, como Agricultura (equivalente à agricultura básica), Arqueiria (e seu equivalente de Armeiro), Armadilhas, Engenharia (rudimentar, para polias, alavancas e roldanas extremamente simples), Fermentação (para bebidas ou massas extremamente rudimentares) etc.

Dívida de Dádivas

3 pontos ou -2 pontos: Este aprimoramento representa uma reputação regional marcada por Dádivas que jamais poderão ser verdadeiramente quitadas: em sua forma positiva, existem indivíduos ou comunidades que reconhecem estar permanentemente em dívida com o personagem, enquanto, em sua forma negativa, é ele quem carrega uma obrigação impossível de compensar. Uma Dívida positiva pode render tributos, proteção, hospitalidade e vantagens sociais, enquanto uma Dívida negativa pode dificultar negociações, provocar exclusão ou até levar aqueles que se sentem prejudicados a reagir com hostilidade contra sua própria integridade.

Iniciação Xamânica

2 pontos: O personagem foi reconhecido por apresentar características físicas incomuns ou atitudes extraordinárias e recebeu uma iniciação conduzida pelo Xamã de sua comunidade, tornando-se alguém especialmente sensível às forças que escapam aos sentidos comuns. Embora não lhe conceda automaticamente a autoridade social de um Xamã, essa iniciação facilita a percepção do sobrenatural, desperta uma aura de reconhecimento diante de certas entidades e permite que ele auxilie rituais, dividindo parte do esforço, do tempo e da energia espiritual exigidos. Possui WILL/2 Pontos de Magia que podem ser utilizados por um Xamã durante um ritual.

Linguagem Simbólica

2 pontos: O personagem desenvolveu uma capacidade de abstração suficiente para compreender os arquissímbolos como componentes de uma linguagem compartilhada, reconhecendo que formas aparentemente simples podem carregar ideias, ações e relações complexas. Essa aptidão permite aprender Conhecimentos (Arquissímbolos) para combinar símbolos em mensagens e Artes (Pintura Rupestre) para registrá-los de maneira compreensível a outros indivíduos capazes de interpretar essa linguagem.

Memória Ancestral

3 pontos: O personagem carrega dentro de si fragmentos de conhecimentos e experiências pertencentes à longa continuidade de seu acampamento, comunidade ou tribo, preservando informações que parecem sobreviver além daquilo que lhe foi conscientemente ensinado. Lugares esquecidos, perigos antigos, costumes desaparecidos e

lembranças de gerações anteriores podem emergir como uma certeza instintiva, uma recordação incompleta ou a estranha sensação de já saber algo que nunca ouviu. O funcionamento é muito semelhante a Bom Senso, e permite que o Mestre atue junto ao Jogador para guiar o personagem de encontro a desfechos mais adequados a todos os interessados.

Mente Expandida

4 pontos: O personagem possui acesso privilegiado a plantas, fungos ou outras substâncias capazes de alterar profundamente sua percepção, e a repetida exposição a esses estados extraordinários despertou nele formas incomuns de associação e abstração. Enquanto a maioria dos hominídeos concentra sua inteligência na sobrevivência imediata e na adaptação instintiva, sua mente é capaz de perceber relações, imaginar possibilidades e conceber soluções que parecem não existir para seus semelhantes. Recebe +15% quando utilizar perícias de Manipulação ou Negociação com hominídeos que não tenham este aprimoramento. Se sua cultura ambiental for dos Povos do Estranho, poderá comprar perícias equivalentes às civilizações não-hominídeas de onde vem, até um limite de 15% para cada perícia/subgrupo.

Padrinho Sobrenatural

Uma entidade espiritual (seja um elemental dos bolsões do Plano das Ideias, um Totem Animal ou Vegetal, um ancestral morto há pouco tempo ou há incontáveis gerações) mantém algum tipo de interesse especial pelo destino do personagem. Normalmente essa proteção manifesta-se como intuições vagas, sonhos, pressentimentos ou pequenas alterações no ambiente, embora, em ocasiões verdadeiramente extraordinárias,

o Padrinho possa agir de maneira mais direta para impedir uma tragédia.

Nota: É recomendável que o personagem siga o padrão cultural de seu povo para seu padrinho sobrenatural (por exemplo, no caso de um hominídeo do Vale do Rift na África Oriental, o ideal é que seu padrinho sobrenatural seja um ancestral tribal, um espírito totêmico do leão, hiena ou elefante, ou um Vislumbre ligado à chuva, rios permanentes, fogo ou grandes árvores).

2 pontos: o Personagem possui um ente-guia, que às vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O padrinho sobrenatural pode passar algum tipo de dica para o Personagem, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o padrinho e o porquê de ele ajudar o Personagem devem estar explicados no Background.

3 pontos: uma importante entidade observa e protege o Personagem. Ele não tem ideia do que seja, mas sabe que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade, pode ser socorrido pelo padrinho sobrenatural.

Valor (Recursos)

Este aprimoramento representa a quantidade de bens portáteis, materiais úteis e objetos acumulados pelo personagem que possuem importância reconhecida para o escambo. Em vez de medir riqueza por moedas ou propriedades, ele determina quanto o indivíduo já carrega consigo em recursos que podem ser trocados, oferecidos como Dádivas, utilizados para garantir sobrevivência ou convertidos em outros itens de Valor. Nunca esquecer que estes bens de Valor precisam ser carregados unicamente pelo personagem o tempo todo ou guardados no acampamento (refúgio/aprimoramento Base Secreta no caso de um Pária, por exemplo).

1 ponto: 1 ponto de Valor.

2 pontos: 3 pontos de Valor.

3 pontos: 5 pontos de Valor.

4 pontos: 7 pontos de Valor.

5 pontos: 9 pontos de Valor.

PERÍCIAS DA ALVORADA DA TERRA +0

Armeiro

- **Armas de Pedra:** O personagem sabe selecionar, lascar, moldar e preparar pedra para produzir armas capazes de cortar, perfurar, esmagar ou ampliar a eficiência de um golpe.
- **Armas de Madeira:** Permite fabricar e adaptar galhos, troncos e outras peças vegetais para transformá-los em clavas, lanças, bastões e demais armas de madeira.

Artes

- **Pintura Rupestre:** Com esta perícia, ele registra imagens, cenas, marcas e arquissímbolos sobre cavernas, pedras ou outras superfícies adequadas, comunicando ideias que podem sobreviver à presença de quem a criou.

Artífice

- **Ferramentas:** O personagem consegue produzir, reparar e adaptar instrumentos destinados a cortar, raspar, perfurar, esmagar, escavar ou facilitar outras tarefas cotidianas.
- **Transporte:** Essa perícia permite improvisar e construir recipientes, arrastos, suportes e outras soluções capazes de transportar alimentos, materiais, objetos ou pessoas com maior segurança e eficiência.

- **Vestimentas:** Por meio dela, peles, couros, fibras e outros materiais naturais podem ser transformados, ajustados e reparados para proteger o corpo contra clima, terreno e pequenos perigos ambientais.

Conhecimentos

- **Animais:** Permite reconhecer espécies, partes, carnes, couros, rastros evidentes e outras características gerais dos animais, distinguindo aquilo que cada criatura é sem necessariamente dominar as técnicas necessárias para caçá-la ou persegui-la.
- **Arquissímbolos:** O personagem compreende os arquissímbolos e suas combinações, interpretando as ideias, ações e relações que podem ser transmitidas por meio dessas formas compartilhadas.
- **Herbalismo:** Através desta perícia, raízes, folhas, frutos, fungos e outras matérias vegetais podem ser identificados conforme suas propriedades alimentares, medicinais, tóxicas ou especiais.
- **História Oral:** Ele preserva e transmite acontecimentos, genealogias, histórias, migrações, feitos e conhecimentos do passado por meio da memória, da narrativa e da repetição entre gerações.
- **Leitura Ambiental:** Esta é a arte de perceber o que o próprio ambiente anuncia, permitindo

interpretar mudanças no tempo, cheiros, sons, rastros amplos e outros sinais que revelam chuva, perigo, alimento ou alterações nas condições ao redor.

- **Rituais e Tradições:** O personagem conhece os comportamentos, cerimônias, gestos, símbolos e regras que estruturam a vida coletiva, desde ritos xamânicos até a maneira correta de saudar um Sábio ou dividir o alimento entre os membros do acampamento.

Conhecimentos Proibidos

- **Atlantes:** Quem domina este conhecimento reconhece aspectos avançados da origem, sociedade, costumes, capacidades e segredos dos Atlantes e dos povos ligados à sua herança.
- **Aulie-Tas:** Esta perícia reúne informações aprofundadas sobre o Povo de Pedra, suas comunidades subterrâneas, conhecimentos, hábitos e os mistérios preservados por Agarthá.
- **Dáctilos:** Seu domínio permite compreender particularidades dos Dáctilos, incluindo sua origem arkanita, seus costumes, capacidades e formas de atuação entre os povos da Terra.
- **Devoradores de Zarcattis:** Aquele que possui este conhecimento reconhece sinais, comportamentos, fraquezas e relatos associados aos Devoradores de Zarcattis e à sua manifestação canibal e vampírica.
- **Dragões:** Permite distinguir linhagens, capacidades, comportamentos, hierarquias e outros segredos que cercam os Dragões e suas diferentes manifestações.
- **Harpías:** Esta perícia revela conhecimentos específicos sobre os *Homo harpiái*, suas origens, características e comunidades.
- **Homens-Fera:** Aquele que possui este conhecimento reconhece sinais, comportamentos, fraquezas e relatos associados aos Homens-Fera e à sua manifestação metamórfica e totêmica.
- **Nephelai:** O personagem conhece informações incomuns sobre os Nephelai, sua natureza híbrida, suas capacidades e sua relação com as civilizações das quais descendem.
- **Plano das Ideias:** Através deste subgrupo, o personagem conhece os princípios, bolsões, habitantes e manifestações do mundo invisível formado pelas ideias, medos, esperanças e imaginações das espécies inteligentes.
- **Ponaturi:** Esse conhecimento aprofunda a compreensão sobre os Ponaturi, sua origem em Ark-a-nun, seus costumes, poderes, organizações e presença nas regiões mais remotas da Terra.
- **Rapinantes:** Com esta perícia, tornam-se reconhecíveis as características, linhagens e comportamentos dos Rapinantes, as antigas serpentes emplumadas aparentadas aos Dragões.
- **Reptilianos:** Ela permite identificar a natureza dos *Homo lacertus*, suas comunidades, características físicas, capacidades e os segredos dos Reinos Reptilianos.
- **Spiritum:** Este conhecimento reúne informações sobre Spiritum, os seres astrais, os mortos e as forças espirituais que podem atravessar ou influenciar a

fronteira entre os vivos e os mundos invisíveis.

- **Tarh:** O personagem possui informações aprofundadas sobre os Tarh e demais tradições relacionadas aos paleoparadisianos, incluindo suas origens, capacidades e formas de organização.
- **Totens:** Este conhecimento permite compreender a natureza, os domínios, as rivalidades e as manifestações dos Totens Animais e Vegetais que disputam influência sobre diferentes regiões.

- **Vislumbres:** Quem aprende esta perícia reconhece a natureza dos Vislumbres, suas ligações com os bolsões do Plano das Ideias e os fenômenos associados à sua presença.

Esportes

- **Caça Coletiva:** Em uma caçada realizada por várias pessoas, o personagem sabe coordenar deslocamentos, cercos, perseguições e ataques para que o grupo aja como uma unidade diante da presa.



ECONOMIA DE ESCAMBO

A economia das comunidades baseia-se no escambo, isto é, na troca direta de bens, alimentos, materiais e serviços sem a existência de moedas ou dinheiro. Para tornar essas trocas compreensíveis, cada objeto possui um Valor, uma medida abstrata que representa sua utilidade e importância para a sobrevivência da comunidade; o Valor não é uma moeda física, mas uma referência comum para comparar coisas diferentes. Assim, uma lança pode ter Valor 3, enquanto uma cesta cheia de frutas pode ter Valor 4: uma pessoa poderia entregar quatro lanças, totalizando 12 de Valor, e receber três cestas de frutas, também totalizando 12 de Valor. Da mesma maneira, peles, carne, ervas, ferramentas, fibras, pedras adequadas para fabricação, objetos ornamentais ou outros recursos podem ser combinados em uma única troca, desde que as partes considerem que aquilo que recebem possui Valor equivalente ao que oferecem.

Na prática, porém, o Valor não torna todas as trocas matematicamente exatas, pois Barganha representa justamente a capacidade de convencer alguém de que uma oferta é melhor, ou de que aquilo que se deseja vale mais do que parece. Um Provedor pode considerar que sua caça de 8 de Valor vale uma cesta de alimentos de 5 e algumas ervas de 3, enquanto o outro grupo pode tentar argumentar que a carne é abundante naquela estação e oferecer apenas 6; uma boa Barganha pode fazer a diferença entre aceitar, melhorar a oferta ou abandonar a negociação. Além disso, relações de amizade, necessidade, escassez, urgência, reputação e Dádivas podem influenciar a troca: uma comunidade desesperada por alimento pode aceitar entregar bens de Valor maior, enquanto um grupo que possui abundância de caça pode exigir mais por

aquilo que oferece. O Valor, portanto, não representa simplesmente um preço, mas uma linguagem comum para que diferentes comunidades consigam medir e negociar aquilo que possuem e aquilo de que precisam.

Alimentos	Valor
Punhado de frutas silvestres	1
Punhado de castanhas	1
Tubérculos	1
Cogumelos comestíveis	1
Ovos de aves	1
Mel silvestre (pequeno)	2
Grande favo de mel	4
Peixe pequeno	1
Peixe grande	3
Moluscos	1
Caranguejos	2
Répteis pequenos	1
Lebre inteira	3
Ave de caça	2
Gazela inteira	8
Antílope	8
Veado	10
Javali	10
Auroque	20
Bisão	22
Cavalo selvagem	18
Mamute (quota de carne)	30
Rinoceronte	28
Peles	Valor
Pele pequena	2
Pele de raposa	3
Pele de lobo	5
Pele de cervo	6
Pele de antílope	5
Pele de urso	12
Pele de leopardo	15
Pele de tigre	18
Pele de leão	18
Pele de mamute	35
Ferramentas de pedra	Valor
Seixo lascado	1
Raspador	2

Furador	2
Buril	3
Faca de pedra	3
Machado de mão	5
Biface	8
Núcleo de sílex	3
Bloco de obsidiana	12
Armas	Valor
Pedra de arremesso	1
Clava	2
Clava de Arremesso	3
Lança simples	3
Lança endurecida ao fogo	4
Lança com ponta de sílex	6
Vestuário	Valor
Pele para cobrir o corpo	2
Pele espessa para frio	6
Materiais	Valor
Argila	1
Ossos pequenos	1
Madeira boa	2
Resina	2
Tendões	2
Couro cru	3
Ossos grandes	3
Presas de javali	3
Tronco reto	3
Chifres	4
Ninho de aves com penas	4
Tendão longo de mamífero	4
Grande osso longo	5
Grande tronco reto para lanças	5
Sílex de alta qualidade	5
Argila colorida rara	6
Ocre amarelo	6
Quartzo raro	6
Bloco de pirita	8
Bloco de sílex excepcional	8
Ocre vermelho	8
Ovos de avestruz vazios	8
Chifre inteiro de auroque	10
Escápula de mamute	10
Pigmento negro de manganês	10
Cristal de quartzo	12
Marfim	20

Objetos domésticos	Valor
Tocha	1
Recipiente de casca	2
Pele estendida como esteira	3
Recursos	Valor
Água potável (grande recipiente)	2
Carvão vegetal	2
Madeira seca para fogueira	2
Carvão de madeira dura	3
Resina inflamável	3
Sal mineral	8
Plantas úteis	Valor
Cipós resistentes	2
Fibras vegetais	2
Plantas aromáticas	2
Ervas medicinais comuns	3
Casca medicinal	4
Madeira resinosa	4
Casca medicinal rara	6
Plantas venenosas	6
Ervas muito raras	8
Objetos simbólicos	Valor
Pena rara	4
Concha rara	5
Pedra de formato incomum	5
Dente perfurado	6
Chifre ornamentado	8
Fóssil curioso	8
Garra de grande predador	8
Dente de grande predador perfurado	10
Crânio de urso	18
Crânio de leão	22
Crânio de mamute	30
Substância de Visão	Valor
Folha amarga	1
Raiz de sonho	2
Fruto fermentado	2
Cogumelo psicoativo	3
Infusão ritual	4
Conhecimento	Valor
Local de frutas sazonais	3
Local de água permanente	10
Passagem segura	8
Atalho entre vales	12

Caverna segura	12
Mina natural de sílex	15
Fonte de obsidiana	20
Local de ocre	10
Local de sal	20
Migração de mamutes	15
Rota de bisões	10
Serviços	Valor
Curar um ferimento	5
Fabricar uma lança	4
Fabricar um biface	6
Curtir uma pele	6
Construir abrigo	8
Ajudar numa grande caçada	10
Guiar por território desconhecido	12
Ensinar uma técnica	15

DÁDIVAS

As Dádivas são presentes oferecidos entre indivíduos ou comunidades sem que exista necessariamente uma troca imediata e equivalente de bens. Uma Dádiva cria uma relação: quem recebe passa a carregar uma obrigação moral perante quem ofereceu, que poderá ser cobrada muito tempo depois e de maneiras diferentes; um caçador pode entregar parte de sua carne a uma família que perdeu seu provedor, um acampamento pode oferecer peles a outro grupo que atravessou seu território, ou uma pessoa pode entregar uma ferramenta rara a alguém que salvou sua vida. Assim, uma Dádiva não é

simplesmente generosidade, mas uma forma de construir confiança, amizade, aliança, proteção e memória entre pessoas que talvez precisem umas das outras novamente.

Entre comunidades, as Dádivas são especialmente importantes porque permitem estabelecer relações duradouras sem exigir que cada encontro seja reduzido a uma troca de Valor equivalente. Um grupo pode oferecer alimento a outro durante uma estação de escassez e, meses depois, receber abrigo, orientação sobre uma nova rota ou auxílio para enfrentar um predador; igualmente, um indivíduo que tenha recebido uma Dádiva pode ser acolhido temporariamente por uma comunidade estrangeira, desde que demonstre que reconhece sua dívida. A obrigação também pode atravessar gerações: uma comunidade pode continuar respeitando os descendentes daqueles que, em tempos antigos, salvaram seus antepassados. Por isso, possuir muitas Dádivas recebidas é carregar prestígio, mas também obrigações; e dever muitas Dádivas pode significar tanto estar cercado de aliados quanto viver sob o peso constante de favores que um dia precisarão ser retribuídos.

DÁDIVAS DE HOSPITALIDADE

1. Compartilhar a Fogueira: +20% em Empatia durante aquela noite.



2. Compartilhar Carne: remove penalidades sociais entre duas tribos.

3. Compartilhar Água: nenhuma tribo poderá atacar durante aquele encontro sem enorme desonra.

4. Abrigo na Caverna: +20% em Negociação durante a permanência.

5. Lugar no Acampamento: recupera o dobro dos Pontos de Vida durante o descanso.

DÁDIVAS DE PRESTÍGIO

1. Dente do Predador: +10% em Intimidação.

2. Garra do Grande Predador: +10% em Liderança.

3. Chifre, Presa ou Garra de Grande Presa: +20% em Barganha com tribos caçadoras.

4. Pena de Grande Ave: +10% em Empatia com xamãs.

DÁDIVAS DE CONHECIMENTO

1. Caminho da Água: +20% em Sobrevivência naquela região.

2. Rota das Grandes Presas: +20% em Rastreo de megafauna.

3. Local do Sílex: reduz pela metade o custo de fabricar ferramentas.

4. Local do Ocre: facilita rituais e pinturas.

5. Caverna Esquecida: fornece abrigo seguro durante uma estação.

DÁDIVAS FAMILIARES

1. Adoção Simbólica: o personagem passa a ser tratado como membro da tribo.

2. Nome dos Ancestrais: +20% em Liderança entre aquela comunidade.

3. Amamentar uma Criança: cria uma relação permanente de parentesco ritual.

4. Enterrar um Morto: +20% em Empatia com a família do falecido.

5. Salvar uma Criança: enorme aumento de prestígio social; o personagem sempre encontrará abrigo naquela tribo.

DÁDIVAS ESPIRITUAIS

1. Brasa Sagrada: +20% em Rituais e Tradições durante um ciclo lunar.

2. Ocre Ritual: +10% em interações com entidades ancestrais.

3. Pedra dos Sonhos: bônus em testes relacionados a visões ou presságios.

4. Canto Ancestral: +20% em testes coletivos de Rituais e Tradições.

5. História da Tribo: +20% em História Oral.

DÁDIVAS DE COOPERAÇÃO

1. Participar da Grande Caçada: +20% em Caça Coletiva com aquela tribo.

2. Construir um Abrigo: reduz pela metade o tempo necessário para estabelecer um acampamento conjunto.

3. Fabricar uma Lança: +10% em Empatia com quem recebeu o presente e um bônus temporário na próxima caçada em grupo.

4. Curar um Ferimento Grave: cria uma dívida de vida; a tribo tende a oferecer proteção e auxílio ao benfeitor em situações futuras.

5. Revelar um Símbolo: o destinatário recebe acesso a um conhecimento ritual antes desconhecido, concedendo +20% em História Oral ou Rituais e Tradições ao interpretar aquele símbolo específico.

RELIGIOSIDADE DA ALVORADA DA TERRA +0

Entre os *Homo sapiens*, *Homo neanderthalensis*, Denisovanos e *Homo floresiensis*, a religiosidade na época não deve ser imaginada como uma religião organizada, com sacerdotes, templos ou doutrinas estabelecidas, mas como um conjunto de práticas e interpretações profundamente integradas à sobrevivência cotidiana. O Culto aos Ancestrais parece ter sido particularmente importante nas regiões onde existem indícios de práticas funerárias, sendo considerado muito provável na Europa Ocidental e no Levante, provável na Europa Oriental e nas estepes e na África Austral, e possível no Vale do Rift; em Flores e em grande parte da Ásia, as evidências permanecem desconhecidas. A morte provavelmente não significava simplesmente desaparecer:

sepultamentos, tratamento dos corpos e possíveis objetos associados aos mortos sugerem que algumas comunidades concebiam os falecidos como seres que continuavam de alguma maneira relacionados aos vivos, enquanto sonhos, lembranças e experiências extraordinárias poderiam ser interpretados como encontros ou mensagens dos ancestrais.

O Totemismo estava relacionado aos animais que dominavam ou ameaçavam diretamente a existência das comunidades, transformando grandes predadores, herbívoros e outros animais extraordinários em referências simbólicas de identidade e poder. No Vale do Rift, leões, hienas e elefantes poderiam ocupar esse espaço; na África Austral, leopardos, elefantes e hipopótamos; na Europa

Ocidental, ursos-das-cavernas, mamutes e bisões; nas estepes, leões-das-cavernas, mamutes e rinocerontes-lanosos; no Levante, hienas-das-cavernas, gazelas e auroques; na Ásia Central, homotérios, ursos, bisões e cavalos selvagens; em Flores, tigres, elefantes asiáticos, orangotangos e dragões-de-Komodo; e no Ártico, os grandes ursos-polares. Essas associações não precisam significar que os hominídeos literalmente acreditassem ser descendentes desses animais: o animal poderia ser simultaneamente ancestral simbólico, protetor, inimigo, modelo de comportamento ou manifestação de uma força sobrenatural.

O Animismo, por sua vez, fazia do próprio ambiente uma presença viva e potencialmente consciente, especialmente em lugares onde a natureza revelava forças que os hominídeos não conseguiam controlar. No Vale do Rift, chuva, rios permanentes, fogo e grandes árvores poderiam ser percebidos como forças dotadas de vontade; na África Austral, cavernas, montanhas, fogo e tempestades; na Europa Ocidental e Oriental, cavernas, inverno, neve, grandes rios e, nas estepes, os ventos; no Levante, desertos, montanhas, fontes e rios; na Ásia Central e Altai, montanhas, gelo e céu; e em Flores, florestas, vulcões, rios e mar. Assim, ancestralismo, totemismo e animismo não precisavam constituir três religiões separadas: um mesmo urso poderia ser simultaneamente um animal poderoso, uma entidade ligada ao território e um antepassado cuja presença permanecia no mundo.

LINGUAGEM DA ALVORADA DA TERRA +0

A linguagem dos hominídeos era, antes de tudo, oral, corporal e contextual. Sons, vocalizações, gestos, expressões, ritmos, apontamentos e demonstrações práticas permitiam comunicar perigos, intenções, necessidades, relações sociais e conhecimentos imediatos, mas grande parte do significado dependia de uma experiência compartilhada: quem conhecia o animal, o território, a pessoa ou o acontecimento compreendia aquilo que era comunicado. Nesse mundo, linguagem e memória ainda não estavam completamente separadas da comunidade que as produzia; contar, repetir, imitar e recordar eram formas de preservar o conhecimento. Porém, existiam também os 32 arquissímbolos, rudimentos de uma comunicação gráfica capaz de representar não palavras específicas, mas conceitos amplos e fundamentais para a compreensão do mundo.

Qualquer hominídeo que encontrasse pigmento, argila, carvão, osso ou uma superfície adequada poderia riscar, copiar ou até inventar figuras semelhantes aos arquissímbolos, assim como qualquer indivíduo poderia desenhar um animal sem necessariamente saber escrever sobre ele. A verdadeira comunicação simbólica, entretanto, exigia uma capacidade muito mais rara de compreender que aqueles traços podiam ser combinados, reinterpretados e organizados para transmitir ideias além daquilo que estava imediatamente presente, algo acessível apenas a uma pequena parcela dos hominídeos dotados de Linguagem Simbólica. Mesmo entre estes, certos arquissímbolos permaneciam difíceis ou impossíveis de assimilar sem experiências e capacidades excepcionais (como uma Mente Expandida, Memória Ancestral ou Iniciação Xamânica) ou sem ocupar posições que colocassem o indivíduo em

contato com conhecimentos incomuns, como o Sábio, o Xamã, o Pioneiro e, em certas circunstâncias, até o Pária; enquanto isso, Atlantes, Dáctilos, Ponaturi, Dragões e outras civilizações e espécies não humanas possuíam suas próprias linguagens, quase inteiramente inacessíveis à imensa maioria dos hominídeos.

Símbolo	Frequência	Conceito
Linha	70%	Caminhar
Pontos	42%	Coletar
Ângulo Aberto	42%	Arma
Oval	30%	Pessoa
Peniforme	25%	Animal
Círculo	20%	Céu
Quadrângulo	20%	Comunidade
Triângulo	20%	Fogo
Flabeliforme	18%	Vento
Meio-Círculo	18%	Água
Hachura Cruzada	17%	Fabricar
Claviforme	15%	Poder
Cúpulas	15%	Guardar
Sulcos feitos com Dedos	15%	Riscar
Mão Negativada	15%	Expulsar
Cruciforme	13%	Espírito
Tectiforme	10%	Grande Mãe
Aviforme	<10%	Falar
Mão Positivada	7%	Dádiva
Serpentiforme	7%	Mudar
Ziguezague	7 sítios	Tempestade
Pectiniforme	5%	Caçar
Cordiforme	3 sítios	Desejar
Escalariforme	3 sítios	Saber
Espiral	2 sítios	Tempo
Reniforme	Raro	Moléstia
Asterisco	—	Monstro
Cruciforme Segmentado	—	Terra
Tectiforme Espanhol	—	Vulcão
Unciforme	—	Planta
W Arredondado	—	Gelo
Em Formato de Y	—	Imaginar



DEVORADORES DE ZARCATTIS

Zarcattis é uma tenebrita associada ao Caminho Animais, uma manifestação monstruosa da selvageria e da natureza predatória no Abismo; seus domínios incluem os Campos de Caça, onde criaturas são submetidas à lógica absoluta da perseguição, da presa e do predador. Os Campos de Caça são tanto um território do Abismo como um bolsão no Plano das ideias, no qual aqueles que entram precisam enfrentar grandes monstros de selvageria e sanguinolência; mesmo a permanência nesse domínio pode corromper a essência do visitante e permitir que Zarcattis expanda seu alcance sensorial. A associação de Zarcattis com homens-fera, predadores e a transformação bestial é constante, onde seus poderes são ligados à selvageria, à dominação de criaturas e à própria ideia de uma força zoológica primordial.

Os Devoradores de Zarcattis representam a manifestação mais primordial desse princípio: criaturas que transformaram a fome em uma corrupção espiritual e descobriram que a carne de outro hominídeo poderia saciar não apenas o corpo, mas algo muito mais profundo. Seus aspectos são ligados à fome insaciável, ao canibalismo, ao isolamento e à transgressão de tabus alimentares. Nesta época, portanto, os Devoradores não são “vampiros” no sentido posterior da palavra: são hominídeos contaminados pela fome de Zarcattis, capazes de consumir carne humana e passar a desejar cada vez mais, transformando o ato proibido de devorar um semelhante em uma compulsão sobrenatural. Quanto mais alimentam essa fome, mais sua humanidade cede lugar ao predador, uma espécie de vampirismo anterior ao sangue, no qual a própria carne, a identidade e a vida do outro são devoradas.



HOMENS-FERA TOTÊMICOS

Os Homens-Fera são hominídeos que estabeleceram uma relação excepcionalmente profunda com os Totens Animais, entidades que representam as forças predatórias e territoriais dos grandes animais do mundo. Um Totem pode “abençoar” ou “amaldiçoar” determinados indivíduos, permitindo que assumam formas animais ou manifestem características de seu animal (presas, garras, sentidos aguçados, força, velocidade ou resistência) e fazendo deles representantes vivos daquela força dentro da comunidade. O fenômeno não é necessariamente visto como uma maldição pelos próprios envolvidos: para alguns, tornar-se semelhante ao animal significa receber sua proteção e aprender seus caminhos; para outros, a transformação é um preço terrível por ter ultrapassado um limite que não deveria ser cruzado.

Os Totens, porém, não dividem pacificamente o mundo: cada território possui um Totem dominante, e os demais precisam subordinar-se a ele ou disputar continuamente sua posição. No Vale do Rift, por exemplo, o Totem Leão é o soberano, mas enfrenta constantemente o Totem Hiena; na Ásia Central e Altai, o Totem Homotério ocupa a posição dominante, mas precisa enfrentar repetidamente o Totem Urso e os demais concorrentes. Os Homens-Fera tornam-se, assim, extensões dessas disputas: quando dois indivíduos transformados se enfrentam, a batalha pode ser muito mais do que uma briga entre pessoas, pois cada um carrega consigo a autoridade de um Totem que deseja conquistar ou conservar o domínio sobre aquela terra.

Região paleoantropológica	Hominídeos predominantes	Teriantropo ancestral	Comentário
Vale do Rift (África Oriental)	<i>Homo sapiens</i>	Leão	O leão já era o principal superpredador das savanas onde surgiram os primeiros <i>Homo sapiens</i> .
África Austral	<i>Homo sapiens</i>	Leopardo	O leopardo é o grande predador florestal e montanhoso, competindo diretamente com pequenos grupos humanos.
Europa Ocidental	Neandertais	Urso-das-cavernas	Compartilhava as mesmas cavernas dos neandertais, tornando-se seu maior rival territorial.
Europa Oriental e Estepes	Neandertais	Leão-das-cavernas	Predador dominante das planícies frias, caçando a mesma megafauna dos hominídeos.
Levante (Corredor África-Eurásia)	<i>Homo sapiens</i> e Neandertais	Hiena-das-cavernas	Um necrófago e caçador extremamente adaptável, simbolizando uma região disputada por espécies e culturas.
Ásia Central e Altai	Denisovanos	Homotério	O grande felino das estepes e montanhas, ocupando o mesmo ambiente que os denisovanos.

Sul da China	Denisovanos	Tigre primitivo	O maior predador das florestas asiáticas, associado às populações humanas do extremo oriental continental.
Sibéria Ártica	Denisovanos (esparcos)	Urso-polar primitivo	Senhor das regiões geladas e símbolo dos limites extremos da ocupação humana.
Região	Espécie	Teriantropo	Comentário
Agartha	Aulie-Tas	Ullikummi	Feras feitas de pedra e tamanho enorme, viventes nos subterrâneos da Ásia Central.
Atlântida	<i>Homo poseidonis</i>	Cachalote	Grande mamífero marinho predador, capaz de caçar lulas gigantes em águas profundas.
Cidades Negras da Antártida	Ponaturi	Lula-colossal	Cefalópode gigantesco, predador das profundezas do Oceano Antártico, com olhos enormes, tentáculos e ganchos.
Hiperbórea	<i>Homo poseidonis</i>	Raposa-do-ártico	Predador de animais de pequeno porte, com aparência que fascinava povos do Ártico.
Ilhas Mediterrâneas	<i>Homo harpiiai</i>	<i>Aegypius prepyrenaicus</i>	Maior ave de rapina e carniceira do Pleistoceno na Europa.
Lemúria	<i>Homo cetus</i>	Orca	Mamífero marinho de grande porte, capaz de preda outros mamíferos marinhos.
Reinos Dracônicos	Dragões, <i>Homo draconis</i>	Dragão Elemental	O Totem do Dragão permite apenas a manifestação dos Dragões Elementais para estas espécies.
Reinos Reptilianos	<i>Homo lacertus</i>	Dragão Corrompido	Dragões Corrompidos são ligados aos Reptilianos através de Ark-anun e do futuro Underworld.



O PLANO DAS IDEIAS ANTES DO ÁRCADE

O Plano das Ideias começou a adquirir sua forma durante o Éon +0 à medida que as espécies inteligentes da Terra passaram a produzir Forma-Pensamento: imagens, medos, desejos, memórias e conceitos que, embora nascessem na mente de indivíduos, acumulavam-se em uma realidade coletiva. Nenhuma espécie contribuiu tanto para essa formação quanto os *Homo heidelbergensis* e, posteriormente, suas espécies derivadas, cuja capacidade de produzir imagens mentais compartilhadas e atribuir significado às experiências do mundo tornou-se particularmente poderosa. Cada caverna imaginada como um lugar de espíritos, cada oceano concebido como uma extensão sem fim, cada predador transformado em símbolo e cada história contada diante do fogo alimentava esse novo domínio, fazendo com que ideias inicialmente abstratas começassem a adquirir paisagens, habitantes e leis próprias.

Desse processo surgiram grandes bolsões ideais, cada um estruturado por um dos Caminhos Primários da Magia, os pilares da cosmovisão. O Mundo Subterrâneo, ligado à Terra, nasceu do fascínio e do temor por cavernas, túneis, sepultamentos e tudo aquilo que desaparece sob o solo; o Grande Oceano, ligado à Água, condensou rios, lagos, chuvas, mares e o desconhecido escondido nas profundezas; o Reino dos Pássaros, ligado ao Ar, tornou-se o domínio do céu inacessível, das aves migratórias e dos ventos mensageiros; a Boca do Vulcão, ligada ao Fogo, reuniu incêndios naturais, relâmpagos, vulcões e o poder recém-descoberto das chamas; a Terra do Horizonte, ligada à Luz, tornou-se o horizonte iluminado onde o Sol nasce e onde espíritos e desconhecidos parecem desaparecer; e a Noite Escura, ligada às

Trevas, tornou-se o espaço onde predadores, espíritos e monstros se confundem na ausência de luz.

Outros bolsões nasceram de necessidades ainda mais íntimas. A Terra dos Ancestrais, ligada a Spiritum, representa a concepção primitiva do lugar para onde vão os mortos e de onde chegam sonhos, presságios e ensinamentos, embora não seja o verdadeiro Spiritum, o mundo dos mortos; a Floresta sem Fim, ligada às Plantas, representa a mata primordial que oferece simultaneamente alimento, abrigo e remédio, mas também ameaça e perdição; os Campos de Caça, ligados aos Animais, são o domínio espiritual das presas, predadores e animais-totem; o Útero da Grande Mãe, ligado aos Humanos, expressa a percepção de que toda a humanidade constitui uma única grande tribo nascida do ventre da Terra; a Terra dos Monstros, ligada a Arkanun e conhecida pelos próprios arkanitas como Halzazee, concentra o desconhecido absoluto, as criaturas impossíveis, aberrações e ruínas herdadas do Éon anterior; e o Tempo Eterno, ligado à Metamagia e associado a Alchera, é o lugar onde tudo sempre existiu e sempre existirá, refletindo uma percepção cíclica na qual passado, presente e futuro não são linhas separadas, mas diferentes faces de uma mesma existência.

Mundo Subterrâneo (futuramente: Reinos Subterrâneos): Caminho da Terra

O Mundo Subterrâneo nasceu do medo de desaparecer sob a terra.

Para os primeiros hominídeos, uma caverna era simultaneamente abrigo e ameaça. Ela protegia contra a chuva, o frio e os predadores, mas escondia aquilo que não podia ser visto. Túneis desapareciam

na escuridão. Animais entravam e não retornavam. Corpos eram enterrados e deixavam de existir para os olhos dos vivos. Rochas podiam desabar sem aviso. Sob os pés havia sempre a possibilidade de um espaço desconhecido. Com o tempo, o pensamento coletivo transformou esse medo em uma realidade própria: um mundo onde tudo aquilo que desaparece sob a superfície continua existindo.

O Mundo Subterrâneo é formado por uma extensão impossível de cavernas, galerias, abismos, rios subterrâneos e montanhas invertidas. Algumas cavernas são tão vastas que possuem seus próprios céus, enquanto outras são estreitas o bastante para que uma pessoa precise rastejar por horas. O chão pode respirar lentamente como se fosse um animal adormecido. Pedras crescem em lugares onde deveriam existir árvores, e raízes atravessam paredes de rocha como dedos procurando alguma coisa.

Não existe um verdadeiro “baixo” neste lugar. Túneis podem levar para cima, abismos podem terminar em outros céus e uma passagem percorrida durante horas pode devolver o viajante exatamente ao ponto de onde partiu.

As criaturas do Mundo Subterrâneo compartilham características de coisas que os hominídeos temem encontrar no escuro: são adaptadas à ausência de luz, silenciosas, pacientes e capazes de perceber vibrações, odores ou movimentos muito antes de serem vistas. Algumas parecem pertencer à própria pedra; outras lembram animais que aprenderam a viver onde nenhum animal deveria conseguir viver.

Para Neandertais e outros povos acostumados às cavernas, o Mundo Subterrâneo pode ser menos hostil. Eles reconhecem seus símbolos e perigos.

Ainda assim, existe uma diferença fundamental entre conhecer uma caverna e conhecer uma caverna que foi criada pelo medo coletivo de todas as cavernas.

Ali, a terra não apenas esconde coisas.

Ela sabe que você está dentro dela.

Grande Oceano (futuramente: Reinos Submarinos): Caminho da Água

O Grande Oceano nasceu de uma das experiências mais antigas e universais da vida: a água pode matar.

Um hominídeo que cai em um rio pode ser levado pela correnteza. Um lago pode esconder profundidades que os olhos não conseguem alcançar. O mar não possui margens visíveis quando observado de longe, e ninguém sabe o que existe sob sua superfície. A chuva pode salvar uma comunidade da fome, mas uma tempestade pode destruí-la. A água é alimento, caminho, vida e ameaça ao mesmo tempo.

Essas experiências acumularam-se até criar um oceano que não pertence à Terra material.

O Grande Oceano é uma paisagem líquida sem fim. Existem mares dentro de mares, rios que atravessam o céu, arquipélagos que aparecem e desaparecem conforme as marés e regiões onde a água cai continuamente para cima. Algumas praias estendem-se por centenas de quilômetros sem que exista qualquer terra além delas. Em outras regiões, o viajante pode mergulhar em águas que não possuem fundo conhecido.

As tempestades são particularmente estranhas. Nuvens podem nascer diretamente da superfície do oceano, formar montanhas e voltar a cair como rios. Há lugares onde chove durante

décadas e outros onde a água permanece perfeitamente imóvel por séculos.

As criaturas desse bolsão refletem o medo do desconhecido aquático. Muitas possuem formas alongadas, membranas, corpos hidrodinâmicos ou sentidos capazes de detectar vibrações na água. Algumas são quase invisíveis quando submersas. Outras parecem feitas da própria correnteza. Muitas possuem comportamentos predatórios associados à espera, ao mergulho, à emboscada ou à atração de presas.

Para um *Homo sapiens*, atravessar o Grande Oceano pode ser aterrorizante.

Para um *Homo cetus*, pode ser o mais próximo que existe de voltar para casa.

As profundezas não lhe parecem vazias.

Parecem familiares.

E talvez seja justamente isso que torne o Grande Oceano tão inquietante: aquilo que é um pesadelo para quem nasceu na terra pode ser um paraíso para quem nasceu nas águas.

Reino dos Pássaros: Caminho do Ar

O Reino dos Pássaros nasceu quando os hominídeos olharam para cima e perceberam que o céu era um lugar onde eles não podiam viver.

Uma queda poderia quebrar ossos, destruir uma perna ou matar. Um animal vindo do alto poderia atacar sem ser percebido. As montanhas terminavam no céu, mas ninguém sabia o que havia além das nuvens. O vento carregava sons e objetos sem que mãos visíveis os movessem. Aves migravam por distâncias impossíveis, desaparecendo no horizonte e retornando meses depois.

O céu era liberdade para aqueles que podiam voar.

Para quem caminhava no chão, era também um lugar de ameaça.

O Reino dos Pássaros transformou essa contradição em paisagem. É um mundo de penhascos suspensos, ilhas flutuantes, correntes de vento, nuvens sólidas e céus que parecem não possuir limite. Montanhas podem nascer de tempestades. Florestas podem crescer nas laterais de enormes rochedos suspensos. Rios abandonam seus leitos e percorrem o ar como serpentes líquidas antes de desaparecerem nas nuvens.

Não existe chão seguro em todo lugar.

Algumas regiões possuem gravidade fraca; outras puxam o viajante para direções inesperadas. Há ventos que carregam vozes e tempestades que parecem possuir humor próprio. O horizonte nunca permanece exatamente onde deveria estar.

As criaturas do Reino dos Pássaros compartilham características ligadas ao movimento aéreo: corpos leves, asas ou membranas, sentidos extraordinários à distância, capacidade de planar, mergulhar ou utilizar correntes de vento. Mesmo aquelas que não voam possuem alguma relação com alturas, velocidade ou domínio territorial a partir do céu.

Para a maioria dos hominídeos, o Reino dos Pássaros é vertiginoso.

Para os *Homo harpii*, é diferente.

Ali, o medo da queda pode desaparecer completamente.

Eles podem sentir algo que os povos terrestres raramente experimentam: o mundo finalmente foi construído para seus corpos.

Mas mesmo quem nasceu para voar deve lembrar que existe uma coisa acima de qualquer céu.

Boca do Vulcão: Caminho do Fogo

A Boca do Vulcão nasceu quando os hominídeos descobriram que o fogo era a primeira força da natureza que podiam levar consigo.

O fogo aquecia. Iluminava. Afastava predadores. Transformava alimentos. Permitia sobreviver à noite.

Mas o fogo também queimava.

Uma chama podia destruir uma floresta. Um raio podia incendiar um campo. Um vulcão podia lançar pedra e fogo sobre uma região inteira. O mesmo elemento que proporcionava segurança podia, em poucos instantes, tornar-se uma catástrofe.

A Boca do Vulcão é a manifestação desse fascínio ambivalente.

Seu território é dominado por vulcões impossíveis, rios de lava, desertos de cinzas, tempestades elétricas e florestas que queimam sem desaparecer. Algumas montanhas possuem crateras que se abrem diretamente para paisagens completamente diferentes. Outras parecem ser organismos vivos, respirando fumaça e calor.

O céu pode permanecer vermelho durante séculos.

Chuva pode transformar-se em vapor antes de tocar o chão. Rochas flutuam sobre mares de magma. Cinzas podem cair como neve. Em algumas regiões, o fogo não destrói: ele transforma. Árvores queimadas podem voltar a crescer em segundos, enquanto uma pedra pode permanecer em chamas durante milênios.

As criaturas deste bolsão refletem a ideia de resistência ao fogo e à destruição. Muitas possuem carapaças, escamas, corpos mineralizados ou formas capazes de suportar temperaturas impossíveis. Outras são atraídas pela combustão ou

parecem alimentar-se de calor. Algumas vivem próximas às erupções como animais terrestres vivem próximos de fontes de água.

Para os hominídeos, a Boca do Vulcão representa o fogo quando deixa de ser ferramenta e volta a ser força primordial.

É belo.

É hipnótico.

É terrível.

E talvez seja o primeiro bolsão em que o hominídeo percebe uma verdade particularmente perigosa: o fogo que ele aprendeu a dominar não é o mesmo fogo que existe no coração do mundo.

Terra do Horizonte: Caminho da Luz

A Terra do Horizonte nasceu do desejo de compreender aquilo que sempre desaparece.

O Sol nasce, percorre o céu e desaparece. Animais atravessam campos e somem além das colinas. Pessoas partem e não retornam. Espíritos, sonhos e desconhecidos parecem desaparecer justamente onde a visão já não consegue alcançá-los.

Para uma mente paleolítica, o horizonte é uma promessa.

É também uma fronteira.

A Terra do Horizonte é o lugar onde essa fronteira se tornou real.

Seu céu é eternamente iluminado por um Sol que nunca ocupa exatamente a mesma posição. Montanhas distantes permanecem sempre ao alcance dos olhos, mas nunca podem ser alcançadas. Planícies douradas estendem-se até onde a visão permite, enquanto rios refletem uma luz tão intensa que parecem caminhos líquidos.

Às vezes o horizonte aproxima-se.

Às vezes foge.

Uma pessoa pode caminhar durante um dia inteiro e descobrir que a montanha diante dela permanece exatamente à mesma distância. Em outras ocasiões, uma pequena colina pode conter atrás de si uma paisagem gigantesca que não poderia caber no espaço disponível.

A luz deste bolsão também não é simplesmente iluminação. Ela revela. Coisas escondidas tornam-se visíveis. Rastros esquecidos reaparecem. Sombras podem desaparecer. Segredos podem ser difíceis de manter.

As criaturas da Terra do Horizonte tendem a possuir formas associadas à visão, orientação e luminosidade. Muitas possuem cores intensas, olhos extraordinariamente desenvolvidos ou corpos que refletem a luz. Algumas parecem existir apenas quando iluminadas; outras desaparecem quando alguém tenta observá-las diretamente. Entre estas criaturas, as governantes supremas do Plano das Ideias vivem e governam todo o Plano a partir deste bolsão; as Fadas da Luz nasceram da Terra do Horizonte.

É um lugar maravilhoso para quem busca orientação.

E aterrorizante para quem deseja esconder-se.

Porque no mundo material a escuridão pode proteger.

Na Terra do Horizonte, existe uma sensação constante de que alguma coisa está olhando de volta.

Noite Escura: Caminho das Trevas

A Noite Escura nasceu do medo mais simples.

Você não vê.

E, quando não vê, não sabe.

O que existe atrás da árvore? Há alguma coisa dentro da caverna? O ruído entre os arbustos foi produzido pelo vento ou por um predador? A sombra que se moveu realmente estava ali?

Durante o dia, o mundo parece possuir fronteiras.

À noite, essas fronteiras desaparecem.

A Noite Escura é o lugar onde essa experiência se tornou absoluta.

Não existe uma noite única neste bolsão. Há regiões onde a escuridão é apenas uma penumbra azulada e outras onde a luz parece ser incapaz de existir. Florestas crescem sem folhas. Planícies são cobertas por neblina. Rochas parecem surgir apenas quando alguém se aproxima delas.

O som é frequentemente mais importante que a visão.

Um viajante pode ouvir passos que nunca aparecem. Uma criatura pode ser percebida apenas pela respiração. Distâncias tornam-se difíceis de calcular. Uma voz pode parecer estar próxima e, no instante seguinte, muito distante.

As criaturas da Noite Escura compartilham características que refletem o medo de ser caçado sem saber por quem. São silenciosas, pacientes, adaptadas à escuridão e capazes de confundir percepção. Algumas possuem olhos extraordinários; outras não precisam de olhos. Algumas imitam sons. Outras permanecem imóveis até que a presa esteja perto.

Para os hominídeos, esse é talvez o bolsão mais intuitivamente aterrorizante.

Não porque tudo ali seja hostil.

Mas porque não há maneira segura de saber o que é hostil.

A Noite Escura é também feérica. Pequenas luzes podem surgir no horizonte. Árvores podem formar caminhos impossíveis. Estrelas podem aparecer entre os galhos como se estivessem muito próximas.

É um mundo de maravilhas.

Só existe um problema.

Você nunca sabe se aquilo que está admirando percebeu que você chegou.

Terra dos Ancestrais: Caminho de Spiritum

A Terra dos Ancestrais nasceu da incapacidade de aceitar que os mortos simplesmente desapareceram.

Os hominídeos enterram seus mortos. Guardam seus ossos. Falam com eles. Sonham com eles. Repetem seus nomes. Contam suas histórias. Procuram sinais deixados por aqueles que vieram antes.

Em algum momento, esse desejo tornou-se forte o suficiente para criar um lugar onde os mortos deveriam viver.

Mas a Terra dos Ancestrais não é Spiritum.

Esse detalhe é fundamental.

Ela é apenas a representação idealizada que os povos da época possuem do destino dos mortos. É um reflexo coletivo, não o verdadeiro mundo espiritual. Por isso, alguém pode entrar neste bolsão e encontrar seres que parecem exatamente seus ancestrais, mas que não são necessariamente os espíritos daqueles que morreram.

A paisagem muda conforme a tradição que a alimenta. Pode apresentar enormes campos de caça, aldeias antigas, cavernas,

montanhas ou regiões onde os mortos parecem continuar vivendo como viviam em vida. O céu frequentemente possui cores crepusculares, como se estivesse eternamente entre o dia e a noite.

Os habitantes compartilham características de memória e ancestralidade. Parecem velhos, jovens ou incompletos conforme a maneira como são lembrados. Alguns conhecem histórias que deveriam ter sido esquecidas. Outros possuem apenas fragmentos de identidade.

Isso cria uma confusão terrível.

Um xamã pode conversar com um ser que se apresenta como seu avô e receber conselhos sinceros.

Mas isso não significa que seu avô esteja realmente falando com ele.

Em outro momento, o verdadeiro espírito do avô pode aparecer através de Spiritum — e talvez nem reconheça o ser encontrado anteriormente.

A Terra dos Ancestrais é, portanto, uma espécie de memória que ganhou território.

É bela porque preserva aquilo que os vivos temem perder.

É aterrorizante porque revela que lembrar alguém não significa necessariamente trazê-lo de volta.

Às vezes, aquilo que responde quando você chama pelo nome de um morto é apenas aquilo que todos vocês imaginaram que o morto deveria ser.

Floresta sem Fim (futuramente: Grandes Florestas): Caminho das Plantas

A Floresta sem Fim nasceu da relação mais contraditória dos hominídeos com a natureza.

A floresta alimenta.

A floresta protege.

A floresta oferece madeira, frutas, raízes, fibras, remédios e abrigo.

Mas também esconde predadores, doenças, espinhos, venenos e caminhos que podem fazer uma pessoa desaparecer.

Para os hominídeos, entrar em uma floresta sempre significou aceitar que os sentidos poderiam ser enganados. Uma árvore pode esconder uma ameaça. Um fruto pode alimentar ou matar. Uma trilha pode parecer familiar e levar a um lugar completamente diferente.

No Plano das Ideias, essa floresta não possui fim.

Árvores crescem até alturas impossíveis. Raízes formam cidades subterrâneas. Cipós atravessam vales. Flores podem abrir e fechar conforme as pessoas se aproximam. Existem regiões onde a noite nunca chega porque o dossel acima delas é tão denso que o mundo possui seu próprio clima.

A própria floresta parece possuir memória.

Uma árvore pode apresentar marcas feitas por alguém que morreu milhares de anos atrás. Uma clareira pode existir porque alguma história foi contada repetidamente naquele lugar. Trilhas podem mudar conforme o estado emocional do viajante.

As criaturas da Floresta sem Fim refletem adaptação, camuflagem, crescimento e simbiose. Algumas são cobertas de folhas, cascas, fungos ou flores. Outras confundem-se completamente com a vegetação. Muitas possuem comportamentos territoriais ou defensivos, como plantas que precisam proteger seus recursos.

Mas nem tudo é hostil.

Existem lugares de beleza extraordinária, onde frutos aparecem em abundância e a floresta parece cuidar daqueles que a respeitam.

Esse é o perigo.

A Floresta sem Fim pode ensinar você a amá-la.

E depois fazer com que você perceba que, naquele lugar, amar a floresta talvez signifique tornar-se parte dela.

Campos de Caça (futuramente: Reinos Perdidos): Caminho dos Animais

Os Campos de Caça nasceram do primeiro grande conflito da vida hominídea: devorar ou ser devorado.

Cada caçada envolve uma inversão. O hominídeo observa a presa, mas também pode ser observado pelo predador. A pegada revela uma presença. Um cheiro anuncia perigo. Um som distante pode significar alimento ou morte.

Com o tempo, os animais deixaram de ser apenas animais.

Tornaram-se símbolos.

O grande predador tornou-se coragem. A presa tornou-se fertilidade. O animal veloz tornou-se liberdade. O animal poderoso tornou-se força. O animal noturno tornou-se mistério.

Os Campos de Caça são a realidade coletiva criada por essas associações.

É uma paisagem de savanas intermináveis, florestas abertas, rios, planícies e montanhas onde as estações podem mudar em poucas horas. Grandes manadas percorrem territórios impossíveis. Predadores observam de

longe. Trilhas surgem e desaparecem conforme as migrações.

Aqui, a cadeia alimentar não é apenas biológica.

Ela possui significado.

As criaturas deste bolsão tendem a incorporar características arquetípicas dos animais: sentidos aguçados, instintos fortes, comportamento territorial, capacidade de caça ou fuga e relações intensas com grupos e hierarquias. Algumas são extremamente semelhantes aos animais materiais; outras parecem versões idealizadas, exageradas ou simbólicas deles.

Os Totens nasceram e encontram aqui um território de controle.

Um hominídeo pode sentir uma conexão profunda com determinado animal, e essa ligação pode ser percebida pelo próprio bolsão.

Os Campos de Caça são, portanto, um dos lugares mais compreensíveis para uma mente paleolítica.

Você sabe o que significa perseguir.

Sabe o que significa fugir.

Sabe o que significa encontrar uma pegada e decidir se deve segui-la.

A diferença é que aqui existe uma possibilidade adicional: a pegada pode estar seguindo você.

Útero da Grande Mãe: Caminho dos Humanos

O Útero da Grande Mãe nasceu de algo que talvez seja ainda mais poderoso que o medo da morte: o instinto de continuar existindo.

Os *Homo sapiens* nascem frágeis. Precisam de proteção durante anos. Dependem de mães, pais, parentes e comunidades. O

nascimento é perigoso. A gravidez é perigosa. O parto é perigoso. Alimentar uma criança exige esforço. A sobrevivência depende de cooperação.

Ao mesmo tempo, existe o impulso de reprodução, o desejo de gerar descendentes e a percepção de que cada geração carrega algo das anteriores.

Dessa mistura de maternidade, sexualidade, nascimento, fome, proteção e medo surgiu um bolsão que nenhum outro povo consegue acessar.

O Útero da Grande Mãe pertence aos *Homo sapiens*.

No centro desse domínio encontra-se a Grande Mãe Devoradora de Mamutes.

Ela possui entre dois metros e meio e três metros e meio de altura, com uma anatomia feminina deliberadamente exagerada, quase impossível, como se o próprio conceito de fertilidade tivesse recebido um corpo. É ao mesmo tempo maternal e predatória. Seus costumes envolvem nascimento, sexo, alimentação e morte de maneiras que parecem profundamente sagradas para alguns *sapiens* e absolutamente monstruosas para outros.

Ela não é simplesmente uma deusa.

Também não é simplesmente um monstro.

Ela é a materialização de uma necessidade coletiva.

Seu domínio é composto por cavernas que parecem úteros, campos férteis, rios de leite ou sangue, árvores carregadas de frutos e enormes ossadas de mamutes. A paisagem alterna entre conforto e repulsa. Pode parecer um paraíso materno em um momento e um matadouro ritual no seguinte.

A Grande Mãe concede.

A Grande Mãe exige.

Seus tributos podem envolver alimentos, sangue, atos de fertilidade, oferendas relacionadas à maternidade ou partes de animais. Quanto mais profundo o contato, mais difícil distinguir devoção de horror.

Para um *Homo sapiens*, ela pode ser uma protetora.

Pode ser uma divindade.

Pode ser uma ancestral primordial.

Ou pode simplesmente ser a maior coisa que seu povo imaginou quando tentou transformar o medo de morrer em esperança de que alguém cuidaria dele.

E talvez seja justamente por isso que ela seja tão perigosa.

Porque aquilo que uma criança chama de mãe nem sempre deixa de ser um monstro quando a criança cresce.

Terra dos Monstros (também conhecido por não-hominídeos primirivos como: Halzazee): Caminho de Arkanun

A Terra dos Monstros nasceu de tudo aquilo que os hominídeos não conseguem explicar.

Um predador desconhecido.

Uma pegada grande demais.

Um cadáver mutilado.

Um ruído vindo da floresta.

Uma criatura vista apenas uma vez.

Uma doença estranha.

Uma forma que não deveria existir.

Quando uma mente não possui explicação, ela inventa uma.

E algumas dessas invenções foram tão intensas que adquiriram existência.

A Terra dos Monstros é conhecida pelos arkanitas como Halzazee e constitui o bolsão mais próximo do conceito de desconhecido absoluto. Sua geografia não possui estabilidade. Montanhas podem possuir dentes. Florestas podem terminar em paredes de carne. Ruínas podem existir sem terem sido construídas. Lagos podem refletir coisas que não estão diante deles.

É um lugar onde as regras normais parecem sugestões.

As criaturas que vivem ali compartilham uma característica acima de todas as outras: são impossíveis.

Possuem anatomias que não deveriam funcionar, sentidos incomuns, membros em números errados, comportamentos que não correspondem aos animais terrestres ou capacidades que parecem violar a própria lógica.

E, no entanto, para Dáctilos e Ponaturi, a Terra dos Monstros é surpreendentemente suportável.

Eles reconhecem parte de sua lógica.

O *Homo cetus* também pode encontrar regiões relativamente familiares, especialmente aquelas relacionadas aos terrores oceânicos e às criaturas das profundezas.

Os Neandertais possuem uma pequena vantagem sobre outros hominídeos. Seu mundo já é dominado por cavernas, grandes predadores, frio, escuridão e sobrevivência física. Eles sabem aceitar melhor a ideia de que algo desconhecido pode simplesmente estar esperando atrás de uma rocha.

Para os demais humanos, a Terra dos Monstros é quase uma negação da realidade.

E isso explica por que os primeiros Uruk e outros Vislumbres monstruosos podem surgir dali.

A Terra dos Monstros não pergunta: “O que você teme?”

Ela pergunta: “E se aquilo que você teme pudesse existir?”

Tempo Eterno (futuramente: Alchera): Caminho da Metamagia

O Tempo Eterno é diferente de todos os outros bolsões.

Ele não nasceu simplesmente de um medo ou desejo imediato.

Nasceu quando algumas mentes começaram a perceber que o tempo talvez não fosse aquilo que parecia.

Para a maioria dos hominídeos, existe apenas o agora.

Existe o que aconteceu ontem, aquilo que acontece hoje e aquilo que talvez aconteça amanhã. O passado desapareceu. O futuro ainda não existe. Essa distinção é tão fundamental que quase ninguém consegue imaginar outra possibilidade.

Por isso, o Tempo Eterno permanece praticamente inacessível.

Somente indivíduos com conhecimento além do Paleolítico ou aqueles iniciados no xamanismo ou com a mente expandida para além do comum conseguem compreender verdadeiramente sua existência.

O bolsão não possui uma geografia convencional.

Ele é formado por acontecimentos.

Uma floresta pode estar simultaneamente crescendo e apodrecendo. Uma pessoa pode encontrar uma versão de si mesma que ainda não nasceu. Uma aldeia pode

existir como ruína, como construção recém-erguida e como cidade futura ao mesmo tempo.

Não existe um “antes” ou “depois” confiável.

Há apenas estados diferentes da mesma coisa.

As criaturas do Tempo Eterno refletem essa lógica. Algumas parecem estar envelhecendo e rejuvenescendo simultaneamente. Outras carregam características de diferentes fases de sua existência. Há seres que parecem lembrar encontros que ainda não aconteceram ou reconhecer pessoas que nunca conheceram.

Para um hominídeo comum, tudo isso parece loucura.

E talvez seja.

Um xamã pode entrar no bolsão acreditando procurar uma resposta sobre o passado e retornar carregando uma memória de algo que ainda acontecerá. Um viajante pode tentar mudar o futuro e descobrir que sua tentativa já fazia parte dele.

O Tempo Eterno é belo porque elimina a morte do instante.

É aterrorizante porque elimina a segurança da sequência.

Ali, seu nascimento não está necessariamente atrás de você.

Sua morte não está necessariamente à sua frente.

E algumas coisas podem ser encontradas porque sempre foram encontradas.

O verdadeiro horror do Tempo Eterno não é descobrir o futuro.

É descobrir que talvez ele nunca tenha sido futuro.

A MEGAFAUNA E MEGAFLORA DA ALVORADA DA TERRA +0

A Terra no início do Éon atual era muito diferente do mundo moderno, não apenas pela presença de espécies que posteriormente desapareceriam, mas pela própria escala dos ecossistemas que cercavam os primeiros hominídeos. Megafauna e megaflora formavam parte essencial da experiência cotidiana: grandes predadores disputavam territórios com os hominídeos, enormes herbívoros constituíam fontes potenciais de alimento e perigo, e plantas gigantescas ou ecossistemas hoje reduzidos ou desaparecidos ofereciam abrigo, fibras, frutos, madeira, medicamentos e outros recursos. A lista a seguir reúne essas criaturas e plantas não apenas como elementos da paisagem, mas como parte fundamental do mundo que os indivíduos precisavam conhecer, temer, respeitar e explorar para sobreviver.

Megafauna

Alce-primitivo (*Cervalces*) – ancestral dos alces modernos, adaptado a ambientes úmidos.

Auroque (*Bos primigenius*) – ancestral de todo o gado doméstico, extremamente agressivo e muito maior que uma vaca moderna.

Bisão-das-estepes (*Bison priscus*) – ancestral dos bisões americano e europeu, formando imensos rebanhos.

Camelo-gigante (*Camelops*) – parente dos camelos modernos que habitava a América do Norte.

Canguru-gigante (*Procoptodon*) – enorme ancestral dos cangurus modernos, podendo ultrapassar dois metros de altura.

Cavalo-selvagem (*Equus ferus*) – ancestral dos cavalos domésticos.

Cervo-gigante (*Megaloceros giganteus*) – famoso pelos enormes chifres.

Diprotodonte (*Diprotodon*) – maior marsupial conhecido, ancestral distante dos wombats, símbolo da megafauna australiana.

Elefante-de-presas-retas (*Palaeoloxodon antiquus*) – parente dos elefantes modernos, talvez o maior elefante terrestre da história.

Gliptodonte (*Glyptodon*) – parente gigante dos tatus, protegido por uma carapaça impressionante.

Hiena-das-cavernas (*Crocota spelaea*) – parente muito maior da hiena-malhada atual.

Hipopótamo-europeu (*Hippopotamus antiquus*) – enorme ancestral do hipopótamo moderno, mostrando que a Europa era muito mais quente em certos períodos.

Homotério (*Homotherium*) – felino-dentes-de-sabre mais adaptado à caça em grupo.

Leão-das-cavernas (*Panthera spelaea*) – grande felino aparentado ao leão moderno, um dos principais predadores da Eurásia.

Lobo-gigante (*Canis dirus*) – parente do lobo moderno, predominante nas Américas.

Lobo-primitivo (*Canis mosbachensis*) – provável ancestral dos lobos-cinzentos atuais.

Macrauquênia (*Macrauchenia*) – mamífero sul-americano de pescoço alongado, lembrando uma mistura de camelo e anta.

Mamute-das-estepes (*Mammuthus trogontherii*) – ancestral do mamute-

lanoso, chegando a mais de 4 metros de altura.

Mastodonte (*Mammuth spp.*) – parentes distantes dos elefantes, adaptados às florestas.

Preguiça-gigante (*Megatherium* e parentes) – ancestral distante das preguiças atuais, chegando ao tamanho de um elefante.

Rinoceronte-de-floresta (*Stephanorhinus*) – parente extinto dos rinocerontes atuais, comum na Europa temperada.

Rinoceronte-lanoso primitivo (Coelodonta) – ancestral do famoso rinoceronte-lanoso.

Tigre-dentes-de-sabre (*Smilodon* e parentes) – felino especializado em grandes presas, ícone da megafauna.

Toxodonte (*Toxodon*) – grande herbívoro sul-americano sem equivalente moderno, excelente para tornar a fauna exótica.

Urso-das-cavernas (*Ursus spelaeus*) – enorme urso europeu, excelente ocupante de cavernas disputadas pelos hominídeos.

Urso-de-cara-curta (*Arctodus*) – gigante norte-americano, provavelmente um dos maiores carnívoros terrestres do período.

Megaflora

Araucárias gigantes – ancestrais das araucárias modernas, formando enormes bosques no hemisfério sul.

Baobás ancestrais – árvores monumentais africanas que já podiam servir como marcos naturais e locais sagrados.

Bétulas pioneiras – espécies resistentes ao frio que rapidamente colonizavam áreas glaciais.

Carvalhos ancestrais – muito semelhantes aos atuais, sustentando enorme biodiversidade.

Cedros primitivos – ancestrais dos cedros modernos, formando grandes florestas montanhosas.

Cicas – "fósseis vivos" presentes desde a época dos dinossauros, conferindo um aspecto arcaico à paisagem.

Faiais primitivas – florestas de faias que serviam de abrigo para neandertais.

Figueiras gigantes – produtoras de alimento para inúmeras espécies, tornando-se pontos naturais de encontro entre animais e hominídeos.

Gramíneas das estepes-mamute – vegetação que sustentava enormes rebanhos de mamutes e bisões.

Oliveiras selvagens – ancestrais das oliveiras modernas, importantes na bacia do Mediterrâneo.

Papiros e juncais gigantes – extensos brejos africanos e mediterrânicos, excelentes para esconder predadores.

Pinheiros ancestrais – praticamente iguais aos modernos, fundamentais nas taigas.

Samambaias-arborescentes – remanescentes de linhagens muito antigas, criando paisagens quase "jurássicas" em áreas tropicais.

Sequoias e coníferas gigantes – parentes das atuais sequoias, dominando regiões temperadas.

ANTAGONISTAS SOBRENATURAIS

Anshariano

Os Ansharianos descem dos Céus de Anshar como seres de majestade quase divina, envoltos em símbolos, armas e conhecimentos que fazem os hominídeos acreditar estar diante dos próprios arquitetos do firmamento. Seguidores de Marduk e de uma ordem celeste que ainda não possui nome entre os povos da Terra, sua presença anuncia o surgimento das divindades que, eras depois, seriam lembradas pelos assírios e babilônios.

Atlante (*Homo posidonis*)

Os Atlantes são os sobreviventes de uma grandeza anterior, seres ainda belos e poderosos, mas marcados pelo enfraquecimento que se seguiu ao último Giro e pela memória de uma civilização que já não conseguem plenamente reconstruir. Encontrá-los é descobrir ruínas vivas de um passado impossível: príncipes sem império, navegadores de mares desconhecidos e senhores de conhecimentos que os hominídeos sequer possuem palavras para descrever.

Aulie-Tas

Os Aulie-Tas parecem ter sido esculpidos das próprias montanhas, com corpos pesados, resistentes e uma presença silenciosa que transforma cavernas e passagens subterrâneas em territórios que nenhum estrangeiro deveria atravessar. Nas profundezas de Agarth, eles preservam segredos antigos e cidades escondidas, observando os povos da superfície como criaturas breves que nasceram sem compreender sobre o que caminham.

Dáctilo

Pequenos, estranhos e perigosamente inteligentes, os Dáctilos carregam consigo

fragmentos da lógica incompreensível de Ark-a-nun e são capazes de transformar objetos aparentemente simples em instrumentos de maravilha ou horror. Um hominídeo que recebe sua atenção pode tornar-se servo, protegido, brinquedo ou experimento, pois os Dáctilos raramente enxergam os povos primitivos como seus iguais.

Devorador de Zarcattis

Os Devoradores de Zarcattis surgem onde a fome deixa de ser apenas necessidade e se transforma em uma vontade monstruosa que nunca pode ser saciada, perseguindo carne, sangue e principalmente aqueles que um dia chamaram de semelhantes. Encontrá-los nas trevas significa descobrir que o maior predador de uma comunidade pode possuir mãos humanas, memória humana e dentes que ainda se lembram do sabor dos vivos.

Dragão (Dragão Corrompido, Dragão-Fada, Dragão Gema, Dragão Metálico, Serpente Marinha, Tarrasque)

Os Dragões são os grandes sobreviventes de eras que os hominídeos sequer conseguem imaginar, espalhados em formas tão distintas quanto os reluzentes Dragões Gema, os imponentes Dragões Metálicos, os monstruosos Dragões Corrompidos, os enigmáticos Dragões-Fada, as abissais Serpentes Marinhas e os devastadores Tarrasques. Alguns governam pequenos reinos, outros dormem sob montanhas ou atravessam regiões inteiras como catástrofes vivas, mas todos fazem os povos menores compreenderem que há criaturas para as quais uma lança é apenas uma provocação.

Harpia (*Homo harpiat*)

As Harpias são seres de aparência humanoide que carregam em seus corpos a estranheza das aves predadoras, capazes de transformar penhascos, árvores gigantescas e ilhas isoladas em territórios de onde poucos intrusos retornam. Seus gritos podem ser confundidos com vozes humanas à distância, levando viajantes cansados a seguir um chamado que talvez termine muito acima do chão.

Homem-Fera

Os Homens-Fera são indivíduos marcados pelos Totens de sua região e capazes de assumir a forma de animais ou de monstruosas criaturas entre homem e fera, tornando-se extensões vivas das disputas espirituais pela supremacia territorial. Onde o leão governa, podem surgir homens-leão; onde o Homotério domina, caçadores podem descobrir que a grande fera das planícies também conhece seus nomes.

Homo cetus

Os *Homo cetus* pertencem às águas profundas e às civilizações que existem onde os povos terrestres enxergam apenas uma superfície interminável, revelando guelras, membranas e outros sinais de uma natureza que parece cada vez menos humana. Para quem os encontra, eles podem surgir como naufragos impossíveis, mensageiros do mar ou monstros silenciosos que observam o acampamento desde um rio antes de desaparecerem sob a água.

Homo coatl

Os *Homo coatl* desapareceram para além do Oceano Atlântico e jamais são vistos nos continentes da África, Europa ou Ásia, tornando-se pouco mais do que rumores entre aqueles que permanecem no Velho Mundo. Onde quer que tenham chegado, porém, contam-se histórias de seres

extraordinários ligados às grandes serpentes emplumadas, capazes de dominar céus, rios e antigos conhecimentos.

Homo kaukauwakalou

Os *Homo kaukauwakalou* abandonaram a Terra e migraram para Paradísia, razão pela qual nenhum deles é encontrado nos continentes da África, Europa ou Ásia. Restam apenas relatos fragmentados sobre viajantes que partiram seguindo seres vindos de outro mundo e alcançaram mares e horizontes que nenhum hominídeo comum poderia atravessar.

Meio-Dragão (Homo draconis)

Os *Homo draconis* podem passar despercebidos entre os hominídeos, pois não carregam necessariamente chifres, escamas ou outras marcas que revelem sua verdadeira natureza. Essa aparência comum torna sua presença ainda mais inquietante: qualquer estrangeiro aparentemente humano pode possuir a força, a longevidade, a astúcia ou a herança secreta dos Dragões.

Nephelai

As Nephelai são ninfas raríssimas vindas das chuvas e tempestades de Paradísia, aparecendo na Terra como figuras belas e estranhas envoltas em névoa, vento e água. Encontrar uma pode significar testemunhar um milagre, receber um presságio ou descobrir que a tempestade que salvou uma comunidade foi também aquela que decidiu destruir outra.

Nereida e Tritão (Homo tritonis)

Muitos dos *Homo tritonis* abandonaram a Terra para habitar principalmente o Grande Oceano do Plano das Ideias, tornando-se presenças cada vez mais próximas das lendas que os povos futuros chamariam de nereidas e tritões. Outros

permaneceram entre mares, rios e ilhas terrestres, onde continuam surgindo diante de pescadores e viajantes como habitantes de um mundo que existe logo abaixo da superfície.

Ponaturi

Os Ponaturi estão entre as raças mais malignas que os hominídeos podem encontrar, criaturas vindas de Ark-a-nun que constroem comunidades ocultas e veneram deuses-monstros dos mares, especialmente Dagon, Kthulhu e Tangaroa. Para eles, povos mais fracos podem servir como escravos, alimento, instrumentos rituais ou simples oferendas destinadas às profundezas.

Rapinante

As grandes serpentes emplumadas migraram para além do Oceano Atlântico e jamais são vistas nos continentes da África, Europa ou Ásia, tornando-se ausências tão misteriosas quanto sua própria existência. Restam rumores de criaturas que atravessaram o oceano e alcançaram terras desconhecidas, onde sua passagem seria lembrada como a chegada de deuses vindos do céu.

Reptiliano (*Homo lacertus*)

Os Reptilianos são uma das raças mais malignas e secretivas da Terra, espalhando-se por comunidades ocultas e regiões proibidas enquanto veneram especialmente a Serpente-Mãe e outras forças monstruosas. Sua aparência humanoide pode ocultar uma natureza predatória, e suas sociedades parecem compreender paciência, domínio e conspiração como outros povos compreendem caça e sobrevivência.

Tarh

Os Tarh são os últimos ecos de uma raça paleoparadisiana cuja grande civilização foi destruída pelos Dragões, deixando apenas raríssimos sobreviventes dispersos por um mundo que já não lhes pertence. Para os povos que encontraram esses sobreviventes, eles parecem heróis impossíveis, sábios ancestrais ou divindades fundadoras, e em Agarthá seus nomes sobreviveriam como parte das histórias sobre a origem de seu reino subterrâneo.

Uruk

Os Uruk são os primeiros Orcs do imaginário dos hominídeos, seres brutais e impressionantes surgidos como Vislumbres da Terra dos Monstros, o bolsão do Plano das Ideias que um dia seria chamado de Halzazee. Quando aparecem, parecem materializar os medos mais simples e violentos de qualquer comunidade: inimigos que chegam das trevas para tomar abrigo, alimento, território e vidas.

Vislumbre

Vislumbre é o nome dado a qualquer ser originado de um bolsão do Plano das Ideias, criaturas que existem porque algo foi imaginado, temido, desejado ou lembrado com força suficiente para adquirir Forma. Alguns parecem belos e maravilhosos, outros monstruosos e incompreensíveis, mas todos revelam aos hominídeos uma verdade perturbadora: aquilo que vive dentro da mente também pode, às vezes, encontrar um caminho para viver no mundo.

Trevas: Ano 1 leva você a uma Terra muito anterior à história conhecida, onde *Homo sapiens*, Neandertais, Denisovanos e *Homo floresiensis* lutam para sobreviver ao lado de criaturas que parecem pertencer apenas aos mitos: Dragões, Rapinantes, Harpias, Reptilianos, Ponaturi, Dáctilos e outras raças que chegaram de mundos que os humanos mal conseguem imaginar. Sob a superfície e além dos horizontes existem civilizações que ainda guardam fragmentos de poderes ancestrais (Atlântida, Mu, Lemúria e Agartha) enquanto os primeiros bolsões do Plano das Ideias começam a nascer dos sonhos, medos e desejos dos próprios hominídeos.

Aqui, sobreviver não significa apenas encontrar alimento ou escapar de um predador. Você precisará aprender quando trocar aquilo que possui, quando oferecer uma Dádiva que poderá criar uma dívida para toda a vida, quais ancestrais devem ser respeitados, quais criaturas devem ser temidas e quais lugares jamais deveriam ser visitados. **Trevas: Ano 1** apresenta um mundo onde a humanidade ainda está descobrindo o que significa ser humana, e onde cada fogueira, cada caverna, cada encontro e cada sonho pode ser o primeiro passo para criar o mundo que virá.

