

TREVAS DE MARTE

գարձոճ քո ըզգո

ԵՊՁԱԳԻՐ ԽԵՆՐԻԿՍԻՆՍԻ ԵՊՁՈՒՅ

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

- Major.

- Coronel. Tenho já as informações que buscávamos para a questão do retorno do Boeing X-37B.

- Ótimo, vamos ao centro de controle.

Os dois oficiais do NORAD se dirigem ao centro de controle da base científica, passando pelas espessas paredes reforçadas desta área subterrânea, repleta de soldados armados com pesados fuzis.

Na sala de controle, estão três operadores manipulando os potentes computadores de pesquisa, monitoramento e cálculo da base – o coronel solicita a saída de dois deles. As pesadas portas se fecham.

- Major, estamos seguros nesta sala. Conte a mim e ao tenente-operador o que já sabemos da missão do X-37B.

- Senhor, a astronave voltou de sua terceira viagem, como previsto. Para sufocar a curiosidade da imprensa, foi divulgado que não havia conhecimento sobre a trajetória realizada pelo X-37B, para que disseminem rumores livremente. O tenente-operador Lockett está a par e conduzindo o monitoramento e estratégias de desinformação.

- Ótimo. E quanto à missão real do X-37B?

- Senhor, a trajetória da astronave foi perfeitamente seguida até a Linha de Kármán e durante os nove meses de missão inicial, até que a X-37B acionou o propulsor experimental três meses atrás e desapareceu dos radares e sensores de nossos satélites.

- E onde essa pequena nave foi parar, Major Bronson?

- Hm, senhor – pede a palavra o tenente-operador –, devido às pequenas dimensões da astronave, nossos sensores não estavam calibrados para seguir sua trajetória. Mas nossos contatos da NASA nos permitiram uma triangulação para localizar a X-37B, e tivemos indícios de que ela havia penetrado na órbita de Marte.

- Indícios? – questiona o Coronel O'Brien.

- Senhor, o rover Curiosity, que está há alguns anos percorrendo a superfície de Marte, enviou em certos dias dos últimos três meses sinais de resposta à NASA como se recebesse instruções da X-37B, mas em um sinal muito fraco de ondas irregulares. Com estas informações, concluímos que o propulsor experimental realmente rompeu as barreiras macrofísicas e o X-37B entrou em espaço subquântico nos últimos 90 dias, antes de voltar ao espaço macrofísico e direcionar-se de volta à Terra.

- Major e Tenente-Coronel, nós três fazemos parte da mesma Fraternidade. Por favor, eliminem o jargão e vamos ao que interessa.

- Senhor – assume a voz o Major –, o propulsor experimental do X-37B lhe permitiu sair da órbita terrena diretamente para o Aether, onde astronavegou até a Orbe de Tiamat, e acreditamos que tenha penetrado no plano superior marciano.

- O que lhes faz acreditar que tenha sido o plano superior? Por que não o próprio plano de Marte?

- Senhor, acreditamos que seja o plano superior devido à “carga” que o X-37B trouxe consigo...

O coronel estende a palma da mão direita em sinal de silêncio, para assimilar a informação que acabara de receber. Ao mesmo tempo em que sentia certo orgulho por fazer parte do projeto de defesa da Orbe que os Mestres Secretos Iluminados lhe incumbiram, ele também estava ciente de que acabara de criar uma ponte bilateral. A “carga” poderia ser o arauto de algo assustador à Terra.

- Pois bem, vamos ver a “carga”.

Ao final do corredor fortemente armado com artilharia automática acionada por sensores das mais diversas naturezas, os três militares chegam à porta da câmara mais isolada e protegida da base científica. A palma da mão e a retina do Coronel servem de chave para que as portas se abram.

Ao centro da câmara de formato redondo, está uma redoma cilíndrica de material vítreo de inacreditável espessura. Em seu interior, uma criatura humanoide feita de chamas alaranjadas e armadura semelhante a um traje completo militar da Roma Antiga. Não há pernas, mas sim uma espécie de cauda de chamas que o sustenta de pé. Sua postura é ameaçadora, denotando pura raiva no mínimo que demonstra. Há ainda três outras redomas em extremidades equidistantes da câmara, de menor diâmetro, todas revestidas de placas opacas negras.

- Senhor, o X-37B obteve sucesso na captura de uma Entidade Biológica Extraterrestre, porém, de um nível planar superior ao da Terra. Suas características biofísicas são um óbvio desafio a qualquer conhecimento da tecnologia terrena atual.

- Major, e quanto a estas três redomas cobertas?

- Senhor, em cada uma delas consta um item de posse do EBE, sendo uma lança de formato e material alienígenas, uma espécie de pergaminho feito de fibras trançadas de algum material orgânico muito semelhante ao papiro terrestre, e um objeto oco de material vítreo e formato muito semelhante a uma chama. Todos estão cobertos para não incitarem a fúria do EBE – cada vez que enxerga tais objetos, suas chamas ficam intensas demais para o controlarmos com nossa tecnologia, e ele fica especialmente furioso quando é deparado com o objeto de vidro. Veja. – Bronson sinaliza para Lockett que retire as coberturas

Ao acionar um painel ao lado da porta de entrada, o tenente-operador mostra primeiro a lança, depois o pergaminho e, por fim, o item vítreo. Como dito, a criatura reage com a intensificação de suas chamas corpóreas, mas o calor interno da redoma torna-se inaceitável assim que ele vê o terceiro objeto. Todos eles são recobertos novamente, e o monstro fita furiosamente para os três Iluminados.

- Alguma ideia do que diz o pergaminho?

- Senhor – diz o tenente-operador –, é um idioma alienígena baseado em fonética, estranhamente semelhante ao alfabeto enochiano...

- Então os desgraçados alados estão envolvidos...?

- Senhor – Bronson o interrompe –, um contato da Aurora Dourada foi ativado para decodificar o pergaminho alguns dias atrás através da invocação de Aether Spirits, e se mostrou muito surpreso quando traduziu as palavras Oostegor, Portador da Luz, Rebelião e Espada de Mil Sois...

- Isto está cada vez mais interessante, senhores, mas me preocupa. Vocês chegaram a contatar algum Koboldjager sobre isso? Este ser teria alguma relação com os Homenzinhos Verdes?

- Senhor, contatei os Investigadores de Homenzinhos Verdes do Colégio Invisível, e eles não souberam identificar nada deste ser através de minhas indicações...

- Ok, Lockett, não precisa falar mais com eles sobre isso. É até mais indicado que não falemos com mais ninguém de fora de nossa Fraternidade, exceto...

O coronel pausa por alguns segundos raciocinando se vale a pena cobrar um favor a um poderoso aliado. Com postura decidida, ele solicita o item vítreo ao tenente-operador, que o remove da redoma descoberta, não sem despertar toda a fúria do EBE aprisionado, que assusta Bronson e Lockett.

O'Brien leva o objeto consigo e percorre os corredores da base sob um semblante fechado, para não precisar falar com nenhum outro soldado em seu caminho ao alojamento oeste. Ele sente que o tal objeto é o mais perigoso dos itens portados pelo alienígena da Orbe de Tiamat, e por esta razão não pode perder mais tempo – se não souber a natureza da criatura, ele pode estar condenando a todo o plano que ele e todos os Iluminados são dedicados a proteger dos outros seres.

Na porta do alojamento oeste, o coronel entra lentamente, caminhando em direção a um homem em trajes estranhos, semelhantes a um traje iridescente de mergulhador, e orelhas ligeiramente pontudas. Seus cabelos, muito curtos e escuros, rentes ao couro cabeludo e brilhantes, como se estivessem com gel. Sobrancelhas finas e veias arroxeadas saltadas em diversas partes do corpo terminam por descrever a aparência do hóspede de O'Brien.

- Coronel, há tempos não nos vemos. Como vê, me mantenho em silêncio aqui, lendo seus livros e acessando sua rede virtual terrena, mas não estou causando problemas...

- Himmelgraf, não vim lhe dar nenhuma repreensão. Já estou ciente de sua conduta exemplar, e por isso sua estada aqui está garantida enquanto você se mantiver assim. Nenhum Lanceiro entrará nesta base militar. Vim aqui para lhe mostrar isto e perguntar se sabe do que se trata.

- Mas, O'Brien, isto é uma orbe de captura hesperiana! – se assusta o hóspede. – Como você obteve uma destas? Ela está vazia?

- Após uma missão de uma nave não-tripulada de nossa agência, uma criatura foi capturada na Orbe de Tiamat, e ela estava portando este objeto. Não temos ideia se já estava vazia desde que o ser foi colocado na nave, e nem sei se dizer se isto aqui está cheio ou vazio...

- Esta criatura é feita de chamas ou apresentou algum tipo de afinidade com o elemento do fogo?

- Sim, ela parece mais um soldado greco-romano pela armadura, mas inteiramente feito de chamas.

- Não sei o que é um greco-romano, mas já entendi o que você quis dizer. Você já soube dos motivos da Primeira Rebelião na Cidade de Prata?

- Eu apenas sei o que meus Mestres Invisíveis me permitem saber. Sei que o Portador da Luz se sentiu à altura do Altíssimo, e o desafiou. Mas o Filho empunhou a Espada de Mil Sois e destruiu parte de seu rosto e todo o Castelo de Oostegor, onde Lucibel estava instalado.

- Então você não sabe sobre a razão dos distritos da Cidade de Prata terem nomes de planetas do Sistema Solar?

- Não.

- Todos foram tentativas do edhênico Demiurge de criar uma verdadeira cidade transorbital. Porém, apenas em uma tentativa houve sucesso: na Orbe de Tiamat. Em todas as outras, houve resistência demais dos habitantes quanto às campanhas religiosas para adoração do Demiurge como suposto senhor de toda a região dos Campos de Arbol.

- Campos? De Arbol...?

- O'Brien, esta criatura é um descendente dos seres que aceitaram a divindade não de Demiurge, mas sim de Lúcifer. O Portador da Luz assumiu a identidade de Demiurge e assim se sentiu no poder do Altíssimo. O fim da Primeira Rebelião marca não apenas a destruição de um Castelo na Cidade de Prata, mas também dos planos de Oostegor e Faetonte por inteiro, na Orbe de Tiamat. Os seguidores de Lúcifer na Orbe de Tiamat perderam contato com seu "mestre" depois deste incidente, mas a religião continuou existindo através dos anciãos que sobreviveram nos asteroides. Estes seres são uma espécie de anjo marciano. São Astras.

O excesso de revelações ainda confunde a mente do coronel. Mas ele não tem tempo para raciocinar sobre tais detalhes – que este Dragão Ametista seja depois torturado e revele seus segredos aos Iluminados.

- E este objeto?

- Posso apenas suspeitar que havia uma presença espiritual nesta orbe de captura, que se libertou quando sua nave capturou o Astra. Muito possivelmente, esta nave está possuída pela essência que aqui havia.

- Então nossa nave não tripulada está agora possuída por um fantasma marciano? E eu tenho um anjo marciano cultista de Lúcifer preso, tudo aqui na base?

- De certa maneira, sim. Creio que uma boa solução para tudo isso seja ativar algum mestiço filho de Marte ou algum Daimon seguidor deste paradisiano. Ele saberá instintivamente como enfrentar a criatura astral que está na nave, e provavelmente conseguirá acalmar a fúria do Astra, que imagino estar prestes a destruir seu confinamento por saber que esta orbe de captura está vazia. Não se esqueça que sua nave está possuída é apenas uma hipótese, e pode ser que a criatura astral esteja em qualquer outro lugar – ou ser. Posso ainda conjecturar que deva se tratar de um Vulthaar em estado astral, provavelmente um Vulthaar Phlogios.

- O que é isso? – desespera-se O'Brien.

- Assim como aqui há Anjos Caídos, na Orbe de Tiamat há os Vulthaar, Astras que renegaram sua natureza para servir a Vulthoom, o monstruoso criador da terra das sombras Rhyllkos e imperador eterno do plano inferior marciano, Ravormos.

- Que ótimo. Dois marcianos angelicais na minha base se enfrentando, um deles maligno e com a habilidade de possuir naves e seres vivos, o outro com a habilidade de incendiar e implodir toda a base, e ainda preciso encontrar um semideus para deixar tudo em ordem.



SOBRE O AUTOR

Henrique “Morcego” Santos, publicitário, Mestre em Comunicação e um grande fã de Cultura Pop, incluindo o RPG.

Participante assíduo das discussões do Sistema Daemon e do cenário de Trevas, já desenvolveu e ajudou a desenvolver uma grande quantidade de e-books para complementar o sistema e o cenário.

Em 2011, lançou com Hatalibio “Dr. H” Almeida o livro Trevas: Campanha Épica, com regras e material de cenário para aventuras e campanhas de grande nível. Usa seus momentos livres para continuar criando e auxiliando na expansão do RPG através de novos jogadores e curiosos sobre este hobby/jogo tão rico.

ÍNDICE

PARTE 1

INTRODUÇÃO – ENTENDENDO TENEBRAS E A RODA DOS MUNDOS	03
DOZE (OU MAIS) CAMINHOS EM OUTRAS ORBES	04
A ORBE DE TIAMAT	04
ÉON NOACHIANO, ERA DAS PLANTAS E DOS CRISTAIS	05
ÉON HESPERIANO, ERA BÉLICA	05
ÉON AMAZONIANO, ERA DO MUNDO VIÚVO	07
ÉON TENEBRIANO, ERA DO DESPERTAR	11
MARTE NO ÉON AMAZONIANO	12

PARTE 2

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS PARA CAMPANHAS EM MARTE	16
RAÇAS DE MALECANDRA E BARSOOM	16
CASTAS DE ASTRAS OOSTEGORITAS	18
HOMENZINHOS VERDES E GOBLINS	26
VISITANTES ESPACIAIS	28
APRIMORAMENTOS	30
PODERES ORIGINAIS	31
Aethernáutica	31
Aspecto do Símio Branco	32
Controle de Plantas Demoníacas	32
Drakonia	33
Filho de Marte	33
Fogo Marciano	34
Medo e Pavor	34
PODER DA FÉ OOSTEGORITA	35

PARTE 3

CONDUZINDO UMA CAMPANHA DE HORROR ESPACIAL	37
AVENTURAS ENVOLVENDO MARTE	38

PARTE 1



ENTENDENDO TENEBRAS E A RODA DOS MUNDOS

A Cosmologia mística de Trevas inclui a compreensão de diversas informações astronômicas e suas supostas significações dentro das engrenagens da Roda dos Mundos que abarcam todo o Sistema Solar, chamado pelas entidades supremas (solarianos, aetheritas, Engenheiros e Controladores) de Campos de Arbol, onde Arbol é o nome do próprio Sol.

Cada estrela, como o Sol, é uma geradora de campo gravitacional e liberadora de energia, inclusive de energias místicas. Além de energia pura, a estrela também expelle periodicamente planos físicos, um atrás do outro, que se afastam da estrela em relação ao limite do sistema estelar do qual faz parte. Ainda não há uma exata constatação sobre o que ocorre quando um plano físico sai do limite do sistema estelar, mas entre as teorias está a de que o plano é absorvido para um antiverso e expelido pela estrela deste antiverso, reiniciando sua rota ao limite do mesmo sistema estelar no antiverso e depois voltar a ser expelido pela estrela no universo onde estava antes, num ciclo eterno.

Em certas distâncias ao redor da estrela, esta energia mística emanada pela estrela se aglutina, formando o que é chamado de Orbe. A Orbe gera fortíssima atração sobre uma quantidade específica de planos, contendo-os em padrões vibratórios diferentes dentro de si. No caso da Orbe de Satânia, um dos planos é o próprio planeta Terra, que atualmente ocupa a posição central, entre dois planos superiores e dois planos inferiores; na Orbe de Tiamat, há apenas três planos contidos, entre os quais está o planeta Marte; a Orbe de Ylidiomph (onde se situa o planeta Júpiter), por sua vez, contém a incrível quantidade de 57 planos, além de Júpiter; já a Orbe onde está o planeta Mercúrio comporta apenas o já citado planeta Mercúrio e outro plano.

Sempre que um plano físico é expelido da Orbe, o vácuo gerado engole o plano físico liberto no Aether antes da chegada de sua órbita, no fenômeno que é conhecido como Giro da Roda. Usando os Campos de Arbol como exemplo, quando o plano de Ní'hodilqil foi expelido da Orbe da Satânia e ficou livre no Aether entre Satânia e a Orbe de Tiamat, o vácuo em Satânia sugou para dentro de si o plano do Edhen, que estava livre entre a Orbe de Satânia e a Orbe onde se situa o plano de Vênus, Eryx. Entre cada Giro, o período de estabilidade dos planos dentro da Orbe é chamado de Éon – todo Éon se inicia após um Giro e termina antes do próximo Giro.

A distância entre cada Orbe define a quantidade máxima de planos físicos em renovação no Aether entre estas Orbes, de modo que, quanto mais distante uma Orbe de outra sequencial, mais planos podem estar livres no Aether para serem aleatoriamente engolidas pela Orbe mais distante da estrela quando se formar o vácuo da saída de

um plano físico desta Orbe. Entre a Orbe de Satânia e de Tiamat, por exemplo, há apenas espaço para um único plano em renovação, o que significa que o plano de Tenebras, atualmente neste espaço entre as duas Orbes, será imediatamente sugado para a Orbe de Tiamat quando o plano de Ravormos for expelido em direção à Orbe de Ylidiomph. Já entre a Orbe de Tiamat e a Orbe de Ylidiomph, há espaço suficiente para até cinco planos físicos, e um deles será sugado pela Orbe de Ylidiomph em seu próximo Giro.

Nunca foi possível observar o que ocorreria quando um plano precisasse ser expelido de um plano e seu espaço entre Orbes já estar composto pela quantidade máxima de planos em renovação, e nem o que ocorreria quando se formasse o vácuo na Orbe e não houvesse plano no Aether entre a Orbe com vácuo e a Orbe sequencial em direção ao Sol – especula-se que, no primeiro caso, o plano não é expelido e se torna um plano morto, incapaz de comportar qualquer tipo de energia, e fica ali até haver espaço para ser expelido ao Aether; no segundo caso, o vácuo permanecerá até que surgisse um plano em renovação para ser absorvido pela Orbe com vácuo.

Além dos planos físicos, cada Orbe é composta também por aglomerados astrais que renovam e equilibram internamente a circulação de energias – toda Orbe possui três aglomerados espirituais: um deles responsável pelo repositório de conhecimento e pensamento consciente (em Satânia, conhecido como Arcádia), outro pelas manifestações emocionais e pensamento subconsciente (na mesma Orbe citada, conhecido como Sonhar) e o terceiro pela energia arcana e espiritual que dá vida aos seres (conhecido como Spiritum na Orbe de Satânia). Estes três aglomerados astrais mantêm a estabilidade dos planos físicos e a circulação das energias de todas as espécies.

Além dos planos físicos e dos três aglomerados astrais, as Orbes ainda podem possuir semiplanos (geralmente, cada lua de um planeta representa um semiplano), Vales Espirituais e Bolsões Astrais. Asteroides também costumam ter seus próprios semiplanos ou bolsões, vagando pelo Aether sem estarem vinculados a nenhuma Orbe. Vales Espirituais e Bolsões Astrais costumam ser gerados a partir de fortes concentrações de Forma-Pensamento (como os diversos “Céus” e “Infernos” que as religiões ajudam a criar com o poder da fé) ou do próprio poder místico de certos Magos de grande poder.

ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ
ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ
ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ ᠮᠣᠶᠤᠨᠤᠯᠤᠰᠤ

DOZE (OU MAIS) CAMINHOS EM OUTRAS ORBES

A Teoria da Magia considera para o Ocultismo ocidental doze Caminhos distintos: seis deles voltados aos elementos (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas), três voltados aos seres vivos (Humanos, Animais, Plantas), dois conhecidos como Caminhos Negros por tratarem de energias perigosas (Spiritum, Arkanun) e por fim a Metamagia, de manipulação da própria energia mística e do tempo-espaço.

No caso da magia oriental, todos estes doze Caminhos são considerados, e ainda há a adição de mais dois (Metal como Caminho Elemental e Tengoku como Caminho Negro), além de uma releitura do Caminho Plantas sob a denominação Madeira (passando a torná-lo parte dos Caminhos Elementais) e do Caminho Metamagia sob a denominação Vazio (passando a torná-lo também parte dos Caminhos Elementais).

Um dos paradigmas é o de que os seis Caminhos primários dos elementos são onipresentes em todo o Universo, existindo em todas as Orbis e mesmo no Aether, embora se manifestem de formas diferentes. Os Caminhos Metal e Madeira podem ou não se manifestar em certas Orbis e planos, de acordo com o desenvolvimento místico dos seres do plano ou Orbe. Talvez haja mais elementos que os conhecidos da Orbe de Satânia, mas a Ordem de Photus nunca divulgou nenhum outro Caminho Elemental, se por acaso ela já chegou a presenciar a manifestação do elemento diferente.

Os Caminhos Vitais podem sofrer releituras de acordo com a forma dos seres vivos dos planos físicos da Orbe. Assim, a Ordem de Photus recomenda que o Caminho Humanos seja sempre chamado de Antropos fora de Satânia, para representar os seres vivos hegemônicos do plano físico de posição 0 na Orbe. No caso de Animais e Plantas, devido a características alienígenas e híbridas que as criaturas podem possuir em outras Orbis, estes Caminhos recebem da Ordem de Photus definições mais detalhadas para auxiliar no funcionamento destes Caminhos em outras Orbis. Plantas é o Caminho que lida com seres vivos que possuam duas ou mais características entre as seguintes: paredes celulares celulósicas, imobilidade, cloroplastos, autotrofia, produção de sementes, produção de pólen e/ou respiração complementar à dos animais do plano físico. Animais é o Caminho que lida com seres vivos que possuam duas ou mais características entre as seguintes: ausência de parede celular, mobilidade, incapacidade de fotossíntese, heterotrofia, incapacidade de produzir sementes, incapacidade de produzir pólen e/ou respiração complementar à das plantas do plano físico. Talvez haja também mais Caminhos Vitais que os conhecidos da Orbe de Satânia, mas a Ordem de Photus nunca divulgou nenhum outro – dependendo da situação, certos Caminhos Elementais ou Negros podem ser redesenhados para se tornarem Vitais, segundo as leis cósmicas que regem tal Orbe.

Os Caminhos Negros, combinados com a Metamagia, lidam com as energias místicas de estruturação das Orbis, planos, semiplanos, vales espirituais e bolsões. Enquanto os Caminhos Negros em Satânia possuem os nomes de Spiritum, Arkanun e Tengoku, a Ordem de Photus recomenda que sejam denominados respectivamente pelo nome do aglomerado espiritual da Orbe, Submundo, e Sobremundo.

A ORBE DE TIAMAT

Tiamat é a quinta Orbe dos Campos de Arbol, logo após a Orbe de Satânia e antes da Orbe de Ylidiomph. Diferentemente do que ocorre na maioria das Orbis deste sistema estelar, havia originalmente planos-gêmeos em dois dos três padrões vibratórios que esta Orbe comporta – dois planos em posição +1, dois planos em posição 0, e apenas um plano em posição -1. Sendo assim, originalmente havia cinco planos nesta Orbe, mas o cósmico evento da destruição do Palácio de Oostegor durante a Primeira Rebelião na Cidade de Prata teve grandes repercussões – entre elas, a obliteração da estrutura física que comportava dois planos. A partir de então, Tiamat passou a comportar em si apenas três planos físicos, nas posições +1, 0 e -1.

As aglomerações astrais de Tiamat são: Urid, a região espiritual que preenche a maior parte da Orbe e por onde vagam os espíritos livres de Tiamat; Hesperia, onde as criaturas mitológicas são imaginadas e onde se sedimentam os conhecimentos da Orbe; e L'zorilia, o mundo dos sonhos das criaturas viventes de Tiamat. Estas regiões astrais exigem rituais e poderes sobrenaturais para serem acessados a partir dos planos físicos, assim como ocorre na Terra para se acessar Spiritum, o Sonhar ou a Arcádia.

Os dois semiplanos de importância para Tiamat são das luas Phobos e Deimos, chamadas respectivamente de Thuria e Cluros. Para a civilização existente em Phobos, seu semiplano é conhecido como Ladan. A partir do Éon anterior ao atual, surgiu o semiplano de Rhyllkos, a versão marciana do Inferno. Após a explosão de Faetonte e sua fragmentação em asteroides, cada asteroide passou a compor também seu próprio bolsão, embora raramente um destes bolsões penetre na Orbe de Tiamat, vagando erratically pelo Aether.

Há 13 Caminhos da Magia na Orbe de Tiamat, até onde a Ordem de Photus foi capaz de detectar. Sete deles são Caminhos Elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas, Metal), mais os Caminhos Vitais Antropos, Animais e Plantas, o Caminho Urid de manipulação das energias astrais, o Caminho Submundo e o Caminho Metamagia.

ÉON NOACHIANO, ERA DAS PLANTAS E DOS CRISTAIS

O primeiro Éon de que se tem conhecimento na Orbe de Tiamat através dos tomos secretos da Ordem de Photus é chamado de Noachiano, mas também conhecido como o Éon das Plantas e dos Cristais. É conhecido assim porque os dois planos altíssimos que surgiram na Orbe no início desta Orbe tinham formas de vida baseadas nestes conceitos – Malecandra tinha os Phyllocianos (ou Espíritos do Silício) que viviam na cidade-nação chamada da Calota Phyllociana, enquanto Ravormos tinha os Tarsianos (ou Feiticeiros Florais). Porém, sabe-se muito pouco sobre o que aconteceu durante este Éon (por exemplo, o nome do dois planos abaixo de Malecandra e Ravormos, embora seja sabido que o plano mais inferior neste éon era chamado de Salbatanu), com apenas alguns indícios. Neste mesmo Éon tiamatiano, um grupo de exploração aethérico vindo do plano superior de Amtor (da Orbe de Eryx) se instalaram em Thuria, uma das luas-semiplanos de Tiamat, batizando-a de Ladan. O Dragão Primordial Kolifaroe, da Terra, penetrou nesta Orbe durante este éon; os detalhes desta visita se encontram em um trecho de uma espécie de poema épico cantado pelos Dragões de Ametista, em honra a seu progenitor:

Dentro da Vimana Kolifaroe partiu

A aetheronave tinha esse nome e apenas um destino

O de levar o Primordial ao Dragão dos Éons, onde quer que estivesse

A barreira de seu mundo foi quebrada e ao Aether se lançou

A luz das estrelas e dos espíritos aetheritas iluminava sua trilha

Dentro da Vimana Kolifaroe partiu

Visitando e ganhando insultos de luzes vivas de Malecandra

Nem um dia ficou na Calota Phyllociana

E em Ravormos caiu, terra floral

De Tarshish rumou a armada de plantas

Comandada pelo bruxo Vulthoom

Dragão contra planta, pólen contra fogo

E o fogo venceu, a planta morreu e foi viver entre espíritos

Dentro da Vimana Kolifaroe partiu

E a barreira de Tiamat ele quebrou

Para junto das estrelas e dos espíritos aetheritas ele voltou

Em busca do Dragão dos Éons, seu grande pai

ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ
ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ
ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ

ÉON HESPERIANO, ERA BÉLICA

Segundo os tomos sagrados da Ordem de Photus, Marte entrou na Orbe de Tiamat já em uma era glacial: gelo e neve cobrindo todo o plano, gigantescos cânions, abismos e cordilheiras, tornados congelantes e com força destrutiva inacreditável e avalanches a qualquer momento. Os marcianos eram uma raça semelhante a homens-morsa, peludos e com grandes caninos superiores protuberantes. Completamente bélicos e sanguinários, tinham como atividade diária a guerra, fosse na própria batalha, nas artes da engenharia militar, no desenvolvimento de armamentos, na manifestação de artes da guerra como os ritmos dos tambores e os cânticos de guerra, nas tatuagens tribais de comunicação durante as batalhas, nas técnicas de performance e cura do corpo dos guerreiros, e muito mais. Nerigal, o Guerreiro Gélido, era o deus-imperador de todo o plano, sendo raramente desafiado por seus descendentes, mas sempre vigiando as batalhas em busca dos melhores guerreiros para desafiar pessoalmente.

O plano de Faetonte tinha diversas variações geoclimáticas neste Éon, permitindo desde áreas polares até florestas tropicais e desertos arenosos. O plano, também chamado de Império dos Monstros, era lar de criaturas colossais das mais variadas aparências, completamente diferentes de seus pais, irmãos e filhos, mas todos muito furiosos e selvagens. Rorg, o Caçador de Muitas Garras, é considerado o Imperador dos Monstros e deus-imperador do plano, o predador supremo e evitado por todos os outros monstros do plano, com uma aparência parecida com a de um terrível dragão sem asas.

O plano de Malecandra na posição 0 da Orbe foi o lar de uma grande variedade de raças inteligentes, proliferando suas civilizações e interagindo entre si em toda a superfície do plano árido de terras avermelhadas e erupções vulcânicas e sulfurosas, entretanto, com a Calota Phyllociana em ruínas ainda presente na região setentrional do plano, de onde várias raças desenvolveram sua tecnologia baseada em cristais e na magia da Luz e do Nono Raio.

A raça mais numerosa de Malecandra neste Éon é a dos Malecandranos propriamente ditos, ou Primeiros, como eles denominam a si mesmos, uma vez que as lendas do plano os indicam como os primeiros a receberem o dom do intelecto. De pele enegrecida e rugosa, dois pares de olhos azuis brilhantes portadores de membranas nictantes, quatro dedos nas mãos e dois dedos nos pés, ossos extremamente finos e resistentes, e porte elegante e felino, os Primeiros são também temidos por suas capacidades místicas desenvolvidas, sendo eles especialmente ligados aos Caminhos Ar, Trevas e Metamagia.

Disputando a hegemonia de Malecandra estão os Theikianos, ou Sulfurosos, cuja estrutura corpórea os faz parecerem massivos golens de rocha magmática, com músculos e pele derivados de ligas de silício e cobre, órgãos internos produtores de grandes quantidades de calor, sangue incandescente, constante liberação de vapor de enxofre e órgãos sensoriais na cabeça semelhantes a cristais de rubi. Seu comportamento violento os fez se aproximarem dos marcianos como seus deuses, e também alguns monstros de Faetonte. Embora preferissem confiar em sua tecnologia da Idade do Ferro, alguns Magos Sulfurosos existiam, voltados principalmente aos Caminhos do Fogo, Terra, Metal e Animais.

Uma dissidência dos ancestrais Malecandranos acabou sendo afetada pelas energias vindas do plano superior de Marte, recebendo poderes e capacidades especiais e os permitindo chamarem a si mesmos de Deuses Vivos, ou Tocados. As características são parecidas com as dos Primeiros, com diferenças ligadas à ligação deles com os marcianos deste éon: pele azulada escura e rugosa, dois pares de olhos vermelhos brilhantes que nunca piscam, porte nobre e imponente e uma permanente aura gélida de ar frio. Além dos grandes poderes derivados dos grandes guerreiros de Nerigal, os Tocados preferem se especializar nos Caminhos do Ar, Água, Luz e Metamagia.

Outra dissidência dos ancestrais Malecandranos se relacionou com seu plano-irmão Ravormos, gerando a raça dos Ravormitas, monstros-planta de grande selvageria. Estes Ravormitas passaram a venerar Vulthoom, que neste éon voltou a habitar seu plano natal como governante supremo mais uma vez. Por causa desta ligação profana com Vulthoom, os Ravormitas adquirem características de plantas monstruosas e demoníacas que os deixam cada vez menos humanoides e mais semelhantes a aglomerados abstratos de plantas carnívoras e venenosas. As próteses de plantas especiais desenvolvidas no éon anterior foram redescobertas pelos Ravormitas, que passaram a implantar em seus corpos em quantidades cada vez maiores em honra a Vulthoom. É grande a quantidade de Ravormitas que são transformados em Shambleaus, e os que se tornam Magos possuem forte afinidade com os Caminhos Plantas, Urid e Submundo.

Há também criaturas híbridas, geralmente frutos de violações de Malecandranos ou Ravormitas fêmeas por monstros de Faetonte, gerando os raros e poderosíssimos Meio-Faetonteanos. Muito parecidos com homens-dragão ou homens-dinossauros, possuem diversas armas naturais herdadas de seu pai – porém, a paternidade não impediria o pai Monstro de esquartejar o próprio filho quando o encontrar. Seu comportamento descontrolado e sua existência alienada de Faetonte e da sociedade comum de Malecandra os torna párias evitados ou ditadores de pequenos feudos. Além de seus poderes voltados à violência e à natureza divina de seu sangue faetonteano, os Meio-Faetonteanos Magos preferem utilizar os Caminhos Antropos, Animais, Luz e Metal.

Alguns Faetonteanos eram hospedeiros de uma espécie de doença teriantrópica que infectava os malecandranos que ferissem – muitos destes feridos se tornavam os teriantropos Ilthur, que assumiam a forma de enormes símios de pelos brancos, bocarras amedrontadoras, duas pernas e quatro braços, todos com garras afiadíssimas, assumindo esta forma dependendo da configuração das luas do plano.

Vindos de Hesperia, os Hesperon são seres feéricos com corpos diminutos semelhantes a homens-inseto inteiramente de metal semiderretido exalando vapores, flutuando com suas formas humanoides e brincalhonas em meio a todas as raças e civilizações de Malecandra. Costumam atuar sobre Malecandra e até sobre Ravormos como entes conselheiros, trapaceiros e companheiros de aventuras, sempre fazendo parte de lendas e contos folclóricos. Possuem capacidades especiais de atrair acontecimentos e efeitos surreais à volta deles, além de apresentarem grande predisposição a desenvolver os Caminhos Fogo, Metal, Luz e Metamagia.

Diretamente do plano dos sonhos, os Zoril visitam Malecandra e às vezes Ravormos para conviverem com as criaturas que sonham e interagem com eles. Sua aparência é a de humanoides com o corpo preenchido por um céu estrelado noturno, constantemente preenchido por auroras magnéticas multicoloridas, como se fossem um pedaço do céu solidificado. Seus poderes são voltados à manipulação dos sonhos dos seres físicos e também na criação de efeitos pirotécnicos e ilusórios.

Durante este éon, a civilização Ladani de Thuria atingiu seu auge, sendo capaz novamente de realizar viagens astrais com seus veículos tecnomágicos, embora ainda incapazes de viajar para fora da Orbe. Seus poderes psiônicos se mantiveram sempre latentes, embora sua capacidade arcana ficou restrita à construção de itens tecnomágicos. Sua aparência élfica de pele lilás ainda era a mesma, e da união de Ladani com Malecandranos, Ravormitas ou Tocados surgiram os Meio-Ladani.

A existência de Rhylkos, o plano sombrio criado por Vulthoom, também propiciou o nascimento de uma raça nativa, de almas torturadas que renasciam lá como criaturas feitas de sombra sólida, os Rhylkosianos. Esta raça, liderada pelo deus da morte Uvhash, também era capaz de realizar viagens astrais para visitarem Malecandra e Ravormos, embora ainda fossem fracos demais para penetrarem em Marte ou Faetonte e sobreviverem às criaturas poderosas dos planos altíssimos deste éon. Os poderes dos Rhylkosianos, além da manipulação das forças da morte e do sofrimento, estão voltados à posseção de corpos e à animação de sombras de cavernas e abismos.

Em Ravormos, a nova raça chamada Shambleau nasceu como descendente da raça que habitava Ravormos no éon anterior, mas com corpos mais humanoides e características vampíricas, como bocas semelhantes às de lampreias, necessidade de

necessidade de sugar a energia vital de seres vivos e a capacidade de infectar outras criaturas inteligentes para torná-las Shambleaus também. Liderados por Vulthoom, os Shambleaus migravam através de portais para o plano-irmão de Malecandra, infectando principalmente os Primeiros, os Tocados, os Ravormitas e os Ladani e Meio-Ladani com a doença vampírica.

O evento mais importante ocorrido durante este éon, com ligação aos seres da Orbe de Satânia, se deu no acolhimento do Dragão-Montanha Kur ao grupo de caça do próprio deus-rei Rorg de Faetonte, pouco tempo antes de ele ter se tornado o primeiro Dragão Vermelho de Satânia. Kur aprendeu técnicas de liberação ainda maior de sua selvageria e até mesmo poderes especiais dos Monstros faetonteanos, tornando-se uma espécie de braço-direito de Rorg. Por alguma razão de afinidade ao período que permaneceu na Orbe de Tiamat, Kur decidiu dar o nome de Tiamat à sua filha-predestinada.

Segundo os estudos da Ordem de Photus, as nações de Malecandra prosperaram muito e guerrearam muito entre si, mas também contra invasores de Marte, Faetonte, Ravormos, Hesperia e Rhyllkos. Até o momento em que a Roda dos Mundos ativou seu Giro, trazendo os planos altíssimos de Y'ropah e Oostegor, expelindo o plano inferior de Turog para o Aether e trazendo para um nível vibratório inferior os planos-gêmeos de Marte e Faetonte. Malecandra e Ravormos sofreram um efeito devastador no momento em que os planos se fundiram para que houvesse apenas um plano inferior em Tiamat - o descontrolo das barreiras espirituais dos dois planos impediu que as almas dos vivos e dos mortos se realocassem corretamente, transformando toda a população vivente em Malecandra e Ravormos em almas amaldiçoadas e corrompidas dentro do plano único que assumiu o nome de Ravormos. Pouquíssimos seres tiveram poder suficiente para fugirem dos dois planos a tempo, e menos ainda os que conseguiram sobreviver de forma saudável para após o Giro.

ÉON AMAZONIANO, ERA DO MUNDO VIÚVO

O Éon Amazoniano tiamatiano é contemporâneo ao Éon dos Homens na Orbe de Satânia, e tal fato tem grande influência sobre ambos os planos. O novo éon manteve os planos de Marte e Faetonte praticamente sem vida, apenas com algumas formas de vida microscópica lutando pela sobrevivência em ambos os planos de clima inóspito. Os novos planos altíssimos de Y'ropah e Oostegor mantiveram raças de grande poder, e Ravormos hospedou a quantidade incontável de almas corrompidas que vez ou outra fugiam para Urid e tentavam invadir os outros planos físicos.

Y'ropah, lar dos poderosos yropahnianos, tinha um clima que combinava o árido com o litorâneo, com uma exuberante vegetação que alimentava os yropahnianos. A aparência dos yrophanianos era de altos humanoides sem pelos e pele esverdeada, quatro braços, protuberâncias ósseas nas costas e cabeças levemente pontudas. Têm como importantes características a predisposição à guerra e também a incrível capacidade de geração de Forma-Pensamento, comparável apenas à capacidade de geração que os humanos terrestres possuem.

O plano de Oostegor, por sua vez, tinha a poderosa raça dos oostegoritas, de grande estatura também, dois pares de olhos grandes, nenhum pelo no corpo (com exceção de protuberâncias muito compridas e finas saídas da cabeça, muito parecidas com fibras óticas brilhantes, em número que variava de nenhum a 50 fios espalhados pela cabeça toda) e a pele levemente alaranjada, cabeça arredondada e maior que a proporção dos seres humanos, quatro braços com grandes unhas semelhantes a rochas brutas, grandes unhas nos pés semelhantes a cascos e bocas muito pequenas. Sua predisposição à guerra era tão alta quanto à dos yropahnianos, assim como a incrível capacidade de geração de Forma-Pensamento.

Simultaneamente à entrada de Y'ropah e Oostegor à Orbe de Tiamat, o plano altíssimo do Edhen surge na Orbe de Satânia, com seus deuses de poder tão imensurável quanto suas ambições de dominação. Se sobressaindo neste plano está Demiurge, talvez o mais poderoso edhênico, ou pelo menos o que mais atuou em toda a Orbe - e até fora dela. A ambição inicial de Demiurge se iniciou na construção de sua Cidade de Prata, formada por semiplanos sobrepostos ao Monte Aramesh, um dos mais altos do plano físico de Paradisia. Assim, os planos foram construídos um a um para sua população angelical, todos com nomes de planos físicos que ele já tinha conhecido nos Campos de Arbol: Mercúrio, Vênus, Marte, Oostegor, Júpiter, Tellus, Vulcano e Solarium. Cada semiplano com suas próprias características geoclimáticas, com alguns deles reservados apenas aos anjos mais poderosos, sendo estes semiplanos o Solarium, Vulcano, Tellus, Júpiter e Oostegor (estes dois últimos, construídos na forma de palácios).

A segunda fase de seu plano consistiu em duas ações paralelas: seus anjos apócrifos espalhariam a informação de que todos os semiplanos seriam na verdade conexões com os verdadeiros planos físicos de Orbes dos Campos de Arbol, reforçando a reputação de ter sido o Demiurge a criatura mais poderosa de todos os Campos de Arbol ao ter criado uma cidade multiorbital sob seu domínio; ao mesmo tempo, realizaria campanhas imperialistas de dominação dos povos destes mesmos planos para tornar real o que sua reputação já indicava. Um plano muito ambicioso, além dos devaneios de todos os seus conterrâneos edhênicos.

Começando simultaneamente pelas Orbes de Eryx e Tiamat, a missão foi um fiasco em Eryx, com criaturas muito poderosas e extremamente resistentes ao poder bélico dos anjos de Demiurge – muitos anjos de grande poder e fama foram aniquilados durante a missão venusiana.

Demiurge preferiu então selar um pacto de aliança com o casal divino Tor e Tinadril, as criaturas aparentemente mais poderosas do plano altíssimo de Cytherea, em Eryx.

Enquanto isso, os esforços sobre a Orbe de Tiamat se mostravam mais frutíferos. Os oostegoritas, além de fisicamente poderosos e incríveis geradores de Forma-Pensamento, eram também uma raça sem fé, vazia, desejosa por um propósito – seus líderes defendiam valores focados na sobrevivência e na ganância, sem nenhuma forma de pensamento ou esperança em forças que os abençoariam ou os condenariam por seus atos. Quando os poderosos anjos de Demiurge surgiram dos céus de Oostegor trazendo a oportunidade de servirem a uma força irresistível e mais poderosa que qualquer um deles sequer sonharia em ser, os oostegoritas adotaram imediatamente a fé monoteísta no construtor da Cidade de Prata, através da figura do mais poderoso dos anjos, Lúcifer. Assim, a conexão interorbital entre o plano físico tiamatiano de Oostegor com o semiplano-palácio de Oostegor na Cidade de Prata foi estabelecida e consolidada, com Demiurge presenteando o controle sobre Oostegor para seu amado Lúcifer, que passou a reinar sobre seu próprio palácio. O semiplano chamado de Campos de Marte, por sua vez, foi conectado ao plano físico de Marte com sucesso, mesmo que este plano só contivesse vida microscópica, inútil aos interesses diretos de Demiurge – mesmo assim, poderia funcionar como plano de fuga da Orbe de Satânia.

Apesar de tão semelhantes em poderes e aparência, os yropahnianos não estavam vazios de fé, possuindo um panteão formado por seus mais poderosos membros, entre eles H'ronmeer (deus do fogo e da morte), C'eridyall (deusa da vida e da luz), L'zoril (deus dos sonhos) e a entidade Inominável, considerado o primeiro yropahniano e gerador de toda a sua raça. Sob o comando destes deuses principais e outros deuses menores, os yropahnianos combateram os anjos paradisianos com seus grandes poderes e sua Forma-Pensamento canalizada em seu panteão. Lúcifer também foi responsável pela campanha de invasão e dominação de Y'ropah, e não aceitou esta derrota, passando a recrutar seus oostegoritas para combaterem os yropahnianos enquanto fosse preciso. A Estrela da Manhã até recebeu o nome de Ma'alefa'ak, que é o termo mais próximo de "anticristo" que os yropahnianos possuem. Sob o comando da Estrela da Manhã, os oostegoritas foram catequizados e passaram a obedecer às ordens de Demiurge. A Estrela da Manhã então organizou seus devotos alienígenas em Castas, como Demiurge faria logo após a expulsão de Lúcifer. Os Anjos Oostegoritas foram chamados por Lucibel de Astras, e se dividiram nas Castas

Aithon, Phlogios, Konabos, Phobos, Deimos, Harmonia e Drakon. Como efeito colateral do forte vínculo de Lúcifer ao plano de Oostegor em Tiamat, sua aura divina passou a exalar permanentemente um forte odor de enxofre, passando futuramente esta característica a diversas criaturas que viriam a coabitar com ele na região do Underworld e do Inferno, principalmente os futuros Anjos Caídos.

Quando se viu incapaz de converter os yropahnianos à fé oostegorita para venerá-lo como um deus, a Estrela da Manhã se utilizou do conhecimento dos oostegoritas sobre sua raça irmã e instruiu a Forma-Pensamento de todos os Astras e seguidores dos Astras de Oostegor na realização de um ritual proibido chamado Praga de H'ronmeer – como profetizado pelos yropahnianos séculos antes, seu "anticristo" traria a maldição na forma de uma praga que preenche de chamas o corpo de todos os habitantes de Y'ropah, gerando um genocídio em escala planar. Raríssimos yropahnianos sobreviveram à maldição divina, e utilizando todos os seus recursos místicos. Assim, Y'ropah se tornou um plano morto, e apenas Oostegor continha vida, preciosa e fiel a Lucibel.

Durante este período, grandes guerreiros entre os anjos estabeleceram alianças com paradisianos que compartilhavam dos mesmos ímpetus belicosos, de maneira que as Valkírias de Aasgard e todos os servos paradisianos do olympico Ares obtiveram permissão absoluta para praticarem suas técnicas de guerra nos Campos de Marte. Ares, inclusive, estabeleceu um complexo bélico avançado já na área marciana, além do portal que conectava o semiplano ao plano físico alienígena. De lá, Ares treinou seus Daimons em terreno inóspito marciano sem problemas de invasores, iniciando estudos sobre uma possível utilização de bactérias marcianas a favor de hospedeiros combatentes.

Com certo tempo, a influência política direta da Cidade de Prata enfraqueceu nos Campos de Marte e no Palácio de Oostegor, de modo que os oostegoritas passaram a ter contato apenas com Lucibel, que acabou por ser considerado o verdadeiro Deus de Oostegor, reforçado o pecado do primeiro dos anjos, o da soberba, levando-o a acreditar que realmente poderia assumir o comando divino de Oostegor e de qualquer outro plano ou Orbe no lugar de Demiurge, levando à apocalíptica Primeira Rebelião.

A batalha memorável entre a Estrela da Manhã e O Filho reverberou por todos os planos, semiplanos, bolsões e vales espirituais de Satânia, e por consequência até mesmo nas Orbes próximas como Eryx, Tiamat e Ylidiomph. Por fim, O Filho decidiu por utilizar sua arma definitiva, a Espada de Mil Sois, com a incrível capacidade de obliterar tudo o que é conhecido ou desconhecido. Lucibel estava refugiado em seu Palácio de Oostegor, quando O Filho empregou toda a sua energia e poder em um único ataque, que reduziu o Palácio de Oostegor em ruínas, destruindo também a conexão planar com o

verdadeiro plano de Oostegor, mas não sem uma consequência ainda pior: a estabilidade material e espiritual de Oostegor e de Faetonte (o plano diretamente abaixo dele) entrou em colapso, aniquilando Oostegor e quase todos os Astras que permaneceram por lá, juntamente com a explosão do planetóide Faetonte. Lúcifer quase não sobreviveu ao ataque épico, recorrendo a todos os recursos de que dispunha para impedir sua destruição.

Após a Primeira Rebelião, o Primeiro Caído foi condenado ao Fosso e o plano inteiro de Oostegor foi eliminado, representado pela destruição do planetóide Faetonte, cujos restos se tornaram o Cinturão de Asteroides entre Marte e Júpiter – certos asteroides ainda mantiveram massa material e espiritual suficiente para comportarem ao menos um bolsão espiritual, que Astras utilizaram como refúgio solitário. Havia Astras oostegoritas na Orbe de Satânia agindo sob ordens de Lucibel durante a Primeira Rebelião, que perderam seu lar e seus irmãos de raça. Os mais fortes entre eles se reuniram no que chamaram de Apostolado e construíram um bolsão arcade chamado Barsoom, recriando sob seu ponto de vista seu mundo e até mesmo as raças existentes em Malecandra, Ravormos, Marte e Faetonte no éon anterior.

O posto avançado de Ares no plano de Marte teve de ser abandonado emergencialmente, uma vez que o poderoso ataque da Espada de Mil Sois também comprometeu a conexão dos Campos de Marte com o plano marciano, mesmo que não tenha sido de forma definitiva. Ares foi obrigado a abandonar seus planos de utilização das areobactérias como arma simbiótica, liberando suas primeiras espécies experimentais no solo marciano, sem nunca ter notado a influência do espírito de Nerigal que ainda pairava sobre todo o plano de Marte, e que se fragmentou propositalmente nas areobactérias que continuavam se reproduzindo no planeta.

Cada um dos destroços de Faetonte só sobreviveu à destruição completa porque foram protegidos pelos mais poderosos oostegoritas. Cada fortaleza oostegorita passou a se situar em um asteroide, tangenciando a Orbe de Tiamat de tempos em tempos. Cada oostegorita sobrevivente influenciou a Arcádia terrestre através de sua ligação com a Orbe de Satânia, principalmente com o Monte Olimpo de Arcádia. Sendo assim, os nomes definidos pelos astrónomos para cada asteroide principal foram baseados nos próprios nomes dos oostegoritas de seus respectivos asteroides. Os principais oostegoritas sobreviventes da Primeira Rebelião foram: Eos, Eunomia, Flora, Ceres, Vesta, Adeona, Astrid, Bower, Brasília, Gefion, Pallas, Hygiea, Koronis, Maria, Nysa, Themis, Juno, Astraea, Chloris, Erigone, Hilda, Lydia, Massalia, Meliboea, Nemesis, Rafita, e muitos outros – muitos nomes, de pronúncia quase impossível aos idiomas da Orbe de Satânia, foram aproximados a nomes de divindades e seres vivos do imaginário terrestre. Devido à conexão entre o plano marciano e os Campos de Marte, cada vez que um dos

asteroides tangencia de forma mais próxima o plano de Marte, o bolsão espiritual do oostegorita correspondente também tangencia os céus dos Campos de Marte – de tempos em tempos, um oostegorita envia uma falange de Astras contra a Cidade de Prata, e em alguns casos o próprio oostegorita lidera pessoalmente a falange; nenhuma tentativa conseguiu ter sucesso nas tentativas de invasão à Cidade de Prata.

Paralelamente à criação do bolsão chamado Barsoom na Arcádia terrestre, também surgiu na Arcádia outro bolsão, desta vez espontaneamente, com o nome de Kobaloias, lar de uma raça arcade de baixa estatura, pele verde e um par de antenas na frente. Esta raça, conhecida originalmente como Kobaloi (plural de Kobalus), se espalhou pela Arcádia sob o nome de Goblins e Kobolds – diversas sub-raças de Goblins e Kobolds derivaram dos Kobaloi originais, que se mantiveram em Kobaloias enquanto não prestavam serviços específicos demandados pelo olympico Dionysus, principalmente para gerar bagunça e confusão aos adversários da divindade de Olympus. Quando atuavam na Grécia e, mais tarde, por todo o Império Romano, recebiam a difícil denominação de Choroimanes-Aiolomorphos, que significa “espíritos sombrios e brincalhões que mudam rapidamente de forma”. Muitos dos Goblins descendentes dos Kobaloi se proliferaram em Halzazee (região tangente a Ark-a-nun e Arcádia), onde se tornaram bárbaros caóticos quase sempre subjugados e escravizados pelos goblinoides maiores e mais fortes.

A partir do século III d.C., os panteões pagãos passaram a enfrentar muitas dificuldades na manutenção de seus fieis devido às campanhas expansionistas da Cidade de Prata. Por motivos não revelados em detalhes, o Corpore São Martim entrou em conflito direto com o olympico Dionysus-Bacchus, em disputa pela influência sobre os Kobaloi. Através de ações auxiliadoras de Gabriel, São Martim venceu os conflitos armados e políticos contra Dionysus-Bacchus e então passou a influenciar os Kobaloi sob suas diretrizes. Sob a estranha liderança de São Martim, os homenzinhos verdes de Kobaloias se mantiveram quase o tempo todo em seu bolsão, sem realizarem mais missões na Terra ou outras partes da Orbe.

Mesmo Marte perdeu todos os cultos agrícolas e bélicos durante a Alta Idade Média, precisando recorrer à Velha Arcádia para reunir cultistas. Apenas pequenos grupos ainda fieis aos cultos greco-romanos ainda se mantiveram dentro dos preceitos e atuação induzidos por Marte e os outros olympicos. Marte então preferiu passar mais tempo na Velha Arcádia e também nos Campos de Marte, atuando como aliado e consultor dos Protetores, Captares, Elim e Ophanim em treinamento neste círculo da Cidade de Prata. Algumas ordens ocultas com ligações divinas (como a Casa de Chronos, a Ordem Mármore, a Ordem de Yamesh etc.) ainda mantiveram algumas tradições ligadas a Ares-Marte.

Guerras da Cidade de Prata contra alguns oostegoritas chegaram a acontecer durante a Idade Média, quando um bolsão espiritual oostegorita sobrevoava os Campos de Marte. Entre as batalhas ocorridas está a de Astrid, a Caçadora de Estrelas, que por pouco não dominou todo o semiplano dos Campos de Marte com seu exército de Estrelas de Fé. Foi necessário o esforço conjunto de diversos generais angelicais e até mesmo de aliados servos do olympico Marte e das Valkírias. As batalhas foram épicas e impressionantes a todos que observavam a selvageria com que ambos os lados da guerra empregavam em seus combates. Mesmo assim, Astrid fugiu para seu bolsão, jurando voltar com um exército ainda maior.

No século XII, dois Kobaloi foram trazidas ao vilarejo inglês de Woolpit, por um ritual errado de invocação feito por Druidas da região. Falando apenas sua língua estranha, com elementos misturados de grego e latim (herança das influências de Dionysus-Bacchus e de São Martim) e com suas peles verdes, foram acolhidos por um camponês que tentou alimentá-las, mas só conseguiu impedi-las de morrer de fome ao oferecer feijões crus. Pouco tempo depois, o Kobalus menino morreu de causas desconhecidas, mas a Kobalus menina foi batizada pela fé católica (a mesma de seu bolsão), perdeu a coloração verde da pele e passou a crescer em tamanho para uma altura proporcional à humana, recebendo o nome de Agnes e vindo a se casar com um cavaleiro da região. Enquanto se tornava mais humana, Agnes explicou ter vindo de um mundo subterrâneo sem sol, muito devoto de São Martim, e que nem ela nem seu amigo sabiam como foram parar em Woolpit.

O olympico Marte não tinha desistido de alcançar o plano de Marte na Orbe de Tiamat, mas seu poder não se equiparava ao de Demiurge, embora ele tenha detectado atividades ligadas às energias marcianas na própria Arcádia terrestre, eventualmente vindo a descobrir a existência do bolsão de Barsoom, que estava selado contra invasores e fugitivos – os próprios Limites árcades se dedicavam a isolar Barsoom de qualquer contato externo. Entretanto, Marte foi bem-sucedido em vencer os Limites e penetrar em Barsoom, sendo encarado como o deus do fogo e da morte H'ronmeer, e adquiriu a liberdade de entrar e sair do bolsão após realizar uma inexplicável aliança com o Apostolado de Astras oostegoritas. Seu culto foi adaptado aos barsoomianos, e o deus olympico passou a recrutar alguns destes guerreiros alienígenas para atuarem fora do bolsão também, mas nunca fora da Arcádia – em momentos raros, humanos terrestres com o potencial para serem grandes agentes de Marte eram abduzidos pelo olympico e soltos em Barsoom, para testar as capacidades de combate e sobrevivência dos terrestres incautos. Marte passou a se beneficiar com a tecnologia alienígena dos barsoomianos, produzindo armas brancas, armas de fogo, armaduras e veículos para seus agentes bélicos que atuavam dentro da Arcádia – fora da Arcádia, tais itens se desfaziam no ar.

Entre as campanhas bélicas imperialistas de Marte na Arcádia, seus exércitos de soldados portadores de tecnologia barsoomiana acabam entrando em Kobaloiias. Como os Kobaloi eram pacíficos e fisicamente despreparados para a guerra (apenas um mínimo contingente de Chalkydri subordinado a São Martim protegia Kobaloiias, e foi imediatamente vencido pelos soldados de Marte), Marte dominou o bolsão e introduziu nos Kobaloi a ideia de que eles são uma extensão de Barsoom. Porém, os Kobaloi distorceram a mensagem e adquiriram a percepção de que são verdadeiros alienígenas de Marte, até mesmo renomeando seu bolsão para o nome do planeta, ignorando o nome Kobaloiias para sempre e se dizendo Marcianos e/ou Homenzinhos Verdes, não Kobaloi. Por esta razão, os Homenzinhos Verdes adquiriram independência tecnológica baseada na tecnologia barsoomiana e, em vez de considerar Barsoom e as tropas de Marte como aliados, encarou a todos como invasores, combatendo-os com máquinas de guerra avançadas e fechando seu bolsão contra o olympico Marte e os barsoomianos.

Pouco tempo depois, o bolsão de Marte (dos recém-autodenominados Homenzinhos Verdes) tangenciou os bolsões de Londinum e Germania, gerando um interesse ímpar nos Marcianos de invadir tais bolsões e eliminar as populações viventes nele, resquíio das ideologias imperialistas do olympico Marte. A invasão dos Marcianos sobre ambos os bolsões foi chamada de Guerra dos Mundos, demandando o esforço conjunto de Londinum e Germania para contra-atacarem e evitar que seus mundos fossem devastados pelos alienígenas árcades. Por fim, os Marcianos foram vencidos e obrigados a recuarem de volta ao bolsão de Marte, deixando Londinum e Germania em paz definitivamente. O terrestre H. G. Wells vislumbrou este evento árcade e o transcreveu na forma do conto literário Guerra dos Mundos, que adquiriu fama global e reforçou a constante repetição do evento entre os três bolsões em Arcádia. Poucas décadas depois, o bolsão de Marte tangenciou também o bolsão de Big Apple, evento assimilado em sonhos e devaneios pelo ator e cineasta Orson Welles, que transformou o evento na famosa radiotransmissão da guerra dos mundos. Futuramente, até mesmo o bolsão da Desenholândia foi tangenciado pelo bolsão de Marte, permitindo diversas intervenções dos Homenzinhos Verdes no imaginário humano dos desenhos animados.

No século XVIII, o polímata Emanuel Swedenborg obteve acesso, através dos Obscuri Nimbus, à valiosa Câmara de Vulcano, de onde conseguiu vislumbrar as movimentações do Xadrez Celestial e também descobriu a existência de outros planos que sequer imaginava existirem, bem como as Orbes de Vulcano, Mercúrio, Eryx, Tiamat, Ylidiomph e Cykranosh – assim, Swedenborg tornou-se um agente dos Obscuri Nimbus na Terra voltado à desinformação dos planos originais dos Nimbus e da Cidade de Prata, recompensado com a capacidade de realizar viagens astrais às Orbes que descobriu existirem.

Diversas vezes sua mente e sua alma quase não resistiram ao contato com as entidades alienígenas que encontrava em suas visitas.

Nos últimos séculos, o olympico Marte continuou realizando suas abduções de humanos terrestres para Barsoom, como foi com o veterano confederado da Guerra Civil Americana John Carter, com o capitão de infantaria norte-americana Ulysses Paxton, e diversos outros humanos ao redor do mundo, todos transportados e treinados nas tradições de guerra de Barsoom e do deus Marte. O escritor Edgar Rice Burroughs era capaz de acessar Barsoom através de seus sonhos e imaginação, construindo o cenário literário com a história destes humanos que eram transportados ao bolsão – suspeita-se que o escritor adquiriu sua fortuna herdando-a de John Carter, na verdade seu parente.

Em locais isolados da Terra, passaram a surgir estranhos portais de Halzazee, trazendo pequenos contingentes de Goblins selvagens que passaram a aterrorizar vilas e pequenas comunidades em países africanos e asiáticos (como o oeste chinês e o Zimbábue). Muito bárbaros e desprovidos de itens tecnológicos, os Goblins atacavam crianças em escolas de periferia e exploradores em regiões rurais. Como não se tratam de Homenzinhos Verdes do bolsão de Marte, os Investigadores de Homenzinhos Verdes precisaram revisar suas técnicas com as anotações dos Koboldjaegeren medievais para então caçarem as tais criaturas.

A relação entre os asteroides que sobrevoavam os céus dos Campos de Marte começou a mudar quando Gabriel iniciou um processo de indulgência e recrutamento da oostegorita Gefion e de todos os seus Astras para as falanges subordinadas à Cidade de Prata. Obviamente, o Conselho Júpiter se posiciona de forma absolutamente contrária às ações de Gabriel, mas o Apócrifo defende que tal ação será o primeiro passo para a efetiva expansão da fé em Demiurge para fora da órbita da Orbe de Satânia, e que Demiurge aprova suas ações – até mesmo na Terra esta postura derivada das ações de Gabriel se refletem, na forma das afirmações do Papa Francisco sobre aceitar batizar extraterrestres interessados, caso existam. Em contrapartida, Lúcifer viu a ameaça que seus antigos devotos de Oostegor representariam ao se aliar a Demiurge e então empregou grandes esforços para renegociar antigas alianças oostegoritas, conquistando rapidamente o apoio do general oostegorita Bower e todos os seus Astras – Bower permitiu a conexão de seu bolsão espiritual ao Nono Círculo do Inferno, e passou a permitir o treinamento de Hellspawns e Death Knights dentro de seu bolsão.

Acompanhando a movimentação destes e outros oostegoritas, os Iluminados implantaram um programa de astronaves não-tripuladas como o X-40 e o Boeing X-37B, para não apenas defenderem o espaço da Orbe de Satânia como também capturar um Astra vivo para estudo.

ÉON TENEBRIANO, ERA DO DESPERTAR

Após os eventos apocalípticos que tomaram toda a Orbe de Satânia durante o século XXI, a Terra se tornou um plano inferior, o plano de Infernun foi expelido ao Aether e Vidbláinn se tornou o novo plano altíssimo. Todas as consequências quanto à sobrevivência das grandes peças e personagens do cenário ficam sob o critério do Narrador.

O que se sabe sobre a Orbe de Tiamat é que o plano de Ravormos é expelido ao Aether em direção à Orbe de Ylidiomph, e que Tenebras tem sua energia renovada e é trazido a Tiamat como o plano altíssimo, acima de Y'ropah, e Marte se torna o plano inferior.

Nesta época, os Dragões de Ametista chegam à Terra e contam aos Dragões Gema sobre suas jornadas pelo Aether e sobre suas origens, uma vez que os Ametista descendem diretamente de Kolifaroe, um Dragão Primordial. Junto a outros Dragões, eles passam a realizar incursões na Orbe de Tiamat para verificarem se houve sobreviventes hibernantes no plano de Tenebras, descobrindo que uma nova linhagem de deuses neotenebritas surgira, com Rhiannon como um importante representante desta casta divina.

Grande parte dos oostegoritas que se refugiaram em seus bolsões espirituais nos asteroides decidem retornar a Tiamat e repovoarem Y'ropah, de modo a modificarem o plano para que se torne semelhante a seu plano original deOostegor.

No plano inferior de Marte, passam a ocorrer visitas de astronautas da Terra a partir de 2026, sendo a primeira missão liderada por John Boone, Maya Toitavna, Frank Chalmers, Arkady Bogdanov e Valentine Michael Smith. Eles passam a lidar com espíritos atormentados dos antigos seres de Ravormos (que se mantiveram em Urid durante o recente Giro) e com as areobactérias que trazem uma fração da essência do antigo deus-imperador Nerigal.

ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ
ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ
ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ

ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ
ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ ᠠᠨᠠᠨᠠ

MARTE NO ÉON

AMAZONIANO

Marte é menor e menos denso que a Terra, com um raio médio de 3.390km. Sua área de superfície é de 141,7 milhões de km², mais ou menos 28% da área da superfície terrestre; porém, como grande parte da Terra é coberta por água, a área de Marte é apenas um pouco menor que a terra seca na Terra. A densidade de Marte é 0,715 vezes a da Terra, ou quarto vezes a da água, mais ou menos – isso indica que Marte possivelmente tenha um núcleo metálico menor que o da Terra, gerando menos calor e dissipando menor quantidade de substâncias voláteis na atmosfera do planeta. O núcleo menor e menos ativo de Marte pode ser também a razão de quase não haver campo magnético no planeta.

A gravidade de Marte é 0,38G, variando pouco entre os polos e o equador por causa da rotação do planeta e seu formato levemente irregular. A baixa gravidade significa baixas velocidades orbital e de escape: para alcançar a órbita baixa de Marte, uma espaçonave teria de viajar a 3,2 km/s, em oposição aos 8 km/s necessários para atingir a órbita baixa terrestre. A velocidade de escape de Marte é apenas 4,8 km/s, menos de metade da velocidade de escape da Terra. A gravidade baixa acaba por atrapalhar, dando um redutor de -3 em AGI para movimentações, a não ser que o personagem tenha a Perícia Queda Livre, que representa o treinamento para se movimentar em gravidades baixas ou a ausência de gravidade – a vantagem é que a baixa gravidade marciana permite que se carregue 40% mais peso sem nenhum esforço extra.

A radiação da atmosfera marciana é uma ameaça à vida terrestre, uma vez que as formas de vida surgidas na Terra sempre tiveram a proteção de um poderoso campo magnético e uma espessa atmosfera com a camada de ozônio, características inexistentes em Marte. A radiação ultravioleta vinda do Sol é um perigo de menor gravidade, uma vez que qualquer traje consegue proteger contra esta fraca radiação, mas o risco da radiação cósmica é algo mais ameaçador: a cada quatro dias exposta à atmosfera radioativa de Marte, a criatura terrestre precisa fazer um Teste Normal de CON para não receber um redutor permanente de -1 em algum dos Atributos Físicos – quanto maior a altitude, maior a frequência do Teste, chegando a ser um teste diário nos maiores picos marcianos (como em Tharsis).

A superfície de Marte pode ser dividida em duas regiões principais: o hemisfério sul é quase inteiramente de terrenos elevados, repletos de crateras e muito antigos; quase todo o hemisfério norte é coberto por terras baixas, e parece ser macio e relativamente jovem. Sobrepostas a esta geografia básica, existem diversas características de importância que deram forma à superfície marciana. No sul, há suas grandes áreas de impacto, Argyre e Hellas. O hemisfério norte

vulcânicas, Tharsis e Elysium, onde a superfície irrompeu para o alto. Ambas as formações são adornadas com vulcões e cortadas por canais originalmente desenhadas pela água.

Marte tem em sua superfície diferentes tipos de terreno, dependendo de onde se esteja. Nas terras altas do sul, planícies se alternam com crateras. A ciência terrestre dos mortais pouco sabe sobre a composição das planícies meridionais, acreditando que sejam basicamente de rocha basáltica, estilhaçadas por impactos e elevações de gelo (quando a superfície é rachada por solo úmido subterrâneo, ele se expande enquanto congela), e cobertas com uma camada de areia e poeira. As planícies do norte são o local onde todas as sondas terrestres pousaram, de modo que são o que os cientistas terrestres melhor conhecem: planícies amplas e niveladas de areia vermelha, marcadas por rochas espalhadas. Há muitas crateras, mas menos comuns do que no sul e geralmente menores e mais recentes. As planícies do norte são marcadas por antigos canais cortados pela água.

Nas terras altas vulcânicas, pode-se observar do céu grandes campos de lava e numerosas rachaduras e abismos, com raras crateras. As laterais das grandes montanhas são compostas por camadas de lava antiga sedimentada, cobertas por um pouco de poeira. Os cânions são geralmente em declive e com o fundo plano. No fundo, as paredes dos cânions se tornam estreitos declives com terra e rocha misturadas de antigos deslizamentos, ficando cada vez mais acentuadas enquanto se escala; as beiradas dos topos são quase sempre verticais. Os topos dos cânions são muito semelhantes às planícies das terras baixas – areia e rocha marcadas por fluxos de água. As crateras têm apenas alguns milhões de anos, segundo os cientistas terrestres.

O solo marciano é composto por quase 50% de dióxido de silício (areia) e aproximadamente 20% de óxido de ferro (poeira). O restante é composto por uma mistura de óxidos de alumínio, de enxofre, de magnésio e de cálcio. O ferro e enxofre em abundância comprovam a cor avermelhada do solo do planeta. Há também baixas concentrações de compostos de sódio e potássio, óxidos de titânio e de cromo, cloro, e em torno de 1% de água. A radiação ultravioleta tornou a superfície marciana rica em substâncias oxidantes, sais e compostos alcalinos. Assim como o antisséptico peróxido de hidrogênio, estes compostos reagem fortemente com compostos de carbono, liberando dióxido de carbono em estado gasoso enquanto dilacera moléculas complexas.

Isto significa que o solo marciano é extremamente inóspito a formas de vida derivadas de carbono. A combinação do solo antisséptico com a mortal radiação ultravioleta torna a superfície de Marte um esterilizador muito eficiente. Quaisquer formas de vida que explorem o planeta precisam se proteger no contato com a poeira, que pode gerar graves irritações e causar problemas respiratórios se inalada. Em questão de regras,

qualquer um exposto à poeira inalada deve fazer um Teste Normal de CON por dia (em condições mais severas, mais testes por dia, ou testes com redutores ou maior dificuldade, ou ambos, serão necessários, a critério do Narrador): em caso de sucesso, nada acontece; se falhar no teste, recebe um redutor de -1 em CON pelas próximas 24 horas devido a problemas respiratórios; falha crítica ainda dá 1 ponto de dano. A poeira costuma ser muito incômoda durante as constantes tempestades de areia/poeira que assolam a superfície marciana.

Nos polos norte e sul de Marte ficam as calotas polares, que são um tanto diferentes da Terra devido à órbita excêntrica do planeta e à inclinação axial, que dão estações mais extremas ao hemisfério meridional. Durante o verão meridional, a calota polar sul é composta apenas por água congelada, mas durante o inverno ela cresce enormemente, uma vez que 30% da atmosfera do planeta se congela na forma de gelo seco. O hemisfério norte possui um clima menos extremo, de modo que a calota polar boreal possui um volume permanente de água congelada, que ganha uma camada extra de gelo seco durante o inverno.

A descrição mais simplista do clima de Marte é "frio". A temperatura média da superfície é de -63,050°C. Nos dias mais quentes das áreas de verão, a superfície pode alcançar altas além de 26,7°C, mas a temperatura cai para abaixo de zero à noite mesmo nos dias mais quentes. A variação

diária de temperatura é de aproximadamente 43,33°C. Quando está frio, Marte realmente chega a baixas temperaturas de -128,89°C. Esta temperatura é fria o suficiente para o dióxido de carbono do ar congelar até virar gelo seco.

A fina atmosfera também significa que a temperatura cai muito rápido de acordo com a altitude: com pouco mais de 2 metros acima da superfície, a temperatura já pode ficar 10°C mais fria que a superfície.

Outro termo que define bem o clima marciano é "seco". Embora a água possa ser relativamente abundante em Marte, a maior parte dela existe na forma de gelo. O pouco vapor de água que existe na atmosfera nunca cai como chuva, embora possa recobrir de gelo as rochas frias durante a noite. Isto não significa que água em estado líquido não possa existir em Marte, uma vez que as formações geológicas na superfície indicam fluxo aquoso, mas nunca haverá chuva. Quando certos fenômenos geológicos liberam água sobre o solo marciano, ela permanece líquida apenas temporariamente, depois congelando ou evaporando.

O ar marciano é simplesmente irrespirável por seres vivos que respire oxigênio. Não existe oxigênio respirável, e a pressão atmosférica é tão baixa que quase se torna vácuo. Mesmo em pressões iguais à da Terra, os níveis de dióxido de carbono causariam uma morte rápida. Um ser humano não consegue prender a respiração no vácuo, certamente rasgando seus pulmões ao



tentar. A única forma segura de penetrar no vácuo é expirando, deixando a boca aberta: fazer isso dá a chance de sobreviver com o oxigênio em seu sangue por uma quantidade de segundos equivalente à CON se estiver se movimentando, quatro vezes mais se estiver se movendo devagar, ou dez vezes mais se estiver imóvel. Dobre o tempo caso tenha hiperventilado antes; quadruplique se hiperventilou com oxigênio puro. Reduza todos os tempos pela metade caso tenha sido pego de surpresa sem tempo para uma respiração profunda.

Quando estiver sem ar, o personagem terá uma quantidade de turnos equivalente à CON até cair inconsciente. Após quatro minutos inconsciente sem ar, o personagem morre. Fora isso, há ainda a chance de dano cerebral (perda de 1 ponto em INT ou WILL permanentemente) caso o personagem tenha sido salvo após mais de dois minutos sem ar, mas pode ser feito um Teste Normal de CON para evitar este dano cerebral.

A probabilidade de morrer sufocado na superfície de Marte é muito pequena, uma vez que o envenenamento por dióxido de carbono é muito mais provável de matar qualquer um que respire a atmosfera marciana. Além do dano por sufocamento, seres vivos expostos à atmosfera aguentam uma quantidade de turnos igual à CON devido à variação em pressão e compostos na atmosfera; ao final desta quantidade de turnos, o personagem desmaia e sofre 1 ponto de dano para cada CON segundos.

Uma queda brusca de pressão (como, por exemplo, ser jogado para fora de um ambiente isolado para o ambiente marciano sem passar por uma câmara de despressurização) pode causar dano a todos os tecidos expostos enquanto os vasos sanguíneos se rompem e os fluidos internos fervem. As partes mais vulneráveis do corpo são os ouvidos, globos oculares e pulmões: personagens expostos bruscamente à pressão da superfície marciana sofrem 1d10 de dano; caso sobrevivam ao incidente, precisam testar CON+2 para cada olho para evitarem cegueira, COM para evitar a doença da descompressão (perdendo 1 ponto permanente em DEX ou AGI) e CON-1 para evitar dano aos ouvidos e adquirir o Aprimoramento Negativo Deficiente Físico -1 (quase surdo).

O ar escasso de Marte não propaga o som com a facilidade que a Terra propaga, sendo difícil ouvir qualquer coisa, principalmente com um capacete. A velocidade do som em Marte é de 869 km/h (menor que na Terra) – isso implica em uma penalidade de -2D (ou -12) em Testes e Magia baseados em Som (geofones não sofrem penalidade nenhuma, uma vez que se baseiam em vibrações através de matéria sólida).

O dia solar marciano, chamado pelos cientistas de “sol”, é apenas 37 minutos mais demorado que o dia/sol terrestre. A forma como astronautas podem lidar com isso variará: enquanto alguns preferirão regular as horas para que sejam mais compridas e o sol marciano se encaixe no relógio terrestre (com horas que durariam 61,5 minutos, com cada segundo do relógio 2% mais demorado que o segundo terrestre), ou irão zerar os relógios cada vez que der a meia-noite marciana. A primeira opção é a menos viável, uma vez que qualquer cálculo de física e engenharia precisa da exatidão lógica das medidas terrestres. Já o ano marciano é duas vezes mais longo que o ano terrestre, com 687 dias terrestres, ou 668,6 “sols”.



PARTE 2



criação de personagens para campanhas em Marte

RAÇAS DE MALECANDRA E BARSOOM

Raças originais com regras derivadas do netbook em versão demo Nova Arcádia, de Taliba Almeida.

Primeiro Malecandrano

Custo: 3 pontos.

FR +1 DEX +2 INT +3 WILL +2 CAR +1

Vantagens e Desvantagens: nenhuma.

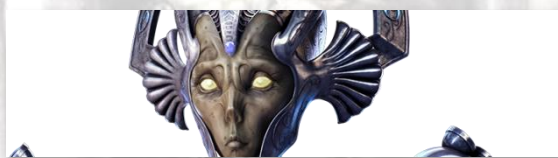


Tocado / Deus Vivo

Custo: 6 pontos.

FR +1 CON -1 DEX +1 AGI -1 INT +3 WILL +3 CAR +3

Vantagens e Desvantagens: Poderes Mágicos (Focus +5, +3 PMs).



Ravormita

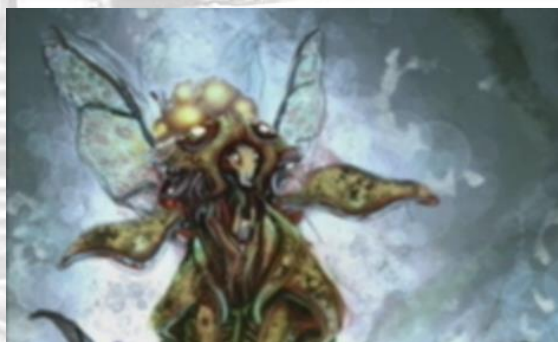
Custo: 3 pontos.

FR +2 CON +1 DEX +1 AGI -2 INT +1 WILL +1 PER +3 CAR -2

Vantagens e Desvantagens: Armas Naturais 1D.

Aprimoramento Exclusivo: Fitopróteses

Este Aprimoramento permitido apenas aos Ravormitas funciona perfeitamente igual ao Aprimoramento Cibernéticos, com a diferença de que o material do qual os implantes são feitos não será circuitos robóticos, mas sim plantas geneticamente modificadas.



Theiikiano

Custo: 8 pontos.

FR +5 CON +6 DEX -1 AGI -4 WILL +3 PER -2 CAR -1

Vantagens e Desvantagens: Não Precisa Comer e Beber, Pele Resistente +8, Tamanho (até 4m).

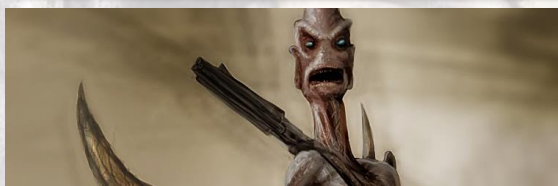


Hesperon

Custo: 7 pontos.

FR -1 CON -3 DEX +2 AGI +3 WILL +4 CAR +4

Vantagens e Desvantagens: Poderes Mágicos (Focus +5, +3 PMs), Tamanho Diminuto, Velocidade Ampliada, Voo.



Zoril

Custo: 6 pontos.

FR -4 CON -3 DEX +4 AGI +5 WILL +3 CAR -2

Vantagens e Desvantagens: Pele Resistente +2, Poderes Mágicos (Focus +3, +2 PMs), Sentidos Aguçados, Visão Noturna.

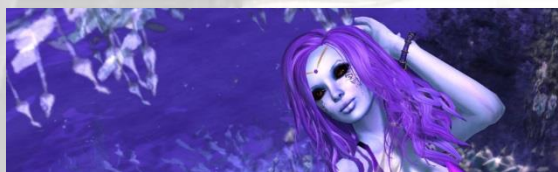


Ladani

Custo: 4 pontos.

FR -1 CON -2 DEX +2 AGI +3 WILL +4 CAR +3

Vantagens e Desvantagens: Poderes Mágicos (Focus +2, +1 PM).



Meio-Faetonteano

Custo: 6 pontos.

FR +6 CON +6 DEX -2 AGI -2 INT -3 CAR -2

Vantagens e Desvantagens: Armas Naturais 3D, Pele Resistente +4, Sentidos Aguçados, Tamanho (até 4m).

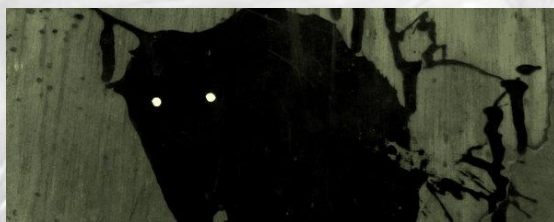


Rhylkosiano

Custo: 6 pontos.

FR -2 CON -2 DEX +3 AGI +5 WILL +1 PER +2 CAR
-4

Vantagens e Desvantagens: Pele Resistente +2,
Regeneração (1 PV/3 horas), Sentidos Aguçados,
Visão Noturna.



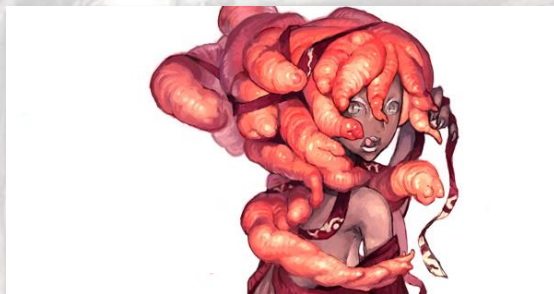
Shambleu

Raça vampírica criada com regras derivadas do livro
Vampiros Mitológicos.

Poderes Vampíricos/Demoníacos Possíveis:

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Plantas
Demoníacas, Controle Mental, Dentes e Boca, Drenar
Energia, Garras, Hechizos, Lamie, Transformação em
Humanos, Transformação em Névoas.

Fraquezas: Barreiras Místicas, Dormir em Solo Natal,
Fogo, Locais Religiosos, Símbolos Religiosos, Sol.



Ilthur

Raça metamórfica criada com regras derivadas do netbook
Metamorfos, de Alex Pina.

Forma Homem-Fera: FR +6 CON +6 DEX +6 AGI +4
INT -4 WILL PER +3 CAR -8

Forma Símio Branco: FR 5D CON 6D DEX 4D AGI
4D INT 1D WILL 2D PER 3D CAR 2D

Poderes Bestiais possíveis: Aspecto do Símio Branco,
Ataques Extras, Aumento de Atributos, Controle de
Animais, Defesas Especiais, Metamorfose, Pele
Resistente, Regeneração, Selvageria, Sentidos
Especiais, Tamanho (apenas na forma Homem-Fera).

Fraquezas: Reação a Estímulos (obrigatória), Fúria
(obrigatório), escolha DOIS entre os seguintes:
Carisma Limitado, Mente Perturbada, Época de
Transformação, Transmissor, Instintividade, Ligação
à Terra.



criação de personagens para campanhas em Marte

CASTAS DE ASTRAS OOSTEGORITAS

Castas com regras derivadas dos livros Anjos: A Cidade de Prata, Jyhad: Guerra Santa e Demônios: A Divina Comédia.

AITHON: Chamados de “Fogo Vermelho”, são os mestres da fé oostegorita. Atuam como sacerdotes e representantes da Vontade Divina, invocando bênçãos e proteções.

Aparência: Geralmente portando máscaras que tornam seus rostos inexpressivos e sem nenhum detalhe para se observar, os Aithon fazem isso na intenção de passar a mensagem de que seu poder não provém deles, mas de seu adorado senhor supremo, o Portador da Luz. Geralmente aparecem com vestimentas muito simples e às vezes até maltrapilhas, de forma a mostrar sua dedicação unicamente à servidão, sem ostentar. Mesmo depois da destruição de seu plano e a redução de seus refúgios nos semiplanos-asteroides, suas vestimentas e a sempre presente máscara se mantém.

Organização: Considerados o ponto de contato mais próximo com o Portador da Luz nos tempos primordiais, os Aithon criaram uma estrutura hierárquica baseada na evolução dos dons místicos de comunicação entre si e diretamente com Lúcifer, dividida em três estratos: Servos (apenas obedecem ordens superiores), Bispos (protegem grandes comunidades e pessoas especiais, através de uma grande quantidade de Servos) e Cardeais (interpretam e decidem em conjunto os rumos da fé oostegorita, repassando suas decisões para os Bispos cumprirem em seus bispados). Em termos de regras, o Nível nos poderes Comunhão ou Sombrati (o que for maior) ditam seu estrato: Nível 1 ou poderes inexistentes equivalem a Servos, Nível 2 ou 3 a Bispos, e a partir de 4 a Cardeais.

Missão: Durante a existência do Palácio de Oostegor, os Aithon tinham sua moradia no próprio Palácio, saindo dele apenas para cumprirem as missões em Oostegor e outros planos de Tiamat, guiando os fieis oostegoritas para que seguissem os planos do Altíssimo, através de aparições esporádicas, sugestões subliminares e comunicação em sonhos. Muitas vezes tinham a incumbência de acompanharem peregrinos e indivíduos especiais em suas jornadas, para protegê-los e lhes fornecer alívio na fé e inspiração para superar os obstáculos. Após a destruição de Oostegor e o desligamento do Portador da Luz com os oostegoritas, os Aithon passaram a atuar de acordo com os ensinamentos de sua “bíblia oostegorita” e os mitos do reencontro com o Sumo Altíssimo, uma entidade mítica que seria na verdade o senhor de toda a região dos Campos de Arbol.

Poderes possíveis: Asas Astrais, Aumento de Atributos, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Dreno, Energização, Feudo, Filho de Marte, Fogo Marciano, Glifo, Lextalionis, Mensageiro Celestial, Regeneração, Simulacro, Sombrati, Telecinésia, Tipharet.



criação de personagens para campanhas em Marte

PHLOGIOS: Conhecidos como “Chamas”, iluminam o caminho das almas até o Paraíso oostegorita, os jardins infinitos à volta do Palácio de Oostegor. São as entidades psicopompas, que incendeiam os cadáveres e capturam as almas, além de protegerem os fieis contra espíritos malignos.

Aparência: Todos os Phlogios se assemelham a espíritos ou gênios feitos inteiramente de chamas, crepitando e bruxuleando o tempo todo como não houvesse matéria física - não há a indicação de que vistam qualquer tipo de vestimenta. Quaisquer detalhes de fisionomia ou de outras partes do corpo são indefiníveis a qualquer outro ser que não seja um Phlogio.

Organização: Os Phlogios não seguem uma estrutura hierárquica muito lógica, baseando-se muito mais na idade do Astra do que em qualquer outro critério para definir quem segue as ordens de quem. Costumam atuar em conjunto com as Harmonias para limparem um local de influências contrárias à sua fé.

Missão: As Chamas são, como toda entidade psicopompa, os coletores das almas dos recém-falecidos e dos espíritos errantes e os condutores de todas estas almas para o paraíso oostegorita. Sua atuação envolve tanto a eliminação dos corpos dos mortos através da combustão espontânea, como a purificação de locais contra energias e substâncias corrompidas também através da esterilização na forma de chamas. Depois da destruição do Palácio de Oostegor, os Phlogios se dividiram entre seus grandes generais Astras donos dos bolsões contidos nos asteroides para auxiliá-los a arrematarem mais almas para seus minúsculos paraísos pessoais.

Poderes possíveis: Asas Astrais, Aumento de Atributos, Bênção, Caminho, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Dreno, Energização, Filho de Marte, Fogo Marciano, Glifo, Passagem Astral, Proteção, Regeneração, Simulacro, Telecinésia.

᠐᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙
᠒᠙᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙
᠙᠙᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙
᠐᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙
᠗᠙᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙
᠙᠙᠕᠗᠒᠓᠗᠙᠙



criação de personagens para campanhas em Marte

KONABOS: Os “Tumultuadores”, sempre em números absurdos, são o exército da fé oostegorita. São gerados diretamente pelos Drakon. De forma muito semelhante às Hordas Infernais, o Konabos é mais de um personagem ao mesmo tempo. O jogador começa com TRÊS personagens (cada um construído com 50 Pontos de Atributos – sendo mínimo de 3 e máximo de 12 em cada Atributo – e 50 Pontos de Perícias). Porém, os Pontos de Atributos e Pontos de Poderes servem para o grupo como um todo. Todos agem dentro de uma única “consciência coletiva”, sendo que podem realizar apenas uma ação por turno (com exceção de Konabos que possuam Ataques Extras, realizando ações equivalentes à quantidade de ataques comprados). Cada Nível acima do primeiro dá ao grupo de Konabos mais dois integrantes, que se juntam à consciência coletiva.

Aparência: Os Konabos possuem formas muito ligadas à guerra e aos fenômenos naturais de Marte e dos outros planos de Tiamat: peles semelhantes a rocha basáltica, chamas no lugar de sangue e pelos, emissão de gases sulfurosos das articulações do corpo, entre outros efeitos. Uma característica que ressalta a “artificialidade” de seus corpos Konabos é a capacidade de geralmente surgirem com tamanhos diminutos (em torno de 1,30m) e irem crescendo em tamanho até alturas que chegam a mais de 5 metros de altura.

Organização: A natureza de “tumultuadores” dos Konabos justifica a total anarquia que se instala em esquadrões formados por Astras desta casta. Entre si, um Konabos só é considerado digno de comandar pela pura força física ou poder divino, e geralmente comandando apenas outros Konabos – qualquer outra casta geralmente assume a liderança sobre Konabos, seres permanentemente desejosos de um líder.

Missão: Quando a necessidade da batalha é vencer pela quantidade, os Konabos são a exata arma utilizada pelos exércitos oostegoritas. Com mentalidades menos estratégicas e poderes mais voltados ao combate direto e a destruição massiva, os Konabos sempre são a primeira força ativada pelos generais Astras em guerras celestiais. Konabos costumam ser aniquilados aos montes durante as batalhas, mas a quantidade incômoda deles costuma atrapalhar os planos dos oponentes e cansá-los para que os “verdadeiros” soldados possam assumir suas posições e derrotar os inimigos dos oostegoritas.

Poderes possíveis: Asas Astrais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Avidan, Camuflagem, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Energização, Filho de Marte, Garras, Glifo, Netzach, Pele Resistente, Pés Especiais, Regeneração, Sangue Ácido, Simulacro, Tamanho, Telecinésia, Templicia.



criação de personagens para campanhas em Marte

PHOBOS e DEIMOS: Os Astras Phobos (“Amedrontadores”) e Deimos (“Os Portadores do Pavor”) trazem a Palavra do Criador e o Olhar do Criador, respectivamente. Juntos, enfrentam os inimigos da fé oostegorita, atuando como guerreiros de elite.

Aparência: Estes Astras quase sempre se parecem com cavaleiros fantasmas, portando armaduras muito ornamentadas e pesadas, mas tendo seu corpo por baixo das armaduras formado apenas por chamas e magma. Os estados emocionais dos Phobos e Deimos são refletidos pela intensidade das chamas e das faíscas que escapam das frestas da armadura, e suas vozes são cavernosas, como se ecoassem de um local longínquo. Enquanto alguns apresentam pernas com peças de armadura tão ornamentadas quanto o restante do corpo, alguns nem mesmo perna possuem, apresentando uma espécie de cauda de fogo fantasmagórico. Dentro de seus elmos não é possível enxergar nenhum detalhe como boca ou olhos, mas seus elmos geralmente possuem contornos brilhantes que indicam onde deveriam estar os olhos.

Organização: Como a casta mais rígida dos Astras, os Phobos e Deimos seguem uma estrita hierarquia baseada em idade, glórias atingidas em missões e habilidade para liderar. Possíveis Perícias que reflitam conhecimentos relacionados (Ciência Militar, Estratégia, Tática, Liderança, Oratória, Manobra Impressionar etc.) podem acelerar a ascensão do Astra dentro das fileiras exigentes dos Phobos e Deimos, um a um dos graus de elevação, que são: Recruta, Soldado, Lanceiro, Sargento-de-Lança, Capitão-de-Esquadrão, Brigadeiro-de-Pavor.

Missão: Fora os Konabos, são os Phobos e Deimos a força militar utilizada para ataques precisos, perseguição a adversários e combate direto com grandes forças de oposição aos oostegoritas. Muitas vezes, a proporção de Phobos e Deimos com Konabos em falanges oostegoritas chega a 1 Phobos ou Deimos para cada 60 Konabos, às vezes ultrapassando enormemente esta proporção. Os Phobos e Deimos são ativados para que o serviço seja realizado com o máximo de precisão e o mínimo de prejuízos para o Astra que os ativou.

Poderes possíveis: Asas Astrais, Aumento de Atributos, Avidan, Bênção, Captare, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Filho de Marte, Glifo, Jihad, Medo e Pavor, Regeneração, Simulacro, Telecinésia, Templicia.

᠎ᠠᠪᠠᠨᠠᠨᠠᠨ
ᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠨᠠᠨᠠᠨ
᠎ᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨ
᠎ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ



criação de personagens para campanhas em Marte

HARMONIA: Astras “Portadores da Harmonia” são aqueles que atuam junto aos oostegoritas vivos, comunicando-se pelos sonhos e inspirando sua cultura. São contrários às tendências bélicas da maioria dos Astras de Oostegor.

Aparência: Os Harmonias foram criados com a aparência humana de Demiurge e do Portador da Luz, ao contrário das outras castas oostegoritas, o que lhes dava benefícios ao se relacionarem com os anjos da Cidade de Prata. Porém, as chamadas características a toda a Orbe de Tiamat ainda fazem parte deles, de modo que labaredas com formatos de asas, coroas, halos, mantos, mandorlas e serpentes que os envolvem fazem parte de sua aparência comum.

Organização: Atuando sempre em nome da diplomacia e da conversão onírica dos oostegoritas, a cadeia de comando de um Harmonia se baseia na abrangência geográfica e planar que o Astra atinge: Conselheiro Local (sobre uma comunidade de pequeno porte, como uma cidade), Conselheiro Regional (um grupo razoável de Conselheiros Locais próximos uns dos outros), Gênio Local (atua como uma espécie de anjo da guarda ou protetor de uma comunidade de pequeno porte, junto ao panteão que domina o local), Conselheiro Intervalar (até quatro Conselheiros Locais, cada um do mesmo espaço geográfico, mas de planos físicos diferentes), Conselheiro Gênico (um grande grupo de Conselheiros Regionais e Intervalares), Gênio Intervalar (atua como uma espécie de cônsul de Oostegor junto a outras cidades divinas e panteões – geralmente uma dúzia de panteões), Alto Conselheiro Orbital (todos os Conselheiros Gênicos de uma Orbe), Grão-Vizir Intervalar (todos os Gênios Intervalares de uma Orbe), Percrutador Aethérico (peregrino do Aether, sem vínculo com nenhuma Orbe), Inspiratorum (Alto Conselheiro Orbital e Grão-Vizir Intervalar da Orbe).

Missão: Os Harmonias são o ponto de equilíbrio entre os Astras e suas naturezas bélicas. Eles acalmam as tropas e inspiram os anjos de Oostegor a pensarem nas melhores soluções e nas saídas mais pacíficas antes da decisão pela destruição completa – por causa deste comportamento, as relações entre Harmonias e Konabos são as mais difíceis. Junto a seres que não sejam Astras, os Harmonias lhes inspiram como as Musas greco-romanas: artistas e filósofos evoluem seus talentos através do contato com Harmonias, o que lhes deixa cada vez mais propensos à conversão para a fé oostegorita. Através dos Conselheiros e dos Gênios (as formas de atuação, explicadas acima em sua Organização), os Harmonias influenciam o desenvolvimento artístico, filosófico e político de certas regiões, ou formam alianças interplanares com outros panteões e seres de planos diferentes de Oostegor.

Poderes possíveis: Asas Astrais, Aumento de Atributos, Bardo, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Feudo, Filho de Marte, Glifo, Passagem Astral, Querubia, Regeneração, Simulacro, Telecinésia, Tipharet.



criação de personagens para campanhas em Marte

DRAKON: Os temidos “Draconianos” são monstruosos dragões de aparência alienígena, que existem apenas para proteger os templos oostegoritas e regurgitam centenas de Konabos quando ameaçados. São os oráculos dos alienígenas (ou seja, dos Anjos da Cidade de Prata).

Aparência: Os Astras de aparência mais alienígena, são serpentes dracônicas que podem atingir vários metros de comprimento, com escamas que muitas vezes se assemelham a rochas basálticas. Suas cabeças apresentam uma bocarra semelhante à de uma lampreia terrestre, repleta de fileiras circulares de presas, junto a olhos insetoídes multifacetados nas laterais da bocarra. Grandes mandíbulas insetoídes circundam a bocarra, deixando os Drakons ainda mais assustadores.

Organização: Não há nenhuma organização ou hierarquia entre os Drakons, uma vez que existe apenas um Drakon para cada templo erguido em nome da fé oostegorita. Todos os Astras subordinados ao respectivo templo devem proteger acima de tudo o Drakon, que aparentemente representa as forças cósmicas que guiam as decisões dos Astras. Os Drakons não são ordens, mas são servidos por todos os Astras e cultistas da fé oostegorita no templo.

Missão: Um Drakon se comunica diretamente com Lúcifer, e suas necessidades e desejos são automaticamente a necessidade e o desejo de Lúcifer naquele momento. Por isso, o Drakon é procurado para oferecer respostas que apenas o altíssimo deus de sua fé poderia responder. Quando surgem batalhas pela religião em algum local onde haja um templo da fé oostegorita, o Drakon é capaz de regurgitar placentas repletas de Konabos, que passam a defender o templo e a trucidar todos os oponentes.

Poderes possíveis: Asas, Asas Astrais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Avidan, Bafo, Bênção, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Drakonia, Energização, Feudo, Filho de Marte, Garras, Glifo, Iluminação, Língua de Chicote, Pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, Regeneração, Sangue Ácido, Simulacro, Sombrati, Tamanho, Telecinésia.

᠐᠕᠗᠒᠓᠐᠕
᠒᠕᠕᠗᠓᠒᠒᠐
᠒᠒᠗ ᠒᠒
᠒᠒᠕᠒᠕



criação de personagens para campanhas em Marte

DEMIR: Enquanto os Astras penetravam em Oostegor e Y'ropah durante as campanhas militares de dominação sob o comando de Lucibel, alguns Astras se apaixonaram pelos mortais que os veneravam ou os temiam, o que gerou uma descendência que não era nem Astra e nem mortal, se classificando numa área intermediária como os Nephalins e Gibborim na Terra. Sua natureza miscigenada lhes dá a liberdade de atuar sem seguir a fé oostegorita, mas todos os Demire são caçados pelos Astras para que o sangue angelical não passe aos descendentes. Todos os descendentes de Demire se tornam também Demire, de maneira que o sangue nunca se dilui com o passar das gerações. Um Demir que consiga se manter longe das perseguições dos Astras tende a ser um grande líder místico e juiz das comunidades onde habita, sendo visto com muito respeito e até temor.

Aparência: O Demir possui a mesma aparência da raça de seu pai ou mãe mortal, com a adição de listras brilhantes em sua pele que lembram sua ligação com as almas flamejantes de seu pai ou mãe Astra. Suas peles costumam ser mais escuras e rachadas que o padrão de sua raça, o que aumenta ainda mais o contraste das listras brilhantes com a pele - cabelos, pelos, barba e olhos (às vezes, unhas também) adquirem o mesmo brilho. Os padrões formados no corpo de um Demir com estas listras serão sempre únicos para cada indivíduo.

Organização: Demire não possuem nenhuma organização a não ser a familiar, onde o Demir mais velho (muitas vezes, o descendente direto do Astra) atua como patriarca ou matriarca da família toda, ditando os rumos de todos os descendentes e atuando quase como um líder autoritário, sempre buscando esconder a natureza do sangue de sua família para a sobrevivência de todos.

Missão: Não há nenhuma missão para um Demir, uma vez que suas existências são um acidente segundo a visão dos Astras. Suas habilidades semelhantes às de seus pais lhes dão grandes oportunidades de atuarem como guardiões de itens importantes, ou mercenários para grupos místicos, mas estas oportunidades não passam de escolhas que cada indivíduo Demir toma.

Poderes possíveis: Asas, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Avidan, Camuflagem, Combate, Filho de Marte, Garras, Netchach, Pele Resistente, Regeneração, Sangue Ácido, Telecinésia, Templia.

᠋᠋᠋᠋᠋ ᠋᠋
᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋
᠋᠋ ᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋
᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋



criação de personagens para campanhas em Marte

VULTHAAR: O caminho da “retidão” dos Astras é o próprio Lucibel em sua época de devoção completa ao Demiurge, de modo que a fé oostegorita não considera a Queda do Portador da Luz em momento algum, mesmo posteriormente quando os Astras viessem a descobrir da sobrevivência de seu mestre após a obliteração de Oostegor. Sendo assim, havia uma outra figura que precisava existir para representar a antítese dos propósitos da fé oostegorita: esta figura veio na forma do poderoso Vulthoom, onipotente governante do plano inferior de Ravormos. Qualquer Astra que se desvie da fé oostegorita a ponto de ser banido do convívio dos outros Astras, ou mesmo se foi corrompido por energias inferiores, pode vir a servir a Vulthoom e atuar segundo suas ordens e estratégias de dominação de toda a Orbe de Tiamat.

Aparência: O Vulthaar mantém basicamente a mesma aparência que tinha antes de se corromper, mantendo os traços de sua casta oostegorita, embora com uma grande diferença: suas chamas passarão a ser eternamente escuras, sejam em tons azulados, arroxeados, amarronzados ou acinzentados. Muitas vezes, suas armaduras terão fungos e plantas de Ravormos crescendo livremente sobre elas.

Organização: A organização dos Vulthaar costuma ser uma versão corrompida e irônica da organização de suas contrapartes puras, para demonstrar o desprezo que passaram a sentir por todos os Astras. Mesmo assim, todos os Vulthaar se tornam organizados entre si principalmente pelo tempo em que já estão corrompidos, e pela proximidade com que suas almas estão de Vulthoom. Todos os grandes líderes Vulthaar habitam uma cidade especial feita de vegetais mortos-vivos em Ravormos.

Missão: Após a corrupção de suas almas, mentes e corpos, os Vulthaar assumem como missão principal auxiliar Vulthoom a conquistar todos os planos físicos, semiplanos, vales espirituais e bolsões da Orbe de Tiamat. Paralelamente a esta grande missão, está sempre o ímpeto por corromper Astras para que se tornem também Vulthaar.

Poderes possíveis: Todos os que sua casta permite, com a adição de Controle de Plantas Demoníacas.

Fraquezas: Barreiras Místicas, Água Corrente, Locais Religiosos, Símbolos Religiosos, Sol.

ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ
ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ
ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ
ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ



criação de personagens para campanhas em Marte

HOMENZINHOS VERDES E GOBLINS

Goblin de Halzazee

Raça original com regras derivadas do netbook em versão demo *Nova Arcádia*, de Taliba Almeida.

Teorizados como descendentes de Gnomos corrompidos por forças tenebritas em Halzazee, nascidos espontaneamente em Halzazee, ou mesmo fabricados por deuses-magos malignos como contingente militar, nenhum dado foi consolidado pelos estudiosos das raças goblinoides. Sua aparência compõe pele verde, baixa estatura (não passando dos 1,30m), menos de cinco dedos nas mãos e pés (com unhas duras, afiadas e sujas), ausência de pelos pelo corpo, corpo magro e aparentemente fraco, orelhas e narizes pontudos e cabeça desproporcionalmente maior que o esperado pela estatura.

A tecnologia e cultura dos Goblins são equivalentes à Idade do Bronze terrestre. São extremamente raros na Terra, geralmente aparecendo como acidente em rituais de contato com a terra das fadas.

Custo: 1 ponto

Modificadores de Atributos: FR-2, DEX+2, CON-2, AGI+2, INT+1, CAR-1

Vantagens e Desvantagens: Armas Naturais (Garras 1D), Tamanho Diminuto, Visão Noturna.



Homenzinho Verde/Kobalus

Raça original com regras derivadas do netbook em versão demo *Nova Arcádia*, de Taliba Almeida.

Nascidos no bolsão arcade de Kobaloias, os Kobaloi são os primeiros goblinoides registrados, cuja descendência derivou os Coblyns, Goblins, Kobolds, Gobelinos e Goborchinds. Há teorias sobre o surgimento de Goblins como descendentes de Gnomos corrompidos por forças tenebritas em Halzazee, mas tais informações não são comprovadas.

Sua aparência é sempre a mesma, mesmo após assumirem a nomenclatura de Marcianos e Homenzinhos Verdes, e renomearem seu bolsão de Marte em vez de Kobaloias: pele verde, baixa estatura (não passando dos 1,30m), menos de cinco dedos nas mãos e pés, antenas insetoides na testa, ausência de pelos pelo corpo, orelhas pontudas e cabeça desproporcionalmente maior que o esperado pela estatura.

Antes da invasão a Kobaloias, a tecnologia e cultura do bolsão era puramente da Idade do Bronze. Após a invasão, a tecnologia deu um salto imensurável, alcançando capacidades de maquinário futurista que nem mesmo os planos físicos já alcançaram.

Custo: 1 ponto

Modificadores de Atributos: FR-2, DEX+2, CON-2, AGI+2, INT+1, CAR-1

Vantagens e Desvantagens: Antenas, Tamanho Diminuto, Visão Noturna.



criação de personagens para campanhas em Marte

Piloto de Tripod

Kit permitido unicamente para Homenzinhos Verdes.

Entre os Homenzinhos Verdes do Marte árcade, existe uma espécie de elite militar que pilota os temíveis tripods, as máquinas de guerra parecidas com altos cefalópodes que andam sobre a terra, com diversos tentáculos metálicos e armas de feixe. Na verdade, os pilotos de tripods atuam diretamente sob as ordens do olympico Marte, defendendo seu bolsão de origem e realizando as constantes invasões a Londinum, Germania, Big Apple e Desenholândia.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Feixe (Escolha 2 Subgrupos 30/0), Artífice (Mecânico 20%), Ciências Alternativas (Arcádia 40%, Viagem Astral 20%), Computação (Escolha 3 Subgrupos 40%), Condução (Tripod 50%), Engenharia (Escolha um Subgrupo 30%), Escutar 20%, Rastrear (Escolha um Subgrupo 20%), Sobrevivência (Aether 20%, Brumas árcades 30%, outro Subgrupo 20%).

Aprimoramentos: Patrono 2 (Apostolado), Pontos Heroicos 4.

Pontos Heroicos: 4 por nível.



Investigador de Homenzinhos Verdes

Surgidos na Idade Média sob a nomenclatura de Koboldjageren (singular Koboldjager), os Caçadores de Goblins e Kobolds eram uma força especial da Inquisição Alemã especializada na procura e captura de goblinoides, incluindo Goblins, Kobolds e Kobaloi. Grandes clareiras nas florestas escandinavas eram suas principais áreas de atuação, de onde seres árcades surgiam com mais probabilidade.

Depois da nova mentalidade humana sobre a crença na vida extraterrestre e a mudança de identidade dos Kobaloi para Homenzinhos Verdes, a quase extinta função de Koboldjageren foi substituída por uma versão mais moderna, a dos Investigadores de Homenzinhos Verdes, geralmente sob o comando de agências de inteligência e investigação. Por causa desta quebra de gerações entre os Koboldjageren e os Investigadores, os atuais especialistas em homenzinhos verdes ainda têm dificuldade em compreender que o planeta Marte destes Homenzinhos Verdes é na verdade um bolsão árcade e não o verdadeiro planeta Marte.

Koboldjager

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências Alternativas (Arcádia 10%, Goblinoides 20%, Ocultismo 20%), Herbalismo 40%, Investigação/Pesquisa 30%, Manipulação (Lábia 30%, Liderança 20%), Legislação 25%, Ler e Escrever (idioma nativo 30%), Medicina (Primeiros Socorros 40%), Religião 50%.

Aprimoramentos: Patrono 2 (Inquisição Bavária), Pontos Heroicos 4.

Pontos Heroicos: 4 por nível.



Investigador de Homenzinhos Verdes Moderno

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas 50%), Artes Marciais (escolha um Subgrupo 25/25), Ciências (Direito e Jurisprudência 20%, Psicologia 30%), Ciências Alternativas (Oculto 30%, Ufologia 40%), Computação (escolha dois Subgrupos 25%), Condução (Automóveis 20%), Investigação/Pesquisa 50%, Manha 20%, Manipulação (Lábia 30%), Negociação (Burocracia 30%), Sobrevivência (escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Patrono 2 (Colégio Invisível), Pontos Heroicos 4.

Pontos Heroicos: 4 por nível.

criação de personagens para campanhas em Marte

VISITANTES ESPACIAIS

Dragão de Ametista

Raça original com regras derivadas do netbook *Dragões: Reis Caídos*.

Depois que Kolifaroe partiu da Orbe de Tiamat, nada mais se soube dele por Éons. Apenas no limiar de eventos cataclísmicos que marcaram a mudança do milênio e até mesmo o Giro da Roda em Satânia é que se soube que Kolifaroe obteve sucesso na busca pelo Dragão dos Éons – porém, ele não repassou tal conhecimento a mais nenhum descendente. Com o passar de tantos Éons e sua busca incessante pelo Dragão dos Éons, o Dragão Primordial Kolifaroe acabou por gerar uma raça descendente que tinha um vínculo inusitado com o espaço sideral e com o ambiente aethérico. Esta nova raça dracônica foi chamada de Dragões Púrpura ou, dentro dos nomes de gemas que os dragões do último éon assumiram, Dragões Ametista. Esta raça apenas foi revelada ao voltar à Terra dentro da aetheronave Vimana de Kolifaroe.

Escala Épica 2

Poderes Possíveis: Aethernáutica, Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Cauda, Chifre, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Duankou, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho, Telecinésia, Território e Teurgia.

Fraquezas: Fúria, Avareza, Suscetibilidade a Elemento (Vazio ou Vácuo) e 2 Fraquezas à escolha do Jogador. (caso o Caminho Metamagia não esteja sendo usado sob a interpretação oriental de Vazio e o Vácuo não seja considerado propriamente um “Elemento”, então esta Fraqueza é ignorada e o Jogador precisará escolher mais uma no lugar de Suscetibilidade a Elemento [Vazio ou Vácuo].)

Aetheronauta

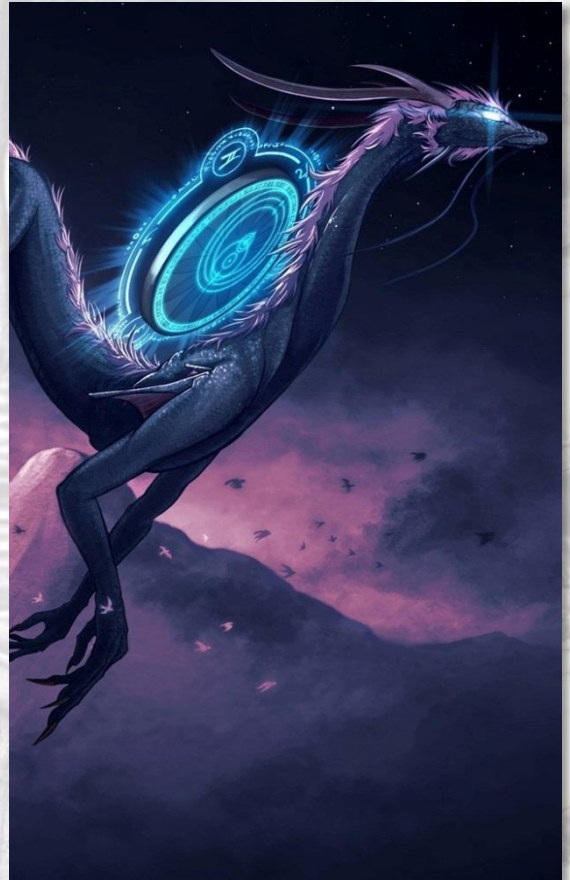
Certas criaturas dos Campos de Arbol atingem tamanho desenvolvimento tecnomágico e nos estudos do Aether que se tornam capazes de singrar o vácuo aetherita entre as Orbes, visitando outras Orbes, planos, semiplanos e bolsões de naturezas totalmente alienígenas aos conhecimentos destes aetheronautas. Porém, feitiços de proteção a todos os tipos possíveis de eventualidades podem nunca ser suficientes quando se chega em um lugar que pode quebrar todas as regras conhecidas...

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Feixe (Escolha 2 Subgrupos 30/0), Camuflagem 20%, Ciências Alternativas (Aether 30%, Roda dos Mundos 20%, Tecnomagia 20%, Teoria da Magia 20%, Viagem Astral 40%), Condução (Aetheronave 30%), Engenharia (Escolha um Subgrupo 30%), Escutar 20%, Esportes (Escolha dois Subgrupos 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Escolha um Subgrupo 20%), Rastreo (Escolha um Subgrupo 20%), Sobrevivência (Aether 40%, outro Subgrupo 20%).

Aprimoramentos: Itens Mágicos 2, Pontos Heroicos 4.

Pontos Heroicos: 4 por nível.



Astronauta

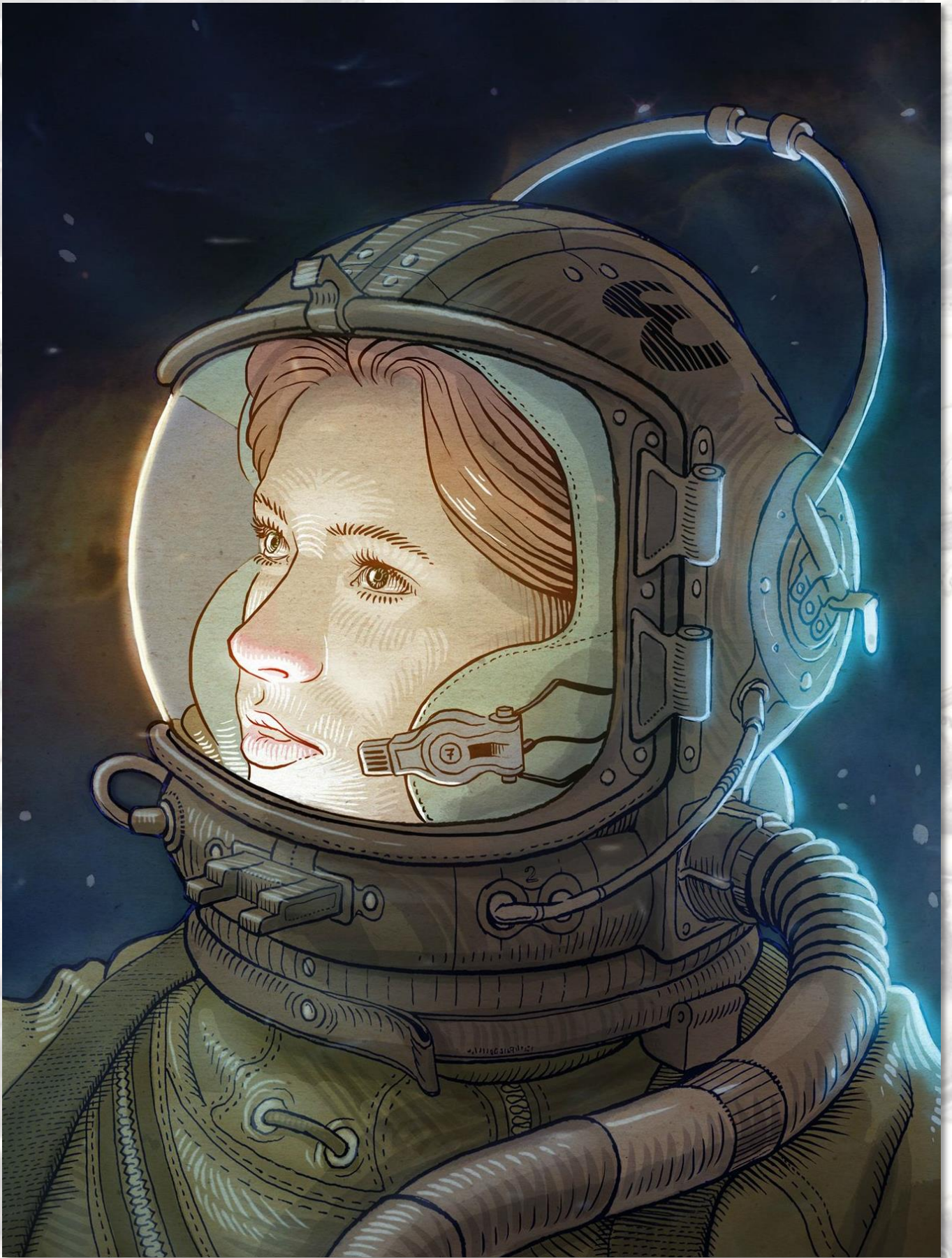
Praticamente todos os países da Terra possuem agências espaciais que observam o espaço sideral e enviam missões tripuladas e não-tripuladas à órbita terrestre, à Lua e todos os astros que preenchem o Sistema Solar. As missões tripuladas exigem especialistas altamente treinados e preparados para os rigores que alterações radicais de aceleração ambiental, composição da atmosfera e outros fatores da sobrevivência humana em ambiente orbital ou extraterrestre. Os astronautas cumprem todas estas exigências, se aventurando onde nenhum homem do plano físico jamais esteve – até onde se sabe.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 360 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 30/0), Artífice (Mecânico 20%), Ciências (Astronomia 40%, Física 40%, Planetologia 20%), Computação (Escolha 3 Subgrupos 40%), Condução (Espaçonave OU Veículo de Exploração 30%), Engenharia (Escolha um Subgrupo 30%), Escutar 20%, Esportes (Queda Livre 40%, escolha um Subgrupo 30%), Manipulação (Escolha um Subgrupo 20%), Rastreo (Escolha um Subgrupo 20%), Sobrevivência (Deriva Orbital 30%, outro Subgrupo 20%).

Aprimoramentos: Patrono 2 (Agência Espacial), Pontos Heroicos 3, Saúde de Ferro 1.

Pontos Heroicos: 3 por nível.



criação de personagens para campanhas em Marte

APRIMORAMENTOS

Obs: Aprimoramentos Astrológicos não permitem que se tenha o mesmo astro mais de uma vez – caso o tenha como Ascendente, não poderá tê-lo como Descendente e nem no Zênite. Pode-se comprar quantos Aprimoramentos Astrológicos o Narrador permitir, desde que não violem a regra da frase anterior.

Marte Ascendente (3 pontos): Seu temperamento é feroz, e guerrear é o que lhe agrada. Você tem a aparência majestosa de um nobre cavaleiro, com olhos que brilham como chamas. Como efeito, todos os seus Testes e Disputas para ataques (nunca defesas) recebem sempre um bônus de +10%.

Marte no Zênite (2 pontos): Seu temperamento é muito difícil de se lidar, uma vez que se enfurece muito fácil e perde facilmente o controle de si em batalhas. Seus Testes e Disputas envolvendo FR recebem sempre um bônus de +15% e recebe automaticamente IP + 1 por sentir menos dor e seu corpo ser mais resistente a ferimentos.

Marte Descendente (-3 pontos): Você tem sentimentos de raiva e indignação reprimidos, tendo grandes dificuldades em expressar o que o irrita. Assim, não consegue lidar bem com conflitos de qualquer natureza. Em combate, todos os seus Testes e Disputas recebem uma penalidade de -10%.

Ceres Ascendente (2 pontos): Tudo o que você se esforça por conseguir adquire grandes chances de sucesso, e seu comportamento reflete essa postura decidida rumo ao sucesso. Seus Testes e Disputas envolvendo WILL recebem sempre bônus de +10% quando envolverem obstáculos ou dúvidas para o alcance do sucesso (incluindo tentativas de controle mental por outras criaturas).

Ceres no Zênite (1 ponto): Você é uma pessoa muito decidida e de imaginação fértil, focada no atingimento dos objetivos e na busca de soluções onde parecem não existir. Todas as Perícias de Ciências e Artes recebem bônus de +5%, e todas as dificuldades de criar algo novo através de INT são baixadas em 1 (Muito Difícil para Difícil, Difícil para Normal, Normal para Fácil, Fácil para Muito Fácil, Muito Fácil para acerto automático).

Ceres Descendente (-1 ponto): Sua mente não é bem-resolvida com relação à vontade de ser uma pessoa bem-sucedida, sendo constantemente tomada por sentimentos de dúvida, insegurança, pessimismo e confusão. Quaisquer testes de outras criaturas para convencê-lo ou enganá-lo recebem bônus de +15%.

Pallas Ascendente (3 pontos): A estratégia é sua marca registrada, e tudo o que você faz consegue ter consequências exatamente como você previa, como um efeito dominó sempre preciso e eficaz. Na elaboração de qualquer plano (em combate, em negócios, em jogos, em relações interpessoais, na política), você sempre recebe +15% nos Testes de INT.

Pallas no Zênite (2 pontos): Seu senso de justiça e sua sabedoria são extremamente apurados, garantindo um posto sempre respeitoso entre seus companheiros pelas sugestões e decisões justas.

Quaisquer Testes de Atributos Mentais (INT, WILL, PER, CAR) recebem bônus de +10% quando você estiver analisando uma situação.

Pallas Descendente (-1 ponto): Sempre que você se envolve em questões interpessoais, as coisas tendem a piorar: discussões se tornam brigas, desconfianças se tornam ofensas declaradas, disputas se tornam guerras – você simplesmente não sabe agir com justiça ou sabedoria. Todas as Perícias de Manipulação e Negociação recebem uma penalidade de -10%, e qualquer falha se torna uma provocação ofensiva aos outros envolvidos.

Juno Ascendente (3 pontos): Sua liderança é muito respeitada, mesmo que seja sempre com tanta rigidez – mesmo assim, esta liderança é admirável e frutífera. Você pode comprar os Aprimoramentos de Contatos e Aliados com o desconto de 1 ponto (por exemplo, o nível 4 pode ser comprado como se fosse o nível 3), e seus Testes de Perícias de Manipulação recebem +15%; para as Perícias Liderança e Oratória, todas as dificuldades são baixadas em 1 (Muito Difícil para Difícil, Difícil para Normal, Normal para Fácil, Fácil para Muito Fácil, Muito Fácil para acerto automático).

Juno no Zênite (1 ponto): Você é um defensor ferrenho do compromisso e da honra, e consegue não apenas inspirar como denunciar quem falha nestes quesitos. Recebe bônus de +15% em Testes envolvendo detecções de mentiras, fraudes, ações antiéticas e quebras de acordos e contratos, bem como Testes de Liderança e Oratória.

Juno Descendente (-2 pontos): Você não consegue manter sua honra imaculada, sempre realizando algo que traia a confiança de alguém, o que constantemente o faz perder parceiros e amigos. Todas as dificuldades ligadas a manter um acordo ou algo combinado são aumentadas em 1 (Muito Fácil para Fácil, Fácil para Normal, Normal para Difícil, Difícil para Muito Difícil, Muito Difícil para erro automático).

Vesta Ascendente (2 pontos): Você é um verdadeiro guardião, que pode ser de um tesouro, de um lugar físico, de uma cidade, de um povo, ou qualquer outra coisa que você acredite como válida para dar a vida em sua defesa. Qualquer Teste envolvendo a necessidade de defender a causa assumida contra ameaças e adversidades recebe bônus de +15%.

Vesta no Zênite (1 ponto): Seu entendimento sobre os interesses e hábitos de seus companheiros (ou colegas, parceiros, familiares, conterrâneos etc.) o tornam um perfeito representante como político, arauto, porta-voz, paladino, ativista, etc. Todos os Testes de Manipulação e Negociação em busca da defesa de interesses coletivos recebe bônus de +10%.

Vesta Descendente (-1 ponto): Seu nível de egoísmo o torna um ser desprovido de ideologia ou de empatia pelos outros – suas ações visam apenas o bem próprio. Todas as ações que o exponham a qualquer risco em prol de outras criaturas são realizadas com penalidade de -15%.

criação de personagens para campanhas em Marte

Hígia Ascendente (2 pontos): Seu destino é cuidar da saúde dos outros seres vivos, e você nasceu com o dom para isso. Quaisquer Perícias de Medicina ou semelhantes (Biologia, Veterinária, Zoologia, Botânica etc.) recebem bônus de +10%, ao realizar Testes para curar ferimentos ou moléstias, os efeitos são dobrados em caso de sucesso (triplicados em acertos críticos).

Hígia no Zênite (1 ponto): Você possui uma saúde de ferro atingida através de práticas saudáveis ligadas a higiene, alimentação e atividades físicas. Quaisquer Testes ligados a FR e CON são realizados com bônus de +10%. Apenas doenças com altíssima taxa de contágio conseguem infectar você.

Hígia Descendente (-1 ponto): Seus hábitos tendem a ser insalubres, mesmo que você não se dê conta: não toma banhos frequentes e/ou com o asseio suficiente, acumula comidas e bebidas que facilmente perecem, permite que sua moradia e objetos atraiam focos de doenças etc. Para qualquer infecção ou doença, seu corpo é encarado como FR 8 e CON 6, agindo de formas mais prejudiciais que em outras criaturas.

Phobos Ascendente (1 ponto): Seu comportamento é mais agitado e tende a ser impulsivo quase o tempo todo, garantindo mais agilidade e confiança nas ações. Isso significa bônus de +5% em Testes envolvendo Iniciativa e para o primeiro ataque em qualquer situação de combate. *Este Aprimoramento só pode ser comprado se você já tiver o Aprimoramento Marte Ascendente.*

Phobos Descendente (-1 ponto): Falta impulso decidido em você, o que o impede de agir e reagir rapidamente: recebe -5% em quaisquer Testes envolvendo AGI e Iniciativa. *Este Aprimoramento só pode ser comprado se você já tiver o Aprimoramento Marte Descendente.*

Deimos Ascendente (1 ponto): Seu comportamento é mais contemplativo e tende a ser ponderado quase o tempo todo, garantindo mais precisão e sabedoria nas ações. Isso significa bônus de +5% em Testes envolvendo INT e para qualquer formação de estratégia ou esforço por tomada de decisões. *Este Aprimoramento só pode ser comprado se você já tiver o Aprimoramento Marte Ascendente.*

Deimos Descendente (-1 ponto): Falta pensamento estruturado em você, o que o impede de agir e reagir com sabedoria: recebe -5% em quaisquer Testes envolvendo INT. *Este Aprimoramento só pode ser comprado se você já tiver o Aprimoramento Marte Descendente.*

Servo de Ares-Marte (2 pontos): O Daimon ou Malak tem como entidade protetora o olimpico Marte, ou Ares anteriormente. No caso dos Malaks, existe uma forma de apadrinhamento por parte de Marte que lhes permite serem treinados por ele e mesmo assim seguirem as ordens dos comandantes dos Jardins de Allah. Além do acesso aos Campos de Marte (sob segunda permissão por parte do Conselho da Cidade de Prata) e ao plano de Barsoom na Arcádia, o Servo de Ares-Marte pode comprar os poderes Filho de Marte e Fogo Marciano. *Este Aprimoramento só pode ser comprado por Daimons de qualquer origem, Malaks ligados ao Bahrein, ou Barsoomianos.*

PODERES ORIGINAIS

AETHERNÁUTICA (Dragões Ametista - leia o netbook Dragões: Reis Caídos)

Nível 1: *Vacuofilia.* O Dragão Ametista se adapta ao vácuo espacial, podendo respirar perfeitamente neste ambiente. O Dragão também se torna capaz de escutar e se comunicar perfeitamente enquanto no vácuo, através de emissão e recepção taquiônica.

Nível 2: *Blindagem Espacial.* As escamas do Dragão assumem uma coloração luminosa ultravioleta (ou de luz negra), se tornando adaptadas para resistirem às mais intensas pressões gravitacionais, podendo penetrar em atmosferas de altíssimas pressões sem sofrer qualquer dano ou redutor. Dessa forma, para cada nível atingido em Aethernáutica, ele receberá um bônus de +10% em seus Testes baseados em AGI, desde que esteja no vácuo espacial ou na exosfera. O Dragão recebe 1 de IP contra qualquer ataque baseado em energias cósmicas e o vácuo, bem como 1D de proteção contra qualquer efeito danoso causado pelos Elementos Vazio (Metamagia) e Vácuo (Ar+Trevas) para cada nível de Aethernáutica.

Nível 3: *Propagação no Vácuo.* O Dragão Ametista se torna capaz de utilizar a matéria escura e a energia escura para propagar seus ataques, se tornando capaz de atingir oponentes à distância, mesmo com ataques que necessitariam de contato direto. Além dos Testes necessários para o ataque, o Dragão realiza um teste adicional de WILL, e caso passe, o ataque se propaga pelo vácuo até atingir seu alvo, que pode estar a até 3d6 metros de distância.

Nível 3: *Melanogerador.* Os Dragões Ametista se tornaram capazes de produzir energia escura a partir de seu próprio corpo, podendo assim se defender mesmo quando em terra, água ou outro local que não o vácuo espacial. O Dragão se concentra por 1d6 rodadas e então passa a expelir 1d6 m3 de energia escura por turno através de suas escamas. O Dragão pode se manter conjurando energia escura enquanto sua concentração não for quebrada.

Nível 4: *Conjuração Aethérica.* O Dragão Ametista é capaz de abrir um portal para o Aether e de lá conjurar um número de Aether Spirits equivalente à sua WILL. Os Aether Spirits assim conjurados não estarão sob domínio do Dragão, de forma que este precisa barganhar por favores ou então dominá-los utilizando o Caminho Secundário Spiritum+ Metamagia. Os Aether Spirits são espíritos livres do Aether que possuem Atributos em 4D e atacam com garras e armas de trevas que causam 2d6 de dano ignorando o IP da vítima.

Nível 4: *Vibração Aethérica.* O corpo do Dragão possui uma semi-intangibilidade natural que pode ser ativada de forma a defender o Dragão de ataques. A pele e a carne do Dragão se tornam menos densas ao serem atingidas por ataques físicos de forma a absorverem o impacto, diminuindo o dano recebido. Toda vez que o Dragão receber um golpe físico, este faz um teste de WILL e, caso seja bem-sucedido, previne 1d6 pontos de dano que seriam causados pelo ataque.

criação de personagens para campanhas em Marte

Nível 5: Manipulação Aethérica. O Dragão Ametista passa a ser capaz de transformar parte de seu corpo em energia escura. Esse poder ocorre de forma semelhante a uma transformação elemental, porém transmuta um membro ou uma parte do tronco do Dragão em energia negra. O Dragão pode utilizar esse poder para agarrar objetos atrás de grades ou até mesmo em um membro que tenha sido decepado, podendo solidificá-lo novamente no lugar (esse poder não regenera os PVs perdidos, apenas evita a perda do membro amputado). Caso tenha um acerto crítico em um teste de PER, o Dragão pode utilizar esse poder para negar um ataque físico feito contra ele, intangibilizando a parte do seu corpo onde o ataque acertaria.

Nível 6: Travessia Aethérica. O Dragão Ametista se torna capaz de atravessar grandes distâncias através do vácuo espacial e do Aether. O Dragão pode gerar buracos-de-minhoca espontâneos quando no vácuo espacial ou no Aether e se deslocar para qualquer outro ponto no vácuo espacial ou Aether que esteja conectado ao ponto inicial da travessia, em questão de segundos. Dragões mais experientes conseguem inclusive se deslocar pela extensão de vários anos-luz, desde que sempre no ambiente do vácuo espacial ou Aether. O Dragão passa uma rodada se concentrando e uma segunda rodada penetrando no buraco-de-minhoca, processo após o qual imediatamente ele começa a surgir no outro extremo. Caso o processo de concentração ou de penetração no buraco-de-minhoca seja interrompido, o transporte não é realizado, tornando muito difícil o uso desse poder durante um combate.

Nível 7: Draco aetheris. O Dragão se torna totalmente feito de energia escura, assumindo uma forma semelhante à de um aetherita. O Dragão possui total controle sobre a energia em que seu corpo se transformou, sendo capaz de atravessar frestas, infiltrar-se em solo permeável, alterar sua forma de modo a simular uma silhueta humana ou de outra criatura, dentre outros feitos possíveis apenas a uma criatura de corpo maleável. Em sua forma aethérica, o Dragão Ametista se torna completamente imune a ataques físicos, e passa a receber apenas metade do dano por ataques mágicos. Nessa forma, o Dragão se torna capaz de conjurar suas magias dos Caminhos Vazio e Vácuo como magias espontâneas, além de pagar apenas metade dos PMs necessários para lançá-las. O Dragão pode desfazer e recriar seu corpo quantas vezes for necessário, e passa a regenerar 2 PVs por rodada enquanto estiver no vácuo espacial ou no Aether.

ASPECTO DO SÍMIO BRANCO (Ilthur)

Nível 1. Primitivismo. O Ilthur adquire traços físicos semelhantes aos de uma primata branco, suas pernas se modificam podendo se deslocar com facilidade por praticamente qualquer terreno.

Nível 2. Primatocéfalo. Permite metamorfosear a cabeça do personagem em um híbrido de sua raça e um símio branco. O Ilthur pode prender uma vítima com sua boca, recebendo um bônus de +4 na FR. Sua mordida causa 2d6 + bônus de FR, e recebe PER+6.

Nível 3. Pelagem. Uma pelagem espessa envolve o corpo do Ilthur, não apenas o protegendo dos efeitos do clima como também evitando machucados. Em termos de jogo, o IP do personagem aumenta em 3 pontos e ele não sofre efeitos adversos do clima como frio, calor etc.

Nível 4: Carnificina. Assim como os símios brancos, a mentalidade do Ilthur será frágil com relação a estímulos de carnificina e alimentação farta, forçando-o a um estado de fúria incontrolável.

Qualquer possibilidade de uma batalha sangrenta ou de matança de seres inferiores exigirá um teste Muito Difícil de WILL para não entrar em fúria - neste estado alterado, receberá bônus de +4 nos quatro Atributos Físicos, e só voltará ao normal caso seja imobilizado, levado à metade de seus PVs, ou não sobrar nenhum ser vivo (além de plantas) ao alcance de seus cinco sentidos.

Nível 4: Novos Membros. Na região lateral do corpo onde terminariam as costelas do Ilthur surge um par de braços. Tais braços têm o mesmo comprimento que os braços originais do personagem e podem ser usados tanto como braços para manipular objetos (exigindo o Aprimoramento Ambidestria para utilizar em conjunto com os braços originais) como para auxiliar a caminhada quadrúpede. Seus seis membros passam a ser capazes de escalar estruturas verticais e de cabeça para baixo sem dificuldades.

CONTROLE DE PLANTAS DEMONÍACAS (Shambleau, Vulthaar)

Nível 1: Conhecimento da Língua das Plantas. Permite ao Shambleau se comunicar telepaticamente com qualquer planta originária ou híbrida do plano de Ravormos, fazendo com que estes entendam o que o Shambleau quer. Não faz com que as plantas o obedeçam.

Nível 1: Controle de Orquídeas de Ravormos. Pode comandar telepaticamente algumas dezenas de orquídeas de Ravormos, uma espécie vegetal que se desloca com suas raízes móveis e toda a estrutura é coberta por pétalas resistentes de diversas cores. As orquídeas obedecem a todas as ordens dadas pelo Shambleau, a não ser que estas impliquem em suicídio ou perigo iminente a elas.

Orquídea de Ravormos

FR 01, CON 01, DEX 0, AGI 12, INT 01, WILL01, PER 08-12, CAR 00.

Ataques [1], IP 0, 1 PV.

Espinhas 25% dano 1d2 (com 10% de chance de envenenar com hemotoxina).

᠋᠋᠋᠋᠋᠋
᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋
᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋᠋

criação de personagens para campanhas em Marte

Nível 2: *Controle de Arbustos Predadores de Ravormos.* O Shambleau pode comandar até dois arbustos predadores de Ravormos, uma espécie vegetal que se desloca com grande velocidade através de seus galhos e raízes, com estrutura coberta por folhas resistentes e longos espinhos, e que se alimenta de sangue de animais. Os arbustos predadores obedecerão cegamente aos comandos do Shambleau.

Arbusto Predador

FR 25, CON 22, DEX 05, AGI 20, INT 03, WILL 05, PER 25, CAR 03.

#Ataques [2], IP 0, 28 PVs.

Bocarra de Espinhos 50/0, dano 1d6+4.

Espinhos 60/0, dano 1d6.

Nível 2: *Predatismo.* Permite ao Shambleau ampliar as características naturais de um arbusto predador de Ravormos de maneira a deixá-las mais assustadoras.

A planta adquire espinhos mais compridos, folhas tremulantes e de sons sinistros, recebendo +5 PVs, +20/20 para ataque/defesa e +2 para dano enquanto o Shambleau mantiver sua concentração. Até 1 arbusto predador para cada 25 anos de pós-vida pode ser comandado.

Nível 3: *Polinização Maldita.* Comanda uma praga carregada por pólenes que atacam uma pequena comunidade.

Nível 3: *Controle Total.* Permite ao Shambleau entrar em transe e possuir um arbusto predador. O controle se mantém enquanto o Shambleau estiver concentrado.

DRAKONIA (Drakon)

Este Poder pode ser ativado segundo a descrição em seus níveis ou, em momentos de emergência e grandes riscos à sobrevivência, ativado através do gasto de PVs equivalentes ao nível – PVs que não podem ser Regenerados com nenhum Poder. Poucos minutos depois do casulo expelido, os Konabos rompem a membrana e se posicionam para defender o Drakon e/ou o templo. Os Konabos não são controlados mentalmente pelo Drakon que os criou, agindo independentemente.

Nível 1: *Recrutadas Konabos.* Uma vez por mês, o Drakon pode expelir de sua boca um grande casulo composto por três Konabos, cada um deles com 1D em todos os Atributos, 30 Pontos de Perícias, IP 0, 5 Pontos de Aprimoramentos e 2 Pontos de Poderes.

Nível 2: *Iniciados.* Uma vez por mês: casulo com quatro Konabos (Atributos 1D, 40 Pontos de Perícias, IP 0, 5 Pontos de Aprimoramentos, 3 Pontos de Poderes).

Nível 3: *Esquadrão Primário.* Uma vez por mês: casulo com cinco Konabos (Atributos 2D, 50 Pontos de Perícias, IP 1, 5 Pontos de Aprimoramentos, 5 Pontos de Poderes). Uma vez por quinzena: Recrutadas Konabos (nível 1).

Nível 4: *Esquadrão Aprimorado.* Uma vez por mês: casulo com seis Konabos (Atributos 2D, 60 Pontos de Perícias, IP 2, 5 Pontos de Aprimoramentos, 6 Pontos de Poderes). Uma vez por quinzena: Iniciados (nível 2). Uma vez por semana: Recrutadas Konabos (nível 1).

Nível 5: *Esquadrão de Elite.* Uma vez por mês: casulo com sete Konabos (Atributos 3D, 70 Pontos de Perícias, IP 3, 5 Pontos de Aprimoramentos, 7 Pontos de Poderes – pelo menos um destes pontos gasto com Tamanho). Uma vez por quinzena: Esquadrão Primário (nível 3). Uma vez por semana: Iniciados (nível 2). Uma vez a cada 4 dias: Recrutadas Konabos (nível 1).

Nível 6: *Hoplitas Konabos.* Uma vez por mês: casulo com sete Konabos (Atributos 3D+3, 90 Pontos de Perícias, IP 5, 6 Pontos de Aprimoramentos, 9 Pontos de Poderes – pelo menos dois destes pontos gastos com Tamanho). Uma vez por quinzena: Esquadrão Aprimorado (nível 4). Uma vez por semana: Esquadrão Primário (nível 3). Uma vez a cada 4 dias: Iniciados (nível 2). Uma vez por dia: Recrutadas Konabos (nível 1).

Nível 7: *Centuriões Konabos.* Uma vez por mês: casulo com sete Konabos (Atributos 4D+3, 120 Pontos de Perícias, IP 6, 7 Pontos de Aprimoramentos, 11 Pontos de Poderes – pelo menos três destes pontos gastos com Tamanho). Uma vez por quinzena: Esquadrão de Elite (nível 5). Uma vez por semana: Esquadrão Aprimorado (nível 4). Uma vez a cada 4 dias: Esquadrão Primário (nível 3). Uma vez por dia: Iniciados (nível 2) e Recrutadas Konabos (nível 1).

FILHO DE MARTE (Anjos, Elehim, Astras, Daimons, Dragões Ametista)

Nível 1: *Prontidão.* O ambiente hostil de Marte despertou no paradisiano / oostegorita / Ametista uma percepção muito avançada sobre a aproximação de qualquer que seja o perigo. Em termos de regras, o Anjo / Dragão nunca é surpreendido (nunca recebe redutores por ser atacado de surpresa) e ainda está sempre preparado para um possível combate (recebe um bônus de 10% em jogadas de Iniciativa).

Nível 2: *Fogo.* O elemento Fogo percorre a essência do paradisiano / oostegorita / Ametista. Seu simples toque pode incendiar materiais inflamáveis, o ambiente à volta aumenta 5°C a cada rodada em que ele luta, e todo ataque sofrido expõe uma chama que causa 2d6 pontos de dano.

Nível 3: *Ferro.* O elemento Ferro (e o Aço) faz parte da essência alquímica do paradisiano / oostegorita / Ametista, tornando-o imune ao dano vindo de armas feitas com o Ferro e o Aço (bronze, chumbo, madeira e qualquer outro material ferem normalmente). Porém, efeitos mágicos do Caminho Terra o afetam quando lidarem com metais (enquanto o Caminho oriental Metal o afeta com intensidade máxima), como se os “ossos” do paradisiano / oostegorita fossem de metal.

Nível 3: *Luta.* Filhos de Marte são treinados especificamente para o combate direto, e isto é refletido por seu dom em analisar um combate de uma forma analítica, quase “artística”. Assim, os Filhos de Marte detectam fraquezas nos oponentes a partir de seus movimentos (com um Teste Difícil de PER) e aprendem a enfrentar melhor seu inimigo enquanto o enfrentam (recebe um bônus de 5% nas Perícias de combate a cada 4 rodadas de combate contra o mesmo inimigo).

criação de personagens para campanhas em Marte

Nível 4: Violência. O Filho de Marte, por vezes, perde a percepção da realidade e cede aos impulsos primitivos violentos. Para cada golpe que ele causa ou sofre, ele recebe 5% nas Perícias de combate que se acumulam. Porém, cada golpe causado ou recebido gera satisfação ao Filho de Marte, que não consegue parar de combater (a cada golpe, ele recebe um redutor de 5% para testes de WILL para acalmar-se e interromper o combate; quando o redutor chegar a -70%, o Filho de Marte só irá parar de atacar quando não restar mais nenhum ser vivo à vista).

Nível 5: Vitória. A aura de vencedor do Filho de Marte é uma característica que o torna temido por todos os oponentes. O paradisiano / oostegorita / Ametista recebe +30% em Liderança, e garante um bônus de 10% em todas as Perícias de combate para seus soldados subordinados. Quando entra em combate, as “forças cósmicas” conspiram para sua vitória: pequenos acontecimentos facilitam os ataques do Filho de Marte ou dificultam os ataques do oponente (tropeços, objetos derrubados, sustos etc.). Em termos de regras, o Jogador pode escolher dar um redutor de 15% no próximo teste do oponente ou então dar um bônus de 15% em seu próximo teste, a cada rodada (estes bônus e redutores somem no final da rodada).

FOGO MARCIANO (Astras Aithon e Phlogios, Daimons Servos de Ares-Marte)

Nível 1: Pupilas de Fogo-Fátuo. O personagem possui uma visão especial que passa a enxergar em todos os espectros visíveis ao olho humano, mais infravermelho, ultravioleta, termovisão e uma espécie de “metanovisão”: aglomerados de metano são vistos como nuvens brilhantes.

Nível 2: Sangue e Alma Ígneos. As entranhas do personagem passam a emanar muito calor através de seus poros, mantendo seu sangue em estado quase fervente. Da mesma forma, sua mente passa a ser detectada como uma chama intensa a qualquer um que tente invadir sua mente. Todo ataque físico a seu corpo com arma branca ou arma natural causa 2D no atacante para cada sucesso em abrir ferimentos no corpo do personagem, assim como qualquer um que tente ler ou controlar sua mente sofre também 2D.

Nível 3: Manifestar o Fogo Marciano. A pele do personagem passa a ficar envolta por chamas fantasmagóricas, que causam 3D em todos que encostam em seu corpo; armas portadas pelo personagem recebem +1D em dano por ficarem envoltas pelas chamas. Quaisquer itens corrompidos (tóxicos, podres, infectados, amaldiçoados etc.), assim como cadáveres de origem animal, vegetal ou qualquer outra possível, se incendiam quando a menos de 6 metros do personagem e se carbonizam em poucos minutos.

Nível 4: Chama Oracular. Qualquer fogueira com tamanho mínimo de uma fogueira de lareira se torna uma espécie de oráculo para o Plano Elemental do Fogo, para os Campos de Marte e para os grandes Astras de Oostegor e dos Asteroides. Qualquer

pergunta pode ser feita à chama, e uma resposta condizente será dada, de acordo com a entidade aleatoriamente contatada, à escolha do Narrador.

Nível 5: Gênio do Metano. O personagem pode expelir pela boca, uma vez por dia, uma baforada de gás metano superconcentrada. Em contato com qualquer chama, a nuvem se incendia, formando um portal interplanar para Oostegor ou Barsoom. Através do portal, o personagem pode realizar uma fuga (sem poder levar junto mais ninguém) ou invocar alguma criatura do plano/bolsão, à escolha do Narrador.

Nível 6: Invulnerabilidade. O personagem se torna permanentemente invulnerável a qualquer dano derivado de fogo ou calor, seja mundano ou mágico.

Nível 7: Fúria Inflamável. Uma área equivalente a dez vezes sua pontuação em WILL passa a sofrer forte influência bélica, de modo que todos na área recebem um bônus de +40% em quaisquer Testes relativos a intimidar ou atacar alguém, juntamente com uma penalidade de -40% em quaisquer Testes relativos a pacificar, negociar ou evitar conflitos. Sempre que houver brigas verbais ou físicas dentro da área, o personagem recupera 1 PM por hora de briga.

Nível 8: Armadura Viva dos Makhai. A arma suprema de Marte, vista por poucos e reservada apenas aos guerreiros mais furiosos e merecedores, é uma espécie de simbiote que envolve o corpo do personagem nos formatos que ele desejar. Quando vestido com a Armadura Viva, todos os Atributos Físicos podem ser utilizados como 6D, seu IP é levado a 8, e quaisquer armas brancas podem ser geradas, causando até 4d6+3. Porém, a Armadura induzirá o personagem a batalhar com grande fúria descontrolada, tornando qualquer outra ação que não seja atacar e se defender Muito Difícil.

Nível 9: Forma Abençoada do Dragão Ismênio. O personagem pode assumir a temida forma do dragão ismênio, prole de Ares que guardava Tebas e foi vencido por Cadmo. A forma dracônica é composta inteiramente por rocha vermelha de Marte, expelindo metano e enxofre pelas articulações rochosas, sempre emitindo extremo calor. Nesta forma, que dura uma cena e pode ser assumida uma vez a cada mês, os Atributos Físicos do personagem recebem um bônus de +9, IP+9 e ainda é capaz de voar com as asas dracônicas e expelir chamas da boca, que causam 9d6 pontos de dano.

MEDO E PAVOR (Astras Phobos e Deimos)

Nível 1: Enervar. Todos que puderem escutar a voz do Phobos ou enxergar os olhos do Deimos ficam mais tensos e nervosos, sem raciocinar direito. Em regras, caso a vítima falhe em uma disputa de WILL vs. WILL do Phobos/Deimos, seus testes Mentais terão um grau de dificuldade aumentada por uma cena (Fáceis se tornam Normais, Normais se tornam Difíceis, Difíceis se tornam Muito Difíceis, Muito Difíceis se tornam erro automático). No caso de seres amaldiçoados com ataques furiosos (como Vampiros e Metamorfs), o estado de fúria é atingido assim que não passar em um teste dentro da área.

criação de personagens para campanhas em Marte

Nível 1: Sustos. O Phobos começa a falar com imitação da voz ou o Deimos observa fixamente todos à volta e atrapalha as linhas de raciocínio de quem estiver conversando ou pensando dentro da área em que a voz do Phobos puder ser escutada e os olhos do Deimos puderem ser vistos. É necessário que a vítima passe em uma disputa de WILL vs. WILL do Phobos/Deimos para não ficar confusa e perder seu raciocínio.

Nível 2: Esvaziamento. A vítima que escutar a voz do Phobos ou enxergar os olhos do Deimos deverá passar em um teste Difícil de INT para não esquecer detalhes importantes como seu nome, para onde estava indo, qual sua raça, etnia ou local de origem, e até suas crenças, devido ao nervosismo derivado do medo. O Mestre decide qual informação a vítima esquece caso não passe no teste, e o efeito dura por um dia inteiro.

Nível 3: Medos Interiores. Ao adentrar em uma área protegida por um Phobos/Deimos e escutar a voz imponente do Phobos ou o olhar intimidador do Deimos, a vítima precisará passar em um teste Difícil de WILL para não ficar aterrorizada com algum elemento banal que encontrar na área (uma aranha, um vaso, uma sombra, um objeto em queda, um odor etc.). Caso obtenha erro crítico, o elemento banal se tornará alvo de uma Fobia que a vítima adquirirá.

Nível 4: Paralisia. Ao focar sua voz (Phobos) ou olhar (Deimos) para uma vítima específica e vencer em uma disputa de WILL vs. WILL da vítima, o Phobos/Deimos a deixa amedrontada por completo e paralisada sem saber como reagir por até 1d6 rodadas.

Nível 5: Autoritarismo. Enquanto fala (Phobos) ou olha fixamente (Deimos), o Astra recebe +60% em quaisquer testes para intimidar e humilhar a vítima.

Nível 6: Trauma. Ao adentrar em uma área protegida por um Phobos/Deimos e escutar sua voz (Phobos) ou enxergar seus olhos (Deimos), a vítima precisará passar em um teste Muito Difícil de WILL para não assumir um comportamento depressivo e desmotivado com qualquer ação devido ao trauma gerado pela voz/olhar. Este comportamento dura uma semana até que a vítima reencontre algum motivo para se animar e recuperar a coragem.

PODER DA FÉ OOSTEGORITA

Os Astras e os fieis a fé oostegorita geram efeitos diferentes ao realizarem milagres em nome de Demiurge ou mesmo Lúcifer, de forma que a Cidade de Prata e os Jardins de Allah não são capazes de reproduzir por se tratar de um mundo totalmente diferente. Além de vários efeitos iguais aos utilizados pelos Anjos, Elohim e Malaks (como Aumento de Atributos Físicos, Aumento Milagroso de Atributos, Ativação de Itens Mágicos, Bênção, Cura e Encantar), os principais efeitos que o gasto de Pontos de Fé por parte de fieis a Oostegorita geram são:

Afastar Rhylkosianos (variável). O fiel pode utilizar um símbolo religioso para afastar Rhylkosianos e quaisquer criaturas possuídas ou influenciadas por eles. Para isso, o número de Pontos de Fé gastos representarão um bônus de +1D por ponto gasto à própria WILL, para uma Disputa contra a WILL do oponente. Caso o oponente perca a Disputa, se afasta do fiel o mais rápido e longe que conseguir.

Banquete dos Fieis (2 Pontos de Fé). Nenhum verdadeiro fiel da religião oostegorita passa fome porque sua fé lhe permite retirar forças mesmo das estereis rochas dos solos dos planos de Y'ropah, Oostegor e até Marte. Com o gasto dos Pontos de Fé necessários, o fiel pode pegar pedras no chão e comê-las como se fossem alimentos normais, saborosos e nutritivos.

Chuva de Meteoros (5 Pontos de Fé). O fiel consegue invocar dos céus uma chuva de pequenos meteoros incandescentes que cobrem uma área de 10m de raio à volta de um ponto definido pelo fiel (dentro de seu campo de visão), cada meteoro causando 1d10+3 pontos de dano em toda e qualquer criatura ou objeto na área, com 50% de probabilidade de atingir cada coisa dentro desta área.

Conversar com Animais Y'ropahnianos e Oostegoritas (1 Ponto de Fé). Criaturas irracionais nativas dos planos físicos de Y'ropah e Oostegor podem servir de interlocutores do fiel por uma cena, desde que se fique atento às limitações de inteligência e percepção de cada animal.

Criação de Cinzas Bentas (variável). Os Pontos de Fé podem ser empregados na bênção de cinzas abençoadas com a energia divina a partir de cinzas normais que são expelidas dos vulcões ou encontrados em áreas sulfurosas, à razão de um punhado que cabe numa mão para cada Ponto de Fé gasto.

Pele Obsidiana (3 Pontos de Fé). A fé do fiel, quando empregada desta forma, o impede de ser ferido por fogo, rocha cristalina, magma e ferro. Por uma cena, qualquer ataque realizado contra ele utilizando estes materiais não lhe causará dano algum.

Tremor (2 Pontos de Fé). O fiel bate um dos pés no chão e todos em um raio de 10 metros devem realizar automaticamente um Teste Difícil de AGI para não serem derrubados e ficarem atordoados por 1d6 turnos. Este atordoamento se reflete em um redutor de 15% em todos os testes.

0 Λ 3 d n 2 R
d Λ d 0 d e n
d q u d 3
R e e d Λ g R

PARTE 3



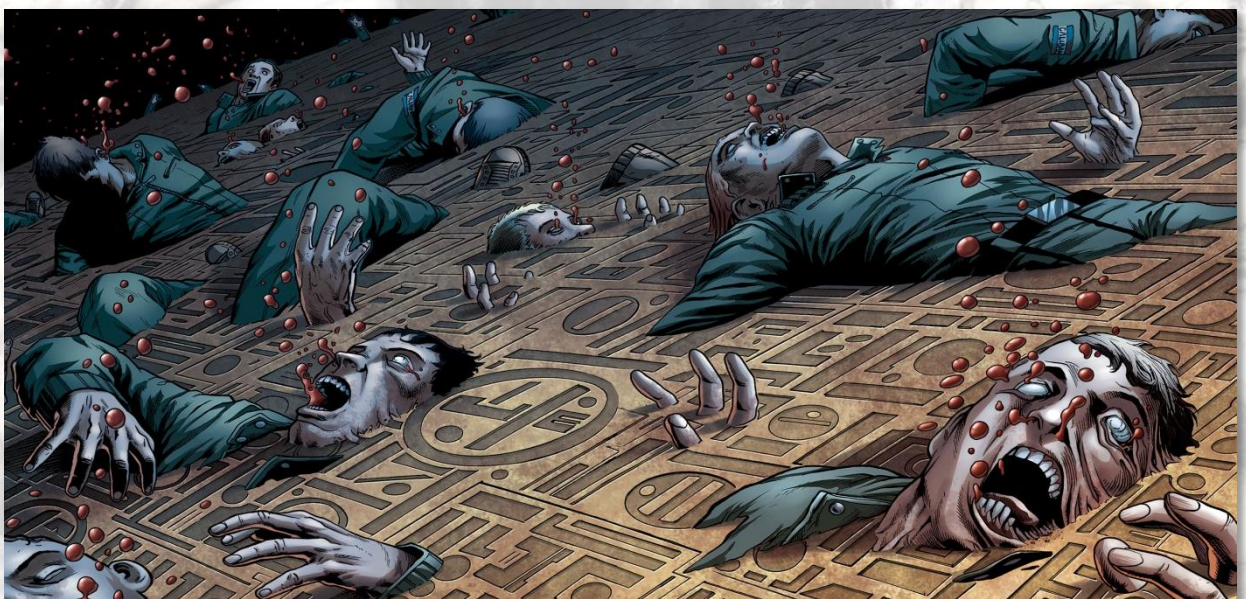
CONDUZINDO UMA CAMPANHA DE HORROR ESPACIAL

Ao conduzir uma campanha que envolva viagens espaciais ou, no caso do cenário de Arkanun-Trevas, extraorbitais ou transaethéricas, é fundamental saber utilizar os principais elementos que induzirão às sensações de horror sem esquecer que ainda deve haver detalhes de ficção científica para os personagens lidarem. Entre os elementos, há:

- **Claustrofobia das espaçonaves, aetheronaves, colônias e postos avançados.** Por questões como o risco de morte ao sair destes ambientes (devido ao vácuo, atmosfera inóspita, radiação etc.), os personagens podem estar encurralados por uma criatura alienígena que os caçará um a um se aproveitando de uma possível vantagem por conseguir sair do ambiente quando bem entender.
- **Loucura espacial.** O tempo excessivo fora do ambiente acolhedor da Terra ou qualquer outro plano de origem dos personagens, com opções para se locomover, opções de indivíduos para interagir, a noção de mortalidade alterada ou mesmo a sensação de pequenez quando comparado à infinitude do universo podem induzir a comportamentos masoquistas, psicóticos, niilistas, suicidas e até homicidas, uma vez que o afastamento da realidade cotidiana começa a parecer um sonho, uma alucinação. Qualquer um pode se tornar um assassino em condições assim.
- **Horror lovecraftiano.** Certas criaturas extraterrestres, extraorbitais e aetheritas podem ter se formado a partir de uma linha evolucionária tão diferente do ser humano que sua simples existência já é um desafio à sanidade. A mera visão de criaturas assim seria capaz de destruir a integridade mental de um indivíduo e transformá-lo em uma criatura completamente traumatizada. Não apenas ver uma criatura lovecraftiana pode gerar estas perturbações mentais, mas qualquer outra interação provinda dos outros sentidos (audição, olfato, paladar, tato).

- **Deriva ou caminho errado.** Uma espaçonave ou aetheronave pode simplesmente perder sua força de deslocamento e ficar à deriva, com sua tripulação incapaz de sair de lá e se salvar fora da nave. Ou mesmo a tomada de um caminho errado pode levá-los de encontro a uma estrela que os obliterará, um planeta repleto de monstros alienígenas hostis, ou até a entrada em um buraco negro ou buraco-de-minhoca, que os conduzirá a qualquer parte do universo ou até fora dele. Esta deriva ou tomada de caminho errado pode acontecer também com um astronauta ou aethernauta individualmente, perdendo-se de sua nave e ficando perdido no espaço sideral, ou Aether.
- **Desafios à xenovirologia.** O vácuo espacial, o Aether, ou os planos e semiplanos de outras Orbes e planetas podem conter ameaças virais, fúngicas, bacteriológicas ou de qualquer natureza alienígena que podem causar danos irreversíveis à integridade física, mental e até espiritual dos infectados. A simples exposição a uma astronave abandonada no espaço sideral pode representar a infecção por moléstias nunca imaginadas.
- **Possessão alienígena.** Algumas raças alienígenas já imaginadas são capazes de tomar conta dos corpos e das mentes de outros seres, que perdem sua vida para que sobreviva o alienígena invasor. Podem ser fantasmas extraterrestres, criaturas feitas de pura energia psiônica, devoradores de cérebros, incubadores de ovos ou fetos (ou qualquer outra forma embrionária) dentro dos corpos das vítimas etc.

᠊ᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠ
᠊ᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠ
᠊ᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨᠠ



AVENTURAS ENVOLVENDO MARTE

Caçada aos Homenzinhos Verdes

Em qualquer época, pequenos seres verdes são relatados como vultos que aparecem em locais isolados, geralmente se escondendo com o mesmo medo que as pessoas demonstram por eles. Sejam caçadores de monstros, inquisidores da Igreja ou até investigadores de agências governamentais, quando uma dessas criaturas é avistada, estes especialistas são chamados para caçar e, se possível, capturar os homenzinhos verdes.

Cortejo de Marte em Olympus

O paradisiano Marte sempre teve um cortejo muito abrangente de agentes nos diversos planos, abençoados com poderes bélicos vindos do próprio deus. Sejam dragões, lobisomens, imortais, vrikolakas, daimons e até mesmo malaks, os agentes de Marte seguem seus comandos em planos físicos e astrais, combatendo os inimigos da divindade da guerra e da sanguinolência.

Deuses Astronautas

Tanto de Marte para a Terra como da Terra para Marte, houve visitas muito pontuais, mas certamente inesquecíveis. Os próprios Apócrifos subordinados a Lúcifer no início do atual éon poderiam ser considerados deuses astronautas, vindos do éter espacial, assim como aethernautas Ladani poderiam também ter passado pela Terra e outros planos de Satânia. Até onde estes encontros foram determinantes para as civilizações visitadas, apenas o Narrador pode definir.

Jornada Dracônica nas Estrelas

Kolifaroe pode não ter sido o único Dragão Primordial a se aventurar pelo Aether em busca da verdade sobre o Dragão dos Éons; ele pode ter sido apenas o mais conhecido. Porém, a passagem do tempo gerou a partir de Kolifaroe a raça dos Dragões Ametista, portadores de tecnomagia capaz de singrar o espaço sideral e visitar outras Orbes e corpos celestes, mantendo a missão original dada por seu progenitor.

Fantasia Malecandrana

Tanto Malecandra como Barsoom são cenários perfeitos para campanhas de fantasia medieval, com alguns elementos de tecnomagia. Há diversas raças convivendo normalmente, arquétipos de personagens encontrados em quaisquer cenários de fantasia e muitos monstros e ameaças que garantem grandes aventuras aos personagens nativos destes mundos.

Guerra dos Mundos

E se a invasão marciana não acontecesse apenas nos bolsões árcades? Pode-se considerar que verdadeiros homenzinhos verdes em poderosas máquinas de guerra aparecem em grandes metrópoles do plano onde ocorre a campanha, forçando os personagens a enfrentar uma ameaça extraterrestre para a sobrevivência de seu próprio mundo.

Inimigo Natural

O cenário de Arkanun/Trevas possui um “irmão” ligado à ficção científica, Invasão. Nele, há dois organismos simbiotes vindos de Marte chamados Phobos e Deimos, que tomam conta dos corpos e mentes de seus hospedeiros quando na presença de seu inimigo; o cenário de Arkanun/Trevas pode usar este plot através das areobactérias que Marte tentou desenvolver e foi obrigado a abandonar após a Primeira Rebelião – as areobactérias já possuem parte da essência do poderoso Nerigal, e podem funcionar como as bactérias simbióticas Phobos e Deimos de Invasão.

Invasões oostegoritas

Após a Primeira Rebelião, os poucos oostegoritas sobreviventes passaram a controlar bolsões espirituais ancorados em asteroides entre Marte e Júpiter. Porém, há conjunções astrais que permitem a estes oostegoritas acessarem com mais facilidade alguma Orbe próxima. Assim, Astras podem atuar como invasores alienígenas em busca de recursos ou simplesmente da dominação da Orbe invadida.

Missão: Marte

Em uma missão aparentemente mundana e sem misticismo, um grupo de astronautas chega a Marte e começa a analisar o planeta, com suas características peculiares de relevo, até começarem a encontrar indícios de que o planeta já foi habitado, e talvez ainda haja algo “vivo” que assombrará sua missão científica. Seriam espíritos, alienígenas mal-intencionados ou apenas alucinações provindas de uma essência maligna que se abriga no planeta?

Oostegor e a Primeira Rebelião

Enquanto ainda existia o plano de Oostegor, os Astras eram a grande força a serviço de Demiurge e, especialmente, de Lúcifer, combatendo os nativos de outros planos de Tiamat ou convertendo-os à fé no Deus Único. Quando Lúcifer desencadeou a Primeira Rebelião, os Astras o seguiram cegamente e tiveram batalhas épicas com os Anjos da Cidade de Prata, até a fatídica destruição do Palácio de Oostegor pela Espada de Mil Sois empunhada pelo Filho.

Transportado para Barsoom

De tempos em tempos, o deus Ares seleciona alguns mortais da Orbe de Satânia para serem “treinados” no bolsão árcade de Barsoom, de modo que os mais valorosos se tornam grandes heróis e até mesmo líderes de reinos barsoomianos, até o momento em que morrem ou voltam a seu plano de origem, tão estranhamente quanto sumiram pela primeira vez.

ԾΛՅԳԽՁԹ
ԳՎԾԾԵՆԻԳԳԸ
Մ ՌԵ ԵԳՎԳՌ

TREVAS DE MARTE

Nome: _____
 Raça/Casta/Kit: _____ Nível: _____
 Idade Real: _____ Idade Aparente: _____ Sexo: _____
 Cabelos: _____ Olhos: _____ Altura: _____ Peso: _____

ATRIBUTOS

		Natural	Ampliado
Constituição	(CON)	___ ___	___ ___
Força	(FOR)	___ ___	___ ___
Destreza	(DEX)	___ ___	___ ___
Agilidade	(AGI)	___ ___	___ ___
Inteligência	(INT)	___ ___	___ ___
Força de Vontade	(VONT)	___ ___	___ ___
Percepção	(PER)	___ ___	___ ___
Carisma	(CAR)	___ ___	___ ___

		Total	Atual
Pontos de Vida	(PV)	___	___
Pontos de Magia	(PM)	___	___
Pontos Heroicos	(PH)	___	___
Pontos de Fé	(PF)	___	___
Pontos	()	___	___

PERÍCIAS

	Atributo	Gasto	Total
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___
_____	()	___	___

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

IP Natural _____
 IP Mágico _____
 IP Equipamentos _____
 IP _____



APRIMORAMENTOS

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

PERÍCIAS COM ARMAS

	Ataque	Defesa	Crítico	Dano
_____	___	___	___	___
_____	___	___	___	___
_____	___	___	___	___
_____	___	___	___	___
_____	___	___	___	___

FORMAS E CAMINHOS



Entender



Criar



Controlar



Ar



Luz



Água



Fogo



Terra Metal



Trevas



Animais



Plantas/Madeira



Humanos



Submundo



Spiritum



Sobremundo



Metamagia

FETICHES E INGREDIENTES

TREVAS DE MARTE

Pontos de magia



RITUAIS

Ritual

PMs Presos

<i>Ritual</i>	<i>PMs Presos</i>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ORDEM ARCANA

Ordem: _____
Grau: _____
Outras informações: _____

