

Grupo Neodaemon apresenta:



Agradecimentos:

- Ao melhor grupo de rpg que existe.
- Aos nossos pais.
- Ao Leandro Marlon (ele sabe porque...)
- Ao Shaftiel pela paciência...
- As nossas namoradas pela compreensão e dedicação constante.

Introduzindo...

Não precisa usar sempre o Inferno para aterrorizar seus jogadores, agora uma nova saída, O Umbral.

Desejamos com este material fornecer alternativas para narradores do cenário Trevas/Arkanun com diversos locais situados na região umbralina e alguns npc's.

Este netbook já está sendo produzido há muitos meses, porém diversos problemas impediram que o levássemos a frente. Mas finalmente terminamos e esperamos que gostem.

Importante!

Neste netbook adotaremos uma visão baseada na dos anjos da Cidade de Prata sobre o bem e o mal. Bem é tudo aquilo que segue as leis de Demiurgo e mal o que as transgride. Não pretendemos portanto ofender a crença de ninguém, nem esperamos criticar quaisquer opção religiosa. Isto é apenas um jogo.

Nossos e-mails: malkavdefenix@hotmail.com – methos3000a.c@hotmail.com – petbhzalith@hotmail.com

Visitem também nosso blog: www.gruponeodaemon.blogspot.com

Considerações Importantes

Conhecendo o Umbral

“Após longo tempo cruzando grandes distâncias espirituais através dos poderes recém-adquiridos de volitação espiritual, surgia em nossas vistas uma região menos bela. O firmamento cobria-se de nuvens espessas e trovões, além disto, algo nos impedia a fácil volitação. A atmosfera começara a pesar muitíssimo e decidimos por empregar a locomoção como usávamos na crosta. Instantes depois chegamos ao cume de grande montanha envolvida em sombra fumarenta. No solo desenhavam-se trilhas diversas, à maneira de labirintos bem formados. Mergulhamos num clima estranho, onde predominavam o frio e a treva. A topografia era um conjunto de paisagens misteriosas. Picos altíssimos semelhavam vigorosas agulhas de treva, desafiando a vastidão. Estranhas vegetações forravam grande parte do chão ou mesmo entre os grandes abismos. Aves de horripilante aspecto surgiam, de quando em quando, enchendo o silêncio de pios angustiados. Rija ventania soprava em todas as direções.

Contudo prosseguíamos sempre, quais viajores ladeando escuros precipícios, em país de exotismo ameaçador.”

O Umbral começa na crosta terrestre. É a zona obscura de quantos no mundo não se resolveram a atravessar as portas dos deveres sagrados, a fim de cumpri-los, demorando-se no vale da indecisão ou no pântano dos erros numerosos.

É possível, para viajantes com algum conhecimento do plano espiritual e do caminho Spiritum, explorar regiões umbralinas. Os motivos que podem levá-lo a fazer tal coisa podem ser dos mais diversos como: desejo de aprender, resgate, realizar um pacto, contatar uma entidade...

De fato tais regiões são os lugares mais inóspitos do plano espiritual, ficando muito distantes de toda e qualquer segurança, aqui os pesadelos são reais, aqui eles são gerados pela forma-pensamento dos atormentados. Deste modo as incursões a tais regiões devem ser sempre acompanhadas de algum auxílio superior, como espíritos iluminados ou anjos acostumados as mesmas.

Estas regiões são por demais parecidas com o mundo físico em que vivemos, devido principalmente a inferioridade de seus habitantes.

As mais pesadas e poluídas formas-pensamento chegam a este local, assim onde houver guerras, mortes, sofrimentos e desgraças em geral, haverá certamente um posto ou um portal para as regiões umbralinas.

Os espíritos que habitam este local, na mais das vezes, nem tem consciência de que estão mortos, vagando por entre os encarnados. O contato com estes espíritos na mais das vezes se dá de forma abrupta, principalmente devido as suas más inclinações, e violenta. Somente com poderosos rituais de luz e spiritum é possível mantê-los afastados, e assim até dialogar com eles. O contato com espectros também é, por deveras comum, sendo estes mais encontrados em tais regiões do que no próprio inferno. Aqui eles reinam. Grande parte dos senhores trevosos são espectros poderosíssimos que repelem as forças da luz como quem defende a seus domínios.

Mas apesar de todas estas condições supracitadas, para alguns espíritos (encarnados e desencarnados), tal lugar pode parecer o Paraíso (mulheres, drogas, festas, bebidas!).

(Partindo da Terra ou Arkanun ou inferno, uma criatura no Umbral sente-se mais presa às amarras materiais, para todos os efeitos funciona como o plano em que vive. Não podendo agir como agiria em Spiritum estando sujeito a distâncias. Para seres de Paradísia, essa distância inexistente, deixando-os sempre sujeitos ao Poder Grandes Distâncias).

Postos de socorro e Postos de vigília

Conversávamos exatamente sobre as leis de causa e efeito, e enquanto trocávamos impressões a respeito desta ou daquela situação, era possível observar, através de ampla e transparente janela, as convulsões da natureza local.

Ventania ululante atormentava o local, carregando consigo uma substância escura semelhante à lama aeriforme remoinhava com violência, em torvelinho estranho à maneira de treva encaichoeirada...

E do corpo de monstruoso turbilhão terrível rostos humanos surdiam em esgares de horror, vociferando maldições e gemidos.

Apareciam de relance, jungidos uns aos outros como vastas correntes de criaturas agarradas entre si, em hora de perigo, na ânsia instintiva de dominar e sobreviver.

Não havia nada que pudesse ser feito, além de se compadecer de tão miserável condição que aqueles irmãos enfrentavam.

Então, aflito perguntei: - Não será possível descerrar as portas aos que gritam e sofrem lá fora?

E a resposta veio imediatamente, através do mentor que estava a me instruir naquele local: Sim. Mas a salvação só é realmente importante para aqueles que desejam salvar-se.

Uma das coisas que mais me espantou e entristeceu, durante meus estudos, foi o encontro com feras humanas, que habitavam o templo da carne a feição de pessoas comuns. Além disto, fomos defrontados por tempestades magnéticas que arrebatavam os habitantes de tais regiões como folhas secas no vendaval...

Ah! Se as almas encarnadas pudessem morrer no corpo alguns dias por ano, não à maneira do sono físico em que se refazem, mas com plena consciência da vida que as aguarda...

Meu tutor sorriu bondoso e continuamos nossa conversa por muito tempo.

- Hugo Vianne, estudioso do umbral durante sua estadia em um Campo de Paz.

Um dos pontos de partida para as explorações destas inóspitas regiões podem ser os postos de socorro (ou campos de Paz), que são criados e mantidos por espíritos com grande elevação moral e intelectual, e tem por objetivo o auxílio dos irmãos em condições sofridas nas regiões umbralinas. Tais expedições partem freqüentemente e com a autorização, e intenção correta, não é muito difícil de se conseguir integrar o corpo das mesmas, lembrando sempre que se deve prestar atenção no cumprimento das regras estabelecidas.

Estes campos diferem dos postos de vigília da Cidade de Prata, que tem por função controlar os espíritos que ali vivem, visando barrá-los de quaisquer ações hostis pelo uso da força, se necessário for. Os postos são chefiados por anjos com grandes qualidades morais, sobretudo também grandes guerreiros para que possam liderar ataques com eficácia.

Os campos da Paz possuem e abrigam alguns dos estudiosos do Umbral, principalmente aqueles que vibrem em uma faixa mental superior e estejam realmente interessados no auxílio aos que sofrem, amparando-os em seus estudos e missões. Contudo mesmo com as nobres aspirações que regem os campos, a defesa se faz necessária. Pois não se deve esquecer que a ordem é a

base da caridade. Em sua maioria os campos de paz são rodeados por largas muralhas magnetizadas, que impedem a aproximação de espíritos com desejos inferiores. Os postos de vigília, todavia, não necessitam de proteções externas, visto que são preparados para o combate e sendo esta sua função primária. Outra tarefa que há de se considerar nos postos de vigília, mostra-se evidente quando estão próximos de locais que tangenciam outros planos. Ligações com Halzazee ou Arkanun, por exemplo. Nestes locais são onde são travadas as mais árduas batalhas pelos nobres guerreiros da cidade prateada.

Importante ressaltar que ambos situam-se sempre nas regiões mais turbulentas e caóticas no umbral, para ajudar ou enfrentar os espíritos que ali residem.

Novos Rituais: *Magnetizar paredes* (Criar Luz/ Spiritum 4 ou +)

A defesa mais básica contra espectros e outras entidades de spiritum (funcionando também em qualquer criatura em forma astral), pois gera intensas luzes magnetizadas que reveste paredes, portas ou similares, impedindo a passagem, ou até mesmo a aproximação de criaturas desabitadas a enfrentar a luz. Ao magnetizar um local, o conjurador deixa diversas energias impregnadas que emanam uma forte luz semelhante a eletricidade.

Importante ressaltar, que o ritual não produz o efeito desejado quando conjurado por indivíduos que vibrem em sintonias inferiores.

Este ritual oferece uma proteção de 5d (testado contra a will do indivíduo que tenta ultrapassá-la) aumentando em 1d para cada ponto acima de focus 4. Se o resultado dos dados do ritual for dez pontos maior que a will da entidade que tenta rompê-la, ela não conseguirá ao menos se aproximar.

Apesar deste ritual ser imediatamente relacionado aos anjos da Cidade de Prata, qualquer indivíduo que não esteja imerso na inferioridade moral é capaz de conjurá-lo.

Tempestade magnética (criar/ controlar/ Luz/ Spiritum 7)

Um ritual extremamente complexo e de difícil utilização. Mas se empregado corretamente, pode ser devastador. Seu único limitante é o de poder ser usado somente em Spiritum, mas já foram relatados casos de magos brasileiros e franceses capazes de utilizá-lo na Crosta.

Para realizar este ritual, o mago deve escolher mentalmente uma área de efeito do ritual (50 metros quadrados) e iniciar o procedimento de preparação. Este ritual requer mais energia mística que o usual para um ritual deste focus, porém os efeitos são compensatórios. Depois de 4 horas ininterruptas de magnetização, o local estará suficientemente energizado para que a tempestade ocorra, o que causa 10d6 à todos espectros ou criaturas de um plano inferior à Terra, ao custo de 7 pontos de magia. Sendo 4 gastos na primeira hora, e os outros três nas horas subsequentes. A tempestade tem a duração de uma hora.

As localidades Umbralinas

Templo do Desespero

As brumas espirituais cercavam o local completamente, o mais profundo silêncio, que reinava absoluto, era deveras mais incômodo do que qualquer som ouvido na crosta (Terra). Nestas regiões de Spiritum a simples visão de determinadas paisagens, poderia corromper as mentes dos seres comuns, não preparados a enfrentar o puro mal.

Descrição - O templo possui o aspecto de uma construção gótica flamejante, com seu contraforte na entrada e seus arcos quebrados nas primeiras imediações do templo. Lembrando uma fortaleza bem ornamentada do século XVII.

A este local são trazidas criaturas de diversos planos, que encontram prazer na autopunição e também aquelas que trazem um grande pesar em suas almas, tal

qual a culpa por algum crime cometido. Nem mesmo anjos que cometem pecados estão livres desta influência e dizem que os coordenadores do templo possuem idade superior a 3000 anos... Seres da cidade corrompida de Paradísia são uma constante por aqui, se divertindo com os prisioneiros do local.

O modo como são trazidos novos prisioneiros nunca foi exatamente explicado, mas supõe-se que as vítimas venham por vontade própria. É sabido, contudo que muitos encarnados (espíritos presos a um corpo material) vêm a este lugar em sonho, onde são abordados pelos agentes que começam a usar seus poderes afetando totalmente a vítima aos poucos, assim ao desencarnar ela vêm diretamente a este local, por "vontade própria".

Ao redor do templo encontram-se "campos" de sofrimento, onde "pecadores" enterrados no solo formado por sua própria forma pensamento, revivem a todo instante o crime que cometeram enquanto são visitados pelos agentes do templo, apresentando-se como executores da vontade divina, que retiram dos prisioneiros seu fluido mental e sua forma-pensamento aterrorizada em detrimento dos senhores do local. Nestes campos é sempre noite e trovões açoitam os céus, vez por outra atingindo os prisioneiros, num olhar mais atento é possível perceber a semelhança com um gigantesco cemitério, porém as vítimas possuem a cabeça exposta e suas faces mostram o tamanho de seu sofrimento, visto que se contorcem com as dores sentidas, dores estas da alma.

O local é periodicamente visitado por anjos abnegados da Cidade Prateada, que se interessam diretamente por estas almas atormentadas e apiedam-se da condição sofrida destas criaturas, apesar de nem mesmo estes terem sido capazes de penetrar em seu interior e retornar para dizer como é. As partes após o arco da entrada são desconhecidas de todos, exceto dos coordenadores e agentes.

Os anjos são repelidos ferozmente pelos guardas do local, com armas forjadas pelo sofrimento das vítimas presas aos campos. As missões costumam trazerem baixas, mas sempre retornando com algumas almas libertas do sofrimento.

Por mais que os anjos se esforcem, somente a boa vontade e determinação podem libertar os prisioneiros deste domínio, que se expande lentamente através das brumas espirituais e aumenta sua área de atuação.

Contatando o templo – Cenobitas, sucubí / incubbí, anjos caídos e outros interessados em chegar ao templo, devem ser capazes de realizar um ritual de abertura de portal, que não pode em hipótese alguma ser realizado na Terra, de Entender metamagia / spiritum / trevas 6.

Agentes – O recrutamento ocorre de forma sistemática, em duas fases. A grande parte dos agentes era, anteriormente, um dos prisioneiros do local.

Em meio ao sofrimento, alguns se destacam perante as diabólicas inteligências que coordenam a instituição. Mesmo entre os culpados, existem aqueles que ignoram esta condição e persistem no mal (*). Criaturas que não se arrependem e desejam fazer mais, que não possuíam fé suficiente para serem atirados ao inferno, o Umbral se torna seu “inferno particular”, seu lar.

Todos, sem exceções, aos serem enviados ao templo passam por um período de imensos tormentos mentais, o que pode durar dias, meses ou até muitos anos. Dentre estes há aqueles que despertam para uma nova condição, onde semiconscientes são mantidos cativos pelos agentes supracitados, através de seus poderes. Outros são resgatados pelos enviados da Cidade Prateada, que possuem grande interesse em desestabilizar e enfraquecer regiões como esta, e finalmente aqueles que continuam a se comprazer com o mal mesmo após a visão da luz. Estes se tornarão os agentes.

Escolhidos pelas entidades que coordenam o templo, estes seres são os responsáveis pela guarda do local, pelos prisioneiros e pelo recolhimento das formas-pensamento dos mesmos e para tanto recebem diversos poderes espirituais, capazes de mantê-los em pé de igualdade com as forças celestiais. Os agentes mais antigos, criados durante a formação de local há cerca de 2000 anos, recrutam pessoalmente os mais amargurados e perturbados e lhes restituem a consciência, num processo algo doloroso e depois os atiram ao templo onde entrarão em contato com seus senhores, que lhes farão as modificações períspirituais necessárias às atividades locais (armas, sensores avançados, proteções...). Ao término do processo, o espírito está totalmente modificado, por sua inferioridade e por ser muito grosseira ainda (a matéria que os envolve), a modificação não pode ser mudada, sua aparência passa a ser de uma sombra espessa com tentáculos terminados em pequenas mandíbulas.

Pouco se sabe sobre as entidades que coordenam o templo, ou mesmo sobre suas instalações mais internas, mas suspeita-se que sejam demônios que tiveram seus corpos destruídos de forma mística há muitos milênios.

Poderes dos agentes - A tortura

Essa habilidade foi constatada em todos aqueles recrutados como agentes das entidades que coordenam esse local. Lidam diretamente com o espírito da vítima levando-a gradualmente ao desespero eterno...

Nível 1

Espelho do sofrimento - Mostra ao alvo em sua mente suas inclinações ao pecado. Assim permite a vítima saber onde irá errar...

Nível 2

Tortura dos espinhos - O sofrimento começa a se manifestar. Os pecados cometidos pela vítima tornam-se um peso para a mesma que começa a senti-los como dores por todo corpo.

Recebe uma vez por dia dano de 1d6 cada vez que falhar em teste de Wil. Toda vez que reincidir no mesmo pecado deve fazer mais um teste, além do primeiro para não receber mais 1d6 de dano.

Manipular sentidos - Atráves de manipulações fluídicas, o espectro consegue alterar as percepções da vitima, deixando debilitada e enfraquecida. Will vs. Will, caso perca todos seus testes de Con e Fr, são reduzidos pela metade.

Nível 3

Tristeza profunda - O alvo realiza um teste de Wil Vs. a will do usuário, caso falhe perderá toda a vontade de viver, se sentindo um lixo imundo. Com isso recebe um redutor de 10% em todos seus testes.

Conhecer indivíduo - Com um teste difícil de Per, o usuário pode conhecer todas as características de uma criatura. Seus medos, suas fraquezas, seus desejos... O que lhe confere um bônus de 20% em todas perícias ligadas a Manipulação.

Nível 4

Grande pecado - Pode levar o alvo a cometer um pecado, de que se arrependerá amargamente depois... pré-requisito para o poder de nível 5. Will difícil para evitar.

Amedrontar - O alvo deve realizar um teste de Will difícil, caso falhe estará imerso em outra dimensão, a do medo. Neste estado, começará a vislumbrar o que lhe ocorrerá no inferno que o aguarda, as punições e coisas similares. Ficará chocado por 3d6 rodadas e perderá 2d6 pontos de vida.

Nível 5

Martírio - Este poder define o total desprendimento da vitima, levando ao desespero pleno onde nada mais faz sentido, somente a expiação da culpa. Neste estado o alvo não faz mais nada e torna-se apenas um fantoche a mutilar-se. Pode, contudo falar com quem se comunique com ele, mas nenhuma ação além disto. O alvo deve ter cometido o "grande pecado" do nível 4.

A Masmorra espiritual

Situada na região umbralina que toca a Espanha, estas masmorras vão muito além das encontradas na crosta. Aqui o sofrimento é eterno e aflige diretamente a alma, somente um espírito forte conseguiria se livrar, mesmo assim só o é possível com auxílio externo.

Este vale umbralino compreende um grande território onde uma gigantesca masmorra foi formada, pela forma pensamento de seu senhor trevosos. Com seus

milhares de aposentos abriga as mais diversas criaturas espirituais, que servem como guardas (inconscientes) dos aposentos bizarros que a constituem. Dentre as criaturas espirituais residentes podemos destacar semelhantes à: minotauros, medusas, górgonas e etc... Todos espíritos absurdamente transformados pelo pensamento do senhor trevoso. Existem ainda outras criaturas mais estranhas, formadas pelos pensamentos dos torturados pela inquisição ou vítimas de atrocidades durante períodos de guerra, todas recolhidas pelos servos deste local. Contudo os verdadeiros carcereiros são criaturas estranhas, que dizem ser demônios de Arkanun, mas que devem ser algo mais além disto, por suas capacidades de combate e crueldades exacerbadas.

A finalidade básica deste local é a de prisão tal qual as masmorras de antigamente e serve eficazmente a este propósito. Pelo pagamento certo, praticamente qualquer prisioneiro pode ser mantido aqui por tempo indeterminado.

Seus compartimentos possuem formatos pré-determinados, mas que parecem infinitamente maiores na mente de seus prisioneiros, que são mantidos aqui em sua forma espiritual, mais maleável e suscetível a torturas e outras formas de contenção...

Este local é muito visitado por demônios do inferno que desejem manter algum prisioneiro seu em sofrimento e não possuam meios para tal e por magos que desejem se livrar de seus inimigos sem matá-los, fazendo assim com que retornassem a Spiritum, o que causaria mais problemas.

O pagamento, contudo deve ser adiantado e os preços são elevados, em almas.

Aposentos – Possuem uma forma simples, semelhante as masmorras da idade média européia. Com grades os envolvendo e os prisioneiros ficam presos a grilhões místicos fixados as paredes.

Em geral cada uma das salas possui no máximo dois prisioneiros, que são incapazes de manter contato entre si, devido a forte influência psíquica do senhor trevoso, atuante em todos locais de seu domínio.

Há que se dizer ainda os instrumentos utilizados pelos guardas para manter os prisioneiros quietos. Verdadeiros entorpecentes espirituais agem adormecendo as faculdades do espírito do alvo deixando-o extremamente debilitado.

A droga – Produzida nos compartimentos do próprio local, esta substância de propriedades espirituais tem a capacidade de drenar a vontade do usuário, debilitando-o totalmente. Sua fabricação remonta a muitos milênios atrás e o ritual para criá-la fora perdido há diversos séculos, mesmo assim ela é produzida em grande quantidade nesta masmorra, mas seus efeitos só continuam ativos enquanto o usuário permanece dentro das masmorras. Comenta-se que é produzida pelos fluidos extraídos do próprio senhor trevoso.

Para cada uso da droga o alvo faz um teste de Will vs. 5d, a cada teste após o primeiro aplique um redutor de 10% em Will.

Um dos componentes para a criação da droga são almas.

Guardas – Os guardiões das celas são guerreiros (e magos) formidáveis, importados diretamente de Arkanun durante o início da construção do local. Guerreiros cujas almas foram enviadas para cá, ou tiveram suas almas entregues como pagamentos e agora integram a guarda local.

Patrulham também as redondezas coordenando alguns espíritos bestiais (os minotauros, medusas e afins supracitados), que em sua maioria vagam sozinhos pelo território do local.

Somente um grupo poderoso de anjos ou espíritos muito iluminados adentra neste local sem permissão de um senhor trevoso, e mesmo com permissão do senhor local, ainda correm riscos de serem atacados pelos guardas...

Caminho para a masmorra – Por estar situada em uma região umbralina muito próxima a Terra, suas atividades podem ser percebidas por pessoas com uma

maior sensibilidade. Suas espessas nuvens de miasma podem ser vistas, com um olhar espiritual, sobre os céus de diversas cidades na região central da Espanha.

Ao se adentrar no espaço pertencente a masmorra, se sente um sensação de cansaço, sobretudo se o “visitante” não possui nenhuma proteção espiritual

adequada a esse tipo de investida (o poder proteção vs. mal ou os poderosos rituais dos caminhos luz+spiritum).

Caso não possua receberá um redutor de 10% em todos seus testes. Além disto, os espíritos bestiais rondam os caminhos adjacentes, o que pode representar um grande ameaça para viajantes astrais.

Pagamento – Para se contatar o senhor deste local, deve ser realizado um ritual específico que pode ser obtido com alguns sabás mais profanos de brujas.

O ritual que exige: entender / spiritum / trevas 5 e o invocador deve saber se comunicar em espanhol ou não haverá acordo.

Deve se derramar um pouco de seu sangue, dentro de um vidro com nanquim e misturar os dois enquanto são pronunciadas as palavras místicas. Depois se desenha no chão o símbolo ritualístico (utilizando o nanquim misturado com o sangue), o que conclui o ritual.

O preço a se pagar varia muito, dependendo exclusivamente do prisioneiro. Costuma oscilar de 20 almas até muito mais de mil, que são imediatamente convertidas em energia ou em objetos mágicos (exceto no caso de almas com grandes capacidades místicas ou de combate, que podem ser aproveitadas).

Escapando (?) – A fuga deste local, apesar de ocorridas em ocasiões algo esparsas, já houveram. Sobretudo em situações inusitadas.

A vitima deve possuir grande força de vontade, para resistir a longos períodos de contaminação com a droga espiritual e, acima de tudo, alguém que o ajude porque se com um grupo é complicado, sozinho é totalmente impossível.

Muitas das missões exercidas nesta região são de resgate de prisioneiros, por parte dos anjos da cidade prateada e outros espíritos de luz.

O fato é se alguém pagou para que você ficasse ai, era porque tinha certeza que você não sairia...

Espíritos bestiais – Nem todo tormento são eternos. Às vezes a mente do alvo resiste menos que seu corpo. Nestes casos, em geral quando as torturas são aplicadas diretamente no perispírito da vitima os danos além de serem praticamente irreversíveis, causam outros transtornos para vítima. No caso aqui

citado é a total destruição de convicções e inteligência da criatura, que se torna apenas uma aparição que segue os instintos básicos de sobrevivência, a tortura pode afetar a aparência da criatura modificando completamente a essência ser, transformando-o em seu maior medo, que acaba por ser sua aparência definitiva. O contato com tais criaturas sempre tem conseqüências desastrosas, sempre resultando em muita destruição. Seja nos postos de auxílio, seja em expedições. Cenobitas costumam se divertir com estas vitimas em Metrópolis e aqui no Umbral, possuindo um ritual específico para levá-las a este estado de desespero. Para termos de regras, a criatura passa a possuir ficha semelhante à de um Hellspawn com idade equivalente a que possui atualmente.

Campos de batalhas

“Na história da humanidade não houve mais de 200 anos sem uma grande guerra”.
- Extraído do livro “Vampiros mitológicos”.

Maior do que a capacidade humana de adaptação é somente sua pré-disposição para ser intolerante e desigual. Eis ai os melhores ingredientes para uma guerra. Durante as guerras que foram travadas no plano físico da Terra, não se pode dizer precisamente que há um vencedor. Ambos os lados saem derrotados física e espiritualmente.

As conseqüências podem ser vistas mais claramente no plano espiritual, onde as formas-pensamento angustiadas, sofridas e aflitas, formam as mais terríveis aberrações e os mais monstruosos lugares dentro do Umbral.

As zonas de guerra causam tormentos inimagináveis nos espíritos daqueles que enfrentaram as batalhas e por diversas vezes revivem as cenas da batalha que enfrentou ou que pereceu. Nestes locais recriados no mundo espiritual, as batalhas são revividas e mais uma vez sentidas. Um viajante passando por algum destes locais, irá presenciar todos os sofrimentos e angústias daqueles soldados ou mesmo das vitimas envolvidas na batalha. Diversos corpos jazem estendidos no chão, com “ferimentos mortais”, somente até se aperceberem que ainda não estão realmente mortos e voltarem a batalhar mais uma vez. Além disto, caso o viajante não possua firmeza e um grande controle sobre sua vontade, acabará impelido a combater também indefinidamente nestes locais.

As batalhas recriadas nestes locais duram indefinidamente e centenas de espectros e espíritos inferiores rodeiam e infestam tais locais incitando os “soldados” a continuar com o combate. Tais espectros desenvolveram a capacidade de se nutrir de forças através da raiva e da cólera alheia. Costumam vir à crosta com freqüência onde iniciam graves processos obsessivos levando suas vitimas a loucura completa, transformando-as em verdadeiras máquinas assassinas, sempre arranjando brigas e atritos. Além disto, conforme a vitima os espectros optam também por causar o maior transtorno possível convencendo outros encarnados a agir da mesma forma. Para tanto utiliza os fluidos animalizados do obsediado dominando encarnados de vontade fraca e espíritos violentos. Mas só conseguem se aproximar de alguém caso seja permitido pela vitima em questão, que deve vibrar na mesma faixa inferior que eles. Alguns espíritos deste local vêm a se tornar condenados.

As batalhas – As batalhas ocorridas nestes campos espirituais, simulam em todos os aspectos as ocorridas no plano físico, inclusive em armamentos e proteções. Como os espíritos aqui presos acreditam realmente estarem vivos, as batalhas transcorrem da mesma forma, porém mais violentas e caóticas. Por algum motivo, as estratégias de batalha são desconsideradas durante os embates.

Os veículos empregados nas batalhas deixam de existir, agora todas as batalhas passam a ser no “solo”.

Ocorre também de espíritos presos a tais locais serem levados ao caminho da obsessão, atormentando seus adversários por longos anos. Muitas missões são levadas a tais locais, onde através de muitas orações, doutrinação e rituais de Luz e Spiritum, os laços obsessivos são desfeitos na mais das vezes a longos preços. Importante ressaltar que tais campos permeiam grande parte do umbral em locais distintos, onde houve muitas lutas e derramamento de sangue, se encaixando nesse quesito algumas cruzadas (sempre visitados por anjos), guerras contra o tráfico e outros similares. Os principais motivos nestes casos obsessivos são: ódio e vingança.

A Academia dos Obsessores

Mesmo entre grande parte dos espíritos e criaturas que habitam o umbral, o conhecimento é poder. E quando se está procura deste, o melhor local para se procurar é este.

Situado nas regiões mais densas e profundas, distante até mesmo dos postos de Vigília da cidade prateada, esta academia tem a finalidade de instruir espectros ou espíritos que desejem obsediar alguém (seja onde for) lhe ensinando as formas mais eficazes se obter tal intento. São trabalhados a inteligência, o controle mental e outras formas de dominação.

O acesso à academia não costuma ser difícil para espíritos com propósitos vis, contudo, pode ser deveras arriscado a viajantes astrais desorientados. Ela se encontra em um pântano formado por algo semelhante a piche, mas que ninguém até hoje se atreveu a verificar, que reflete todos seus sentimentos sendo, portanto sempre escuro. Se alguém com nobres intenções tentar passar por ele será de pronto tragado para seu interior (Will vs.30) onde passará a integrar o quadro de cadáveres que de quando em quando bóiam pela superfície em súplicas por clemência ou ajuda.

No pântano escuro que leva a construção, estão ainda todos aqueles que não possuíam a vontade necessária para seguir em frente e foram atirados de volta ao pântano como punição, de fato até hoje ninguém retornou...

Após ser aceito na academia o individuo recebe instruções em magia arkana, que sugere que os mentores sejam nativos de Arkanun, em especial rituais de controle e resistência ao banimento, além de receber “treinamento” em lábria, manha, tortura (inclusive física) e outras perícias do grupo manipulação.

Aprendizado – Para cada período de 1 ano na academia o individuo realiza um teste de Inteligência difícil, caso seja bem sucedido recebe um seguites dos benefícios: (O período máximo permitido por aqui é de dez anos)

- +10 em alguma perícia do grupo Manipulação
- + 1 poder de controle mental
- +1 ponto de focus em humanos
- +25% em Will para qualquer teste que envolva controle mental

Caso venha a falhar em algum teste, o aprendiz perde sua alma que passa a integrar o grupo de cadáveres sofrendores do pântano.

As entidades – Seria algo difícil e estafante explicar em detalhes a motivação de tais entidades, que promovem o sofrimento alheio e ensinam melhores formas de se fazer o mesmo. Mas como assim que se gerou a luz a trevas imediatamente se projetou em seu oposto, tais seres existem e podem vir dos mais diversos locais, até mesmo da Terra. Com larga experiência em ações perturbadoras, há longos séculos já se reuniram e passam seus ensinamentos a outros que desejem a prática do mal puro e simples. Uma das motivações é bem clara, quanto mais ódio e rancor no mundo, maior seus domínios e maiores os laços de vingança crescendo. Deste modo cresce também o contingente de espíritos que os procuram.

Mesmo como todos esses objetivos, até o presente momento não foi notada nenhuma repudia da Cidade de Prata a tais atividades.

As falanges costumam combater apenas os aprendizes e nunca com instrutores.

A Viagem astral e a Sintonia

É a habilidade de controlar o movimento da alma fora de seu corpo físico; Permite incursões em Spiritum, desde que se permaneça na mesma orbe.

Partindo dessa definição, podemos entender que essa perícia funciona como um controle de seu espírito em algumas situações em que ele se encontra liberto do veículo físico. Podendo vagar por regiões adjacentes a Terra e pelo sonhar.

Durante o momento de repouso do corpo, em geral o espírito se liberta e retorna ao mundo espiritual, aonde irá para locais que vibrem na mesma sintonia que a sua (explicação mais à frente) ou irá se juntar a pessoas com as quais tenha afinidade, em geral não importando a condição moral dos mesmos. Na mais das vezes o indivíduo não se lembra dos seus sonhos, pelo simples fato de não ser necessário. Mas não é nessa ocasião em que se utiliza a perícia Viagem astral.

Para usá-la é necessário todo um preparo, com poções, concentração, mantras, drogas ou bebidas alucinógenas.

Seja qual for a forma empregada o efeito será sempre o mesmo. Uma incursão à Spiritum. Desnecessário dizer que o corpo se torna vulnerável a possessões nesse estado, o que torna recomendável o uso de proteções durante o uso de tal perícia.

Podem ser variadas as situações que levem a utilizá-la, contudo algumas coisas devem ser levadas em consideração.

- Certos locais podem ser atingidos apenas com o auxílio de mapas astrais. (requer a perícia Mapeamento astral, um subgrupo de ciências ocultas, com valor inicial em zero).
- Vibrar na mesma sintonia que determinados locais pode facilitar o teste da perícia (variando de +10 à +50%). Assim como vibrar em sintonia contrária pode dificultar o teste.
- Qualquer ser humano pode ser capaz de usar a perícia Viagem Astral, seu valor inicial passa a ser Will. Pois qualquer um tem a capacidade de se concentrar em alguma coisa e assim seu espírito pode buscar por isso no mundo dos espíritos.

A sintonia é um assunto ligeiramente mais complicado e só recomendo seu uso por narradores e jogadores experientes, por depender exclusivamente do roleplay.

O pensamento é poder. Sempre foi e sempre será até que Édhen se torne um deserto de cinzas tal qual Tenebras. O simples fato de se desejar algo intensamente pode moldá-lo no plano espiritual. O próprio inferno é um exemplo deste uso.

Portanto sempre que algum personagem se torna mais propenso à realização de determinadas ações, estará de pronto cercado por espíritos que desejam auxiliá-lo. Por exemplo: Um indivíduo alimenta um profundo ódio para com seu patrão, e deseja de todas as formas eliminá-lo deste mundo. Assim espectros ou espíritos inferiores com os mesmos desejos quando encarnados, se aproximam dele para auxiliá-lo em seu intento. Sempre que retornar ao mundo espiritual por motivo do sono do corpo, seu espírito irá procurar por aqueles que o ajudam e lhe concedem idéias e planos...

Outro exemplo: Um indivíduo que viva na promiscuidade quando encarnado, vibrará na mesma sintonia com espíritos que tenham mesmos desejos. Portanto quando dormir ou em outras situações em que perca a consciência, irá se dirigir aos locais onde poderá obter tais prazeres de modo abundante.

Importante ressaltar que vibrar constantemente na mesma sintonia que espíritos inferiores abre largas brechas a obsessões, reduzindo gradualmente sua vontade de resistir ao domínio exercido por eles.

Pactos e exigências

Realizar pactos é uma tarefa deveras perigosa, ainda mais em situações de desespero. A imensa maioria dos negociantes possui largas habilidades e conhecimento da mente de seus clientes através de uma simples análise. Portanto é realmente complicado conseguir meios de uma troca segura em um pacto.

Citaremos aqui algumas sugestões interessantes para narradores na hora de exigir o pagamento pelo benefício concedido por um pacto. As exigências, na mais das vezes, têm por objetivo simplesmente satisfazer a ganância do negociante ou até mesmo o desejo de corrupção do cliente.

- O coração de uma jovem garota.
- Memórias de sua infância. O mago perde três pontos de Int.
- O primeiro filho do mago, ou o parente mais próximo caso o mago não possua crias.
- Sete anos de vida do mago, que envelhece instantaneamente.
- Um ano e um dia do futuro do mago, que simplesmente desaparece e é levado a algum lugar de sofrimento (preferencialmente Metrópolis) sendo melhor não citar os detalhes.
- Uma das mãos do mago. Redutor de -6 em DEX.
- Um dos olhos do mago. Todos os testes de PER, que envolvam a visão em profundidade se tornam difíceis, assim como disparos com armas de fogo ou arcos.
- Os sonhos do invocador por um mês. Perde 1d6 pontos de Will, pelo desespero.
- A sombra do invocador, que se torna incapaz de realizar magias durante um mês.
- O primeiro sopro do dia, por várias semanas. Dessa forma o mago rola um teste de CON por dia, caso falhe perde 1 ponto de CON por sufocamento.

Npc's Umbralinos

Quando nas regiões se explora as regiões umbralinas, até mesmo o mais valoroso dos guerreiros pode sentir medo. As piores criaturas enfrentadas aqui, se alimentam de seus medos e o pior, sabe fazer você senti-lo. Em geral, magos pouco poderosos deveriam se manter afastados das regiões umbralinas ou seriam presas fáceis. Os inimigos apresentados aqui, se encaixam melhor em campanhas um pouco mais épicas. Com anjos e demônios como personagens jogadores.

O cenobita exilado

“Venha morrer moça! Morra enquanto você ainda tem a opção de fazê-lo rápido!”
- Pinhead

Na região umbralina, próxima a cidade de Los Angeles, vive o cenobita Kadaj, um demônio de grande status reconhecido entre aqueles de seu ramo como um grande mestre na arte da tortura.

Os motivos pelos quais Kadaj saiu de Métropolis são desconhecidos, mas comenta-se que ele teria se exilado após fazer acordos mal-sucedidos com anjos da cidade de Prata que continuam a caçá-lo. De qualquer modo agora ele vive na região do umbral, de onde continua a atender seus clientes. Kadaj é procurado por todos os tipos de criaturas que precisem de seus conhecimentos únicos, desde aqueles que desejam proporcionar a maior de todas as dores aos seus inimigos ou prisioneiros como aqueles que sentem prazer no seu próprio flagelo.

Existe ainda um terceiro tipo de clientes, aqueles que precisam de informações. Devido ao seu meio de trabalho Kadaj está sempre por dentro dos acontecimentos que envolvem o Umbral ou espectros e costuma vender essas informações para aqueles dispostos a lhe entregar algumas almas.

Como possui muitos acordos tanto com anjos como demônios, Kadaj age diretamente na guerra celestial, apesar de não tomar partido de nenhum dos lados, visando sempre sua própria existência.

Kadaj assim como todo cenobita possui um humor mórbido, além de uma grande atração pela dor. Os poucos inimigos que possui, sofrem tormentos terríveis antes de conhecerem a morte. Sua aparência é horrível aos olhos mundanos, correntes saem da parte de trás de seu traje e cravam na pele de todo seu rosto, mantendo a pele esticada, deixando-o sempre com um sorriso horrível no rosto.

Ele possui ainda duas peculiaridades, a primeira, é sua obsessão por penas de anjos, penas que ele consegue nos acordos que faz com anjos, ou mesmo utilizando seu criado (um kepper de aparência grotesca, que se parece com uma bola de gordura com uma bocarra) para roubá-las durante as conversas em sua torre.

Com essas penas Kadaj faz desde itens mágicos a peças de decoração em sua casa. A segunda peculiaridade é que ele de tempos em tempos, atrai para sua torre algum ser (de preferência humanos) para coletar almas para ele. O cenobita costuma enviar um totem, o qual aparecerá misticamente em um local propício. Este totem possui propriedades mágicas e irá ensinar o usuário a fazer o ritual que o leva à torre de Kadaj. Lá, o cenobita irá prometer diversas coisas ao usuário do

totem que em troca, irá coletar almas para o demônio. Vale ressaltar que, Kadaj não é o único nem o mais poderoso cenobita existente, mas é o melhor no que faz.

Por fim a residência de Kadaj, ele vive numa torre de três andares e vários cômodos utilizados para as mais variadas formas de tortura. Os cômodos costumam ter diversos tipos de armadilhas conhecidos apenas por Kadaj. Assim não é muito seguro andar por ela sem a permissão dele.

A torre é composta por corpos distorcidos e com um semblante de extrema agonia. Às vezes é possível ouvir gritos de dor e pedidos de súplicas entre os corpos. No primeiro andar, os visitantes são recebidos pelo kepper ajudante do cenobita, que os guiará através das diversas armadilhas presentes na torre. A partir deste momento Kadaj sabe quem são os visitantes e suas intenções caso essas sejam claras. Em todos os andares é possível ver seres sendo torturados e gostando, ou não. No terceiro andar encontra-se o cenobita e o seu cão de guarda Katar, num lugar decorado com estátuas agonizantes que suplicam o tempo todo, que Kadaj costuma dizer que é uma bela música sem fim. Para cada hora na torre os visitantes devem passar num teste de Will ou sofrer pesadelos constantes durante uma semana, devido aos gemidos que trazem uma sensação de desconforto em qualquer lugar que se passa.

A besta

“Viajávamos por um vale espiritual recém-criado, fomos enviados ali para descobrir mais informações sobre ele. Qual sua origem, que tipo de espíritos residem ali, esse tipo de coisa. Era uma missão simples, não havia como dar errado. Entrar, olhar e sair. O tipo de missão ideal para novatos, como eu, essa foi minha primeira missão na região do umbral.

Espero nunca mais voltar aquele lugar...

Tudo ia como o planejado, enquanto explorávamos, Larael discursava sobre a região Umbralina, os vales espirituais e os espíritos. Explicava como o plano astral pode ser moldado pela mente... Foi quando tudo começou...

Um arrepio passou pelo meu corpo, mas antes mesmo que eu pudesse pensar algo a respeito a confusão tomou conta do lugar. Uma criatura pulou sobre nós, vinda de lugar algum, atacando Miriel com suas enormes garras, e bem diante de nossos olhos, em um único instante ele estava caído no chão, e a criatura ao seu lado me encarando.

Apenas por um instante nossos olhares se cruzaram e pude enxergar sua alma, nunca antes vi tanta dor e agonia.

Larael sacou sua espada e partiu em direção a besta desferindo dois poderosos golpes que cortaram pedaços da criatura, logo em seguida foi a vez de Leah atacar, mas vi seu ataque passar direto pelo tronco dela, sem nem mesmo arranhá-la.

Novamente ela passou ao ataque, e em apenas alguns segundos derrotou Larael, destruindo completamente seu corpo, e agarrou Gdih com seus braços finos. O que eu poderia fazer... Larael, nosso líder e mais poderoso celestial entre nós fora derrotado em instantes, Gdih estava imobilizado por ela, o que EU, apenas um novato..o que eu poderia fazer contra ela?

Não me orgulho de minha decisão, mas tenho convicção de que qualquer outra escolha teria servido apenas para me dar uma morte inútil. Espero que essa informação possa pagar meu débito para com meus companheiros mortos...que outros não sofram o mesmo destino. Podem me chamar de covarde se quiserem, e aceitarei a sentença que julgarem apropriadas.

Por fim irei dizer algo que vai chocá-los, e provavelmente me levar a penas enormes, mas sei o que vi, ainda não estou louco. Naquele breve momento em que pude olhar nos seus olhos, eu vi sua alma, vi por dentro do monstro...vi dor e agonia muito além do que poderia imaginar...mas vi algo mais, vi aquele brilho inconfundível, a chama de nosso Pai...Não sei o que era aquela coisa, mas sei que algum dia ela já foi um celestial, assim como eu .“

Relatório de missão – Miniah, ex-membro da falange Resplendor Matutino.

O Devorador

O que acontece à alguém que morre em meio ao mais profundo ódio?

Simples. Continua a odiar indefinidamente.

Nunca uma expressão tal qual *“extinguir o ódio com o sangue”* esteve tão equivocada. O fato de se eliminar um inimigo não apenas aumenta o ódio existente, como também oferece um novo campo ao que foi morto. O campo espiritual.

A vida continua. Mesmo depois da morte física, quando o morto ainda mantém sua alma, a vida segue por novos caminhos. Céu, Inferno, Umbral... são muitas possibilidades. O Umbral foi o destino de uma destas almas, o mercenário Justin Mardok, que foi traído por sua mulher e seu irmão. Os dois estavam tendo um romance, descoberto por Justin, que se encheu de ódio contra os dois. Seu irmão então eliminou o problema colocando veneno em sua comida.

Ao chegar no mundo espiritual, somente o ódio restava em sua mente. A raiva pelos dois comandava suas ações. Após vagar por aproximadamente 13 anos no Umbral, em meio a sofrimentos e privações ele encontrou a oportunidade que tanto almejava. A Academia dos obsessores.

Justin sempre foi muito inteligente, o que serviu de passaporte para seu ingresso na nefasta instituição, assim como seu profundo desejo de vingança.

Ele era um espectro, mesmo que não tivesse consciência disso. O que lhe foi revelado na instituição, assim como diversas formas possíveis para subjugar seus algozes. Dez anos, foi o tempo que Justin empregou na academia. Realizou um pacto então com seu tutor, o que lhe permitiu retornar a Crosta e exercer sua tão desejada vingança.

Os dois alvos já estavam velhos, mas ainda lúcidos. Ambos tinham a idade de 45 anos, quando enlouqueceram e a mulher, de nome Francesca, acabou por assassinar seu consorte e depois se suicidou. Usando o mesmo veneno que utilizara para assassinar Justin.

Realizada a vingança, algo se modificou em seu ser. Aquilo somente não o satisfaz. Ele precisava de mais, mais tormentos.

A história acima se passa no ano de 1640 entre Itália e a França. Hoje, cerca de 350 anos depois, Justin ainda está na Crosta e agora é conhecido como o Devorador, um espectro que se encarrega de plantar a discórdia entre casais e semeia a desunião em todos os meios por onde passa.

Usando-o em sua campanha – Em campanhas envolvendo magos, não é muito difícil envolver o devorador. Ele Pode estar atormentando a vida de algum conhecido dos personagens ou até mesmo a companheira de um dos personagens e o próprio personagem. Neste tipo de campanha, os personagens podem tentar combatê-lo (pouco eficaz) ou tentar eliminar o processo obsessivo, através de viagens astrais ou outros meios.

Novo poder: *Devorador obsessivo*
(Somente para Espectros)

Custo: 2 pontos de poder demoníaco

O poder dos obsessores. Com esta habilidade, o personagem se torna capaz de vampirizar as capacidades do indivíduo a quem devora. Mas para o poder surtir efeito a vítima deve cair primeiro num processo obsessivo de algum tipo.

Por exemplo: Um espectro está realizando uma obsessão em algum indivíduo. O processo se caracteriza pelo fato da vítima se tornar profundamente violenta.

Assim cada vez que o espectro influenciar essa vítima para que ela cometa ato de violência, ele receberá 1 ponto de magia e 1d3 em Will para somar ao que ele já possuía, com duração de uma cena.

Custo: 4 pontos de poder

Neste nível o devorador pode utilizar os pontos de magia (ou heróicos), caso a vítima os possua, como se fossem seus durante uma cena.

Importante: A vítima perde os pontos consumidos pelo devorador como se os tivesse usado.

Considerações finais

Chegamos assim ao final de mais um material. Este material é apenas uma mostra de quão vasto é o Umbral, e se tornaria por demais fatigante, para não dizer impossível, mapeá-lo. De qualquer forma, passamos aqui algumas idéias para que você, narrador, desenvolva suas próprias histórias, locais e afins. Como sempre nosso objetivo é compartilhar as idéias que temos. Esperamos assim contribuir de alguma forma para as aventuras e campanhas de vocês.

Até o próximo netbook,

Grupo Neodaemon.

Próximos trabalhos:

O Despertar – Uma série de aventuras iniciando na idade média e se estendendo até os dias atuais, formando uma pequena campanha para arkanun/trevas.

Grandes Vilões – Um grande netbook contendo as fichas dos maiores vilões dos quadrinhos e de outros nem tão grandes assim. Seus jogadores de Supers enfrentando os maiores inimigos dos heróis em quadrinhos da Marvel.

Gundam Seed – Adaptação desta série para anime Rpg.

Estes são os projetos em andamento e que em breve estarão disponíveis no site da Daemon e em nosso blog. Estaremos dando maiores informações sobre eles no blog em breve.

www.gruponeodaemon.blogspot.com