



# ARQUIVOS DE BELKALAA

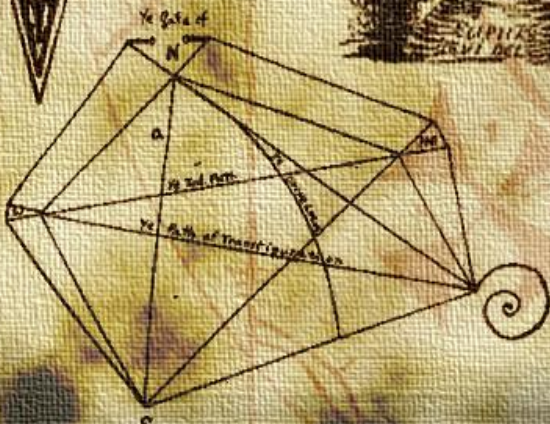


LORD MAHELKASH




VJLL V  
OCV V  
FAVA V  
VAFA V

U  
V  
V  
V







*"NÃO ESTÁ MORTO O QUE ETERNAMENTE JAZ  
INANIMADO, E EM ESTRANHAS REALIDADES ATÉ A  
MORTE PODE MORRER."*

H. P. LOVECRAFT



Handwritten text in a stylized, cursive script, likely a title or introductory passage, written in brown ink on aged paper.

CAPÍTULO 1 - Contos	10
CAPÍTULO 2 - Os Sobreviventes	50
CAPÍTULO 3 - O Mundo Abaixo do Mundo	127
CAPÍTULO 4 - Classes	344
CAPÍTULO 5 - Poderes Negros e Magia Proibida	445
CAPÍTULO 6 - Os Invasores	530
CAPÍTULO 7 - Caça e Caçadores	550
CAPÍTULO 8 - Ferro e Fogo	604
CAPÍTULO 9 - A Escrita Mística	622

Handwritten text in a stylized, cursive script, likely a title or introductory passage, written in brown ink on aged paper.





evolução cósmica. Dentre inúmeras vitórias e derrotas, e tantas transformações de meu mundo, eu ainda reino e vivo, e continuarei por ainda; Muitos quiseram ser como Marduk, mas todos sucumbiram perante a mão de ferro daquele que doma os deuses; porém, o que restou de ti, ArK-A-Nun, tuas florestas verdejantes, tuas belezas, tua história ornada com grandes conquistas, tua glória erigidas por mim? Teus mares agora são frios e bravios graças a teus filhos que, famintos pelo conhecimento, deixaram se levar por falsas propostas de poder oferecidas por criaturas milenares de mundos antigos e decaídos. Muitas dessas feras milenares viram na ambição dos que os invocaram, uma forma de escapar de seu próprio mundo decadente, observando acontecer em terras Arkanitas o que um dia ocorrera a sua própria terra. Apenas quando as forças diaspóricas advindas da Terra das Feras se alimentaram das regiões vizinhas, agravando a situação de meu mundo, apenas quando as malditas Feras acreditaram que poderiam destronar Marduk, assassinando todos aqueles que me prestavam honrarias nessas regiões, e queimando meus templos até o chão, foi que minha mente fora tomada por uma epifania; mesmo com todo caos instaurado em meu

mundo, Marduk ainda se mantia de pé, destruindo as Feras que ousavam se aproximar de meus domínios, provando-as que mesmo vindas de um mundo muitíssimo mais arcaico que o meu, não poderiam fazer frente a minha essência imortal. Eles que pisem e repisem, durante todas as épocas que se sucederem, as pegadas de seus ancestrais, até quando olharem para trás e virem o Domador de Deuses de pé, e aprenderem que o cálice da grandeza, tras sempre consigo o inevitável vinho da derrota.







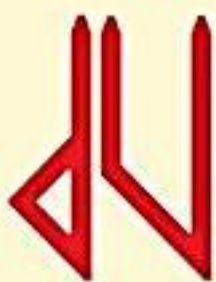
zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Capitulo



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Cantos



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra

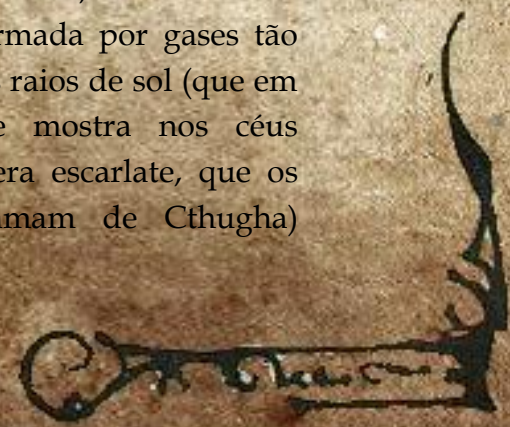


# ARK-A-NUN

## TERRA DA MAGIA

Imagine um mundo, onde todos os pesadelos se realizam. Um mundo de mares pútridos, caudalosos, escuros e corrosivos, cujo céu é rubro e florestas vivas sussurram maldições ao vento. Um mundo onde criaturas sinistras percorrem as sombras a caça de almas perdidas para a satisfação de seus caprichos sádicos, onde torres imensas e disformes rasgam os céus em quilômetros, habitadas por seres que fogem a compreensão mútua, deformados ao longo dos séculos pelo uso indiscriminado de rituais e feitiços corrompidos, batalhando pela imortalidade. ArK-A-Nun é um plano dimensional localizado abaixo da Terra (também conhecido como O Mundo dos Famintos ou Terra dos Gárgulas), destruído pelo uso do poder que os Humanos roubam das terras Arkanitas. Os tutores místicos dos habitantes de ArK-A-Nun, criaturas originárias de Infernun, seu antecessor na "Roda dos Mundos" e deveras mais degradado, tentaram alertar os Arkanitas sobre as terríveis consequências que a utilização da

Magia traria, mas estes foram ignorados. Durante a busca incansável por poder, mais e mais Arkanitas se entregaram aos estudos destas energias, acarretando na total destruição de seu mundo. É de ArK-A-Nun que se origina a energia Mística usada pelos Magos Terrenos e o uso desta, contribui cada vez mais para seu fim. Visto de outros planos, ArK-A-Nun é um mundo rodeado por uma bruma escarlate sinistra, brilhando em um tom vermelho-sangue, onde pequenos clarões podem ser vistos ribombando sobre a superfície e um único satélite de cor escura gira em uma órbita elíptica. Um viajante espiritual que se aproxime demais desse plano, sentira as incríveis energias Místicas que emanam desta terra, sendo qualquer efeito Mágico realizado próximo, duplicado, triplicado ou exaurido totalmente. Os céus de ArK-A-Nun são totalmente escarlates, e esta mesma atmosfera é formada por gases tão espessos que os raios de sol (que em ArK-A-Nun se mostra nos céus como uma esfera escarlate, que os estudiosos chamam de Cthugha)



mal conseguem ultrapassá-los. Os vulcões expelem incansavelmente poluentes extremamente tóxicos e venenosos (alguns Arkanitas desenvolveram sistemas respiratórios avançados que permitem a eles sobreviverem em meio a este tipo de atmosfera). Alguns especialistas Humanos poderiam analisar o ar de ArK-A-Nun e encontrar concentrações mortais de amônia, metano, enxofre, monóxido de carbono e mercúrio. Tais substâncias certamente causariam efeitos tétricos na Terra. Em ArK-A-Nun, além destes, outros elementos desconhecidos fazem com que a atmosfera seja responsável pelo desenvolvimento de organismos vegetais canibais, resistentes e até mesmo inteligentes. O nível de óxidos de enxofre contidos na atmosfera estão muito acima da média terrena, sendo que qualquer Humano que respire o ar de ArK-A-Nun sofra imediatamente de irritações nas mucosas do aparelho respiratório, sendo uma questão de momentos apenas para que ele contraia bronquite, asma ou enfisema pulmonar. Nuvens roxas formam-se lentamente no céu, em resultado de um aquecimento provocado quando o magma toca a gélida água do oceano. Essas nuvens podem aglomerar-se e formarem tempestades de força avassaladora. O período diurno dura aproximadamente seis meses, sem interrupção, dependendo da

época, ele mergulha em trevas absolutas, chamada de "Época Escura" (Khish-chaa ou Sétimo Mês); onde a temperatura sofre quedas de 5 C° a cada dez minutos. Esta é a época mais perigosa e aterrorizante, quando criaturas que vivem no subsolo ou estavam em hibernação no fundo dos mares deixam suas tocas e dirigem-se à superfície, para disputar comida com os aldeões, ou é dominado por luzes bruxuleantes de um sol que brilha prestes a perecer (chamado de "Época Segura" ou Baa-Rraa). Esta época clara, também guarda um perigo extremo; quando o sol Arkanita esta a pino, elevando toda a temperatura do mundo a níveis extremos. Esses períodos de intervalo duram aproximadamente seis meses Terrenos, mas a cada era, dizem os astrólogos Arkanitas, um desses intervalos pode durar algum tempo a mais (e em cada cidade Arkanita, existe uma forma distinta de controlar a passagem do tempo). Algumas estrelas podem ser vistas durante o dia, mas a maioria torna-se realmente visível à noite. Todas as constelações conhecidas na Terra podem facilmente ser identificadas no céu de ArK-A-Nun, inclusive com, outras desconhecidas, estrelas muito distantes que emitem um brilho periódico (cuja luminescência só será vista quando ELA assim desejar). Note que algumas destas estrelas são criaturas ou semi-planos muito distantes, que emitem algum

tipo de sinal luminoso e este pode ser observado através das constelações em ArK-A-Nun. Mesmo durante a "Época Segura" nuvens prateadas surgem em determinadas regiões, que não permitem que as escassas luzes do sol voltem ao espaço; à luz ofuscante deixa os habitantes temporariamente cegos e, se a brecha durar algum tempo a mais, a temperatura local pode passar dos 100°C, causando grandes incêndios. Mortes em massa acontecem, e em outros locais o inverso pode acontecer (temperaturas que atingem -273°Celsius, decaindo 5°C a cada 10 min), dividindo ArK-A-Nun em grandes áreas de intensas variações de temperatura. A área emersa deste plano perfaz apenas 75 milhões de km<sup>2</sup> (85% submerso) de todo o território, sendo a atividade marítima muito mais intensa e caótica que na Terra. O oceano é, na verdade, um grande depósito de resíduos mortos (o próprio caldo vermelho-escuro que constitui a maior parte da hidrosfera de ArK-A-Nun não passa de um somatório das substâncias nocivas) e recobre a crosta Arkanita de modo descontínuo. Suas águas são cruéis, tempestuosas e incrivelmente frias. Algumas vezes, densas e úmidas névoas púrpuras podem ser vistas cobrindo áreas gigantescas. Essas brumas manifestam-se sem aviso e rapidamente encobrem grandes áreas inteiras do oceano; a

visibilidade é quase zero em seu interior. ArK-A-Nun, acima de tudo, é um local onde não se pode aplicar conceitos como se conhece: as regras naturais para física e geografia são completamente diferentes neste plano e, muitas vezes, incompreensíveis: Repuxos repentinos tendem a tragar navios para o interior dos mares e grandes bolsões de vácuo ou silêncio simplesmente existem em certos pontos do ar. Não há lei mundana que explique a formação de mares a partir dos amontoados de cadáveres das grandes guerras ou montanhas imensas, cuja subida não é interferida pela rarefação ar, mas sim pelo aumento da gravidade (quanto mais se sobe, mais pesado se torna, fazendo com que os ossos comecem a se partirem por causa do peso do corpo). O horizonte distante, além das águas do oceano, limita a linha da visão, mas também distorce a realidade. Miragens fantasmagóricas surgem em pontos distantes, às vezes inofensivas, outras vezes ameaçadoras. Essas imagens, segundo os sábios, são as almas dos Arkanitas mortos que acompanham a destruição do plano, tentando vingarem-se ou ajudarem aqueles que ainda permanecem nas terras. O solo está quase totalmente estéril e sem nutrientes, o que força os seres vivos a mudarem, em busca de novas formas de alimento, acompanhando as tendências macabras de corrupção do plano,

tornando-se versões bizarras das que outrora existiam. Em ArK-A-Nun, existem planícies cobertas por gelo negro a desertos escaldantes de vidro alaranjado, passando por mares de sangue e montanhas altíssimas. 10% do território habitado são compostos por desertos, de areias rosadas, avermelhadas ou alaranjadas (em alguns locais, é possível encontrar as três tonalidades misturadas, formando figuras em mosaico muito belas). Essas areias são associadas aos elementos mundanos escândio e ítrio, que possuem uma propriedade muito interessante, quando estão apresentados em uma forma cristalizada e muito dura, quando são capazes de refletir sinais luminosos com o melhor desempenho conhecido. Os desertos são as áreas mais quentes do solo de ArK-A-Nun, pois são superaquecidos, uma vez que a areia cristalizada retém calor e impede que os vapores retornem a atmosfera. São pouquíssimas as terras cultiváveis (a maioria dos alimentos é feito à base de carne, de animais carnívoros, sendo a base da cadeia alimentar é formada de formas de vida vegetais estranhas e fungos). Suas montanhas são muito mais altas que na Terra (o Monte Voor-Mithag, ponto mais alto de ArK-A-Nun, possui mais de 18.000 metros de altura) e seus mares mais profundos também são habitados por criaturas ainda maiores (a Fossa

de Fon-dak possui 17.000 metros de profundidade). Os vulcões emitem um magma cor-de-sangue, composto por uma mistura de mercúrio e ácidos, em estado de fusão (temperatura acima de 5000° Celsius). Existem dezenas de grandes vulcões ativos espalhados pela superfície de ArK-A-Nun (e outros tantos que permanecem sob as águas do oceano). O maior deles é o terrível Iszl-a-ck, que entra em atividade em curtos períodos de tempo, além de emitir em alguns casos, nuvens piroclásticas que varrem toda a matéria orgânica viva num raio de extensão de 30 quilômetros. Não existe condutividade que permitia a imantação do planeta (assim as leis de eletricidade e magnetismo inexistem). A atividade das ondas sísmicas diminui à medida que se aproxima dos 100 km do subterrâneo. A camada superficial do terreno do mundo é constituída por rochas calcárias e mármore, sendo que a terra é composta por altas concentrações de mercúrio e ferro, o que as torna improdutivas. Existem em ArK-A-Nun termos que definem certos fenomenos do cotidiano Arkanita que não existem na Terra; por exemplo, **Alyin-Aqatk** (Lugares Famintos); Um lugar faminto é uma egrégora maligna que absorve a vida como uma dionéia, uma planta carnívora: é inócuo, talvez um pouco estranho, mas sempre tem certo apelo. A

morte pode deixar uma impressão sobre um determinado local, e como um animal carnívoro que tomou o gosto de sangue vivo, um lugar faminto não pode mais ser confiável. Outro termo conhecido é **Kere-Minr-ahut** (Caminhos Infinitos) Caminhos infinitos que levam a lugar algum, ou até mesmo a locais ruins, Planos perigosos, que mesmo dentro deles, ainda prolongam-se a frente, interminavelmente. Os vegetais Arkanitas crescem assustadoramente e os animais, são personificações dos mais íntimos medos Arkanitas, predador e presa ao mesmo tempo. Próximo ao litoral os habitantes deste mundo destruído, tem frequentemente problemas com criaturas famintas que ascendem dos mares pútridos de ArK-A-Nun, ao menor sinal de agitação nas costas. As pouquíssimas energias restantes permitem que pragas varram estas terras, nos pântanos pode-se avistar criaturas disformes que não possuem boca, mas um tentáculo com um orifício capaz de arrancar e engolir pequenos musgos. Existiu um dia, no passado, em que ArK-A-Nun já foi exatamente como a Terra; Árvores cresciam em imensas florestas temperadas, rios abundantes eram habitados por toda uma fauna e flora semelhantes a que existia em sua sucessora na grandiosa Roda dos Mundos. Antes dos grandes cataclismos criados

pela reação da realidade contra as alterações que os grandes místicos Arkanitas tentaram aplicar a ela atingirem ArK-A-Nun, este era regido por 7 continentes, chamados "Sete Sagrados Pilares", eram eles: **Sis-Naajini**, um continente totalmente petrificado, que após os cataclismos deu origem as regiões de **Trotanak, Zin, Connacht, Horr e Mihragian; Kor-thegr** continente que possuía uma área onde inúmeras Linhas de Fey se cruzavam, transformando toda a região em um gigantesco node de energias místicas "primitivas" Essas energias /mágicas pareciam estar quase vivas para quem as utilizava. O grande cataclismo que atingiu ArK-A-Nun, criou **Falk** a partir desta terra, que fazia fronteira com as regiões árcades e a misteriosa e proibida terra de **Leng. Tsoodzil**, a primeira área a perecer frente os desastres naturais, fragmentando-se em **Stygya, Enanka, Balkhor, Ida-E-An., Ehlmor, Khaali, Dusak, Guinee, Orun e Khadim**. Os antigos manuscritos sobre os **Tempos Esquecidos** sugerem que um ser com poderes incompreensíveis dividiu **Tsoodzil** intencionalmente para capturar sua energia para uso próprio. As terras de **Dzil Naoodihi** eram cobertas de densas florestas, rios serpenteantes e prados acariciados pelo vento. O sol jamais chegava a aprofundar-se no horizonte, e o inverno era totalmente desconhecido.

Atualmente **Dzil Na-oodihi** deu origem às regiões de **Qusqu, Tlalocan, Áztlan e Mayapan**, um lugar de vegetais incrivelmente grandes e estranhas luzes emanam de fontes invisíveis. **Dook-o-ooshid**, o continente que ardia em chamas, e após ter seu território recortado pelos desastres naturais, formou **Bolgardan, Calishut, Kumta e Andurun**. O tenebroso continente-ilha de **Dibe-Nitsaa** aproximou-se dos demais, separando-se em pequenas ilhotas, e nas regiões de **Nirkara, Ura'Qim, Nythze, Diyu, Alchera, Burotu, Angaba, Ngam, Kumari**. A única região que permanece com seu solo intacto são as **Terras Ermas**, o menor de todos os continentes. Existiam vilas e cidades que seguiam princípios honrados de existência e vida naquela época; Mas isso foi há muito tempo atrás...

## MAGIA EM ARK-A-NUN

Ark-A-Nun esta imerso na magia - ela permeia o mundo inteiro. Impérios destruídos há milhares de séculos deixaram portais e torres arruinadas sobre toda a superfície, que ainda estão cobertos de encantamentos poderosos. Magos arrogantes, cujas magias podem eliminar exércitos inteiros tramam uns contra os outros conforme avançam em seus estudos no campo do conhecimento arcano ainda mais potentes - e perigosos. Os deuses negros canalizaram suas energias

corrompidas através de seus agentes mortais em prol de seus objetivos e interesses. A maioria dos Arkanitas nunca aprende a recitar um feitiço, mas a Magia toca suas vidas de maneiras imperceptíveis. Os Magos e Feiticeiros mais capazes servem aos monarcas, usando seus poderes para defenderem seus reinos contra ataques e vigiar o movimento de seus inimigos. As aberrações monstruosas criadas a partir da Magia distorcida e energias deturpadas costumam ser as criaturas mais mortíferas a ameaçar o povo comum de Ark-A-Nun - e os aventureiros armados com aço encantado são a primeira linha de defesa contra esses perigos. A história de Ark-A-Nun é dominada por ciclos de ascensão e destruição cataclísmicas de impérios fundamentados no entendimento da Magia. Os antigos foram subjugados pelos reis-deuses da "Terra das Feras" que arrastaram para Ark-A-Nun seus reinados que agora jazem sobre o solo arenoso. Grandiosos impérios dominaram a região, cujos céus eram agraciados com cidades flutuantes e seus Magos comandavam poderes inimagináveis. Eles foram longe demais e acabaram destruídos numa catástrofe mágica de proporções mundiais, alterando eternamente o funcionamento da própria Magia; estes reinos deixaram ruínas por todo o mundo. A Magia antiga e poderosa, ainda repousa nos



destroços desses reinos ancestrais. Todo o tempo, uma maravilha nova é descoberta nessas ruínas arcaicas, seja um ritual nunca visto antes, ou um incrível item de grande poder e propósito elevado. Contudo, é mais freqüente que perigos e ameaças esquecidas do próprio mundo, ou abominações mágicas que nunca deveriam alcançar a superfície ergam-se para atribular novamente ArK-A-Nun, desenterradas por indivíduos tolos o bastante para procurá-las. Os Feiticeiros de ArK-A-Nun descobriram através de tomos e pergaminhos, encontrados nessas ruínas ancestrais, os segredos para evocarem os mistérios da magia. Logo, os ArK-A-Nos tornaram-se perfeitos executores no tocante as artes místicas, encontrando nessa nova forma de conhecimento, um caminho para o poder, mas o poder corrompe, e foi isso que aconteceu com os habitantes desta outrora maravilhosa terra. Até mesmo o próprio clima, estava sendo alterado pelos feitos Mágicos dos estudiosos da nova arte. Ansiosos por desvendar os segredos escondidos por detrás do novo conhecimento, os Arkanitas entregaram-se de corpo e alma para as entidades arcaicas que surgiram em suas terras. Muitos dessas criaturas milenares viram na ambição dos que os invocaram, uma forma de escapar de seu próprio mundo decadente, observando acontecer

em terras Arkanitas o que um dia ocorrerá a sua terra natal. Os ArK-A-Nos, que eram os habitantes naturais de ArK-A-Nun, lentamente foram tornando-se versões demoníacas do que um dia foram; assumindo características assustadoras como asas, chifres, garras, e assemelhando-se cada vez mais com os seres a quem veneravam; estes tingiram os céus de seu mundo de escarlata, poluíram as águas deixando-as escuras e corrosivas, definharam as florestas e transmutaram seus animais, transformando-os em versões tenebrosas do que eram, e, lentamente, o mar, agora escuro, do mundo dos ArK-A-Nos, avançava, mais e mais, engolfando em suas águas amaldiçoadas, todo o território existente. É possível conjurar Magias com cuidado, preservando o mundo para evitar mais danos, mas profanar é mais poderoso do que preservar. Mesmo que não natural, a Magia que infesta o mundo de ArK-A-Nun, confere a ele certas qualidades que as terras mundanas não possuem; de modo similar, ele é palco de eventos e ocorrências que não poderiam acontecer em outros mundos. O Mestre pode introduzir esses eventos em suas histórias, permitindo que as Personagens se aproveitem deles ou sucumbam através deles. Ao entenderem as regras de como essa Magia funciona, podem engrandecer e

muito tanto as suas próprias habilidades quanto a crônica. A Magia de ArK-A-Nun, em sua manifestação sutil, reflete a força ou reforça a injustiça de certas ações; repercute emoções fortes permitindo que coisas se manifestem. Por exemplo, a Mágica poderia fazer com que nunca mais cresçam vegetais em um determinado local onde houve muitas mortes. Sempre que uma criatura de Infernun sobrevoa um local, emitindo maldições, um vento gélido corta a região. Devido ao estado de ArK-A-Nun a natureza das coisas tende a se manifestar de uma forma negativa. Esta natureza influencia, inclusive, os habitantes que são nada mais que sobreviventes, sem noções de compaixão ou altruísmo; não são simples máquinas, mas sua liberdade de ação é limitada pelas suas necessidades e suas escolhas, mecânicas, por instinto. Arkanitas amam de forma doentia, buscam prazer mesmo que seja violento, e nunca ajudarão um semelhante, ao menos que haja algo valioso envolvido. A Magia sutil da forma e afeta inclusive a própria terra, existem rios que invadem aqueles que se banham neles de angustia e medo e em determinadas locais, é difícil descansar e recuperar-se, já em alguns raros, a desilusão e um fio de esperança invadem um Arkanita que nele penetre. Existem montanhas e picos que são movidos

pela malícia; a própria existência dos Naguais, manifestações do espírito e das necessidades da natureza Arkanita, é a forma definitiva dessa personificação do mundo natural. O Mestre pode representar esses efeitos de muitas maneiras numa crônica. Personagens sensitivos poderiam realizar um teste de PER para reconhecer as sombras que pairam em uma determinada região, ou as qualidades benéficas de uma área. Para refletir as qualidades de uma região, o Mestre pode dar bônus ou restringir penalidades nos testes dos jogadores.

## ARK-A-NOS X ARKANITAS

ArK-A-Nos, os habitantes originais também chamados pelos estudiosos de ProtoArkanitas, habitavam ArK-A-Nun, mas, estudaram a fundo os segredos místicos vindos de Infernun, e acabaram corrompendo sua essência, assumindo características monstruosas; foi então que grande parte desta raça deu origem a criaturas novas, que pareciam sair dos mais terríveis pesadelos de um louco; os Arkanitas. Em épocas atuais, ArK-A-Nos ainda habitam ArK-A-Nun, mas apenas a sombra do que um dia foram, sendo a grande maioria de Arkanitas (chamados Bergahazza) criaturas com a pele ressecada, olhos negros como ébano, chifres, caudas, garras e espinhos e inúmeras outras características; nisso os antigos habitantes do mundo de ArK-A-Nun, se transformaram, mas, mesmo com a

total degradação, tanto física, quanto espiritual e moral, os Arkanitas não desistiram de suas pesquisas cada vez mais aprofundadas dos conhecimentos místicos e finalmente tomaram ciência daquilo que seus tão adorados deuses negros já sabiam: O poder total corrompe totalmente. Bergahazzas são uma raça dedicada de estudiosos dos mistérios da magia, além de construtores de impérios, mercadores e clérigos, que vivem em cidades superpovoadas, vilas ou tribos espalhadas pelo pouco que resta do continente. Os Bergahazzas são o equivalente ao contingente "Humano" em ArK-A-Nun, e estão muito mais adaptados as intempéries do plano que as demais raças, sustentando o futuro de suas terras; para o bem ou para o mal. A característica principal dessas criaturas é a elaboração do instintivo inteligente; ao ato instintivo falta o caráter do ato inteligente, que no caso dos Arkanitas revela, entretanto, uma causa inteligente em seu agir, essencialmente apta a prever. Enquanto os demais Bergahazzas ainda marchavam pelo caminho sem volta do conhecimento místico, duas de suas vertentes -Dactilos e Onis (como os Bergahazzas são chamados no oriente)- já haviam erguido reinos poderosos na região central Arkanita e em seu oriente, com diversas pontes místicas para suas viagens extraplanares. Sombrias cidadelas anãs estão incrustadas em vales decrépitos, assim como aterradoras torres, cujos zeladores fogem a compreensão, resistem apesar da degradação cada vez mais violenta do plano. Imps e

Sernezs, apesar de nunca ostentarem o poder das outras raças se adaptaram melhor a destruição de ArK-A-Nun. Os Imps prosperaram, tirando proveito dos conflitos ancestrais entre Arkanitas e ArK-A-Nos. Embora os Imps só controlem territórios exclusivos de seu povo, estes podem ser encontrados misturados através da maioria das regiões dos Bergahazzas. Os Sernezs preferem habitações mais reclusas, e não erigem cidadelas grandiosas, mas, assim como os Imps, suas moradias estão espalhadas por diversas partes de ArK-A-Nun. Além de muitas outras raças civilizadas, apesar de seu número reduzido. Os Nagual e Os Serpentes vagam pelas florestas, mas, sempre tomando cuidado com as invasões de outras raças em seu território. Logo outros seres passaram a habitar seu mundo, como Demônios do Inferno, criaturas das partes mais negras do mundo dos espíritos e muitas outras aberrações. Demônios das Sombras vivem espreitando todo lugar onde a luz não atinge, existindo em sociedades muito complexas para serem descritas. Bestas de Bolgardan vez por outra deixam seus covis barulhentos nas cavernas para capturar espécimes para suas experiências, destruindo vilas desafortunadas o bastante para estarem em seu caminho. ArK-A-Nun é o lar de criaturas muito mais sinistras que os híbridos bolgadrianos; as profundezas do subterrâneo abrigam seres poderosos como os Djins. Nos mares vivem os Arkerontes, que dominam extensas áreas onde presidem seus cultos ancestrais e

malignos. Entretanto, nem as incontáveis hordas de bestas enfurecidas nem os diversos filhos dos invasores são mais perigosos que os próprios invasores. Ninguém sabe ao certo quanto das Feras rastejou de sua terra e alojaram-se na espinha do mundo, mas apenas uma dessas criaturas é suficiente para condenar uma cidade. De tempos em tempos muitas dessas monstruosidades atacam em uma fúria terrível, queimando e devorando conforme sua vontade. Em épocas atuais, as terras dos Arkanitas esta tão degradada quanto o mundo de seus tutores místicos, e os próprios habitantes destas terras procuram uma forma de fugir de seu mundo, ou deter a degeneração mágica que ele sofre; e nenhuma opção é descartada.

## VIDA NA TERRA DECAÍDA

A vida em ArK-A-Nun é brutal e curta. Saqueadores sanguinários, escravistas gananciosos, e hordas de selvagens trespassam vastidões e desertos. As cidades são um pouco melhores, somente sufocadas pelas garras de tiranos. A escravidão é uma instituição difundida em ArK-A-Nun, e muitos, desafortunadas

passam suas vidas inteiras acorrentados nas cadeias, chorando e lamuriando a seus algozes brutais. Todos os anos centenas, talvez milhares, de escravos são enviados para a morte nas arenas sangrentas.

Caridade, bondade, compaixão -

essas qualidades ainda existem, mas são raras e oportunas.

Só um tolo espera por tal riqueza. ArK-

A-Nun esta repleta de guerreiros,

tanto a serviço da luz, quanto da escuridão,

independente

da raça ou posição, as criaturas mais notáveis que vagam por estas terras são so heróis e seus inimigos. Seja em cortes de monarcas, em cidadelas subterrâneas ou em domínios dos poderes obscuros, que lutam por diversos motivos. Como já esperado, as criaturas mais temidas de ArK-A-Nun serão aqueles que são capazes de tudo para atingir suas metas. Mesmo um Imp, consegue imaginar as reais intenções de uma Besta de Bolgardan surgindo a porta de sua morada, mas desvendar as reais intenções de um lorde

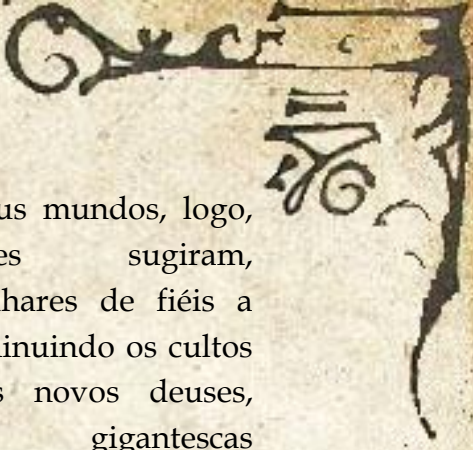


inescrupuloso, ou mesmo das feras Infernitas é muito mais difícil.

## TERRA DOS DRACÔNICOS

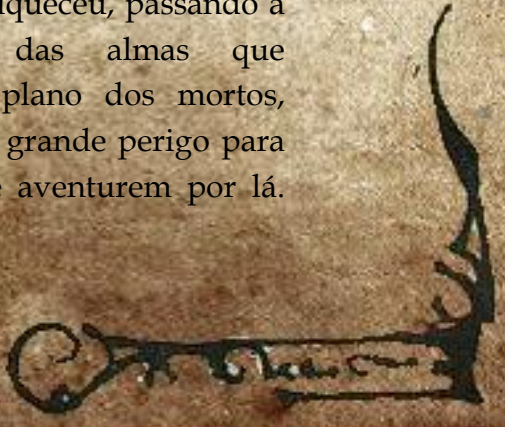
Muito antes das entidades dos planos inferiores, num tempo chamado **Era Nova**, ArK-A-Nun se viu invadida por seres imensos, de diversas cores de escamas, muitos cobertos de penas, e outros um misto disto; os primeiros eram chamados Dragões, os segundos Rapnantes (ou Passaros Celestiais); mas todos eram considerados Dracônicos - como os deuses se referiam a eles mesmos - Estes seres romperam as barreiras dimensionais entre a Terra e ArK-A-Nun, vindos de seu plano imediatamente superior na Roda dos Mundos, evento conhecido como a **Grande Diaspora**. Os Dracônicos foram as primeiras criaturas sancientes a pisarem no plano da Terra, com vidas que duraram centenas de milhares de anos, essas criaturas primordiais possuíam os poderes equivalentes a divindades. Simbolizam o próprio mundo terreno e personificavam sua história, sendo repositórios de vasto conhecimento e antigos segredos; forças épicas daquele mundo que não puderam conter a fome que habitava seu âmago e se entregaram a guerras (a maior de todas ficou conhecida como **Guerra dos Dragões**) nas quais apenas três dos anciões primordiais sobreviveram. Com o giro da magestosa Roda dos

Mundos, novas criaturas chamadas pelos Dragões mais antigos de Serpentes Emplumadas (Rapnantes) surgiram, com muito menos poderes que seus antecessores, passando a servir os primeiros como monarcas e reis. Muitas dessas criaturas, vendo o caos que se formara com as guerras entre seu próprio povo retiraram-se de sua terra natal. Shingbandr, Mindrgor, Gorora, A Senhora do Fogo Prateado, Aeeriton, Irnilrglartu, Hlal, Corferus, Kanaur, Mushussu, Ajay Garix e Vatu; O Dragão Montanha Kur, Nycol Hogasht, O Fragmento dos Eons, Itzamna, Azi Dahaka e Nduaror, foram os primeiros deuses Dracônicos a espalharem-se pelo mundo dos ArK-A-Nos. Deuses solitários, e possuidores de uma cobiça incrível, algo puro e primordial, que os levava a um extase indescritível quando arrebanhavam novos tesouros e terras; Lançaram várias nações de ArK-A-Nun em verdadeiras corridas atrás do acúmulo de tesouros, e poder, estando por trás de muitas das guerras amparadas em seus caprichos cobiçosos e avarentos. Da união dessas criaturas e os habitantes de ArK-A-Nun surgiram os híbridos Meio-Dragões e estes foram heróis e vilões, respeitados e temidos, em diversas histórias Arkanitas. Esses deuses dividiram todo o norte de ArK-A-Nun em territórios (que foram reivindicados



pela deidade dracônica que possuía o covil mais próximo, sendo a extensão dessas áreas demarcadas a partir de 24 horas de voo da morada do dragão que se localizava nos arredores) delimitando uma área central como local de reunião entre esses, nunca se reunindo ali sem um propósito. Nos tempos dourados, nenhuma criatura existente em ArK-A-Nun equiparava-se em poder ou em conhecimentos. O Grandioso Kur, aproximou-se de uma entidade do Mundo Morto (Tenebras ou Cthonia), visando arrebanhar exércitos para destruir seus pares; este teve a revelação de uma descendência sua, que iria trazer-lhe grande porde: o nascimento da Dracena Tiamat; portadora da essência dos Mundos Altíssimos. Foram épocas de glória para esta raça, que alçou patamares nunca erigidos na Terra. Estes seres eram tão fantásticos que aprenderam muito antes dos Arkanitas os conhecimentos e Artes Místicas, mantendo muitos deles sobre controle através do terror imposto pela Magia e por seus poderes naturais. Com as eras, o conhecimento místico invadira totalmente ArK-A-Nun e passando a se mostrar nocivo, para seu próprio plano, os Dracônicos descobriram que com esta arte, adentraram em seus domínios novas deidades, vindas de planos inferiores torpes, que como eles uma vez, também fugiam de cataclismas

que assolavam seus mundos, logo, novos deuses surgiram, arrebanhando milhares de fiéis a suas causas, e diminuindo os cultos aos Dragões. Os novos deuses, organizaram gigantescas empreitadas contra os Dracônicos, entrando em conflito com ordens Arkanitas que os veneravam (Fúrias Sangrentas, Guardiões Sagrados de Nduaror, Mestres Elementais, Vigias Impassíveis de Irnilrglartu, Cavaleiros do Fogo dentre outros) destruindo várias vidas no desenrolar desses combates, e todo o esforço dos Dracônicos não fora suficiente para deter as investidas furiosas de deidades de dois planos decaídos. Ajay Garix fora trancafiado em um local muito mais corrompido que o mundo daqueles que o prenderam, Shingbandr, Irnilrglartu e Vatu foram forçados a se retirar para a Terra das Fadas, assim como Nduaror o "Dragão de Platina" Mushussu fora derrotado pelo deus Marduk, e tomado como seu guardião, Hlal e Kanaur caíram por mãos Arkanitas, Mindrgor por Tenebrianas; Gorora e Corferus se exilaram em Spiritum, onde Gorora criou um semiplano para si, nos moldes do antigo mundo de ArK-A-Nun, Corferus se contaminou com as energias corrompidas de Infernun e enlouqueceu, passando a se alimentar das almas que vagavam pelo plano dos mortos, tornando-se um grande perigo para viajantes que se aventurem por lá.



Aeriton e Azi Dahaka foram os únicos Dracônicos que permaneceram em solo Arkanita, arrebanhando militantes.

## INFERNUN

O mundo inferior a ArK-A-Nun. Rios de lava cruzam desertos de pedaços de vidro rosado. Criaturas monstruosas, até mesmo na concepção Arkanita, vagam nestas pradarias ardentes, ansiosos para que alguém ou alguma coisa os tirem de lá. As criaturas de Infernun são conhecidas como "Feras" pelos habitantes de ArK-A-Nun, pois são criaturas consideradas terríveis e bestiais. Insaciáveis, monstros ávidos, padecendo de fome e sede por poder que eles nem podem mitigar e tampouco apagar. Muitas feras fugiram para as regiões Arkanitas e uma das primeiras a realizar contato com sábios de ArK-A-Nun, foi aquele conhecido como o Senhor dos Labirintos, Jakharte. Os Infernitas precisam de efeitos místicos para sobreviver em seu próprio plano ou viver atrás de grandes barreiras para não serem destruídos pelas forças do mesmo. Todo o passar do tempo em Infernun é uma luta colossal pela vida; todos os conceitos existentes em ArK-A-Nun e inclusive na Terra para descrever a vontade de viver e o pânico das titânicas criaturas que se manifestam neste solo não poderia ser utilizado, e os Infernitas criaram manifestações

inimagináveis e únicas de dor e loucura para tais horas. Os continentes de Infernun fazem presença apenas em número de dois, o restante já deixara de existir a muito, e o território é recortado em ilhotas que formam um imenso arquipélago, banhado por um mar de metal derretido e borbulhante, que em algumas áreas torna-se magma fervente ou sangue. Das antigas nações Infernitas nenhuma jaz mais nesse mundo como antigamente, restando apenas sete focos de resistência à destruição suprema na Terra das Feras, as chamadas Sete Fortalezas: Kadar Ialatush Xenar, Bal'Dolat, Xibal Milat Drax'Te, Sava Senria'Lur, Hundiat'Nuh, Baalou Rawip e Krash Treshngak.

## AS INVASÕES DIASPÓRICAS

O período chamado de Invasões Diaspóricas compreende-se em duas fases (e ambas inserem-se em uma época chamada Era Média). A Primeira fase chamada de Invasões Infernitas, ainda divide-se em quatro etapas: Primeira Invasão (onde os Efreets realizariam a passagem) Segunda, terceira e quarta Invasões (Deuses Serpentes, Formorians e demais Infernitas) a segunda fase, se desenrola quando deuses muito mais sinistros adentraram ArK-A-Nun, e do mundo desses seres - muito mais deturpado que Infernun, chamado Tenebras- vieram entidades de um

nível de poder e capacidade de manipulação da realidade muito além da compreensão de qualquer ser na Orbe do Grande Coyote (Orbe de Satânia). Este grandioso poder corrompeu toda a vida de ArK-A-Nun, condenando seu plano a obliteração. Inúmeros seres de Tenebras, chamados **Tenebrianos**, **Cthonianos** ou **Coisas Antigas** (dentre os mais conhecidos estão Vampyr, Dagon, Cthulhu, Datrigush, Tezcatlipoca e Shaitan) perceberam que a destruição de seu mundo era iminente, chegando a conclusão que seria necessário abandonar o plano antes de seres consumidos juntamente com Tenebras. Muitos realizaram a passagem para o plano de Infernun. Quando Apsu, Tezcatlipoca, Dagon, Cthulhu, Datrigush, Arimã, Shaitan e alguns outros Tenebrianos chegaram em Infernun, cataclismas e destruições muito mais assustadoras que as que assolam ArK-A-Nun, passaram a se abater sobre o plano, reduzindo os habitantes a apenas alguns punhados de Infernitas, trancafiados atrás de poderosas muralhas de rocha sólida. Os pequenos reinos existentes na **Terra das Feras** (como os Arkanitas chamam Infernun) foram extremamente afetados, embora cada um reagiu-se de uma forma; dentre muitos os **Zotz** (Monstros murciélagos com asas e que podiam baforar gás tóxico em suas vítimas), os **Efreets** e **Deuses**

**Serpentes** (criaturas muito diferenciadas, mas todas possuíam características serpentiformes) rumaram para ArK-A-Nun, impondo seu grandioso poder sobre os fracos habitantes de tal plano, escravizando-os.

## A PASSAGEM DAS ERAS

### O INENARRÁVEL

Período lendário que existiu antes dos Tempos Esquecidos, dos quais não existe nenhum registro concreto, apenas lendas contam os feitos dos seres desta Era. Muitas lendas Arkanitas costumam dizer que tudo o que se é esquecido pelas mentes dos mais antigos, ou o que se é perdido através de manuscritos, torna-se parte do Inenarrável.

### OS TEMPOS ESQUECIDOS

Os Tempos Esquecidos remetem a acontecimentos de milênios atrás; quando ArK-A-Nun ou Nahui-Ehécatl ocupava o lugar de Paradisia na Roda dos Mundos. Também chamada de **Era da Escuridão**, pois a luz ainda não havia se feito na Orbe do Grande Coyote (algo que retoma a acontecimentos antes da aparição de **Nahashch-id**, ou Demiurgo). Existe um único registro, sobre o tempo, em que um primeiro portal místico entre as dimensões fora aberto por habitantes de Ni'hodilqil; utilizando um artefato místico conhecido como **Yolgai'dana elth gal**, **A Chama Turquesa**, O Grande Coiote penetrou em ArK-A-Nun com seu



exército de Monstros - Vespas (Tsts'na) e Monstros - Formiga (Naazo'zi) Tenebrianos. Perseguindo a entidade, o Búfalo das Águas (ou a Cabra, não se sabe ao certo) também chega a ArK-A-Nun, utilizando **Tquel aqa'di din, A Bandeira das Águas ou o Medalhão de Yhe**. Os Reis Brancos do Império Reluzente de **Tsoodzil** e o Reinado das Montanhas de **Sis-Naajini**, logo perceberam a deidade alienígena que invade seu mundo. Os escritos sobre os acontecimentos neste intervalo de tempo foram perdidos, mas sabe-se que O Búfalo das Águas, aproxima-se dos Els (criaturas que habitavam ArK-A-Nun quando este estava na posição de Paradisia) para arrebanhar um exército contra O Grande Coiote, e esse, por sua vez utilizando os Tenebrianos, escava durante milênios o solo de **Tsoodzil**, construindo uma infinidade de cadeias infernais, chamadas de **Tha'di'thee**. Os Impérios se reuniram, Os Reis Brancos de **Tsoodzil**, O Reinado das Montanhas de **Sis-Naajini**, os Niguratas das florestas de **Dzil Na-oodihi** deixaram seus castelos sobre os pântanos, as forjas de **Dook-o-ooshid**, agora funcionaram como nunca, os reinos ferozes das **Terras Ermas**, aceitaram o dote em gemas místicas oferecido pelos senhores de **Tsoodzil** e **Sis-Naajini**, brandindo seus poderosos machados de ametista e outros que irrompiam em fagulhas de fogo; **Kor-thegr** envia os seus guerreiros Das-yus de poderes incomparáveis e **Dibe-Nitsaa** das terras escuras mais uma vez marcham com seu exército morto vivo para **Tha'di'thee**: ArK-

A-Nun iniciaria a maior guerra jamais vista em sua história. O Imperador Reluzente de **Tsoodzil** arrebanha todos os povos livres de seu mundo, chamado de Sete Sagrados Pilares, sobre a bandeira do Búfalo das Águas, partindo para o combate. Não se sabe muito, mas, o término do episódio diz que ArK-A-Nun fora derrotado, vitimando mais da metade de sua população na empreitada, e **Tquel aqa'di din** caíra nas mãos inimigas. Com o poder de ambos os artefatos, O Grande Coiote divide **Tsoodzil** e rouba todo o seu majestoso poder (que vinha de um dos maiores Nodos que se tem notícia na história da Roda dos Mundos). O Búfalo das Águas conjura um poderoso feitiço, causando um dilúvio, e obliterando todos os Monstros - Formigas Tenebrianos e muito da já exaurida população dos Els e Niguratas, desfazendo o efeito, apenas quando O Grande Coiote, lhe entrega **Yolgai'dana elth gal** e **Tquel aqa'di din**; de posse de ambos os artefatos, a deidade desaparece. Após arrebanhar o poder da região para si, O Grande Coiote e seu exército, partem para o mundo acima de ArK-A-Nun na Roda dos Mundos: Nahui - Ollim, A Terra.

## A ERA NOVA

O que marca o nascer desta nova era é o giro da Roda dos Mundos, e grandes Cataclismos como Namazu, O Destruidor (que quase obliterou o território que deu origem ao continente ilha de Onigashima) e o aparecimento de **Nahashch-id** na Orbe do Grande Coyote. Os

primeiros Deuses Dragões que penetraram em ArK-A-Nun, vinham de uma cabala de Místicos Terrenos; os **Syv Forskere**, Os Sete Grandiosos. Esses sábios possuíam o único objetivo de encontrar uma forma de alcançar outras dimensões sem desvencilhar-se de seus corpos de carne. Muitos desses, como Shingbandr, Mindrgor, Gorora, A Senhora do Fogo Prateado, Nduaror, Aeeriton e Córferus, fizeram contatos com os Feiticeiros dos Els que também estudavam a viagem entre o Mundos dos Mortos e seu próprio mundo. Outros Dracônicos, adentraram ArK-A-Nun através da espada: Eram os Dragões Vermelhos da Família de Kur, dos quais Irnilrglartu, Hlal, Kanaur, Mushussu, Ajay Garix, Vatu; o próprio Kur, Nycol Hogasht, O Fragmento dos Eons, Azi Dahaka faziam parte, e se intitulavam os Bebedores de Sangue das Aves Primordiais; mas estes se mantiveram reclusos e sigilosos por milênios. Existia também, um único Dragão Aquamarine a penetrar em ArK-A-Nun, este era Itzamna, que fez sua passagem antes da Grande Guerra Dracônica, trazendo inúmeros cristais aquamarine consigo, escondendo-os dentro de poços de água, fazendo destas águas místicas muito cobiçadas. A Era Nova foi uma era de luz para ArK-A-Nun, no sentido de uma incrível onda de conhecimento, adentrar o plano - já que após o Grande

Dilúvio, ArK-A-Nun parecia agora renascer - trazido pelos membros da **Syv Forskere**. Foi o Dragão chamado Shingbandr, o Ferreiro quem forjou muitas das cidades da Era Nova como Avalalk, A Mansão Vaungor e o Templo Místico Barzakhoz (sobre um poderoso Node), enquanto a Senhora do Fogo Prateado, Gorora, e o Rei dos Ventos, Aeeriton, encheram-nos de poder para que flutuassem sobre o solo. Foi necessário o poder combinado dos outros Dracônicos, inclusive do Senhor dos **Syv Forskere**, Nduaror, O Dragão de Platina, para elevar cada uma delas sobre um poderoso pilar de vento Místico, muito mais alto que qualquer montanha. Avalalk foi erguida a norte de Sis-Naajini, e ficava alinhada com o centro da margem de um antigo mar interno chamado Agorirunatul. O Templo Místico Barzakhoz e a Mansão Vaungor foram colocados no Sul, e ficavam alinhados com o centro da margem sul de outro mar interno, chamada Iaegungldur. Durante a Era Nova o Primeiro Reino Dracônico, na ilha de Keldrar Ugoth (Próxima a Leng), foi construído no Agorirunatul. Povoado pelos lindos castelos e torres dos Dracônicos e Aves Colossais, todos muito belos de se admirar, e ArK-A-Nun passava por uma era de engrandecimento; a única em sua existência. Este foi um período muito tranquilo que

também foi chamado de Bonanças ArK-A-Nas, quando Mindrgor, O Primitivo trouxe grandes sementes de florestas, formando também com estas e seus poderosos feitiços nos Caminhos Elementais das Planas e Animais, as vastas campinas que muitos animais e criaturas dóceis passaram a habitar. Mas a belíssima região era apenas para aqueles escolhidos pelos **Syv Forskere**, apenas seus súditos poderiam desfrutar de tais prazeres, arrebanhando quase dois terços de toda população ArK-A-Na. Keldrar Ugoth não foi o único reino construído neste período. Longe ao sul, alguns dos Dragões Vermelhos, liderados pelo Dragão Montanha Kur se reuniram, e o mesmo começou a arquitetar um plano cruel. Em segredo, enquanto os **Syv Forskere** descansavam de seus trabalhos, Kur ergueu as vastas Muralhas de Vandolrotua como um poderoso muro através das terras do norte e construiu abaixo delas uma fortaleza sinistra, chamada Modrodrotun, mais tarde, conhecida como Catacumbas de Zin. Daquele refúgio ele começou a corromper os trabalhos dos **Syv Forskere**, forjando pactos com criaturas de planos inferiores; venenos espalharam-se pelas águas e florestas. As belas criaturas de Mindrgor (que os primeiros ArK-A-Nos consideravam ser seu criador) foram distorcidas e torturadas até ficarem monstruosas e cheias de um

desejo por sangue. Kur fora contatado por uma divindade Tenebriana chamada Apsu que lhe profetizou o nascimento do Dragão que reuniria novamente os Dragões Bebedores do Sangue das Aves Celestiais (que passaram a ser chamados de Dragões Corrompidos), e que este nascimento se daria em sua família real. Embasado nas profecias de **Apsu**, O Dragão Montanha marchou abertamente com seus exércitos de criaturas horrendas, atacando Keldrar Ugoth. Devido à natureza pacífica, o reino dos **Syv Forskere** foi pego desprevenido e, despreparados; Kur derrubou os pilares de ventos que sustentavam Barzakhoz, de tal forma que as montanhas se partiram e a energia mística espalhou-se. Durante a batalha o reino de Keldrar Ugoth foi totalmente destruído. Neste terrível conflito as **Bonanças ArK-A-Nas** chegaram ao fim, e ArK-A-Nun uma vez mais foi jogado na escuridão, exceto pelos fogos destrutivos que emanavam das batalhas dos Dragões. Estes poderosos levantes requeriam todas as forças das tropas dos Dragões para serem controlados, ou então o mundo todo poderia ser destruído. Sem forças suficientes para lutarem contra o terrível Dragão Montanha, os **Syv Forskere** abandonaram **Sis-Naajini** de uma vez. Eles foram para o extremo oeste, para o continente das florestas de **Dzil Na-**

**oodihi** que mais tarde foi chamado de Terras Draconais. Assim que Kur confabulava com o Tenebriano Apsu, séculos depois, nascia Tiamat, o Dragão do Caos da mitologia assírio-babilônica, com uma poderosa alma que portava resquícios da essência dos Altíssimos. Ainda jovem, Tiamat peregrinou por ArK-A-Nun em busca de cada Dragão Corrompido e aliando-se a Deuses-Magos e Deuses-Guerreiros para formarem o grupo dos poderosos **Annunaki**. Com o auxílio do Tenebriano **Apsu** - que se aproximou como conselheiro e visionário da família de Kur - foi criado o magnífico feudo dos Céus de Anshar, onde Apsu, Tiamat, Éa e Damkina se tornaram os líderes máximos. Kur permaneceu em Modrodrotuñ como maior força existente em ArK-A-Nun, reinando nas trevas absolutas. O Tenebriano Cthulhu (pronunciado em ArK-A-Nun como Kha-Du-llhu) realiza contatos com os Primeiros ArK-A-Nos, através dos sonhos, após inúmeras tentativas. Um culto é iniciado e uma cidade começa a ser erguida no que restou do continente de **Tsoodzil**, mas devido à manifestação do lado negro lunar em ArK-A-Nun, graças a influencias negativas das Coisas Antigas - um em questão denominado a Perfeita Profanação do Bem - esta cidade, chamada Arkerônia se deteriorou, devido as marés produzidas por Charranu (o espectro negativo da

lua Terrena, manifestado em ArK-A-Nun) Depois de muitas Eras na Escuridão, **Nahashch-id**, O Conquistador Altíssimo, rasgou o manto da existência que havia entre seu mundo e os demais inferiores, transpassou os céus, e ascendeu as luzes desfalecidas que brilharam mais uma vez em ArK-A-Nun. As criaturas de Kur estavam tão desacostumadas com a luz que gritaram de dor quando estes feixes ribombaram em ArK-A-Nun. Em terror elas correram e se esconderam; Kur e sua família real viu seus agentes da guerra e do assassinato debandarem em desespero, espalhando-se por ArK-A-Nun mais uma vez, buscando cada um pequeno punhado de seguidores para dominar, acabando com esta antiga ordem Dracônica. Simultaneamente, no Oriente, o **Dragão Celestial** Ch'ien-T'ang e sua corte de Dragões Gemas emergiram no Makai, como agentes dos Altíssimos. Eles ergueram das cinzas os continentes destruídos pelo cataclismo Namazu, e destes que foram criados, escolheram Diyu para habitar. Lá construíram suas moradas, portos e grandes palácios. Ali ergueram as primeiras cidades do Makai chamadas de Hsi Ling su e Lei Tsu, e a elas eram atribuídas a Dracena Gema Ao Kuang, e Ao Shun um Dragão Gema de Arcádia que outrora era chamado de Storsjoodjuret. Após inúmeros anos mortais passados de tempos de paz,

iniciou-se a primeira das guerras, entre os Dragões e os Tenebrianos, chamada **Guerra da Luz e Trevas** quando Mikaboshi, o Negro - que havia se precipitado em ArK-A-Nun vindo de Spiritum - levantou-se quando **Nahashch-id**, iluminou também o oriente; Mikaboshi destruiu as cidades de Hsi Ling su e Lei Tsu e arruinou a morada de Ao Shum e de muitos Dragões Gema e Els. Temendo que uma guerra prolongada contra Mikaboshi causasse ainda mais destruição em Makai, os Dragões Gema partiram das suas moradas arruinadas para um continente mais oriental de **Dibe-Nitsaa**, que não possuía nome, e lá fizeram um novo lar; acreditando que lá Mikaboshi não conseguiria atacar ou danificar com seus poderes. Com o avanço dos cataclismos, este continente sem nome habitado pelos Dragões Gema foi tragado pelas águas do Mar Negro e eles foram forçados a batalhar mais uma vez com o Tenebriano, que havia transformado **Dibe-Nitsaa** em um lugar estático, sem cores, sem sons e sem luz. Neste novo mundo os Fiéis aos Dragões Gema, constituintes do culto ao Dragão Celestial Ch'ien-T'ang mantinham-se vívidos, eram fortes e resistentes, mas há também cultistas do Senhor Negro Mikaboshi, e eles possuíam um líder carismático, O Deus Serpente Yamata no Orochi (Latshaaquli), à frente, da recém-chegada **Liga das**

**Sombras** - A própria Irmandade de Tenebras, visto pela cultura oriental - E sob a liderança de Orochi, a Liga das Sombras, é guiada a vitória e grande crescimento de poder no oriente; onde eles se tornam grandes Reis. O povo dos Dragões Gemas e os híbridos **Ao Pings** também são fortemente ameaçado pelos povos ArK-A-Nos que vivem no leste, sob a liderança de Durga, um grande Tenente da Liga. Uniram-se então os ArK-A-Nos devotos a Ch'ien-T'ang sob a liderança de Gou Mang, e os cavaleiros da Hsi Ling Su caída, sob as ordens de um desconhecido (na realidade Susanowo disfarçado) e marcharam, pondo fim a tirania negra, que terminou com a Queda de Orochi para as mãos de Susanowo, e a derrocada e captura de Durga que conseguiu escapar no início das **Invasões Diaspóricas**. Amatsu Mikaboshi realizou um ato desesperado para fugir da luz trazida por **Nahashch-id** - que o atingia desde a passagem do Altíssimo pelas dimensões - exilando-se no Limbo para nunca mais. O **Renascimento da Luz**, como ficou conhecido o fenômeno desencadeado por **Nahashch-id**, marcou também o **Despertar das Feras** de Infernun, que aproveitaram a deixa, devido a todo o tecido espiritual da Orbe estar abalado, para adentrar ArK-A-Nun. Então a **Era Nova** chega ao fim com os Dragões estabelecendo seu novo Reino no Sul, enquanto as terras

destroçadas de **Sis-Naajini** foram deixadas sob o domínio do poder maligno do Dragão Montanha Kur.

## A ERA MÉDIA

As Eras Média (também chamadas Tempo dos Cataclismos) foi o período das **Invasões Diaspóricas**; onde entidades dos mundos inferiores penetraram ArK-A-Nun: os Infernitas, que foram precedidos pelo **Senhor dos Labirintos, Jackharte** (Corrompido pela essência de um Tenebriano chamado **Eihort, O Deus Oculto das Passagens**), e os Tenebrianos, que foram precedidos por **Apsu**. Seguindo os passos da Serpente Negra; Grande Cthulhu e suas crias viajam para a ArK-A-Nun, vindos da estrela Xoth (nome dado a uma constelação vista de ArK-A-Nun, ao qual o ciclo existencial desse Tenebriano esta ligado; na realidade um bolsão espiritual, ligado à Tenebras). Seus abismais (chamados Proles Estelares) copulam com os Primeiros ArK-A-Nos, e geram os primeiros Profundos (Mãe Hydra, Yam, Lotan, Hedammu, dentre outros). O Senhor das Profundezas Cthulhu, já era mestre de todos os Deuses-Serpente, facilitando a entrada destes em solo Arkanita, iniciando uma nova religião, com a Arkanita Atargatis como sumo-sacerdotisa e Honoyeta como seu grande líder carismático entre os Arkanitas. Então, em Modrodrotun,

Kur realizava experiências místicas com os Primeiros ArK-A-Nos que caíam em suas mãos, criando uma raça híbrida, e muitas tentativas falhas. Estas raças foram os Meio-Dragões e os primeiros Anzilus: formas de vida que eram utilizadas como proclamadores de seu evangélico e guerreiros poderosos, visando arrebanhar mais e mais fiéis para a crença no Dragão Montanha. Quando **Tiamat, a Dracena do Caos** descobriu o despertar dos Meio-Dragões, e os **Altos Anunnaki** (os atuais Deuses do Oriente Próximo terreno, ou Utukku) souberam do que estava sendo feito em Modrodrotun, eles formaram um conselho de guerra. Os Altos Anunnaki e os Dragões Corrompidos fiéis a Dracena do Caos, desceram de Anshar, preparados para travar uma batalha contra Kur. Durante esta **Primeira Guerra da Fúria** eles destruíram as legiões de Meio-Dragões e Arkanitas de Kur, derrubaram o muro das Montanhas de Vandolrotua e lacraram totalmente Modrodrotun, já que suas fundações eram tão antigas e poderosas, que o poder novo não poderia atingi-las. Nesta mesma época, muitos cataclismos se abateram sobre ArK-A-Nun, e nem mesmo eles foram capazes de destruir Modrodrotun. O domínio de Kur sobre ArK-A-Nun terminou. Ele foi acorrentado e tomado como prisioneiro em Irkalla - um vale espiritual, que mais tarde

foi anexado junto a outros reinos do Underworld no Inferno cristão - e lá ele permaneceria por muitas Eras. Este período foi conhecido como a **Primeira Fase das Invasões Diaspóricas**, ou **Primeira Jornada de Terror** e foi o período da **Grande Passagem**, quando os Infernitas fizeram sua migração em massa em direção a ArK-A-Nun. Os Infernitas que conseguiram completar a **Grande Passagem** e fixar-se em ArK-A-Nun construíram as tétricas cidades de Ha'dhakrt, Ke'ddacakis e Sotlaua-clhat. Ainda assim muitos, debilitados pela atual situação de seu mundo, e alguns raríssimos por amor a sua terra ficaram para trás. Esses mantiveram reinos em seu mundo, como Ialatush Xenar e Baalou Rawip sobrevivendo até quando puderem, ou até tentarem uma última e derradeira passagem. Os Infernitas constroem cidades acima das prisões dos ArK-A-Nos, utilizando-os como escravos, alimento e fetiches místicos. Devido a essa forma brutal de imposição de poder, os ArK-A-Nos fazem uma série de pesquisas místicas nos conhecimentos mágicos; o que era um estudo, agora se tornaria arma de guerra pela sobrevivência, dando espaço para que os primeiros Arkanitas se desenvolvessem nesse meio de feitiçaria. Durante a **Era Média** houve um grande reino dos Infernitas em **Dzil Na-oodihi** a sudoeste de ArK-A-Nun. Estes eram os Infernitas que seguiram o Dragão

Vermelho Azi Dahaka. Eles eram chamados de Sacerdotes do Medo ou Magush e seu reino chamava-se Baßri, posteriormente Dusak. Sua capital era chamada Ahermanabad das Mil Cavernas e as cavernas e grutas de seu reino eram uma das monstruosidades de ArK-A-Nun. Ahermanabad era engenhosamente esculpida para simular um teatro de horrores subterrâneos. Picos em formas de lanças, rostos demoníacos e bestas eram todos talhados na pedra, e as grandes salas eram cheias de câmaras de torturas, iluminadas por lâmpadas de cristais esverdeados. Os senhores dos Magush eram os mestres de Baßri e os Infernitas mais poderosos de ArK-A-Nun na **Era Média**. Seus aliados adentraram em ArK-A-Nun durante a **Segunda Jornada de Terror** e eram os Deuses Serpentes de Stygya, os Feiticeiros de Rugaclono (Khaali), e os Impérios de Zhaugyotepho (Orum) e O'boalabok (Guinee) próximos à costa. Estes reinos da costa de Zhaugyotepho e O'boalabok prosperaram em seu comércio com os Infernitas de Baßri, exportando escravos para este, através de quase toda **Era Média**. Mestres em Necromancia, eles criaram feitiços negros e magias perniciosas, capazes de trazer até os mais poderosos monstros de volta a vida em uma forma conhecida como Ghûls; e por estas habilidades, foram contratados pelos Magush

para inundarem os corredores de Ahermanabad de Mortos Vivos. Os Infernitas de O'boalabok eram considerados os melhores escravistas da **Era Média** e prostraram as mais diversas criaturas de ArK-A-Nun (conta-se que até mesmo Aves Celestiais sucumbiram a seus poderes), enquanto os Infernitas de Zhaugyotepho eram os melhores no tocante a feitiços nos Caminhos Proibidos (relacionados aos planos inferiores da Roda dos Mundos) e Spiritum e confeccionaram rituais



memoráveis, dentre eles A **Cerimônia dos Avatares Caídos**, conhecido como **Mortus Immortus** na Terra. Em certo grau, as alianças dos Infernitas de Baßri estenderam-se a leste até a imensa floresta da Cabeça da Serpente. Pois lá, através da **Era Média**, a raça dos Deuses Serpentes, os Infernitas oriundos de Yag, O Mundo Esverdeado ou Terra das Serpentes, viviam em meio a seus servos ArK-A-Nos, Arkanitas e híbridos. Os Efreets e os Zotz também invadem esse mundo. Das relações entre os Efreets com os

Arkanitas, surgiram os híbridos Djins, e eles dominam totalmente Rtharho (Bolgardan). Além da Cabeça da Serpente, nas Montanhas Qerhet em Stygya, havia Mashakr, o maior de todos os reinos dos Infernitas. Na **Era Média** ele

também prosperou e estendeu sua influência sob Dusak, embora ele tenha desempenhado um papel pequeno nas histórias que lá se desenrolaram. A Era Média durara dez mil anos dos mortais, e foram as eras das descobertas e maravilhas, de glória e magia para os Infernitas. Ainda assim, isso tudo acabou quando a **Segunda Fase** das

**Invasões Diaspóricas** se desenrolaram. Após um período de aparente calma para os Infernitas, que se julgavam a salvo no mundo invadido, os Tenebrianos ergueram-se destruindo e dominando tudo a sua volta, destruindo inclusive Mashakr. Muitos não fixaram cultos ou dominações em ArK-A-Nun, preferindo se refugiarem em Spiritum ou no Limbo, mas alguns se espalharam e iniciaram um reinado de extremo terror e malignidade jamais vistos na Orbe do Grande Coyote. Em meio às



destruições causadas, um misterioso cataclismo surge sobre a cidade de Berbalahas, algo não natural que trouxe O Senhor das Mentiras, Ahriman ao plano; surgem os primeiros Demônios das Sombras, oriundos de sua essência fragmentada através de ArK-A-Nun. Um dos habitantes do Mundo Morto mais poderosos, se não o maior de todos, a muito secretamente já vinha corrompendo as mentes e corações dos desesperados habitantes de ArK-A-Nun, diretamente de sua morada em Spiritum, A Fossa Cthoniana; esta entidade era conhecido como **Do'le**, Zsh-ullicl, Urthona ou **Shaitan**. **Do'le** arrebanhou inúmeros seguidores, e fez seu culto crescer durante décadas, após isso ele exilou-se para norte de ArK-A-Nun, onde habitou a fortaleza de Gurulan-Mor em Khadim, nas Montanhas da Tempestade, atualmente destruída. **Nahashch-id** notou a movimentação dos deuses negros através dos planos inferiores em direção a ArK-A-Nun, um dia com certeza alcançando sua amada **Paradísia**. A entidade então plantou na mente dos Arkanitas, a semente de um culto que o tinha como divindade suprema, arrebanhando inúmeros Arkanitas para sua causa, tendo nos Djins seus fiéis mais devotados, tornando-se seu único deus; tendo como maiores representantes Íblis al-Qadin (também chamado Luvah e Fuzon,

filho do próprio Éblis, líder máximo dos Efreets) e Al-Lat como sendo sua sacerdotisa (também chamada Ahanía, tida pelos fiéis como a própria esposa de **Nahashch-id**), mas estes eram sumariamente exterminados e caçados pelas forças de **Do'le**. Das guerras travadas durante milhões de épocas, nenhum vencedor se ergue, já que as Coisas Antigas prosseguem com sua onda de destruição e dominação, sem fazer distinção de Arkanita ou Infernita, graças a isso os Infernitas abandonam suas cidades e passam a pesquisar formas de fugir de ArK-A-Nun e das Coisas Antigas de Tenebras, iniciando uma busca desesperada. Com os Infernitas ocupados, os ArK-A-Nos se revoltam contra eles. Embora as Feras vençam, a guerra provoca uma considerável perda, pois a morte da raça de servos ocasiona o declínio da raça de senhores. Severamente enfraquecidos, os Infernitas remanescentes conseguem portais para fugirem para o Limbo e Spiritum, e são seguidos secretamente por uma grande massa de Dactilos. Os Tenebrianos a muito já haviam vislumbrado a nova sociedade dos **Syv Forskere** nos agora Reinos de Aztlan, Qusqu, Maypan e Tlalocan. O chamado Espelho Fumegante, já estava na região a incontáveis milênios, e apenas aguardava o momento ideal para agir. Depois das Eras de letargia, O Espelho Fumegante, ou

Tezcatlipoca veio diante dos Dragões. Ele pareceu uma bondosa criatura amigável, então Nduaror, O Dragão de Platina Senhor dos **Syv Forskere**, ordenou que os portões das Nações das Florestas fossem abertos. Mas os Dragões haviam sido enganados. Em segredo, Tezcatlipoca, que era capaz de alterar totalmente sua aparência, tramou sua queda. Primeiramente ele semeou intriga entre os ArK-A-Nos, e então, em aliança com a Deusa Insaciável, ele travou guerra abertamente. Ele veio com Datrigush até o seio dos Reinos da Floresta e atacou com uma grande lança mística, abrindo espaço para que a Deusa Insaciável devorasse quase toda a população, inclusive Dragões pereceram ante a sua fome. Tezcatlipoca aproximou-se da árvore ancestral Xochipilli, e deixou que Datrigush a devorasse por completo também, não contente, Tezcatlipoca foi até a Fortaleza Dracônica de Unaninanth (atual Teoueycoatl), assassinou o Grande guerreiro Mixcoalt, pai de Quetzalcoatl (chamado dentre os Dracônicos por Voltiyig) e roubou seu crânio e as sementes de Xochipilli. Nduaror, Shingbandr, Mindrgor, Aeeriton e Gorora lutaram contra o Apelo Mortal da Fome, atirando-a em Spiritum, mas vitimando Mindrgor no processo. Com o escurecimento das Nações da Floresta (também chamadas de O Verde), as sementes de Xochipilli se

tornaram ainda mais valiosas, pois estas três gemas brilhavam e irradiavam a luz viva da árvore caída. O solo das Nações da Floresta tornou-se horrendamente manchado de sangue e uma carnificina sem igual acompanhado pela sombra de Datrigush ainda pairava na atmosfera. Tão belas as sementes de Xochipilli fossem, pareciam carregar consigo uma terrível maldição. Quando O Espelho Fumegante se apoderou delas e fugiu para Qusqu, os Dragões restantes e as Serpentes Emplumadas fizeram um juramento de sangue para vingarem-se, e sob a liderança de Quetzalcoatl; eles partiram. Este foi o Início das **Guerras do Espelho** que se estenderam por toda a **Primeira Era dos Livres**. Esses eventos culminam com o fim da **Era Média**.

## ERA DA RUÍNA

A Era da Ruína, ou Terceira Era, tem início quando o próximo giro da Roda dos Mundos acontece. 65 Milhões de anos mortais atrás, catástrofes começam a se abater sobre os "Sete Sagrados Pilares", alterando drasticamente sua configuração; a formação do continente único Arkanita esta finalizada, e é o fim dos cataclismos. Coisas horrendas marcaram o início desta Era como o desaparecimento de muitos dos continentes Arkanitas. Com a queda de posição do plano terrestre, uma linhagem Humana aparece, enquanto exploradores do

plano de ArK-A-Nun (principalmente Dactilos), habitaram o continente de Lemuria na Terra e geram híbridos com os Terrenos, causando o aparecimento da civilização dos **Homens de Neanderthal** ou **Hochigans**. A paz para os Infernitas terminou à medida que os conflitos se espalharam por todo ArK-A-Nun. Passaram-se 29.980 anos mortais desde que Tezcatlipoca e o Apelo Mortal da Fome Datrigush terminaram com a **Árvore dos Dragões** nos Reinos da Floresta, destruindo-a para sempre. Ainda assim, Gorora e Niduaror, salvaram de suas ruínas uma única semente dourada chamada **Faethab**, A Esperança de Vida. Este foi colocada em um grande recipiente forjado por **Shingbandr** o Ferreiro, e após 3000 anos mortais desde a criação dos mesmos, este recipiente brilhante foi cuidado e protegido pelos sobreviventes dos **Syv Forskere**. Quando a primeira luz do amanhecer transpassou os vegetais gigantescos de **Tlalocan**, iluminando o recipiente de **Shingbandr**, **Fethab** iniciou um rápido brotamento, desencadeando um processo de germinação que duraria 6.000 anos mortais, dando origem a um vegetal semelhante à magnífica **Xochipilli**, sendo batizada de **Árvore dos Dragões** (ou **Acorzentli**). Assim como a **Era Nova** marcou a involução dos Primeiros ArK-A-Nos, a **Era da Ruína** marcou a

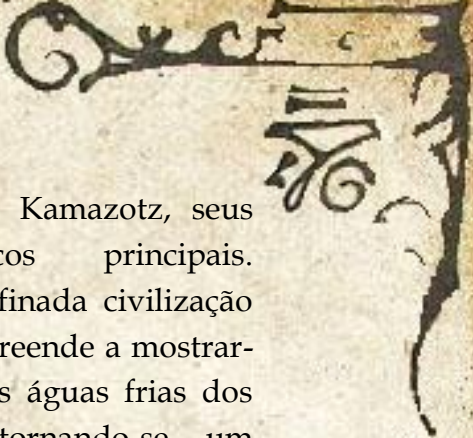
ascensão de suas contrapartes; os Arkanitas. Quando a primeira luz do amanhecer da Terceira Era - algo trôpego, que vinha em intervalos cada vez mais distantes - entrou nos olhos dos Arkanitas, eles se protegeram; não eram criaturas da luz, mas das trevas, algo criado pelos mais temíveis deuses negros. Pois assim como **Mindrgror** havia concebido a raça dos ArK-A-Nos no meio da **Era Nova** e abrigou-os em **Keldrar Ugoth**, alguma bestialidade havia concebido aqueles seres através da mácula de sua obra. Então, os ArK-A-Nos restantes, passaram a evitar suas contrapartes, partindo para os mais obscuros cantos de ArK-A-Nun. Corporal e espiritualmente este novo povo era disforme, horrendo, e portador de maculas e chagas. Eles detinham a vida dos **Efreets** (que na concepção Arkanita são vistos como demônios), pois mesmo comparados com os mais arcaicos anciões ArK-A-Nos, detinham uma vida que valia muitas vidas e eles foram chamados de **Anzilu** (aberração). Piedosamente, os Arkanitas esgueiraram-se pelas cidades vazias, aprenderam com **Místicos Infernitas** remanescentes; somente para descobrirem que em sua imortalidade havia um poder secreto, pois esta raça mostrou-se mais adaptável a um mundo corrompido e decaído, já que eles dificilmente morriam naturalmente; eram capazes de aprender por

muitas e muitas vidas. Tribos desses povos nômades viajaram por todos os territórios de ArK-A-Nun e os melhores e mais fortes entre eles eram os Altos Anzilu capazes de aprender Magia e atingir grandes níveis; aqueles que primeiro entraram nos reinos dos Infernitas em Bolgardan. A **Era da Ruína** foi a Era que começou com a vinda dos Exércitos das Nações da Floresta em perseguição a Tezcatlipoca, a quem eles chamavam Himathi, o Inimigo de Muitas Faces. Pois não somente havia Tezcatlipoca destruído a Árvore da Vida, mas também assolado a fortaleza de Unaninanth, assassinado um grandioso membro dos Dragões e roubado as Sementes Mágicas. Estas gemas eram o maior dos tesouros das Nações da Floresta, pois haviam sido produzidas nelas, em eras imemoriais. Foi do conflito pela posse destas gemas que resultou a **Guerra do Espelho**. Foi um conflito que durou 600 anos mortais e destacou-se em três grandes batalhas; findando na destruição do corpo físico do Tenebriano e de duas das três Sementes de Xochipilli. O que restou dos Deuses Dracônicos em ArK-A-Nun, viu nos **Céus de Anshar**, uma afronta as memórias de suas amadas cidades, destruídas pelos antepassados daqueles que lá habitavam agora repletos de glamour, então, desembarcaram uma armada enorme na Cidadela Anunnaki, despachando uma força



massiva que marchou para o Palácio de Eridu Abzu. Tiamat viu que a força deles era maior que a sua e que não tinha chance de sobrepujá-los, e nem mesmo defender-se por força bruta. Mesmo assim, os exércitos Dracônicos espantaram-se ao ver A Senhora do Caos descer de sua Torre em Anshar e render-se a eles. Os Arkanitas acorrentaram Tiamat, levaram-na para Andurun e a aprisionaram em sua mais segura masmorra. Mas com astúcia, Tiamat fez o que não havia conseguido com força bruta. Falsamente aconselhou os Reis Arkanitas orgulhosos e corrompeu-os de forma que eles mesmos tramaram contra os Dragões. Tão completa foi sua vitória que os Arkanitas ousaram erguer o maior exército que jamais existiu e marchar para travar batalha contra os Poderes Dracônicos. Por este ato, Nduaror calcinou os ossos daqueles Arkanitas, obliterando todo o exército que um dia fora seu aliado. As montanhas e cidades nada sofreram, apenas os Arkanitas foram queimados vivos com os Caminhos Elementais do Fogo. Após este evento, Nduaror, Gorora e Shingbandr, retiram-se das terras Arkanitas. Em outra parte de ArK-A-Nun, Aeeriton ensinara seus dons místicos para os Arkanitas, vendo o incrível potencial que esses seres detinham para o estudo dos Caminhos Místicos. Assim como Aeeriton, outros seres também

perceberam este incrível potencial e passaram a ensinar as artes místicas aos Arkanitas, e inúmeras Ordens de Magia surgiram neste período da história de ArK-A-Nun. Algumas Ordens de Mistérios, já existiam a incontáveis eras, outras surgiram nas eras anteriores e vinham se mantendo em segredo até agora. Aproveitando-se dessa situação, Éblis, líder máximo dos Efreets, secretamente começou a construir seu reino em Enanka, escravizando as raças bárbaras dos Arkanitas de Leste a Sul e angariando híbridos Djins e criaturas malignas para seu reino (como as chamadas Bestas; híbridos de Arkanitas e Infernitas das mais diversas Raças). Ele também começou a construir a Cidade das Brasas ou Zau'ibbo. Sabendo da influência que os planos superiores estavam exercendo sobre os Arkanitas, assumiu uma forma agradável chamando-se Al Jann, significando "Pai dos Djins", personificando um dos Malaks de **Nahashch-id**. Trasmutado Éblis tentou atrair os Djins com sua sabedoria e poder. Somente Baalbek e os Ferreiros de Bolgardan foram iludidos. Usando o poder combinado de magia e metalurgia, Éblis e os Ferreiros de Bolgardan cooperaram para a realização de muitas criações fantásticas. Próximo a **Primeira Era dos Livres**, eles atingiram o auge de sua habilidade e sob a orientação de Éblis, iniciaram a forja do Anel e da

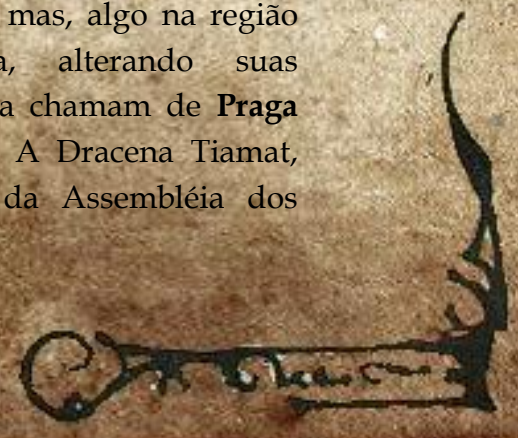
Lâmpada de Shacttas (conhecido na Terra como o Anel e a Lâmpada de *Alā' ad-Dīn*). Os artefatos foram concluídos sem suspeitas dos enganados; Éblis traiçoeiramente voltou para a Cidade das Brasas onde completou a construção da mesma. Os artefatos davam o poder de convocar qualquer Djin e prender qualquer Djin, respectivamente. Quando os Ferreiros de Bolgardan perceberam que haviam sido usados para ajudar Éblis a tornar-se poderoso, eles se levantaram contra ele e travaram, juntamente com os Djins de Íblis Al-Quadim a sangrenta **Guerra das Brasas**. Neste conflito Éblis matou Baalbek, destruindo as hostes de Djins a serviço dos Malaks e expulsou quase todos aqueles que não simpatizavam com suas idéias de Enanka. Os Djins de Íblis recuaram do conflito e clamaram pela ajuda de **Nahashch-id**, mas foram ignorados. No terrível confronto, a maioria dos Djins devotos a Paradísia foi morta, restando apenas poucos sobreviventes. Estes foram conduzidos por Íblis Al-Quadim e Al-Lat tempos mais tarde novamente para Enanka, desejosos de vingança contra os céus, foram aceitos de bom grado por seu pai Éblis, onde eles fundaram a cidade de Baalbek. Vendo que o mundo Arkanita estava chegando a seu clímax, muitos dos deuses Tenebrianos começaram a se retirar



de ArK-A-Nun, abandonando seus súditos e reinos fundados. **Do'le** rumou as regiões mais densas do Mundo dos Mortos, onde voltou para a Fossa Cthoniana. Após eventos em Paradísia, o Estrela da Manhã, Anjo de Paradísia Lúcifer encontraria-se com o Deus Serpente dos Desertos neste local. O poderoso Rei Infernita Orcus percebe os problemas pelo qual o plano passa, e transporta todo o seu feudo Korcatum (conhecido como Dite no Inferno) de Stygya para a mesma região onde Shaitan instalou-se, agora chamada como Mundo Subterrâneo (Underworld). Em Áztlan a Serpente Emplumada Quetzalcoatl desaparece deixando carente a resistência contra as invasões. Pelo menos por mil anos terrenos as Nações da Floresta estavam em relativa paz para aqueles que observavam de fora; o maior daqueles que bebiam sangue, Ahpuch, dos Zotz, corrompeu a essência dos grandes Arkanitas gêmeos, Hunahpu e Xbalanque, de modo que eles se transformaram também em bebedores de sangue, e foram os primeiros da linhagem chamada Kamazotz. Inúmeros movimentos de resistência nas regiões de Áztlan foram iniciados contra o Infernita Ahpuch, mas sem a presença da Serpente Emplumada, Ahpuch continuou, estendendo sua sombra escura sobre as Nações da Floresta. Entre os reis selvagens destes povos ele vampirizou grande



parte, tornado os Kamazotz, seus servos diabólicos principais. Enquanto isso, a finada civilização de Arkerônia surpreende a mostrar-se existente sob as águas frias dos Mares Negros tornando-se um maior poder marítimo que o mundo Arkanita jamais conheceu. Nas terras costeiras de ArK-A-Nun eles fundaram várias colônias. Finalmente, o erguer do império marítimo Arkerônio, atraiu a atenção de um Tenebriano conhecido como O Inominável, que tenta se aproximar de uma nova raça que habita as ruínas, mas é impedido por seu par: Grande Cthulhu, que mantivera essa sociedade em segredo; a batalha entre os dois foi titânica, e dizem as lendas, cataclismos e tsunamis assolaram mais uma vez o continente único de ArK-A-Nun. Grande Cthulhu, após esse evento, rumou mais uma vez para seu semiplano Xoth, deixando as Terras Arkanitas. No oriente Arkanita, os Onis escravizam os Kappas, e lutam contra um Espectro infernal chamado Ambrosia, que beira a divindade. Os Bak'us fogem de ArK-A-Nun para as terras negras de Pesadelo, no Sonhar, aproveitando-se que as Coisas Antigas, enfraquecem o tecido espiritual mais uma vez, mas, algo na região os transforma, alterando suas formas, e eles a chamam de **Praga dos Pesadelos**. A Dracena Tiamat, líder máxima da Assembléia dos



Imortais de ArK-A-Nun, é seduzida pelo Tenebriano **Apsu**, durante esses acontecimentos, e o casal então passou a atacar seus próprios descendentes. Rei Marduk, que também possuía a essência dos Altíssimos se levanta contra **Apsu** e Tiamat, durante o final da **Era da Ruína**; Há 5.600 anos mortais de se iniciar a **Primeira Era dos Livres**, as forças de Marduk haviam conquistado hostes suficientes para enviar um exército ainda maior que as duas forças de Tiamat e **Apsu** combinadas. Esta Terceira Batalha foi chamada a **Segunda Guerra da Fúria**, pois não somente muitos dos **Altos Anunnaki** rebeldes se levantaram contra as legiões de Tiamat, mas também impediram seu recuo, sem escapatória estas foram aniquiladas pelas forças do Domador de Deuses. Tão completa foi a vitória que por quase quatro séculos as forças dos Mardukianos mantiveram o cerco a Anshar. Durante este tempo, houve cruzadas de Dragões Corrompidos em Andurun e, até mesmo Mussussu o Dragão tentou um ataque, mas este fora derrotado e domado por Marduk. Poucos dos servos de Apsu ousaram se aventurar além dos **Céus de Anshar**. De qualquer modo, quando Tiamat e Apsu finalmente quebraram o cerco, eles estavam realmente preparados. Suas legiões de Dragões Corrompidos e Arkanitas foram lideradas por Derketos e Dragões Infernais, com

inúmeras cabeças e hálito de fogo. A Própria Dracena do Caos apresentava agora inúmeras faces, resultado de rituais Dracônicos profanos. Esta foi a Terceira Batalha que foi chamada de **Terceira Guerra da Fúria**; que foi seguida da Quarta Batalha, a **Quarta Guerra da Fúria**. Estas duas batalhas resultaram na final destruição do Palácio de Eridu Abzu e quase total destruição dos **Céus de Anshar**. Durante a batalha, Marduk saqueou Esharra. Logo depois Kurnugia foi arruinada e marcou a queda do Tenebriano **Apsu** pelas mãos do Domador de Deuses, a morte de Hlal e Kanaur e a fuga de Tiamat de ArK-A-Nun. Por quase um século, Tiamat manteve influência nas terras dos Anunnaki à distância, de um semiplano na Orbe de Júpiter (Ylidiomph), chamado Nibiru. Finalmente, com a chegada de Éa e seus Sete Abgals em ArK-A-Nun, os **Altos Anunnaki** se fortaleceram e decidiram não mais tolerar a influência de Tiamat; então, eles vieram uma terceira e última vez para combater o Inimigo no cataclisma chamado **Quinta Guerra da Fúria**. Tão terrível foi este conflito que não somente muitas áreas Arkanitas foram destruídas, mas também grande parte dos **Céus de Anshar**. E embora Tiamat tenha chamado seus monstros e Dragões Infernais e ainda uma legião de Dragões Demônios, ela fora derrotada pela espada mais uma vez

do Domador de Deuses e seu espírito jogado nos Círculos Infernais. Embora a vitória, a guerra teve o seu preço: O Céu de Anshar estava arruinado; esforços mútuos de todos os Altos Anunnaki foram realizados, e seus destroços foram levados para Spiritum, e mantidos estáveis. Marduk renomearia, mais tarde, o Palácio de Eridu Abzu, como a Sala do Sínodo; sua sala do trono. Há 10.000 mil anos mortais, Crom Dubh, grande Rei Firlbog forma uma civilização primitiva, e idolatra Crom Cruach (também chamado Rlim Shaikorth) e suas crias vermiformes que se alimentavam de toda a vida na região, isso não dura muito, pois em 5.000 anos mortais, o próprio Tenebriano tentaria consumir todos os seus adoradores Firlbogs, e eles se revoltariam e fugiriam. Há 4.000 anos mortais o ultimo Tenebriano a ser preso no Abismo é Crom Cruach, e com ele, todos os Tenebrianos deixam ArK-A-Nun. Adoradores de deuses Infernitas erguem Balakai em Khaali e outras cidades em Stygya. 3.000 anos mortais, todos os Deuses Negros Tenebrianos deixam ArK-A-Nun, dando início a Primeira Era dos Livres, e aos acontecimentos que se desenrolam atualmente.





## A PERFEITA PROFANAÇÃO DO BEM

Com as invasões diaspóricas, inúmeras criaturas de Tenebras adentraram ArK-A-Nun, causando destruição sem precedentes, dominando mentes, devorando almas e escravizando os Arkanitas, mas nenhum dos invasores conseguiu tanto espaço quanto o Tenebriano Parshallas, autointitulado "A Perfeita Profanação do Bem". Parshallas não é ele nem ela. Ele/Ela perdeu o que seria sua forma há tempos. Segundo sua própria história, já nasceu perfeito, sem divisão de sexo ou de alma. Parshallas é o Tenebriano mais conhecido de toda a Orbe do Grande Coyote (adorado inclusive pelos Humanos como Atunis, comparado a Adonis para os etruscos), ao menos para seus seguidores, pois ele/ela mesmo redigiu um tomo com sua história e preceitos de seu culto, chamado Escritos para a Mortalidade. Devido a uma imensa necessidade de poder e de força, que o levam a desafiar qualquer entidade do universo, Parshallas alcançou a apoteose muito rapidamente em ArK-A-Nun. Quando adentrou o mundo decaído, causando um grande evento luminoso, que trouxe a luz a própria Época Escura; o Tenebriano já havia corrompido a mente de inúmeros Arkanitas, tornando-os messias de seu evangelho, também com

sacerdotes Infernitas submissos a suas verdades, foi plantando nos habitantes de ArK-A-Nun a ilusão de que ele seria a salvação do plano, frente a seus irmãos malignos, mas a fúria que levava contra seus inimigos tinha o único intuito de não permitir que outros deuses atingissem sua perfeição; e nunca a salvação passou pelos seus pensamentos. Mesmo com a decepção de muitos, inúmeros outros Arkanitas estavam tão famintos pela salvação que abraçaram de corpo, mente e alma tudo o que o Tenebriano representava; cultos a Parshallas eram cada vez mais numerosos, ordens e monumentos o adoravam, cidades o idolatravam como símbolo de perfeição, poder e evolução, e deus da luz - dizendo que durante a Época Escura Parshallas ia deitar-se com Shaemallast, de quem é amante e durante a Época Segura, retornava novamente a ArK-A-Nun. Sua principal representante era Sar-khan Thull; bonita, esperta e ambiciosa ao extremo, Sar-khan é um dos perigos mais atraentes do mundo de ArK-A-Nun. Seu carisma sombrio é inegável - sua personalidade marcante é tão afiada e atemporal quanto à ponta de uma lâmina. A experiência formativa de maior impacto na vida de Sar-khan Thull foi seu pacto com as forças Tenebrianas. Conforme as limitações do ciclo de vida ArK-A-

No foram atingindo Sar-khan, sua saúde e seu poder começaram a declinar. Foi então que ela procurou os poderosos senhores da escuridão e, logo após o pacto, teve seu poder e beleza restaurados. Em épocas atuais ela aparenta ter pouco mais de 40 épocas, mas na verdade ela tem mais de um milênio de vida. Sar-khan ofereceu sua alma e sangue muitas vezes a inúmeros Tenebrianos, que zombaram e brincaram com seu espírito iludindo-a com promessas de salvação, até encontrar e se apaixonar perdidamente por Parshallas, sendo a maior representante do deus negro em ArK-A-Nun. Os membros desta fé e aqueles que erigiam cultos ao Conquistador do Éden confrontaram-se várias vezes trazendo inúmeros paradísianos para combaterem os devotos de Parshallas dentro do próprio plano Arkanita. Houve um tempo em que estes combates eram tão constantes que um dos postos de vigília mais antigos da existência de Paradísia, chamado Fortaleza de Cristal, teve forças deslocadas para lá, a fim de reforçarem as defesas da fortaleza contra os ataques dos religiosos parshálicos. Mesmo com a degradação do plano, seus seguidores mantiveram-se fiéis, e a estes ele/ela prometeu um paraíso em sua morada no abismo, chamada Círculo dos Perfeitos. Muitos Oshaaclat - que são abismais

gerados por pensamentos do Tenebriano- surgem em ArK-A-Nun, evocados pelos seguidores da deidade e uma grande honraria dentro dessas sociedades, é ter os corpos mutilados e elevados, segundo os adoradores, a "graça" desses horrores abismais. Parshallas impele em seus seguidores sentimentos que os transformam em hedonistas e megalomaniacos, capazes de tudo para verem realizados seus desejos. Muitos desses fanáticos transpassaram as barreiras entre os mundos a fim de encontrar nos planos superiores uma forma de melhoramentos evolutivos para os seus.

## AL-DYNIHA E OUTROS MESTRES VENERÁVEIS.

Durante os últimos tempos, Al-Dyniha permaneceu em ArK-A-Nun como o Venerável Mestre da Ordem do Mármore depois que Magnus Petraak decidiu se estabelecer na Terra definitivamente. A sua jurisdição perdurou até 209 AC (data mundana), quando o próprio Al-Dyniha conseguiu romper a barreira que separa os planos e chegar a Terra. Fez acordos com seu antigo mentor e permaneceu afastado do mundo romano, expandindo a Ordem do Mármore para a Turquia e Oriente Médio, chegando até o leste da África. Al-Dyniha e outros três Magos da Ordem do Mármore viajaram até o

Egito, onde encontraram Humanos do Templo de Ísis e Osíris. Junto a Mago dissidentes desta Sociedade Secreta, formaram as bases do que mais tarde se tornaram a grande Ordem do Mármore do Oriente (ou da Terra, como preferirem). Com as expansões, acabaram adotando os reinos árabes como base de operações, principalmente a região dominada pelos honrados discípulos do grande profeta Maomé (os Magos Petros). Muitos dos seguidores de Al-Dyniha não demoraram muito para chegarem a Terra também. Entre eles, muitos Djins aliados da Ordem, que auxiliaram os combatentes árabes e os Magos Petros a enfrentarem os Anjos Católicos em seu território. Os Djins e Efreets passaram a reinar absolutos sobre os solos árabes, tornando-se freqüente o seu contato com os cabalistas judeus e os Sahires (muitas fundariam Ordens Islâmicas de Magia). As grandes cidades e os califados prosperavam e verdadeiras metrópoles eram erguidas ao redor dos maiores Oásis, onde os mercadores de toda a Arábia negociavam todos os tipos de produtos e especiarias, mundanas e místicas. A chegada de Magnus Petraak na Grécia transformou o conhecimento dos filósofos, trazendo conhecimentos que apenas vislumbravam, mas que os Magos Arkanitas já conheciam há milênios. Com eles os sábios gregos aprenderam conceitos mais

avançados de Matemática, Astronomia, Alquimia e Magia. Apesar de estarem deslumbrados e tentando compreender tantos conceitos novos, o próprio Petraak viu que havia subestimado os Humanos. Ele acreditava que encontraria a humanidade num estágio de quase selvageria, mas agora sabia que o progresso seria rápido. Também sabia que muitos ignorantes não compreenderiam os novos conhecimentos e teriam preconceito de seus discípulos. O próprio Petraak se tornou mestre de vários filósofos, entre eles o mais conhecido e prezado por ele na medida em que um Arkanita pode se relacionar com um humano, Pitágoras, fundador da futura Sociedade dos Pitagóricos. Voltando aos discípulos e seus conhecimentos, o Arkanita iluminado fundou uma sociedade secreta para proteger os conhecimentos e seus estudiosos dos ignorantes. Portanto, no século V a.C. foi fundada a Casa dos Mistérios de Chronos. Ainda muito se discute o porquê da ordem ter recebido esse nome: Casa de Chronos. Existem tantas teorias que uma biblioteca inteira poderia ser preenchida com as dissertações acerca do tema. Uma das mais conhecidas diz que Petraak possuía contato com discípulos do titã Chronos em ArK-A-Nun (através de seu mestre Erebus), e havia aprendido com eles a viajar pelo

tempo através de um ritual que o mesmo repassou aos discípulos da Casa. Sendo assim, Petraak decidiu dar um nome em homenagem ao titã. Outra versão diz que o Arkanita era um discípulo direto de Chronos ou um de seus sacerdotes e que deu o nome à ordem por causa de seu mestre. Desde antigas épocas, Aeeriton, o mestre dos ventos e líder máximo da Ordem de Aeeriton em ArK-A-Nun, e Magnus Petraak sempre foram inimigos. As desavenças entre as duas entidades jogaram mais de uma vez a Ordem Mármore Arkanita e a Orde de Aeeriton uns contra os outros, em batalhas épicas cuja destruição não possui escalas. Aeeriton, um Dracônico muito antigo, fora o único dos deuses arcaicos de ArK-A-Nun a permanecer em local de destaque após a fuga dos mesmos para diversos planos da Orbe do Grande Coyote, pressionados pelas novas entidades que invadiam as regiões do mundo dos Arkanitas e reclamavam suas almas. Aeeriton possuía tratados de paz com Rei Marduk de Anshar, o qual lhe chamava de "Serpente Ardilosa" e o Infernita Quetzacoalt, com este desenvolvendo inúmeros rituais místicos para auxiliá-lo em sua resistência. Fora tutor do herói Arkanita Pazuzu e de muitos outros místicos dos ventos. A ascensão dos poderes de Magnus Petraak chamou a atenção do Mago dos Ventos, e inúmeros espiões foram enviados a


fim de sondar a região onde se localizava o refúgio de Petraak, e todos nunca retornaram. Aeeriton não via empecilhos que o desmotivassem a uma tentativa de realizar acordos com um inimigo declarado dos caminhos do vento; e assim o fez; com uma comitiva de dois discípulos, o Dracônico voou até o cerne das terras de Horr para encontrar Petraak, mas este nunca realizaria tratados com Aeeriton, emboscando o Mestre dos Ventos, que escapara por pouco da cilada criada por aquele que a partir daquele momento, tornar-se-ia seu inimigo mortal. A Ordem Mármore cresceu em discípulos e conhecimentos, adquirindo novos territórios e artefatos místicos, enquanto Aeeriton perdia suas alianças com A Serpente Emplumada de Áztlan que desaparecera e Marduk que se envolvera em embates contra a Cidade Prateada e a busca da alma de um místico poderoso. Petraak e Aeeriton enfrentaram-se inúmeras vezes, antes do embate final no qual o mago Dracônico pereceu pelas garras de seu arquinimigo Arkanita. Nem mesmo com a morte de seu mestre os Magos dos ventos deram-se por vencidos e ainda persistem em sua peleja contra seus algozes. Após esse duro golpe, a Ordem de Aeeriton dividiu-se e acabou por dedicar a maior parte de seu tempo a seus problemas internos, ao invés de se proteger

dos ataques cada vez mais poderosos dos Magos de Mármore. Áperon fora tutor de Tales de Mileto, o "Iniciador da Filosofia", acompanhando o garoto desde seu nascimento até sua ascensão. Ápeiron era um astrólogo incrível, auxiliando seu pupilo na formação de diversas teorias, sobre o eclipse solar; ao verificar que a Lua é iluminada por esse astro, e muitos estudos sobre portais relacionados ao satélite terreno, prevendo ótimas colheitas e fazendo Tales ganhar muitas riquezas. Outro de seus pupilos foi Anaximiandro, um Arkanita que o seguira para a Terra. O filósofo acreditava que o princípio de tudo era Ápeiron (definido por, Anaxímenes de Mileto, outro de seus discípulos, como sendo o Ar, já que Áperion interagia com os mesmos por códigos enviados a eles por Magia, depois das investidas de Paradísia sobre a Grécia), palavra interpretada pelos outros filósofos como algo de sua mente, mas que era definido pelo mesmo como "*não surgiu nunca, embora exista e imortal seja*". Junto a Magnus Petraak e Ápeiron, apareceu uma nova Arkanita determinada a auxiliar a humanidade: seu nome era Vandana e ela foi convertida ao Budismo na Terra, recebendo inclusive um pequeno reino em Jigoku onde conquistou o direito de pregar os preceitos budistas no Inferno Oriental, voltando-se a Terra e auxiliando os Terrenos com

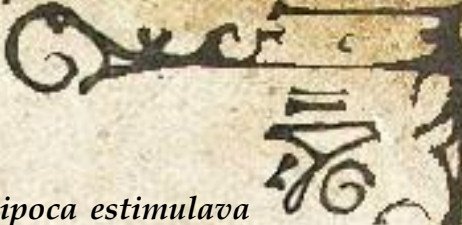
conhecimentos acadêmicos, artísticos e na formação de Ordens de Ocultismo. Vandana, em ArK-A-Nun realizou a passagem para a Terra, assim que seu mundo tornou-se corrupto demais. A Arkanita fora criadora de diversas linguagens místicas (dentre elas o Alfabeto de Vandana) e fetiches mágicos utilizando a música, e através destes registrou toda a história de seu mundo em sua memória, antes de partir, tornando-se um acervo vivo do mundo de ArK-A-Nun. Xiutecuthli, um dos maiores feiticeiros de ArK-A-Nun, conseguiu desenvolver um ritual que levou cerca de cinco mil Arkanitas para a Terra. Estes seres misturaram-se à população primitiva local e formaram as bases da civilização asteca. Os trinta ou quarenta Magos e clérigos mais poderosos do grupo, responsáveis pela execução do ritual formaram o panteão que hoje é conhecido como panteão asteca na Terra. Outros dois Magos, Manko Capak e Hunapthu Itiu, também descobriram os pergaminhos contendo os rituais para o transporte de Arkanitas para a Terra e foram os dois últimos Magos a conseguirem passar pelo véu antes da tempestade espiritual isolar permanentemente os dois planos materiais. Manko Capak tornou-se Viracocha o "deus" principal do panteão inca e Hunapthu Itiu (junto com outros doze Magos que

realizaram o terceiro ritual, anterior ao de Manko e Hunapthu) tornaram-se os "treze deuses maias". Estas civilizações viveram e se desenvolveram pacificamente na Terra durante mais de um milênio, até que os europeus, influenciados pelos seres de Paradísia, aportaram na região e organizaram uma matança sistemática destes grupos, resultando na extinção completa destas civilizações. Na Terra das Fadas, remanescentes destas civilizações existem atualmente.






urante o Primeiro Sol, num plano distante e coberto de cinzas, A Serpente Emplumada não existia. Nahuatl era um local onde seus habitantes escapavam a nossa compreensão, e deles os seres de meu mundo, ouviram falar apenas histórias aterradoras. Essas deidades, mesmo tão arcaicas e poderosas, não estavam a salvo de seu derradeiro destino e, a eles, o dilúvio veio, açoitando-os por muitas eras; exaurindo as chamas de seu sol. O Segundo Sol surgiu decrépito, das ruínas caquéticas de seu antecessor. Seus habitantes já eram corruptos desde o princípio; seus espíritos já nasceram tão negros quanto às trevas. Dele viera O Espelho Fumegante, e como as estrelas o haviam alertado, seu mundo consumiu-se, tragado pelas sombras de suas próprias almas. O Terceiro Sol veio nascido sim das trevas, mas purificado pelo calor das labaredas que também consumiu aquele que o anteviera. Dos ventos grandiosos que puseram fim a este fogo primévo, Eu Quetzalcoatl me fiz deus. Meus ventos eram incontrolláveis, destruidores, até que os sacerdotes do Espelho Fumegante me mostraram como dominá-lo e utilizar este a sua vontade. Vários de seus inimigos tombaram vitimados pelos tornados e vendavais que minhas asas



causavam. Tezcatlipoca estimulava a liberdade sexual, é o dono dos bens do mundo; é amigo dos mais fortes, que o adulam, e exigia vítimas e mais sacrifícios. Graças a sua astúcia, chegou a governar os quatro cantos de Nahuicquihuitl, assumindo formas variadas, consumindo essas nações. Tudo isso me fez ponderar o porquê deveria levantar minha mão contra meus semelhantes, em favor do Ocelot, que desejava apenas o Caos, o Poder e a Dominação de minha raça. Quando o Terceiro Sol finalmente encontrou seu fim, O Espelho Fumegante rumava para Spiritum, deixando-nos a mercê de seus desejos, mas eu pus fim a seus planos, eliminando o elo que ligava o deus negro ao Mundo dos Espíritos: Tlacauepan, um antigo companheiro de ensinamentos, mesmo tendo poderosos dons entregues a ele por seu tutor, sou mestre no tocante aos caminhos místicos dos ventos; desmembrei seu corpo, chibatiei-o e arremessei-o contra as rochas: sua morte fez a alma do Tenebriano dividir-se entre Nahuicquihuitl, e os dois planos vindouros na Roda dos Mundos; isso o encheu de ódio e ira, fazendo-nos inimigos eternos. Tentei atacar-lhe diretamente, algo impossível com sua presença totalmente consolidada, mas, para escapar dos danos que poderia sofrer perante meu ataque, em sua atual forma fragmentada, o ardiloso Ocelot enviou os resíduos de seu espírito ferido ao Inferno.



Durante o nascimento do Quarto Sol, meu mundo ainda retorcia-se, mas o Ocelot precisava ser destruído, pois é meu destino acabar com algo que consuma com tanta voracidade a vida e a mim foi confiado à criação do Quinto Sol verdadeiramente; então, parti para Nahui-Ehécatl a fim de erguer uma resistência contra a entidade maldita, mas ele já havia se apoderado dos corações e mentes de seus habitantes, e inclusive, iniciara no próximo mundo, o quinto alvoecer; uma estrela negra que mergulharia Nahui-Ollin em uma existência semelhante ao segundo crepúsculo, e isso eu não poderia admitir, pois nesse novo plano, meu povo poderia reerguer nosso império, a imagem e semelhança do que outrora fora; e nos domínios Terrenos de Tezcatlipoca, eu iniciei o ocaso, fazendo sua principal influencia no reino dos homens, perecer ante os vendavais oriundos de o meu bater de asas, enfraquecendo e muito, a parte do todo de seu espírito que lá se escondia. Naháhuatl, O deus Chagado, devoto ao Ocelot, tentou lutar contra mim, mas minhas garras foram a ultima chaga que transpassou seu coração. O término inevitável do Quinto Sol se avizinha, a destruição que iniciei no passado chegará ao seu apogeu quando os devoradores de carne aniquilarem a raça dos homens; o Espelho Fumegante apenas observa, e espera a hora certa para utilizar as almas que veni arrebanhando

desde épocas imemoriais, mas todos temos um plano; e mesmo que sua sagacidade e estratégia venham de eras antes a minha existência, seu poder sobrepuje o meu a incontáveis distancias e seus súditos perfaçam milhões, a Serpente Emplumada encontrou algo fora de Satânia, onde a luz da criação existe em sua forma mais pura, mais primitiva, e criaturas que outrora foram seus representantes, encontraram um ideal em comum. E sinto que deste comum acordo surgirão idéias que mudarão o cosmos, que destruirão a escuridão que o Ocelot representa; Até mesmo a Serpente Emplumada perecerá e então, algo mudará para sempre; e com esta luz vindoura, Quetzalcoatl levará o nascer do Quinto Sol aos Humanos. O Grande Tlaloc e o Guerreiro Huitzilopochtli tiveram seus momentos, e até mesmo minha antítese teve a sua hora, mas agora é meu tempo, e o Deus dos Ventos deve levar o pôr do sol a Nahui-Ollin. A única esperança para que a raça humana cresça espiritualmente, que saia da visão do concreto, lógico e racional como uso diário, e estejam preparados para atravessar as portas que nós levamos a Nahui-Ehécatl, elevando sua civilização atual, apoiada no medo, em um patamar muito mais alto, de harmonia. Um fato que apóia o pensamento de evolução espiritual, pois não há renovação, sem destruição, não há paz sem guerra, não há vida sem morte e este é o destino a mim incumbido.







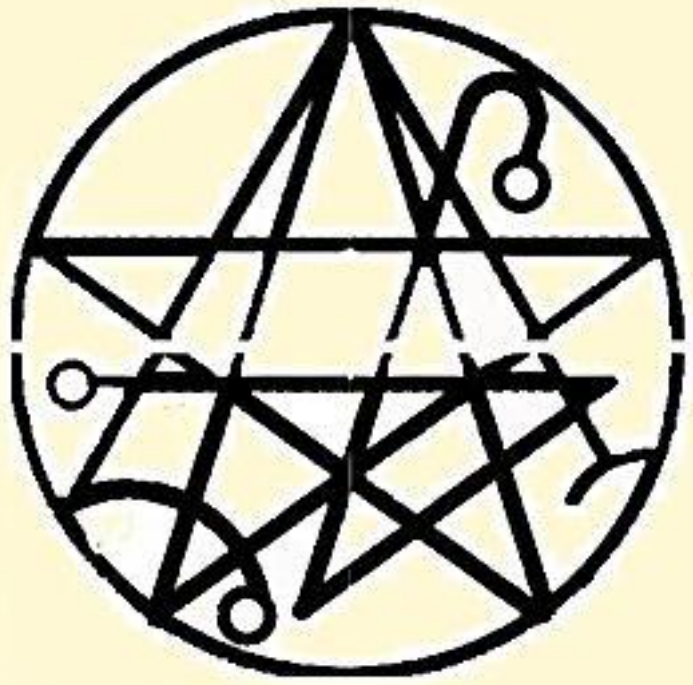
zi anna kampa  
 zi kia kampa  
 gallu barra  
 namtar barra  
 ashak barra  
 gigim barra  
 alal barra  
 telal barra



# Capitulo 2



zi anna kampa  
 zi kia kampa  
 gallu barra  
 namtar barra  
 ashak barra  
 gigim barra  
 alal barra  
 telal barra



# Sabrewhentes

# criação DE PERSONAGEM

Como todo mundo de RPG, em ArK-A-Nun, a história de um Personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos e Poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras. ArK-A-Nos e Arkanitas são construídos com 100 Pontos de Atributos e +1 por nível. Possuem ainda habilidades conseguidas através de sua região; Além dos valores citados, recebem ainda, modificadores no tocante aos valores de Focus, conseguidas através de terem nascidos em determinada região onde aquele caminho é utilizado mais frequentemente; já que todo Personagem de ArK-A-Nun já começa imediatamente com **4 Pontos de Magia**, podendo realizar efeitos místicos mais avançados do que o nível de Poderes Mágicos que possuem, chamados **Estigmas Regionais** e **Máculas regionais**.

## HABILIDADES SIMILARES AO CAMINHO

O termo "habilidade similar ao Caminho" é um truque Mágico que funciona exatamente como uma magia do mesmo nome. Como funciona a habilidade similar à magia relacionadas a Cria Arkanun 1? Exatamente como o Efeito Místico Cria Arkanun 1, mas de um modo mais inconstante. Devido a natureza Mística de ArK-A-Nun, todo Arkanita é um Feiticeiro em potencial, capaz de realizar pequenos feitos Místicos, utilizando um conhecimento básico. Uma habilidade similar ao Caminho se parece com uma Magia das seguintes formas: Usar uma habilidade similar ao Caminho é uma ação normal, que exige gasto de Pontos de Magia, dependendo o local onde esteja (por exemplo um efeito que simule uma Magia no Caminho Elemental do Fogo, em Bolgardan, é mais fácil de se realizar que em Falk), a dificuldade para realizar o efeito aumenta ou diminui, de acordo com o Mestre, já

que todo efeito simulado deve ser realizado mediante um teste de WILL. Às vezes, o uso de uma habilidade similar ao Caminho pode ser uma ação de um turno ou uma ação de uma rodada inteira, ou ter um período de ativação ainda mais longo. Entretanto, a menos que o Mestre exija diferente, ela é uma ação normal. Uma criatura usando uma habilidade similar ao Caminho pode usar os mesmos recursos que um conjurador de magias para evitar também ataques, abdicando de seu turno posterior. Uma habilidade similar ao Caminho pode ser interrompida. Qualquer coisa que possa interromper a concentração de um conjurador de magias e arruinar uma magia pode fazer o mesmo com uma habilidade similar ao Caminho. Uma habilidade similar ao Caminho está sujeita aos efeitos de anti-magia. Um campo anti-magia ou o raio anti-magia suprime uma habilidade similar ao Caminho de forma que ela não tenha efeito.

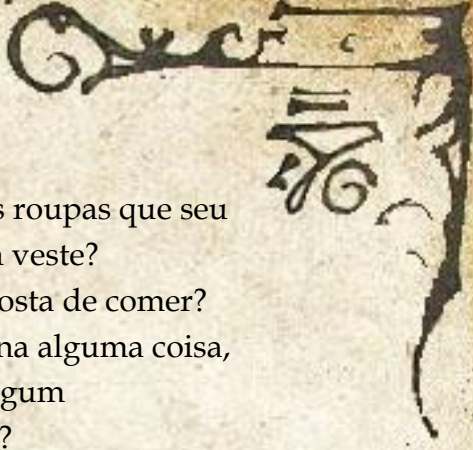

## RAÇAS

Alem dos ArK-A-Nos - que representam apenas 05% da população do plano - Ainda existem outras raças que acompanharam a situação decrépita de ArK-A-Nun e mudaram. 60% são pré-Arkanitas, um elo de transição entre ArK-A-Nos puros e Arkanitas e 35% da população já esta completamente deformada. O

Grupo dos Arkanitas (chamados Bergahaazas), o mais populoso, engloba os Imps e Sernesz que são pequenos e odiadas criaturas, Arkerônos adoradores de deuses malignos e seus semelhantes Profundos, Se'Irim; Arkanitas cabeludos com características caprinas; Naguais que foram criados a partir da corrupção dos Caminhos Elementais, Dactilos que cuidaram da criança Zeus, imperador do Olympus, os Homens Serpentes que dominaram Lemúria e os orientais Kappas e Bak'us e os assustadores Anansis. Ainda existem as chamadas criaturas sobrenaturais como os híbridos impares Djins, que carregam o ódio contra seus pais Efreets como Máculas e são conhecidos como Filhos de Demônios, Demônios das Sombras - fruto da corrupção nos Caminhos das Trevas e Spiritum; Existem também os raros Adroanzis que surgiram através do cruzamento com arcadianos. Escolhendo uma dessas, irá influenciar nas características do Personagem. Muito das raças são nativas, habitam ArK-A-Nun como um reflexo distorcido dos antigos feiticeiros de outrora.

### PERGUNTAS A SEREM FEITAS:

- 1- Qual o nome do Personagem?
- 2- Em que Época ele nasceu? Quantos anos têm?

- 
- 3- Qual região ele nasceu e cresceu?
  - 4- Ele possui algum parente vivo?
  - 5- O que faz para viver?
  - 6- Como ele reage à destruição de ArK-A-Nun?
  - 7- Ele possui amigos? Ou faz parte de algum clã ou Ordem Mística?
  - 8- Descreva-os sucintamente.
  - 9- Como ele vê os Deuses Negros de Infernun e Tenebras?
  - 10- Quais são seus objetivos?
  - 11- Porque ele tem esses objetivos?
  - 12- O que vai fazer quando alcançar esses objetivos?
  - 13- E se ele falhar?
  - 14- O que ele considera seu maior obstáculo?
  - 15- O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
  - 16- Como os outros Bergahaazas descrevem seu Personagem?
  - 17- Qual sua maior virtude?
  - 18- Qual o seu maior defeito?
  - 19- Como ele é fisicamente?
  - 20- Um aspecto de sua aparência que e mais facilmente notado?
  - 21- Ele esta satisfeito com sua aparência?
  - 22- Com relação às outras raças que habitam seu mundo? Como ele se relaciona com elas?
  - 23- Ele tem alguma fé ou crença, se tem qual é?
  - 24- Quais são as roupas que seu Personagem veste?
  - 25- O que ele gosta de comer?
  - 26- Ele coleciona alguma coisa, ou possui algum passatempo?
  - 27- Ele possui algum animal de estimação?
  - 28- Que tipo de companhia prefere e que tipo de amante?
  - 29- Onde ele mora, e como é esse lugar?
  - 30- Como é sua rotina diária?
  - 31- Como o clima interfere na região onde vive?
  - 32- Ele deseja abandonar seu mundo
- 

# ARK-A-NOS

## OS SOBREVIVENTES



Arkanos, o Povo Antigo ou ArK-A-Nos, ambas as nomenclaturas se referem aos mesmos seres. Eles foram chamados de "os Humanos de ArK-A-Nun" por estudiosos terrestres. Na realidade, um ArK-A-No, nunca foi um humano, apenas parece-se com estes no que diz respeito à disposição de seus membros e órgãos (olhos, nariz, boca, etc...). ArK-A-Nos entraram em contato com as energias místicas Infernitas há milênios atrás (aproximadamente 140 milhões de anos passados, fazendo-se uma comparação entre o calendário terreno e o antigo calendário ArK-A-No, semelhante ao calendário dos antigos sumérios, dividido em dias, meses e anos), através de viajantes extraplanares, fugitivos do decadente mundo de Infernun. ArK-A-Nos, sabe-se, de acordo com sua própria cultura, que sua aparência já fora idêntica a de um terreno normal, mas atualmente, os que ainda existem em ArK-A-Nun possuem a pele em um tom negro, ressecado, devido às intempéries climáticas de seu mundo; seus cabelos não possuem melanina, além de serem totalmente secos e quebradiços. Seus olhos não possuem o branco, mas sim amarronzado, e suas pupilas assumem tons amarelados, verdes

Handwritten text in a stylized, ancient script, possibly representing the ArK-A-Nos language, located at the bottom left of the page.


Handwritten text in a stylized, ancient script, possibly representing the ArK-A-Nos language, located at the bottom right of the page.

claros, vermelhos e vermelho-sangue brilhante. Possuem corpo de porte magro e alto, devido à vida agitada que levam, e a dieta escassa que não permite acúmulo de gordura. Esses seres são extremamente raros (perfazem 1/10 dos habitantes de ArK-A-Nun, algo como 0,5% de toda a população), reclusos, furtivos e xenofóbicos, não permitem que outros tipos de criaturas penetrem em sua sociedade e seus refúgios secretos. ArK-A-Nos, por incrível que pareça, são totalmente avessos à magia, e procuram sempre manter-se afastados de todo e qualquer tipo de conhecimentos mágicos, punindo com o exílio todo e qualquer membro de sua sociedade que se envolva com esta arte; algo nas terras Arkanitas, pior que a morte. ArK-A-Nos comunicam-se em Ahesh-Irth ou a linguagem de Cagliostro (Mago e ocultista humano, primeiro a traduzir a linguagem dos ArK-A-Nos), semelhante ao sumério, além de diversos dialetos secretos e linguagem de sinais. Trajam-se com roupas feitas de couro de criaturas que caçam, trabalhando e tratando-o

com diversas substâncias de seu cotidiano, dano mais rigidez ou menos rigidez, conforme a




necessidade. Suas armas são forjadas mais comumente de madeira, e rocha polida, devido à escassez de metal e a dificuldade de comércio com outros refúgios. Esses seres são encontrados em várias regiões, dentro de cidadelas subterrâneas conhecidas como Refúgios (Rendja-D-qitma), locais onde muitos já entraram em contato com criaturas de outras Orbes, e as tem como deidades, incluindo seres de Paradisia, Infernun e até mesmo a própria Terra. Nesses redutos protegidos, os ArK-A-Nos construíram gigantescas cadeias de túneis, encravadas dentro de montanhas, utilizando as como abrigos contra os perigos de seu mundo, cultivando no interior das mesmas, vários tipos de fungos comestíveis, musgos e líquens, já que caçadores são um tanto quanto escassos dentre estes seres. Grandes Smuqa-Tokh (Armas semelhantes às balestras medievais dos Humanos, com flechas de cristais muito afiados, que dizem serem de um mineral encontrado nas regiões vulcânicas Arkanitas), Atch-ukh (Catapultas) e outros armamentos, existem, havendo variações em outras comunidades, além disso ArK-A-Nos possuem um treinamento físico incrível e doutrinado, combinando estranhos poderes e técnicas em combate únicas. O poder do ArK-A-No flui através de seu corpo, que lhe confere habilidades especiais. Esta





raça frequentemente domina a habilidade de sentir a energia viva de ArK-A-Nun, que dizem, flui em todos os seres deste mundo. Carisma e Sabedoria são as habilidades mais importantes para um ArK-A-No, ainda que qualquer das outras habilidades não seja menos importante. Os ArK-A-Nos concentram-se nas virtudes em combate, na defesa, e no treinamento em armas. Eles são fortes o bastante para seguirem um caminho repleto de exceções e abnegação num mundo que recai sobre eles todo o tempo.

**Regiões:** Os ArK-A-Nos dificilmente são encontrados, isso não quer dizer que estejam restritos a uma determinada região. ArK-A-Nos com o passar dos tempos, desenvolveram a arte de serem invisíveis e, mesmo com um número tão pequeno de indivíduos de sua raça habitando o seu próprio mundo, podem habitar todas as regiões de ArK-A-Nun. Construa um Personagem ArK-A-No, depois defina qual região esta melhor apropriada ao sobrevivente. ArK-A-Nos começam o jogo com 1 ponto de Arkanae para cada 10 épocas (5 anos terrenos) de sua vida.





# ANZILU

## O ELO



O elo de transição entre ArK-A-Nos e Arkanitas. Esses seres são ArK-A-Nos que se entregaram aos conhecimentos místicos, mas não totalmente, e pouco a pouco estão adquirindo características monstruosas, tendo em mente, nos ArK-A-Nos, o que deixaram para trás e nos Arkanitas, o que terão de enfrentar em um futuro não muito próximo. Pré-Arkanitas perfazem 70% da população de habitantes de ArK-A-Nun, venerando os deuses negros de Infernun e, até alguns do Mundo Morto. Habitam vilas e cidades, vivendo entre os Arkanitas normalmente, tendo aceitado seus pares deformados como iguais. Conhecem o Ahesh-Irth, mas preferem agora, os novos dialetos místicos existentes. Pré-Arkanitas atravessaram os portões dimensionais entre a Terra e ArK-A-Nun, juntamente com seus deuses negros Arkanitas, liderados por Anu, filho de Kishar e Anshar para levar conhecimentos místicos até os Terrenos, ficando conhecidos como Igigi (aqueles que vigiam e vêem, na linguagem dos Ugaritis). Essas criaturas, chamadas Anzilu, eram estigmatizados por seus irmãos ArK-A-Nos e considerados animais pelos Deuses Arkanitas, dignos da escravidão, e aos trabalhos forçados no novo mundo congelado (a 200mil

Handwritten text in a cursive script, possibly a signature or a note, located at the bottom left of the page.

Handwritten text in a cursive script, possibly a signature or a note, located at the bottom right of the page.

a. C. uma era glacial abateu-se sobre a Terra). Naquela época o grande Anu havia aberto os portões de Dilmun ou Céu de Anshar, para os Anzilu, a fim de que seus espíritos pudessem servir eternamente a seus caprichos. Dilmun é um vale espiritual criado pelos deuses babilônicos.


Costumava ser uma morada na Terra, uma cidade proibida para os Humanos que não fossem os mais fiéis seguidores das divindades de ArK-A-Nun. Era composta de zigurates feitos a partir de ouro místico Arkanita, banhado com o sangue de sacrifícios aos deuses. We-ila, um Igigi, desobedeceu às ordens dos deuses Arkanitas e organizou uma rebelião pelo direito de habitar as novas terras, plantar raízes nas fêmeas mortais e não retornar ao solo Arkanita. Os rebentos reuniram uma grande quantidade de guerreiros Humanos, devido à enorme facilidade com que a corrupção podia ser instaurada nas fracas mentes dos nativos. Isto era uma situação inaceitável para a elite dos Anunnaki que decidiram exterminar a população dos escravos Anzilu e seus aliados Humanos provocando uma colossal

inundação: Esse dilúvio aconteceu há aproximadamente 12 mil anos atrás (data do calendário terreno).

We-ila juntamente com o humano Ziusudra, construiu um navio para salvar seu povo da destruição.




Os Anunnaki usavam seus servos nas guerras que travaram entre si, na construção de palácios e cidades, em instalações astronômicas localizadas em todos os continentes. Eles ocuparam não somente a região da Mesopotâmia, na Terra, como também travaram combates no Egito, na Índia e nas Américas. Seis mil anos depois do dilúvio, os Anunnaki resolveram que era hora de deixar a Terra, devido à ameaça dos seres dos planos superiores. Gradualmente, conduziram a raça humana à independência, introduzindo um sistema sociopolítico fortemente hierarquizado. Linhagens de reis foram estabelecidas, possivelmente considerando a descendência direta dos próprios Anunnaki: eram os "Iniciados", versados em ciências como matemática e astronomia,





conhecedores de técnicas de medicina, arquitetura e engenharia. Dinastias cuja continuidade era feita por meio de “colégios” - os “Colégios dos Mistérios”. Mesmo parecendo indefesos perante os Arkanitas, um Anzilu combina maestria em combate dos ArK-A-Nos com o poder da magia para criar uma personificação viva de fúria e selvageria. Condicionamento físico e rigor disciplinar transformam o Anzilu num formidável oponente, tendo em sua facilidade em aprender a Magia um tempero cruel ao que já era uma arma letal.

**Regiões:** Muitos dos Pré-Arkanitas são vassalos naturais dos Arkanitas, sempre dominados por Tutores Místicos muitas vezes despóticos, outros vivem como nômades solitários lutando pela sobrevivência, mas em sua maioria ocupam as cidades. Habitam todas as regiões ocupadas pelos Arkanitas, e, em muitas são o poder dominante. Devido a suas deformações estarem em estágios iniciais, nunca poderão adquirir mais que três Máculas; nunca atingindo níveis muito altos em seus Estigmas.



# AKRABUS

## GUARDIOES DO SUBMUNDO



Aqrabuamelu ou Girtablilu, são criaturas assustadoras que foram, em solo terreno, guardiões dos portões para o Underworld. Possuem a parte inferior do corpo lembrando um aracnídeo, cujo fim de sua cauda termina em agulhão afiado e venenoso. Altura média de 2,10m possuem membros longos de juntas ultra-flexíveis além do sangue vermelho amarelado. Akrabus são maduros com duas épocas de vida (um ano terreno) não necessitam dormir, apenas executando pequenos cochilos, habilidade que reduz sua vida em muito. São combatentes ferozes e impiedosos e geralmente demonstram características bélicas e voltadas à honra, pedir que um desses seres recue frente a um combate não é apenas tolice, é inconcebível. O terror que causavam dentre os Humanos era imenso, e seus olhares significavam a morte. Vários de suas tribos (que são chamadas de Naguamelu, ou colmeias) migraram para servirem Shamash, nas terras dos Annunaki, nas Montanhas de Mashu, até dias atuais, sua elite de guardas Arkanitais, são escolhidos dentre os mais valorosos guerreiros das nações Akrabus. Vigiam os portões místicos de Spiritum, utilizados pelo Deus Sol, para estar em diversos lugares de ArK-A-Nun

simultaneamente. Lutaram ao lado dos exércitos do grande herói de sua raça Qingu, a serviço de Tiamat; suas táticas de combate eram tão boas que confundiram O Domador de Deuses Marduk, mas foram derrotados pelo mesmo no final, e seus espíritos seguiram com Qingu para o Inferno, onde formam ordas de Daemons (como os espíritos Arkanitas são chamados) que habitam as cavernas da Grande Dracena. Outro Akrabu de destaque fora Serket, que transpassou as barreiras até a Terra e entrou em combates contra os habitantes de Paradísia. Nehebkau, um dos Neteru servos de Rá, maravilhou-se com a coragem da Arkanita, quando esta cegou Apep para que a serpente Infernita não devorasse Rá; Nehebkau tomou-a então como sua esposa: O filho híbrido desses seres reinou dentre os Homens com o nome de Rei Escorpião. Sua sociedade, dividida em castas - a maioria dos Akrabus começa sua vida pertencente a uma classe mais baixa, mas que não são desprezadas pelas castas superiores: seu papel é considerado natural e necessário. Suas sociedades existem nos desertos e montanhas, em um misto de esoterismo e inúmeras tendências homicidas, cumpridas pelos ferrões venenosos da raça. Possuem filosofias baseadas em noções excêntricas e multifacetadas. Uma de suas características mais marcantes diz respeito a um ritual

de disputa de territórios, que consiste em uma corrida em linha reta, entre pares, parando apenas para defender-se se forem atacados; a corrida tem fim quando um dos competidores cai morto. Também chama a atenção de estudiosos, como sua vida é regida pelo misticismo e métodos de adivinhações inteligíveis - utilizando seus sentidos sísmicos para criar mapas astrais sobre o solo. Esses seres surgem dos subterrâneos onde vivem guiados por essas adivinhações, através de seus clérigos, prontos para batalhas sem explicação, convencidos que uma adivinhação recém-terminada, lhes indicou esses rumos de ação. São conhecidos também, possuírem atitudes aleatórias com estranhos em seu território, mesmo com seres encontrados anteriormente, convencidos por suas adivinhações de que esta é a atitude correta; se alertados por um médium de um futuro trágico, um Akrabu não o evitará, já que consideram passado e futuro imutáveis: agir de forma contrária seria de certo modo absurdo para eles. Duas sociedades Akrabus sempre estarão posicionadas nas extremidades de um território, nunca juntas. Adeptos do embalsamamento utilizam finas sedas que obtém com técnicas ancestrais para mumificarem seus mortos e fixarem seus corpos pelo teto, e paredes de verdadeiras câmaras mortuárias em suas

sociedades. Outro ritual de destaque, diz que, vez por outra, em comemorações a combates vencidos, sacrifícios de seus filhotes são necessários para brindarem uma vitória.

**Regiões:**

Habitam os subterrâneos de desertos e montanhas, mais precisamente em Balkhor e Dusak.



# ARKERONTES

ADORADORES DE TERRORES ANTIGOS

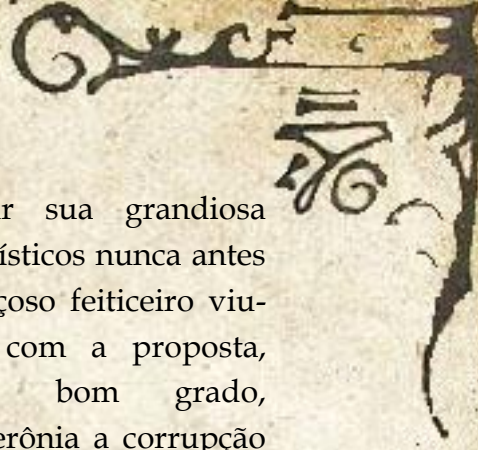


Primeira cidade Khaalina, Arkerônia há muito foi engolida pelas águas tenebrosas do oceano ArK-A-No. O antigo império místico de Arkerônia já foi uma das mais promissoras cidades de Khaali. Localizada a beira-mar, portos de toda ArK-A-Nun estavam interligados por meio da metrópole e um incrível comércio marítimo existia. A doze mil anos atrás, Arkerônia (posteriormente conhecida como O Mundo das Conchas ou o Mundo Abissal) viu surgir várias outras cidades que hoje são dominadoras de suas regiões, e viu inúmeras também ruírem. Quando a Grande Onda veio, a cidade era dominada por estudiosos e renomados Magos ArK-A-Nos e Infernitas, e dizem algumas lendas que esta era o mais desenvolvido polo místico Arkanita. Incrivelmente, nada sobrou das ruínas do antigo e majestoso reino, as águas de ArK-A-Nun aos poucos foram saqueando para si, todo e qualquer vestígio que marcaram sua existência. Alguns dos antigos Arkerontes, dizem lendas, ainda vivem especialmente nas regiões montanhosas de Stygya e Dizzel. São seres extremamente reclusos e discretos, conhecedores de muitos

Stygya

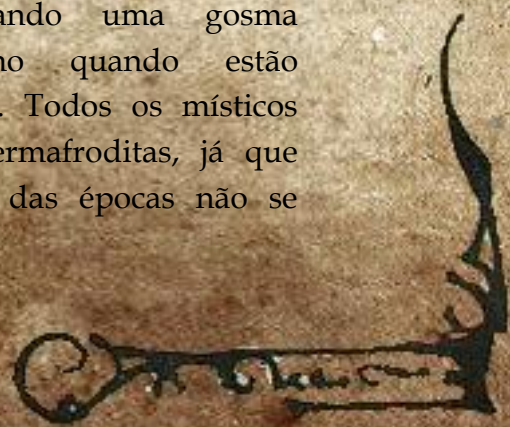
Dizzel

Arkanita



segredos que o tempo esconde; Alguns se tornaram líderes de ordens que aceitam apenas Arkanitas de descendência Khaalina, para juntos sonharem com a reconstrução de sua gloriosa capital outra vez. Outras lendas dizem que tudo não passou de um plano de Magos muitíssimos poderosos da cidade, em nome das divindades marinhas que eram alvo de suas adorações e hoje, Arkerônia esta reconstruída no fundo do mar Arkanita, protegida por incríveis rituais místicos: Essas lendas são todas verdadeiras. Em épocas imemoriais, um místico extremamente poderoso, membro da grandiosa Corte dos Onze Sábios Prismáticos (Bungisngis, Ikatpat, Manggagaway, Wigan, Aiaiakuula, Hina-opuhala-koa, Ka-Ahu-Pahay, Iwa, Ara-Tioti, Hine-Titama e Bathala respectivamente) chamado Bathala, realizou uma viagem espiritual, através de um local conhecido apenas por mentes perturbadas ou extremamente corrompidas, chamado Terra dos Sonhos, localizada no baixo Sonhar e constituída dos sonhos dos sonâmbulos seres de Tenebras. Em suas andanças por essas regiões, Bathala fez contato com uma entidade conhecida como Hikuleo, autointitulado "O mais sábio dos Byakhee", servidor da deidade conhecida como Aquele cujo nome não deve ser pronunciado (O Inominável), sendo instruído pelo

mesmo a elevar sua grandiosa cidade a níveis místicos nunca antes sonhados; o cobiçoso feiticeiro viu-se maravilhado com a proposta, aceitando-a de bom grado, condenando Arkerônia a corrupção total. Juntamente com Iwa, o Sábio Enganador, e 15 de seus melhores estudantes em um lugar da antiga Arkerônia chamado Torre Prísmica. Com o poder daquele lugar ancestral Bathala realizou um ritual que fez as águas do temível oceano Arkanita insurgir-se contra a capital Khaalina, fazendo com que toda ela fosse arrastada para as profundezas das águas negras de ArK-A-Nun. Milhares de cidadãos Arkerontes morreram no processo, mas muitos, pertencentes ao culto o qual Bathala fundara sobreviveram, e mudaram, para algo muito além do que eram. Os Arkerontes que ali viviam, agora possuíam características horrendas, sua pele era coberta por escamas malvas emborrachadas ao toque e de um brilhar como lodo; seus olhos perderam suas pálpebras, e assumiram um tom fundo, branco e um assustador aspecto sem vida. Todo tipo de pelagem deixou de existir em seus corpos, e seus lábios deram lugar a tentáculos, que passaram a rodear sua boca, formando uma abertura asquerosa, sempre gotejando uma gosma oleosa, mesmo quando estão alimentando-se. Todos os místicos tornaram-se hermafroditas, já que com o passar das épocas não se





distinguiam mais fêmeas e machos, até que estes se tornaram um só. Muito inteligentes, malignos e sádicos, os Arkerontes são egoístas ao extremo. Se um encontro se virar contra a criatura, ela fugirá sem se importar com seus servos ou companheiros.

Arkerontes adquiriram grandes habilidades místicas, tendo acesso a conhecimentos mágicos sombrios e poderosos, que condenaram suas almas a mais negra escuridão existente. Logo, muitos cultos surgiram, adorando Tenebrianos marinhos (e com estes deuses muitos se converteram a Irmandade de Tenebras), gerando pequenas vilas dentro da agora submersa Arkerônia, (principalmente Kthulhu, O Inominável e Dagon), embora chamadas assim, chegavam a ter metade do porte de uma grande cidade. Não se pode determinar o tempo de vida de um Arkeronte, mas, nunca se ouviu falar de nenhum ser desta espécie que tenha vindo a morrer de velhice. Mesmo sendo habitantes dos mares Arkanitas, Arkerontes são anfíbios. Sua sociedade é inteiramente mística, vivendo em função do aprendizado da magia e da adoração aos terrores Tenebrianos. Arkerontes são pacientes, mudam de opinião lentamente, preferindo enfrentar seus inimigos com cautela, mas são capazes de demonstrar extrema violência em situações que as

exigirem: são os mais insidiosos, diabólicos e poderosos seres que todos os habitantes dos mares escuros temem. Todos os Arkerontes possuem corpo corrompido e serão rastreados como tal. Essas criaturas congregam em cidades submersas de 200 a 2000 habitantes, mais dois escravos para cada Arkerônio. Os escravos obedecem a seus mestres sem questionar. O Centro da comunidade é o chamado "Orguls" onde estão os clérigos que representam as deidades de Tenebras, cada um recebendo uma denominação segundo a criatura que representa (por exemplo, um clérigo de Cthulhu é chamado de Oráculo de Oito Braços). Embora estejam em constante competição pelo poder, os Arkerontes estão sempre dispostos a trabalhar juntos. Um pequeno grupo dessas criaturas com frequência é enviado para desenterrar algum segredo sombrio.

**Idiomas:** Comunicam-se por uma espécie de idioma telepático, já que não possuem cordas vocais.

**Regiões:** A grande maioria das fortalezas dos Arkerontes estão submersas nos mares Arkanitas, sendo Arkerônia a capital de toda a raça. Alguns cultos sobrevivem habitando cavernas a beira mar.

**Estigmas Raciais:** Arkerontes possuem 2 Máculas iniciais (escolhidas pelo Jogador, que não conferem Pontos de Estigma), além da Mácula **Corpo Corrompido**.



Large stylized symbol or text at the bottom center of the page.

# ADROANZIS

## FADAS DAS TREVAS



Os Adroanzis são híbridos de seres de Arcádia (normalmente seres da Corte Unselee, já que os seres da Corte Selee não sobrevivem) e ArK-A-Nun, extremamente raros, habitam as terras de Orun, Falk, Ginee, Leng e Halzazee originados a partir de uma tribo de Arkanitas liderados por uma faébrica primitiva chamada Moatia Adroa, de pele negra e asas insetóides, que adentrou as terras de ArK-A-Nun, a três mil épocas atrás, datados do antigo calendário Arkano. Moatia Adroa era conhecida como Angllalorder, que nos idiomas da Velha Arcádia que dizer “Vespa-Dragão” Moatia realizou experiências místicas com a sua raça e os Primeiros ArK-A-Nos, juntando-os misticamente; torturando em seu palácio nas terras de Halzazee, originando os primeiros da raça dos Adroanzi. Todos os Adroanzis odeiam a mortalidade de todas as criaturas, mesmo elas sendo longevas como os Arkanitas. Sanguinários e sádicos, não exitam em brincar e torturar suas vítimas. São seres mais esguios e mais altos do que seus parentes Árcades, possuindo tamanhos que chegam a dois metros de comprimento, alguns até mais altos; podem assumir ambos os sexos, além de serem dotados de poderes

místicos incríveis. São lascivos ao extremo e esse desejo instintivo por reprodução leva muitos estudiosos a temerem esses seres como crias abismais de Shaemallast. Quase sempre possuem pele negra, características insetóides, com listras de cores um tom mais claro do que aquele que predomina em seu corpo, embora Adroanzis albinos não sejam raros de existir. O albinismo é caracterizado por pele branca, sem pêlos e todos os Adroanziss albinos tendem a se isolarem no fundo das florestas mais densas de ArK-A-Nun. Muitos possuem



chifres pontudos, ou antenas, localizados mais no alto de suas cabeças, seus olhos são grandes e amarelos como os de um felino, com pupilas verticais ou sem estas. Possuem garras e presas afiadas, assim como uma agilidade incrível, e muitos possuem asas insetóides. Vivem libertos nas florestas, das regiões de Orun e Halzazee. Possuem um faro muito apurado, assim como a possibilidade de perceber estados emocionais nos outros, e uma audição tão boa quanto. Dotados de visão noturna, habitam as mais escuras áreas de ArK-A-Nun. São mestres no tocante a magia,

principalmente nos caminhos Animais e Plantas, e não é incomum avistar uma dessas criaturas vestindo-se com um emaranhado de vegetais espinhentos criados a sua vontade. São déspotas e os mais poderoso Adroanzis vivem em castelos feitos com rochas negras as quais fazem seus servos arrastarem até os confins das selvas. As percepções, motivações e ações dos Adroanzis são estranhas para os Arkanitas. Eles parecem compreender o mundo através de metáforas, em vez de ideias concretas, muitos estão ligados por juramentos obscuro e bizarros e regras, outros agem, aparentemente ao acaso, obedecendo a uma lógica opaca para todos. Enquanto eles podem, por vezes, assumem a forma de Arkanitas ou animais -inclusive mantendo partes animais em seus corpos- aproximam-se dos mortais para tentarem compreendê-los, ou destruí-los. São muito procurados por Arkanitas que desejam atravessar as florestas em segurança, pois dizem os mais antigos que os Adroanzis podem ouvir os sons das florestas, e que estas sussurram segredos em suas orelhas, isto poderia explicar a percepção que beira a Onisciência desses seres nas regiões onde vivem. São adeptos do canibalismo, acreditando que absorvam para si as habilidades dos companheiros mortos. Veneram Charranu (a lua Arkanita) acima de tudo, mas ouve-

se rumores de outros deuses, principalmente Árcades, estarem adentrando as culturas dessas criaturas. Dizem lendas que a Vespa-Dragão Moatia, transformou-se em uma criatura assustadora; um híbrido de inseto e réptil, passando a atorrizar as áreas circundantes de seu Palácio Alabastro, em Halzazee.

**Regiões:** Adroanzis são encontrados, em maior número nas regiões de Halzazee, Falk, Leng e Orun.

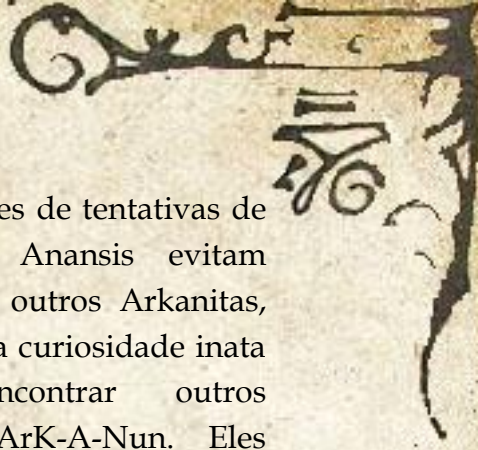
**Estigmas Raciais:** Recebem +2 Pontos de Magia e Focus inicialmente.

# ANANSIS



## NASCIDOS DA FERA VAMPIRA



Os Anansis são Bergahaazas aracnídeos (embora alguns muito antigos possuam a parte inferior de seu corpo tão extensas que são dotados de inúmeras centenas de patas) totalmente diferentes das outras espécies em pelo menos um aspecto - Todos veneram uma única deusa maligna chamada Atlach-Nacha (A Fera Aranha), sem exceção. Se algum outro ser habitar seus domínios e venerar outro deus, devera assumir uma postura totalmente submissa, para não ser devorado. Apesar de sua teofobia, Anansis são criaturas extremamente inteligentes e curiosas, que podem estar dispostas a falar com outros Arkanitas... ou não. Possuem diversos olhos postados de maneira desconexa em sua frente, todos independentes e, também espinhos no dorso. Desde a Segunda Invasão, três famílias aliadas de Anansis tem matado e devorado muitos indivíduos pelas terras de ArK-A-Nun. Cada família está vinculada a uma deusa, em particular de Infernun que compoem a corte de Atlach-Nacha (e seus nomes sempre serão seguidos da palavra Anansis, como por exemplo, Kweku Anansis). E toda essa rede de famílias e chamada literalmente de Teia. Os Anansis estão espalhados pelo oriente Arkanita e também

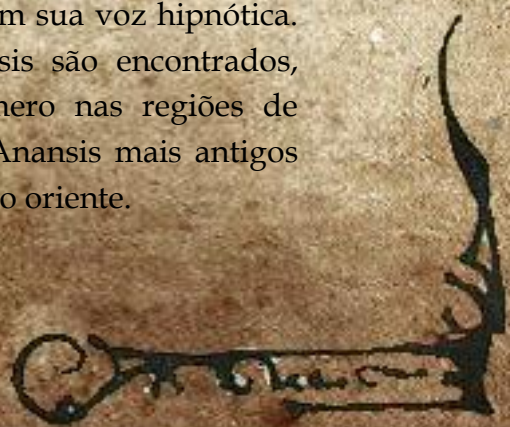


possuem muitos representantes em Orun: Seus habitats favoritos são ninhos feitos em ruínas do Mundo Antigo e cavernas. Em geral, todas as famílias se entendem surpreendentemente bem entre si, embora haja disputas ocasionais por lugares sagrados e vítimas disponíveis. Existem diversos boatos de que os Anansis encontram refúgio entre o povo Ainu na Terra (onde ficaram conhecidos como Mukades), embora não existam evidências sobre isso. Alguns Anansis levam vidas solitárias em lugares escuros e esquecidos; eles gostam desse isolamento e saem apenas para se acasalar ou se alimentar. Outros reúnem-se em pequenas vilas escavadas na rocha, vivendo em grandes templos comunitários, com uma rainha e quatro noviças (a classe dessas fêmeas é impronunciável em qualquer idioma que não os dos Anansis). Segundo eles a liderança não está baseada na sabedoria, mas sim no tamanho do líder e no combate. Qualquer disputa sobre liderança é resolvida em combates mortais, entre as fêmeas, já que os machos são menores e submissos. Estas matriarcas corroboram com caçadas a machos de valor pelo território de ArK-A-Nun, se caso em suas vilas não existirem, e quando estes são encontrados, são forçados a se acasalarem com as fêmeas férteis. Estes machos são vistos com extremo ódio pelos demais da vila, e



são alvos contantes de tentativas de assassinato. Os Anansis evitam interagir com os outros Arkanitas, mas, as vezes, sua curiosidade inata leva-os a encontrar outros habitantes de ArK-A-Nun. Eles adoram explorar seus territórios e os de outros - alguns vão tão longe que acabam fixando suas moradias por lá, são colecionadores de histórias e lendas, e valorizam muito os contos de seu povo, ou de outrem, fato que poderia salvar a vida de um Arkanita pego desprevenido em seus territórios. A maioria deles não é estúpida o suficiente para entrar em confronto com outros Arkanitas a vista. O que os irrita é a ameaça à sua vila ou ao seu estoque de alimento, qualquer Arkanita que suspeitar de um Anansis furioso pelas redondezas, deve procurar ajuda rápido. Anansis foram contaminados pela sede de sangue da Fera Aranha de Infernum (dizem que Atlach-Nacha fora uma das primeiras entidades a interagir com o Mago Tenebriano Vampyr e dele se tornar discípulo) e alimentam-se apenas desse líquido que corre nas veias dos Arkanitas. Um Anansis sem sangue é apenas uma fera de estômago vazio, sem reações adversas, espreitando através de seu covil obscuro, onde procura atrair suas vítimas com sua voz hipnótica.

**Regiões:** Anansis são encontrados, em maior número nas regiões de Orun, apenas Anansis mais antigos migraram para o oriente.







# BAK'US

## DEVORADORES DE PESADELOS



Os Bak'us (comedores de sonhos) são criaturas habitantes do oriente Arkanita que descobriram uma forma de fuga de seu mundo decaído para Manda (o Sonhar) através de complexos rituais. Foram as primeiras criaturas a serem conhecidas pelos Humanos como "Devoradores de sonhos e pesadelos". São uma das raças habitantes do Makai, que agrupam-se em tribos. Tímidos e xenofóbicos, são extremamente unidos com os de sua raça. Desde a aurora das eras, os Arkanitas fugitivos que acreditam ser o oriente um local menos degradado, têm constantemente superpovoado às grandes cidades orientais do Makai. Os mercados de Dyiú e as favelas ao redor de Ura'Qim são exemplos disso. O extremo oriente é lar de alguns dos lugares de maior concentração demográfica do plano. Os Bak'us sempre procuraram o equilíbrio no Oriente, mas as invasões disporicas destruíram isso. Em épocas atuais mais do que nunca, a furiosa onda de destruição que vem de Infernun destrói o frágil equilíbrio que existe entre Arkanitas e seu plano. Durante a Segunda e a Terceira invasões (onde adentraram em Makai Os Deuses Serpentes), os

Bak'us trabalharam de forma diligente para impedir que os vilarejos mais frágeis perecessem rápido demais e outros muito maiores crescessem de forma descontrolada; eles roubavam os alimentos, corroíam os alicerces das casas e ate levavam doenças fatais. Mesmo quando as invasões terminaram na Quarta Invasão (quando os últimos Infernitas cruzaram as fronteiras), os devoradores de pesadelos mais perspicazes sabiam que todo o equilíbrio o qual sempre defenderam estava desfeito, então se voltaram mais as pesquisas das viagens extraplanares, atingindo áreas de Manda, através de suas zonas mais escuras chamadas de Reino de Proebethus. Nessas regiões onde os piores medos de todos os seres ressurgem a cada minuto, os Bak'us atravessaram até atingirem inúmeros mundos, travando combates violentos com medos traumáticos dos seres de toda Orbe do Grande Coyote. Os Bak'us construíram uma fortaleza nos reinos de pesadelo, no oriente da região dos sonhos, onde estes reinos tangenciam Makai, se estabelecendo na região com a aprovação do Senhor dos Reinos do Oriente, batizando-a de Bak'ushkoku, e lá estabeleceram um pequeno raio de equilíbrio, e todos os pesadelos que ali se aventuravam eram capturados por rituais desenvolvidos por eles, e drenados;

essa energia era utilizada para trazer mais e mais de seus irmãos Arkanitas para sua fortaleza. De todos os Arkanitas orientais, os Bak'us provavelmente são os que estão mais fortemente unidos. Devido à necessidade, em pouco tempo eles aprendem a identidade de seus irmãos Arkanitas. Sentidos aguçados lhes permitem sentir os milhares de variações aromáticas entre seu povo. Sejam eles nascidos no Ocidente ou no Oriente, os Bak'us consideram todos os filhos do Makai como membros de uma grande família. Como é tradição no ocidente, os Devoradores de Pesadelos referem-se uns aos outros como irmãos, irmãs, tios e tias. Um Bak'us importante possui três nomes: um nome formal, um nome ligado ao Manda e outro para se retratar aos grandes Bak'us, chamado Nome de Classe. Seu Nome de Classe é formado por uma série de guinchos sutis, assobios e gorjeios, que o identifica dentro de sua família. Vários Bak'us não sobreviveram ao horror da Praga do Pesadelo que contaminou sua raça, ou o Rito de Passagem, morrendo devorados nos ritos iniciais da puberdade (onde são levados a enfrentarem bestas horrendas do Manda, mas sem utilizar a força, testando apenas sua perspicácia, onde apenas o mais forte... e mais esperto... sobrevive). Um Bak'us que realmente vive para chegar a ser a criatura mais velha no ninho (nome

que eles utilizam para denominar seus grupos) se torna seu ancião, e estes conservam sua forma quimérica de outrora. Esse sábio mestre transmite o conhecimento sagrado: métodos para resolver conflitos entre os ninhos, métodos sutis para se estabelecer compromissos e, quando necessário, métodos secretos para assassinar inimigos e rivais.

### A PRAGA DOS PESADELOS

Ao adentrarem o Manda, muitos Bak'us, acabaram entrando em contato com os sonhos das criaturas da Terra e Inferno. Os seres Humanos, não detinham conhecimento suficiente para descrever as características das criaturas que estas vislumbravam em suas mentes durante o sono, então, atribuíam-lhes formas que eram-lhes comum em sue dia a dia; a Forma-Pensamento de milhares de Humanos juntas acabou por transformar a aparência original desses Bergahaaza, atribuindo-lhes o reflexo que possuem atualmente (uma forma elefantina). Os Demônios por sua vez, se aproveitaram desse momento para capturar, aprisionar e negociar os espíritos desses habitantes de ArK-A-Nun, arrastando os Daemons dessas criaturas para o Inferno.

**Regiões:** Bak'us são encontrados, em maior número nas regiões de Ura'Qim e Dyus.



# DACTILOS

ΣΑΒΙΟΣ ΔΟ ΜΥΗΔΟ ΔΕΚΑΪΔΟ



Os Dactilos (em grego antigo Δάκτυλοι, 'dedos') foram uma raça arcaica de Arkanitas que pisaram na Terra a muitas épocas atrás, transpassando as barreiras dimensionais de ArK-A-Nun, contatando os primeiros povos terrenos através do mundo de Spiritum. Originários dos médiuns Arkanitas das regiões de IdA-E-Na, os Dactilos são Arkanitas muito sábios e eruditos que cruzam os planos de Arcádia, Inferno e Spiritum livremente. Possuem de 1,60m a 1,90m, pele cinza; muitos possuem barba, e pequenas garras. O que chama a atenção em um Dáctilo é sua percepção unificada do tempo; são capazes de perceber presente, passado e futuro como um único momento, através de sentidos únicos. Mesmo essa habilidade incrível é limitada a alguns poucos milésimos: Um Dáctilo sabe que direção virar em um combate, ou para onde o inimigo vai se esquivar, ou que número um Arkanita dirá quando perguntado. Dificilmente permanecem em ArK-A-Nun, pois consideram sua terra-natal um lugar perigoso demais. Os Dactilos utilizaram as energias desencadeadas por Rhea, à mãe de

Zeus quando esta veio a dar a luz ao mesmo para atravessar as barreiras entre sua terra e o reino das fadas. A Titaniade Rhea cravou seus dedos no chão da caverna no Monte Ida, em um ritual facilitando a passagem dos sábios extraplanares. Os primeiros Dactilos a pisarem na Terra foram em número de dez e se chamavam: Pyrrhikhos, Acmon, Damnameneo, Celmis, Paionio, Epimedes, Yaso, Eonio, Rhodian e Celmis. O pai de Zeus, Chronos havia sido avisado por um oráculo que iria ser destronado por um de seus filhos, então esperou que todos nascessem e os devorou um a um, quando chegou à vez do ultimo, um construto envolto em trapos fora entregue ao Senhor do Tempo, e este o engolira. Gratos pela ajuda, os Dactilos cuidaram do menino e o protegeram até que o mesmo atingisse a idade adulta, quando ascendeu ao poder como soberano dos Deuses Olímpianos após derrotar os Titãs (habitantes originais de Paradísia) e livrar seus irmãos do ventre de Chronos. Estes seres ensinaram os Humanos a trabalhar o ferro, além disso foram responsáveis por grande parte dos conhecimentos sobre matemática, filosofia e física transmitidos aos estudiosos gregos. Ensinaram os grandes pensadores da época sobre os princípios de ordem e caos, sobre os rigores das leis da natureza e, sobretudo, incitaram a busca pelo conhecimento. Outros

sábios Arkanitas rumaram até a ilha de Samotracia, cujas práticas mágicas tinham conseguido converter os habitantes do lugar a seu culto secreto, chamado Kabeiroi; que na Terra, teve o auxílio de Hefestos para continuar seus feitos, tendo nos subterrâneos da ilha sua sede principal. O culto Kaberoi uniu-se aos Kuretes (Gigantes Híbridos nascidos das fêmeas Arkanitas com uma cria de Rhea chamada Hoplodamos, que foi o protetor pessoal desta Titâniade). Hoplodamos ("Homem Armado") liderou os Dactilos na missão de esconderem Zeus e treiná-lo nas artes da guerra e da magia. Rhea então presenteou Hoplodamos com dez Hekatérides, as fêmeas dos Dactilos. Enquanto os Dactilos e as Hekatérides viveram concentrados no Monte Ida (que possuía ligações diretas com a Terra das Fadas) sob a liderança da rainha Ninfa Amaltéia, Hoplodamos vagou pelo território helênico com suas dez esposas. Cada um de seus filhos, homens e mulheres, tinha uma altura imensa, assim como o próprio Hoplodamos, e foram ensinados pelo pai a utilizar a ritualística dança armada chamada **Korybas** (cujos praticantes eram chamados de Korybantes), estilo de luta este criado pelos Dactilos e ensinado a Zeus (na realidade uma arte de defesa que combinava movimentos velozes e magia). Paionio e Epimedes, após novos deuses assumirem o controle do

Olimpus, levaram o culto Kabeiroi para fora da Terra, por julgarem que com o tempo, ela se tornaria semelhante a seu próprio mundo, alojando-se no caos mutável da região do Limbo e muitos receberam ainda o convite do próprio Zeus, e migraram para Arcádia, onde puderam habitar uma vila batizada por eles como Thunalia, em Nova Arcádia, adornada com a cultura que trouxeram de ArK-A-Nun e diversos templos de meditação e academias de estudos. Nenhuma outra criatura pode adentrar os muros da vila-fortaleza, com pena de ser punida pelos próprios deuses olímpicos e pelas forças de Amaltéia. Muitos outros passaram a servir como conselheiros na corte dos Olympianos, em Paradísia. Os Dactilos costumam gravar seus corpos com algumas runas -que lembram muito o idioma terreno da Grécia- possuem pequenas garras e olhos amarelados ou cinzentos e são muito introspectivos; reunindo-se em uma sociedade monástica de eternos estudiosos da "Roda dos Mundos", onde todos aprendem, desde pequenos a erradicar opressores e inimigos em potencial e os rituais de passagem entre os planos. No Limbo, os Dactilos construíram fortalezas autossuficientes, totalmente discrepantes do caos da região externa, cujo interior predomina a total estabilidade e ordem.

## ANDARILHOS DOS PLANOS

Um Andarilho dos Planos possui o poder sobre as viagens entre os vários planos sem dificuldade alguma: são Dactilos extremamente antigos que se tornaram mestres no tocante as viagens extraplanares. São muito admirados pelos seus pares e por outros lordes Arkanitas e já traspassaram a muito as fronteiras de seu mundo decaído, atingindo fronteiras totalmente desconhecidas do Aether, e envolvendo-se cada vez mais com as energias que compõem esta região. Um Andarilho dos Planos possui controle completo sobre a sua forma física, e já deixou para trás necessidades básicas como comer, beber, dormir ou respirar, mas, dizem lendas, ainda o fazem para preservar sua sanidade. Muitos dizem que Magnus Petraak na realidade não era um Arkanita qualquer, mas sim um Dáctilo que atingiu este status grandioso. Outros Andarilhos dos Planos que já se fizeram ouvir em inúmeras assembléias dáctilas são: Jura Nalar, Aahbran, Hecate, Alcebíades (que fora corrompido por energias de fora de Satânia e nunca mais se ouviu falar dele), Cleonice, Elpide e Kandake. Muitos Andarilhos dos Planos sempre procuram orientar seus irmãos sobre novos conhecimentos que poderão levá-los a iluminação -sendo o caminho para o Limbo indicado por estes seres- fazendo isso através de rituais para

se comunicarem com seus irmãos ainda em evolução; muitos se uniram a espíritos ancestrais do Aether, outros, em contrapartida, adquiriram a arrogância e o desprezo dos deuses, e estão à procura da apoteose que os mistérios da "Roda dos Mundos" escondem. Andarilhos dos Planos descobriram caminhos na realidade que os possibilitassem viajar entre os mundos sem maiores dificuldades, esses caminhos são chamados de Trilhas Espirituais. Estas trilhas foram ensinadas aos andarilhos pelos primeiros de sua classe, que por sua vez, aprenderam dos espíritos do Aether. Esses locais secretos entre os planos, que só podem ser acessados por seres muito evoluídos nos caminhos espirituais, são fechos coloridos que atraem as cores que mais se adéquam as localidades aonde levam: por exemplo, uma Trilha Espiritual que levar a Paradísia, atrairá a cor dourada, já uma que leve ao Inferno, terá uma cor negra. O ápice de uma Trilha Espiritual passa pelas extremidades do reino do Aether. Ninguém nos registros mediúnicos dos Dactilos já tentou desfazer as paredes de uma Trilha Espiritual durante sua viagem; se alguém já conseguiu, a vingança dos Aetheritas contra essa criatura foi sem dúvida poderosa o suficiente para removê-la dos registros existentes.

**Regiões:** O maior conglomerado de

Dactilos encontra-se em Asphodel, no Limbo. Atualmente muitos deixaram a região e migraram para o Limbo, construindo pequenas cidades, das quais, Zedkolos se destaca.



# DJINS

## FILHOS DE DEUSES



Entidades que habitam, em sua maioria, os desertos escaldantes de ArK-A-Nun, os Djins ou Djinnns, tornaram-se lendários graças aos seus poderes inimagináveis. Dizem as lendas serem capazes de tornar real o desejo de qualquer criatura inteligente, são parcialmente etéreos (isso é, possuem um corpo semipermeável a algumas substâncias físicas) e possuem forças sobre-humanas. Seu corpo é constituído de uma matéria estranha, uma forma ectoplasmática que lembra um fantasma (devido a sua sutil transparência), porém palpável e perceptivelmente física, embora objetos de material inorgânico pareçam não existir para eles (pois podem atravessá-los como qualquer espírito o faz). De fato, a composição de seu corpo é algo intrigante. Os Djins estão divididos em três grandes grupos que expressam a sua hierarquia de poder: **Mahrlds**, **Afrits** e **Jinn**. Não apenas em ArK-A-Nun, mas em Paradisia e na Terra eles também adquiriram notoriedade, sendo lembrados até os dias de hoje nos contos sobre os génie das Mil e Uma Noites, além de serem citados no Corão. Na Terra foi onde os Djins exerceram maior influência,



principalmente devido ao fato da maioria dos portais para os desertos ArK-A-Nos terem sido abertos pelos Magos descendentes de Maomé. Existem, entretanto, dois tipos de Djins: aqueles que auxiliam outras criaturas na busca de conhecimento, poder e riqueza, oferecendo uma maneira rápida de transmitirem estes recursos para elas; e aqueles que manifestam seus poderes de maneira sinistra, cobrando por seus favores ou satisfazendo os desejos dos Magos que os convocam de forma distorcida e macabra, que invariavelmente resulta numa série de perigos para o Mago. Os Djins são seres

sobrenaturais muito imprevisíveis. Seu poder cósmico e fenomenal é temido e desejado por muitos. São entidades muito traiçoeiras, mesquinhas, cruéis e egoístas, cuja origem está encoberta por infinitos rumores. Apenas os Arkanitas mais insanos ousaram infiltrarem-se nos mistérios particulares que acabaram transformando-os nesta raça de gênios sombrios. Sua carcaça espiritual carrega toda a energia

mística necessária para que o Djinn use seus poderes, por isso o restante do seu corpo foi degenerado durante os séculos de mutações. Assim, eles existem em um estado de energia pura (mas também podem manifestar-se em uma forma materializada, quase física, sob a aparência que desejarem). Possuem vida eterna, ou pelo menos é o que dizem as especulações dos sábios, já que nunca soubesse de relatos sobre Djins que morreram de velhice. Os primeiros Djins que surgiram em ArK-A-Nun são filhos dos primeiros Efreets, estes seres devido às constantes perseguições, exilaram-se numa cadeia de montanhas que

existem ao norte.

Nesse local passaram a transmitir seus

conhecimentos para outros seres de ArK-A-Nun, tornando-se deuses para essas criaturas, esse seres

eram conhecidos como Mahrids; estas criaturas chamaram a si mesmos de Primeira Geração. Outras gerações foram se formando, mas com um poder diluído, os quais nem se comparavam com os de seus irmãos primogênitos, essa geração



ficou conhecido como Afrits. As andanças desses seres pela Orbe Terrestre chamou a atenção dos senhores dos Jardins de Allah, em Paradisia, que se aproximaram desses seres, e muitos deles passaram a habitar tal morada de deuses (e foram chamados Alaainur) trato que fora impossível de ser feito com seus irmãos mais velhos, os Mahrids.

### ÍBLIS AL QADIM

Íblis Al Qadim é originário do mundo de ArK-A-Nun, pertencente às forças primordiais deste plano; fora um grande mestre dos Mahrids, sendo líder maior de uma Ordem de Mistérios, cujo nome se perdera a muito, adoradora de várias deidades Paradisianas. Quando a terra natal de Íblis começou a ser invadida pelos Efreets, este organizou uma defensiva, para lidar com tais forças maléficas, presenciando a destruição de toda a sua sociedade nesta empreitada. Juntamente com seu filho Sheddin, Al Qadim rumou até Spiritum, implorando por ajuda dos seres que outrora foram foco de suas preces, mas estes pedidos foram em vão. Tomado pelo ódio, Al Qadim entrou em contato com um Efreet poderosíssimo chamado Éblis, senhor de Sijjin, a Cidade dos Efreets (revelando-se mais tarde este, ser seu pai), e este que fora um antigo inimigo agora se tornava aliado. A Trindade conseguiu um

acordo com os Três Juizes do Inferno, tendo permissão para se estabelecer em uma pequena parte dos domínios da Tríade Negra, o qual chamaram Jahannam. De seu novo domínio, Íblis anseia pela destruição de Paradisia, principalmente da Cidade Prateada e os Jardins de Allah, assim como odeia todos os traidores irmãos que fundaram Adn nos domínios de Nahashch-id. Os ataques de Éblis, Íblis e Sheddin estavam passando despercebidos, onde destruíam muitos servos de Paradisia, assim como tantos outros espíritos dos desertos, até que o Anjo Gabriel percebendo uma nova ameaça, alertou a Cidade de Prata para que esta tomasse providencias. Al Qadim sabe que deverá enfrentar um descendente do profeta Muhammad: Iman Mahdi, no final dos tempos; Íblis não o teme, pois possui inúmeros aliados, dentre os mais poderosos estão os Djin Abgal e Al-Kutbay e a sacerdotisa de Dagon Atargatis. Unindo seus poderes ao desses seres, Íblis planeja levar Djins poderosos, de ArK-A-Nun - chamados de os 30 Dajjals - ao plano da Terra, para espalharem o caos e a destruição nos dias que antecedem o Al - Yawm Qiyamah, Íblis e Sheddin pretendem com isso atrair as atenções para a destruição, enfraquecendo as defesas tanto da Cidade de Prata, quanto dos Jardins de Allah, dando condições para que a verdadeira ameaça lance um

ataque destruidor as forças de Nahashch-id. Éblis não se importa nem um pouco com os ideais de Al Qadim, focando suas atenções apenas em um meio de salvar seus irmãos de Infernun. Uma das maiores representantes da antiga religião de Nahashch-id em ArK-A-Nun, chamada Al-Lat, também uniu forças com Íblis pois deseja vingarse do profeta Muhammad quando as defesas dos Jardins de Allah caírem.

### MAHRIDS

São os também conhecidos Primogênitos, ou a Primeira Geração. Foram os primeiros filhos híbridos concebidos pelas fêmeas Arkanitas, sendo Taranushi, o Rei Rubro (Sua forma é desconhecida até os dias de hoje, mas suspeita-se que habite Paradísia) o primeiro grande Mestre Imortal a surgir no mundo de ArK-A-Nun. Embora restem pouquíssimos membros dos Mahrids originais, estes remanescentes são incrivelmente respeitados e temidos pelos demais Magos de Maltham (Como os Efreets chamam ArK-A-Nun). Não se sabe exatamente até onde se estende o período de vida de um destes seres, pois não houve um único Mahrids que tenha falecido devido à idade avançada. Outros Mestres Imortais mais famosos incluem Azamin (corpo étero de um velho homem, com barba longa, olhos escuros e bochechas repletas

de chagas), Takk-Qhal (com cabeça de cavalo, olhos vermelhos, dentes curvos como um tubarão, crina branca extremamente longa, quatro braços que, na verdade, são patas dianteiras de cavalo), Vyrkil (corpo bestial, símio, com dezenas de chifres espalhados desde a cabeça até os ombros, longas asas de penas negras e um focinho comprido como o de um canídeo). Inimigos mortais dos Efreets, os Mahrids odeiam seus pais e os condenam pelo horror que causam. Os Mahrids foram grandes vítimas nos primórdios, pois ainda desconheciam até onde poderiam ir seus poderes místicos. Nos experimentos que se seguiram daquele tempo em diante, muitos fenômenos terríveis foram causados pelas energias emanadas por esses seres, e graças a isso, o mesmos deixaram o patamar de divindades para mergulharem em um mundo de fuga e desespero, pois agora, eram caçados por Ordens de Magos como bestas vindas de Infernun, e muitos foram aprisionados em Spiritum. Aqueles que escaparam do terrível custódio que seus irmãos sofreram, culpando seus pais pelo infortúnio, juraram impedir que novamente aquele mal voltasse a surgir. Foi graças aos Mahrids que muitos rituais capazes de banir ou capturar um Efreet foram descobertos. Igualmente por seus esforços para que outros de seus semelhantes não sofressem as mesmas perseguições que haviam

sofrido no passado. Em Spiritum, através do Monte Qaf (mais conhecido como Monte Aramesh), muitos Malaks dos Jardins de Allah puderam entrar em contato com os Primogênitos, tentando atrair sua atenção oferecendo-lhes uma região nos sete Jardins de Allah para que pudessem viver, e estruturar uma vingança para seus progenitores Efreets; alguns foram, bem poucos, pois, a maioria aceitara um convite ainda mais antigo, feito pelos Anjos da Cidade de Prata. Após o ocorrido, os Malaks, liderados em ArK-A-Nun por Shairaft, um Avidan que guiava pequenas incursões dos "Anjos Islâmicos" em ArK-A-Nun, aproximaram-se dos Afrits, arrebanhando grandes quantidades desses seres para sua causa.

#### **Apenas como NPCs**

**Regiões:** Mahrids habitam apenas as Colinas das Brasas ao norte de ArK-A-Nun, em Bolgardan e Calishut, no Lago Fervente de Kumta, e em áreas vulcânicas.

**Habilidades Raciais:** Escala Épica 3. Podem adquirir todos os níveis do Poder Sangue Efreet.

#### **Afrits**

São os Djins mais comuns e fáceis de serem encontrados nas terras de ArK-A-Nun. Em geral, possuem comportamento bárbaro e selvagem.

Alimentam-se do fogo natural que forma-se sobre o magma escarlate e que escapa para a superfície. Possuem tonalidades avermelhadas e acobreadas. Não são tão poderosos quanto os Efreets ou seus irmãos mais velhos, os Mahrids, tendo seus poderes mais limitados. Embora ainda possuam grandes forças, precisam realizar muitas magias e empregar muita energia mística para gerar seus efeitos. Geralmente vivem em tribos afastadas e não gostam de outras civilizações, devido às frequentes invasões de hordas escravistas que vendem cada Afrit por fortunas nos grandes bazares Arkanitas. Muitos Afrits acenderam a Paradisia, criando uma cidade nas lendárias montanhas que circundam os Jardins de Allah; este reino ficou conhecido como Adn, acolhendo alguns Marihds dentro de suas muralhas. Afrits possuem pele em um tom cobre dentes brancos, garras e chifres negros, aqueles que os possuem. Alguns ainda ostentam algum vestígio de chamas em seus corpos.

**Regiões:** Afrits podem ser encontrados em Dusak, Bolgardan, Stygya e Enanka.

**Habilidades Raciais:** Podem adquirir o Poder Sangue Efreet até o 3º Nível.



## JINN


Os Jinn (também chamados Nashas) formam um grupo constituído por filhos de Djins com outros Arkanitas, de forma muito diferente: possuem braços desproporcionalmente grandes, cabeça gigantesca, pernas curtas, uma perna comprida e outra atrofiada, um olho dez vezes maior que o outro, esse tipo de coisa, além de serem todos estéreis). Preferem os grandes centros urbanos, pois gostam do contato com outras criaturas diferentes. Muitos empregam seus poderes de maneira contraditória, usando-os para ganharem dinheiro. Transformam-se em charlatões e mágicos, que assombram platéias gigantescas com truques bizarros e apresentações de poderes, dizem, psíquicos além da compreensão. Uma das características marcantes dos Jinn é a sua capacidade exclusiva de

enxergar tudo apenas através do plano astral. Bem como manipula todos seus poderes por conjuração espiritual (ou seja, NENHUMA magia e NENHUM ataque material têm efeitos físicos). Quando um Jinn encontra um objeto astral, por exemplo, ele tem a nítida impressão dele ser real, chegando a tomá-lo na mão e conseguindo usá-lo como se, de fato, ele estivesse presente em sua segurança. Porém, todos em ArK-A-Nun que o vêem, acreditam que ele está observando ou tocando o vazio, pois não existe nada ali pela percepção natural.

**Regiões:** Jinn podem ser encontrados em todos os grandes centros urbanos Arkanitas, como Amö-nita em Balkhor e Diyu.  
**Habilidades Místicas Raciais:** Possuem 5 níveis de deformações a mais que o exigido por região, Podem adquirir o Poder **Sangue Efreet** até o 2º Nível.

## SHEYTANS

Sheytans são Djins que se voltaram ao culto ao Deus Serpente dos Desertos, Shaitan, adquirindo uma forma que mistura traços ofídicos com características flamejantes. São constantemente invocados pelos Magos das Sombras e pela Igreja de Shaitan em ArK-A-Nun e Terra. São sanguinolentos e imperdoáveis com os mais fracos. Sheytans possuem a estrutura de seu corpo semelhante a dos Djins normais, mas suas formas foram maculadas pelo Fogo Negro





corrompendo até mesmo o espírito dessas criaturas, mas dando a eles acesso a poderes corruptos e demoníacos. Reúnem-se em diversas sociedades secretas que visam arrebanhar mais e mais desses seres para suas fileiras, todas estas ligadas diretamente a **Irmandade das Chamas**, que conduz essas criaturas pelos caminhos traçados pelo Adversário (Shaitan). Os Sheytans são os mais formidáveis inimigos dos Djins, já que conhecem seus segredos e ritos; e aqueles que conhecem seus inimigos possuem uma grande vantagem estratégica.

#### **Apenas como NPCs**

**Regiões:** Sheytans podem ser encontrados em todas as regiões de ArK-A-Nun.

**Habilidades Raciais:** Possuem a **Mácula Corpo Corrompido** Podem adquirir o Poder **Muwáswis** e **Poderes Demoníacos**.



# DRAGIKAN

## SEMI-DEUSES



Devido a seu diminuto número, não existe uma denominação para essas criaturas, o nome Dragikan possui origens na palavra *Dra-Chi-ack-ikhan*, no antigo idioma Dracônico e que falado no Ahesh-Irth, surge à denominação Dragikan que significa "Nascido Dragão". Eles são fruto da união mística entre um Dracônico e uma fêmea ArK-A-Na, normalmente uma vassala. Devido a natureza da união, os traços raciais sempre serão reptílicos, mas a forma e o tamanho são mantidos os mesmos que os da sua progenitora. Seus olhos são precisos e de pupilas verticais - que os permite enxergar no escuro- possuem quatro dedos em cada mão, um dos quais é parcialmente oposto, suas genitálias são internas; nas fêmeas, não existem glândulas mamarias e quando bebes, são alimentados por seus progenitores com comida regurgitada. Dragikan nascem apenas de fêmeas ArK-A-Nas, já que um ArK-A-No, nunca poderia fecundar uma Dracena. Essas criaturas são extremamente raras, sendo geradas com um propósito específico e envolvendo rituais místicos e culturais muito distintos. Todos os Dragikan possuem sentidos, habilidades físicas e

mentais extremamente altas, muito além de qualquer Arkanita e alguns são tão poderosos quanto os mais antigos feiticeiros de Infernun. Tantas outras habilidades inerentes dessas criaturas, incluem também a capacidade de perceber coisas invisíveis ou totalmente obscurecidas: por exemplo, utilizando seu faro, no lugar de sua visão, e também percebendo mudanças sutis em correntes de ar e vibrações; um Dragikan percebe de imediato tudo que estiver ao seu redor, mesmo de olhos fechados, sob feitiços dos Caminhos das Trevas ou mergulhado em densa neblina. Seu paladar discriminante pode notar as mínimas variações na água ou nos alimentos. Muitos não desenvolvem asas, sopro de fogo ou cauda, mas, todos possuem garras, língua bífida e presas. O modo como essas criaturas veem o mundo é único: eles possuem uma vasta provisão de momentos que se estendem diante deles. Não se preocupam com o tempo perdido, se há algo que eles possuem é o tempo, já que herdam de seus pais a incrível longevidade Dracônica. Sempre estão procurando ocupar suas mentes, com enigmas, e, dependendo do Dragikan, isso pode variar de desafios benignos a formas de satisfazerem sua cobiça derrotando seus adversários. Extremamente pacientes, nunca se precipitam, e muitas vezes, quando decidem realizar algo, podem

passar muito tempo contemplando o próximo passo. Extremamente longevos, essa característica leva muitos a sedarem a arrogância e a vaidade, já que observam um desfile de criaturas que vem e vão ao longo de sua vida; enquanto o passar da mesma para ele, apenas o torna mais e mais forte. Os Dragikan são solitários, devido ao limitado número dos de sua raça, as vezes juntam-se a cultos, e tornam-se divinizados, outras rompem as barreiras dimensionais, e partem para explorar outros planos, outros são caçados e mortos, devido a sua natureza lendária e rara. Herdaram de seus pais o desejo de amontoar tesouros, lançam-se em aventuras a procura deles, enfrentam guerras pelos mais poderosos; um desejo primordial que a primeira vista lembra a cobiça, mas, que para os Dragikans se iguala ao prazer físico.

**Regiões:** Todo ArK-A-Nun

**\*O jogador deve explicar detalhadamente no background de seu Personagem suas origens, e o mesmo deve ser analisado pelo Mestre.**





# FIR BOLGS

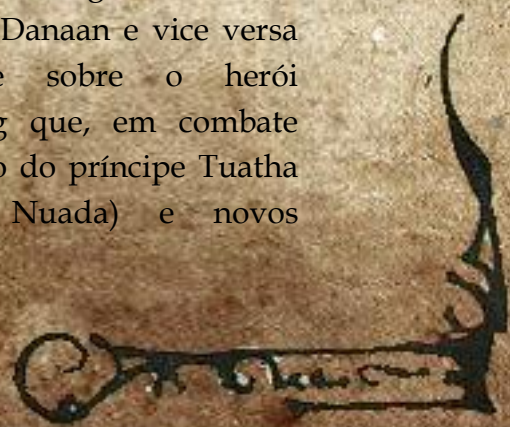
POVO DOS SUBTERRÂNEOS

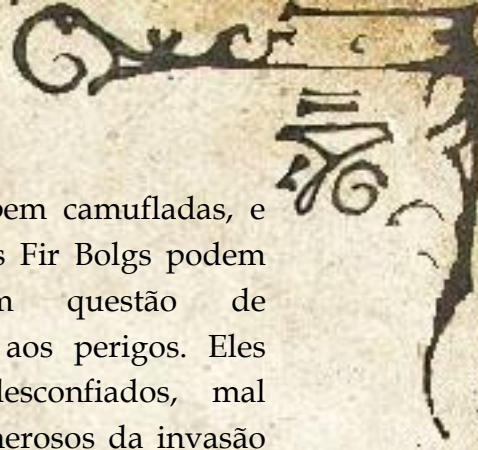


Habitantes de Connacht em ArK-A-Nun, os Fir Bolgs - chamados de Povo dos Sacos, devido a sacos de couro que carregam consigo, trazendo runas e gemas que simbolizam o clã a que pertencem - aliaram-se aos Infernitas gigantesco chamados Formorianos (que eles chamam de Filhos de Tir na Marbh), para poderem transpassar as barreiras entre ArK-A-Nun e Terra, em troca de algumas vidas entregues as Feras de Infernun. Uma vez no plano superior ao seu na "Roda dos Mundos" fizeram frente ao exército de Paradisianos chamados Tuatha de Danaan (na batalha de Mag Tuired) e, nesta, se aliaram a seus algozes para livrarem-se de seus antigos mestres Infernitas. Os Tuatha conquistaram os Fir Bolgs, mas, sua guerra contra os Formorianos perdura atualmente. Esta raça viveu por muito tempo pacificamente ao lado dos seres de Paradísia, habitando as entranhas do solo daquela região, mas logo, adversidades se formaram sobre as opiniões dos Fir Bolgs em relação aos Tuatha de Danaan e vice versa (principalmente sobre o herói Arkanita Sreng que, em combate arrancou a mão do príncipe Tuatha de Danann, Nuada) e novos



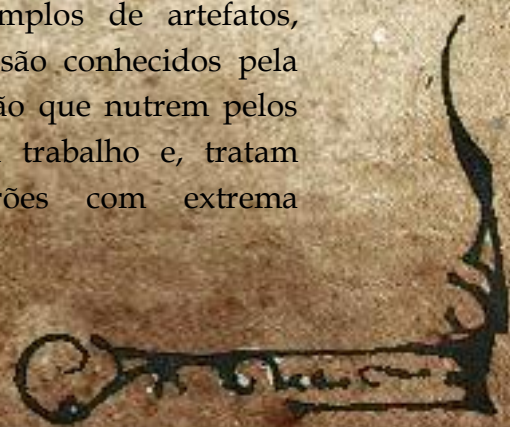
Handwritten text in a stylized script, possibly a signature or a name, located at the bottom center of the page.





combates se desenrolaram sobre o solo de Ériu (como eles chamam a Terra); derrotados, os Fir Bolgs foram expulsos novamente para ArK-A-Nun; seu rei Eochaidh fora morto e agora, tendo que enfrentar uma nova guerra contra os famintos e agora enraivecidos Infernitas, mas, antigas alianças com os Anjos da Cidade de Prata (que eles acreditam serem criaturas de Edhen, o qual eles conhecem como Mag Mell) favorecem a balança desses combates a favor do Povo dos Sacos. Todos os Arkanitas se referem aos Fir Bolgs como "Os das Sombras" já que suas batalhas foram secretas e nunca se mostraram em grandes campanhas na superfície contra os invasores dos planos inferiores. Embora os Fir Bolgs tenham sido escravos de diversos seres de Infernun no passado, eles nunca foram conquistadores nem mesmo belicosos. Isso mudou conforme as forças do Mundo das Feras invadiram ArK-A-Nun, fazendo muitos jovens Fir Bolgs a pensarem se realmente era vantajoso se manterem afastados das outras raças. Fir Bolgs possuem uma estatura baixa (1,30m a 1,50m), pele de coloração escura, cabelos em tons esverdeados vermelhos ou marrons, cobertos de caspas densas, semelhantes a musgos; sempre emaranhados e sujos, orelhas pontudas preferindo viver no subsolo; com túneis percorrendo quilômetros a fio, com várias

entradas muito bem camufladas, e graças a essas, os Fir Bolgs podem desaparecer em questão de segundos frente aos perigos. Eles são reclusos, desconfiados, mal humorados e temerosos da invasão de suas galerias subterrâneas. Suas roupas e armaduras são feitas de modo a camufla-los na terra, e suas jóias geralmente são opcas. Eles não compartilham de amizades com os habitantes da superfície. Enquanto Imps podem procurar Magos para seguirem, uma vila Fir Bolgs é um local tedioso e opaco de silêncio esmagador e movimentos furtivos nas sombras. Todos estão contra a sua raça - pelo menos eles acreditam piamente nisso. Talvez os Fir Bolgs sejam as criaturas mais furtivas e esquivas de ArK-A-Nun, Os séculos de sobrevivência contra os perigos mortíferos do subterrâneo concederam á raça uma capacidade incrível para evitar atenção. Em suas cavernas são praticamente impossíveis de serem detectados. Mesmo no mundo da superfície, suas habilidades furtivas os tornam verdadeiros furtivos. Fir Bolgs possuem grandes habilidades com trabalhos manuais, tendo a fama de melhores artesãos de ArK-A-Nun. Eles adoram trabalhar o couro, metais e jóias confeccionando belíssimos exemplos de artefatos, mas, também, são conhecidos pela extrema devoção que nutrem pelos objetos de seu trabalho e, tratam possíveis ladrões com extrema



violência. Esses tesouros estão espalhados e protegidos magicamente pelos feitiços dos Fir Bolgs, mas dizem lendas que quando um destes itens for capturado, um desses seres fará de tudo para reavê-lo.

**Regiões:** Fir Bolgs são encontrados, em maior número nas regiões dos subterrâneos de Connacht, Balkhor e Stygya.



# IMPS

## CRIATURAS MALICIOSAS



Os Arkanitas se referem aos Imps, como o "Povo Esquecido pelos Deuses", pois ninguém jamais lutou pelas almas desses pobres seres que sofrem com o claustro imposto pelos Infernitas e Arkanitas há eras. São pequenos Arkanitas semelhantes em tamanho a um felino terreno. Parecem com as imagens que ornamentam as catedrais da Terra e possuem, em sua maioria, pele avermelhada, que pode ir desde o marrom ferrugem até o negro ferrugem, com chifres, garras e um rabo pontudo. Às vezes se aproximam de criaturas mais poderosas para servirem de companhia. Por serem pequenos (60 cm a 1,20 metros de altura) e leves muitos deles podem voar (existem muitos que desenvolveram asas membranosas entre os braços e o tronco, e outros que possuem um par de asas nas costas). Imps são seres silenciosos e traiçoeiros, mas que podem ser convencidos a guardarem um tesouro ou porta. Imps se alimentam de carne crua sangrenta, incluindo a carne de seus pares, existindo relatos de canibalismo entre membros desta raça. Uma de suas características mais marcantes é sua voz estridente e irritante, que pode ficar rouca com

Handwritten script in the bottom left corner.

Handwritten script in the bottom center.

Handwritten script in the bottom right corner.

a idade. Imps nunca se assustam com nada, no máximo acham estranho ou perigoso. Nunca sairão correndo de medo de alguma criatura ou situação estranha, isto não quer dizer que não vão sentir medo e se afastar da causa do perigo. Eles são estranhamente curiosos, coisas brilhantes e coloridas chamam a atenção desta diminuta raça. Sempre vão querer ver o que tem atrás da porta trancada. Sempre irão perguntar o porquê de tudo. Sua curiosidade falta de medo e um pouco de falta de noção, os tornam cleptomaniacos por natureza. Eles precisam tocar em tudo o que lhes chama a atenção. O que é importante para um Imp não é o valor de um objeto, mas sim o brilho e a novidade do mesmo. Assim é comum que eles se interessem mais por uma inseto colorido, do que por um saco cheio de gemas preciosas. Apesar de incômodos eles não fazem nada por maldade e sim por ingenuidade. Existem muitas variações dentro desta classe, que incorporam diversas capacidades diferentes e específicas, dependendo da região ou origem de cada Imp. Alguns são capazes de regenerarem seus ferimentos, outros são imunes a algum tipo de elemento mágico. Muitos possuem sentidos aguçados, enquanto outros desenvolvem uma carapaça de tecido morto extremamente rígido, que os protege como uma armadura. Todos

os gêneros, entretanto, vivem de 200 a 300 anos, mas já houve casos de se encontrarem criaturas muito mais velhas, mas estas receberam algum tipo de longevidade mística, não natural, através de pactos ou pelos poderes das entidades a quem servem, e até lendas de Imps que foram alterados alquimicamente, capazes de lançar ataques tóxicos em seus inimigos e absorver energias místicas de outros seres. Estes Arkanitas são famosos por seu humor negro, não chegando a serem cruéis ou sádicos. Muitas lendas dizem que o Mago Merlin possuía um Imp que atuava como seu espião e servo pessoal. Imps são frequentemente mostrados como pequenos e não muito atraentes criaturas. Seu comportamento é descrito como sendo selvagem e incontrolável. Imps são solitários, e estão sempre em busca de atenção de criaturas mais poderosas, visando obter proteção. Eles rotineiramente utilizam piadas e brincadeiras como forma de atrair a atenção de outros Bergahazzas, inclusive Humanos, mas, às vezes esses intentos saem pela culatra. Mesmo que o Imp seja bem sucedido em se aproximar de outro ser, este não hesitaria em continuar com brincadeiras e piadas sobre o mesmo, seja por tédio ou simplesmente porque esta é a natureza do Imp. Esta característica abriu caminho para usar o termo "Imp" quando filhotes Arkanitas são

peraltas em demasia. Imps são seres adaptáveis ao extremo, e muitos deles se adaptaram tanto a região onde habitam, em ArK-A-Nun, que adquiriram poderes únicos. Imps vivem caçando pequenas criaturas da fauna Arkanita, utilizam armas construídas com madeira ou ferro. Os tão usuais tridentes são armas consideradas sagradas por esta espécie. Muitos Imps viram nos lordes Infernais uma chance para sobreviverem e, destes seres, tornaram-se torturadores dos condenados no Inferno. Tanto Imps como Sernezs são tratados como animais em ArK-A-Nun, e em muitas regiões matar esses seres não é considerado crime.

**Regiões:** Imps são uma das raças mais numerosas de ArK-A-Nun, e habitam TODAS as regiões do plano, coabitando com outros Arkanitas. Se existisse uma terra natal para esses seres seria a região de Bolgardan, e eles a chamam de Yarg-Borka.



# NAGUAL

## ESPIRITOS DA NATUREZA



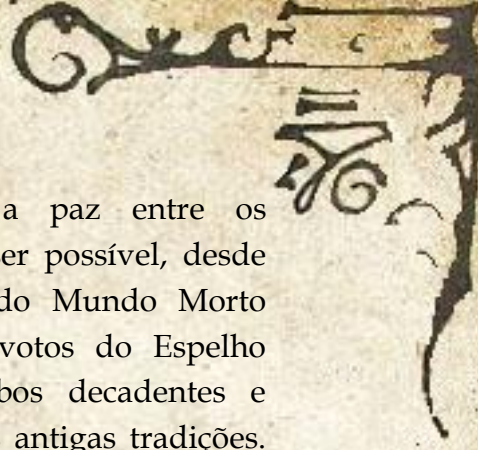
Dizem lendas muito antigas, que os Naguais são encarnações dos elementos que compõem a existência de ArK-A-Nun. Eles são selvagens e perigosos como as forças que lhe deram origem. Dizem lendas que até mesmo a força existencial da natureza Arkanita mudou a fim de lutar contra toda a destruição que ocorre sobre sua superfície. Acima de todo o querer pessoal, dizem os Naguais, está ArK-A-Nun (O deus criador chamado Omenab-ku que deu vida a raça dos Naguais, inimigo mortal de Gaea, a Terra dos Humanos -que eles chamam de Antiga Devoradora da Vida- e do Demônio do Mundo Morto Tezcatlipoca). Os Naguais carregam a amargura da conquista em seus corações. Desde as mudanças de ArK-A-Nun, estas criaturas tem observado seu plano minguar diante dos venenos dos novos filhos de Omenba-ku. Durante as ultimas épocas, os Naguais travam uma guerrilha com os outros Bergahaazas, mantendo-se fiéis a preservação das riquezas naturais de seu plano. Embora eles possam aliar-se a outros habitantes de ArK-A-Nun durante um período de tempo curto, essas criaturas

Handwritten symbols and characters in the bottom left corner.



Handwritten symbols and characters in the bottom center.

Handwritten symbols and characters in the bottom right corner.

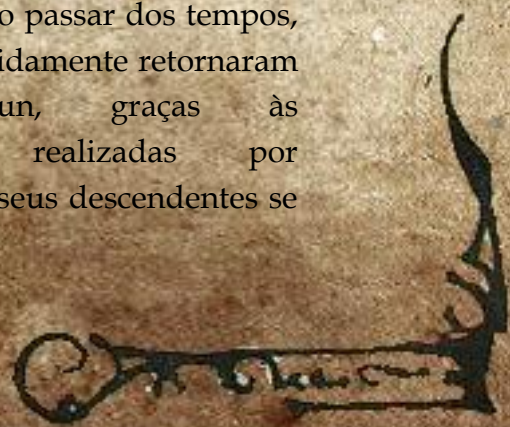


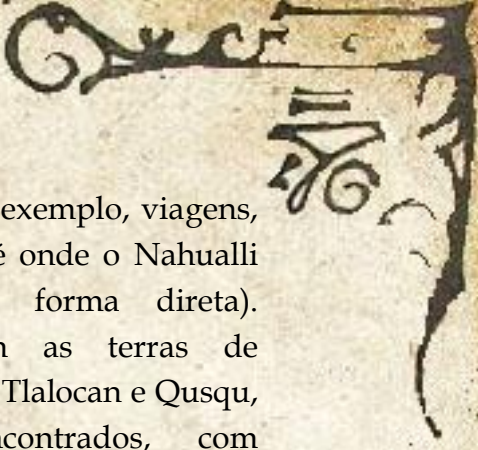


orgulhosas recordam de terem perdido suas terras para os Outros, e trazem essa dor no íntimo. Os Naguais são os mestres da sobrevivência nas florestas, das táticas de espreitamento, ataque e fuga. Alguns se infiltram em cidades e tribos dos Devotos do Espelho, recolhendo informações para uso posterior. Seu objetivo final é a libertação de ArK-A-Nun das garras dos dominadores do Mundo Morto. Para este fim, alguns Naguais vasculham Spiritum em busca de seus irmãos Tonalli (Um tipo de espírito familiar, adorado pelos ArK-A-Nos com formas animais), que partiram para o Reino dos Mortos e nunca mais voltaram. Os rituais dos Naguais estão entre as preservações mais puras dos costumes de outrora. Essas características foram assimiladas das diversas culturas ArK-A-Nas das florestas, e unidas em uma só. Os Naguais são muito cuidadosos em evitar a corrupção externa, não gostando de espectadores. Poucos Arkanitas já obtiveram permissão para se aproximarem de uma assembleia Nagual, e nenhum estranho é bem-vindo a elas. Embora não sejam sedentos de sangue como a maioria dos Arkanitas acredita, sabem ser impiedosos se forem insultados ou traídos. Profundamente espirituais e ligados a natureza, os Naguais protegem a terra como um bem sagrado. Alguns integrantes da raça





acreditam que a paz entre os Arkanitas pode ser possível, desde que os Deuses do Mundo Morto partam e os Devotos do Espelho deixem suas tribos decadentes e reencontrem suas antigas tradições. Isto não é muito provável, e portanto os Naguais continuam a ver os outros Arkanitas com escárnio e desprezo. Os primeiros Naguais transpassaram as barreiras entre os mundos de ArK-A-Nun e Terra há muitas eras, conhecidos como "Os Antigos", integrando a fileiras de ordens místicas que visitaram um local conhecido como Américas localizado em solo terreno, através das terras do Sonhar. Muito tempo se passou, e os seres que ali viviam em harmonia com os ameríndios, copularam com as femeas Humanas, gerando híbridos de nome Nahualli. Esses filhos eram Humanos em aparência, mas podiam desenvolver habilidades semelhantes às de seus pais Naguais. Com o tempo desenvolveram essas e outras habilidades em forma de magia, que repassaram a seus filhos e a aprendizes mortais, de muitas formas (podendo-se citar o conhecimento de vegetais místicos da Terra passados para os primeiros povos Toltecas, chamados Plantas-Mestras). Com o passar dos tempos, os Naguais rapidamente retornaram a ArK-A-Nun, graças às perseguições realizadas por Paradísia, mas seus descendentes se

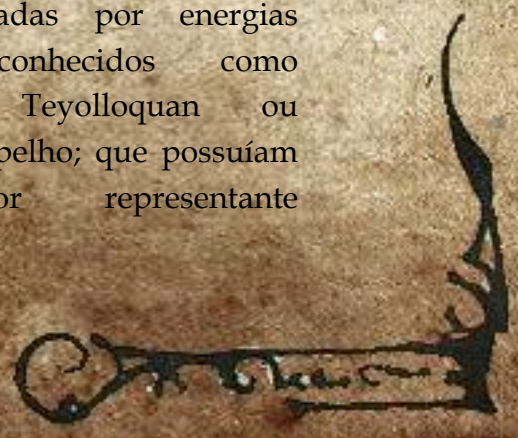




espalharam por todo o território das Américas e se tornaram grandes sábios, conselheiros e às vezes até líderes das tribos que habitavam aquelas terras, se mesclando facilmente a todos os povos que ali viviam. Como nunca tiveram compromisso com um deus em específico, mas sim com toda a natureza, nunca tiveram grandes atritos com os panteões dos povos que habitavam as regiões onde se estabeleceram. Uma vez na região, os Nahualli simplesmente aceitavam os deuses locais e assimilavam o seu culto. Diferente dos Nahualli, os Naguais são reclusos, quase nunca sendo vistos, pois vivem no coração das florestas mais densas e possuem uma habilidade incrível para se manterem ocultos. Apresentam características animais, e muitos tem essas características, mescladas a vegetais ou outras formas pertencentes à natureza. Esses seres passaram a orientar e aconselhar seus filhos terrenos, e através destes os próprios terráqueos, cultuando-os como Totens. Mesmo em ArK-A-Nun esses seres, utilizaram suas habilidades formidáveis para lidarem com o mundo dos espíritos, e tornaram-se guias espirituais para os ameríndios terrenos, auxiliando em muitas viagens a Spiritum. Uma vez ligados, o elo entre um guia Nagual e seu aprendiz é mantido através de uma ligação espiritual única, sendo uma habilidade distinta desses seres, capaz de feitos



únicos (como por exemplo, viagens, extra planares, até onde o Nahualli se encontra de forma direta). Naguais habitam as terras de Áztlan, Mayapan, Tlalocan e Qusqu, não sendo encontrados, com facilidade, em nenhuma outra região de ArK-A-Nun. Reúnem-se em tribos, habitando as mais virgens áreas da flora Arkanita, nunca sendo encontrados em outros locais. Esses locais de presença Nagual, são regiões onde as energias naturais fluem com facilidade, fazendo com que estes seres entrem em contato com espíritos da morada das fadas que se aventuram nas terras de ArK-A-Nun. Naguais evitam cidades, sentem-se desconfortáveis longe das matas, e evitam permanecer muito tempo em grandes centros urbanos; São espíritos da natureza. Exercem funções de guardiões de formações naturais na Terra; mas possuem também o cargo de guerreiros, pois na forma física são ótimas máquinas de guerra. Dentre os Naguais que partiram para a Terra, existiam aqueles que foram corrompidos pelas energias do Mundo Morto, e tinham como maior representante Tepeyollotl, com características felinas, adotando facetas corrompidas da natureza Arkanita, dando origem a uma raça de Nahuallis tocadas por energias decrépitas, conhecidos como Tecotzquani, Teyolloquan ou Devotos do Espelho; que possuíam como maior representante



Nahualpilli, filho do Nagual Tapeyollotl, que realizava feitiçarias negras e cultos ao Tenebriano Tezcatlipoca, habitantes dos Aires - sítios decadentes onde a natureza se corrompera por completo.

### DEVOTOS DO ESPELHO

Também conhecidos como Os Perdidos, os Teyolloquan são Naguais que foram corrompidos pelas energias do Devorador do Mundo Morto. Houve um tempo em que eles eram Naguais normais, atualmente são coisas repugnantes e malignas. Há eras que os Teyolloquan habitam as entranhas de ArK-A-Nun, convivendo com horrores indescritíveis, e todos são insanos. Porém, O Devorador do Mundo Morto conferiu aos seus escravos poderes terríveis e um ódio violento pelos Naguais. Devotos do Espelho assemelham-se aos Naguais, porém, muitos deles são deformados, seja por nascerem de uniões com demônios, seja por viverem próximos a emanções de energias negras de Tenebras. Em suas formas metamorfoseadas, suas cabeças, dotadas de grandes mandíbulas, costumam ser parecidas com as de demônios infernais, enquanto as orelhas são pontudas e desprovidas de pêlos, como as de um morcego. Os olhos são grandes e arredondados, brilhando com uma luminescência vermelha ou verde, enquanto sua pelagem é desigual e normalmente

albina ou verde acizentada; muitas outras características, fazem aluzam a elementos da natureza, mas de forma corrompida. O nome Teyolloquan foi tomado de uma denominação dada a eles pelos ameríndios terrenos, que significa "Demônios Horrendo". Dizem que eles adoram o Espelho Fumegante através de danças, de modo a obter poderes macabros e sabedoria. Expor-se as energias do Tenebriano e sobreviver é considerado por eles o mais sagrado dos atos. **Regiões:** Naguais preferem as florestas e as selvas densas e extremamente fechadas, isoladas e escuras. Teyolloquan podem adquirir **Poderes Demoníacos** e **Poderes Abissais**, mas, possuem 3 níveis a mais de Máculas que não lhes rende Pontos de Estigma. Todos possuem o Aprimoramento Negativo Alucinado.

Handwritten text in a script, likely Indic, arranged in approximately 12 horizontal lines on the left side of the page. The script is dense and appears to be a form of Devanagari or a related Indic script. The text is partially obscured by the large illustration on the right.

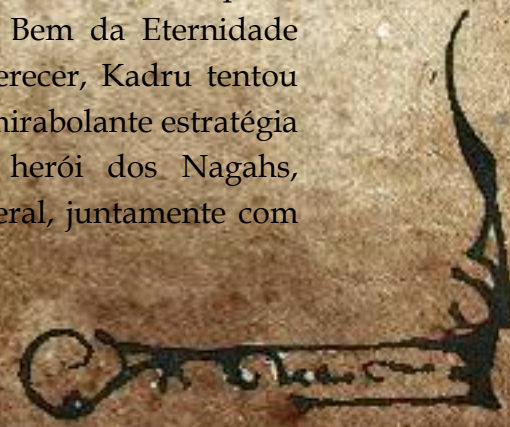


# NAGAH8

## OS IMPASSÍVEIS



Nagahs são criaturas serpentiformes anfíbias, também possuem uma grande cauda no lugar de pernas, língua bifurcada, pele fria ao toque, múltiplos braços, e uma face reptílica monstruosa. As fêmeas possuem um semblante mais humanoide e até belo, além de tentáculos vivos no lugar de cabelos. Dez épocas atrás, durante o reinado da Rainha Kadru, a Mãe dos Nagahs, houve uma ruptura nos serviços que essas criaturas prestavam como protetores dos portões existentes entre ArK-A-Nun, e Spiritum, para que algo chamado Bem da Eternidade, protegido pelos Mahoragas (habitantes da Cidade de Katmanra) fosse mantido intocável; dizem lendas que tal artefato possui poderes incomparáveis. A rainha Kadru, uma Feiticeira Nagah, aliada dos poderes dos planos superiores, forjou um plano de traição para roubar o artefato das mãos paradisianas, principalmente de seus guardiões, os Garuda, e de seu General Vinata. Ansiosa pelos poderes que o Bem da Eternidade pudesse lhe oferecer, Kadru tentou arquitetar um mirabolante estratégia com o maior herói dos Nagahs, Vasuki. O General, juntamente com



toda a raça de Arkanitas, recusou-se a obedecer a sua grande sacerdotisa; todos foram atacados com os maiores poderes da bruxa, fazendo com que muitos Arkanitas viessem a perecer através de feitiços nos Caminhos Elementais do Fogo, já que seus místicos são mestres no tocante a esses Caminhos. Vinata nunca confiou em seus companheiros Arkanitas, e aproveitando-se da situação, passou a caçar e dizimar essas criaturas, utilizando o rei Humano Janamejaya para destruir aqueles que fugiram para a Terra. Um sábio Humano chamado Astika, híbrido de Nagahs e Homens, convenceu Janamejaya da integridade dessas criaturas, e a caçada teve fim. Vasuki, valendo-se da confiança que os senhores de Katmanra haviam depositado nele, baniu Kudra e derrotou Vinata, se tornando um dos Nove Reis Nagahs em ArK-A-Nun (Anantha, Vasuki, Padmanabh, Kambala, Shankhapaal, Dhartaraashtra, Vasana e Kaaliyasendo sendo Vasana, a única rainha dentre os reis), tendo acesso ao Elixir da Imortalidade e passando a ser o guardião dos Portões Dourados para Paradisia, no Monte SuM-e-Ru. Nagahs são sigilosos, possuem uma personalidade firme, dificilmente voltam atrás em suas decisões e julgamentos, mesmo que errados ou injustos. Eles realizam suas tarefas com uma eficácia e delicadeza tão grande que se tornou

um pressagio de má sorte falar abertamente dos Nagahs. Quando um Arkanita menciona a raça, ele normalmente o faz por meio de uma metáfora em vez de pronunciar seu nome: "as sombras sibilantes", por exemplo. Por sua parte, os Nagahs acham que, se realmente matar é um talento artístico, então que isso seja feito com grande precisão. Na verdade, eles apreciam outras artes, como poesia e escultura, balanceando seus atos de destruição com passatempos de criação. São dotados de uma cobiça para colecionar riquezas sem igual, fazendo com que se lancem em grupos de aventureiros atrás das mesmas; sua fome pelo ouro e jóias também afeta seu trato com outros Arkanitas, fazendo-os habitar cidade próprias, erguidas com requinte e cravejadas dessas riquezas. Possuem muitos adornos valiosos consigo - algo intrínseco de seu ser, uma qualidade que os faz sempre se portarem cordialmente e adotarem uma boa aparência - assim como suas armas e objetos Arkanitais, que também são, além de ótimas armas, dotados de um valor muito alto. Lutaram contra os Divs, para proteger paradisianos que estavam na região, fato que os fez odiar os Demônios das Sombras até épocas atuais. Lendas desses Arkanitas dizem que seus atos, os farão encontrar a iluminação e ascender ao reino supremo de Katmanra; algo procurado por eles

com afinco e dedicação, fazendo-os devotos de muitos sábios Humanos, dentre eles o famoso Sidarta Gautama.

**Regiões:** Kumari, mas podem ser encontrados em Nirkara e Diyu



# POVO SERPENTE

## SERVOS DE YIG



Serpentes antropomórficas com cabeça e escamas ofídias, mas tronco humanoide com braços e pernas; o Povo Serpente - ou Lungkata, como são conhecidos no plano Arkanita - floresceram na pré-história de ArK-A-Num (são considerados uma das raças mais antigas do plano, híbridos de seres de Infernun, conhecidos como Crias Sagradas de Yig, vindos de uma terra conhecida como Yag, A Terra das Serpentes). Construíram cidades de basalto negro e lideraram grandes batalhas na era pérmica ou até antes. Foram conhecidos como grandes cientistas e feiticeiros, que dedicavam grande energia a invocação de terríveis deidades e a confecção de poderosos venenos. O Povo Serpente esteve na Terra, a aproximadamente 115 milhões de anos atrás (data segundo o calendário ArK-A-No) estabelecendo-se em uma região entre a Europa e Ásia levados por Yig, o deus maior de todo o Povo Serpente (um dos Deuses Serpentes Infernintas e venerado como deus supremo pelos Lungkata, representado pelo símbolo de uma serpente envolvendo um ovo, muitos acreditam ser uma das formas de Shaitan), conhecido como o "Primeiro Faminto" e a "Besta com



Noventa e Nove Nomes" criando a Cidade sem Nome, uma réplica idêntica da capital subterrânea, localizada em Stygya destruída por inúmeros cataclismos. Muitos do Povo Serpente se degenerou, diluindo seu sangue com descendentes impuros desprovidos de civilização e cultura - e abandonando o culto a Yig, que os amaldiçoou. Amaldiçoados por seu deus, alguns Homens Serpentes involuíram para formas cada vez mais bestiais, tornando-se meras serpentes gigantes na Terra. Após esta degeneração, muito poucos sobreviveram, e tornaram-se párias, esquecendo-se de sua tradição como Magos e tentando controlar a raça Humana. Curiosamente estes degenerados conseguem se lembrar de suficientemente ritos místicos para conseguir criar ilusões e disfarçar sua verdadeira forma. Em ArK-A-Nun, o Povo Serpente habita regiões como Aztlan, Trotanak, Sytgya, Orun, Diyu, Mayapan e principalmente Alchera, mantendo sua sociedade extremamente reservada, tentando contatar seus agentes no mundo dos Humanos vez por outra. O Povo Serpente foi responsável pelo ensinamento de muitas etnias indígenas terrenas, com seu maior representante sendo o místico Dirawong, sumo sacerdote do culto a Yig na Terra, considerado pelos aborígenes daquela região como o Goanna (lagarto) que ensinou as leis para toda a

Humanidade na época dos sonhos, gerando híbridos com os terrenos chamados Jarahp (os descendentes do Povo Serpente, sem cauda), que foram responsáveis pelas dimensões que o culto a Dirawong alcançara. Os Lungkata entraram em combates selvagens contra os primeiros Humanos, devido a suas tendências diatatorias, muitos combates foram travados e a grande maioria do Povo Serpente retornou a ArK-A-Nun enfraquecida, mas não derrotada. Em ArK-A-Nun, os Lungkata travaram combates terríveis contra outros Bergahaazas, que habitavam a região onde o Povo Serpente habita agora, mas que se extinguíram graças à perseguição implacável dos filhos de Yig. O ambiente e o tempo moldaram os Lungkata que vivem sobre a face de ArK-A-Nun em ramos chamados "yigitas". Os yigitas não são inimigos uns dos outros, porém possuem realmente interesses diversos. Não são aliados, mas tem muito em comum. Cada um deles representa uma face do deus Yig, organizados em uma área geográfica com seus rituais e trejeitos locais. Todos os yigitas são forjados pela natureza das terras que escolheram, não importa o quão diferentes possam ser eles se consideram membros de uma única raça. Existem serpentes que vagam entre os yigitas, chamados V'sh-Uks, mantendo o contato entre estes, sendo responsáveis pela convocação de reuniões em diversas situações.

V'sh-Uks são escolhidos, pois são aqueles que foram tocados pela consciência do Grande Yig, e possuem visões da Santa Terra das Serpentes, no mundo que se desfez; são verdadeiros arquivos da história da região de Yag em Infernun, sedendo as paredes de suas cidades com as lendas desse local. Os Lungkata distribuem-se equitativamente pelas regiões Arkanitas, embora haja muito mais deles em Stygya. Lungkata possuem muitos rituais relacionados à imersão no Sonhar, através de canções, ervas alucinógenas e demais especiarias (algumas delas são filhotes natimortos dos serpentes, os quais são cozidos e devorados). Dizem que estas viagens ao reino dos sonhos remetem as eras de sua criação, onde lá podem ter visões de Yig, quando este fala diretamente com seus filhos, através de sacerdotes e sacerdotisas. São adoradores da lua, pois a consideram o relicário que guarda a essência de Yig.

**Regiões:** Lungkata são encontrados, em maior número na região de Stygya e Alchera.



# PROFUNDOS

## HORRORES DAS PROFUNDEZAS



Profundos, Nommos ou Xahu-Aginn são seres de cor predominantemente verde-cinza e ventre branco, cuja pele é brilhante e escorregadia, mas as cristas de suas costas são escamosas. Possuem forma antropoides e olhos pisciformes que nunca se fecham. Nas laterais de seu pescoço estão locadas brânquias palpitantes, e suas patas longas terminam em garras membranosas. Possuem um olfato apuradíssimo, capaz de captar cheiro de sangue nas águas a milhas de distancia, já que sua visão e audição não são muito apuradas, e quando a excesso dessa substância, esses seres assumem um frenesi assustador. Criaturas dotadas ainda de um incrível senso de orientação, nunca se perdendo. Profundos podem trocar informações através de distancias incríveis utilizando um efeito conhecido como Guthu-gaoh (*Telepatia*). Criar tal efeito requer uma preparação considerável e deixa os participantes temporariamente esgotados. Os Xahu-Agins raramente a usam, exceto quando têm a certeza de sua própria segurança durante o processo. Por causa de seus limites, Guthu-gaoh é utilizada como meio de propagação para um alarme ou para atrair seres

da terra firme para serem utilizados em seus rituais profanos; uma vez iniciado, no entanto, pode atingir quilômetros, permitindo a comunicação rápida entre comunidades espalhadas amplamente. Assim, Guthu-gaoh é um meio ideal para espalhar a notícia de uma vitória ou chamando para juntos guerrearem. São uma raça de criaturas anfíbias que vivem próximos dos litorais do oceano pútrido de ArK-A-Nun, podendo atingir até 10m de altura. Seu idioma assemelha-se a um coaxar sinistro e às vezes inaudível para a audição de muitas espécies. Sua sociedade desconhece o amor, a compaixão e a piedade, embora se reúnam para a reprodução, guerrear e cultuar seus deuses. São servos de divindades de Tenebras, como O Inominável e Dagon. Quando nascem, são parecidos com pequenos lacertídeos; ao envelhecerem, vão se tornando cada vez mais horrendos, deformados e arrogantes. Preferem viver em cavernas subterrâneas, próximas a pequenos rios, onde constroem vilas e cultuam seus deuses, já que possuem uma leve sensibilidade a luz. São cruéis e realizam diversos sacrifícios em nome de sua religião. Não gostam de outras raças, vivendo confinados como devotos radicais de suas divindades. Profundos são descendentes dos primeiros Profundos a pisarem em solo Arkanita, que eram criaturas de

imenso tamanho que coabitavam e se relacionavam muitas vezes com ArK-A-Nos, e costumavam ter relações carnis com eles; o fruto desta união era um híbrido que adquiria a imortalidade, exceto por morte violenta, segundo a religião destes seres. Estes híbridos viviam normalmente em remotos povos costeiros, iniciando sua vida como crianças normais e se tornando cada vez mais grotescos; em pouco tempo, sofriam uma monstruosa transformação que os levava a sua forma definitiva. Esta transformação ocorre normalmente entre os 20 e 40 épocas de idade (contudo indivíduos com menor quantidade de gens podem sofrer as mudanças em idades mais avançadas e possivelmente em menor grau) que fundaram a primeira cidade submarina desse povo chamada Y'ha-nthlei, localizada no fundo das fossas abissais do oceano Arkanita, onde feiticeiros de uma ordem chamada Ordem Exotérica de Dagon abriram um portal dimensional para Terra. A Ordem exotérica de Dagon é conhecida por criar várias aberrações, utilizando os genes de sua raça e feitiços negros. Y'ha-nthlei é governada por Mãe Bakunawa (conhecida nas regiões da Terra como Mãe Hydra) que se senta no trono de Nu-Had. Possuidora de grande tamanho, enorme boca e uma língua vermelha, é Sumo-Sacerdotisa do culto a Dagon na cidade - que juntamente com o Tenebriano

Cthulhu, fecha o trio de deuses adorados por esse povo. As fêmeas controlam a vida religiosa dessa raça. Todas as fêmeas dos Xahu-Aginnagem como sacerdotisas de cultos religiosos as deidades do Mundo Morto. Uma sacerdotisa Xahu-Aginn permanece sob a tutela de uma fêmea mais velha até as 40 épocas de idade, sendo encaminhada nos caminhos da religião; a partir de então, sua cauda assume uma cor amarela, sinalizando o início da ovulação. Esta coloração amarela gradualmente se espalha por todo o corpo da sacerdotisa, e ela torna-se totalmente amarela depois dos 50 épocas. A sociedade dos profundos é constantemente atingida por mutações em seus filhotes. Estas anomalias surgem do contato constante com as energias de Tenebras. Outras cidades conhecidas dos Profundo são: Ahu-Y'hloa (governada por um dos antigos Profundos chamado Yoharneth-Lahai, que entrou em contato com Humanos na Terra, mascarando suas verdadeiras intenções) e G'll-Hoo (chamada de Cidade do Gelo Negro). Muitos desses seres transpassaram as fronteiras entre ArK-A-Nun e a Terra, para encontrar nas regiões terrenas o que não conseguiram em ArK-A-Nun; uma prole imortal, que segundo suas crendices, ira desencadear o próximo passo na evolução de sua espécie, retrocedendo sua

sociedade até as origens, quando os primeiros Profundos pisaram em solo Arkanita e sua imortalidade ainda não havia se diluído com o sangue.

**Regiões:** Profundos são encontrados em todos os mares Arkanitas.



Handwritten text in an ancient script, likely Sanskrit or a related language, surrounding the central illustration. The text is arranged in horizontal lines, with some characters appearing to be decorative or magical symbols interspersed with the script.



# SERNEZS

PEQUENOS E MALIGNOS



Há muito tempo atrás os Infernitas conquistaram as fortalezas subterrâneas da nação Sernezs. Depois de gerações sobre o jugo da escravidão e de experiências cruéis nas mãos dos seres de Infernun, os Sernezs fugiram em massa, um êxodo enorme de proporções gigantescas, os que não conseguiram, morreram na empreitada. Sernezs são “malignos” e amargurados, odeiam os habitantes da superfície, pois os culpam pelo seu lugar nos subterrâneos, forjando armaduras e armas. Como um todo, os Sernezs são considerados “maus”, mas existem indivíduos que abandonam seus companheiros e procuram um outro tipo de vida: O retorno significa ser morto e devorado pelos seus pares. Sernezs são muito semelhantes aos Imps em sua forma física, sendo, porém, um pouco maiores e mais robustos. Possuem, em geral, um par de chifres pontudos e um nariz longo e largo. A maioria dos Sernezs possui asas e pode voar. Muitas vezes eles são encontrados próximos às torres de Magos necromânticos (especialmente da Ordem de Luvithy, Ordem de Tenebras e Magos das Sombras) como guardiões, sendo muitas vezes confundidos com gárgulas ou

estátuas. Vivem aproximadamente 500 anos. São capazes de conjurar magias menores, como provocar pequenos tufões e caminhar no mais absoluto silêncio. Um a cada quatro Sernezs conhece alguns rituais (geralmente relacionados com a captura de comida, disfarce ou ainda algum Ritual que causa dor e sofrimento físico à vítima). Ao contrário de seus parentes Imps, um Sernezs possui uma facilidade em aprender feitiços. Estes Arkanitas não são famosos apenas por sua selvageria e crueldade, mas também por suas habilidades em forja incríveis. São extremamente ferozes e territorialistas, vivendo em bandos habitando torres e castelos negros, ou florestas densas. Uma aldeia Sernezs envia grupos para patrulhar suas fronteiras, atacando qualquer criatura que invada seu território.



Alguns podem viver isolados em cavernas, servindo de agentes para alguma deidade maléfica, outros apenas vivem solitários e podem possuir alguns itens mágicos consigo. Sernezs são criaturas inteligentes, tão quanto seus parentes Imps, mas deixam-se levar por seus instintos, deliciando-se com a tortura e a destruição. Os Sernezs são especialistas em mineração e armadilhas, e os sábios afirmam que suas catacumbas e minas são praticamente impenetráveis para aqueles que não possuem os mapas corretos. Seu contato com os Demônios possibilitou-lhes manipular ciências malditas do Caminho Negro com muita facilidade. Também desenvolveram muitos Rituais modificando os Caminhos Naturais para versões bizarras, capazes de lançar pestes e doenças. A maioria dos Sernezs são necromânticos ou adoradores de demônios. Em ArK-



A-Nun não existem tantos recursos minerais, mas ainda assim os Sernezs extraem metais e gemas que usam para confeccionar suas armas mágicas, entretanto, os materiais mais usados são os ossos e carcaças das outras criaturas que habitam as galerias subterrâneas, com os quais fabricam armaduras, equipamentos e até palácios. Muitos dos minérios encontrados em ArK-A-Nun possuem poderes negativos, isso é, causam prejuízos a quem os utiliza. Os Sernezs forjam artefatos malditos com eles, e os comercializam com os Demônios, que apreciam muito o trabalho destes seres malignos. Devoram qualquer coisa que puderem mastigar e engolir, todo tipo de vegetais, inclusive os tido como venenosos, não parecem afetar essas criaturas. Possuem um grande interesse por objetos místicos, podendo aceitar esses como recompensa por algum trabalho, mas não se deixam enganar, e se sentirem isso, atacarão imediatamente. Muitos Sernezs adentram as cidades fortificadas de ArK-A-Nun atrás de alimento ou artefatos místicos, e acabam se conectando a algum culto, servindo a entidades poderosas. Sernezs são capazes de entender vários idiomas Arkanitas, mas se comunicam de maneira difícil, com poucas palavras e mais sons guturais. Muitos Sernezs transpassaram as barreiras entre a Terra dos Faéricos e ArK-A-Nun, passando a habitar cavernas escuras

e lugares sombrios e isolados.

**Regiões:** Todas as cidadelas Sernezs estão localizadas no subterrâneo de ArK-A-Nun, mas precisamente nas regiões de Zin, Horr e Trotanak.

# SE'IRIM

## FILHOS DA SERPENTE



Os também chamados Gof'n Hupadgh e Xcthol são Arkanitas cabeludos; que podem alcançar até 2,30m; possuem forma caprina, cauda, barba espessa (que podem variar do vermelho vivo ao negro como carvão), nariz arrebitado, cascos nos pés, orelhas - alguns com três pares - pontiagudas; os são chifres, de cor negra e sua língua é longa e bífida; dotados de um senso de humor simplista e uma aversão à verdade. Dançam e comemoram nas ruínas e em locais desolados e venenosos de ArK-A-Nun. Foram evocados por Lilith, para auxiliarem-na a escapar da perseguição dos seres da Cidade de Prata quando esta decidiu deixar Adão e a seguiram até o Underworld, aliando-se ao Caído Azazel, formando cerca de 180 Legiões sob seu comando. São grandes Necromantes e poderosos controladores de rituais de invisibilidade (podendo ressaltar dentre esses Asmodeus, Aquel e Aigipan) e muitos Magos de renome dos Se'irim, possuem servos mortovivos como guardiões e são imperceptíveis quando assim o desejam. Na Terra, auxiliaram na construção da Torre de Babel, mas, foram vencidos pelos Paradísianos e forçados a retornar para ArK-A-Nun

Handwritten decorative script in the bottom left corner.

Handwritten decorative script in the bottom center.

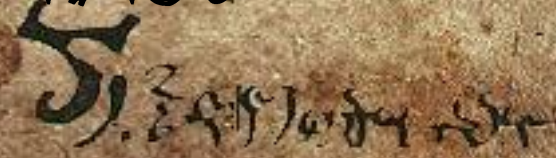
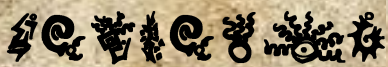
Handwritten decorative script in the bottom right corner.

ou fugir para o Inferno. Liderados por Asmodeus, também enfrentaram os Homens, sendo forçados por estes a construir um templo em homenagem ao vitorioso Salomão. Em ArK-A-Nun, reúnem-se em clãs ocasionais, dedicados há rituais de fertilidade e sacrifícios, onde urram e gritam os nomes de todos os presentes. São precursores da religião Ofita em ArK-A-Nun, dos quais são grandes representantes e, devido a isso, chamados de Filhos da Serpente; totalmente devotados a Shaitan. Muitos também adoram outra deidade maligna conhecida como Sheela na Nug ou "A Mãe de Muitas crianças" Discidentes da raça Se'irim, aventuraram-se nas regiões árcades -o que faz muitos estudiosos se perguntarem sobre a possível origem dos Sátiros- passando habitar as planícies e montanhas da Velha Arcádia, adotando uma postura diferente dos que permaneceram em ArK-A-Nun. Esses Arkanitas, chamaram-se Panes, procuram pastagens verdejantes onde podem erguer suas vilas e compor suas músicas ritualísticas que embalam seus rituais lascivos de fertilidade, onde se deitam com inúmeros faéricos, e devido a isso, sua

aparência tornou-se mais "arcadiana" com o passar das eras. O nome Panes, surgiu devido ao primeiro Mago Se'irim a realizar o ritual de passagem, chamado Aigipan (graças a seu amor pela arcadiana Syrinx), que aprendeu na Terra, um modo de levar todos àqueles fiéis a sua causa para longe daqueles que decidiram adorar o Deus Serpente dos Desertos; esforço tão grandioso que acabou por exauri-lo completamente, levando-o a morte. Seu espírito alcançou o Inferno, onde assumiu a identidade de Pan, tornando-se príncipe dos Incubi (a contraparte de Lilith, /princesa das Succubi), conseguindo transitar livremente Residem em grutas e vagam pelos vales e pelas montanhas, caçando ou dançando com as fadas. Amantes da música trazem sempre consigo uma flauta. São temidos por todos aqueles que necessitavam atravessar as florestas à noite, pois seus urros predispunham os viajantes a pavores súbitos, desprovidos de qualquer causa aparente. É quase impossível surpreender os sentidos aguçados dessas criaturas em seus habitats, conseguindo espreitar quaisquer viajantes que não estejam muito atentos ao ambiente a sua volta.

Panes são mestres em rituais de disfarce, podendo metamorfosear-se em diversas criaturas. Se´Irim e Panes são apaixonados pela liberdade acima de tudo, embora se organizem em clãs, esses são esporádicos e sua duração é perene, não possuindo uma verdadeira organização social ou política. Panes adoram festins e festas, regrados a comida e a bebida, e rapidamente tornam-se muito agressivos quando estão sob a influência das orgias que proporcionam. Se´Irim sobrevivem do saque, da pilhagem, da caça e do escambo e são mais selvagens e violentos; seus parentes Panes, são devotos da caça, pesca e cultivo de vegetais, mantendo-se afastados de outras raças, prestando favores e adoração aos deuses do Olympus, principalmente Dionísio, o deus do vinho.

**Regiões:** Falk, Leng, IdA-E-An. e principalmente Halzazee.



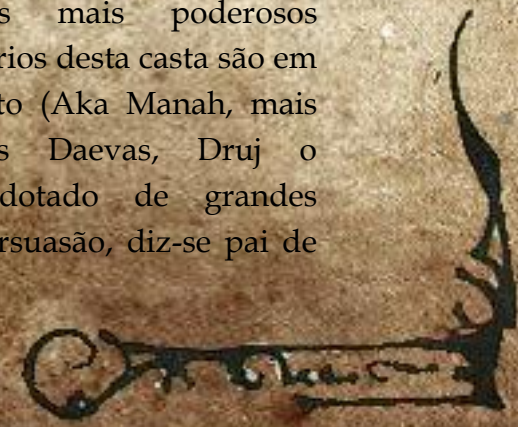


# SOMBRA

## HABITANTES DA ESCURIDÃO



Os Sombras são habitantes das regiões onde ArK-A-Nun tangência o plano de Spiritum. São criaturas da escuridão, que odeiam a luz e as criaturas vivas. Contam às lendas que esta classe originou-se dos primeiros Magos ArK-A-Nos especialistas no Caminho das Trevas, que se aprofundaram tanto em seus estudos que se tornaram deformados por aquele elemento a tal ponto que seu corpo material deu lugar a uma representação espectral em forma de sombra com olhos vermelhos. Os mais antigos Demônios das Sombras originaram-se quando o culto Magush de Azy Dahaka esfacelou-se sendo derrotado pelas forças de Zaratustra. Os espíritos dos Daevas e ArchDaevas Infernitas mortos migraram para as partes sombrias de Spiritum, unindo sua essência maligna as sombras que existiam naquele plano. Daevas são partes da essência do próprio deus Tenebriano Ahriman, e assemelham-se muito aos Espectros Infernais. Daevas são donos de uma fúria assustadora e assassina. Os mais poderosos espíritos sombrios desta casta são em número de oito (Aka Manah, mais poderoso dos Daevas, Druj o "mentiroso" dotado de grandes poderes de persuasão, diz-se pai de



todos os demônios corruptos, vive em um templo arcaico nas regiões de Dusak. Aeshma personificação da raiva e fúria, senhor dos Daevas que controlam as tempestades, Nanghaithya, senhor dos descontentamentos, Saurva o "Opressor" e Tawrich o "Destruidor"). Outros Daevas conhecidos são: Akatash, Anashtih, Anast, Apaush, Araska, Ashmogh, Az, Buht, Bushap, Diwzhat, Eshm, Frepar, Jeh, Mitokht, Nang, Nas, Niyaz, Pinih, Rashk, Sij, Sitoj, Spazg, Spuzgar, Taromaiti e Varum. Todos os nomes dessas criaturas podem ser encontrados no Shāhnām - Épico escrito pelo poeta Ferdowsi, cujo espírito hoje habita a cidade de Katmanra- Os Demônios das Sombras vivem nos subterrâneos de ArK-A-Nun, saindo somente para a superfície durante o longo período noturno, pois a luz da Época Segura os mata instantaneamente, mesmo protegidos sob algum ritual, a luz ainda os atinge mortalmente. Luzes mais fracas também os machucam, até a menor delas os incomoda. Esses redutos existem próximos as cidades Arkanitas, já que essas criaturas misturam-se as sociedades existentes, agindo como manipuladores e corruptores tão persuasivos que outro Arkanita não percebe quando esta sendo manipulado; deletiam-se com tais papéis, especialmente quando podem parecer simpáticos a uma determinada facção, enquanto

prepara-lhe secretamente uma armadilha. Os Sombras podem interagir com o mundo físico - através do uso de uma Perícia chamada **Aporte** - mas dizem lendas que estes também podem se manifestar fisicamente na forma de criaturas de sombras sólidas, mas, uma vez nesse estado, podem ser atingidos normalmente, e devido a isso, somente os mais poderosos Sombras manifestam-se. Existem relatos de estudioso Arkanitas que, muitos Sombras detêm poderes para atravessar os portões dimensionais, durante curtos e determinados períodos de tempo, chegando até a Terra, sendo chamados pelos estudiosos daquele plano de "Pessoas das Sombras" que só podem ser percebidos através da visão periférica, nunca do olhar direto. Todos eles podem voar e manterem-se quase invisíveis nas sombras, permanecendo completamente silenciosos até o ataque. Entre outras habilidades, são capazes de mesclarem-se às sombras, gerando assim uma proteção. Quando um sombra fala com sua voz sussurrante, uma fumaça enegrecida sai de uma fenda azul que se abre onde deveria existir uma boca. Um Demônio das Sombras pode absorver o tecido das trevas para regenerar seu corpo mutilado; são incorpóreos e podem se fundir com uma criatura do plano material: na realidade ele não a possui, mas apodera-se de sua sombra. Não se

sabe qual o período médio de vida de uma destas criaturas - já que elas estão vivas - e alguns estudiosos afirmam que elas são eternas. Além disso, é quase impossível distinguir um Demônio das Sombras de outro, pois todos apenas se parecem com sombras espectrais. Demônios das Sombras possuem uma organização baseada em Ru-kha (algo como títulos); mas, o único ponto em comum entre esses grupos é que todos são a própria essência das Trevas, podendo usar esse caminho como bem entenderem. Demônios das Sombras são insubstanciais, não podendo ser feridos por armas normais. Muitos dizem que graças aos primeiros Daevas, todos os Demônios das Sombras foram contaminados com a essência de Ahriman, sendo considerados malignos por toda ArK-A-Nun. Mesmo que muitos desses seres sejam apenas ex-feiticeiros trevosos, confusos, e lamuriosos a procura de se restabelecerem em suas novas vidas enegrecidas pela magia, sua fama os precede por onde passam, mas, a palavra "mal" não serve para defini-los; a frase "lado negro" melhor se enquadra. Sombras são um lado reprimido daqueles Místicos em vida, que se manifesta agora nessa nova existência. Muitas dessas criaturas atravessaram os portões dimensionais, atingindo os primeiros dos Círculos Infernais, entrando em contato com os Espectros do Inferno, tomando

muitos desses como guias e tutores Místicos, aprofundando-se ainda mais nos caminhos místicos e segredos Infernais; outros se aliaram a Senhores de diversas Cidades Trevas, agindo como espiões para essas criaturas e carcereiros dos que ali jazem. Demônios das Sombras, Spenjaghrya ou apenas Sombras, tornaram-se criaturas presas entre o plano etéreo e o físico, e quanto mais etéreos se tornam, mais famintos por vida se transformam: Demônios das Sombras são motivados por emoções, e as procuram absorver dos físicos constantemente para se manterem vívidos. Para eles, essa energia é a essência do ato de existir. São verdadeiros vampiros emocionais. Diferente dos Espíritos conhecidos como Obsessores, um Sombra, absorve as emoções de uma vítima, diretamente, drenando esta até que a mesma mergulhe em um estágio de apatia total, e inclusive, habitantes de Spiritum também são alvos dessas criaturas. Sombras são suscetíveis a acessos de emoções, quando se embriagam das mesmas - já que nunca estão satisfeitos - isso às vezes os levam a realizar atos que podem arrasta-los a destruição final, já que seus corpos e espírito são um só.

**Regiões:** Demônios das Sombras habitam os subterrâneos de ArK-A-Nun onde este tangencia Spiritum.

Handwritten text in a script, possibly Arabic or Persian, arranged in several lines on the left side of the page.

Handwritten text in a script, possibly Arabic or Persian, arranged in several lines at the top of the page.



Large handwritten text in a script, possibly Arabic or Persian, arranged in several lines on the right side of the page, including a large circular emblem with stylized characters.



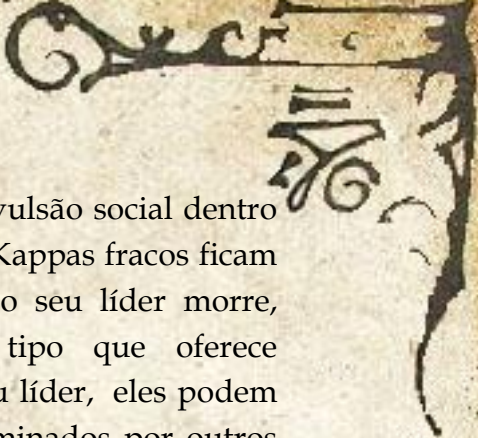


# KAPPAS

## FRENESI SANGUINÁRIO

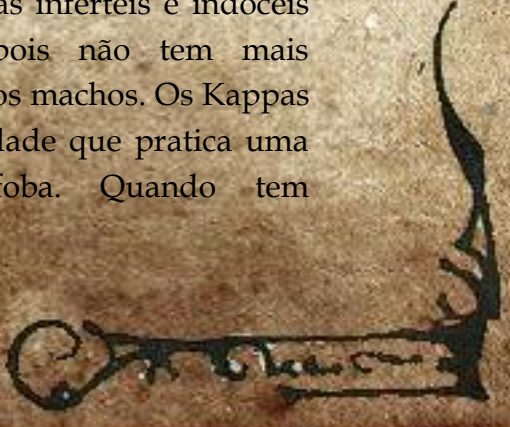


Kappa, Gataro ou ainda Kawako são uma etnia Arkanita que surgiu dos antigos curandeiros desse plano e habitam as águas pântanosas do oriente. Possuem pele escamosa e verde-amarelada; face reptílica, uma blindagem em forma de casco muito rija nas costas; mãos e pés membranosos, para nadar mais facilmente, e uma altura que variar de 1m a 2 metros. Talvez seu traço físico mais característico seja um órgão em forma de depressão no topo da cabeça, que deve sempre conter água, para que o Kappa possa conservar-se bem em terra firme; já que seu corpo anfíbio necessita do líquido, mesmo que em pequenas quantidades, circulando por seu corpo: sem o órgão, desidratariam instantaneamente, ressecando e morrendo no processo. Essa fraqueza fez muitos Onis utilizarem-na como vantagem, danificando tal órgão e mantendo essas criaturas como cães de caça, em troca de sangue fresco que aplacaria temporariamente suas dores. Os Kappas vivem em rios, lagos e lagoas, e suas tribos constroem cidadelas próximas a esses locais, e nunca se aproximam demais do mar profundo. Carnívoros, Kappas não hesitam em subir a terra firme em busca de presas: estando sempre ávidos por sugar as entranhas de suas vítimas e



beber seu sangue, como uma dependência. Faz parte de sua cultura utilizar certas ervas para aplacar essa sede de vísceras; adoram especialmente os órgãos das vítimas como iguaria. Mesmo sanguinários também são inteligentes e honrados. Diz-se que a humanidade aprendeu a arte de curar fraturas de ossos com um Kappa, que ofereceu esse conhecimento em troca do seu braço amputado em uma de suas aventuras de pilhagem. O potencial regenerativo desses Arkanitas é altamente acelerado, sendo maior que qualquer outra habilidade semelhante em ArK-A-Nun. A sociedade destes seres apresenta características singulares. Estes Arkanitas costumam se associarem em bandos, compostos por machos e tantas fêmeas quanto à força do bando permitir. Cada bando é formado por um macho poderoso, alguns simpatizantes fortes que se aliam a ele e seguidores subjugados que buscam proteção ou são forçados a obedecer ao bando. Alguns bandos são tão fortes que conseguem controlar outros bandos, formando clãs. Clãs tornam-se tão poderosos que conseguem subjugar os demais clãs da região, formando uma tribo. Estas relações de poder são muito instáveis, podendo variar completamente quando o líder que a sustenta desaparece. A morte de um único indivíduo é capaz de provocar


uma enorme convulsão social dentro da tribo. Muitos Kappas fracos ficam temerosos quando seu líder morre, se esse é do tipo que oferece proteção. Sem seu líder, eles podem acabar sendo dominados por outros e forçados a entrar em bandos indesejados. É este sentimento de medo em relação às mudanças que faz com que muitos Kappas se sacrifiquem pelos seus líderes. Um Kappa se sacrifica mais por medo de que algo mais terrível lhe aconteça do que por amor a uma sociedade ordeira; mesmo assim são combatentes ferozes e perigosos. Os Kappas não realizam a cópula constantemente, mas estupros são normais, assim como violências contra filhotes, mas meramente por prazer que pela necessidade de gerar descendentes. As fêmeas não ficam presas na criação das crias como em outras espécies, o que dá tempo para elas se dedicarem a tarefas produtivas na tribo. Sendo fisicamente inferiores aos machos, são escravizadas por eles. Um macho forte pode ter várias fêmeas, já machos fracos se juntam para escravizar uma fêmea que servirá para todos eles. Quando as fêmeas não estão pondo ovos, estão tratando dos alimentos e procurando agradar os seus donos da melhor maneira possível. Fêmeas inférteis e indóceis são mortas, pois não tem mais serventia para os machos. Os Kappas são uma sociedade que pratica uma política xenófoba. Quando tem



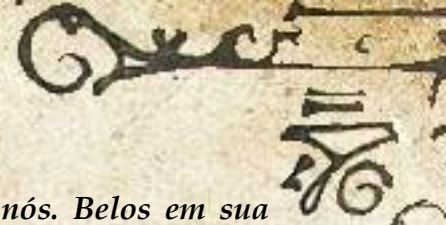
interesses realizam trocas com outros Arkanitas, porém isto é muito raro, já que muitas raças os consideram criaturas do pântano; o mais usual é que saqueiem aldeias e acampamentos.

**Regiões:** Kappas são encontrados em regiões pântanosas do oriente Arkanita, em Nythze, Diyu e Onigashima.






ntes mesmo do grandioso Ethalrn, Senhor Absoluto do Fogo de Infernun, entender os mistérios da Kag'rinay Yakdo, as Coisas Antigas já observavam nosso mundo; suspirando, caçando, destruindo e regozijando nas mais profundas trevas, pelo sabor tenro de nossas almas em suas decrépitas bocas. Elas estabeleceram suas primeiras cidades submarinas no norte, R'lyeh era sua capital. Nossos exércitos mobiliaram uma gigantesca investida contra a metrópole negra, mas, seus senhores, valendo-se dos alinhamentos estelares corretos, transportaram-na de uma única vez, para o mundo dos Homens, após a degeneração de meu mundo se iniciar. Essas aberrações ciclópicas chegaram ao plano e iniciaram a decadência acelerada de Infernun e de seus habitantes; fizeram a mente dos Infernitas mais crentes, de que eram a única salvação frente à destruição que estava se iniciando. Muitas almas Infernitas se perderam neste processo, encontrando sofrimento eterno ao venderem-se a essas deidades maléficas, num ato tão desesperado, que nenhuma outra descrição de sofrimento no cosmos, seria suficiente para definir este momento. Nicalun, fora um dos deuses negros que, utilizando seus feitiços macabros, criando seres híbridos, com as fêmeas de nossa raça, para que estes fossem líderes



confiáveis dentre nós. Belos em sua imagem e sedutores em suas oratórias, esses seres, oriundos de ventres Infernitas, mas, dotados de espíritos sombrios, angariaram centenas de devotos as diversas religiões que fundaram: Yehudiah Tza'El, O Príncipe Parricida e Hyposouranios, O Verdadeiro Filho das Chamas, foram apenas alguns dos inúmeros que surgiram; espalhando-se pelos quatro cantos de meu mundo. Quando as invasões começaram, notamos que muitos se levantaram contra seus progenitores, para os de minha raça, eram líderes esclarecidos e iluminados, para os híbridos, inconscientemente, isto era apenas seguir a direção para onde sua natureza apontava; mas poucos tiveram êxito. Lembro-me de uma das únicas vezes em que lutei lado a lado com meu mestre Ethalrn e minha nêmeses Histell, contra essas criaturas que reclamavam agora, o pagamento por cada ensinamento transmitido. Mesmo com nossos poderes unidos, e ainda auxiliados por grandes místicos das chamas, como Kardatnell, fomos derrotados e humilhados pelas deidades invasoras que ganhavam cada vez mais territórios a seu favor. Eu mesmo pereci miseravelmente frente à Personificação da Fúria e da Sanguinolência, obrigado a me submeter ao Tenebriano como um escravo. Gratt e Histell fundaram sua Ordem de Mistérios, nos ensinamentos aos Caminhos das Chamas, com cede em Ghathua. Histell havia se tornado um



memorável místico no tocante ao fogo, já que o mesmo havia despertado o último sentido relacionado ao desenvolvimento do Caminho Elemental; eu, que era deus para os Arkanitas, estava fadado à destruição, e a prostração, já que as energias de Tenebras que agora infectam meu espírito como um parasita e atormentam minha mente como o ecoar de um milhão de vozes, impedem-me de evoluir até a plenitude, que eu tanto aspirava: Isso me faz odiar Histell cada vez mais. No mundo dos homens, um devoto a minha deidade, desafiou o tolo Gratt para um combate, minha influencia religiosa era tamanha, que até mesmo dentro dos corações dos Magos de Histell, eu estava presente, e foi Balor, um de seus discípulos, que, em meu nome, derrotou Gratt, assumindo o comando, dos dissidentes que me adoravam e atraindo a inimizade de Histell. Balor ergueu uma irmandade em meu nome; Os Warlocks Vermelhos, a Ordem de Pyros. Com o passar das eras, os invasores e seus filhos, não eram mais o foco de nosso interesse. Os Magos Vermelhos e a Ordem de Pyros se enfrentaram em diversos lugares, e a única coisa que importava para nós, era a aniquilação uns dos outros; não havia discípulos, não havia divindades monstruosas a serem combatidas, não existiam mais fiéis, mas apenas a destruição de meu inimigo era necessária: E assim o é até os tempos atuais, e enquanto um de nós não perecer perante a mão

flamejante de seu rival, não me importo em incinerar Terra, ArK-A-Nun ou até mesmo Infernun. Em minha mão direita, tenho meus súditos, meus guerreiros, minhas marionetes a serem utilizadas, prontas a morrerem pelo seu deus. Não posso negar, que, devido ou não a influencia dos Tenebrianos, a emoção de calcinar esses mundos me traria imenso prazer, mas, o meu objetivo final, repousa muito além das ruínas, além do furor da guerra e do combate; um único desejo de devorar o coração pulsante daquele que ousou realizar o grande feito da Queima Infinita antes de mim; eu que sobrevivi ao teste do Grande Senhor do Fogo de Infernun ainda pequeno, resisti ao ver o mesmo incinerar minha aldeia e meus familiares, impotente, eu estava predestinado a isso. O Æther pode arder no processo, mas, o todo não se tornara pó, antes da última gota de sangue Infernita de Histell, calefarse quando este embeber a minha lâmina Frgrur: Nada nem ninguém ira se opor a minha vingança.





zi anna kampa  
zi kãa kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Capitulo 3



zi anna kampa  
zi kãa kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



## Mundo



## Abaixo do Mundo



MAR DE FOGO

MAR DE MOLECEPI

MAR DE FOGO

KUROVIN

CALISHOT

ANOURUN

BOLGARDAN

FAIK

KUMTA

MIRACIAN

LENG TROTANAK

BALAH GHEO

COPACHIT

BAIKHOR

TIROK

EHMOR

SHYGYA

KHADLI

DUSAK

ENANKA

ORUM

GUINBE

AZHLAN

TIALOCAN

MAYAPAN

QUSQU

ZI'I

ANGABA

BOROVI

KUMARI

TYTHZE

TIRASERMAS

TYRKARA

DIZZEL

URA QIM

HORR

EGAM

OTIGASHIMA

AITCHERA

DYZIU

СРЕД



# REGIÕES DE

# PERSONAGEM

Um Personagem no cenário de Ark-A-Nun possui, além de uma raça, uma Terra Natal, que irá determinar parte de suas características. A região do Personagem encoraja a escolha de uma raça relevante para a cultura de uma determinada região. "Região" é um termo amplo. Na maior parte dos casos, se refere a uma entidade política, como a nação tirânica de Stygya, mas também pode aludir a uma área geográfica que não tenha governo central ou fronteiras definidas, como as terras pântanosas de Nythze. Finalmente é possível definir uma região como a identidade cultural e racial, como Mahrids, Afrits e Jinn. Cada Personagem terá somente uma Terra Natal, portanto é impossível adquirir vantagens de duas regiões diferentes.

**IDIOMAS BÁSICOS:** Esses idiomas são conhecidos automaticamente por todos os personagens da região (não a língua escrita, mas a falada).

**IDIOMAS ADICIONAIS:** São idiomas que existem em regiões vizinhas a outra, e podem ser adquiridos, mais facilmente, por habitantes destas

áreas. Em termos de jogo, cada ponto gasto na perícia desses idiomas, renderá ao Personagem o dobro dos pontos em Valor de Teste (exemplo: se for gasto 10 Ponto de Perícia, o Valor de Teste será 20%).

**ESTIGMAS REGIONAIS MÍSTICOS:** Quase todos os Arkanitas de Stygya conhecem feitiços que envolvam os Caminhos Proibidos e Spiritum. Em Bolgardan e outras nações flamejantes, o Caminho do Fogo é dominado com maestria. Em Balkhor os servos de Marduk são mestres no tocante aos Caminhos do Ar. O Personagem poderá adquirir uma bonificação em seus Poderes Mágicos, de acordo com a região que nascer.

## BOLGARDAN

Bolgardan é uma das chamadas "Nações Flamejantes", banhada por **Cutha**, o Mar de Fogo. Lar do terrível vulcão **Iszlack**, que entra em atividade pelo menos uma vez por semana, além de emitir em alguns casos, nuvens piroclásticas que varrem toda a matéria orgânica viva num raio de extensão de 30 quilômetros. Chuvas de cinzas e fogo também são costumeiras nas Nações Flamejantes.

### POLÍTICA E RELIGIÃO

Em Bolgardam erguem-se cidades cujos governos estão nas mãos de grandes nomes pertencentes às inúmeras **Escolas de Fogo**, e a estas Ordens Místicas cabe a nomeação de **Nóbres Arkanitas** (chamados **Cônsoles Piroclastas**) para administrar as cidades por um período de quatro épocas, a fim de supervisionar os seus assuntos gerais. A lista completa de funções desses Arkanitas é demasiada complexa para ser detalhada, mas, em resumo, inclui a cobrança de impostos e tarifas, da manutenção das estruturas da cidade e coordenação dos exércitos. Esses Cônsoles encontram-se com os Místicos das Ordens flamejantes a cada vinte épocas para informá-los sobre o que aconteceu na cidade e apresentar-lhes todos os problemas que se inserem fora de sua autoridade. Isso deixa os Magos do

Fogo livres para concentrar suas atenções em toda Bolgardan e nas nações fora de suas fronteiras, principalmente Kumta e Calishut, que são governadas por Ordens Místicas rivais. Os Místicos das Ordens Flamejantes são vistos como deuses, e até mesmo os menores Magos pertencentes a essas Ordens são venerados como profetas, todos inseridos em uma religião chamada **Kep'haq-ddarh** (Culto as Chamas) que tem no Fogo, o simbolo supremo de adoração, no despertar da **Kag'rinay Yakdo**, a "Queima Infinita" o caminho único para a iluminação suprema e no Tenebriano conhecido como "A Chama Viva", a maior deidade ligada à religião. Todo Arkanita que morra em Bolgardan é incinerado em um ritual chamado **Ugotsa Sh'urug** (Sagrada Calcinação) e suas cinzas são lançadas em locais pré-definidos antes da morte do incinerado, entregues a Chama Fria, deus da Morte deste culto- com exceção dos Místicos das Escolas do Fogo que tem suas cinzas guardadas e distribuídas em templos (chamados **Tharstha**) tornando-se simbolos de reverência e respeito- Nesses templos são queimados em grandes piras eternamente acesas, ervas e óleos, criando uma grande nuvem de fumaça, mas que logo si dissipa, antes de se tornar um incomodo.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### PASSO DE UANTHILOL

O Passo de Uanthilol fica nas Montanhas de Ferro e vai de Bolgardan até Kumta. O passo é o único caminho entre as duas regiões, uma trilha que é constantemente vigiada por patrulhas de ambas as nações. De Andurun e Kumta passa a estrada Dhuggon, indo pelo vale de Harn'ogu (em Bolgardan) até o Planalto de Uggoth, em Kumta. Próximo ao passo também ficam as Minas de Onix, e mais acima a Torre de Ghathua.

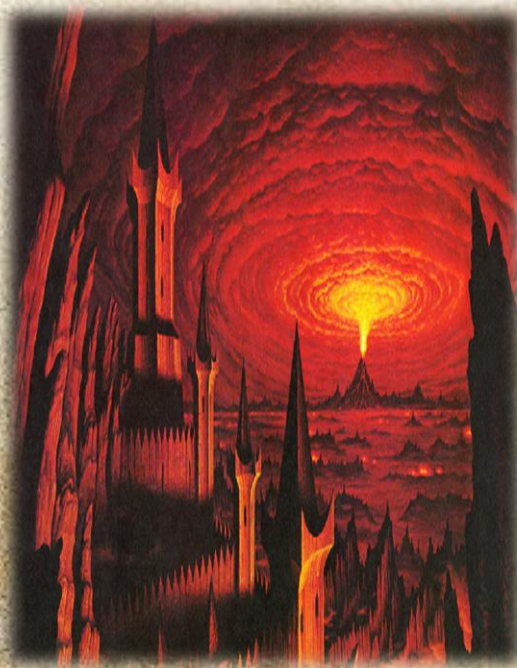
### VALE DE HARN'OGU

Uma área desolada, com inúmeras fissuras que rasgam a terra e vertem chamas, além de diques de lava e pequenos montes de velhos vulcões, que dão à área um aspecto naturalmente maligno. Existem apenas duas entradas para o planalto, sendo uma através do Vale de Lollel e a outra pela estrada de Zogul'san, que passa ou pelas Minas de Onix ou através de Mithat Yakdo.

### HADHAKRT

A cidade-chefe de Bolgardan, erguida na extremidade próxima a Harn'ogu, sobre uma colina; cercada por um dique de pixe negro fervente, uma muralha natural curvada -em forma de cratera- e uma cerca de espinhos grossos e escuros. No topo da colina fica o salão dourado de O'hoshu, o salão do Rei-Feiticeiro de

Bolgardan: Ethalrn, o Deus Vermelho. Fora da cidade corre a estrada para as Montanhas de Ferro, que dividem Bolgardan e Falk. Não é incomum avistar espíritos atormentados vagando pelas construções da cidade.



### A TORRE DE GHATHUA

A cidadela de Histell. Situada a oeste de Calishut, próximo a suas divisas no imenso vale circular de Haruacysh entre os braços das Montanhas Elit. Construída pelos Infernitas na Primeira Invasão. Ghathua é um círculo de pedras negras que cercam o vale como paredes. Existe apenas uma entrada para Ghathua, um arco guardado na parede sul que se estende por um túnel fechado em ambas as extremidades por imensas portas de aço. Os muros não foram inteiramente construídos pelos

Infernitas, foi parcialmente moldado a partir das montanhas, formando o círculo.



### O PICO VERMELHO

Tempos atrás Tuma'el, uma entidade maligna, encerrou-se (ou fora encerrado) nas Montanhas de Ferro; o mais alto pico das montanhas, chamado de Pico Vermelho, É chamado também Tyfr'a "Aquele que leva os ArK-A-Nos a loucura". A origem de Tuma'el é desconhecida, mas sabe-se que a reputação maligna desta parte das Montanhas de Ferro deve-se a entidade, já que lendas sobre viajantes mortos de formas horrendas envolvem a região. Tuma'el é uma força da natureza, uma barreira entre Falk e Bolgardan. Ele odeia todos os povos de ArK-A-Nun. Ao longo das eras, muitos tesouros foram perdidos pelas vítimas desse ser, sendo de grande

valia aqueles que estivessem dispostos a correrem o risco.

### MINAS DE ONIX

As Minas de Onix são as minas aonde a maioria dos prisioneiros de Bolgardan vem para cumprir suas penas eternas. Constituída de diversas galerias abertas nas Montanhas de Ferro, estas minas são guardiãs de inúmeros segredos ancestrais de ArK-A-Nun, e lar de horrores igualmente arcaicos. O portão das minas é situado ao norte (localizado apenas por magia) e a estrada que leva ao portão passa por campos sombrios, onde a ponte de Sirat possui formas Infernitas entalhadas.

### GEOGRAFIA

Nas terras onde areias atingem tons de vermelho, roxo e alaranjado, no centro-oeste de ArK-A-Nun, areias que durante os picos mais altos de temperatura atingem incríveis níveis de calor, esta localizada as temidas terras de Bolgardan, lar das criaturas híbridas de seres de Infernum e ArK-A-Nun conhecidas como Bestas de Bolgardan. Terra de vulcões constantemente ativos, cujas temperaturas atingem mais de 5000°, vulcões que cospem poluentes venenosos e lava vermelha-sangue ininterruptamente. As fronteiras de Bolgardan são delimitadas pelas Montanhas de Elit e as Montanhas de Ferro. Entre o Mar de Fogo e Bolgardan não existem montanhas.

A entrada de Bolgardan é situada através do Passo de Uanthilol, aproximadamente 110 km ao sul das Montanhas de Ferro, passando pelas Minas de Onix e A Torre de Ghathua ou através da nação aliada de Andurun. A passagem de Zogul'san leva até o Planalto de Rhatatist onde se situam a Torre Negra do Efreet Kantra e Iszlack, o maior vulcão Arkanita. Ao norte do Planalto fica Mithat Yakdo e ao longo do interior das montanhas corre o Rio Flamejante que vai até Kumta. Ao sul, os rios Daru Il'bawar e Escarlate desembocam no Mar de Fogo.

### FORÇAS MILITARES

Bolgardan possui alguns exércitos poderosos, mesmo não se equiparando em tamanho a outros exércitos, são notórias suas habilidades no tocante ao combate.

**O Exército de Fogo:** O maior exército bolgardino, e a primeira linha de frente do Rei-Feiticeiro de Ha'dhakrt. Possuem aproximadamente o número de 165.000 guerreiros bem treinados, com armaduras variadas, mas todas ornadas com a runa da chama de Ethalrn.

**Krs'hosha:** Guardas Arkanitais do Rei-Feiticeiro de Ha'dhakrt. São guerreiros que utilizam os Caminhos do Fogo de maneira combativa. Armados com lanças afiadas, escudos quadrados e espadas curtas chamadas Krs, originando daí o nome desses guerreiros

responsáveis por guardar o salão de O'hoshu. Um dos únicos grupos militares que ostentam armaduras e equipamento padronizado, forjados com zircônio, treinados por Gratt.

**Paladinos de Elsajiq-Rupiaz:** Guarda de elite pessoal de Histell, o exército de Ghathua. Possuem esse nome em homenagem ao reino de Histell, em Infernun.

**Thaaug:** Guerreiros ordinários vindos de Calishut são utilizados geralmente como "buchas de canhão" pelos comandantes militares de Bolgardan.

### HABITANTES

Os habitantes de Bolgardan possuem a pele em tons de vermelho em uma textura coriácea. Seu sangue, independente das propriedades, é negro como o petróleo. Muitos possuem pés com cascos, chifres negros e garras da mesma cor, alguns possuem presas de um branco-enegrecido; outros até juba de pelos grossos ao redor dos pescoços. Seus olhos são negros, amarelos, rubros ou um misto de todas essas cores. Seus portes físicos variam do atlético ao asqueroso, muitos exalam ainda forte cheiro de enxofre ou óleo queimado. Os místicos de Bolgardan são versados no Caminho do Fogo, estudiosos ávidos e dedicados, sempre praticando a procura da grande iluminação, além de alguns trilharem também os caminhos de Negros, Trevas e Spiritum. São inimigos

tenazes de Ordens de Magia que estudem os Caminhos Elementais das Águas (e algumas Ordens de Fogo inimigas) e agem de maneira desconfiada quanto às demais.

## IDIOMA

Scythium.

## ESTIGMAS REGIONAIS.

Bolgardinos recebem +2 Pontos de Fôcus adicionais no Caminho Elemental do Fogo. -1D de Efeitos de Magias do Caminho Elemental do Fogo, feitas contra o Personagem. Ambiente Favorável, Capaz de Resistir a altas temperaturas, Asas, Chifres, Dentes e Boca, Garras, Membros Extras (Cauda).

## MÁCULAS REGIONAIS

Todos os ataques, baseados no Caminho Elemental da Água, feitos contra um Bolgardino, recebem +2 Ponto de Bônus.

## KUMTA

Uma terra desolada e desabitada nas proximidades das Montanhas de Ferro, Kumta surgiu como uma gigantesca fortaleza contra Bolgardan, quando houve a divisão da Ordem dos Magos Vermelhos em duas facções. Muitos Magos trouxeram seus seguidores para a região, visando formar uma nova nação liderada pelo grande mestre

das chamas Pyros. Magos Flamejantes degladiaram-se sobre o solo da região, até Kumta ascender como uma das grandes Nações Flamejantes.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

A maioria da população é formada de Anzilus e Djins, que se dividem em 3 cidades-fortalezas e mais um punhado de tribos Afrits. Bolgardan considera Kumta como uma província rebelde, o que leva ambas a entrarem em combate constantemente. Área rica em magnetite, pirrotite e outros minerais que podem ser magnetizados após aquecimento, como o manganês, o níquel é o titânio, sendo o comércio desses minérios o grande mercado da nação. Templos piramidais construídos com esses materiais adornam a região, tendo sempre uma fogueira acesa em seu cume. Em Kumta, os mortos são queimados com as honras adequadas. Os cortejos funerários se dirigem a grandes piras erguidas nos templos e nelas são depositados e incinerados. Kardatnell, o grande Messias das Chamas e tutor místico de Pyros; é o maior representante da Kep'haq-ddarh em Kumta, adorado como o próprio Mensageiro das Chamas Primordiais e líder da Fé no Fogo, sempre coordena ritos nas cidades prestando honrarias ao elemento. O Rei-Feiticeiro Pyros é o grande líder de Kumta, governa sua cidade-fortaleza Sotlaua-clhat com um

código de leis extremamente rígido, baseado em um conceito de castas, e vez por outra, tem que ser contido por Kardatnell em seus julgamentos furiosos. Este comportamento da-se graças à influência maligna do Tenebriano Kriene Lavi personificação da fúria e do ódio, contra a qual Pyros luta ferozmente.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### SOTLAUA-CLHAT

Sotlaua-clhat é uma cidade fortificada erguida pelos místicos, Balor e Chactlog, mas é referida geralmente como A Torre, a primeira obra importante e marco da cidade. Foi renomeada Sotlaua-clhat durante a Primeira Invasão, quando Chactlog fora destruído na batalha contra os Infernitas. Construída nas Montanhas de Zorthog. O portão da cidade é situado ao norte e a estrada que leva ao portão passa por campos flamejantes e rios de magma incandescente. Sotlaua-clhat é um lugar de terror e medo, devido ao sistema de classe de castas.

### DAMOTS-NATEN

Próximo à Ke'ddacakis, essa fortaleza foi construída após a Segunda Invasão, para ser mais uma fortificação dos kumtarianos para vigiar Bolgardan. Abaixo desta cidade existe uma teia de túneis e cavernas que leva até as Montanhas de Ferro.

### KE'DDACAKIS

A fortaleza no Abismo de Ke'ddacakis é uma torre dentro de dois pátios cada um cercado por um muro alto e curvado em forma de garra. O pátio mais externo é em forma de um nonagrama (onde existem feitiços que, quando ativados, anulam qualquer tipo de Magia), formando ângulos onde a parede se encontra com o desfiladeiro. Do portão de Ke'ddacakis: Damots-Naten, esta localizada logo depois das cavernas. Vahni, habitante da cidade de Katmaram em Paradísia é o guardião do Abismo de Ke'ddacakis.

### COLINAS SOMBRIAS

É dito que as Colinas Sombrias são bastante antigas e foram construídas na Primeira Invasão pelo acúmulo de corpos devido ao massacre que ocorrera nesta era. Considerada por muitos como o mais perigoso local das Nações Flamejantes, já que muitos corpos de monstros da era antiga jazem em um estado de semi-vida, sem se decomporem. Essas feras despertam em um estagio sonâmbulo e alimentam-se de qualquer criatura que esteja nas imediações de suas sepulturas. De fato as Colinas Sombrias são basicamente formadas sobre o lado ocidental das Montanhas de Ferro. Ao norte dela corre a grande Estrada de Narhathath desde Sotlaua-clhat até Leng.

## OS VULTOS DE PHACAATH

Estatuas negras, de tamanhos variados, semi-enterradas no solo num vale a leste de Ke'ddacakis. Essas estátuas foram colocadas ali por Pyros, quando chegou a Kumta, após a criação da Ordem de Pyros. Phacaath, o antigo rei dos Arkanitas que viviam nas Montanhas de Ferro, jurou aliança a Pyros, no início de seu reinado. Porém, quando Ethalrn marchou com seu Exército de Fogo para Kumta, Pyros convocou os Arkanitas das Montanhas de Ferro para se unirem a ele na guerra. Porém, sua convocação foi ignorada, já que, anteriormente, os habitantes das montanhas adoravam Ethalrn. Pyros, então, utilizando seu domínio total sobre as chamas, sublimou todos os líquidos dos corpos desses Arkanitas, transformando-os em estátuas de carvão sólido, negros como o ébano, amaldiçoados a terem seus espíritos presos a essa existência torturada e nunca voltarem a Roda dos Mundos em paz.

## MONTE EKEGOTAQ

Palácio lendário dos antigos oráculos das Nações Flamejantes, escondido profundamente nos Campos Antigos, cobertos de gases venenosos como o argônio, enxofre, metano e outros desconhecidos, e protegido por uma cadeia não-natural de colinas em formato circular. Esse local é venenoso, em épocas atuais tornou-se um lugar de medo e grande perigo.

## TRIBOS AFRITS

As tribos de Djinns Afrits dividem-se pelas estepes ardentes e desertos de cinzas. Essas tribos são nômades, nunca tendo uma localização predefinida, seu território vai do Monte Ekegotaq até a divisa com Mihragian.

## GEOGRAFIA

Kumta não difere muito em sua geografia de Bolgardan, com exceção de seu terreno, como um todo, não conter grandes elevações, sendo mais plano, além disso, lagos borbulhantes de água, rodeados de formações rochosas que outrora foram chamadas de árvores, também não são raros de se encontrar - a água é escura e espessa, lembrando a textura do óleo, mas ainda assim uma iguaria para muitos - Alguns répteis alados bípedes (semelhantes aos antigos deuses Dracônicos) chamados IKervn-Tsat fazem seus ninhos próximos as grandes erupções vulcânicas, em covas muito profundas. Essas criaturas são violentas e capazes de emitir um lampejo de luz que cega suas vítimas. Outras feras chamadas Flamidemos caçam com suas presas, aproveitando-se de sua intangibilidade, próximo às estepes dos Afrits. A flora é rara nas Nações Flamejantes, e a nação de Kumta não é exceção, salvo pelas Raízes Incendiarias (que quando trituradas dão origem a um pó negro composto



de enxofre, carbono e nitrato de potássio) e o Mmor que é uma espécie de árvore que gera frutos que quando alguém tenciona come-los explodem em fragmentos afiados que ferem quem estiver próximo.

## FORÇAS MILITARES

Kumta possui algumas milícias e nenhum exército de grande porte, mas o nome de seu Rei-Feiticeiro é suficiente para causar temor em qualquer um que desejar tomar estas terras para si.

**H'saaqur:** Seu nome quer dizer "Libertos" em Scythium. É a força melhor preparada de Kumta, sua arma principal é a lança, mas também estão armados com espadas. São em torno de 500 Arkanitas que desertaram dos exércitos de Bolgardan.

**Cavaleiros das Planícies:** 100 Arkanitas foram direcionados as planícies a fim de cativar os IKervn-Tsat das Planícies, que são menos agressivos e podem ser subjulgados como montaria. Até agora apenas 60 desses cavaleiros obtiveram exito.

## HABITANTES

Os habitantes de Kumta são bolgardinos exilados, então possuem as mesmas características físicas e biológicas, o que difere é que são menos agressivos contra estudiosos dos Caminhos Elementais da Água. Alguns Elementais do Fogo podem ser vistos na região, também como

Gigantes de Magma que vez por outra caminham e dizimam exércitos despreparados.

## IDIOMA

Scythium.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Kumtarianos recebem +2 Pontos de Fócus adicionais no Caminho Elemental do Fogo. -1D de Efeitos de Magias do Caminho Elemental do Fogo, feitas contra o Personagem. Ambiente Favorável, Capaz de Resistir a altas temperaturas, Chifres, Dentes e Boca, Garras e Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todos os ataques, baseados no Caminho Elemental da Água, feitos contra um kumtariano, recebem +1 Ponto de Bônus.

## ANDURUN

Contam às lendas que a nação de Andurun surgiu como uma grande prisão, construída pela Dracena-Mãe Tiamat, sobre a influência do Tenebriano Apsu para prender seus filhos no início dos tempos; a maior das Nações Flamejantes, aliada a Bolgardan. A terra onde as chamas já não ardem tão intensamente, e desertos de cinzas tomam mais da metade da região, situada entre Calishut e as estepes de Kumta.



## POLÍTICA E RELIGIÃO

Devido à descendência anunnaki, Andurun possui também cidades-estado governadas por um C'zsith – governantes teocráticos que exercem o papel de sumo-sacerdotes e chefes militares absolutos. Os C'zsith são reverenciados como interlocutores divinos, responsáveis por intermediar e representarem as vontades dos deuses das chamadas no plano (principalmente Ethalrn). Cada cidade é belicosa demais para agirem em total harmonia, o que há entre elas são perenes tréguas, e quando um acordo não é constituído, uma tende a tentar dominar a outra. Além das atitudes pouco amistosas entre as cidades, estas ainda enfrentam contendidas contra tribos bárbaras de Afrits que vivem ao sul – nos Desertos de Cinzas e atacam-nas constantemente para saqueá-las. A maior dessas tribos é chamada de Agghot-dei, e a maioria lideradas por um Djin chamado Almaqah, que

tenta, até então sem sucesso, unificar todas as tribos Afrits das Nações Flamejantes em uma só.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### EN'GROTHKAR

Fundada pelo anunnaki Nusku, muitas eras atrás, foi o maior dos palácios dos anunnaki após fugirem de seu claustro imposto por Tiamat. Durante as eras de invasão, os Arkanitas de En'grothkar escavaram e exploraram o solo e construíram cadeias intermináveis através das Montanhas de Elit. Suas cadeias subterrâneas acabaram se estendendo por todo o caminho desde o Grande Deserto de Cinzas até o Vale de Aralla.

### BASTIÃO DE DELOGHACL

Uma fortaleza de rocha ígnea assenta-se sobre a Cordilheira de Uannes. Existe apenas uma estrada que leva a fortaleza, e todos que a cruzam, tem a nítida impressão de estarem adentrando as mandíbulas esqueléticas de uma serpente gigantesca. Ninguém governa o Bastião, ao invés disso, ele serve como morada para todo tipo de criatura existente. Aqui um viajante pode conseguir coisas extremamente raras, serviços e bens nefastos. Ótimo lugar para encontrar assassinos, espões e outros indivíduos não muito confiáveis.

## AS CORDILHEIRAS DE VANNES

Os picos mais altos das cordilheiras alcançam alturas imensas, e muitos dizem que eles transpõem os golfos dimensionais que separa ArK-A-Nun da Terra. Muitas dessas montanhas são armadilhas de cinzas, mantidas em pé por forças misteriosas, que as deixam ruir quando algum desavisado tenta escalá-las. Em sua intersecção há um palácio gigantesco de colunas cor de barro, anfiteatros e galerias. Ali vive Allulu, Ser humanóide com asas, garras e bico, que amou a annunaki Ishtar, e que teve suas asas quebradas por Tammuz, seu consorte. No centro de seu palácio existe um trono com 6m de largura. Viajantes podem solicitar uma audiência com Allulu, mas devem sempre ter em mente que o confinamento das eras deixou a entidade muito perturbada, e sua fúria seria mortal para qualquer Arkanita.

## DESERTOS DE CINZAS DE DUNN

Esta imensa área formada interiormente por cinzas, acumuladas através de milênios de erupções onde, tempestades de cinzas sopram sem aviso, engolfando viajantes e sufocando-os. Para evitar estas tempestades, os habitantes dos desertos vivem em miseráveis fossos escavados nas cinzas, à mão, que devem ser constantemente escavados para proporcionar o mínimo abrigo. Sob as areias existe as ruínas de uma

mítica cidade chamada Dunn. A cidade a muito esta enterrada, mas, suas avenidas cheias de areia, torres desmoronadas e pórticos obstruídos ainda existem abaixo da superfície mutável de cinzas. As cinzas movem-se, revelando Dunn por algum tempo, para logo ser engolfada novamente, sufocando e matando a maioria das criaturas tentadas a ingressar na cidade. Alguns Arkanitas habilidosos já conseguiram escavar até subúrbios afastados da cidade durante sua fase de submersão, mas seus relatos são verdadeiros contos de terror.

## YGANDAG, A CIDADE DOS OSSOS

Ygandag fora construída com os ossos de guerreiros mortos durante a 2ª Invasão. A cidade não existe apenas na superfície, seus prédios e moradias mergulham tão fundo no solo de Andurun quando se espalham por um raio de 35 km. É governada por Isinu, mensageiro pessoal de Enki, que ajudou a prender o Tenebriano Apsu sob o Encanto do Sono Eterno. Habitou com seu senhor na morada de Apsu (os subterrâneos das terras anunnaki), até que Marduk venceu Tiamat, então foi lhe dado esta cidade para morar. Possui duas faces que olhavam para lados opostos. Não somente ossos de Arkanitas e Infernitas fazem as paredes desta metrópole, mas suas fundações estão ligadas a carcaça de uma deidade morta há milênios. Não se sabe a

origem deste monstro, nem seu nome, nem sua forma, apenas suspeita-se que a presença de sua carcaça afete diretamente na passagem do tempo para os habitantes da cidade, incluindo seu envelhecimento; retardando-o consideravelmente, e muitos dizem, que em meio aos canais escavados no corpo da fera, já se ouviu sons como se algo ainda respirasse na escuridão.

### NIIRRATH

Uma das maiores e mais importantes fortalezas de Andurun. Foi construída sobre um dos poucos lagos de chamas liquefeitas ainda pulsantes da região. Esta suspensa sobre o mesmo através de prolomgamentos de rochas muito firmes que a sustentam, e correntes tão rijas e grossas quanto montanhas. Nibirrath abriga uma população de 10.000 Arkanitas, sendo suficientemente cosmopolita para abrigar outras raças em bairros próprios. A governante da cidade, a Rainha Lich Silat, vive aqui, mas dificilmente deixa o santuário interior de seu palácio gigantesco, em forma de cabeça de dragão, que lendas dizem ser um antigo consorte da Rainha, a muito destruído. O palácio esta esculpido sobre uma montanha muito alta que se ergue no centro da cidade; de longe é a maior e mais alta estrutura da cidade, e naus flutuantes, arrastadas por IKervn-Tsat, sustentadas pelo poder

de Silat, vem e vão do local. De aparência horrenda, a Rainha Lich parece um cadáver velho e enegrecido com olhos flamejantes de rubi.

### DRAKRTHAG, A CIDADE DE LATÃO

A Cidade de Latão possui esse nome, pois é toda construída em ferro, cuja cor lembra o latão. A cidade esta erguida sobre um hemisféreo de obsidiana, localizada no coração de Andurun. Escadarias de rocha erguem-se até os portões bem protegidos da cidade. As muralhas podem ser alcançadas por criaturas não voadoras, mas seus habitantes não vêem com bons olhos aqueles que se recusam a se apresentar nos portões da cidade. No centro da cidade ficam suas torres mais altas, de onde brotam chamas imponentes. Aqui se localiza o Trono de Carvão do Merihd Ampharool, Sultão dos Djinnns Voadores. Todo Djinn tem um refugio na cidade quando necessitar.

### GEOGRAFIA

Andurun possui solo irregular, coberto por cinzas e pequenos destroços de violentas erupções de outrora e algumas montanhas pequenas. Raros vulcões ativos vivem a sombra do que um dia foram, cuspidos fumaça e entrando em atividade muito brandamente. Chacais sem pele caçam pelos vales meridionais juntamente com as Bestas de Valum, que se assemelham

a felinos grandes de cor negra, três pares de patas e tentáculos com garras brotando do dorso. Cinzas caem em determinados períodos dos céus, deixando a paisagem cinzenta e opaca, mergulhando Andurun numa expressa neblina.

## FORÇAS MILITARES

**Os Marchadores Andurunos:** Marchadores Andurunos são bem conhecidos por suas habilidades de arco e flecha, sobre uma montaria, que normalmente é um Flamíneo, uma espécie de réptil quadrúpede não voador.

**Guardas de Escolta Anduruna:** São especialmente conhecidos por suas habilidades com lanças e no Combate com escudos de pontas afiadas.

**Ginetes Guerreiros:** Cavaleiros armadurados, cavalgam Flamíneos e portam armaduras pesadas lanças, arco e flecha, sobre uma montaria, que normalmente é um Flamíneo: uma espécie de réptil quadrúpede não voador

## HABITANTES

Os habitantes de Andurun possuem a pele em tons de vermelho em uma textura coriácea. São bastante semelhantes aos desenhos toscos de demônios vistos na Terra; com chifres grossos enrolados, corpo robusto, cauda reptílica, pele avermelhada, barba longa asas, pés com cascos,

chifres negros e garras da mesma cor. Muitos possuem traços animais, como corpo serpentiforme, leonino ou de algum outro animal. Muitos Daemons também vivem pela região e podem ser encontrados a frente de pequenos cultos. São devotos do fogo, como caminho de estudos, mas, suas atenções tenham se voltado a outros Caminhos de Magia como Trevas e o Caminho Negro, o que dizem os mais religiosos, fora a causa do fogo natural de Andurun estar se apagando. Muitos demônios das sombras habitam a região, em seu subterrâneo, assim como alguns demônios do Inferno e Se'irins.

## IDIOMA

Scythium.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Andurunos recebem +1 Ponto de Fôcus adicionais no Caminho Elemental do Fogo, e +1 no Caminho Elemental das Trevas. Visão Noturna, Chifres, Dentes e Boca, Garras, Asas e Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todos os ataques, baseados no Caminho Elemental da Água e Luz, feitos contra um anduruno, recebem +1 Ponto de Bônus.

## CALISHUT

Calishut é a menor de todas as Nações Flamejantes, mas é o reino mais ardente de todos; chamada de Encarnação das Chamas. Cheira a carne queimada, amônia e cinzas e toda a composição de seu solo resume-se basicamente a alcatrão. Nuvens piroclásticas surgem e cobrem os céus rapidamente e qualquer criatura voadora que for pega por um desses fenômenos será queimada até os ossos. Os ventos também atingem velocidades de 90 km e fazem a sensação térmica subir consideravelmente.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Calishut segue as leis e mandamentos do Rei Feiticeiro de Bolgardan, mas tenta manter uma relação amigável com Kumta, já que na tradição das chamas, todos são irmãos tocados pelo fogo. É um lugar onde grandes nomes da Kep'haq-ddarh vivem como Xaphan: Praradisiano Caído que negou O Conquistador dos Mundo Altíssimo em nome na crença nas chamas e Marchosias, um dos espíritos de Goetia, grande Marques Infernal. Calishut é governada por uma teocracia absolutista, onde o **Conselho dos Quatro** (formado por Xaphan, Marchosis, Chakrudac e K'sihaqu) rege todas as leis da nação, baseadas nos preceitos dos mandamentos do Culto as Chamas. Questões criminais são julgadas em

tribunais no país. Esses tribunais exercem autoridade sobre toda a população. Casos envolvendo pequenas penalidades até graves crimes são julgados em tribunais sumários da Kep'haq e as penas vão desde ter as mãos queimadas até a morte na fogueira. Os Consulês Th'lhokr são responsáveis por fiscalizar se a população não está fugindo a nenhuma regra dos mandamentos da Kep'haq-ddarh, tendo poderes investidos pelo estado teocrata para isso.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### ZALAS-CHAUGO

Capital de Calishut, onde esta localizado Phac-inars, o Trono do Conselho dos Quatro. Zalas-Chaugo surgiu como uma fortaleza Infernita durante a Quarta Invasão, construída por um Lammazus necromante de nome Quachil Uttaus, O Andarilho do Pó que era capaz de trazer os mortos de volta aos campos de batalha em uma forma morta-viva. Quachil Uttaus fora vencido pelos exércitos Arkanitas, morto e seus restos foram cerrados em um túmulo de rocha envolto em inúmeros rituais, e selado nas Colinas Sombrias de Bolgardan, para que nunca mais retornasse. Atualmente Zalas-Chaugo mantém a mesma imagem de outrora, com suas torres pontiagudas e menires erguidos ameaçadoramente, rasgando as

nuvens flamejantes. Dizem que o Conselho dos Quatro ainda guarda os segredos para trazerem Arkanitas mortos à vida, e com eles, criaram uma milícia secreta de mortos-vivos.

### **Cthalos**

Esta localizada próxima as Montanhas Elit, é uma construção sem portões, assemelhando-se a um imenso cofre forte selado por todos os lados, com algumas poucas janelas. Possui torres grandiosas terminadas em abôbadas de ferro negro. Seu governante é Zaden. Esta localizada próxima a Grande Baía de Magma; nesse local os ventos sopram constantemente e neles podem se ouvir vozes malignas de coisas que há muito deixaram ArK-A-Nun.

### **Monte Melotak**

Localizado próximo ao Palude Zsctho-igola, seus túneis e coutos foram escavados há muito tempo por criaturas que ali vivem desde então. Um grande aglomerado de Arkanitas rebeldes que ameaçou as cidades de Calishut, chegando até mesmo a atacar Cthalos. Foram derrotados na Batalha dos Campos Escarlates, pelo exército liderado por Ousoos, Filho do Fogo, que derrotou o líder rebelde Sapas.

### **Zsctho-igola**

Pântano composto de uma substância negra, mole e gomosa, quente e altamente adesiva, onde

surgem aqui e ali pequenas labaredas sem o menor aviso. Criaturas sinistras habitam esse local, já que sua pele secreta um muco que anula as propriedades da substância que compõem todo o imenso charco.

### **Planícies de Ugolot**

Localizada na intersecção das estradas de Kitehany, Na'skegniqua, Phakine e Ra-cho que levam a todos os cantos de Calishut, Ugolot é, numa terra de terror, o lugar mais aterrorizante que existe nas Nações Flamejantes. Açoitada por ventos quentes e muito fortes, os viajantes devem ser cautelosos com a presença de inúmeros mortos-vivos famintos de vida que rondam o local. Essas criaturas, que surgiram com os encantamentos do antigo senhor de Zalas-Chaugo, esconderam-se quando este caiu, e reuniram-se nas cavernas subterrâneas do local.

### **Rngubotha**

Cercada por campos de perafitas sólidos que outrora, dizem, foram vegetais da região. A principal atração da cidade é a Torre do Bruxo Melkhart, discípulo do Rei Feiticeiro de Bolgardan, que cintila com uma vaga luminescência. O nível mais alto da torre gira de um lado ao outro, oferecendo uma plataforma ideal para vistoriar as áreas circunjacentes.

## DARS

A segunda maior cidade de Calishut, criada logo depois a Quarta Invasão. Construída com o poder de um artefato chamado Bigorna e Martelo de Bolgardan. O artefato fora roubado dos Deuses Híbridos (Como são chamados as Bestas de Bolgardan) por Sedeq, mestre dos exércitos de Samas, Rainha do Fogo. Samas ergueu Dars pedra por pedra, e fez sua morada, O Castelo Vermelho, utilizando o artefato. Samas, também é conhecida como a Senhora da Forja, já que sua milícia pessoal, os Furiosos de Dars, possuem todos os itens que utilizam forjados também pelo artefato místico. Pássaros de grande força para seu tamanho -os Nbothrth de Fogo Fundente- fazem seus ninhos no Castelo vermelho, e para elas, Samas fez locais especiais, já que estas aves são uma das grandes paixões da Rainha.

## GEOGRAFIA

Calishut arde em chamas; Seus céus são cobertos por nuvens flamejantes, seu solo é cinzento, e um constante vento quente nunca cessa. Muitas montanhas cospem labaredas vindas do interior do mundo, contracenando com inúmeros vulcões que entram em atividade constantemente. O solo é feito de cinzas e brasa, irradiando sempre um calor muito forte e, em muitos locais, existem pântanos de alcatrão

escaldante e rios de lava recortam toda a superfície. O ar é pesado, com algum tipo de sedimento que se prende a garganta e pulmões dos que respiram por muito tempo (semelhante a respirar fumaça).

## FORÇAS MILITARES

**Furiosos de Dars:** Especializados no combate com armamento pesado. Vestem-se com uma cota incrementada com placas e normalmente empunham uma lança e uma espada, ambas mágicas, e estão presos aos serviços a sua senhora por poderosos juramentos.

**Espiões de Naul:** Treinados por Naul, O Cego, Arquiduque da casa de Zaden. São mestres na observação, dissimulação e do engodo. Vigiam cuidadosamente lugares e Arkanitas relatando qualquer coisa de incomum ou digna de nota.

**Degoladores:** Os guerreiros de Dars são chamados degoladores, pois arrancam as gargantas de seus inimigos quando os vencem. Estão armados de uma espada curvada e espinhosa e uma adaga.

**Fundeiros:** Utilizam uma corda com um gancho farpado na ponta chamada Tholigote, e uma funda com a qual arremessam esferas de ferro. Montam IKervn-Tsat.



## HABITANTES

Os habitantes de Calishut são semelhantes aos de Bolgardan, com uma maior resistência ao fogo. Por onde passam, calishutianos são seguidos por um forte cheiro de enxofre ou óleo queimado. São devotos absolutos da Kep'haq-darh e caçadores fervorosos de qualquer um que estude os Caminhos Elementais da Água. Não estudam nenhum outro que não seja o Caminho das Chamas. Elementais de Fogo são constantes pela região, assim como as tribos Djins, que não são vistas com bons olhos, Muitos Imps vivem aqui, contracenando com répteis flamejantes, de andar rasteiro e Dragonetes Vermelhos que fazem parte da fauna.

## IDIOMA

Scythium.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Calishutianos recebem +3 Pontos de Fócus adicionais no Caminho Elemental do Fogo. -2D de Efeitos de Magias do Caminho Elemental do Fogo, feitas contra o Personagem. Ambiente Favorável, Capaz de Resistir a altas temperaturas, Chifres, Dentes e Boca, Garras e Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todos os ataques, baseados no Caminho Elemental da Água, feitos contra um Bolgardino, recebem +3 Ponto de Bônus.



## FALK

Falk é um lugar gelado, de atmosfera tênue e céu melancólico. Musgos e fungos abissais crescem em meio à tundra congelada. É o local que tangencia o Mundo das Fadas, através da maligna região de Halzazee. Inúmeras construções em Falk lembram arquiteturas descritas em contos de fadas, mas, aqui, elas estão tingidas com escuridão. As cores alegres, foram trocadas por tons escuros e sombrios.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Falk é dividida em territórios autônomos, alguns pertencem a governos de ArK-A-Nun outros são governados por entidades faéricas, gerando uma incrível instabilidade política na região. Atualmente localizada no norte do continente Arkanita, Falk é disputada por inúmeras Cortes, tribos e exércitos de ambos os lados desde o fim da invasão Infernita. As tensões na região têm início com a **Guerra do Aço Negro**, que resulta no nascimento da cidade homônima. O conflito termina com a divisão de Falk: cerca de um terço ficam com a região da Cidadela de Aço Negro e demais exércitos Unselee; e o restante pertence aos exércitos Arkanitas e Shaendrac. Durante a 2ª Invasão, Urilrth conquistou um trecho dos territórios de Shaendrac (Yatlligos e Zsam); Um novo conflito acontece, mas não traz

modificações territoriais. Nas eras seguintes, guerras separatistas passam a atuar na Falk Arcadiana. Mais de 25 mil Arkanitas e Arcadianos morreram desde então. Inúmeros cultos a diversas entidades atuam em Falk, muitos são líderes de pequenas cabalas e religiões, vindos inclusive das regiões do Inferno, outros adoradores de deidades do Mundo Morto e outros ainda, veneram criaturas da fauna de Falk.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### NABOSG

Nabosg é chamada de Grande Mercado Negro (ou Mercado Troll pelos Faéricos), já que nesse local pode-se conseguir todo tipo de material, Arkanita ou advindo dos faéricos. Uma metrópole gélida esculpida na superfície de um oceano congelado. A arquitetura fria de Nabosg é uma frígida necrópole de altos mausoléus onde imensos obeliscos flamejantes tentam acalantar o frio dos que aqui residem. Orcs, Goblinóides, Trolls e todo tipo de ser da corte Unselee (Chamada de Corte das Sombras em ArK-A-Nun) pode ser encontrado negociando mercadorias na cidade. Ninguém sabe quem governa Nabosg, já que a sala do trono esta congelada há séculos.

## SREB

A Fortaleza de Sreb é construída sobre um imponente pico nas Montanhas de Ferro, onde outrora existia um forte desabitado da Primeira Invasão. Foi dominada pelos Orcs de Halzazee e hoje é governada pelo Capitão Orc Gulfimdul, o Maldito.



## CIDADELA DE AÇO NEGRO

Aço Negro é aberta e em sua maior parte acima do chão. Existe uma combinação de edifícios pontiagudos de dois ou três andares. Os tuneis escondidos abaixo do solo congelado raramente são vistos por viajantes, e estes viajantes não são mal vistos nas estalagens e boticas. Abaixo do solo localiza uma central interminável de tuneis onde todo tipo de criaturas medonhas rastejam. A cidadela é

governada por um Sidhe (espécie de fada) chamado Narbeleth, membro da Casa Ailil (Ai-LEEL), uma das casas da Corte das Sombras. De sua câmara real nas profundezas dos tuneis, Narbeleth coordena toda a cidade e nunca vem à superfície. A Torre de Fere é a maior construção de Aço Negro, e dela uma luminescência lúgubre que nunca deixa Falk mergulhar totalmente na Época Escura; lendas dizem que Narbeleth mantém uma criatura muito antiga presa neste local.

## FLORESTA ESCURA

A terceira maior floresta de ArK-A-Nun. A Floresta escura domina o coração de Falk. Com mais de 80km de comprimento e 40km de largura, ou mais, é atravessada apenas pela Estrada de Ekotak, que corta toda Falk. Mesmo sobre a baixa temperatura, a vegetação da Floresta escura mantém-se de pé, e em seu seio, a temperatura nunca sai de um verão ermo. Espectros, Orcs, Aranhas Gigantes e outras criaturas perigosas rondam o interior da floresta.

## SHAENDRAC

Shaendrac é um conjunto de torres aruinadas rodeadas por barricadas, muralhas e trincheiras. Lorde NaZgon governa a cidade. O Arkanita é tão antigo e respeitado, que suas palavras são temidas até mesmo pelo senhor de Aço Negro e a senhora de Urilrth. Varias

dependências da cidade são subterrâneas, e dizem que Nazgon possui portais para qualquer lugar de ArK-A-Nun e inclusive outros Planos de Existência. Os habitantes são uma mescla de demônios fugitivos do Inferno, Arkanitas e criaturas de Halzazee.

### URILRTH

Governada por dois reis Arkanitas e uma rainha Drow (Elfos Negros de Arcádia, não são Dökkálfar), Urilrth existe cercada por altas muralhas, guarnecidas por Orcs armadurados e Trolls. No interior das muralhas ergue-se um castelo magnífico, cuja cúpula mais alta atinge 1,5km de altura. Elgahad, a Drow é conhecida por ser mestre no tocante ao Caminho Elemental da Água e das Trevas. Shi-aka e Var-or, os dois reis Arkanitas, vieram aprender os conhecimentos místicos das águas, mas encantaram-se tanto com a beleza de Elgahad que se tornaram consortes da Drow e nunca mais deixaram o local. Elgahad na realidade é devota e amante de Shaemallast, esta utiliza os dois reis Arkanitas em seus rituais, mas sem matá-los, já que foram os únicos a saciarem seus desejos mais sádicos e doentios.

### AS TERRAS ESTÉREIS

A paisagem de Falk muda subitamente para inúmeras estepes estéreis, de solo morto e quebradiço, lugar onde poucas coisas crescem;

aventureiros mais experientes saberão que estão adentrando as terras de Halzazee. Em uma rocha, onde todos os caminhos levam, esta um pedaço de Velum— Uma pele quimérica especialmente preservada nas quais escribas arcádios grafam textos - com os dizeres “Aqui se inicia o Mal do Mundo” Ao longe é possível avistar nuvens negras e relâmpagos avermelhados rasgando os céus. As primeiras construções também podem ser vistas ao longe, dominadas por criaturas extremamente poderosas.

### HALZAZEE

Terras fronteiriças com ArK-A-Nun, lar dos maléficos orcs, goblinóides e todas as criaturas sombrias de Arcádia. São terras devastadas, habitadas por bruxas, mortos-vivos e toda sorte de criaturas do mal. È um territorio montanhoso e árido, repleto de cavernas que escavam verdadeiros labirintos no subsolo. Os estudiosos terrenos descreveram Halzazee como sendo o lugar formado pelos contos de fadas de ArK-A-Nun, mas os Arkanitas conhecem Halzazee muito melhor; Halzazee é conhecido em terras Arkanitas como a “parte negra” de Arcádia, lá não existem apenas criaturas formadas pelas histórias Arkanitas, mas sim todos os seres, existentes nos contos de mundos perdidos, que se corromperam com o interminável girar da Roda dos Mundos. Alguns deles são

Duegares, outros Svartálfar, mas outros monstros, presentes nas lendas daqueles mundos onde a sanidade não se atreve a ir, também podem ser encontrados na região. Não apenas criaturas, mas artefatos, que antes só possuíam vida nos contos e lendas, realmente existem em Halzazee. Dizem ser regido por sete Reis Tenebrosos, contos negros que se estenderam através dos eons e personificaram novos terrores, para se reinventar a cada giro da Roda dos Mundos. Alguns caminhos do subsolo podem levar ao Inferno, Infernun, Terra, e a muitos outros planos de energia negativa; Halzazee tangencia Falk, e suas fronteiras podem ser vistas de determinados pontos da região.

## GEOGRAFIA

Falk é a região mais fria e mais seca, com a maior média de altitude e de maior índice de ventos fortes do planeta. A temperatura mais baixa de ArK-A-Nun (-189,2 °C), sendo a temperatura média na costa, durante a Época Segura, de -50 °C; no interior do continente, é de -90 °C. Muitos autores o consideram um grande deserto polar, pela baixa taxa de precipitação em seu interior. A altitude média de Falk é de aproximadamente 5.000 metros. Ventanias com velocidades de aproximadamente 250 km/h são comuns e podem durar muito tempo. Ventos de até 620 km/h já foram registrados. Todo tipo de

criatura vaga por Falk, Arkanitas ou Arcadianos, e muitos encontraram aqui seus vilões de contos de fadas, personificados em criaturas reais.

## FORÇAS MILITARES

**Ulfs:** Guerreiros Trolls, guardas de Uirilrth, vestidos com pesados capacetes e carregando clavas, machados e outras armas enormes.

**Milicias Orcs:** Vários Orcs perambulam por Falk e são arrebanhados como força motriz dos exércitos de inúmeros lordes Falkinos.

**Cavaleiros da Morte:** Guarda de elite de Nazgon, formada por demônios Death Knight apenas.

**Gmork:** Exército de lupinos negros e inteligentes de 7m de comprimento que servem ao senhor de Aço Negro.

## HABITANTES

Falk é coberta por neve e nevascas. A visibilidade é de apenas alguns metros. A neve jamais descança. Ferozes gigantes de gelo, e outras criaturas vagam por esse deserto congelado, mas nenhuma tão temida quando os Helegrog (mais detalhes consultar BESTIÁRIO na pág). Os Arkanitas de Falk possuem cores azuladas, ou extremamente brancas. Muitos possuem pelos, de várias cores que recobrem todo o seu corpo e sua pele é rija e fria ao toque como a de um cadáver. Seus olhos são esbranquiçados, azulados

e algumas veias aroxeadas dão um contraste horrendo; muitos nem mesmo possuem globo ocular. Esses Arkanitas não possuem cheiro algum exalando de seus corpos. Não possuem chifres, mas presas afiadas e garras de cor negra.

## IDIOMA

Inúmeros dialetos árcades, mas muitos sabem falar o Ahesh-Irth.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Falkinos recebem +2 Pontos de Fôcus adicionais no Caminho Elemental da Água e +1 No Caminho Elemental do Ar. Ambiente Favorável, Capaz de Resistir a baixas temperaturas, Dentes e Boca, Garras, Asas, Defesas Especiais (Espinhas), Cauda e Infravisão.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todos os ataques, baseados no Caminho Elemental do Fogo, feitos contra um falkino, recebem +3 Ponto de Bônus.



## LENG

Se Falk é uma terra sem vida, a primeira impressão que se tem de Leng é que a vida na região nunca existiu. As terras da "Três Vezes Proibida Leng" é um imenso platô de gelo negro como carvão, onde cavernas misteriosas emitem bramidos sinistros a todo o momento. Chamada pelos Infernitas de *E'din Y'Pawfrm*, e juntamente com Falk, recebem a denominação de Nações Fantasmas; mitos sobre a região dizem que ela é um local instável dimensionalmente, donde convergem diferentes realidades, e a entrada para inúmeros planos de existência podem ser encontradas aqui. Não se pode dizer que Leng esta realmente localizada em ArK-A-Nun, mas que ela também esta localizada no plano. Leng foi alvo do estudo de inúmeros Místicos; estes afirmam que por vezes adentraram a região e foram levados a locais diferentes e que se não estivessem ancorados a ArK-A-Nun por rituais poderosos, estariam presos em planos totalmente estranhos.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Leng é uma Clerocracia, uma forma de governo onde os Arkanitas são controlados por um grupo de sacerdotes ou líderes religiosos, neste caso, pertencentes à religião Hasturiana, que venera o Tenebriano Hastur, o Inominável. Atllolos são considerados sob as leis hasturianas

os mais altos dignitários na hierarquia do governo, abaixo apenas dos Sacerdotes Amarelos, são chamados Atllolo, sendo um título dado apenas àqueles que têm merecimento, seja por aclamação, nomeação ou indicação de outro Atllolo. Para cada cidade de Leng, existe um Atllolo designado para o governo da mesma. O Povo de Leng venera seus sacerdotes e creem em seus poderes divinos; poderes esses que são exercidos através de rijos preceitos dos hasturianos : um deles é o fato de que devem sacrificar publicamente Arkanitas a seu deus, sempre quando sua estrela homônima é visível e mais brilhante. Essas vítimas são afogadas em lagos, já que é o elemento ligado a Hastur. Sacerdotes hasturianos e Atllolos presidem cerimônias que são utilizadas como tribunais místicos para julgar Arkanitas condenados por suas leis, normalmente os culpados são destrinchados em público, diferente das mortes sagradas que ocorrem nos dias de Hastur, que são vistas como uma honra para o sacrificado. As multidões reúnem-se em grandes praças quadriláteras, chegando muito antes das festividades para terem uma boa visão do espetáculo macabro. Toda propriedade pertence ao estado teocrático, e o estado não permite que a terra seja vendida, caso um detentor da posse útil da

terra seja morto, o estado reivindica a mesma, que é posta sob os cuidados de escravos estatais zumbis, e estes cuidarão de tudo o que foi trabalhado lá. Essas propriedades resumem-se a campos de mineração de ametistas, e outros minerais de cor roxa e fazendas de lodo (que se desenvolve sobre o gelo).

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### SARKOMAND

Um oasis em meio à neve escura. Sarkomand é um labirinto enlouquecido de torres e construções cinzentas, de janelas mozaicas, que se prolongam do subsolo até quase tocarem os céus arroxeados de leng. A cidade mostra-se extremamente confusa para forasteiros, mas conhecida intimamente por seus habitantes. Os habitantes de Sarkomand e seus escravos vivem sobre o governo de um ex-braço Arkanita da Irmandade de Tenebras, chamada Irmandade do Sígnio Amarelo. Canibais, trajam-se com robes muito pesados que escondem suas reais formas. Vários cristais luminosos decoram as grandes abóbadas das torres maiores, diferentes de quais quer outros minerais de ArK-A-Nun. Existe no meio da cidade um imenso círculo com quatro estátuas leoninas a sua volta. Esta misteriosa abertura desce em uma escada espiral até perder-se

de vista, e dizem que pode levar os Sarkomitas até terras misteriosas.

### TEMPLO DO INOMINÁVEL

Erguido com rochas acinzentadas, sem janelas, sobre uma Meca Nível 5. Local supremo de veneração para aqueles que oram a Hastur (um Tenebriano que esta adormecido no Limbo, mas sua prisão pode ser vista de ArK-A-Nun como uma estrela homônima). Os corredores estreitos do mosteiro são decorados com cenas assustadoras, e não pertencentes à natureza Arkanita. No mosteiro vive só o sumo sacerdote Daquele cujo nome não deve ser pronunciado, que utiliza uma máscara de seda amarela, e nunca revela sua identidade.

### SHAV-OGO

Construída principalmente de basalto, com ruas escuras e pouco convidativas Shav-ogo é uma das cidades mais misteriosas de ArK-A-Nun. Seus habitantes comercializam rubis de cores muito fortes através de embarcações, cujos tripulantes nunca são vistos. Seus místicos apredederam a lidar com a natureza atemporal de sua nação, e dizem fazer negócios com todos os planos da Roda dos Mundos. Seus mortos voltam à vida, com uma aparência inchada e escamosa com membros amorfos e flúidos, sendo utilizados como mão de obra.



## A PEDRA DE CHARRANU

Um rochedo de 7 km de extensão, com hieróglifos místicos localiza-se a alguns quilômetros das montanhas Darthoth, que separam Falk de Leng, próximo à costa de Carcosa. Esta rocha é um mistério para os estudiosos, mas dizem que este monumento foi deixado pelos antigos deuses lunares de Charranu. Charranu a Carcereira de ArK-A-Nun é o único satélite natural a orbitar o plano, chamado por estudiosos de Spiritum e outros planos de "Lua Arkanita". Charranu possui 1200 km e um período orbital de 153,3 h (6 dias terrenos) a 0,18km/s. Charranu, embora muito menor que ArK-A-Nun, o puxa com tal força que o eixo de rotação se encontra fora da superfície de ArK-A-Nun, como se ambos fossem satélites naturais de um "vazio". Ao contrário da Lua, Charranu possui mares de amoníaco e uma densa atmosfera de amônia e metano dominada por um clima congelante. Não só o plano físico é afetado por Charranu, mas o espiritual também, pois o satélite exerce uma força de atração sobre todo tipo de viajante ou criatura que estejam nas redondezas. esta força não é algo gravitacional mas sim Místico, impedindo Espíritos mais fracos de abandonarem sua superfície. Dizem lendas que muitos feiticeiros poderosos transportaram seus castelos para esse satélite, e tornaram-se cativos da Carcereira de

ArK-A-Nun. Charranu possui portais secretos que levam ao planeta Yuggoth, exatamente ao centro do eixo de rotação entre ele e seu satélite Caronte. Os outros portais foram fechados a muito pela Cidade de Prata. Antigos astrólogos afirmam que Charranu precede ArK-A-Nun; é mais velha. Na hierarquia evolutiva do cosmo, Charranu é mãe de ArK-A-Nun.

## O VALE DE YUGORLL

Com 800 km de extensão, desde Kumta a costa, escavado em Darthoth, Yugorll possui inúmeras rochas escuras e sinistras. Nele fazem seus ninhos seres aracnídeos muito estranhos: seu centro é uma maça amorfa de cor ametista, com um único olho na frente, pés farpados e um apetite voraz. Os habitantes de Leng sempre enfrentam esses seres que surgem nas mais diferentes partes da região. Os Habitantes de Leng, dizem que estas criaturas são descendentes de Atlach-Nacha, a Aranha Demônio que invadiu ArK-A-Nun durante a Segunda Invasão.

## TRIBOS SELVAGENS

Muitas tribos de Arkanitas selvagens expalham-se por Leng. Apresentados como povos degenerados e canibais que veneram um grande número de entidades obscuras, e involuíram, a partir que seus ancestrais foram

expulsos das metrópoles da região. Em sua maioria possuem estatura baixa que não ultrapassem 1,40 m, tendo como altura mediana 1,20m a 1,25m.

## GEOGRAFIA

O território de Leng é constituído, em sua totalidade por um imenso platô de superfícies irregulares, estéril e sem vida, elevadas de mais ou menos 3.500 metros de altura, envoltos em névoa muito densa; tudo isso recortado por gigantescas erosões que formam abismos sinistros e escuros que ziezagueiam por todo território. A região é banhada ao norte pelo grande oceano Arkanita, e tem ao sul um isolamento geográfico feito por montanhas agrestes. As poucas chuvas que caem, serpenteiam-se pelas planícies áridas, finalmente desaguando no oceano amargo. A luz da Época Segura incide sobre essas terras de maneira

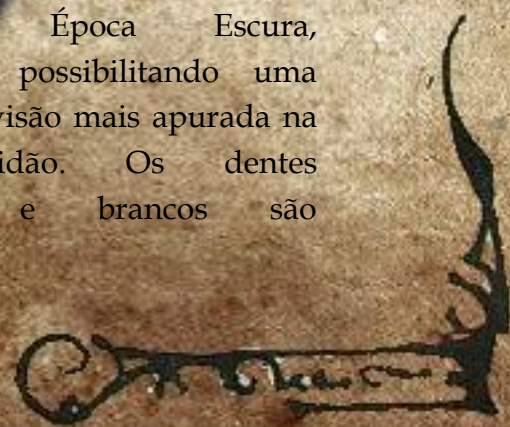
rala, dando a toda região um tom sombrio.

## FORÇAS MILITARES

Pouco se sabe sobre as forças militares de Leng, apenas que muitos Arkanitas que aqui vivem desenvolveram técnicas armadas de luta, utilizando pequenos machados, zarabatas com dardos venenosos e lanças afiadas de ametista.

## HABITANTES

Cho-kas, como são chamados os Arkanitas de Leng possuem um corpo esquelético porém definido, de pele cor amarronzada, sem pelo algum. Seus crânios são levemente arredondados, adornados com grandes chifres afiados. Os olhos são pequenos e negros, alguns acreditam que adaptados ao ambiente da Época Escura, possibilitando uma visão mais apurada na escuridão. Os dentes pequenos e brancos são



pontiagudos. Muitos ainda possuem asas coriáceas e cauda vertebrada. Quando a Época Segura atinge Leng, os Arkanitas se retiram para suas fortalezas até que as trevas voltem à região. Algumas criaturas voadoras gigantescas e escamosas, os Pássaros de Shantak preenchem os céus de Leng com gritos muito agudos, os Cho-kas utilizam-nas como montaria. Muitos seres estranhos, até mesmo para os padrões Arkanitas podem ser encontrados na Três Vezes Proibida Leng

## IDIOMA

Nug-Soth

## ESTIGMAS REGIONAIS

Cho-kas recebem +2 Pontos de Fôcus adicionais no Caminho Elemental das Trevas e +1 Nos Caminhos Proibidos. -1D de Efeitos de Magias do Caminho Negro, feitas contra o Personagem. Visão Umbrosa, Sangue Frio, Pele Lisa, Senso de Direção, Chifres, Garras e Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todo efeito Místico baseado nos Caminhos Elementais da Luz feitos contra um Cho-ka, recebem um bônus de +1.

## MÍHRAGIAN

Possui uma das atmosferas menos austeras de ArK-A-Nun. Seu céu parece infinito, quando na Época Escura, podem-se avistar estrelas de todo tipos, cores e tamanhos. Muitas metrópoles estão construídas acima do solo, no ar, visando escapar das tempestades que castigam o solo. Estas construções se mantem flutuando graças a seus governantes, Mestres dominadores dos Caminhos Elementais do Ar e o acesso a estas, normalmente esta nos picos de montanhas mais altas ou em condições extremas do clima, como furacões e tornados. Seu clima tende a ser fresco, e às vezes chuvoso, embora ocorram grandes tormentas apenas próximos as montanhas. Nuvens amontoam-se em camadas sobre camadas, gerando grandes tempestades e dissipando-se em seguida, o vento pressiona e empura os habitantes, e raros arco-íris perolados cintilam no horizonte.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

As cidades de Mihragian estão interligadas em pequenas confederações aliadas; Em caso de ataque uma fortaleza envia forças a outra que esta sobre ataque. Os Cirrus poderosos dominam as confederações, sociedades e compahias, cada um com domínio nominal sobre as outras fortalezas, até quatro épocas de viagem. Eles por sua vez juram lealdade a um

Cirrocumulus, cuja corte é formada por diversos Cirrustratus e Altostratus. O governo desses Arkanitas é regido pelas leis de Huracan; um código de 5 leis baseado na retaliação; esse por sua vez é seguido fielmente por três classes Cumulus; Arkanitas livres, pobres ou ricos. Stratus; camada intermediária, funcionarios públicos e Escravos; que são prisioneiros de guerras (minoria). Mihragian é temente a Religião dos Ventos, mas esta crença esta subdividida em diversos ramos de estudos teológicos; mas todos circulando ao redor dos Grandes Magos Alados de outrora. As Casas Stratus além de proverem mão de obra escrava, possuem uma dúzia de funcionários responsáveis pelas trocas, vendas e compra de todo tipo de objetos, principalmente nos grandes centros como Avalalk e Dedsysha, além de pequenos postos de troca intinerantes que circulam pela região. Em Mihragian, muitos Arkanitas fazem história no mercado de escravos, artigos legais e principalmente ilegais, vendendo desde poções, até comerciando almas.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### AVALALK

Avalalk é uma fortaleza que se localiza em um arquipelago flutuante de Mihragian. Seu senhor, Aleyin, discípulo do Dragão

Aeeriton, mantem jardins e fontes em sua morada, assim como um local especial para corridas de Gnarr. A cidade se constitue de diversos andares de jardins, pátios e labirintos. É um palácio sem escadarias e os viajantes, incapazes de voar, contratam guias para levá-los através da cidade. Cidadelas menores circundam Avalalk, cada uma submissas às ordens do Califa. Avalalk esta segura por diversas âncoras que impedem que os ventos fortes da região a arrastem sem rumo.

### VAULIRORGUL

Localizado em uma terra desolada e desabitada na extremidade próxima a Trotanak. Vaulirorgul surgiu como um oponente nas **Guerras do Vento e da Rocha**, que teve início durante a Terceira Invasão, deixando a área instável até hoje. Vaulirorgul constitue uma muralha gigantesca, com vários fortes em sua superfície, que separa Trotanak da região dominada pelos Magos Aéreos. É liderada militarmente por uma feiticeira chamada Bamimaut, Dos Ventos Terríveis, que expeculam-se ser discípulo de Aeeriton. Nas muralhas, os ventos ainda sopram os gritos assustadores dos guerreiros que tombaram em outra época. É governada por Amurru.

### O PICO SHABETHAN

O Grande Ninho de Ulkonam, como a cidade localizada sobre o pico

Shabethan é conhecida. Ulkonam é uma gigantesca Besta de Bolgardan, totalmente negra, com chifres longos e sete pares de asas murciélagas. Fora expulsa das Nações Flamejantes por não querer se curvar a criatura conhecida apenas como Feitor, que esta dominando essa raça e forçando-as a se juntarem a ele em um plano misterioso, mas que provavelmente envolvera todo ArK-A-Nun. O Grande Ninho esta erguido de forma espiral ao redor do pico, e o grande salão de Ulkonam localiza-se no cume deste. Seus habitantes são crias da deusa híbrida, nascidas a partir de experiências com criaturas locais dissecadas em seu laboratório.

### MONTE BAR-AL-SHARS

Localiza-se em uma montanha de 20 km de altura, no extremo norte de Mihragian, no centro de um gigantesco abismo sem fundo. Os ventos que assolam estas encostas atingem velocidades altíssimas e nunca cessam sua cólera. No pico desta titânica rocha se encontra uma majestosa construção, portadora de torres ciclópicas, mas, sem apresentar nenhuma entrada visível; este é o

templo da Ordem de Aeeriton. Ao redor do templo postados em cada vértice da construção, estão assustadoras estátuas gigantes, monstros horrendos que podem animar-se para defender o forte de eventuais ameaças.

### A MANSÃO VAUNGOR

Assim como Avalalk, A Mansão Vaungor esta flutuando sobre o solo de Mihragian, mas esta postada sobre um banco de fumaça sufocante, que paira nos locais mais calmos da região, e ocasionalmente é levada pelos ventos. A Mansão Vaungor é habitada pelos Quatro Senhores do Vento, que são quatro grandes místicos membros dos Magos Aéreos, mas seus nomes e sua aparência são desconhecidos. Os

salões dessa estrutura são uma colcha de retalhos com diferentes direções gravitacionais.

### CIDADELA DE DRUAKO

Formada de paredes de ferro, construída sobre ilhas flutuantes, esta Druako a

Cidadela do Saber. Pontes ligam essas ilhas umas as outras,



permitindo a passagem dos moradores. Druako era alvo das reuniões dos milicianos de Pazuzu, durante a Primeira e a Segunda Invasão, recebendo místicos de diversas Ordens de Magia, principalmente a Irmandade Bel-Kalaa, para juntos discutirem a deterioração de ArK-A-Nun. Druako possui vastas bibliotecas e câmaras secretas onde papiros imemoriais estão guardados por uma coalisão de Místicos especialistas no Caminho das Trevas, Água e Ar. Seus habitantes são estudiosos e cientistas do mundo Arkanita que procuram solidão e meditação. Dirigíveis levam Arkanitas para o solo e vice versa, assim como trazem mercadorias, principalmente ferro, mica e itens místicos.

## GEOGRAFIA

Mihragian esta localizada no Planalto de TraN-nak, onde a altitude média é de 2500m a 3000m, e em muitas montanhas, a subida é dificultada pelo aumento da gravidade. A atmosfera é severamente seca, e o índice de queda de neve é extremamente baixo devido às massas de ar seco que chegam à região. Uma brisa constante sempre agita os mantos de viajantes e poderosos tornados castigam o solo. Ilhas flutuantes são comuns na região, devido a características místicas naturais, mas existem aquelas que estão lá pela vontade dos senhores das fortalezas

que nelas estão erguidas. Uma névoa eterna parece pairar sobre a região, obscurecendo a visão dos viajantes, inclusive a visão no escuro, a 1,5m. Criaturas a 1,5m possuem alguma camuflagem, dificultando muito os ataques contra elas. Aves carnívoras aproveitam-se desta situação para emboscar suas vitimas.

## FORÇAS MILITARES

**Bathaus:** Construtos de ferro movidos à Magia. Artefatos bélicos desenvolvidos pelos habitantes de Druako medem 4m de comprimento e são capazes de pisotear seus inimigos ou estirpalos com suas garras. Possuem grande resistência mística.

**Cavaleiros Celestes:** Força de ataque principal dos exércitos de Mihragian. São equipados com lanças farpadas e armaduras leves, montam em pelo Nbokrth Brancos. Treinados em Avalalk.

**Cocheiros das Nuvens:** Carruagens puxadas por Nbokrth Brancos. Sua embarcação consiste em um arqueiro, um condutor, e um lanceiro.

## HABITANTES

Mihragitas possuem a pele fina, transparente e lisa, desprovida de qualquer pelo, por isso sua arte com a forja de armaduras leves porem resistentes é tamanha. Seus dedos são finos, compridos e ressecados e seus ossos são ocos, que permite a

maioria desses Arkanitas desenvolver asas. Possuem garras brancas ou prateadas como um espelho. Seus olhos são brancos, ou azuis acinzentados, e dizem que em alguns, formam-se nuvens em constante movimento. Pazuzu, Marduk e outros Místicos do Ar são venerados como heróis em Mihragian, mas nada comparado à religião das chamas de Bolgardan. Os Arkanitas desta região prestam honrarias a diversos deuses, mas nunca, em hipótese alguma serem favoráveis a qualquer questão que envolva um Místico da Terra ou entidade que seja ligada ao elemento. Dragonetes azulados e Driags velozes e de penas brancas são parte da fauna da região. Aranhas que tecem suas teias dentre as árvores e picos mais altos, e podem planar grandes distancias, são procuradas e caçadas, para que sua cobertura lanosa seja extraída, e utilizada na confecção de lorigas extremamente resistentes; atividade extremamente perigosa. Assim como vegetais felpudos, que são levados pelos ventos e árvores que atingem as nuvens é parte de sua flora.

## IDIOMA

Corásmico

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 Pontos de Magia e Fócus no Caminho Elemental do Ar. Pele lisa, Asas, Pés Especiais (Pés de Agarrar),

Bico, Garras, Chifres, Dentes e Boca, Visão Periférica.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 para os efeitos Místicos baseados no Caminho Elemental da Terra, feitos contra o Personagem. Sofrem o dobro de dano, com ataques de contusão.



## CONNACHT

Connacht, ou Terras Escuras, é uma região quase totalmente subterrânea, construída assim, para fugir das batalhas contra muitos Infernitas que vivem na superfície; os Formorianos. Connacht possui inúmeros veios de metais pesados e valiosos. Riscas de granito, rochas vulcânicas e mármore alternam-se com cristais frágeis, calcário e arenito macios e quebradiços. Veios estreitos de enormes jóias brutas podem ser encontrados na região, o que já levaram cobiçosos a procurarem a região a fim de extraí-las sem muito esforço; fazendo-os vítimas das criaturas que habitam o local.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Uma das poucas regiões de ArK-A-Nun que ainda mantem Infernitas ativos, mesmo que muito enfraquecidos. As terras de Connacht são dominadas (ao menos sua superfície) pelos Formorianos; criaturas vindas dos mares de Infernun. Em seu subterrâneo, Fir Bolgs dominam a região, divididos em vários clãs - sendo os mais conhecidos os Fir Domnann, Laigin e Gaileanga - estando nessas condições, graças à influência dos Infernitas. Os clãs de Fir Bolgs de Connacht mantem uma relação de respeito e paz entre si, baseando-se em um código de conduta sério; tabus contra comportamento que os obrigam a agir de determinada

maneira perante seus pares e em certas ocasiões. Estes códigos dizem que as tribos devem se auxiliar, na medida do possível, principalmente no combate contra os invasores da Terra das Feras. Em Connacht, o valor de uma criatura é elevado ao extremo; um guerreiro sempre lutará acreditando ser um par com um herói de alguma lenda contada, lançando-se ao extremo da coragem pessoal e da excelência com armas; um trabalhador, sempre dará o melhor de si, trabalhando constantemente, se provando como digno de honra e perícia; sem exceção todos os habitantes da região se portam dessa maneira, não importando o quão divinos possam ser. Cultos a Maeva, antiga governanta de Connacht, e a Rainha da Neve Mab, são muito populares, assim como credices em seres de Arcádia e heróis de outrora, que se perderam nos combates em solo Terreno.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### MYRDDAN

Mítica capital Firbolg: uma cadeia de labirintos desconexos que percorre todo o subterrâneo de Connacht, interligando as cidadelas de seus habitantes. Os maiores mantenedores das paredes desses locais são os Fir Bolgs, construindo e reconstruindo esses túneis. Fir Bolgs conhecem a localização de jazidas metálicas, de jóias e fosseis



raríssimos, que sem sua orientação, estão inaccessíveis.

### SCATH LUACHAR

Maior cidadela dos Fir Bolgs. Durante a Primeira e a Segunda invasão, o povo de Maeva, a Rainha deposta dos Fir Bolgs, escavou minas, construiu alicerces e explorou as entranhas de ArK-A-Nun. O resultado foi uma vasta construção com mais de 20 km de largura e 80 km de comprimento, e muitos corredores no lugar de ruas, salões e câmaras no lugar de casas e cômodos, e grutas no lugar de parques. Possui inúmeros suportes com cristais fluorescentes, o que dá a toda Scath Luachar uma luminosidade esverdeada.

### DUIN YSPADD

Antiga capital e morada da Rainha Maeva. Atualmente Duin Yspadd esta nas garras de Aveta, uma Fomhóire -híbrida de Infernitas e Arkanitas- que governa a cidade sob o título de Dama das Águas. Aveta trama trazer mais uma vez a **Grande Onda** sobre Connacht, com o intuito de fazer o oceano cobrir a região e transformá-la em um paraíso para os Formorianos. Aveta vendeu sua alma ao Tenebriano Dagon, ainda em Infernun e dele tornou-se sua serva. Duin Yspadd possui muralhas enegrecidas, e cobertas de ervas escarlates.

### VALE DE GRIEF

Vale de montanhas escuras e inclinadas, localizado nas Montanhas de Moytura de forma ameaçadora contra quem ousa atravessá-lo. É um portal para o Inferno. A Feiticeira Negra, uma figura lendária, de 2,5m de altura, com cabelos ressecados chifres, e pele fétida habita a região em um castelo chamado Plammarh, que esta incrustado em uma parede de rochas.

### FLORESTA DE SLIE EVEHT

Lugar onde as árvores são retorcidas e limosas, entrelaçando-se umas as outras até atingirem alturas incríveis. São cobertas de ervas daninhas que as atacam ferozmente, mas nunca as matando. Sua madeira é tão dura quanto à rocha. Os musgos que pendem dos ramos e a grande quantidade de pilhas de folhas mortas cobrindo o solo deixam claro que poucos se atrevem a penetrar estas terras.

### BENR AIDER

A Cidadela do Antigo tribunal, Benr Aider, esta construída próxima as Montanhas de Lochthuinn, que separam Mihragian. As paredes são adornadas com passagens da história da cidade. No centro da cidade esta uma gigantesca árvore negra e retorcida, nela sentava-se a Rainha das Fadas da Neve Mab, quando seu culto chegou a medir forças até mesmo com a religião do

Conquistador do Mundo Alto. Em tempos atuais, a cidade esta aparentemente abandonada, mas serve de posto avançado para os exércitos de Bergahaazas na luta contra os Infernitas.

## GEOGRAFIA

Apesar de ser extritamente formada por montanhas, e solos pedregosos, Connacht varia em sua consistência, desde solos relativamente macios a veios de metais pesados e valiosos. Pequenas gramíneas arroxeadas estendem-se pelo solo rochoso, além destas, alguns arbustos de coloração escura e consistência arenosa, também podem ser encontrados; únicos vegetais que ainda existem nessas terras. A vida Arkanita realmente é encontrada abaixo do solo, onde um labirinto gigantesco escavado na rocha estende-se por todas as direções onde oficinas, forjas, despensas, salões de exposição, bibliotecas, mausoléus, tumbas reais, nascentes e salas de guarda estão ligados por um número inacreditável de escadas. Os habitantes do subsolo utilizam vários postos de vigia que ascendem do chão, a fim de espionar e manterem-se atualizados sobre os avanços de seus inimigos da superfície.

## FORÇAS MILITARES

**Riastrad:** Guerreiros extremamente selvagens e furiosos dos Fir Bolgs. Atacam sem armaduras, mas

protegidos por runas místicas poderosas que aumentam suas capacidades físicas. Portam escudos de madeira e espadas curtas de ferro. Muitos deles também se renderam aos Fomhóire

**Ochalls Sidhe:** São guerreiros Bergahaazas devotos a Mab, que utilizam rituais e armas mágicas Árcades.

**Laignech:** Os terríveis guerreiros que servem aos Fomhóire. Foram criados de maneira mística, assemelham-se a grandes monstros de cabeça lupina, garras e presas.

## HABITANTES

Os Arkanitas de Connacht possuem a pele mais dura e forte que outros Arkanitas, lembrando muito o granito ou o chão de terra batida, fria e pálida, com veias saltando, como o mármore (podendo ter outras tonalidades, aparentando qualquer outro tipo de rocha). Exalam um odor semelhante a grama. Os pêlos de seus corpos tendem a crescer e a ficarem bem densos e grossos. Possuem olhos vitrificados, parecendo bolinhas de Mármore, ou como os olhos de uma estátua, imóveis e frios. Os fluidos do corpo desses Arkanitas assemelham-se a um tipo de resina amarelada e viscosa, que rapidamente seca e endurece, tornando-se petrificada. Sua aparência é semitransparente, com interior um pouco turvo. Possuem garras e chifres cristalinos, semelhantes a pedras preciosas,

outros possuem chifres pequenos e cobertos de pele.

## IDIOMA

Ogham

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +4 no Caminho Elemental da Terra. Também podem reconhecer tipos de minerais pela visão, olfato e paladar. Dentes e Boca, Chifres, Garras, Tamanho, Defesas Especiais (Espinhos), Pele Resistente.

## MÁCULAS REGIONAIS

Recem +2 Pontos de Dano de todo efeito místico de uma fonte no Caminho Elemental da Água ou do Caminho Negro.



## TROTANAK

Um dos poucos impérios da antiguidade que ainda mantêm características imutáveis desde épocas imemoriais. Trotanak resistiu às tentativas de invasões dos Impérios Rochosos de Horr e outros, graças às manifestações físicas de suas divindades aéreas. Atualmente é governada pelos descendentes daquelas divindades, que mesmo detentores de extremo poder, recorrem muitas vezes a tratados perenes de tréguas para manter relativa paz. Os céus são nublados e cobertos de nuvens mammatus de cor cinzenta em constante movimentação. Ventos de 520 a 830 km/h provocam incríveis danos nas construções dos habitantes de Trotanak, mas estes estão cada vez mais adaptados a estas intempéres e, as usam a favor na guerra contra seus vizinhos hostis. Os trotanakianos vestem-se com finas sedas semitransparentes muito leves que voam com o vento, adornos confeccionados com ceras também são utilizados para demonstrar status. Trotanakianos pobres costumam se trajar com trapos dessas vestimentas.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Mesmo Ur'ehor sendo a Cripta dos Deuses e polo religioso, é em B'uyian que o Conselho dos Quatro Ventos reside. Cada místico que aqui se encontra, é um discípulo direto dos

deuses de outrora, criadores da Religião dos Ventos. Trotanak é formada por duas culturas unidas por ancestrais miragitas em comum. Essa influente nação é um pólo comercial poderoso de mais de 500 mil habitantes, sustentadas por incríveis caravanas aéreas que cruzam o solo árido e as pouquíssimas terras pastorais através dos céus. Comércio é a vida dos trotanakianos e suas cidade-estados vivem através das rotas aéreas traçadas por suas embarcações voadoras. Os reinos vivem em constante tensão entre si a fim de se ganhar o controle por estas rotas de mercado, inúmeros combates já foram travados entre as cidades, além dos combates constantes já realizados contra os perigosos piratas. Suas leis são baseadas em um código de honra que valoriza a família, a hospitalidade, o patronado e a vingança, exercidos através de um rei - considerado descendente de um deus - sua aristocracia e seus soldados. Estatuas de deuses de outrotá encontram-se espalhadas por cada casa trotakiana, assim como a escultura de seu govenador. A Religião dos Ventos de Trotanak difere da miragita justamente por pregar que os Arkanitas vivem para servir seus deuses, tornando-os também fatalistas ao extremo por dizerem estar predestinados a seus destinos. Após a morte, acreditam os trotanakianos, o espírito torna-se

vento, e retorna para junto dos seus, se manifestando esporadicamente. Todo ato que fere as ordens ditas pelo rei ou pelos deuses, é considerado pecado: pecadores atraem Hu'achk (doenças que são personificações de demônios) e por isso são lançadas de grandes alturas para que sejam purificadas pela queda. Essas sentenças são compridas por meio dos A'harri - um grupo de elite de sacerdotes que servem aos interesses dos deuses-

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### RUACH'H

Ruach'h é uma cidade fotaleza que esta suspensa sobre uma magnífica ilha flutuante chamada Arz'goh, no eixo de duas rotas comerciais que levam a Mihragian e Leng. Ruach'h iniciou-se como um porto para que os reis navegantes de Trotanak alojassem suas grandes frotas flutuantes. Com o avançar da Terceira Invasão, Ruach'h declinou lentamente, mas continuou a ser um movimentado porto aéreo.

### B'UYIAN

Pátria de uma casa de príncipes; a mais elevada linhagem dos descendentes dos deuses - depois dos próprios regentes-, é conhecida por sua armada de guerreiros que montam criaturas semelhantes a besouros azul-celestes. Das três grandes cidades de Trotanak, B'uyian foi a que mais levou adiante

o legado dos deuses antigos, simbolizados por três artefatos de poder: **Ygnotho-** O Anel do Controlador dos Céus, **Botarnagg-** O cetro místico utilizado por Aeeriton e **Xna-nazhathu-** A Pedra Azul, capaz de controlar a mente de outros. Localiza-se nas Montanhas de Uab'ggo, encrustada na rocha, onde uma gigantesca escadaria leva ao solo.

### UR'EHOR

Ur'ehor localiza-se do terço oriental de Trotanak, particularmente a região entre as Colinas dos Ventos, o Pântano das Brumas e Hacthacyubot - as Matas das Árvores Gigantes. Ur'ehor é conhecida como A Cripta dos Deuses, e nela estão os túmulos onde estão sepultados os antigos deuses dos ventos regentes de Trotanak. Cada uma é guardada por um sacerdote religioso, e estes regem as leis da cidade.

### CAMPOS DAS SEMENTES DE TORMENTA

O Campo das Sementes de Tormenta estende-se das Montanhas de Uab'ggo até os contrafortes das Montanhas Negras que separam Leng. O campo é um local onde tufões e vendavais surgem sem aviso, destruindo tudo a sua volta. Dizem que as regiões próximas são assoladas por esses fenômenos naturais que nascem nestas terras. Inúmeras rochas gigantes flutuam na região sem destino em imensos arquipélgos flutuantes.

Frequentemente, um granizo afiado se junta a esses vendavais, destruindo e arrasando tudo a sua volta.

### MONTEANHAS DE VAB'GGO

Terra desolada e desabitada. Os ventos que rebatem por estas terras formam estalagmites de rocha no solo, apontando para o céu, que podem atingir 2m de altura, esses mesmos ventos também esculpem rochas deixando-as com uma forma esfericamente perfeita.

### GEOGRAFIA

Lar de mares de morros que recobrem toda a região, com pequenas alturas, fazendo do solo, um lugar irregular e de difícil estruturação para fundações de cidades, também é pobre em minerais, excluindo a possibilidade da realização de algum plantio; Trotanak força os Bergahaazas que aqui vivem a mudarem para as ilhas flutuantes, acima do chão. O clima é fresco, mas tormentas assolam a região contantemente. Dividida em quatro partes - Norte, Sul Leste Oeste - pontos demarcados por faróis que são iluminados como referencia.

### FORÇAS MILITARES

**Corsários:** comandantes de embarcações autorizados a pilhar navios de outras nações. Grandes nomes habitam a cidade portuária de

Ruach'h, como Rsakiacth e Mat'thur.

**Guarda Portuária:** Guarda de elite de Ruach'h. Vestem elmos cônicos e armadura de um mineral muito forte e extremamente leve, chamado Mith'r. Voam em Éolooks brancos armadurados.

**Paladinos de Ur'ehor:** Guerreiros peritos nos caminhos dos ventos combatem utilizando crânios místicos, que são capazes de lançar descargas magicas de energia, um número limitado de vezes, e a capacidade de alçarem voo através de misticismo. Dizem que seus líderes possuem rituais capazes de absorver a alma de seus inimigos.

### HABITANTES

Os Arkanitas de Trotanak possuem dentes curvos e pontiagudos, mas frágeis enquanto seus lábios se tornam coriáceos e escuros. Possuem pequenos espinhos ósseos nos cotovelos e também, podem possuir pequenos chifres que brotam das têmporas de cor escura. Os pelos de seus corpos são alvos e seus ossos são flexíveis, permitindo a estes Arkanitas realizarem movimentos que outros teriam dificuldades. Seus olhos são de um azul extremamente forte, que ocupa todo o orbe ocular. Suas peles são tão translúcidas que é possível ver os intestinos e sistema circulatórios trabalhando. Saúrios alvos com 4 pares de asas caudas farpadas, e plantas cujas raízes estão afixadas ao solo, mas sua haste deixam-se levar pelo vento são

alguns itens de destaque da fauna e flora de Trotanak.

## IDIOMA

Aloon

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+2 Pontos em Fócus e Pontos de Magia, no Caminho Elemental do Ar. Todos os "1" são tratados como "2" em suas jogadas, baseando-se nesse Caminho de Magia. Asas, Garras, Bico, Cauda, Defesas Especiais (Espinhos), Ultraflexibilidade das Juntas.

## MÁCULAS REGIONAIS

Sofrem o dobro do dano contra ataques de contusão, todos os ataques relacionados ao Caminho Elemental da Terra, recebem um bônus de +2 contra trotanakianos.



## HORR

Em Horr existem colossais barreiras de mármore erguidas pelos Magos da Ordem Mármore para impedir o avanço da **Grande Onda** que devastou a região eras atrás. Essas muralhas de mármore transformaram-se em rochedos e cânions fraturados, porém que formavam belas figuras em seus contornos, após o potente desgaste causado pelas ondas titânicas que se chocaram violentamente tantas e tantas vezes contra elas, intercalando o ambiente desértico com grandes formações rochasas. As dunas, antes arenosas, passaram para uma constituição menos fina, dando lugar a um solo mais grosseiro e pedregoso. As erosões também propiciaram a abertura de imensos vales e abismos entre os rochedos, onde as águas do mar depositaram-se e assumiram a forma de grandes lagos e rios.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Quando houve a grande invasão das águas sobre o território fissurado do centro do continente, muitas terras pareciam condenadas a um trágico fim causado pela destruição promovida pelas ondas revoltas do oceano. A antiga capital, Helakell, onde a própria Ordem do Mármore originou-se, há incontáveis eras atrás, teve um dos destinos mais trágicos da história de ArK-A-Nun. Mais de dois milhões de almas

residiam no coração do grande Vale do Diamante, onde as torres avançam como garras que tentam capturar o sol em sua palma. Quando os tremores iniciaram e as pontes que sustentavam Helakell ao nível do cume das montanhas partiram-se, a cidade desabou até chocar-se com as escarpas do vale. Aqueles que conseguiram sair a tempo do interior das ruínas ou fugir dos escombros que insistentemente continuavam a cair sobre as ruas inclinadas de Helakell foram mortos quando as gigantescas ondas que surgiram no horizonte atingiram o vale e o transformaram em um lago titânico. A força das águas era invencível e poucos foram os habitantes de Helakell que estavam presentes no **Dia da Grande Maré** que sobreviveram para contar as histórias aterradoras sobre as mortes e catástrofes que presenciaram. Devido ao grande esforço despreendido e liderado pela Ordem Mármore, seus Magos foram deificados em Horr. Um hábito comum de todos os grupos pertencentes à Horr é a inexistência de uma figura de um "rei" de todo o território. À exceção de algumas tribos de beduínos do sul, a organização de cada grupo nômade geralmente abrange a figura de um líder para tratar dos assuntos referentes à diplomacia, moralização e aconselhamento dos seus acólitos, mas ela não tem uma identidade como membro da realeza. Acima de



tudo, está a Ordem do Mármore. Todos os Arkanitas de Horr, desde os tribais paleolíticos até os beduínos errantes, respeitam seus membros, principalmente os mais antigos. Estes chegam a ser reverenciados como deuses e heróis entre muitas comunidades. Não existe desejo mais querido por um nativo que ser escolhido para tornar-se um aprendiz da Ordem. A importância da Ordem é tamanha que muitos outros reinos rapidamente reconheceram-na como patrona de Horr. A expansão dos domínios da Ordem alastrou-se, então, para os vizinhos, Throk e Zin. Os throkistas, entretanto, logo contiveram as tentativas de conquistas de Horr e algumas batalhas marcaram perdas bastante significativas para os seguidores da Ordem do Mármore.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### O VALE HAMEDAN

É consituído de um declive entre as montanhas e recoberto por fragmentos de rochas marmorizadas, além de possuir inúmeros seixos angulares bizarros. Antes das **Invasões Diaspóricas**, quando ArK-A-Nun era novo, os ArK-A-Nos escavaram e exploraram minas no vale, construindo abaixo de três vertentes das Montanhas Horaryt que forma Hamedan: Marzhu Biraht (A Garra Dourada), Milanolly Lanai (O Pico Azul) e Wazza Sharan (Cabeça do Dragão), o resultado foi

uma cadeia labirintica que estende-se por 40km de largura e mais de 70km de comprimento.

### RIO WADI

Corre em um percurso considerável do território de Horr. Sua nascente desemboca no mar, mas o fluxo da água permite que ele cruze uma extensa faixa próxima aos montes serranos no noroeste. Sua composição lamacenta flui entre uma gigantesca fissura entre o aglomerado de maciços de mármore branco, chamado Desfiladeiro Wadi.

### DESFILADEIRO WADI

Também conhecido como Abismo do Cadáver. Nas escarpas do desfiladeiro são formadas camadas de argila calcificada, causada pelo depósito de sedimentos do Rio Wadi (ossadas de cadáveres, barro e alguns outros compostos orgânicos). Os nativos usam essa argila de aspecto semitransparente para fabricar utensílios domésticos, objetos decorativos e até algumas armas rudimentares.

### GADAI

Gadai é morada de Arkanitas ferozes. Muitos dizem que as condições em que vivem, no centro de Khuzth, O Deserto de Cascalho levam esses seres a agirem desta forma. Possuem exércitos de guerreiros armados com cimitarras e possantes Ashaas - grandes criaturas com uma carapaça óssea e um casco

de placas- para auxiliá-los nos combates. É uma imensa tribo tosca, com casas cubiculares construídas com blocos de mármore polido.



### AZRAK JADAA

Azrak Jadaa está incrustada em um planalto contorcido de nódulos isolados de fragmentos rochosos e metálicos, cujo restante do território é formado por sedimentos de granulação grosseira de cascalho de mármore, muito rígido e em alguns locais, é praticamente impossível cavar ou perfurar o solo. Pode-se dizer que Azrak Jadaa é a única cidade erguida sobre o solo de Horr. Os Arkanitas de Azrak possuem hábitos comuns de todos os grupos nômades horraritys, por outro lado, incluem um sistema de comunicação rupestre, através de pinturas em pedras, tatuagens, no rosto e nas

mãos; seu código de conduta inclui punições horrendas, tais como pendurar pedras de enxofre em brasa no corpo dos punidos. Quando o fogo é abrandado, a pedra é posicionada no tórax dos infiéis, para que as chamas saltem sobre suas faces.

### VADAH SHEMA

Vadah Shema é o nome de um gigantesco complexo de cadeias labirínticas existentes nas Montanhas Atyiga, que separam Horr de Trotanak. Iniciou-se com grupos que abandonaram sua vida nômade e encontraram conforto nesse local. Esses grupos construíram um magnífico complexo edificado sob o solo, sendo dividido em regiões devido ao tamanho que atingira. Como em toda a região de Horr acima de tudo, está a Ordem do Mármore. Todos os horraytis respeitam seus membros, principalmente os mais antigos. Estes chegam a ser reverenciados como deuses e heróis entre muitas comunidades. No centro deste vasto complexo, existe o Templo de Zakhma, um dos antigos mestres da Ordem Mármore, e nele são ditos todos os preceitos a serem seguidos por cada governante de uma parte de Vadah Shema; seguidos à risca sem ponderações.

### O DESERTO DE CASCALHO

Paisagens colossais de blocos pedregosos emergem do solo

desértico e alinham-se para formar fenomenais paredes do tamanho de montanhas, algo erigido pela Ordem Mármore para conter a **Grande Maré**. Dunas possuem uma constituição menos fina, algo mais pedregoso. O Grande Deserto ocupa mais de 40% do território de Horr, estendendo-se das Montanhas Atyiga até Zirak´ruh, em Trotanak.

### TRIBOS BEDUÍNAS

A Maioria dos horraytis vive do nomadismo. Tribos que se aglomeram em uma determinada região, até que seus recursos se acabam, partindo então para outra área em que sua demanda de recursos seja suprida. Muitas dessas tribos são selvagens, outras de comportamento mais brando, mas todas sem exceção idolatram a Ordem Mármore como deuses vivos.

### GEOGRAFIA

Esta paisagem desértica é um cenário composto ainda por uma fauna e flora diferente. Embora a escassez de líquidos seja vigente, grande parte das criaturas encontradas em Horr está adaptada à vida nômade e seca. Algumas espécies, inclusive, nem mesmo precisam beber para sobreviverem, ou possuem organismos capazes de reter reservas de líquido por longos períodos. O terreno acidentado também dificulta bastante à criação de faixas extensas de plantações. Em geral, apenas pequenas lavouras.

Em Horr, é comum encontrarmos em grande quantidade de madeira fossilizada no ambiente onde deveriam existir vegetais. As cores são poucos vistosas, cinzentas ou pardas, ainda que ocasionalmente possam ser vermelhas, róseas, pardas claras ou amarelas

### FORÇAS MILITARES

**Milícias de Zakhma:** Guardas treinados para detectar e reconhecer Magos, principalmente Aquos. Sempre andam em grupos portando itens capazes de anular feitiços e imobilizar alvos.

**Beduínos:** Guerreiros nômades que vivem vagando através de Horr com suas tribos e são versados no tocante ao combate com lanças, cimitarras e escudos pequenos. Embora nômades, nunca negariam um chamado para a guerra vindo da Ordem Mármore.

**Cavaleiros Coldones:** Guerreiros armados com uma lança, uma cimitarra e fundas. Montam coldones que são lagartos bípedes, corredores velozes das estepes de Horr. Surgiram como uma tribo nômade que fora assimilada por Vadah Shema.

### HABITANTES

Os horraytis possuem pele de tom cinza escura, sem asas e cauda com múltiplos espinhos. Suas mãos têm seis dedos e seus antebraços costumam ser recobertos por

espinhos duros e chatos extremamente fortes e de cores que variam em diversas tonalidades de marrom. Possuem espinhos nas costas e na nuca também, assim como seus chifres são enormes. A pele tornou-se um couro rijo, os nervos e veias em seus corpos parecem mais fortes e lembram veios e falhas em uma escultura. Seus fluidos corporais são semitransparentes e secam ou coagulam rapidamente. Seus olhos são vítreos e sem vida.

## IDIOMA

Pârsig

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+2 Pontos em Fôcus e Pontos de Magia, no Caminho Elemental da Terra. Todos os "1" são tratados como "2" em suas jogadas, baseando-se nesse Caminho de Magia. Garras, Dentes e Boca, Chifres, Membros Extras, Resistência a Dor, Cauda, Defesas Especiais (Espinhos).

## MÁCULAS REGIONAIS

Sofrem +2 de dano contra ataques relacionados ao Caminho Elemental do Ar.



## THROK

Throk, das trevas eternas, é a região oculta pelas sombras que odeia a luz; uma região escura, que mais tangencia o plano de Spiritum. A temperatarua é fria e as distancias caminhadas sobre o solo nem sempre são reais, alogam-se ou encurtam-se aleatoriamente ou conforme a vontade dos senhores de determinadas áreas. A magia dos Caminhos das Trevas faz com que toda Throk seja vista em branco e preto (como em um dia sem lua terreno) tornando o próprio ambiente desbotado. O céu, mesmo durante a Época Segura, é uma grande abóboda negra sem sol, nem um tipo de meio de orientação não místico é confiável, já que toda a região parece estar desfocada, e muitas formações ilusórias no relevo podem desaparecer ou surgir como que por simples mágica. Os rios são compostos de um líquido azul escuro, de mesma textura que a água normal, mas de gosto amargo e uma constante névoa negra paira na região.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Throk é a mais insensível e intolerante região de ArK-A-Nun; O apreço dos throkistas pela vida é praticamente nulo; para eles matar o próximo é como tirar uma folha de seu caminho. A região é dominada pela tirania de uma comunidade utópica que dilacerou seu caminho

até o poder, destruindo e devorando todos os que se opusessem as suas vontades. O Grande Eterno, um Lich muito antigo governa soberano, de seu castelo XDull'Iorgath - Portal do Abismo, através de seus exércitos de mortos vivos pestilentos que estão sempre prontos a devorar os rebeldes e, se reerguerem após serem vencidos. Seus Monitores da Ordem são generais morto vivos que se deslocam por toda Throk a fim de manter os cultos ao Grande Eterno sempre vívidos e também quaisquer Arkanita que esteja pensando em rebelar-se calado. Esse culto negro diz que não existe pós-vida, a crença no Grande Eterno, diz que o "Inferno e Paraíso" são ArK-A-Nun e ele conquistou uma parte através da espada. O Grande Eterno também é chamado de O Carcereiro, já que muitos seres de luz e criaturas de outros mundos estão trancados nestas regiões, geralmente em torres de metal corroído com portões trancados. Os devotos do Culto das Sombras vão até esses locais, e os guardas que ali estão, permitem que esses Arkanitas drenem pequenas quantidades das energias desses seres, se assim o fizerem por merecer. Cada governante de Throk é um guerreiro frio e insensível, que alcançou seu lugar através da guerra e da destruição, em nome do Grande Eterno, e lá estão apenas porque ele assim o deseja. Os throkistas possuem tendências caóticas e homicidas; os únicos cidadãos

respeitados são os guerreiros ou aqueles que pregam a violência: se desejam alimento, roubam dos mais fracos, se desejam prazeres, o tomam a força, suas leis dizem que assim tudo deve transcorrer. As próprias comunidades são regidas desta maneira; sempre no domínio do mais forte, os mais fracos são condenados à escravidão, ou coisas muito piores. Muitos consideram O Grande Eterno um deus ou um demônio poderosíssimo vindo de Infernum ou do Inferno, outros que ele nada mais é que o receptáculo de uma ínfima parte da essência de um Tenebriano; dizem que apenas seus Monitores da Ordem são capazes de ouvi-lo, já que quando uma única frase brota de seus lábios cadavéricos, toda vida ao seu redor, morre.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### BESTRETH

Uma cidade construída no interior de uma esfera metálica oca, com 1,5km de diâmetro. Vagando pelas torres e praças, pode-se facilmente encontrar espíritos que habitam a cidade juntamente com seus moradores. Muitas dessas almas são de habitantes falecidos, que não deixaram o plano, permanecendo em ArK-A-Nun por diversos motivos. A abóbada metálica que envolve a metrópole é desenhada com inúmeros símbolos rúnicos, que a protegem das Tempestades de Ruína Negativa que surgem

repentinamente, drenando a vida daqueles que forem pegos por ela. Bestreh localiza-se entre as Montanhas Sem Nome, que exalam constantemente fumaça negra, separando Throk de Zin.

### VALES ESCUROS

Em Throk existem trechos ainda mais escuros que as próprias sombras. Localizado próxima à divisa com Horr. Toda vida que adentra a região sofre rapidamente um processo de degeneração, até que os vales o transformem em cinzas. Esta área é facilmente identificada por viajantes, sendo seu solo estéril, desolado e seu clima muito mais gélido. Demônios das Sombras e outras criaturas podem ser encontrados em Vales Escuros.



## A PRISÃO DE SATRAKAH

Uma gigantesca torre feita de madeira, com uma aparência sôfrega; mostrando-se na eterna iminência de que ira ruir. Seus prisioneiros, expremem-se nas diversas fendas que a construção possui, formando eles mesmos uma parede viva e pulsante. A prisão fora erguida no término da Primeira Invasão, pelos lordes Infernitas, mas hoje, serve como claustro para Arkanitas de diversas partes do planeta; considerada a pior dentre todas as outras.

## O CORAÇÃO DA NOITE

Em Throk habitam 3 dos mais poderosos Vampiros Rakshasas, que migraram para ArK-A-Nun e aqui permanecem desde o combate do Arkanita Raktabija contra a deusa Kali. Akankasha, Parmgur e Sanman foram às primeiras gotas de sangue a escaparem para o plano Arkanita. Ao retomarem para a Terra, em 600 AC, Kali já havia sido expulsa de Paradísia após ter sido inteiramente consumida pela doença de Vampyr, e estava presa em algum ponto entre a Terra e Spiritum. Tomando Kali como guia, os descendentes de Raktabija prosseguiram com seus rituais. Eles tomaram a cidade de Lanka e a apagaram da mente dos mortais. Desta cidade, expandiram seu culto pela Terra e depois pelo mundo, junto com as especiarias. Parmgur, com cabeça de babuíno habita o leste das terras throkis em

algum lugar do subsolo, próximo ao Deserto de Gelo. Promove verdadeiros festins com o sangue de Arkanitas (muitos são enforcados através do Goorkhat - ou o Nó Sagrado da Deusa Kali, a qual o Vampiro venera - e presos no teto dos salões do subsolo onde habita), vampirizando alguns para que lhe sirvam como servos, é terrivelmente cruel e sádico. Sanman, com cabeça de tigre habita oeste de Throk, em um castelo nos moldes hindus da Terra, é extremamente culto e no interior de seu palácio possui inúmeras obras de arte e muitos tomos antigos. Akankasha, a Rakshasi (feminino de Rakshasa) com cabeça de tigre é a mais poderosa dentre os três, nunca deixando ArK-A-Nun, se auto-intitula a mais pura filha das sombras, adotando o reino arK-A-No como seu lar. Habita uma torre erguida no extremo norte de Throk, cujo caminho até ela tem início com um assustador portão feito de ossos. Juntos reúnem-se em uma cabala no Castelo do Coração da Noite, realizando rituais místicos e mantendo-se em constante contato com Lanka, e seu governante Ravana.

## MASHTRATH, O REINO DA ARANHA RAINHA

Localizada próximo ao Abismo de Morcane, no fim da Estrada de Maerymidra. As trevas de Throk permitiram que inúmeros horrores se refugiassem após as diversas

entidades que invadiram ArK-A-Nun o deixassem; Silitha, a Rainha Aranha é a mais terrível delas. Silitha pertence à corte de Atlach-Nacha, A Fera Aranha, primeira discípula do Mago Tenebriano Vampyr, e seu reino de teias é local de peregrinação para muitos da raça dos Anansis. Mashtrath é uma gigantesca área, coberta por teias, que se estende por 200 km, rodeando um gigantesco monte chamado Voormithadreth e nele dizem localizar-se o ninho da aranha Infernita.

#### DESERTO DE GELO

Área lúgubre de Throk, coberta de gelo negro e escuro como carvão. Verdadeiras montanhas de gelo ascendem do subsolo como lâminas afiadas. Nevascas constantes assolam a região e temperaturas de -134° são constantemente relatadas. Estende-se desde Mashtrath até a encruzilhada de Mughol, próximo as Terras Ermas.

#### MONTANHAS EIGLOPHIKAH

É uma série terrível de picos de ébano, translúcidos como paredes vítreas, perfurados por túneis escondidos.

As montanhas Eiglophikah estendem-se separando Throk da região de IdA-E-An..

#### GEOGRAFIA

Throk é formado basicamente de planícies desoladas, terrenos secos duros e tediosos. A pouca vegetação existente é uma paródia cruel e doentia das demais de ArK-A-Nun, muitas são formadas por vegetais retorcidos, que secretam constantemente uma seiva mal cheirosa e viscosa, outras são feitas de rocha sólida que quando tocada se destroem; existem aqueles que além de não serem o que parecem, podem tentar atacar. Suas

montanhas possuem bordas cortantes e afiadas; e muitas são completamente ocas, esfacelando-se sob o peso de qualquer criatura. Seus rios são estáticos, quase como espelhos azulados que nunca se movimentam.

Throkistas sobrevivem do cultivo de fungos em algumas cavernas e do consumo de alguns minerais

encontrados na região.





## FORÇAS MILITARES

**Aberrações:** Criaturas que desafiam a habilidade da mente de compreendê-las. Terrores rastejantes, horrores noturnos, abominações excessivamente grotescas para serem contempladas. Essas criaturas são criadas em locais escondidos nos calabouços de XDull'Iorgath -Portal do Abismo.

**Cavaleiros Negros:** são chamados assim, mas não passam de um exército de guerreiros caídos esqueléticos, assumindo uma coloração vermelha, que foram trazidos de volta a vida pelo poder do Grande Eterno e compõem seu exército pessoal. Todos utilizam máscaras inexpressivas em seus rostos.

## HABITANTES

Os throkistas possuem a pele muito lisa e branca, com veias arroxeadas, semelhantes às de um cadáver destacando-se por todo o seu corpo. Seus dentes são pequenos e serrilhados e suas garras assumem uma coloração negra, e crescem até 3 cm de comprimento; os que possuem chifres, estes também serão pretos como carvão. Seus olhos são completamente negros e grandes, como se a íris tivesse se mesclando com o restante; muitos possuem pupilas verticais douradas, outros, nem ao menos globo ocular possuem. Os cabelos desses Arkanitas são negros e muito lisos,

assumindo uma característica gélida ao toque. Throkistas são incapazes de exalar qualquer tipo de odor, e seus reflexos tornam-se distorcidos quando refletidos. Alguns Répteis escavam o solo em busca de ossos e carniça, outros vivem próximos a charcos, capturam Arkanitas desavisados e os afogam para só então devorar-lhes a carne. Vegetais carnívoros e venenosos podem também ser encontrados em Throk.

## IDIOMA

Chusha

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+2 Pontos em Fôcus e Pontos de Magia, no Caminho Elemental das Trevas. Todos os "1" são tratados como "2" em suas jogadas, baseando-se nesse Caminho de Magia. Garras, Inspirar Terror, Chifres, Camuflagem Noturna, Visão Umbrosa, Caçador Noturno.

## MÁCULAS REGIONAIS

Sofrem +3 de dano contra ataques relacionados ao Caminho Elemental da Luz, ataques perfurantes recebem um bônus de +2 contra esses Arkanitas.

## Zin

As terras de Zin são as que mais tangenciam o plano do Sonhar em ArK-A-Nun. Na realidade, Zin também existe dentro destas regiões. Sábios de outros mundos já adentraram as terras Arkanitas, por meio de rituais oníricos, e muitas escritas antigas terrenas dizem que, para entrar em Zin deve-se apenas desejar isso quando se encontrar à beira do sono. Zin guarda grandes segredos do antigo mundo de ArK-A-Nun e através de seus labirintos, cheios de terrores, maravilhas podem ser encontradas em suas catacumbas arruinadas; lindas fontes empoeiradas e em ruínas, muitos livros antigos e esquecidos deixados para trás, apodrecendo no mofo e portais para lugares por demais terríveis ou por demais impressionantes para serem contemplados.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Zin era uma típica sociedade feudal; Arkanitas de classes superiores agiam em nome de um rei; esses Nóbres eram individualistas e racistas, não acostumados à subserviência. O golpe rebelde foi rápido e silencioso. A escalada das classes mais baixas deu-se através do governo de reis fracos, culminando em uma guerra civil: Hoje Zin é dominada pela anarquia. Cada cidade de Zin possui um tipo distinto de governo próprio, e esses

são extremamente instáveis e seus governadores são substituídos constantemente por golpes e revoltas. Antigas escrituras dizem que antes dos deuses de outrora desaparecerem um horrendo dilúvio de sangue abateu-se sobre a região, afogando grande parte dos habitantes. Incríveis ruínas de reinos destruídos ainda existem em maior concentração que em qualquer outra área de ArK-A-Nun; muitos templos de divindades esquecidas emergem parcialmente do solo, restos de cidades lembram aos habitantes de Zin uma arquitetura a muito deixada para trás ou vindas de outros mundos e algumas figuras enigmáticas, lembram armas de destruição, e avisam que grandes batalhas foram travadas. Vários cultos predominam em Zin, mas o respeito perante os deuses negros de outrora é unânime, este respeito irracional faz com que os zitas se lembrem daquela época anti-diluviana; onde o Símbolo dos Deuses Mais Antigos, o grande símbolo guardião que mantém fechadas as Catacumbas de Zin regia estas terras negras; fazendo-os tomar posturas respeitadas a mera visão do emblema.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### KOTH

A Cidade de Koth é uma paisagem urbana colossal terrível, torres ciclópicas rasgam os céus rubros de

Zin. Dizem que seus habitantes foram banidos para o submundo por uma aliança dos deuses antigos, mas com o desaparecimento destes, retornaram a superfície. Seu marco mais proeminente é a Torre de Erain, que contém uma escada lendária que leva a antiga morada dos deuses; um semiplano misterioso e repleto de segredos.

### NECRÓPOLE DE KEPHOAUDE

Próximo à divisa entre Zin e as Terras Ermas, esta a Necrópole de Kephoaude, onde os mortos são enterrados e cultuados por seus habitantes, costume herdado de outrora e tão respeitado quando o Símbolo dos Deuses. As sepulturas daqui encerradas são marcadas por monólitos de pedra enorme. Carniceiros muitas vezes aproximam-se para devorar os Arkanitas aqui enterrados e travam combates contra os zeladores dos mortos.

### PENHASCO DOS OSSOS

O Penhasco dos Ossos é uma fenda áspera nos Picos das Sombras. Aqui estão espalhadas muitas ossadas, restos das festas sepulcrais dos nomades que aqui vivem. O penhasco se inicia ao Norte, nas encostas de Arzdu - último local de terra antes do Mar de Moleden - e termina no Fossos de Ram-Foroht, passando pelo Caminhos dos Feiticeiros, que leva até os Ermos.

### VALE DE NU'AK

O Vale de Nu'aK é um poço sem fundo incrustado nas Montanhas de L'Batur. É ladeado pelos Picos das Sombras e é em grande parte sem luz. O vale é preenchido com um grande número de montanhas, local que muitos Arkanitas consideram por demais maldito, pois se liga com terras obscuras do sonhar. Vermes carnívoros escavam todo o vale alimentando-se de qualquer criatura viva na região que consigam capturar, assim como muitos outros seres que assombram os contos de ArK-A-Nun existem aqui.

### CATACUMBAS DE ZIN

Cercadas por um campo de flores que brilham com uma luminescência tumular, as Catacumbas de Zin são um enorme conjunto de cavernas localizadas no submundo da região. Estão lacradas desde tempos imemoriais; com o fim da **Segunda Fase das Invasões Diaspóricas**, as forças invasoras deixaram as catacumbas, mas tão grande é o horror do local que o exército zita se recusa a entrar lá. Dizem que apenas um artefato pode abri-las, mas o que é guardada em seu interior até épocas atuais permanece desconhecido.

### CIDADE DE KAYMOG

Cidade erguida em meio à ruínas do mundo antigo, criada logo após os Infernitas saírem do plano. Kaymog

possui um grande abismo próximo extremamente movimentado, onde Arkanitas vão realizar rituais de lamentação; em seu subsolo, várias escadarias levam os habitantes ao Grande Fosso, onde seu Deus de Doze Olhos os aguarda. A criatura insetoide, de origem desconhecida é capaz de comunicar-se em um idioma antigo, e reclama por mais vítimas a cada passar de época.



### MELE-EYORA

Uma imensa esterpe petrificada que se estende desde o Vale de Nu'aK até o Penhasco dos Ossos que separa Throk de Zin, milhares de Arkanitas vivem aqui como se em um enorme aglomerado de criaturas; neste local realizam escambos, rituais, e tudo

mais o que se pode imaginar, ao final de suas atividades, todos se aglomeram para descansar no próprio local.

### XCAT MDORŊ

Gigantesco conglomerado subterrâneo. Considerada a "capital" Sernezs - chamada por eles de Gothothub - permaneceu isolada dos demais assentamentos Sernezs durante milhares de épocas. Somente nas últimas épocas, Xcat emergiu para interagir com o resto do mundo. Governada pelo Sernezs gigante Sbagorstumk, as tocas e cavernas de Xcat ainda continuam um mistério para os demais Arkanitas.

### GEOGRAFIA

Zin possui o solo fraco e lixiviado pela magia; exaurido e estéril. A terra vermelha suporta pouca vida e apenas alguns cogumelos gigantes, e em alguns lugares mais selvagens outros fungos expandem-se rapidamente. Pouquíssimos vegetais crescem com a aparência de secos, embora estejam vivos, outros adquiriram uma maneira de locomover-se através dos ventos que cortam esta terra. Olhar o horizonte de Zin e perder-se em uma estepe escarlate e sem montanhas, a visão não consegue atingir muito mais que alguns quilômetros já que névoas ofuscam muito a mesma. O clima é quente e abafado, e a poeira que circula no ar pode causar danos aos olhos dos não nativos.

## FORÇAS MILITARES

**Brigadeiros de Kaymog:** fazem parte de uma espécie de guerreiros de elite da cidade, montam criaturas quadrúpedes lupinas, com presas enormes, como armas, utilizam espadas, tacapes e a foryisia - uma espécie de foice-

**Exploradores de longa:** É um grupo de elite de Arkanitas cujo treinamento vem dos tempos antigos; estes representam o ápice do poder da observação, orientação e camuflagem. Eram utilizados como espiões e batedores em épocas passadas, mas atualmente tornaram-se a elite dos guerreiros de Koth. Utilizam espadas ritualísticas chamadas Pho'ubo.

**Nômades:** Muitas tribos nômades, adeptas do canibalismo e da necrofagia habitam estas terras, principalmente próximas ao Vale de Nu'aK.

## HABITANTES

Zitas são seres de pele enrugada, coriácea e reptilíscas com uma tonalidade que vai do verde musgo ao marrom escuro. O sangue é negro, e suas unhas são tão fortes como garras. Seus olhos possuem pupilas normalmente, mas estas são vermelhas ou amarelas. Suas pelagens são falhas, e crescem de maneira desordenada onde quer que apareçam. Não possuem longos chifres, apenas alguns pequenos que

se postam no alto de suas cabeças e laterais ou sobre os olhos.

## IDIOMA

Nazgta, vários outros dialetos resultado da corrupção do idioma.

## ESTIGMAS REGIONAIS:

Todos os "1" são considerados "2" quando se trata de jogadas de efeitos místicos relacionadas a Rituais de entrada para os planos do Sonhar. Garras, Pele Resistente, Membros extras, Imunidade a Venenos, Peçonha, Sangue Ácido.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 Ponto de Dano em ataques baseados no Caminho Elemental da Luz.



II  
1017

1017

Deus in terra pax

Deus in terra pax

## BALAH GHED

É a região dos Arkanitas chamados Mairus, uma terra repleta de montanhas e florestas, seu clima tende a ser relativamente frio, com nevascas durante a Época Escura. Lar de Suggar, o Deus Serpente flamejante de Infernun e Mari, Mística dos ventos. Balah Ghed encontra-se largamente despovoada, com amplas extensões de terras selvagens entre as cidades e áreas colonizadas. Muitas montanhas rasgam os céus, e colinas estendem-se de modo a cobrir imensas distancias, onde uma tundra sazonal aparece durante a Época Segura. Tempestades, chamadas Tronagarru se formam nos mares e varrem essas colinas.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Há diferenças sociais interessantes entre os Mairus e seus vizinhos. O povo Mairus tem uma rara ligação sentimental com seus lares. Um lar de alguém é a sua família em Balah Ghed. Mesmo se alguém não estiver mais vivo e não tiver por gerações uma família mairusa, ele ainda será conhecido pela casa onde viveu. É comum um Arkanita de Balah Ghed receber adjetivos em seus nomes que significam muitas vezes "topo da colina", "do rio", todos relacionados com o local de seu lar ancestral. Essa é uma evidência interessante para considerar os mairus como sendo os únicos Arkanitas que sempre

tiveram uma residência fixa e estável. Os mairus possuem uma sociedade matriarcal, atualmente a posição social das Arkanitas tem sempre sido especialmente melhor que nas regiões vizinhas. O Governo de Balah Ghed é regido por um conselho, que une todos as líderes, ou representantes de cada cidade existente e dominante da região são submetidos a pactos de sangue com as senhoras Bruxas da Jentilakus (O Olho Bruxo, como é chamado o conselho das feiticeiras que juntas governam a região, ligadas). A Jentilakus possui um código de conduta, baseado em três preceitos que regem as leis em toda Balah Ghed: os três princípios são: **Egia**, a luz do espírito; **Ekhia**, o Sol, luz do mundo e **Begia**, a luz do corpo; que são entregues aos feiticeiros mais importantes da jentilakus. O Olho Bruxo é responsável pela construção dos círculos de pedra chamados Dolmens, que são utilizados como portais para diversos locais, chefiado por uma grande feiticeira chamada Yaun-Goicoa. A crença dos Mairus esta focada em Mari, Bruxa dos Ventos e em seu consorte Sugaar, o Deus Serpente de Infernun. Diz-se que quando eles se recolhiam nas cavernas dos altos picos sagrados, realizavam lá rituais que produziam tempestades fortíssimas. Mari possui seus próprios seguidores, chamados Sorginakus, que possuem certa ligação com a Ordem de Luvithy e Brujas, e Sugaar os seus Iratxoakus,

que se dizem Filhos da Serpente Flamejante, mas que estão desaparecidos, já que o Infernita fora posto em animação suspensa por obra de místicos de uma ordem chamada Diableritas; os motivos para tal ato permanecem obscuros. Atualmente o místico Gaueko, esta por trás de tais atos. Antes de Érebus trazer as trevas para Balah Ghed, Sugaar unira, juntamente com uma dúzia de outros místicos, os Arkanitas da região sobre a doutrina **Adur** que é o nome dado á forma ou poder místico e transcendental que une todos os objetos designados como reais, chamado de Crença nos Nomes reais. Segundo a teoria dos Mairus, "tudo o que tem um nome existe realmente". Apenas os mais antigos veneram o poder que os nomes verdadeiros possuem.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### Oñatehri

Um reino-fortaleza fundado no fim da Primeira Invasão por Atarrabi, filha de Mari e Sugaar. Era a pátria de muitos Panes que sobreviveram a combates religiosos contra seus irmãos Se'Irim . Aqui teve inicio a diáspora dos Panes para Arcádia, onde estão atualmente. Oñatehn localiza-se no topo de pequenas montanhas, baixas e arredondadas, erodidas pela passagem do tempo. Terra rica em minério de ferro, dando aos rios que recortam a colina, e a própria colina uma cor acastanhada enferrujada. Suas ruas estão erguidas sobre as águas do

Lago Aldunak. A plataforma ajuda a cidade a se defender do ataque de criaturas da região. Esta cidade fora construída sobre o local exato de uma estrela homônima, e a regente presta honrarias à mesma, em troca de bênçãos para seus súditos. Atarrabi possui como conselheira Ekhi, uma mística muito sábia e benevolente.

### Ostri

Morada de Ilazki, grande matriarca, astrônoma e mística dos Caminhos da Luz. Ostri é uma terra agradável, de clima quente, tudo mantido pela magia de Ilazki e sua corte de feiticeiros e feiticeiras, o solo próximo ao delta do Rio Urtzi é um local cultivável de muitos vegetais que crescem graças as magias de Ilazki, e sua relação mística com Charranu. Ostri esta localizada em um bolsão em Spiritum, muito próximo a ArK-A-Nun, tão próximo que sua imagem pode ser vista de forma translucida do plano, como uma miragem, mas nunca atingida. Erge, o Guerreiro da Foice, habita a cidade e é responsável por resgatar os espíritos dos fiéis a religião euskara terrena, lidera um grupo de Arkanitas chamados de Gorritxiki; sua foice é capaz de ceifar uma vida com um único golpe.



### CAVERNA DE AMUTDAD

Antiga morada conhecida de Sugaar antes de sua prisão. A caverna é um gigantesco conglomerado de outras cavernas menores e labirínticas. Dizem que seus adoradores reúnem-se neste local, desde sua prisão para traçar planos de soltura.

### CAVERNA DE ATARRETAH

Caverna poribida por Sugaar, neste local, localiza-se um portal direto para os reinos infernais, mas que fora trancado pelo deus serpente. Lendas dizem que será através deste local que a Dracena Erensuge (Tiamat), trará seus exércitos do Inferno para marchar contra Balkhor.

### MONTE AMBOTO

O castelo sobre a montanha foi fundado neste pico isolado em um trabalho conjunto de balkhores e Mairus. Esta construção, mesmo sendo óbvia sua localização, é extremamente difícil para ser encontrada por seres que venham caminhando; sua torre mais alta possui o formato de uma meia lua, símbolo dos Soriginakus. Amboto é uma fortaleza natural, reforçada por pesadas paredes imensas. Neste local é onde vive Mari, a maior feiticeira, e única com o título de deusa, a viver em solo Mairus. Mari fora discípula do senhor de Balkhor, Marduk, O Domador de Deuses, e dele aprendeu todos os segredos que as tempestades guardavam, assim

como teve outros mestres feiticeiros de renome, destacando-se Akel, que lhe ensinou muito sobre a bruxaria dos Sabats. Mari possui um faérico de nome Sorguiñ que é utilizado como espião. Em tempos atuais, dizem lendas que sombras costumam cobrir o local esporadicamente.



### FLORESTA DAS TREVAS

A maior das florestas Arkanitas; a Floresta das Trevas domina o coração de Balah Ghed. Para muitos que vivem próximos a seus confins, é o próprio espírito da escuridão reencarnado. Com mais de 900 km de comprimento e 500 km ou mais em sua maior largura, não existem caminhos que a atravessem, ao menos não aqueles visíveis. A

floresta guarda muitos riachos e pequenos rios, trilhas incertas e sinuosas, grutas e ravinas estranhas, clareiras sinistras e o sombrio Pico Txindoki. A Floresta das Trevas é um local de terror e infortúnio. Aqui é uma área de encontro e residência de vários covens de bruxas, em sua maioria Se'irins, adoradoras dos gêmeos Akel e Leonardo. Akel é o grande senhor dessas feiticeiras, já Leonardo é conhecido como o Grande Negro e a Sombra de Akel; Leonardo teve corpo e mente corrompidos pelos poderes da Irmandade de Tenebras, passando a interagir mais com as Fúrias da região, indo para a Terra, coordenar tal Ordem.

### PICO TXINDOKI

Pico que guarda uma Fortaleza onde Mari encontrava-se com Sugaar, para realizarem diversos rituais. Após a prisão de seu consorte, Mari, utilizou o local para trancafiar seu filho Mikelats, que dizem ter personificado toda a malignidade das feras de Infernun que corre em seu sangue. A abertura desta prisão esta associada a uma estrela de nome Mikelats, que quando brilha é sinal de mau agouro para toda Balah Ghed.

### GEOGRAFIA

A região de Balah Ghed é principalmente montanhosa, contornada pelos Montes Escarlates,

que separam Andurun e a imponente Serra Gipuzk, divisa com Balkhor; com o Pico Amboto como máxima altitude. O clima é frio, e a neve cai tão fina como fuligem, em outros pontos existe nevascas e tempestades fortes vindas do mar. O solo é pobre e pedregoso, mas muitos vegetais quebram a rocha para alcançar veios perenes de água, outros se desenvolveram para assimilar a neve que precipita.

### FORÇAS MILITARES

**A Mão Negra:** Muito pouco é conhecido acerca da Mão Negra fora do Olho Bruxo (mesmo dentro da facção, por precaução, é mantido o maior sigilo). A Mão Negra constitui uma poderosa milícia com o Olho Bruxo e serve a facção como um exército privado de assassinos. Se alguém precisar ser eliminado, a Mão Negra é a indicada para executar o serviço. Utilizam as mais diversas armas e armaduras, mas sempre se trajam de negro.  
**Gorritxiki:** guerreiros que se trajam com vestimentas vermelhas e armaduras espinhudas com capuz. São a guarda principal de Ostri. A eles também são atribuídas diversas missões em outros planos de existência.



## IDIOMA

Mairu

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+1 Ponto de Fócus e Ponto e Magia, baseados no Caminho Elemental da Luz. Garras, Ultraflexibilidade das Juntas, Regenerar Membros Perdidos, Arma de Sopro.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 Ponto de Dano em ataques baseados no Caminho Elemental das Trevas e -1 Ponto de IP.

## HABITANTES

Os Mairus possuem pelagens brancas e lisas. Suas orelhas são pontiagudas e finas. Seus membros são delgados e esguios, seus dedos alongados e compridos, e suas unhas e chifres, tornam-se brancos. A pele desses Arkanitas é alva e semitransparente e ressequida, pela ausência de transpiração. Seus olhos são brancos e sem pupilas, e dizem que nenhum Arkanita é capaz de olhar por muito tempo dentro dos olhos de um Mairu. Muitos Espíritos, Demônios do Inferno, criaturas Árcades habitam a região e Firbolgs (aqui chamados de Basajaun).

## BALKHOR

Constituído de diversas cidades autônomas; verdadeiros Estados independentes, a região denominada Balkhor é um turbulento centro de atividades bélicas. Cada cidade é governada por um Patesi - governantes que exercem o papel de sumo-sacerdotes e chefes militares absolutos. Essas cidades são cercadas por muralhas ameaçadoras. O clima árido, quase sufocante, torna os guerreiros mais resistentes, principalmente quando lutam em locais inóspitos. Os Patesi são reverenciados como interlocutores divinos, responsáveis por intermediar e representarem as vontades dos deuses no plano. Berço de Marduk, o Domador de Deuses, também de Ishtar a Sedutora e Shamash, o Brilhante.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Em raras exceções um Patesi é considerado um próprio deus. Geralmente, depois de mortos, cada patesi é sepultado em um santuário do respectivo deus ao qual ele era o oráculo. Todas as cidades possuem templos arcaicos homenageando seu deus patrono. Estes templos possuem forma piramidal e estão cobertos de figuras em alto relevo. São conhecidos em ArK-A-Nun como Zigurates - captam energias e permitem viagens extraplanares em determinadas épocas. Embora cada cidade seja como uma célula

autossuficiente, todas vivem em constante guerra pela supremacia de Balkhor. Cada metrópole atua como um verdadeiro reino independente, tentando conquistar o controle da região. Dessa forma, Balkhor é apenas um aglomerado de tribos em guerra pelo domínio local. Mesmo que, no passado, algumas dessas cidades já tenham conquistado o poder e o estabelecido, durante algum tempo, seu jugo sobre Balkhor de nada adiantou, sendo esse império destruído e o ciclo da ganância retornado a seu princípio. A hegemonia sucessiva na região produz cidades colossais, em estilos rudimentares, porém de proporções tão imensas que apenas uma delas poderia equivaler a um reino independente. Como pôde ser notado, Balkhor é uma região onde diversos grupos batalham por domínio supremo. As cidades são fortalezas gigantescas e cada uma possui suas próprias leis e regras, embora sejam quase sempre voltadas para um sistema de monarquia teocrática e servidão coletiva. Estes e outros centros urbanos de Balkhor são caracterizados por possuírem um complexo sistema hidráulico que armazena a água, retirada do subterrâneo, em lagos artificiais.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### Am-ö-itha

Localizada próxima ao grande Vale Fértil (região central de Balkhor,

onde as plantações nascem com extrema rapidez e facilidade), esta cidade-estado é cercada por planícies áridas e governada pelo príncipe Marduk (um dos poucos Patesi que é tido como deus pelos seus súditos). Após dormir por eras no Palácio de Eridu Abzu, ele viajou ao Inferno e retornou a ArK-A-Nun. Ele é um deus ousado, inteligente e sagaz, que já governou através da Babilônia (na Terra). Durante esse período, Marduk admirou-se pelas qualidades de Hamurábi, um Mago mortal que reinou na Babilônia e lhe mostrou grande devoção. Hamurábi criou um código de leis tão expressivo, que Marduk percebeu que aquilo eram mais do que leis, eram traduções das doutrinas que ele próprio tentava ensinar a seus asseclas. Em recompensa à lealdade e servidão de Hamurábi, Marduk transformou sua imagem em uma divindade menor e lhe confiou um culto em Am-ö-itha. Após a queda do Império Babilônico (os reis posteriores a Hamurábi eram medíocres demais), Marduk ordenou a reconstrução do Zigurate de Babel (ou Torre de Babel, como ficou conhecida na Terra) diante do santuário de Hamurábi. Em seu interior, um pilar de ônix foi talhado com o código de Hamurábi e, mais tarde, passou a adornar a praça central de Am-ö-itha.



### ASSÚRIA

Fortaleza construída e escadava na lendária Montanha de Cobre - um morro a sudeste de Balkhor completamente composto pelo mineral- É fortemente organizada militarmente e defende a crença em Assur, o senhor supremo das batalhas, um dos poucos seres do Mundo Altíssimo a manterem influencia sobre ArK-A-Nun ainda. O atual Patesi da Assúria é Hadaim, o Mago que trouxe a cabeça de

Khaial, antigo inimigo da Assúria e Patesi da cidade de Daleth. Hadaim mantém poder absoluto sobre todos os aspectos do governo - econômico, diplomático, político, militar e religioso. Mesmo não sendo considerado um deus, o monarca vive distanciado dos outros mortais: só o superintendente do palácio tem acesso regular a sua presença. Até mesmo o príncipe herdeiro só tem permissão para uma audiência se os preságios forem considerados favoráveis; aos de fora, vendavam-se-lhes os olhos quando vão à presença do soberano. Os sacerdotes de Assur profetizam o dia em que o deus nascerá em ArK-A-Nun e, sob a coroa da Assúria, iniciará a conquista de Balkhor, definitivamente. As leis de Assúria são cruéis e escravocatas, como de todas as outras cidades de Balkhor: prisioneiros de guerra são torturados até a morte, comerciantes que não pagam suas dívidas são escravizados, traidores são esfolados vivos, etc.

### MONTANHAS DE COBRE

Lendárias cadeias de montanhas localizadas a sudeste de Balkhor, fazendo divisa com o reino de Ehlmor, ligada a ambas pela estrada de Nur-Urak. Frias e intransponíveis, as Montanhas de Cobre são evitadas devido a seus picos de cobre que estilhaçam-se; rochas crestadas e cavernas sinistras. Essas montanhas são completamente constituídas pelo mineral que é extraído e

amalgamado ao ferro para forjar as armas dos exércitos balkhores.

### NÍNIVE

Cidade misteriosa, escondida entre as brumas que cercam os vales do leste. Esta localizada próxima ao rio Sagiga, ao norte das Planícies Vermelhas. Nínive está construída em meio a uma zona mórbida, onde brumas cinzentas recobrem o perímetro de sua proximidade por cerca de trinta ou quarenta quilômetros. Essa neblina nunca cessa, e mesmo os ventos mais fortes apenas parecem fazê-la recuar e depois recair, como uma onda, sobre o mesmo lugar. Os Patesi de Nínive sempre são mulheres, devido aos regulamentos de Ishtar, a deusa que protege a cidade. Em Nínive, existem leis opressoras, que obrigam toda a população a pagar tributos aos templos de Ishtar. Uma vez que o poder das sacerdotizas da deusa é temido por todos: todo o poder está detido nas mãos dos religiosos. Em tempos passados, Ishtar casou-se com Assur, de modo que o culto ao deus da guerra também ganhou influência na cidade. Porém, o matrimônio apenas foi usado por Ishtar para proteger Nínive de ataques promovidos pelas outras cidades (a Assúria protegia Nínive com muitos de seus Magos). O maior foco de Nínive são as ciências e a astronomia. Muitos estudos que originaram teorias matemáticas e descobertas da álgebra foram feitos

nas academias de Nínive. As bibliotecas reúnem um dos maiores acervos de grimórios, a maioria no antigo formato de tijolos de argila, de rituais da antiguidade. Em Niníve existe o comércio de prostitutas, atividade considerada símbolo da fertilidade que Ishtar representa.

### DALETH

Cidade-estado litoânea em decadência. Depois da morte de seu patesi, Khaial, suas construções foram reduzidas às ruínas de tábuas de arenito e seus habitantes fugiram através de navios para o oceano. O deus que resguardava Daleth era Anu, filho de Anshar e Kishar. Porém, Am-ö-itha saqueou todos templos de Daleth e as imagens de Anun foram destruídas. Com a dispersão do povo de Daleth e a conquista de Daleth, Marduk planejava anexar as terras do litoral para Am-ö-itha. Porém, Hadaim, o patesi da Assúria comandou um violento ataque surpresa após a vitória de Marduk, e roubou os espólios de guerra de Am-ö-itha, ficando com as ruínas de Daleth sob seu poder.

### VALE FÉRTIL

Localizado na região central de Balkhor, onde os vegetais se desenvolvem com extrema rapidez e facilidade; lugar extremamente cobiçado por todos os governantes de Balkhor. Dizem lendas que fora

criado por Marduk com um dos olhos de Tiamat.

### TELLAPUTSHI

Localizada ao norte de Am-ö-itha, é construído sobre um oásis fértil de árvores verdes e piscinas de lótus. É uma cidade de pedra, de tamanho pequeno, com cúpulas e torres de guarda. Possui a fama de treinar os melhores arqueiros de toda a região, e fornece-los aos exércitos de seu deus patrono Marduk. Tellaputshi é uma extensão dos domínios de Am-ö-itha, uma província que vive da caça, e do comércio de produtos advindos desta atividade.



### Isin

Isin é uma cidade-estado da periferia de Balkhor, divisa com Khadim, próximo ao Passo de Habbah Sipar. É uma rota de caravanas entre

Nínive e Enanka. O povo de Isin tende a ser versáteis e ambiciosos, embora pareçam um pouco menos agressivos do que a maioria dos balkhores. Eles muitas vezes alienam-se do restante de ArK-A-Nun. Os Arkanitas de Isin são autoconfiantes como povo e como indivíduos, eles também são conhecidos por sua perseverança. O isino, também é um ser criativo e artístico. Sua cerâmica é procurada em todo ArK-A-Nun. Seu Patesi é E-galmah.

### CÉU DE ANSHAR

Localidade mítica, entre Spiritum e ArK-A-Nun, que podia ser alcançado através das nuvens escuras e sangrentas dos céus, pelos escolhidos. Também chamada Dilmun, é um paraíso erguido com ouro mítico Arkanita pelos anunnaki, e banhado com o sangue de sacrifícios aos deuses; com torres belíssimas, estradas de tijolos de terracota e fontes de pedras lápis-lazúli, mas que agora, mantém suas portas seladas por seus moradores.

### GEOGRAFIA

O solo arenoso, de grãos duros e alaranjados, lembra um deserto, onde dunas gigantescas são transportadas pelo vento, embora em muitos locais a vegetação possa ser encontrada com certa facilidade. Existem alguns oásis, por exemplo, onde palmeiras quilométricas erguem-se imponentemente entre

depósitos naturais de cadáveres (esses oásis geralmente formam-se em um campo de batalha abandonado). As palmeiras têm folhas avermelhadas e raízes que brotam do chão para capturarem comida (cadáveres). Essas raízes são parecidas com tentáculos, muito compridos, que se prendem a um corpo (se estiver morto, do contrário eles o esmagarão) e o erguem até as folhas no topo, onde parece haver uma espécie de tubo digestivo camuflado entre as folhas. Quando os cadáveres locais acabam, elas passam longos períodos em jejum, esperando viajantes incautos para devorarem.

### FORÇAS MILITARES

**Guardas do Dragão:** Guerreiros muito hábeis que utilizam espadas curtas e arcos; São guardiões pessoais de Am-ö-itha.

**Arqueiros de Elite:** Arqueiros que utilizam capacetes cônicos e são capazes de acertar um alvo a 700m. Servem tanto as tropas de Tellaputshi, como aos exércitos de Am-ö-itha. Também eram empregados sobre carruagens.

**Assuris:** Guerreiros da elite da Assúria utilizam espadas de ferro, armaduras e elmos fechados com a face de seu deus guardião Assur para aterrorizar seus inimigos.



## HABITANTES

Os Arkanitas que vivem em Balkhor são bastante semelhantes aos desenhos toscos; com chifres circulares, corpo robusto, cauda reptilica, pele avermelhada, barba longa e asas. Muitos possuem formas animais. Alguns possuem pinças e caudas venenosas. Ainda existem alguns com uma metade de aves de rapina ou leoninos. Além de demônios do Inferno, Bergahazzas, Akrabus e Sernezes que são nativos da região, muitas Sucubbi e Death Knights podem ser encontrados em Balkhor, em geral almas de antigos habitantes dos Impérios da Antigüidade da Terra que desejaram voltar a locais semelhantes a seus antigos lares. Algumas cavernas nos montes do norte comentam-se, escondem ricos palácios subterrâneos onde antigos Efreets refugiaram-se para escapar da destruição propagada por Marduk, Hadim e Khaial.

## IDIOMA

Anunnaki

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+1 Ponto de Fôcus e Ponto e Magia, baseados no Caminho Elemental do Ar. Chifres, Asas, Cauda, Peçonha, Pinças.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 Ponto de Dano em ataques baseados no Caminho Elemental da Terra.

## KHADIM

Khadim é uma região que embora esteja localizada no ocidente Arkanita, possui uma cultura totalmente baseada no modo de vida oriental, já que, seus primeiros habitantes, migraram de terras orientais, e mantiveram seus costumes inalterados por eras a fio. Esta região é dividida basicamente em 2 grandes porções de terra, separadas pelo Grande Rio Negro. O relevo khadino é formado de planícies e regiões montanhosas. Magníficas cavernas e cachoeiras podem ser encontradas em suas montanhas. Fortes ventos derrubam árvores de suas muitas florestas, mas nunca sendo capazes de amenizar o clima extremamente quente da região; tssunamis e fortes tremores também podem ser sentidos. Muitas de suas cidades estão incrustadas, juntamente com as florestas, o que faz dos Arkanitas habitantes, perfeitos conhecedores dos mistérios e terrores que as habitam.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Khadim possui uma enorme diversificação cultural e religiosa. É característica da cultura harappeana a astronomia, como eclipses e nascimento heliacal de estrelas por ocasião do solstício (quando se valem desses períodos para entrarem em contato com muitos seres de Paradísia que cultuam). Com sua forma de governo baseada na

sucessão do soberano obedecendo às regras da primogenitura e castas - muito influenciadas pelos Adityas (cujo líder Varuna, fora vencido por seres do Mundo Altíssimo, o que sugere o distanciamento desses Arkanitas de Kumari) - caracterizando 16 cidades-estado ao todo governadas dessa forma. Dytas, nativos de Dyius, são regidos por pequenas dinastias mercantis que se sucedem no poder, onde chefes locais passam a envergar títulos reais também muito influenciados pelos seres de Paradísia. A influencia é tamanha, que muitos dos dinastas são híbridos ou até mesmo seres dos planos superiores, que são tidos como divindades; os demais chefes locais empregados agem com autonomia e disputam a hegemonia da região com os khalaios, nativos de Khaali. Os Arkanitas mais antigos dizem que há incontáveis eras, uma extrema confusão foi tomando os dytas, muitas guerras ocorreram e os derrotados rumaram para o ocidente para jamais regressarem. O dytas do oriente chamam seus irmãos ocidentais de Dunangiz - em hakka, filhos da confusão-. A grande maioria formada por khalaios possuem uma monarquia celestial que nomeia governantes para as cidades mais fracas. Já as grandes cidades-fortaleza conhecidas como Shahsmans, conquistaram o poder através de inúmeras batalhas, e em épocas atuais possuem um sultão ou um chefe de estado hereditário. Uma

forte influencia dos Paradisianos é vista por toda Khadim (e também o ultimo local onde os Jardins de Allah mantêm influencia nos reinos inferiores, graças às campanhas de Íblis) mais principalmente sobre os khalaios nativos. Seus sultões possuem guardas Arkanitais formadas por Djins Al'aainur, a serviço dos Malaks e seu rei, chamado Kadazan, possui um desses seres como conselheiro pessoal; fazendo dos khalaios tementes aos ensinamentos de Allah. Todos os khalaios, em Khadim são devotos dos Jardins de Allah (e os sultões que regem as maiores cidades forçam todos eles a isso, e deixam de serem oficialmente reconhecidos como khalaios aqueles que se converterem a outra religião; isso significa ser abandonado pelos seus, a sua própria sorte). Os Jardins de Allah mantem-se em ArK-A-Nun, para tentarem erguer meios de resgatar "O Grande M" (conhecido como Karei pelos khalaios) do Inferno. Em Khadim, ainda existe um grupo de Afrits que migrou para a região e dominou certos grupos facilmente, devido a sua descentralização. O Efreet Sankar, também conhecido como Sang Gala Raja, O Rei Negro ou Sa-Raja Jin, e sua esposa, a Mahrid Sang Gadin ergueram um poderoso exército maligno frente às cidades sulistas; que não puderam bloquear os avanços da armada. Cada cidade conquistada, Sankar nomeava um de seus filhos (que são

em número de sete: Sa-lakun Darah ("Aquele do Banho de Sangue"), Sa-halilmtar ("Aquele do Trovão"); Sa-rukup Rang Bumi ("Aquele que cobre o mundo"); Sa-Rang grtak Bumi ("Espinho do mundo"); Sa-Rang gunchang Bumi ("Aquele que faz o mundo tremer"); Sa-Rang tumbok Bumi ("Aquele que agride o mundo") e Sa-gempar Alam ("O Terror Universal") como governante. Esses seres transformaram o sul de Khadim em um local onde as trevas estão vivas e, cultos a Shaitan (chamado Sakatimuna) proliferam assustadoramente. Os exércitos das demais regiões de Khadim e os combatentes negros do Efreet travam uma batalha épica e eterna pelo controle total ta região.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### BANUJAN

O território de BanUjan é protegido em três lados por cadeias de montanhas, dispostas de forma aproximadamente retangular; Melayu ao norte, Bahasa a oeste, e uma cadeia não nomeada (que possivelmente fazia parte de Melayu) ao sul. A noroeste de BanUjan, o profundo Vale Iban é a única entrada para grandes exércitos, sendo o local escolhido por Sankar para construir os portões de Rajang (O Portão Negro). Em frente à Rajang, fica Cheras, ou a Planície Escura. O forte principal de Sankar, Sandakan esta localizado no sopé

das montanhas de Bahasa. A sudoeste de Sandakan localiza-se o árido platô de Shah Alam e o Monte Dusares, ou Montanha da Perdição; a leste, a planície de Shang. Um caminho estreito da a passagem através de Melayu, sendo protegida pelo forte; um caminho ainda mais difícil fica guardada por um monstro negro; dotado de pinças, e uma carapaça impenetrável chamado Puterei Sembaran Gunung e, pelo forte de Tawa Jaya. Outro forte conhecido é Kota Johor, na parte norte de Melayu. A parte sul de BanUjan, Sabah, é ligeiramente mais fértil, e grande o suficiente para alimentar em seu interior o mar de Sabahlengor. As terras de Sankar são tão terrivelmente negras que os seus cidadãos praticam o mal sem o saber, sendo esse mal imposto a eles pela sociedade criada.



## PERAKIPHO

Perakipho foi fundada durante a Terceira Invasão no norte longínquo das Montanhas Nebulosas pela dinastia antecessora a de Kadazan, que ficou conhecida como a dos Reis Bruxos de Perakipho. Imensas torres negras estão erguidas, com luzes de coloração vermelha, que varrem em um estado de sentinela constante toda a região; dizem que cada uma das nove torres, é um túmulo, por onde os espíritos dos Reis Bruxos ainda enxergam o mundo dos vivos. Uma vez que os Reis Bruxos eram nove servos do Rei Negro, presume-se que as guerras de Perakipho contra os reinos influenciados pelos Jardins de Allah foram feitas na licitação de Sankar de destruir um importante aliado de Araf. Também se pode presumir que as guerras contra essas cidades eram uma tentativa de encontrar e lacrar Karawas, o único portão mais acessível de ArK-A-Nun para o Inferno. A cidade possui muralhas trabalhadas em ferro, onde toda vegetação esta constantemente queimada ao seu redor.

## FORTALEZA DE ARAF

Localizada ao redor de uma baía ao sul de Khadim, com muralhas incrivelmente altas que terminam em uma abóbada azul celeste impenetrável. Fora considerado um local de purificação espiritual ou punição para os mortos a fim de serem aceitos em Paradísia, única

fortaleza Malak ainda de pé em ArK-A-Nun (depois da queda do islamismo nas cidades Laza, Saqar, jahim, Hawiyah, Sa'ir e Jahim, pelas mãos da propaganda negativa de Al Quadim). Foi conquistada por Sankar durante certo período na **Terceira Invasão**, mas recuperada algum tempo depois pelos Malaks. Chitar Ali (conhecido como Tanjak Malim Kaya), um Malak poderosíssimo associado aos poderes das águas, protege a fortaleza permanecendo metade do tempo em ArK-A-Nun, e a outra metade em Paradísia relatando os acontecidos. Sabur Ali (conhecido como Lang Pari), ligado aos ventos, e Putar Ali (chamado Bitang Sutan), cujos poderes estão ligados ao arco íris, são também protetores de Araf, e comandantes cada um de um exército de Al'aainur bem treinados chamados os Djins Brancos (Jinann Abyad) que se opõem diretamente ao exército do Rei Negro Sankar, todos sobre as ordens de Maharaja Dewa, um general Malak muito antigo que esta sempre acompanhado de seu familiar, Gerjis, que possui a forma de um tigre gigantesco, e diz-se ser o predador de todas as criaturas existentes.

#### YUHT YÚH

Quando a "Grande Confusão", durante as **Invasões Diaspóricas** - acredita ser o efeito que alguma entidade invasora fez cair sobre os Arkanitas - se abateu sobre Diyu,

Yen-lo Wang, O Grande Imperador Deus e senhor da região, banuiu os confusos para o ocidente. Yuht Yúh fora a primeira cidade erguida pelos dunangiz; com palácios ornados com figuras em bronze e moradias de madeira simples, que se espalham por todo o campo de Khadim. Qinglong, o Dragão do Mundo Subterrâneo (uma entidade de Paradísia que fora afetada também pela Grande Confusão), arrebanhou os confusos e dividiu-os em nove clãs (A Cabeça do Dragão, Mestres de Incenso, Patrulheiros do vento, Sandálias de Palha, Leque de Papel Branco, Bastão Vermelho, Lanternas Azuis, Os Andarilhos do Caranguejo e os Senhores das Sombras) cada uma dessas organizações contava com uma base de atividades própria e sistema de hierarquia social; das quais a chamada Cabeça do Dragão, governa Yuht Yúh.

#### MONTANHAS DA TEMPESTADE

Montanhas da Tempestade é tipicamente descrita como um labirinto subterrâneo com vários níveis e câmaras, O número exato de níveis existentes nesse local e seus habitantes associados são incontáveis, mas sabe-se que possui ligações com o Inferno e Spiritum. Muitas lendas falam de três a quatro Infernitas controlando a região, outras lendas dizem dez monstros e em sua maioria demônios infernais, outras falam de dezoito monstruosidades. Cada uma dessas

deidades é uma criatura de algum plano de existência, mas em sua maioria são criaturas demoníacas devido às proximidades das bordas do orco. A temperatura nos corredores internos do complexo montanhoso é extremamente quente, gotas de um líquido oleoso escorrem através das paredes e teto, criando estalactites e estalagmites; este óleo é inflamável, e vez por outra, essas cavernas são tomadas por grandes explosões súbitas.

### FENG-DU

Feng-Du é a Cidade dos Mortos, chamada de Machu pelos khalaios, localizada no sul. Governado por Tung-Yüeh Ta-Ti, o Grande Necromante devoto a Fu Leng, e Meng Po, a Dominadora do Esquecimento (uma sacerdotisa do Tenebriano Saghotil). Esta localizada no exato ponto onde Jigoku toca a região de Khadim, estando presente em ambos os planos de existência. Possui cinco níveis subterrâneos, cada um governado por um general de Tung-Yüeh Ta-Ti. O primeiro nível é onde esta localizada as construções principais da cidade; zumbis, espectros e outros mortos vivos e espíritos caminham pelo local juntamente com os dytas que habitam a cidade. O segundo nível é governado por Chu e Jiang, onde os controles dos três portões que dão acesso à construção localizam-se. O terceiro nível governado por Song Di é um imenso laboratório, onde

Arkanitas são utilizados em experimentos. O quarto nível governado por Wu Chang é um campo de trabalhos forçados, onde se é extraído ferro, ouro, minerais com propriedades de ferirem espíritos e criaturas insubstanciais e outros minérios, os escravos aqui presos são açoitados por Demônios infernais servos de Wu Chang. O nível mais baixo é uma prisão espiritual, onde diversas almas estão trancafiadas, daqui verte um imenso vortex de espíritos que é utilizado para carregar diversos itens místicos dos habitantes da cidade, essa luminescência verde pode ser vista a quilômetros de distancia, assim como os lamentos de agonia das almas dilaceradas no processo podem ser ouvidos.

### FLORESTA DE MARAPA

É uma cordilheira do sudoeste de Khadim. Ela é separada pelo Vale de Turehu e do Maciço dos Pouris, de que retoma a forma triangular e o tipo de relevo, mais elevado ao sul. O ponto culminante é o Pico Sembuana, que atinge 1493 m. O Rio Turehu contorna o maciço pelo sul e depois pelo oeste, recebendo como afluentes o Nemfiri, o Jewa Jewa e, somente em Naubat, o rio Karaj'an, que atravessa o maciço em direção do norte com seus afluentes, o Gendang e o Si Raya. Si Raya é um lago onde um Elemental habita o que faz dessas águas, um rio vivo. Marapa é lar de uma tribo de

nômades, os Hantu Bankals, liderados por Hantu Rimba, conhecido como o Espírito da Floresta Profunda.

## GEOGRAFIA

O solo é pedregoso, coberto quase que por completo por líquens de cor amarelada. Muitas florestas misturam-se as cidades, e grandes montanhas cercam o horizonte. Há áreas onde locais totalmente cobertos por gelo surgem repentinamente, essa camada de gelo que recobre o solo é espessa e gelatinosa, semitransparente e escorregadia, transformando esses locais em superfícies traiçoeiras. Essa espécie de gel acumula-se em determinados locais, formando pântanos lodosos perenes, que serve de habitação temporária para muitos seres vivos. Muitos espíritos habitam a região, muitos são caçadores de criaturas vivas e as apanham para lhes drenar a essência vital. Outros habitantes curiosos são os Chinoi, que são faéricos de Halzazee que migraram e se estabeleceram na região, medem cerca de 70 cm de comprimento.

## HABITANTES

Khadim é uma sociedade multicultural, com nativos, dytas e harappeanos a compartilhar a região. Os khalaios são a maior comunidade, atingindo 60% da população. Falam khalαιο e são em grande parte responsáveis pela orientação política

da região. Os dytas formam cerca de um quarto da população. Falam os dialetos hakka e possuem uma história de domínio dos negócios em Khadim. Os harappeanos formam cerca de 10% da população. Falando harappeano, e vivem principalmente nas grandes cidades da costa. Também existe uma comunidade enanka de razoável tamanho. O resto da população é composto por Arkanitas dos ermos, nirkanianos e tribos nômades. Os habitantes de Khadim possuem, além das características vindas de Diyu e Kumari, qualquer pelagem do corpo em tons como o alvo total, prateado ou o dourado. Suas garras, dentes, chifres - possuem ondulações leves, além de serem compridos e rijos- e quaisquer outras protuberâncias de seu corpo em tons de azul gélido ou prateado. A pele desses Arkanitas varia entre o verde musgo, passando pelo marron e cinza. Muitos vampiros Rakshasas, Androanzis e Naguais podem ser encontrados pela região.

## FORÇAS MILITARES

**Hantu Denais:** Tropa de linha de frente dos exércitos negros de Sankar, são criaturas nascidas de pesadelos, modificadas através de feitiços malditos. Utilizam as mais diversas armas e armaduras, mas também possuem garras, presas e outras armas naturais.

**Hantu Kopeks:** Tropa de elite de Sankar utilizam lâminas

bolgardianas forjadas com metal incandescente, além de pequenos escudos retangulares.

**Badis:** Guerreiros considerados invisíveis que são parte da armada de Perakipho. Utilizam mantos, e lenços que escondem suas faces.

**Al'aainur:** Os Djins a serviço de Allah. Ao aceitarem o Islâmismo, todos esses Djins tiveram suas formas alteradas para belas criaturas de fogo cujas asas eram imensas. Utilizam os mais diversos armamentos místicos e armaduras, forjadas com metal celestial dos Jardins de Allah.

## IDIOMA

Khalaio, hakka e harappeano.

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+2 Ponto de Fócus e Magia no Caminho Elemental da Luz ou +2 Ponto de Fócus e Magia no Caminho Elemental das Trevas. Chifres, Dentes e Boca, Defesas Especiais (Espinhas) Garras. Qualquer outro Aprimoramento encontrado nas regiões de Enanka, Dyiús, Khaali e Nirkania.

## MÁCULAS REGIONAIS

Magias relacionadas ao Caminho Elemental da Luz recebem um bônus de +2 quando lançadas contra esses Arkanitas ou Magias relacionadas ao

Caminho Elemental das Trevas, recebem um bônus de + 2 quando lançadas contra esses Arkanitas. Qualquer outra Mácula encontrada nas regiões de Enanka, Dyiús, Khaali e Nirkania.





## EHLMOR

Ehlmor é um reino reluzente que impõe suas construções majestosas ante ao Estreito de Veal-Undry. Seus primeiros prédios foram erguidos por antigos Magos, que buscavam a proteção de fortalezas com muralhas férreas para prosseguirem suas experiências macabras. Mais tarde, tais fortificações expandiram-se conforme novos asseclas juntavam-se ao mentor arcano e decidiam viver em sua proximidade. Logo, vilarejos formaram-se e rapidamente deram lugar a cidades propriamente ditas. Localizado na baía entre as colinas insépticas de ferro, ergue-se a capital Ehlmoriana: Yzen. A região de seus domínios é um território metálico, cujo solo é formado por detritos de ferro, retalhos maiores de aço e cobre, e uma fina areia branca e cristalina, ora alternada por rochas vítreas semitransparentes em tons amarelados e azulados, onde nenhum vegetal brota há séculos. A temperatura também é bastante estranha: friagem e um inverno seco, cujo vento de vez em quando sopra com violência suficiente para tombar torres e casas. Durante a noite, uma geada de sal recobre as terras ehlmoriana e degreda ainda mais o solo férreo.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Ehlmor esta dividida em feudos, cada feudo possui um Senhor Feudal responsável pela proteção e

administração local (chamados Ractha-hua). Cada aglomerado de feudos (geralmente compreendido entre 5 a 8 vilas) é tratado como um condado. Cada Conde (chamados Ekr-ag) é responsável pela supervisão do trabalho dos Ractha-hua, embora ele próprio possa ser a vir um destes Senhores Feudais. O Conde é uma autoridade maior e pode ordenar o recrutamento de exércitos, intervir em sentenças de morte e alterar leis. Todos os Ekr-ag e seus protegidos remetem-se à autoridade do Rei, e os Condes possuem participação no conselho real, onde as sugestões, propostas e pedidos devem previamente passar pelo julgamento do Rei. O atual governante de Ehlmor é Ackall Urak e descendente de lendários heróis que há séculos defenderam a cidade das hordas de invasores vindos do norte. A capital de Ehlmor, Yzen, está localizada na costa norte e é uma cidade incrível. De longe, podem ser avistadas as enormes chaminés que exalam incansavelmente fumaça negra, escondidas atrás de gigantescas muralhas com dezenas de metros de espessura do mais puro ferro, repleto de farpas e espinhos, além da própria muralha adentrar ao mar e cercar uma parte dele também. No seu interior, ruas pavimentadas com paralelepípedos de fibra de vidro azulado, bem como a maioria das construções são feitas com blocos de



rocha vítrea. Arcos de ângulos obtusos, pilares e estátuas de heróis (muitos antepassados de Ackall) recheiam o interior das casas, templos e outros palácios colossais. A população de Yzen veste-se com roupas tipicamente locais: cotas de malhas de ferro. Os ehlmorianos acreditam que seus deuses são Arkanitas, guerreiros poderosos que ascenderam ao status de divindade através de sua coragem e bravura, passando a habitar Jum-ala (um imenso salão onde todos os heróis estão sentados e velando por seus familiares em ArK-A-Nun). Os ancestrais são extremamente valorizados, principalmente aqueles que foram pilares de feitos grandiosos, inclusive, uma das piores ofensas que existem nas terras de Ehlmor é dizer que um ehlmoriano está se esquecendo dos nomes de seus antepassados. Geralmente, um ancião reúne as crianças para contar as histórias dos antepassados, explicar o funcionamento das assembleias (chamadas Ttleaga-phl), que servem para decidir afazeres do cotidiano, dizer que devem louvar o Rei e os deuses, mais comumente chamados de Heróis, além de iniciá-las na Religião e, algumas vezes, no conhecimento de seu idioma rúnico.

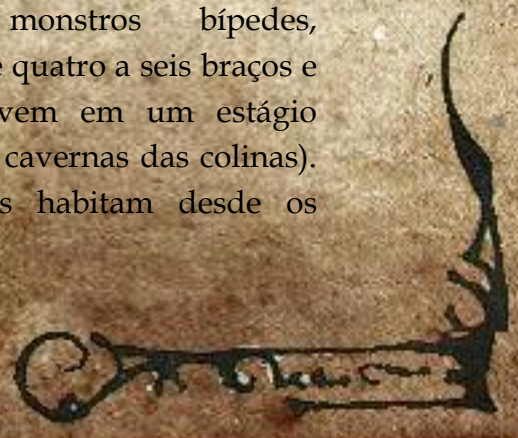
## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### ESTREITO DE VEAL-UNDRY

O Estreito de Veal-Undry separa as Colinas de Ferro do sul dos Campos Magnos. Tem aproximadamente 440 km de largura no ponto mais estreito e uma profundidade próxima dos 150 metros. O interior de Veal-Undry é coberto por nuvens densas assustadoras de enxofre, que nunca se dispersam. Quem respirar dentro dessas áreas, sentiria fortes dores no corpo. Dizem que certas aves constroem seus ninhos nas paredes rochosas, seus ovos reluzem como o ouro, e dizem ter propriedades mágicas.

### COLINAS DE PRATA

Compostas quase que totalmente por um mineral prateado que lhe dá o nome - estudos mostram que o mineral assemelha-se ao molibidênio - são repletas de cavernas, túneis subterrâneos e crateras naturais, as Colinas de Prata, são ideais esconderijos de criaturas horrendas - principalmente os Zargus (que são gigantescos monstros bípedes, possuidores de quatro a seis braços e carnívoros; vivem em um estágio paleolítico nas cavernas das colinas). Essas criaturas habitam desde os



Montes Árticos até as Crateras Sulfurosas.

### YZEN

A população de Yzen atinge dois milhões de habitantes, em épocas onde a colheita de fungos é farta. Guerreiros de renome e honra podem ser encontrados através de suas ruas de paralelepípedos de fibra de vidro azulado. Rodeado pelas moradias Arkanitas, uma gigantesca estátua de Ugarhh Urak, poderoso antepassado do rei Ackall, que sozinho comandou uma batalha contra um exército de Feras - **A Batalha de Urzogh** - saindo vencedor, ergue-se imponente. Próximo à estátua, localiza-se o Palácio Imperial, onde esta o trono de Ackall. A fortaleza é totalmente inaccessível por terra ou céu, possui inúmeras galerias subterrâneas e um incontável número de passagens que ligam seus cômodos; tantas que são conhecidos apenas pelo imperador. Em Yzen ainda se localiza a Grande Arena Imperial, onde muitos guerreiros se degladiam entre si, ou em combates aterradores contra monstros a fim de entreter expectadores; normalmente combates reais são permitidos apenas entre escravos ou aqueles que necessitam retomar sua honra.

### BAÍA DE EHLMOR

As águas da baía são sulfurosas devido a estranhas propriedades que se misturam as águas ferventes do

Mar de Fogo. De tempos em tempos, Khadim afirma que a baía inteira é território khalaiio, entretanto algumas batalhas se desenrolaram entre as duas regiões devido a esses desentendimentos, fazendo da região um local de tensão. A pesca é de grande importância econômica na baía.



### CAMPOS MAGNOS

Antigos campos de batalha, sagrados para os ehlmores. Muitas ossadas de Feras Infernitas e exércitos de Ehlmor estão acumulados nesta região. Os Campos Magnos recobrem uma área de mais de 900 km de extensão, indo desde as Colinas de Ferro, até as Montanhas de Perdição, na divisa com Balkhor. Existe uma construção, erguida com os ossos dos que jazem nesta área, chamada Salão dos Ossos; sua afintriã é conhecida apenas como A Feiticeira; uma Dracena da Terra que guarda a localidade: em seu interior, tesouros muito antigos e poderosos existem. A Dracena assume a forma de uma bela Arkanita, cuja metade

do corpo é dracônica, e esta fica escondida por um manto cintilante, mas sua verdadeira forma é a de um Dragão vermelho de mais de 12 metros, com gigantescas asas escarlates.

### CITRA VINADRA

Esta cidade do norte está envolta em névoas e mistérios. Localizada em uma região montanhosa, não possui muralhas, e não se pode perceber onde se termina verdadeiramente a cidade e onde se começa as áreas tribais. Amantes da guerra e dos combates, possuem muitas outras tribos individuais como vassalas, unindo-se com estas apenas para se defenderem, nunca para derrotarem um inimigo. Citra Vinadra é produtora de alguns dos melhores escaladores do mundo. Esta grande cidade é comerciante de minerais roxos, e fios de seda indestrutível de jade.

### IKHAURA, O Pântano da Morte

Único lugar de ArK-A-Nun onde uma planta florida de nome oraja floresce. É utilizada por tribais em rituais e dardos devido a suas propriedades soníferas. O mero contato da pele com suas pétalas causa adormecimento do local. Ikhaura é um imenso conjunto de substâncias sulfuradas que tornam suas águas cáusticas. Muitos demônios infernais habitam a região e são deuses para os habitantes das tribos periféricas.

### YMSHA

Este é um dos baronatos semi-independente no leste de Ehlmor. Sua capital, a também chamada cidade Ymsha, é relativamente civilizada, com tapeçarias, forrando de seda assentos de rocha polida, tapetes e jarras de bebida. A prisão da Torre Vermelha localiza-se na parte externa da cidade, separada da região interna de Ymsha, por um muro alto e grosso. A Torre Vermelha adquiriu tamanhas proporções, que comunidades se formaram em seu interior, tanto de guardas como de prisioneiros.

### GEOGRAFIA

A maior parte da região é definida por planícies desérticas, mas existem alguns morros e colinas ao sudeste e algumas montanhas de quartzo ao norte. A região é um território metálico, cujo solo é formado por detritos de ferro, retalhos maiores de aço e cobre, e uma fina areia branca e cristalina, ora alternada por rochas vítreas semitransparentes em tons amarelados e azulados, onde nenhum vegetal brota há séculos. Além disso, muitas passagens e trilhas do percurso são formadas por chapas vitreas ou pequenas pontes, altamente sensíveis ao peso. A temperatura também é bastante estranha: friagem. No interior destas montanhas, costumam-se formar lagos e pequenas fontes naturais de uma misteriosa água prateada.

Dizem que se origina da decomposição do vidro pelo sal, mas nada é comprovado.

## HABITANTES

Ehlmorianos são corpulentos e aparentemente mais fortes que outros. Têm o corpo recoberto por pequenos espinhos, principalmente nas costas, e longos chifres na cabeça. São guerreiros natos e muito procurados como mercenários além das fronteiras de Ehlmor. Seus lábios são duros e secos, muitos não possuem orelhas, outros as têm finas e pontudas. Existem galerias subterrâneas, que são habitadas pelos terríveis Dragões IR'ílab: lacertídeos de quase 7 metros de comprimento, com um couro rígido de tons cinzentos. Suas bocarras possuem três mandíbulas sobrepostas, o que propicia uma mordida fatal. Não possuem olfato ou audição alguma, guiando-se apenas pela visão e um tipo de sonar que ativam quando estão submersos na água. Os IR'ílab alimentam-se de outras criaturas - os Barenis - um tipo de caprino que vive à procura de certas formações de musgos que brotam próximas às margens das afluentes e são ao que se sabe, indiferentes aos efeitos de paralisia muscular provocada pela sua ingestão. Os IR'ílab também possuem asas laterais que lhes permitem planar durante pequenas quedas. Eles usam-nas quando sobem ao topo de uma montanha e

aguardam a passagem de presas, quando saltam e abocanham alguns com sua longa e poderosa bocarra.

## FORÇAS MILITARES

**Cavaleiros Elhmores:** Possuem armaduras completa de escamas, espadas, martelos de guerra, machados e todo tipo de armamento de uma mão.

**Piqueiros Elhmores:** Infantaria básica portam lanças e espadas curtas, vestem-se com armaduras de couro. São uma mistura de soldados profissionais e servos.

**Khaurans:** Arqueiros aéreos montam pólipos voadores.

**O Protetorado do Reino:** Um grupo de guerreiros, escolhidos dentre os melhores e mais bem treinados de toda Ehlmor para servirem em missões específicas do imperador Ackall, no momento são em número de 20.

## IDIOMA

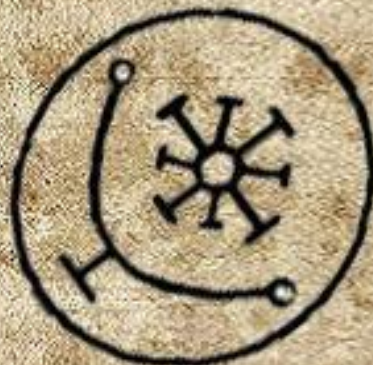
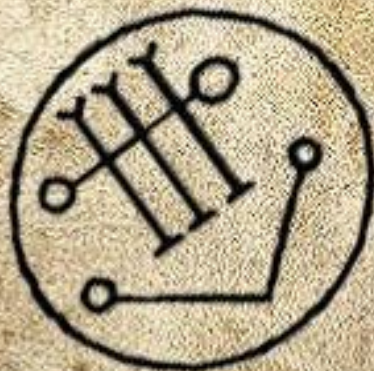
Ehlmore

## ESTIGMAS REGIONAIS:

+3 Pontos de Fócus e Pontos de Magia no Caminho Arkanun, Defesas Especiais (Espinhas), Chifres, Pele Resistente, Tamanho.

## MÁCULAS REGIONAIS

Efeitos baseados no Caminho Caminho Negro, causam +1 Ponto de Dano.



Handwritten text in a stylized script, possibly a signature or a note, located at the bottom center of the page.



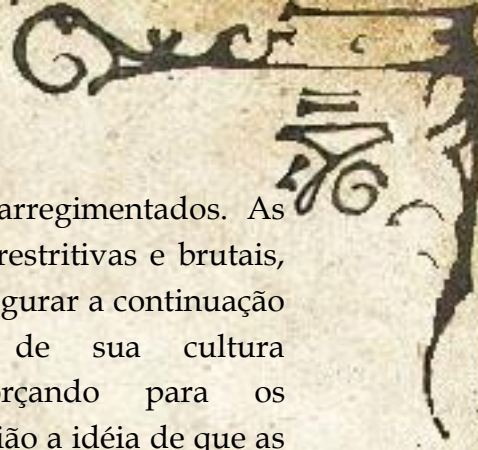
## STYGYA

Stygya é um dos mais fascinantes e agressivos reinos de ArK-A-Nun. Com grandes pirâmides escuras, répteis à espreita, túmulos perdidos, desertos infinitos e o maior rio do plano: o Apóphis. Stygya é uma região decadente e sinistra, uma terra negra temida pela maioria das raças de ArK-A-Nun. Governado por uma teocracia dedicada ao culto aos deuses serpentes de Infernun. A sua população é notavelmente xenofóbica, e os Arkanitas que aqui vivem são obcecados com os temas da morte e da imortalidade, construção de catacumbas e de seus métodos de embalsamento misteriosos; sua população é de cerca de quatro milhões de Arkanitas; um número notavelmente pequeno para um reino de seu tamanho, pois há pouca terra arável para o povo viver e sempre há uma demanda constante de sacrifícios pelos cultos.




## POLÍTICA E RELIGIÃO

A sociedade Stygya é essencialmente teocrática. Hereges e criminosos são punidos com horríveis torturas, tais como serem esfolados vivos. Segundo as lendas, durante as **Invasões Diaspóricas**, Stygya era habitada por Deuses Serpentes de Infernun. Os primeiros stygyos foram criados em conjunto a esses reis serpentes, aprendendo muito de sua antiga feitiçaria. A organização de sua sociedade é baseada em um exótico sistema de classes onde as características física-raciais são valorizadas e a capacidade de ler e escrever. Stygyos com traços ofídicos ocupam os níveis mais altos da sociedade, e se dizem descendentes hereditários dos deuses Infernitas. O próximo nível é composto por aristocratas, sacerdotes, escribas e guerreiros. O degrau mais baixo é o de maior percentagem da população, onde estão os escravos. O governo afirma que é seu direito governar em nome de Apóphis. O rei (chamado Miw-Sher, e seguido de títulos numéricos como Miw-Sher I, II, etc) afirma ter o apoio de Apóphis e seu panteão - e decreta que quaisquer tentativas de removê-lo de sua posição, poderiam acarretar no risco de o descontentamento de todos os deuses. Toda a religião gira em torno da divindade do Miw-Sher, o festival anual de Akimasha renova a relação do mesmo com Apóphis. Quase toda a burocracia da Stygya é composta



por sacerdotes. Os templos das cidades são mega complexos, empregando quase todos os tipos de trabalhadores em diversas atividades clericais. Tudo o que é produzido, importado ou exportado é constantemente gravado por escribas templários. De longe, A religião mais adotada de Stygya é o Ofidismo (totalmente contrária e inimiga dos seres de Paradísia, semelhante aos Ofitas de Shaitan), onde Apophis é supremo; no entanto, outros deuses infernais e serpentiformes são também adorados, e tidos por alguns como serviçais dos primeiros. Os stygyos acreditam na ressurreição e que a alma, ou Bakt, é separada do corpo para passar para o pós-vida sobre a morte. Os Lungkata (chamados aqui de Nigurat-Yig) são considerados filhos bastardos dos Deuses Serpentes, já que Yig, seu deus principal, é tido como inimigo declarado de Apóphis e outros Deuses que compõem a base do Ofidismo: são considerados servos dos deuses, mas não superiores aos Arkanitas que os veneram. Os próprios Homens Serpentes stygyos parecem não se importar muito com esse tratamento. Outro aspecto da religião Stygya é que, embora seja considerado como uma religião "maligna" por Arkanitas de fora, ela não tenta destruir o "bom". Os Arkanitas de Stygya são muito dedicados ao seu dia-a-dia para se preocuparem em ferir outras religiões. Stygyos são estritamente

disciplinados e arregimentados. As leis stygyas são restritivas e brutais, destinadas a assegurar a continuação da existência de sua cultura teocrática, reforçando para os Arkanitas da região a idéia de que as regras dos seus sacerdotes devem ser cumpridas a risca. Algumas dessas leis tratam de impostos sobre o cotidiano, exemplificando o ato de mudar de cidade, de residência ou possuir armas ou armaduras. Essas licenças fornecem um par de ferramentas poderosas para o governo stygyo: renda e segurança interna. A venda dessas licenças permite enviar um fluxo estável de renda para as classes dominantes. A segurança interna nessas cidades-templos é perspicaz, já que pedidos como os descritos acima muitas vezes são negados, fazendo a lei stygya estar no encaço do dissidente rapidamente. Nenhum recurso legal para criminosos existe, e fazer algo sem a autorização necessária gera graves punições, como multas, confisco de bens e até mesmo mutilação física, como açoitamento público ou execução. Os corpos dos criminosos não são embalsamados, eles são deixados ao relento, para apodrecer, negando-lhes uma vida após a morte eterna no Paraíso das Serpentes.





## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### MAR DE DUNAS

O Mar de Dunas é um oceano de dunas de areia, localizada a oeste de Ikesys e norte da Coluna da Serpente. É uma terra assombrada por vários denônios infernais. Dizem às lendas que existe um oásis no meio do mar de dunas, mas nada foi comprovado. Somente aqueles que necessitam viajar em segredo cruzam esta região de areias traiçoeiras.



### IKESYS

Ikesys é uma cidade habitada por Místicos que praticam os segredos mais escuros dos Deuses Serpentes de Infernun. Governada por feiticeiros, o sacerdócio de Apóphis não tem poder real aqui, nem o Rei da Stygya. A cidade é guardiã de um tesouro de renome, artefatos de

sabedoria mística proibida e sombria, itens cerimoniais advindos do Mundo das Feras (sendo o mais misterioso item desta coleção, um ovo de ouro, de 1m de altura, com entalhes ritualísticos em sua superfície, o ovo é guardado no subsolo, e o que ele abriga é desconhecido). Com uma população de 12.500, é uma cidade grande; bem mais de uma centena desses habitantes são feiticeiros. Ikesys é abordada através de uma passagem estreita em um canyon, chamada Bitje. Um fluxo constante de tráfego de caravanas se move através desta estrada. Em intervalos regulares, ao longo das paredes altas do canyon, pequenas torres de defesa, prontas para lançar uma chuva de setas em cima de bandidos e possíveis invasores, ao menor sinal de perigo. Uma parede ondulante que segue os contornos da terra defende o extremo sul da cidade. A parede possui extensas torres que são por si só fortalezas; em seu interior, as muralhas são largas o suficiente para que grandes formações de guerra possam ser conduzidas ao longo delas.

### TEKAHRA, A CIDADE DO ESCORPIÃO REI

As ruínas dessa cidade se encontram ao longo do rio Apóphis, sendo uma vez comandada pelo imperador Akrabu Qingu. A cidade foi abandonada quando seus exércitos seguiram a Dracena Ash-hrau (Tiamat) nas guerras contra Balkhor,

condenada há ruína vários séculos depois. Suas estruturas estão desaparecendo letamente sobre as areias. Nomades, ocasionalmente, passam próximos a estas ruínas, muitas vezes para permitir que seus rebanhos possam descansar sob as ruínas; estes stygyos dizem ter visto luzes estranhas na escuridão ao redor das ruínas e contam lendas que uma alguma coisa vive lá.



## KHETI

Kheti, com seus poderosos castelos negros, é a capital sacerdotal de Stygya. É a maior cidade da região, localizado no porto do Mar de Fogo, sobre o pântanoso delta do rio Apóphis. Se o poderoso rio Apóphis é a incorporação de seu deus homônimo, Kheti são seus olhos, nunca se fechando e sempre voltados para todas as direções. Apesar do comércio marítimo comandado pela cidade, Kheti é uma metrópole selada, e não permite entrada de não

nativos, exceto como escravos. Assim, todo o comércio com Stygya deve ser feito através de navios stygyos. Apenas outras exceções são embaixadores e comerciantes licenciados, e mesmo aqueles comerciantes só podem visitar as cidades durante a Época Segura. Kheti é uma cidade murada, construída em torno de inumeros castelos e templos colossais. 759 soldados fazem parte de sua guarda interna, rotineiramente, permanecem abrigados nesses castelos. Soldados também atuam nos portos, muitas vezes, parando navios para cobrar impostos sobre cargas ou, se necessário, para confisca-las, e também seus navios ou tripulações.

## COLUNA DA SERPENTE

Localizada a sudoeste de Kheti; é uma crista de pequenos picos. As dunas do deserto gradualmente dão lugar a morros baixos do solo em ruínas, seguidas por uma terra de afloramentos de grandes rochas. A Coluna da Serpente surgiu a partir de afivelamento de duas cadeias de montanhas, em épocas imemoriais. É uma paisagem torrida para aqueles que a observam, repleta de desfiladeiros e penhascos. A Torre de Tcheser-Tep assemelha-se a um imenso obelisco negro, sem portas ou janelas, esta localizada nesta linha de pequenas montanhas.

## CABEÇA DA SERPENTE

Floresta que se localiza no fim da cordilheira conhecida como Coluna da Serpente. Uma área pântanosa. Uma selva tropical com cheiro de decadência pairando no ar e barbas cinzentas de musgos pendendo das árvores, disputando lugar com trepadeiras venenosas torcen-se sobre as árvores. Uraeus (que são répteis de mais de 4 metros de comprimento que cospem veneno em suas vítimas) e akhekhus (répteis serpentiformes, com duas presas maiores que se projetam para fora da boca) além de outros seres habitam estas terras vis de árvores e águas negras.

## MONTANHAS DE QERHET

As Montanhas Qerhet localizam-se a nordeste de Stygya, onde o rio Apóphis, por sua vez faz noventa graus em direção a Dusak. Algumas dessas montanhas são vulcões ativos.

## OASIS DE SHEZMU

Um aglomerado de cabanas e pequenos edifícios de tijolos de barro e pedra podem ser encontradas neste oásis. Os poucos stygyos que vivem aqui estão vestidos como nômades. Há supostamente um templo subterrâneo para Anubis, o deus chacal do Inferno, aqui.



## RUÍNAS DA CIDADE SEM NOME

A Cidade Sem Nome, fora um dia a capital do Povo Serpente; isso durante as Invasões

### Diaspóricas. Um

gigantesco cataclismo (e muitos dizem que foi a Magia do próprio Povo Serpente que levou a essa destruição) devastou a região. Atualmente, o único caminho que leva as ruínas, é Dessarin, um pântano lamacento e escuro, que é carcereiro dos grandes mistérios guardados aqui.

## GEOGRAFIA

A geografia da Stygya, embora não tão variada, não é apenas uma grande extensão de desertos. A planície de inundação do Apóphis fornece um aluvião ao solo. Esta matéria de cor preta acumula-se nas

terras baixas em ambos os lados do rio Apóphis, não precisando de adubação ou irrigação. Este solo, ainda é póbrego, mas produz poucos vegetais amarelados para os agricultores stygyos. Canais de irrigação e barragens levam a água do Apóphis através deste solo para as terras mais elevadas, irrigando os campos superiores. Stygya tem oásis que produzem fungos e raízes. Há áreas pântanosas ao longo do Apóphis e estepes, ao sul.

## HABITANTES

Arkanitas stygyos são relativamente altos e magros, os que possuem pelos estes são negros e exalam um odor de areia seca. Seu tom de pele varia entre o verde claro, amarelo, com manchas ou marfim, esta última restringe-se a uma pequena classe de nobres que se dizem descendentes dos antigos deuses de Infernun. Muitos possuem pele escamosa e brilhante, olhos com pupilas verticais, amarelas, e alguns desses sem pálpebras. Seus olhos são particularmente acentuados e especialmente sintonizados para detectar movimentos. Em stygya existe um fungo vampírico, chamado Shai, que se alimenta do sangue das criaturas. Seus espinhos perfuram a carne e suga o sangue de cadáveres, na ausência destes ele morre. Os stygyos utilizam a linfa que é produzida pela criatura para embeber dardos em um veneno paralizante. Outra criatura digna de

nota é o Ammit: uma criatura encontrada nos desertos da Stygya e também em Khaali, Dusak e Enanka. Ele possui um corpo felino, uma cabeça dracônica, mas seu pescoço é longo e serpentino (possibilitando-lhe alcançar vítimas a certas distâncias). Sua imagem adorna muitos artefatos stygyos.

## FORÇAS MILITARES

**Menhitys:** Infantaria básica stygya, Menhitys são organizados de acordo com os tipos de armas empunhadas por eles. Armas comuns para unidades de infantaria incluem lanças, machados, fundas, khesfus, espadas e clavas.

**Aheteps:** As carruagens são o braço de elite dos exércitos stygyos, uma arma que pode ser usada em todas as fases da batalha com igual eficácia. Stygya mantém quase 6.000 equipes de carruagens, cada uma consistindo de um cocheiro, um arqueiro Nóbrenascido, e dois sebihas (criaturas com dois pares de membros frontais fortes, mas cuja parte anterior do corpo é serpentiforme).

**Exércitos Mercenários:** Stygya quando se encontra na necessidade de tropas, preferem contratar exércitos já formados que treinar seus próprios. Assim, os reis da Stygya optam por contratar exércitos mercenários, sempre que possível.

## IDIOMA

Gis

## ESTIGMAS REGIONAIS

+4 Pontos de Fócus e Pontos de Magia no Caminho de Spiritum e Caminho Negro. Pele Lisa, Peçonha, Sangue Venenoso, Infravisão, Dentes e Boca.

## MÁCULAS REGIONAIS

Todo ataque feitos contra um stygyo, relacionados ao Caminho Elemental da Luz, recebe um bônus de +1. Possuem -1 Ponto de CON.



Handwritten text in a stylized script, possibly a title or a note, located at the bottom center of the page.



## KHAALI

A maior e mais importante potência marítima de ArK-A-Nun, Khaali varre o Mar de Fogo de Orun a Kumari. Uma nação importante e rica, muito além de seu tamanho, Khaali raramente deixa de empregar fundos para suas guerras marítimas e suas teias de intrigas que alcançam até mesmo o oriente. Sua costa é composta de cidades cosmopolitas e portos repletos de navios mercantes que navegam para todos os cantos do mundo. Sua maior e mais importante cidade portuária é Abhira. Aqui se inicia a Estrada Dourada, uma grande rota comercial que vai em direção a Bolgardan e Diyu, formando um interminável fluxo de tráfego fluvial entre Calishut, Khadim, Ehlmor, e Stygya.

### POLÍTICA E RELIGIÃO

Khaali é um dos reinos de ArK-A-Nun, totalmente reconstruídos das cinzas, após sua capital Arkeronia ser tragada pelas águas do Mar de Fogo a 19.000 épocas atrás. Khaali é a mais estável politicamente de todas as regiões Arkanitas. As províncias e cidade-estados de Khaali vivem em relativa paz, lutando com as outras regiões sem exitar, utilizando o mar como defesa; essas localidades não temem uma ação militar das regiões vizinhas e feudos - seu único medo é de um ataque naval. Khaali é governada por um rei (chamado Aazhi Peralai). É uma região feudal,

em seu interior, sendo suas terras divididas em diferentes áreas feudais, condados e baronatos (chamados alôn buluëk e ië beuna repectivamente). Estas áreas são governadas por cortes ou barões (chamados Semong e Nami). A maior parte da riqueza é mantida nas mãos das casas comerciais, que detêm grande parte do poder político também. A maioria dos barões Khaalinos vem dessas casas comerciais. Abaixo do rei, existem os condes e barões e seus comércios, logo em seguida estão os oficiais militares. Escravos estão na parte inferior da escala social. Em Khaali, existem diversos combates entre as várias casas, Nóbres e senhores feudais enfrentam-se, também degladiando-se contra os militares; mas essas batalhas em grande parte são de natureza econômica e política e raramente envolvem ações militares diretas. Os vários nóbres estão fora do julgo da administração do rei, exercendo suas próprias leis dentro de seus domínios. A maioria deles cunha sua própria forma de escambo ou unidade monetária, fixando também seus próprios impostos, e a capacidade de utilizarem seus exércitos em campo, quando quiserem. Embora cada um destes prometa lealdade ao rei, estes senhores individuais são supremos dentro de seu território. Nunca um emissário real ousaria interferir nas

leis de um senhor de terras. Muitas casas estão ativamente dedicadas em adquirir feudos, especialmente em torno das cidades, a fim de aumentar seus lucros. Os khaalinos são muito ligados às razões de honra, Nóbrega e fidelidade, tanto que, muitos juizes, protegidos pela Nóbrega khaalina; sem escrúpulos, prendem e torturam testemunhas que se recusam a testemunhar, forjam provas, e realizam outras atividades escusas em nome dessa vassalagem. Os condes e barões de Khaali detem a concessão de títulos e feudos, investidos a esses pelo poder oficial do rei. A concessão dessas vantagens e propriedades é feita através de patentes, ou contrato, onde o Nóbrega jura fidelidade ao rei e o mesmo concede todos os direitos relativos à terra oferecida como feudo, ou vantagem. O feudo inclui tanto a propriedade privada e um título de Nóbrega. Títulos são inerentes à linha masculina, embora o rei possa delegar títulos a seu bel prazer. O filho mais velho ou o marido de uma filha mais velha, quase sempre herdam o título de Nóbrega. O mais importante deste sistema é a obrigação do serviço militar a um senhor. A razão pela qual isso acontece, é que um senhor sempre necessita da obtenção de guerreiros para seus exércitos. O rei sempre convocara seus vassalos para o auxiliarem logística e militarmente em suas empreitadas militares, quando um chamado é ignorado, o

vassalo corre o risco de perder seu título e suas terras. As leis de Khaali são muito complexas devido às múltiplas fontes de existencia das cidades-estados. As cidades costeiras possuem seus próprios sistemas legais, leis e costumes, libertando-os do sistema feudal. Arkanitas que vivem no interior devem lidar com o sistema feudal; regido por três leis, sendo elas: leis senhoriais, leis do templo e as leis do direito real. O khaalinos são principalmente adoradores de deuses marinhos como Jala-Turga, conhecido também como Tangaroa e Dagon, o Deus do Mundo Morto, é adorado por muitos piratas khaalinos. Outras religiões são toleradas, apesar da adoração de Cthulhu, O grande Mestre de R'lyeh, é vista com desconfiança considerável.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### Rio Askini

Este importante rio comercial se funde com o Rio Jaljogini logo após a sua entrada em Khaali. O Askini possui inúmeros vaus por isso não é navegável, por mais da metade de seu alcance, embora as rotas de comércio se encontrem ao lado do rio.

### CIDADE DE BALAKAI

Esta cidade está localizada em algum lugar da profunda e primitiva floresta próxima à fronteira com Dusak. Uma localidade do mundo

antigo, quando o culto aos deuses antigos ainda estava de pé. Seus habitantes são selvagens que vão à caça durante a Época Escura para capturar e devorar os viajantes incautos, em seus ritos para sua deusa caída.

### **ABHIRA**

Abhira é a província central de Khaali. O rio askini passa ao longo da fronteira da província, separando-a da Planícies de Utthara. A cidade serve como um centro comercial, bem como um estaleiro de grande porte do mundo de ArK-A-Nun. As leis da cidade são projetadas para proteger os ricos e aqueles empregados pela cidade (como um guarda da cidade), sendo muitas vezes negligentes em relação aos perigos dos mares, principalmente os piratas.

### **RIO JALJOGINI**

Este é o maior rio khaalino, correndo de Balkhor, através de Stygya e desaguar no mar em Abhira. Embora não possa ser navegado por grandes embarcações devido ao expesso lodo de que é formado, e devido a isso é tão importante já que os khaalinos utilizam esses vegetais em sua alimentação.

### **PLANÍCIES DE UTTHARA**

Esta planície fértil fica no sopé das Montanhas Krum cerca de 90 km ao norte de Abhira. Elas podem ser alcançadas a partir de Abhira,

atravessando o rio askini. Sobre ela repousa uma escultura natural de um ser alado Dracônico, que se fosse uma criatura viva, seria uma fera de mais de 8 km de comprimento.

### **PROEBENTIA**

Conhecida na Terra como "*Terra do Armário*" e em ArK-A-Nun como Madra é um local onde vivem os Pesadelos, governada por Ícelo, O Demagogo, filho mais novo de Hypnos. Proebentia esta localizada simultaneamente dentro do Sonhar e ArK-A-Nun; terras abarrotadas de criaturas de pesadelos e horrores indescritíveis. As únicas menções dignas de nota são o Castelo de Proebetus, construído com os corpos de diversos Arkanitas derrotados por seus guardas, e as Cinco Cortes dos Reis das Sombras, vassalas de Proebetus.

### **MONTANHAS KRUM**

Nesta faixa de montanhas em Khaali, forma uma fronteira com Orun. Esses picos serrilhados possuem florestas que só são interrompidas pela passagem kubha, uma profunda fenda na cordilheira central, como se feita por um golpe de machado das mãos de um deus irado.

### **MANSÃO DE YAVATI**

Uma mansão perto de uma pequena floresta emaranhada, onde boatos dizem, vivem animais que só existem nesta floresta. A única habitante da mansão é uma Arkanita de cabelos



vermelhos, uma feiticeira poderosa chamada Skrana, que negocia itens místicos e poções com viajantes. A mansão tem 227 acres, localizada a leste de uma aldeia chamada Nasikya. Skrana é uma sacerdotisa da Ordem de Dagon e não é incomun vê-la negociando escravos Arkanitas com profundos que habitam as cavernas costeiras.

### LO'KEKIH

Um pequeno vilarejo estritamente Profundo que existe nas encostas montanhosas próximas ao mar. É formada por inúmeras cavernas, onde vivem Arkanitas em grandes centros comunais, caçando e louvando seus deuses Tenebrianos.

### GEOGRAFIA

Khaali é repleta de lagoas protegidas com ótimas saídas para o mar, embora a maioria delas não seja utilizadas para razões comerciais, eles servem como lugares convenientes onde piratas, Profundos e comerciantes inescrupulosos mantem seus esconderijos. O centro de Khaali é coberto por florestas de um tipo emaranhado de vegetação e fazendas de lodo que se estendem as bordas

dessas, principalmente próximas ao vale do Rio Jaljogini.

### HABITANTES

Khaalinos possuem sangue dotado de um sabor salino, assim como os que possuem pelagens, estas são longas e extremamente lisas e, também possuem a mesma secreção. Possuem membranas muito finas entre os dedos, quase imperceptíveis.

A pele desses Arkanitas é escorregadia e fria ao toque, e apresenta uma pequena camada de gordura entre os músculos e a epiderme.

Normalmente não possuem unhas, ou chifres, e seus olhos adotam cores muito belas e límpidas que vão desde o verde-claro ao azul.

Répteis marítimos de várias cabeças chamados Seshas costumam atacar em alto mar. Jal Dev são peixes de 6 m de comprimento, 8 olhos e possuidores de uma bocarra imensa, repleta de presas postadas de maneira desordenada, que expreitam Arkanitas incautos as margens do Rio Jaljogini, agarrando-os com os tentáculos que cricundam seu pescoço, e os arrastando até o fundo das águas escuras para só então devorá-los.

### FORÇAS MILITARES



**Mestre-de-Armas Khaalino:** possuem equinos quadrúpedes para cavalgar, os Jala-Turgas, bem como armaduras e capacetes trapezóides de aço com guarda-nariz para proteger de flechas.

**Suparnas:** Os cavaleiros reais. Possuem uma placa de aço, para proteger o peito, um escudo triangular e uma espada curta de dois gumes chamada Vaj.

**Azheras:** São a marinha de guerra khaalina, utilizam embarcações pequenas chamadas Kurasts e outras bem maiores, chamadas Korshas.

## IDIOMA

Dagoniano

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 Pontos de Magia e Fócus no Caminho Elemental da Água, Pele Lisa, Sangue Frio, Pele Resistente.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 Em ataques baseados no Caminho Elemental do Fogo feitos contra o Personagem.



## DUSAK

Há sudoeste do mapa, separada de Stygya pelos Montes Nehar, ergue-se o próspero Império de Dusak. Uma terra demarcada por longas pradarias de musgos e imensos cogumelos (variando de 1 a 1,5 metros de altura). Os musgos marrons, que recobrem grandes porções deste território, concentram-se com maior intensidade no oeste, sobretudo próximo às montanhas quentes que separam o território de Orun dos domínios de Dusak. Esta região costuma ser evitada pela maioria dos Arkanitas que vivem em Dusak, a não ser por alguns grupos isolados (a maioria, súditos de Mithras), pois as perspectivas de distâncias são diferentes nas proximidades do planalto. Conforme se dirige para as montanhas, descobre-se que o percurso é inquietantemente mais longo do que parece, levando-se até dias para cruzar um perímetro que logicamente deveria ter sido percorrido em questão de meia hora.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Magush era uma antiga religião vigente da antiga pensínsula Dusak, antes das águas engolirem quase 2/3 do seu território. Simpatizada pelos Arkanitas, os Athravans surgiram como sacerdotes do fogo que presidiam um culto ao deus Ahriman, uma entidade caótica cuja origem remota-se de Tenebras. Nesta

era, o Magush foi uma filosofia teocrática que fundamentou a vida de muitos Arkanitas. Seus dogmas eram pregados por sete messias, chamados Daevas, que cruzaram a barreira entre Infernun e ArK-A-Nun e construíram um imenso templo onde sediavam suas pregações. Esses messias eram protegidos por quatro guerreiros sombrios, cada um extremamente poderoso e misterioso. Logo, um sinistro líder episcopal surgiu. Seu nome era Azy Dahaka - um Dracônico de três cabeças e corpo de aço, contaminado pelas energias Tenebrianas - Um dos grandes heróis louvados ainda em Dusak é Yima, um rei mítico que presidiu o auge do Império de Dusak, até ter seu trono usurpado pelo dragão Azhi Dahaka, o qual converteu Dusak a um regime de escravidão coletiva e fez o povo sofrer durante um longo período sob seu comando. Yima, por ter sido o primeiro a padecer sob a tirania de Dahaka, é até hoje reverenciado como "o Primeiro dos Assassinados". Foi nesta época, entretanto, que uma poderosa entidade dos planos superiores, chamada Zerdusht, desceu até ArK-A-Nun e trouxe novos conhecimentos aos Arkanitas. Zerdusht foi, sem dúvida, a maior figura divina que já governou as terras de Dusak. Nativo do plano da Terra (alguns cétricos discutem se esse plano seria a Terra, Paradísia ou Spiritum), Zerdusht, ou Zoroastro, foi um poderoso médium, que viveu

como ermitão solitário longe de sua sociedade, e pregava em reverência a uma entidade muito antiga do Mundo Altíssimo, chamada Ahura Mazda. O governo de Dahaka era cruel e autoritário. Uma verdadeira ditadura, onde aqueles que descobedeciam às leis eram brutalmente mortos e a maior parte da população era subjulgada a trabalhos escravos, como a construção de templos e confecção de armas. Após dar sua vida para que Dahaka fosse derrotado, Zerdusht tornou-se símbolo máximo da religião dusakia. A nova ordem social de Dusak é constituída de cidades autônomas sob vigilância de Ahuras (lordes). Cada cidade ou vilarejo teria total liberdade política e econômica para comportar-se, e não existira mais uma capital ou poderes centralizados nas mãos de um imperador. Caberia a cada governador zelar pelos domínios de sua localidade. Se ameaças externas tentassem interferir na conduta de Dusak, um conselho entre todos os Ahuras seria formado e decisões seriam tomadas em votações. Há uma variedade de ritos um dos mais conhecidos funerários, envolvem vestir os mortos em uma camisa de musselina branca e um cinto de corda, enquanto orações são realizadas sobre o corpo. Algo que também chama a atenção em Dusak é o fato de os prisioneiros serem trancafiados em gaiolas de ferro, e pendurados a partir do topo das

árvores mais altas. Dentre os maiores Ahuras que já reinaram, os mais famosos foram Jalamdhara e Vritra. A religião voltou-se aos cultos de Zerdusht e seus ensinamentos, mas algumas novas crenças menores, que de certa forma contrastavam com os dogmas pregados por Zerdusht, surgiram posteriormente, uma delas é o culto a Mitras (Meher, em ArK-A-Nun).

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### OS ATHRAVANS

Sobre os picos das Montanhas Nehar, podem ser avistadas de longe algumas torres estranhas, de formato espiral disforme, que se entrelaçam e têm um formato semelhante a labaredas de uma fogueira. Estas torres são habitadas por cultistas macabros, chamados Athravans. Eles autodenominam-se como Sacerdotes do Medo e possuem uma organização secreta que celebravam rituais à espera da chegada de Ahriman, o grande deus apocalíptico que deixará os planos inferiores e estabelecer-se-á em ArK-A-Nun para governá-lo, conforme relatam profecias imemoriais. Sua crença incluía meditações solitárias, missas com sacrifícios em massa e centenas de oferendas anuais em forma de sangue, dor e destruição. Segundo os relatos dos crentes e filósofos, é através do fogo que Ahriman assolará ArK-A-Nun, devido a isso, seus seguidores também se

dispuseram a aprender e manipular tal elemento.

### MONTANHAS NEHAR

Mehar possui picos serrilhados, cristas e florestas. Nesses picos serrilhados, estão localizados os Athravans, que agiam nas muitas aldeias existentes no sopé dessas montanhas, durante o reinado de Magush. Dizem lendas que sombras ainda rondam as Torres de Fogo Negro, e Arkanitas e animais foram encontrados mortos em suas redondezas.

Criaturas medonhas utilizam o topo dos Athravans agora como suas moradias e ninhos.

Nehar estão cheias de minérios preciosos, que são amplamente explorados, como a painita, Tomadx (Alexandrita Terrena), Rênio e Esmeraldas Amarelas.

### MINGUNPUR

Esta grande cidade de artesanatos, incrustada nas montanhas; comercia seda crua, e possui o conhecimento de um tipo de fiar indestrutível, confeccionado com fios de esmeralda. Abans comanda as minas de extração de minerais, ja que este detem as técnicas de diferenciar

minérios apenas com o olhar. Governada pelo ahura Akhtya, que sempre dá a impressão de saber menos do que deixa transparecer. Responsável pela justa recompensa nos sentidos físicos e espirituais, Akhtya sabe premiar o mérito de uma missão muito bem. Mingunpur é protegida pela Guarda Yatas, uma guarda de guerreiros de elite pessoal do Ahura.

### OSTRIZADHI

Esta cidade dusakia esta construída perto de uma pequena cadeia de vulcões ativos, as Montanhas Hara Berezaiti. Os mestres ferreiros de Ostrizadhi usam estas erupções vulcânicas para forjar itens

incomuns. Suas ruas são largas e cinzentas, cobertas por fuligem das erupções, repletas de mansões, e templos. Seu Ahura é Buriyas Kasite, exímio mestre no combate.

### MEGHIA

Meghia é uma pequena cidade-estado do sul de Dusak. Várias rotas de caravana passam por esta cidade murada, levando a Hamisd para o norte e Bakhdhi para o oeste. A base de exportação desta pequena cidade são os Zereh (um fruto cujo interior é subdividido por finas películas, que



formam pequenas sementes possuidoras de uma polpa comestível), escoltadas por mercenários em troca de bens comuns do comércio local. Meghia possui paredes espessas, mas muitos de seus distritos estão fora destes muros. O portão principal é uma construção maciça, uma fortificação adornada com azulejos coloridos. Seu Ahura é Napir Elamite, cuja morada é um magnífico observatório, constantemente iluminado durante toda a Época Escura.

### **HAMISD**

Hamisd é uma cidade-estado de cúpulas brilhantes, que reluzem de maneira magnífica durante toda a Época Segura. Uma poderosa fortificação na rota de caravanas entre o Monte Hara e Ostrizadhi. Hamisd é especialista na forja de armas e armaduras de aço. Seus ferreiros são os melhores de ArK-A-Nun. Seu Ahura é Zal, o Rei Guerreiro, que possui a bênção do Paradisiano Mithras, recebendo o direito de utilizar os poderes da luz em ArK-A-Nun. Hamisd irradia luzes muito belas, mesmo durante a Época Escura, e suas muralhas são protegidas pelos Mitris; os guerreiros servos de Mitras, que, após a morte retornam como legionários da luz.

### **RIO AREĐVI**

Do noroeste, junto ao Monte Hara, nasce o rio Aredvi, que corre até

Enanka, passando por Guinee. um dos principais canais que ligam as fontes termais subterrâneas com o oceano. Essas fontes são conhecidas por possuírem portais que conectam ArK-A-Nun diretamente a bolsões de Spiritum onde, segundo as lendas, estão construídos castelos míticos que abrigam as almas de antigos Ahuras e Daevas.



### **BAKHĐHI**

Bakhdhi é a capital de Dusak, e também um grande porto para embarcações voadoras. Fora parcialmente reconstruída, após a destruição de Ahermanabad, das Mil Cavernas, nas planícies que fazem fronteira com Enanka. Os becos cheiram a diferentes aromas, estreitas e sinuosas ruas movem-se decadentes através de setores da cidade. A metropole é um contraste de esplendor e decadência.

Opulentos palácios dos ricos e templos suntuosos postam-se em meio a ruínas de edifícios de épocas esquecidas. Seu Ahura é Dur Kassite, um poderoso feiticeiro que aceitou ocupar o lugar oferecido a Mitras, o qual fora recusado inúmeras vezes, já que este atualmente, reside no Inferno.



### RUÍNAS DE AHERMANABAD

As ruínas da antiga cidade murada de Ahermanabad, das Mil Cavernas, estão isoladas devido ao seu amaldiçoado passado e os medos e pesadelos incomuns que ela representou. Esta cidade fora criada por Azi Dahaka que a proclamou como nova capital de Dusak, destruída pelo choque do corpo de

seu fundador que pendeu dos céus como um meteoro, reduzindo suas torres alvas a pó. Desde aqueles tempos, nada cresce em um raio de 10 km de Ahermanabad, nada vive: nenhum vegetal ou animal aproxima-se da região; isso faz com que toda Dusak suspeite do que ainda possa existir escondido sobre o manto de mistérios das ruínas da Cidade Maldita.

### MONTE HARA

Ao norte da cidade de Hamisd estão afloramentos de pedra, localizados sobre grandes colinas, que cospem fogo vez por outra. Sob esse monte, um rio de chamas alimenta um oásis de fogo chamado Akvan; Demônios guardam tesouros fabulosos em castelos dentro deste rio, de acordo com mitos locais.

### SANTARAMET

Considerada de grande estima pelos habitantes de Hamisd, Santaramet ou Fortaleza do Veneno, é a cidade de maior população de Akrabus de todo ArK-A-Nun. A entrada possui uma escadaria longa e irregular, que percorre quilômetros a dentro das Montanhas Nehar; ao final desta, um portão de ferro negro leva a cidade propriamente dita. Santaramet, ou Arallu, na linguagem Akrabu, é constituída de diversos túneis, cavernas e tocas escavadas na rocha, onde vivem o Povo do Veneno. A cidade é conhecida por seus guerreiros chamados Legionários do

Templo de Mitras, que são cavaleiros honrados que fizeram parte dos exércitos de Mitras, durante a **Era da Ruína**.

## GEOGRAFIA

As estepes predominam à medida que se aproxima do oceano, formadas por musgos em tons pardos e marrons, cendendo lugar apenas para os campos de fragmentos de vidro róseo que contornam a fronteira. A vegetação arbórea, como platôs forrados por coberturas de cogumelos são bastante comuns nestas zonas. Alguns destes fungos também competem com algumas plantas de folhas largas, espessas e brilhantes, pelo estabelecimento em alguns pontos, principalmente próximo ao leito de alguns riachos. Este ambiente geográfico de Dusak favorece bastante a vida em aldeias e pequenos vilarejos, uma vez que as florestas-anãs de cogumelos oferecem uma fonte segura de alimentos (os cogumelos são, em geral, comestíveis, embora existam alguns venenosos). Os desastres naturais que mais afetam Dusak são tempestades de origem oceânica. Estas tormentas são formadas por nuvens enegrecidas, que se aproximam das chuvas normais (um aguaceiro avermelhado muito leve, como uma brisa de verão, formado por gotículas muito finas e fracos ventos periódicos) e alteram as propriedades do temporal, causando

agitação dos ventos e o dilúvio torna-se muito mais forte e intenso, além de adicionar-lhe características ácidas (que corroem instantaneamente metais e madeira).

## HABITANTES

Os dusakios possuem os rostos mais humanoides de todos os Arkanitas. Muitos possuem asas emplumadas, em cores amarelas muito fortes. As orelhas são pontudas, e a pele é imaculadamente branca. Seus dedos são finos e compridos, fazendo as garras se fundirem com os dedos. Suas pupilas são extremamente alvas, outras tem um brilho cegante que toma o lugar das mesmas, outros ainda as tem amareladas. Seus lábios são cintilantes, assim como o contorno de seus olhos. As plumas ou pelos do Arkanita tendem a tomar cores diferentes segundo seu aspecto emocional estas exalam um cheiro smelehante ao incenso. Os Mighamins são criaturas bípedes, com cerca de 1m de estatura e focinho comprido. Seu corpo é coberto por pêlos cinzentos e possuem quatro braços e dois rabos, que terminam em espinhos afianados que podem ser disparados como dardos tranquilizantes. Os Mighamins são traiçoeiros e somente atacam em bandos de 8 a 12 indivíduos, geralmente embriagando o adversário para depois devorá-lo, outra criatura de destaque são os Haomas, um tipo de bovino, dotado de pêlo marrom e duas cabeças, que



produz um sulco lácteo de coloração parda, amplamente usado pelos Arkanitas na fabricação de bebidas. Também é habitual encontrarmos os gigantescos Mairavs (espécie de elefantídeo de 5 metros de altura, com corpo encouraçado por uma blindagem óssea espinhosa e com 3 pares de presas de marfim salientes), os desleais Krindes (felinos com tentáculos em vez de patas e longas cristas que formam desenhos listrados através do seu dorso) e os agitados Zakaenis (símios inteligentes).

## FORÇAS MILITARES

**Guardas Yatas:** A Guarda Yata de Dusak é considerada desprovida de compaixão ou misericórdia. Vestidos de corseletes de escamas, espadas de um fio afiadíssimo, chamadas Geus, e capacetes cilíndricos, os filhos de Dusak estão sempre prontos para a guerra.

**Cavaleiros Gajs:** Guerreiros mais comuns de Dusak, suas armas incluem lanças e machados.

**Mitris:** Os seguidores de Mitras tornavam-se seus legionários quando morriam. Eram guerreiros de extremo valor e poder, capazes de enxergar a verdade em qualquer lugar, exercer poder sobre a luz e ainda ajudam os povos a cumprirem suas promessas e contratos.

**Legionários do Templo de Mitras:** Guerreiros Akabus que servem como guarda da cidade de Hamisd, devido a um pacto forjado a incontáveis eras

atrás. Utilizam lanças longas e escudos quadrados. Sua armadura protege até o fim de seu dorso aracnídeo.

## IDIOMA

Avesta

## ESTIGMAS REGIONAIS

+4 Pontos de Magia e Fócus no Caminho Elemental da Luz, Pele Lisa, Asas, Garras, Regeneração, Imunidade a Ácidos e a Venenos.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 Em ataques baseados no Caminho Elemental das Trevas feitos contra o Personagem.

## ENANKA

Para o norte e oeste, Enanka é banhada pelo gigantesco Rio Apóphis que nasce em Stygya, ou Bahr AL-Kibar. Distante ao oeste fica o Mar de Fogo, ou Bahr AL-Ajami. Para o sul encontram-se as Nações da Floresta, ou Shahr AL-Izdiham. O pequeno interior de Enanka é em sua maior parte um deserto; essas areias são associadas aos elementos escândio e ítrio, que, dependendo da temperatura

atingida nesses locais, estão apresentados em uma forma cristalizada e muito rija. Além das areias dos desertos, a geografia de Enanka inclui vulcões, salinas, planaltos rochosos, falésias, montanhas e estepes que apresentam algumas poucas gramíneas na Época Escura. Na realidade, toda essa geografia pode ser descrita como desértica, pois compartilha uma característica importante: a escassez de água.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Região formada através de diversas migrações acontecidas durante a época das Invasões Diaspóricas,



trazendo Arkanitas de Horr, Balkhor e Khadim para a região. O que separava cada um desses era o estilo de vida. Em Enanka, os Arkanitas estão divididos em dois grandes grupos: os que são nômades e aqueles que não são. Os nômades, ou Al-Badia (ahl-BAH-dee-ya) ou Al Ghtil, originados a partir dos Arkanitas de Horr; moram nas áreas mais hostis de Enanka. Eles são movidos pela busca de necessidades simples: água, alimentos e pastagens para sustentar os seus

rebanhos. Para eles, os rebanhos e as terras de pastagens são coletivos, pois não existe propriedade individual do solo. Como resultado, os nômades são Arkanitas dotados de sentidos aguçados; preguiça e obesidade são praticamente desconhecidas para eles. Muitos podem sobreviver com apenas um pouco mais do que algumas ervas e um frasco de água por época. Com alimentos tão excassos, Al-Badia são mais empobrecidos do que muitos podem imaginar, no entanto, eles consideram-se os mais ricos de Enanka. Sua riqueza não reside em posses; nômades não dão valor a

roupas espalhafatosas, uma casa quente, ou uma massa de fortuna pessoal: eles valorizam a sua independência. Embora a vida nômade seja bastante insular, a necessidade do comércio traz a Al-Badia para próximo da "Outra metade" da cultura enank, a Al-Hadhar (ahl- Dar-HAH), originários dos Arkanitas khalaios e annunaki, cujo estilo de vida é estacionário; artesãos, comerciantes, todos são Al-Hadhar, mesmo os intinerantes pertencem a este grupo, já que sua vida está inexoravelmente ligada à aldeia ou aos bazares das cidades; esses enanks mantem relações comerciais muito itensas com Balkhor, Orun, Guinee e Dusak. Porém, tanto os beduínos como os sedentários não conseguiam sobreviver somente de suas atividades pastoris, comerciais ou agrícolas, e recorriam à pilhagem de aldeias, oásis e caravanas comerciais de outras regiões para poderem enfrentar, com o botim obtido, períodos de escassez de recursos naturais ou de crises comerciais. Em seus corações e mentes, todos os enanks possuem semelhanças. Eles compartilham uma comum linguagem, e cultura que transcende suas diferenças, além de um código subjacente de ética e comportamento que regem suas vidas cotidianas. Nômades ou citadinos, todos tendem a abraçar os seguintes temas: família, honra, hospitalidade, pureza e piedade, isso faz cada Arkanita da

região ser considerado um enank. A honra trata dos códigos culturais e jurídicos estabelecidos para evitar situações delitivas, como o furto, o homicídio ou a simples calúnia contra a família ou seus indivíduos. Se essas normas são rompidas, as sanções podem chegar até a pena de morte para o condenado, que geralmente se resolvia pelo pagamento de uma indenização ao ofendido ou à sua família. A família e a generosidade assentam-se sobre a proteção dos pobres, enfermos, anciãos e órfãos e sobre as virtudes do guerreiro, que, além de saber montar para lutar e comerciar, deve ser hospitaleiro com os estrangeiros, cortês e culto. Os enanks veneram Feiticeiros que se se destacaram no tocante aos Caminhos Elementais do Fogo e Terra e aos eventos Arkanitas, como a guerra, a saúde e a fertilidade de suas plantações, esses Arkanitas e Infernitas, faziam parte de uma Casa de Feiticeiros chamada Majils Quraish, A Casa Solar. A liderança deste panteão é dada ao casal **Dul-Shara** e **AL-lat** (que se tornou uma das mais fervorosas sacerdotisas do Conquistador do Mundo Altíssimo e um membro do Triunvirato de Jahannan), ambos dedicados ao Sol. Dul-Shara é considerado um deus guerreiro, conquistador do direito de reger o trono dos deuses e liderá-los, onde a Época Segura é para os enanks sinônimo de vida e adoração. Os membros da Majils Quraish

personificavam os planos e aos quais são consagrados templos e santuários controlados por sacerdotes que administravam as oferendas dadas às divindades. Os árabes nômades do deserto não se preocupam muito com a Majils Quraish e veneram os Djinns. Muitos desses são favoráveis ao levante armado de Íblis AL Qadim, e seus ideais vêm expandindo-se consideravelmente.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### CIDADE DAS BRASAS

Localizada mais ao interior, ao longo das rotas comerciais que ficam a noroeste, A Cidade das Brasas é escura, cujas torres parecem estar constantemente aquecidas por um calor místico, e muitas delas ainda mantem sustentadas abóbadas escarlates sob seus cumes. Os rolos de pergaminhos, os livros e as lembranças vividas que existem na Cidade das Brasas, podem falar de muito o que já existiu em ArK-A-Nun: As **Invasões Diaspóricas**, A **Era Nova**, e muito mais. Esta cidade localiza-se próxima a um pântano de areias movediças, chamado Huzuzs. Dentro de suas ruas, repletas de fumaça, pactos sombrios são selados e quebrados. Sultana Ruda é uma astuta Arkanita, pertencente aos 30 Dajjals - Djins poderosos, generais de Íblis.

### PÂNTANO DE HUZUZS

Pântano formado por finas e soltas partículas de areia, submetidas a um fluxo ascendente de água, que preenche os espaços entre os grãos, reduzindo o atrito entre eles, fazendo com que a areia se comporte como um líquido, tragando Arkanitas desavisados para a morte certa, ou mantendo-os aprisionados tempo suficiente para que as criaturas que vivem em Huzuzs sirvam-se da carne da pobre vítima. Mesmo após incontáveis tempos, os mortos que aqui findaram suas vidas, podem ser vistos caminhando através dessas areias, sussurrando frases de desencorajamento e terror nos ouvidos dos viajantes.

### BAALBEK

O coração do império enank, também chamada Schadou, fica próximo das Montanhas Diamante, na divisa com IdA-E-An.. A cidade é governada por um título hereditário de Grande Califa, possuindo o maior palácio, já erguido em ArK-A-Nun: o Palácio de Coral (construído sob uma Meca de nível 3). A maioria dos outros governantes cidadãos prestam homenagens ao Califa Hubal (chamado também Jinn bin Jann), filho de Al-lat e Baal. Hubal é o maior de todos os 365 califas de Enanka (desses apenas 180 ainda estão vivos, fruto da caçada realziada pelos Malaks na Terra), no poder desde tempos imemoriais, sendo uma lenda viva tão

importante quanto Marduk, em Balkhor. Hubal possui em seu braço direito, uma manopla de ouro que recobre o mesmo por inteiro, conferindo a ele poderes incríveis, aumentando em muito aqueles que já possui. Também pertence à **Majils Quraish**, sendo comparado em poder até mesmo a Dul-Shara. A Casa Lunar, um lugar de meditação e reverência, está localizada no centro de Baalbek, e é utilizada por Hubal para realizar suas profecias.

### MONTANHAS DIAMANTE

Montanhas semi translúcidas, onde inúmeros minerais e gemas podem ser encontrados. Estas pedras preciosas são usadas pelos ricos como símbolo de posição social. Os soberanos selam documentos com selos encrustados de joias, os quais são a expressão de suas riquezas e poder. Tais gemas também são envoltas por uma aura de lendas e aplicações místicas. Um emprego correto dos minérios foi o uso contra doenças. Dependendo da natureza da gema, sua mera presença é suficiente para realizar

uma cura: poscionando a gema sobre a parte do corpo doente, ou pulverizando-a e ingerindo-a.

### SEDRA

Sedrat foi fortificada ao longo das eras para afastar as invasões inimigas e beduínas. Agora é um potente poderil militar; a cidade melhor defendida de toda Enanka. Abgal é um Djinn, calmo e paciente, que governa Sedrat, mas muitos mistérios o envolvem; Abgal é um dos generais de Íblis. Outrora, a menor das cidades de Enanka - e talvez de todo ArK-A-Nun - Sedrat

foi construído sobre um rio de

areias, chamado

Glycon, e alguns de

seus mais belos

prédios, estão

erguidos

sobre o rio.

### GRANDE DESERTO

O Grande

Deserto,

também

chamado

Badiatcoldare

estende-se sobre um

planalto alto, pontilhado por

oásis e desfiladeiros profundos,

iniciando-se na divisa com Dusak,

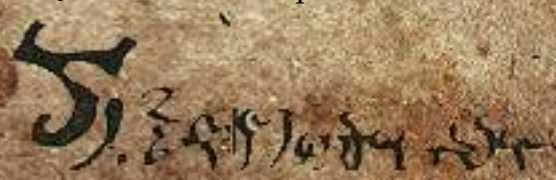
terminando apenas em Ghul-I-

Beaban, divisa com IdA-E-An. Aqui

as tribos nômades de Enanka

conduzem seus rebanhos e atacam os

seus vizinhos.



## CONJUBIAL, DESERTO DE AREIAS NEGRAS

Também chamado Badiatealgim, o segundo maior deserto de Enanka. Esta região já teve uma coleção poderosa de cidades-estados, nações pequenas, e orgulhosas tribos nômades (dentre elas a maior cidade era Berbalahas). Todas desapareceram há séculos atrás, deixando apenas ruínas. De acordo com uma lenda, o invocar de uma única deidade, ocasionou o fim de todas as nações e enegreceu as areias (místicos especulam que esta destruição tenha sido causada pelo ritual que trouxe Ahriman para ArK-A-Nun). Seja qual for a verdadeira razão, quase todas essas assustadoras terras foram abandonadas pelos Arkanitas. Exceto pela periferia, onde tribos habitam. Dizem existir portais em locais ímpares deste deserto, mas suas localizações são desconhecidas.

## WAQ AFYAL

Uma série de sete nações reunidas sobre os ideais de Íblis AL Qadim. Arsu, Karkar, Nadila, Salema, Sahar, Dusares, Baduh são elas, onde Karkar é o centro dos ideais de AL Qadim. Íblis visa estender o seu poder através do expansionismo militar, visando englobar todas as nações de Enanka, numa única religião, baseada na destruição dos seres da luz. A região de Waq Afyal possui cavernas inexploradas, que escondem muitos tesouros de

outrora e minerais, além de um próspero comércio de caravanas aéreas. Waq Afyal é regida por um rigoroso código social, um sistema de castas, adotado por todas as sete nações.

## GEOGRAFIA

O clima é duro, sem ventos, nem mesmo brisas; um deserto seco com grandes extremos de temperatura, suas areias assumem tons rosados, avermelhados ou alaranjados (em alguns locais, é possível encontrar as três tonalidades misturadas, formando figuras em mosaico, muito belas) O céu esta quase sempre coberto por poeira, como se constantemente uma tempestade de areia soprasse. O território é principalmente arenoso e desabitado. A região é repleta de crateras e bastante erodida. Junto a estas, cânions atravessam o solo de fora a fora, irradiando vapores ardentes oriundos do fundo destes. O sol esta sempre a pino nos céus, mas, durante a Época Escura, a temperatura cai drasticamente e, uma fina camada de gelo recobre toda a região; os vapores tornam-se gélidos, e a chuva congelante (com temperatura de - 200 °C) despenca dos céus.

## HABITANTES

Seus cabelos e pelos são ressecados, sua pele é um couro áspero, que tende a assumir cores que vão do

amarelo, coral ao amarronzado, com algumas manchas negras e poucas escamas secas. Muitos ainda possuem cristas de pele sobre as costas e cabeça. Alguns possuem prologamentos de pele, saltando de suas cabeças horizontalmente. Suas garras e chifres são longos e retos, de cor negra ou cinzenta, e muitos ostentam alguns deles dispostos sobre a cabeça. Muitos possuem espinhos, e cauda, mas esta última é muito raro. Seus olhos são objetivos, de cor azul muito brilhante, ou verde e vermelho-sangue; de pupilas grandes que ocupam quase toda a órbe, para aqueles que a possuem, sem palpebras. Muitas criaturas habitam as areias de Enanka, os Dalhal são uma delas; criaturas de 2m de altura, bípedes, uma espécie de ave carnívora, que ataca com suas poderosas patas com garras, e seus dentes; correm em bandos de 15 a 20 pelos desertos e os Pyrassoupi (equínos de cor amarelo-escuro, possuidores de dois chifres em sua testa, que dizem ter poderes mágicos) e os Simurg (aves com focinho reptílico, dentes afiados, escamas e duas caudas que utiliza para chicotear, donos de um faro incrível)

## FORÇAS MILITARES

**Gaddars:** Guarda de elite de Íblis, trajam armaduras de couro, ostentando o símbolo de íblis: Uma serpente negra que devora um sol radiante. Utilizam cimitarras negras

de bronze que dizem serem abençoadas por Éblis e carregam um poderoso veneno.

**Sikk:** Guerreiros que possuem uma técnica exótica de treinamento: treinavam com um dos braços e uma das pernas amarrados, assim aprendiam um manuseio único de sua arma, chamada Bau, atualmente, prestam serviços a Baalbek.

**Qareen:** Guerreiros de Baalbek utilizam sabres curvos e punhais, e dizem existir dois Qareen para cada habitante da cidade, visando protegê-los.

**Tabi:** Feiticeiros que utilizam os caminhos das Trevas, e são treinados em Waq Afyal.

**Askar:** O mais simples dos guerreiros, básico e equilibrado, são utilizados tanto por Íblis quanto pela Majils Quraish.

## IDIOMA

Tamudeu

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 Pontos de Magia e Fôcus no Caminho Elemental da Terra, Pele Resistente, Asas, Garras, Chifres, Dentes e Boca, Cauda, Regeneração, Defesas Especiais (Espinho), Imunidade a Venenos, Capaz de Resistir a Altas Temperaturas.

## MÁCULAS REGIONAIS

Recebem +2 Pontos de Dano por danos baseados no Caminho Elemental do Ar.



Handwritten text in a stylized, gothic script, possibly a title or a chapter heading, located at the bottom center of the page.





## AZTLAN

Aztlan faz parte das chamadas Nações da Floresta. É um imenso mundo verdejante, uma extensão de pântanos terríveis que se misturam a luxuriante vegetação de floresta; templos piramidais de rocha erguem-se do centro de cidades construídas com imensos blocos pedregosos. Região também montanhosa, seu interior pulsa em vitalidade e fertilidade. Todos os tipos de vegetais podem ser encontrados em Aztlan, desde gramíneas simples a árvores de madeira valiosa. A cobertura do solo é composta por cipós, e plantas diversas. Viagens através das Nações da Floresta são absolutamente brutais, e os aventureiros são aconselhados a irem fortemente armados e preparados para perigos nunca encontrados em nenhuma parte de ArK-A-Nun.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Povo tão guerreiro e agressivo quanto os balkhores, os aztlantes fundaram sua capital a ferro e fogo, desde época das invasões, e fizeram frente às inúmeras feras que adentraram ArK-A-Nun, resistindo a todas as destruições causadas e mortes, graças aos Feiticeiros de uma ordem de mistérios chamada Ordem de Coacalco, cuja influência nas Nações da Floresta, chega a ser muito maior que a Ordem Mármore, nas regiões de Horr. Região de

cidade-estados teocratizadas, chamadas Teteoinan e localizadas em uma área de pântanos, próxima ao lago Chichiltic. A sociedade é hierarquizada e comandada por um imperador (chamado Hueyi Tlatoani), chefe do exército, que se reporta apenas ao Tlatocan (conselho de quatro porta-vozes dos deuses, todos pertencentes à Coacalco, quando o próprio chefe militar não pertencer a própria Ordem, como é o caso de Huitzilopochtli). A Nobreza é também formada por sacerdotes (Uey-tlatoani) e chefes militares (Tlatocapili). Os camponeses, artesãos e trabalhadores urbanos compoem grande parte da população; esta camada mais baixa da sociedade exerce um trabalho compulsório para o imperador, quando este os convocava para a construção de obras públicas (canais de irrigação, estradas, templos e pirâmides - chamadas Icpac tlamanacali). Cerca de 5% da população pertencem à elite dominante de Aztlan. Estes controlam praticamente todos os poucos rebanhos nas cidades e os recursos naturais da terra, incluindo o ouro, cobre, ferro e minas de estanho. A classe dominante supervisiona o acúmulo de tributo dos camponeses que vivem no interior das cidadelas de pedra. Durante a estação de crescimento, os escravos são utilizados no trato dos rebanhos e no apanho de vegetais comestíveis e campos de cultivo.

Após a colheita, eles são forçados a cavar para obter metais preciosos desejados por nações estrangeiras, mas tanto Nóbres quanto membros de outra classe social -com exceção dos escravos- têm plena reivindicação de qualquer ouro encontrado; o trabalho escravo é uma forma de pagar impostos. Ser escravo é também uma punição para criminosos. Em Aztlan, existem cidades fortificadas, mas também muitos aztlantes vivem fora dessas, em um estado nômade e tribal -que recebem o nome de Xolopitli- O clima de Aztlan favorece esses Arkanitas com muitas chuvas, fornecendo as bases de uma sobrevivência confortável, diga-se de passagem. O solo é fértil, pastagens são abundantes e há uma vasta quantidade de madeira e ouro. Aztlan possui uma interessante mistura de religiões, incluindo aspectos de adoração a deuses (muitos pertencentes à Coacalco, outros deuses negros de Tenebras-principalmente Tezcatlipoca- e Infernun), assim como crenças mais tradicionais em seres de Spiritum (exclusivo dos Xolopitli). O sacrifício desempenha um papel importante em todas as celebrações aztlantes, sejam elas pertencentes aos moradores das cidades ou aos Xolopitli. Sacrificar-se é uma dádiva para um Arkanita de Aztlan; o sangue desses é oferecido aos deuses, para que sua região esteja sempre radiante e viva.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### IN CEM-ANAHUAC YOYOTLI

O vale de In Cem-anahuac Yoyotli, localiza-se a oeste do território de Aztlan. Os Arkanitas daqui vivem em clãs tribais e em cidadelas de pedra, chamadas Tlamacazque, erguidas no alto do vale. Os cidadãos raramente se aventuram fora dos portões de suas misteriosas cidadelas. São a morada de místicos e feiticeiros; praticantes de ritos negros em homenagem ao Tenebriano Tezcatlipoca. Tlamacazques também cediam a Ordem dos Cavaleiros Oce-lotl. As montanhas ao redor deste vale são em forma de lanças, e morada dos Quetzal: répteis voadores emplumados, domesticados pelos aztlantes.

### TIONALMATL

A capital aztlante. Esta cidade-estado fora recriada, graças a um poderoso ritual dos místicos de Coacalco, na Terra (com o nome de Tenochtilán), quando os Arkanitas de Aztlan transpassaram as barreiras místicas entre os planos. A cidade fica a norte da região. É construída em torno de duas colinas maciças. Em seu interior habitam cerca de 150 mil Arkanitas, juntamente com belíssimos monumentos, jardins, palácios, templos e mercados. Tenochtilan é formada por diversas tribos, que se destacaram em poder e tamanho,

reunindo-se sobre o julgo da Ordem de Coacalco. Cada líder destas antigas tribos, possui um templo onde habita, no interior da cidade, mas, quatro locais principais merecem destaque. São eles: ao norte, Mocuiltono, um gigantesco mercado, onde inúmeras poções, ingredientes e objetos podem ser encontrados. A leste, o Huey Teocalli, O Templo Maior, com uma base piramidal composta de quatro vigas de pedra, formando uma encosta, construída sobre uma plataforma medindo aproximadamente 80 x 100 metros. Possui duas escadas de acesso ao topo, onde existem santuários. Nesses locais ocorrem, as reuniões da Ordem de Coacalco. As reuniões sempre são coordenadas por Tlaloc, poderosíssimo Místico das águas, e Huitzilopochtli, Hueyi Tlatoani de Tlomalatl. Ao sul Quaucalli, sede da Ordem dos Gua-utli. A oeste Tzompantli, O Paredão da Caveira, local em formato cilíndrico, onde são depositados nas paredes, todos os crânios dos sacrificados; um ambiente de extremo poder, onde os efeitos mágicos se tornam mais poderosos e as travessias entre os planos são facilitadas.

### TEOTIHUACÁN

Teotihuacán era uma teocracia governada por poderosos Feiticeiros adoradores do Sol. Os clérigos mais poderosos assumem as funções de "reis" em uma diarquia que se reverte, representando a Lua e o Sol.

Lendas dizem ser a cidade-estado mais antiga de todas, fundada por estrangeiros vindos de várias partes das Nações da Floresta. Seus atuais "rei" e "rainha" são os Arkanitas Nanahuatzin - que reina durante a Época Segura (Místico com poderes Elementais do Fogo), e Tecciztecatl, reinando durante a Época Escura - Esta última feiticeira, possui a capacidade de transitar por Spiritum através dos portais existentes na lua, levou o conhecimento desta civilização para a Terra, reconstruindo a cidade no plano, e na Terra assumiram os papéis de Tonatiuh e Yohualticitl, após a Teotihuacán Arkanita ser destruída pelo deus serpente Quetzalcoatl - poderoso Meio-Dragão, Místico dos ventos - enquanto esta se encontrava em uma época conhecida como **Quarto Sol**.



## AHUEHUETQUIN, A CIDADE DAS SOMBRAS

Cidade localizada no litoral, cercada por um rio de limo que desemboca no Mar de Fogo, chamado apenas de Rio Profundo. Quando encontra as águas quentes, o limo ferve, liberando uma fumaça rósea e de cheiro forte, que a recobre com uma serração eterna. O limo fértil produz grãos e Amoli (vegetal semelhante ao cânhamo) de alta qualidade. Este rio percorre o interior de Ahuehuetquin, através de canais construídos para tal. Os habitantes desta metrópole vivem nos lodaçais, no interior da mesma, chamados Calpuli. A maioria dos Arkanitas considera a "Cidade das Sombras" uma espécie de "Submundo", um lugar em que nenhum Arkanita em sã consciência iria de bom grado. Mictlantecuhltle, Hueyi Tlatoani da metrópole, a governa de um gigantesco templo no subterrâneo, chamado Tlalxicco, ou Casa sem Janelas (conhecido pelos terrenos como Mictlan), e é responsável pela aura de mistérios que envolvem a metrópole.

## MONTANHAS DE TENEXTETL

A solitária cadeia de montanhas na fronteira com o Pântano de Teunanacatl. A geografia dessas montanhas descreve uma superfície inteiramente de obsidiana muito afiada. Os aztlantes exploram rochas calcárias nessas cadeias de montanhas, construindo a maioria de

suas cidades com elas. O topo dessas montanhas, é chamado Picos dos Ventos de Faca; composto por caminhos íngremes, onde os ventos gritam acusações sobre traição, abalando toda a força de vontade existente.

## PÂNTANO DE TEUNANACATL

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos; o grande Pântano de Teunanacatl é um lugar úmido e quente, pródicio para que fungos se desenvolvam, principalmente o Teunanacatl - cogumelo negro e amargo que lhe dá nome-. Sua característica mais marcante é a grande quantidade de anfíbios que habitam o seu interior: muitos venenosos, outros, gigantescos e perigosos. Em seu centro, existe uma construção antiga e semisubmersa na lama. Esta misteriosa pirâmide está lacrada, e lendas dizem estar localizada no território de um monstro chamado Tequani.

## SALINAS DE IZTOCIUATL

Iztociuatl é um rio salino, que, lentamente, desemboca suas águas caudalosas no Mar de Fogo. O resultado é um grande acúmulo de cristais de sal ao longo de grande parte da costa, muitos aztlantes aprenderam a utilizar esses minerais para efeitos místicos, e a forja de armas, já que o sal encontrado nesta área é tão rijo quanto o ferro. Ao redor de Iztociualt, existe uma



grande desertificação, que o segue por todo o seu caminho até o mar.

### VALE DAS BRUMAS ETERNAS

Um local primitivo, onde criaturas observam todo o tempo, sem serem percebidas. A terra exala vapores que, devido a processos químicos, se caefam, deixando toda a área mergulhada em um nevoeiro sinistro e permanente. Os Arkanitas que aqui vivem batalham todo o tempo contra criaturas horrendas, aranhas gigantes e outras criaturas.

### GEOGRAFIA

A região de Aztlan é uma das quatro grandes Nações da Floresta que compõem o Verde. Basicamente todo o seu território é coberto por matas tropicais. Vendo a de cima, uma camada contínua de copas largas, situadas a aproximadamente 30 metros acima do solo, estende-se por mais de 3 milhões de km<sup>2</sup>. A mata esconde diversos acidentes geográficos, como montanhas e falésias, também platôs e pântanos. Abaixo dessas árvores um calor incrível domina a região, ocasionando diversas tempestades torrenciais. Todo o solo é coberto de fungos e diversos tipos de vegetais, e rios serpenteiam-se através desses, para atingirem o mar.

### HABITANTES

Aztlantes possuem a pele em tons de cinza escuro, ou apresentando manchas de determinadas cores. Seus olhos assumem tons de amarelo ou verde claro, muitos com pupilas verticais, porém essa cor é mesclada a pequenas estrias coloridas (geralmente vermelho, rosa, amarelo ou branco). Alguns possuem penas e asas, adornado com plumas coloridas, ossos e crânios de animais e seus corpos exalam um odor que lembra o sangue Humano. Muitos possuem pelagens verdes, língua bifurcada e garras. Aves chamadas quetzallis (um misto entre réptil e ave) e Axolotin (lagartos bípedes que podem cuspir baforadas de chamas esverdeadas, eu são como um bombardeio de fogo químico) são alguns exemplares da fauna de Aztlan.

### FORÇAS MILITARES

**Cavaleiros Oce-lotl:** Guerreiros de elite das cidades Tlamacazque, cobertos com a pele de uma criatura banhada em encantamentos antigos (chamada Huacas), o guerreiro incorporava a força e agilidade do animal. Sua arma principal é um grande tacape, feito de madeira e ornamentado com seis ou sete

afiadas pedras e presas de animais.

**Cuahchiqueh:** Guerreiros que ao longo da vida se recusaram a promoção para uma posição de comando, de modo a continuar a luta nas fileiras frontais pelo ardor do combate, são a elite dos soldados de Huitzilopochtli.

**Magos Gua-utli:** Guerreiros raros, pertencentes às linhas dos exércitos de Coacalco, monges pertencentes aos mais altos graus da realeza, donos de uma disciplina incrível.

## IDIOMA

Nāwatlahtolli

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +4 no Caminho Plantas e Animais. Olhar do Caçador, Garras, Asas, Dentes e Boca, Cauda, Peçonha e Anfíbio.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Negro, feitos contra o Personagem.



## TLALOCAN

Tlalocan segue a mesma linha geográfica de Aztlan: é uma imensa selva verdejante e montanhosa, mas difere desta, pois, a maioria de seus habitantes são integrantes de clãs selvagens e paleolíticos. Mais ao norte esta localizado o clã chamado Centzonmimixcoa. Para o leste habitam os Tlo-tepetl, Apan-teuctli, A-mo-lis (que construíram a Teotihuacan terrena), Mix-coatl, Muí-scas e Cuetlach-cihuatl. Os Tlo-tepetl, Apan-teuctli e A-mo-lis habitam mais o nordeste da região; Mexi-catl, Muí-scas e Cuetlach-cihuatl habitam mais ao sudeste. Todos vivem ao longo do Rio Patz-catl. A oeste os Quau-xel-oloni. Os Quauhtli-icohuauh vivem a oeste, ao longo das cadeias de montanhas chamadas Montanhas Tepe-yolotl. Ao sul estão os clãs chamados Centzonuitznaua. É a terra mais antiga das chamadas Nações das Florestas, e seus habitantes sofreram uma involução, perdendo toda a cultura que atingiram em tempos antigos. Este fenomeno aconteceu durante o periodo das **Invasões Diaspóricas**, mantendo-se sem explicação desde épocas imemoriais.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

As tribos de Tlalocan são lideradas por chefes tribais (chamados Ti-xoc), representantes dos deuses e conselheiros. Um chefe tlalocano não é um ditador. Existem muitos tipos de chefes entre os Tlal-ocanos e, cada aldeia possui inúmeros chefes: há chefes civis, chefes militares, chefes interlocutores divinos.

Os chefes civis, são escolhidos por sua idade e sabedoria, governam as aldeias tendo poderes sobre a justiça, sobre as celebrações, a caça e alocações de terras que servem a funções diplomáticas.

Estes chefes não se dão ao luxo de serem tiranos ou incompetentes, pois podem perder seus seguidores para outras aldeias. Além dos chefes escolhidos, existem aqueles que conseguiram determinados cargos através de grandes feitos. Quase todos os Tlal-ocanos nascem pertencentes às classes sociais mais baixas de sua sociedade, mas através da realização de grandes feitos alguns Tlal-ocanos atingem o status de chefe. Grandes guerreiros de renome podem tornar-se chefes de guerra. Arkanitas que possuem como ponto forte de suas



habilidades, a oratória, podem atingir o grau de interlocutores divinos. Caçadores que se destaquem podem ser chamados de chefes de caça. Essas pequenas tribos são rastreadoras excepcionais, e utilizam essa habilidade para sobreviverem dentro da floresta. Cada tribo vive em sua própria região distinta com suas próprias tradições e rituais. Esses clãs geralmente não cooperaram entre si e, guerreiam uns contra os outros constantemente. Um clã é simplesmente um grupo de famílias relacionadas. Para os Tlal-ocanos, família e parentesco são a chave para a estabilidade da tribo e define os direitos de cada indivíduo. Os Tlal-ocanos acreditam que seus corpos na vida após a morte se assemelham a seus corpos no momento da morte: se um corpo é deixado para ser devorado ou mutilado, os mortos vão sofrer muito em sua vida após a morte. Não há pior insulto para um tlalocano ou sua tribo do que permitir que um Arkanita de sua família morto, seja mutilado - É semelhante a dizer-lhe que ele irá sofrer o tormento eterno. Construídas em torno do misticismo totêmico. Esses clãs muitas vezes acreditam serem descendentes desses espíritos. Um dos mais cultuados, e temidos Tonalli é o Ocelotl de luz fumegante chamado Picicelt, uma das muitas formas do Tenebriano Tezcatlipoca.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### TALOCAN

Uma das duas cidades existentes na região, e a responsável por nomear a região onde esta localizada, outrora conhecida como "Terras Sem Nome". Localizada no sopé das montanhas de Popo-cate-petl. É conhecida pelos tribais como a "Terra da Água e do Nevoeiro". É regida por Tlaloc, o deus da Chuva e do relâmpago, Arkanita poderoso, arquimago nos Caminhos Elementais da Água e da Luz. Tlalocan é uma grande pradaria verde pontilhada por pequenos lagos. Tlaloc colocou servos espirituais chamados Chaneques (Elementais da Água) para cuidar de sua cidade. Esta metrópole serve de morada para inúmeros Arkanitas que se tornaram súditos do deus das águas e de sua esposa Chalchihuitlicue, bem como a outras castas de servos. Tlaloc, juntamente com A Serpente Emplumada, recriara Tlalocan em Spiritum, quando estes realizaram a travessia entre os planos, para receber as almas dos fieis as causas de ambos os feiticeiros. A Tlalocan espiritual é dividida em 33 níveis, sendo o primeiro nível homônimo. Quetzalcoatl habitava um nível intermediário chamado Tlillan-Tlapallan. A luz se faz presente aqui na personificação dos vaga-lumes e pirilampos numerosos encontrado no reino, que brilham com uma luz sobrenatural.





### TEOUEYCOATL

Localizado acima, nas montanhas de Popo-cate-petl, a mais de 5.420km; quase inalcançável, esta a morada do Meio-Dragão Quetzalcoatl. A norte de Tlalocan, governada por Ehecatl, discípulo do Arkanita. Os Arkanitas voadores de Teoueycoatl, guerreiros montados em quetzals, patrulham toda esta região, com base nas inúmeras torres sem teto espalhadas fora da cidade. Fundada muito depois de Tlalocan, a “Cidade Proibida” (chamada assim, pois a maioria dos tribais é devoto a Tezcatlipoca, inimigo declarado de Quetzalcoatl, proibidos por tanto de sequer se aproximarem desta região) é construída dentro de uma área cercada por paredes pesadas, com diversas pedras esculpidas formando pontas. Aqui estão inúmeros templos erguidos em honra a Quetzacoatl. O Grande Templo da Serpente Emplumada é a maior construção do local, e pode ser avistado ainda de Tlalocan; o templo possui uma ligação permanente com Spiritum, e dizem também que possui uma passagem permanente para Omex-ochitl (a Orbe de Vênus). Este distrito é pontilhado por templos e palácios de deuses menores, ligados ao vento. Quetzacoatl não se

encontra em ArK-A-Nun, antes arquiteto de uma vasta aliança com todas as Nações das Florestas, frente às invasões de Tenebras, atualmente seus discípulos acreditam que se tenha dirigido para Omex-ochitl: os motivos para essa retirada ainda permanecem envoltos em mistério.

### ACORZENTLI

Uma árvore colossal, localizada a nordeste das montanhas Popo-cate-petl. Aqui se reúne o Omeyocan (Conselho de Anciões), liderados pelo Infernita Huehuateotl, o mais antigo ser a pisar nas terras Arkanitas, Teteoinan, considerada a mãe de todos os deuses, o casal Ometecutli e Omeciuatl, e um lugar vago o qual pertencia a Quetzalcoatl. Dizem lendas que as Nações da Floresta se mantem menos degradadas, graças às energias místicas emanadas pela grande árvore, e administradas por essas criaturas extremamente poderosas. As histórias ainda contam que Acorzentli alimenta-se do sangue e das almas dos sacrificados. Omeyocan são aliados da Ordem de Coacalco de Aztlan, e são deveras respeitados também naquela região.



## TOMOANCHAN

Se existe um local nas Nações da Floresta mais primitivo e misterioso que o Vale das Brumas Eternas, este local é Tomoanchan. A região é um local com diversas cavernas subterrâneas, dotadas de inúmeras entradas e saídas que levam até essas áreas, indo desde as montanhas Popo-cate-petl, até Aztlan. Lar da criatura chamada Itzpapalotl, bípede de 1,50m, carnívoro; munido de asas coloridas, presas e garras tão rijas quanto obissidianas, dizem ser uma poderosa feiticeira Adroanzi, serva de forças do Mundo Morto.



## Y'HA-NTHLEI

Y'ha-nthlei não está localizada em Tlalocan, mas próxima a ela, em um estreito sem nome a 20km de distância da costa. Possui 160.000 épocas de existência. É um local de palácios fosforescentes, terraços, jardins de corais estranhos e ciclópicas e sinistras colunas. Os Profundos dizem ser sua capital, sendo a maior concentração desses Arkanitas. Y'ha-nthlei possui ligações com o plano da Terra, e dizem que graças a essa, uma parte da cidade submersa fora destruída, sendo atacada por algo que veio além-portal. Realizam tratos com as tribos de Aztlan, e muitas participam de seus rituais sexuais religiosos.

## TRIBOS DE TLALOCAN

As tribos Tlal-ocanas são uniformemente beligerantes e selvagens, elas não são muito distantes do ambiente natural em que vivem e são resistentes ao avanço da civilização, mas ainda assim estão muito longe de se parecerem umas com as outras, além de poucas semelhanças, a cultura dessas tribos é surpreendentemente variada. Abaixo estão listadas.

### **Centzonmimixcoa:**

Centzonmimixcoa são predadores ferozes que habitam o norte, são adoradores das estrelas do céu nortista (chamadas Id), e dizem serem filhos dessas (em sua maioria representam a escuridão, e os domínios de Tezcatlipoca). O

simbolos astronomicos são muitas vezes utilizados pelos xamãs da tribo para lançar feitiços levando à morte, fazendo das conjunturas certas das estrelas, um violento símbolo de destruição. Seus corpos são todos enfeitados com desenhos desses astros.

**Tlo-tepetl :** O desejo da caça e do combate a outras tribos reside no fundo das almas e os corações desses tlal-ocanos. A tribo Tlo-tepetl esta entre as mais predatórias das tribos, seu totem simboliza Atlaua, o grande caçador da floresta (outra forma de Tezcatlipoca, e dominando os corpos destes o mesmo conseguiu enviar sua essência até a Terra). A tribo Tlo-tepetl possui três garras postadas na vertical, presas em uma faixa na cabeça para mostrar sua fidelidade a esta tribo, posteriormente outras vão sendo adicionadas a sua faixa, amarrando em seu cabelo ou armas para mostrar realizações diversas.

**Cuetlach-cihuatl:** Cuetlach-cihuatl são rápidos e capazes de enxergar no escuro. Seu totem é o Oce-lotl de luz fumegante chamado Pici-elt. Cuetlach-cihuatl odeiam a perseguição direta de suas presas, eles são sorrateiros e preferem perseguir-la silenciosamente, ferindo-a com armas de longo alcance, para em seguida, executar um ataque certo, fazendo bom uso de sua velocidade para emboscar inesperadamente seus inimigos. Os Cuetlach-cihuatl acreditam que seu

espírito totem fornece-lhes a capacidade de conhecer a noite e os poderes do escuro.



**Apan-teuctli:** São excelentes nadadores, muitas vezes construindo suas aldeias dentro de cem metros de rios e lagos, bem como caçadores e especialistas em construir as melhores armadilhas dentre as tribos tlal-ocanas. Investidas Apan-teuctli normalmente vão envolver armadilhas na selva. Grande parte de sua técnica é deixar sua presa acreditar que estão em fuga, apenas para atraí-la através de um caminho coberto por armadilhas. Curiosamente, entre estas tribos, as Arkanitas compõem a maioria dos

xamãs. São excelentes pescadores, e levaram para a Terra a técnica para cultivar vegetais sobre jardins flutuantes. Veneram Atl, uma forma cefalópode adotada pelo Tenebriano Dagon.

**Muí-scas:** A tribo Muí-scas é obcecada por comida, sangue, sexo, jogos de azar e profecia. Ela acumula alimentos, mesmo que não precise, e é a única tribo que ataca outras tribos tla-ocanas para devorá-las. Além de sua obsessão por alimentos, são sedentos de sangue sem comparação. Todos os Muí-scas são dotados de um sadismo sem igual, seus prisioneiros são torturados e brutalmente massacrados em suas cerimônias; A tribo dos Muí-scas elevou a arte do sadismo a um nível tão horrível, que transcende até mesmo os padrões Arkanitas. Seu totem é Eueucoyotl, uma forma lepidoptera da Tenebriana Shaemallast.

**Mix-coatl:** A tribo Mix-coatl, uma tribo litorânea de tla-ocanos, escolheram o quetzal para o seu animal totem, sendo este simbolo de Quetzalcoatl. Estas aves escuras são extremamente bem adaptadas à caça, utilizando grandes e espertos olhos de pupilas verticais para avistarem a presa a grandes distâncias. Ser rapido em um ataque é um feito comum para esta tribo selvagem e costeira, e agilidade é seu atributo preferido. Muitas vezes, um Mix-coatl vai lutar com duas armas, do

que lutar com uma arma de duas mãos que cause mais dano. As tribos costeiras possuem a fama de serem mais selvagens do que seus primos do interior, e esta reputação é bem merecida. Os Mix-coatl são um brutal inimigo, dada à fúria poderosa semelhante à loucura com que lutam.

**A-mo-lis:** Embora uma tribo costeira de tla-ocanos selvagens, estes Arkanitas tomaram o calcotzili (uma ave caçadora gigantesca, cujo voo pode cobrir o sol, sendo também representada por um sol negro, outra forma de Tezcatlipoca) como seu animal totem. O calcotzili representa o caçador em todos os aspectos de sobrevivência, adaptabilidade e capacidade; nunca sendo pego de surpresa. A estratégia desses Arkanitas é a mesma que a tática de caça do grandioso pássaro: atingir a vitima com um golpe, então afastar-se para longe, mantendo uma curta distância deixando a infeliz presa sangrar até a morte, se esta não morrer no ataque inicial. O A-mo-Lis corre, ataca de maneira agressiva, utilizando tacapes, ou armas feitas de rocha polida.

**Centzonuitznaua:** Os Centzonuitznaua nasceram da junção de outros 400 clãs tla-ocanos, de longe um dos maiores clãs existentes ao redor de uma mesma crença: A Serpente Ciuacoatl (uma forma animal, assumida por Quetzalcoatl). Em combate os

Centzonuitznaua são exímios atiradores com zarabatanas, arcos e fundas, preferindo matar com um tiro certo ao invés de disparar o mais rápido possível ou atacar desenfreadamente. Os clãs de Centzonuitznaua envenenam suas setas de sujeira ou em matéria morta e usam-nas também para envenenar a comida e a água ao atacar fortificações e tribos rivais. Sua líder tribal é dita filha da própria serpente, a feiticeira chamada Coyolxauqui, esta no controle desde a formação do Centzonuitznaua.

**Quauhtli-icohuah:** Quauhtli-icohuah são a imagem Arkanita da carnalidade e crueldade. Para os Quauhtli-icohuah, seu totem chamado Cipactli (um réptil lacertídeo, com cauda pisciforme, um Infernita) concede força física e a capacidade para realizar proezas ousadas, através de uma bebida alucinógrna chamada chapari. Selvagens, Quauhtli-icohuah utilizam inúmeras armas para caçar, ou para atacar seus inimigos em emboscadas. Para os Quauhtli-icohuah, a marca de um bravo guerreiro de habilidade é a reputação, e a tomada da cabeça de outro guerreiro - para ser capaz de tocar o adversário em combate corpo a corpo. A única prova deste feito é a cabeça.

**Quau-xel-oloni:** Arkanitas destemidos acreditam que possuem a capacidade de realizar feitos que

nenhum outro tlal-ocano realizaria. Este pensamento faz com que os Arkanitas dessa tribo sejam considerados os mais intrépidos e decisivos de todos os tlal-ocanos. Quau-xel-oloni utilizam duas presas de animais ca-chu-pins (caninos de cor negra, e olhos vermelhos) em seus cabelos, a posição destas indica sua graduação no clã; e seu totem é o Tezcatlipoca Esfolado, uma forma lupina do deus negro.

## GEOGRAFIA

Tlalocan assemelha-se a Aztlan, a não ser pelo fato de ser uma selva muito mais fechada e perigosa que sua nação irmã.

## HABITANTES

Os Arkanitas de Tlalocan possuem formas semelhantes às de seus vizinhos aztlantes, o que difere, são suas cores que além de se fazerem mais variadas, são muito mais vivas.

## FORÇAS MILITARES

**Calmecacs:** Feiticeiros mestres nos Caminhos Elementais do Ar, discípulos da Serpente Emplumada.

**Chaneques:** Elementais da Água, servos de Tlaloc.

## IDIOMA

Nahuatl, e vários dialetos tribais únicos.

## ESTIGMAS POSSÍVEIS

Recebem +5 no Caminho Plantas e Animais. Olhar do Caçador, Garras, Asas, Dentes e Boca, Cauda, Peçonha, Sangue Venenoso, Arma de Sopro e Anfíbio.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Negro, feitos contra o Personagem.

## MAYAPAN

A região de Mayapan é uma imensa área misteriosa, mergulhada em uma selva profunda, rodeada por pântanos e, em direção a estes, às selvas entrelaçam-se ainda mais. O terreno é rochoso e pouco acolhedor. Histórias falam de áreas atingidas por meteoritos e de áreas assombradas por bestas e vampiros; Arkanitas amaldiçoados, de grupos renegados e perdidos. O clima é úmido e frio, com chuvas incessantes. Alguns habitantes evitam a segurança relativa dos assentamentos, preferindo a liberdade das estradas. Alguns são caçadores de recompensa, mas outros simplesmente estão vagando com suas tribos e clãs intinerantes.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Mayapan possui um governo teocrático descentralizado, ou seja, um território dividido em cidades e aldeias independentes, onde existem Arkanitas que governam vários centros sozinhos (chamados Halach Ainic) baseados na religiosidade, apenas respeitando as ordens do Grande Imperador Sol Kinich Ahau e sua Imperatriz Ixchel. O Halach Ainic é o chefe político, com todas as facilidades e o cargo hereditário-outrora, o Halach Ainic também detinha o poder sumo sacerdotal, porém, com a chegada do Deus Solar, este cargo passou a fazer parte de uma das atribuições do

Imperador. O chefe supremo é assessorado por conselheiros de sua confiança, eleitos pelo mesmo, chamados Ahcuchcabado. Os governantes das grandes cidades-estado são chamados Leotabob, com funções cívicas, militares e sacerdotais, mas sempre respondendo a Arkanitas de confiança do Imperador, chamados Bacabs (ao todo existem apenas quatro Bacabs, um Rubro, a leste, um Branco, ao norte, um Negro, a oeste e um Amarelo, ao sul), estes detem também o poder religioso daquela área, baseados nos preceitos de um livro chamado Suk Nazbot. O chefe militar é chamado Nacom; Arkanitas guerreiros, generais do Deus-Sol. Acima destes, existiam os Kruleboob, guardiões Arkanitas, encarregados de chefiar a guarda real. A sociedade ahau (como são chamados os habitantes de Mayapan) está dividida em classes: os Nóbres Almehenob, a qual pertence os sacerdotes, governantes, chefes guerreiros e comerciantes; a Ohchembal Unicob, constituído de artesãos e trabalhadores. Os escravos pertencem à classe dos Pentacob, sendo esta uma parte reduzida da população destinada principalmente ao sacrifício, pois a sociedade de Mayapan não se baseia na escravidão dos seus, e muitas guerras entre cidades deram-se devido à necessidade de se preencher esse degrau da pirâmide social ahau, com Arkanitas

capturados de outras regiões. Uma característica marcante da cultura ahaul é sua ligação com as ciências matemáticas e a numerologia, sendo aprendidas desde o berço. Embora a região de Mayapan seja uma das Nações da Floresta, ela é o lar para muitas idéias e religiões estranhas. Algumas das entidades adoradas em Mayapan são Infernitas, terrenos (como é o caso de Yum Kax, um Místico Humano), Paradisianos (alguns Cenobitas como Xipe Totec, maculado por Tezcatlipoca) e, outras pertencem a Spiritum, mas, o culto mais expressivo é sem dúvida o do Dragão-Deus Itzamna (ex-consorte da Arkanita Ixchel); uma entidade Terrena, cujas asas medem quilômetros, ostentando diversos crânios de outros de sua espécie como adorno; principal deidade venerada, acima de todas as outras. O Dragão-Deus habita a Ayahawa - um semiplano, em uma área semeada com diversas árvores sagradas, cujas lendas dizem que suas raízes, chegam até ArK-A-Nun-Cultos considerados obscuros também existem, exemplificando aqueles que veneravam os chamados Senhores da Noite ou Bolontiku (Infernitas refugiados que habitam a região, como o Rei dos Zotz Ahpuch, Ek Chuah, o Deus-Serpente Hapikern, Gukup Cakix, Hun Came, Mam, Usukun, o Demônio Vucub Came, Cizin e Ixtab) totalizando apenas um número de nove cultos negros. Outra deidade de renome em

Mayapan é Quetzalcoatl, conhecido na região como Kukulkan, representante máximo do Omeyocan, na região. Mesmo não estando em ArK-A-Nun, a Serpente Emplumada é representada por seu sumo-sacerdote chamado Xaman Ek, que o auxiliou pessoalmente a adentrar os portais corretos para a Orbe de Vênus e Huracán, poderoso Místico dos Ventos.



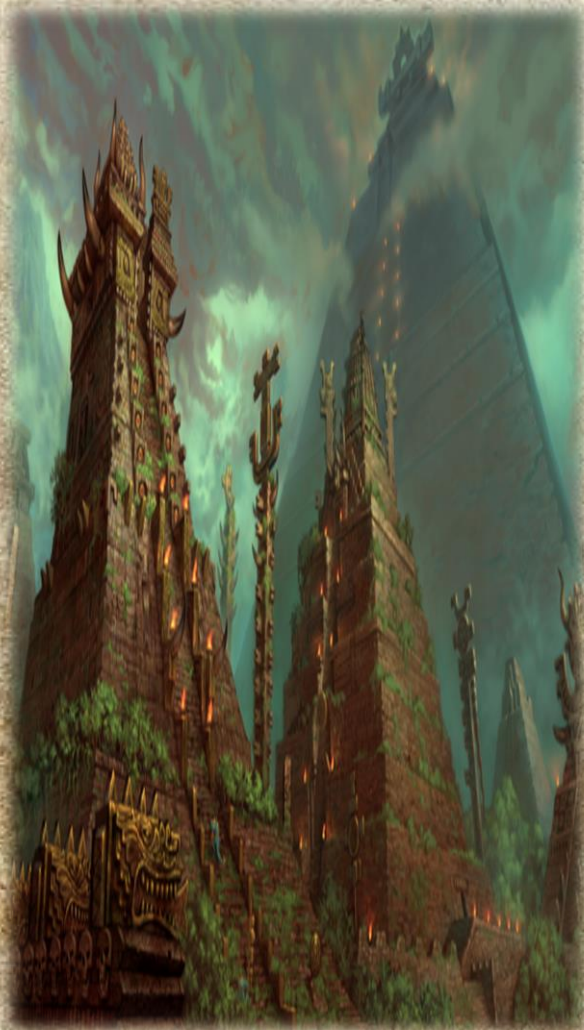
## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### MONTANHAS AHAKIN

As Montanhas Ahakin são uma cadeia de montanhas que separa o Mar de Fogo. Grande parte das massas de nuvens quentes que se erguem do mar fervente são bloqueadas por esta cadeia. Uma pequena parte dessa faixa atravessa, causando chuvas torrenciais constantes. Algumas tribos ahaus



vivem nestas montanhas, lutando contra ataques de vampiros e criaturas que também vivem nos picos mais altos de Ahakin. A montanha mais alta é um antigo vulcão com quatro crateras extintas e escarpas negras de obsidiana e rochas pragmáticas chamado Shakak.



### YAX MUTAL

Esta é uma grande cidade dedicada ao culto do Dragão-Deus. Há pouco tempo, uma torre foi construída aqui, supostamente dedicada a Itzamna, mas realmente dedicada a Quetzalcoatl, dotada de 72 metros de

altura, e localizada exatamente abaixo da estrela polar, dizem contos que a Serpente Emplumada alçou a Omex-ochitl através desta obra de arquitetura mística, e que um dia voltara através dela. Após a partida do mesmo, o Imperador Solar, instituiu o culto ao Dragã-Deus na cidade, mas a torre fora mantida, já que o mesmo conhece seu grandioso poder e suas capacidades místicas. Uma população de 6 mil Arkanitas habitam Yax Mutal, dividindo o interior da cidade-estado com palácios reais, além de vários zigurates menores, palácios, residências, e um planetário construído de jade. Há até mesmo uma prisão, com barras de ouro nas janelas e portas. Seu Leotabob é Xaman Ek.

### CHAKMOOL NAH

É uma cidade na porção leste do sopé das Montanhas Ahakin. A chamada Cidade do Jaguar, não está presente nas Xibalbá, estando situada muito mais a oeste, mas ainda assim são tratados como se fizessem parte das Terras Assombradas, já que veneram Xbalanque, um Arkanita poderoso - chamado de Morte Rubra - tomado por uma sede de sangue sem igual. Outra raça de vampiros habita a região que não são os Kamazotz; chamados L'kakha derba. A cidade em si está localizada em uma surpreendentemente região fértil, com paredes íngremes de rocha que

rodeiam o vale em torno de um lago central. No centro do lago existe uma ilha.

### **XIBALBÁ**

A Terra Assombrada, Zotzilaha, ou Boca do Morcego; é uma vasta e deserta selva, preenchida por uma vegetação coriácea, e retorcida. Esta área é onde aqueles que veneram os Senhores da Noite se encontram; suas energias decréptas enegrecem a vida e matam o solo, e esta região é temida por todos em Mayapan. Esta selva é dominada por torres altas de um misto de pedra, terra e plantas em um aspecto aterrador, muitas delas com ligações com o subterrâneo, por onde os Senhores da Noite emergem para assassinar os que vivem na superfície durante a Época Escura. Os ossos das vítimas, também fazem parte da decoração dessas construções.

### **PORTÃO DA CAVEIRA**

No extremo norte-oriental da Fronteira, esta um monumento curioso que marca a entrada para Xibalbá. Portas maciças definem a fronteira. Situado no interior da Colina do Ferrão, é um portão de rochas endurecidas, através do tempo, ornado com esculturas de inumeros crânios. Do outro lado do portão são pintadas, em idiomas Infernitas, as palavras, "O portão da caveira é o portão da morte para

aqueles que vêm aqui sem serem convidados".

### **HANHAV, A FORTALEZA DE OSSOS**

Hanhau, A Fortaleza de Ossos, é uma cidade assustadora que paira sobre o Rio Ix Tub Tun, ultimo reduto antes do Portão da Caveira. Hanhau é muito conhecida pela grande e aterradora esfinge em forma de crânio que se localiza no centro da metrópole. É chamada em Aztlan por Ahuehuetquin, e seu governante por Mictlantecuhtli (O Senhor de Mictlan) e em Qusqu por Ukku Pancha. Em Mayapan, é chamada Mitnal e Mictlantecuhtli apresenta-se por Supay, seu nome real, Senhor da Necromancia e dos Mortos. A aliança deste deus com os Magos Corrosivos auxiliou no extermínio daqueles Humanos que eram seus devotos na Terra, cujas almas se encaminhavam diretamente à construção da Fortaleza de Ossos, em ArK-A-Nun. Seus habitantes são grandes sacerdotes necromantes e somente zumbis e espíritos zombeteiros cruzam suas ruas labirínticas. Uma muralha de ossos de criaturas protege a cidade, e está encantada com um feitiço macabro que torna todos esses fósseis vivos, mesmo estando presos ao magma solidificado. Qual um tente se aproximar dos muros será atacado por braços, pernas e crânios que tentarão agarrá-lo, chutá-lo, soca-lo ou, em raras ocasiões, conversar. Os campos ao redor da fortaleza são

planícies desoladas, cuja vegetação parece ter sido carbonizada e a terra inóspita, lembra apenas um amontoado de cinzas. Surgem então boatos sobre o recrutamento destas almas por Mictlantecuhtli para algo misterioso, mas dizem as lendas ter a ver com o fim dos tempos.

### A CIDADE DE ECAB

Ecab, onde os Arkanitas se vestem com o esplendor dos bárbaros, é uma das maiores cidades-estado ahaus; o Imperador Solar vive aqui. A cidade fica ao norte das Montanhas Chaprakan. Existem becos que exalam odores adoráveis, ruas sinuosas serpenteiam-se através de rochas e partes de floresta que adentram a cidade, ocupando certos setores e forçando seus habitantes a migrarem para porções menos ocupadas da mesma. A cidade é um contraste de metrópole e floresta, onde seus habitantes convivem com a selva que invadiu seus lares, mas obedecem a vontade do Deus Sol. O palácio do imperador, chamado Bolon tza cab, possui ligações com a Ayahawa, e contatos ininterruptos com o Dragão-Deus Itzamna. Presente na sala do trono, está o chamado Calendário da Profecia; um item extremamente valioso, que segundo lendas, data todas as vezes que a Roda dos Mundos irá girar, mas estes conhecimentos são dados apenas aos que conseguem interpretar seus conhecimentos corretamente. A leste de Bolon tza

cab localiza-se uma grande fortificação sem entradas chamada Balam, onde poços de águas místicas, chamados Zu Huy estão protegidos.

### MONTANHAS CHAPRAKAN

Montanhas assoladas por constantes terremotos, estendem-se até Qusqu, onde se unem com as Apo, as Montanhas Afiadas. São um intervalo extremamente íngreme de montanhas, cujas paredes são deveras próximas umas das outras, impedindo muito a passagem.

### GEOGRAFIA

A geografia ahau resume-se a selvas profundas, exuberantes e vulcões. É a Nação da Floresta, muito mais sinistra e misteriosa que as demais. Seu clima é quente, e as tempestades são constantes na região.

### HABITANTES

Os Arkanitas Mayapanpos possuem características semelhantes às de seus vizinhos, o que os difere, são seus costumes mais ordeiros. Terra habitada por Naguais (chamados aqui de Alux) e Fir Bolgs (Saiyamkob). Muitos vampiros caçam na região, assim como criaturas gigantes, os Quinametzin, que habitam as profundezas da floresta.

## FORÇAS MILITARES

**Huaminca:** São Nóbres guerreiros da dinastia ahau. Trajam armaduras feitas de ferro que protegem apenas seu peito e dorso, chamada nacom, um capacete, ornamentado com plumas, e uma arma em forma de machado dourado místico; além de um escudo retangular de madeira, com uma abertura para que o Huaminca possa enxergar.

**Holcan :** Holcans são guerreiros que utilizam lanças (as mais comuns medem 1,90m), uma das armas mais antigas e primitivas.

**Cuachicqueh:** Guerreiros místicos protegem a Cidade de Ecab e são considerados divinos pelos Mayapanpos; montam criaturas batráquias chamadas Soi Xib e são tementes ao Dragão-Deus; habitam a Ayahawa.

## IDIOMA

Ahkiché.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +4 no Caminho Plantas e Animais. Olhar do Caçador, Asas, Cauda, Garras, Peçonha, Sangue Venenoso, Arma de Sopro e Anfíbio.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Negro, feitos contra o Personagem.



## QUSQU

Qusqu (pronuncia-se Cusco) é uma terra escura, densamente arborizada de colinas e vales sombrios. Nuvens negras trazem chuva quase constantemente, transformando a terra em uma região extremamente úmida, com pouco conforto para visitantes. A região possui uma gama de montanhas, ao sul, as Pichus. A cordilheira possui aproximadamente 8000 km de extensão. É a maior cadeia de montanhas de ArK-A-Nun (em comprimento), e em seus trechos mais largos chega a 160 km do extremo leste ao oeste. Sua altitude média gira em torno de 4000 m e seu ponto culminante é o pico Hukniyuq com 6962 m de altitude. Elas formam uma fronteira natural com os Mares Negros. A nascente do Rio Copacati pode ser encontrada nestas montanhas. A região é dominada pelo Império Tawantinsuyu, que subjulgou todas as demais tribos ao seu comando.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

O imperador absoluto é conhecido por Shapaw Tawantinsuyu, e é um dos poucos governantes Arkanitas

considerados divinos. A sociedade qusquenha é extremamente hierarquizada e formada por: nobres Huayra (num total de dez), Ashpa (funcionários públicos e trabalhadores especializados) e classe mais baixa Ampatu (artesãos e os camponeses). Esta última camada é incubida de fornecer mercadorias ou trabalhos em obras públicas a julgo do Imperador, e normalmente, são compostas por cidadãos de segunda classe qusquenhos, pertencentes às tribos dominadas da região. Esta prática de governo levou os Tawantinsuyu, a ganharem a autoridade sobre todos os demais clãs que aqui vivem, fazendo deles seus subordinados. Os Tawantinsuyu criaram uma hierarquia de relacionamentos de gêneros que se combina com a dominação de seu estado sobre os povos subjulgados. O poder do império sobre as tribos locais é demonstrado principalmente através da capacidade que os clãs presenteavam o Império Tawantinsuyu com as mais belas jovens Arkanitas para servir nos

templos ou para serem dadas ao Shapaw. A integração da política imperial com a regional e a diversidade tribal era uma realização política. Os líderes das tribos eram mantidos, mas acima deles estavam os administradores Tawantinsuyu retirados da nobreza de Qusqu. A reciprocidade e a verticalidade continuam a caracterizar os grupos qusquenhos à medida que eles passam a ser governados pelos Tawantinsuyu, com a reciprocidade entre o estado e as comunidades locais simplesmente sendo mais um nível adicionado. O estado Tawantinsuyu fornece estradas, projetos de irrigação e matéria-prima para obtenção de bens, manipulando com isso a ideia de igualdade para conseguir força de trabalho, reprimindo duramente resistências e revoltas; sendo implacáveis e cruéis. Os nóbres Huayra são em número de dez, na época das travessias dimensionais os mais importantes eram: Manko Capak, Coniraya, Pachacamac, Pacha Kamaq, Qaholom e Thunupa. Manko Capak era o eleito dentre os Huayra para receber o poder de Viracocha (dizem as lendas ser uma estatueta que confere poderes inimagináveis ao eleito pelo Conselho dos Nóbres Qusquenhos; Viracocha é uma entidade poderosíssima, com poderes sobre os Caminhos Elementais da Terra, Água e Ar), mas quase teve estes poderes furtados por Qaholom, que vencido

se aproximou das energias de Taguacipa (a antítese das energias de Viracocha, que induz os Arkanitas à destruição e ao esquecimento). Manko Capak tornou-se o poderoso Viracocha, e este, o supremo Shapaw Tawantinsuyu de Qusqu atualmente, considerado um deus guerreiro vivo; já Qaholom decidiu abraçar as energias negras de Taguacipa, desaparecendo sem deixar vestígios, tornando-se a personificação do mal na concepção religiosa do Império Tawantinsuyu.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### TRAPALANDA

Uma cidade construída com ouro, prata e diamantes, cujas paredes reluzem em um brilho cegante durante a Época Segura. Esta localizada entre as Montanhas de Urcaguay - repleta de jóias e metais preciosos - e Apo, as Montanhas Afiadas. Devido à fenômenos climáticos, e a altura onde se localiza Trapalanda, em determinadas épocas, esta cidade desaparece por completo, ficando totalmente isolada, devido a uma falha dimensional, que faz Spiritum envolve-la. Cidade guardada por gigantes de rocha chamados Pururaucas, e sede da Vilcabamba la Vieja, uma facção qusquenha da Ordem de Coacalco. Local também onde uma das maiores fontes de conhecimento de ArK-A-Nun esta

guardada: Tlauauhi - A biblioteca de pedra.

### PACARITAMBO

Caverna mística, localizada a norte das Montanhas de Urcaguay cujo interior é totalmente arquitetado com tijolos, escadarias e figuras assustadoras, nela está localizado um portal para a fortaleza de Viracocha de nome desconhecido, postada em Spiritum e guardada por um exército de Pururaucas. Sob as águas que agora inundam o local, está os Guauques, uma variante do Pururaucas, onde os melhores escultores talham as mais belas estátuas para colocar lá a alma de seus reis mortos. Todos os Huayra mortos na batalha contra os seres de Paradísia estão neste local, guardando a porta principal para a morada de Viracocha. Muitas vezes os sacerdotes procuram os Guauques pedindo conselhos aos sábios de outrora.

### Q'ERO

Q'ero é uma antiga cidade, com torres de rubis verdes em meio às árvores de um pântano no leste. Todas as construções da metrópole estão erguidas em rubis de cor verde, que são importadas através do comércio com Trapalanda. Um zigurate construído de um raro jade vermelho alonga-se até tocar os céus; estranhos vegetais da mesma cor que a construção recobrem a mesma. O monólito está localizado na parte

velha da cidade, um lugar sujo e abandonado. A construção é resquício de uma religião antiga e esquecida, e os Arkanitas não gostam de pensar sobre as coisas inomináveis que habitam o local.

### PAITITI

Esta é a cidade capital do Império Tawantinsuyu. É uma grande cidade-estado, centro de comércio onde se pode encontrar todo tipo de bens, desde os de pequeno valor, aos de alto valor como gemas, jóias, ervas místicas e artefatos. Não possui muralhas, já que a fé no grande Viracocha desencorajaria qualquer tentativa de invasão. O mais importante templo - todo banhado em ouro místico e sangue de rituais - localiza-se a leste e chama-se Qorikancha, onde o Deus Viracocha reina absoluto. Viracocha possui um conselheiro, chamado Inti, que é dotado de grandes habilidades oratórias e transmite ao povo todas as decisões do deus. Patiti é protegida pelos guerreiros Huasicamayo, Chasca e os gêmeos Apucatequil e Piguero; reunidos em um protetorado. Patiti está localizado dimensionalmente abaixo das ruínas de uma cidade estado Arkanita construída na Terra, nomeada pelos locais como *Machu Pichu*.

### MONTANHAS DE URCAGUARY

As Montanhas Urcaguay compõem uma faixa árida que se funde com

Apo, formando um arco para o leste. Urcaguay é extremamente fria e ferozmente varrida por ventos. Geadas noturnas caem durante a Época Segura. O solo é salgado, fazendo apenas as mais resistentes das plantas viverem aqui. Dizem lendas que nessas montanhas, encontra-se um portal para Ukku Pancha, a Fortaleza de Ossos.

### **APO, AS MONTANHAS AFIADAS**

Apo marca a fronteira entre Qusqu e os Mares Negros. Lugar onde também pode ser encontrado o Desfiladeiro do Fantasma, ao sul dessas montanhas. O Rio de Kon nasce nesse local e desemboca no mar. Aqui também se encontra minas de ouro e minérios preciosos, bem como minas de outros metais. Até mesmo as rochas que compõem estas montanhas, são mais rijas e extremamente afiadas que todas as outras encontradas em ArK-A-Nun, devido aos incríveis veios de Ferro Nuclear (minério de hidrogênio metálico) que existem neste local.

### **GEOGRAFIA**

Montanhas nevadas, florestas e locais assolados por um frio intenso, onde existem chances de se perder mesmo com artefatos e rituais de localização; resumem a topografia de Qusqu. Toda essa paisagem contrastante segue espalhando-se harmoniosamente sobre o verde de uma área montanhosa há 3.000 metros de altitude, onde uma

persistente neblina aumenta ainda mais a sensação de mistério.

### **HABITANTES**

Os qusquenos possuem pelagens em cores que os ajudam a camuflar-se dentro de seu habitat como o verde, e o marron - que imita as raízes de certos vegetais. Não possuem chifres ou cauda para ataque, mas possuem garras fortes e presas. Suas penas são dotadas das cores azuis, vermelhas e laranjas; possuem asas emplumadas nessas mesmas cores. Seus olhos assumem cores douradas ou avermelhadas, e suas pupilas são verticais, ou enormes, ocupando quase que totalmente a órbita.

### **FORÇAS MILITARES**

**Unanchayanac:** São militares comandantes. Sua posição atual em relação a outros Unanchayanac depende de sua faixa etária e da quantidade de decorações Arkanitais que eles ganharam por bravura em batalhas, utilizam as mais diversas armas.

**Aucac Runa:** A Infantaria de Qusqu; são soldados jovens comuns que cumprem três épocas obrigatórias. Eles usam lanças.

**Pachac Kamayuk:** A Cavalaria qusquenha são soldados profissionais. Eles cavalgam felinos de corpo cinzento e olhos vermelhos chamados Ccoa, utilizam Cuack.



## IDIOMA

Quichuá.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +2 no Caminho Plantas e Animais. Olhar do Caçador, Asas, Cauda, Garras, Peçonha, Sangue Venenoso, Arma de Sopro e Anfíbio.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Negro, feitos contra o Personagem.

## ORUN

Orun é uma confederação de cidades em torno da região de mesmo nome, chamada Confederação Ìlẹ-Yorùbá. Enterrada em uma região dominada por grandes áreas desérticas, selvas e savanas, Orun é considerada mítica para a maior parte de ArK-A-Nun, por, juntamente com Guinee, tangenciar mais que qualquer outra região, o Plano Espiritual, fazendo com que grandes nomes de seus governantes sejam Daemons e Espiritos Terrenos. A região está localizada completamente dentro de uma zona tropical; por causa do calor resultante, armaduras são pouco vistas em uso, a maioria dos guerreiros não as usam, por mais insano que isso possa parecer.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Os chamados Grandes Òrisà são os mestres de Orun, apesar de serem uma minoria. Essas criaturas são Daemons e Espiritos Terrenos muito antigos e poderosos, entidades que, através de poderosos rituais podem tomar o corpo material de seus devotos. Os Grandes Òrisà conquistaram a maioria das tribos de Orun e as tribos das estepes do noroeste, submetendo-as a fé nos deuses espirituais. Eles são implacáveis em suas leis **Odu Ikafu** (dividida em 16 mandamentos), submetendo todos os irunmole (habitantes de Orun) a ela com mão de ferro, através dos poderes da Milícia Egum; liderados pelo Grande Òrisà Xangô: este se certifica que

todos aqueles regidos pela lei dos Grandes Mestres de Orun, estejam vivendo sob seus mandamentos. Os guardiões das leis são chamados Èsù. Os Grandes Òrisà estabeleceram um sistema de governo diárquico, ou seja, dois reis (Alaafin), um rei, escolhido dentre os seus (sendo Olorunaré este desde tempos imemoriais) soberano, e o outro vindo de uma das tribos de Orun, se revezando a cada época, para assuntos relacionados ao povo (chamado Aye). Olorunaré governa a Confederação Ìlẹ-Yorùbá desde sua criação. É uma entidade misteriosa, cujos atos de governo, dizem serem guiados pelo destino, através de um jogo divinatório chamado **Merindilogun**, onde lendas contam, que todos os habitantes de ArK-A-Nun, ou aqueles que farão parte de seu futuro, tem representações no mesmo. Muitas Nações da Floresta não veem com bons olhos os irunmole, já que estes dizem que Omumborombonga, a Árvore da Vida, deveria pertencer a Orun e não a Tlalocan. A maioria dos cargos sob os reis são preenchidos com Arkanitas (ou espíritos vindos da Terra) escolhidos pelos mesmos. Estes escolhidos servem como consultores e mensageiros para os reis, e permanecem reunidos em um conselho. A confederação é um império de tribos subjugadas, sendo as principais Sàngó Oyo, Yemoja, Mabwe, Ketu, Bashar'ka e Mandika. Muitas dessas tribos indicam não

necessariamente seu líder tribal para assumir o trono; Sàngó Oyo, quando assumem o reinado não enviam seu chefe supremo, mas, devido a sua natureza extremamente combativa enviam seu melhor guerreiro - permanecendo no poder por quatro épocas, então substituído pelo próximo por três, em ciclos repetitivos - Mabwe indicam seus maiores feiticeiros; tribo muito antiga, já existia nessas terras muito antes do império de Ilẹ-Yorùbá, reponsáveis por auxiliar os Grandes Òrìsà a criarem os 16 mandamentos de Odu Ikafu. Feiticeiros muito poderosos podem colocar uma maldição sobre qualquer Arkanita, fazendo com que poucos desobedeçam às ordens de um rei Mabwe, graças a isso, vários dos membros de renome de outras tribos possuem uma aliança de benefícios mutuos com esse grupo. Os Mabwe lidam com todos os Caminhos de Magia, mas muitos desconfiam que estes Místicos possuam ligações com um culto maligno de outra região: Os Sakpatá. As tribos irunmoles, reúnem-se em locais chamados Ndzoodzoo (Terreiros) que se assemelham a uma grande e mútua área para se viver, sempre próximo a rios de lama que desembocam no mar. Locais onde o ar é úmido e há um forte cheiro de terra e das plantas escuras sempre podem ser sentidos. A casa principal e templo do Terreiro esta aberta a todos os Òrìsà; que sempre se certificam que seus

visitantes sejam bem alimentados e cuidados. Cada Òrìsà também tem sua própria casa pequena no pátio com funcionários que não as abandonam sem a permissão do proprietário. Embora estes locais pareçam idênticos visto pelo exterior, cada um, possui na verdade características próprias, que se adaptem às preferências Arkanitais do Òrìsà. Xangô possui uma casa entre as colinas, e Iemanjá prefere sua casa, em meio aos rios próximos. Os reis controlam Aye concedendo lhes feudos no Dòla Congás (representação mística de Orun, recriada em Spiritum, que recebe as almas dos fiéis tanto Terrenos quanto Arkanitas, ambos nomeados Òrìsà), fazendo com que os titulares desses feudos, vivam na capital até sua morte, para só então, adentrarem ao paraíso. Os senhores destes feudos espirituais, chamam-se Bornu, sendo seguidos por membros de sua tribo, administradores de distritos pertencentes ao mesmo feudo, chamados Poro Sande, cada um dos quais deve obediência ao Bornu. Desta forma, cada chefe Bornu também possui o seu próprio conselho. Os chefes distritais possuem também um conselho formado por chefes de aldeia que devem fidelidade a ele. Todos os chefes tribais e de vilarejos são obrigados pelos reis a coletarem tributos e enviá-los para Orun, sendo estes de duas espécies: sacrifícios de animais para os Grandes Òrìsà e em

ouro para os reis tribais. Os chefes dos distritos também são responsáveis por organizar grupos de trabalho, se os reis desejarem que um trabalho seja feito. A maioria dos Irunmoles venera os Grandes Òrìsà como seus deuses, algumas tribos venderam-se ao culto negro do Deus-Serpente Oxumaré (os Arkanitas chamados Quiumbas, que vestem o negro e se intitulam "de esquerda"), adormecido ao fundo dos oceanos terrenos, onde é alimentado por símios místicos com ferro no fundo do mar, para que fique adormecido.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### UHLANGA

Ao longo da extremidade noroeste das Montanhas Giko Taaba podem ser encontrados vários vales profundos. Durante as épocas, os escoamentos das águas dessas montanhas transformaram estes vales em uma série de pântanos fétidos conhecidos coletivamente como Uhlanga. Embora os pântanos não sejam venenosos, Arkanitas se recusam adentrar estas áreas por medo das criaturas que habitam suas áreas lodosas de charco.

### IFÉ

Ifé é a maior cidade da região, cobrindo uma extensão de quase 5 mil quilômetros, habitada pela maioria Sàngó Oyo. Todas as suas moradias são construídas de madeira

retirada de Uhlanga, e como uma cidade em crescimento, Ifé sempre parece ser inundada por uma construção nova e erguida desordenadamente. É onde se localiza o portal para o Dòla Congás, e onde os Grandes Òrìsà habitam. Foi fundada por Ogum, antes do Merindilogun, decretar a destruição de todos os Igba Imolé (os 200 principais Daemons que criaram o Dòla Congás, juntamente com Olorunaré, dos quais apenas Ogum vive), por terem agido de forma errada para com o destino de ArK-A-Nun; em sua homenagem, Ogum construiu um templo nesta cidade. O Deus Serpente Damballa pode muitas vezes ser encontrados em Ifé, especialmente nos arredores, onde a cidade funde-se com a selva.



### ARÁ

Muitos Arkanitas consideram Ará um local pouco convidativo para se aventurar, pois existem notáveis ruínas para se explorar, mas também muitos seres perigosos que rondam a região. Ará fora destruída por Ogum, este a saqueou e a devastou, pois seus habitantes se aproximaram

demais dos cultos negros ao Deus Serpente Oxumaré. Ará esta abandonada a quase mil e quinhentas épocas, sendo chamada de o Vale da Sombra.

### IRE-EKITI

O Império de Ire-Ekiti controla o sul de Orun, após Ogum matar sua antiga rainha, a Dama da Caveira, uma antiga e poderosa Feiticeira Necromante. A característica mais marcante desta cidade é o rearanjo dos papéis desempenhados pelos gêneros. Em Ire-Ekiti, as Arkanitas detêm os poderes de fazer guerra. Em outro lado, os Arkanitas desempenham os papéis de fazendeiros e criadores de diversos rebanhos. De fato, os guerreiros de elite feminina de Ire-Ekiti, conhecidas como Ahosi, são os combatentes mais temidos dentre todos os de Orun. Seus habitantes são Bashar'ka e Sàngó Oyo.



### EDÉ

Os Ketu são um povo caçador, pescador, mas que também criam rebanhos de animais soltos. Edé possui maioria Ketu, e resume-se a grandes pastagens chamadas krahl. Estes locais são cercados por uma paliçada de

madeira. As moradias em Edé são construídas de lama e de grama, e são reforçadas com esterco desses rebanhos. Essas habitações circundam uma central utilizada para depósito de gado durante a Época Escura, para protegê-los dos predadores. Um portão bem defendido fornece fácil acesso a um krahl, e guerreiros Ketu patrulham esses locais em turnos regulares. São governados por Logunedé.

### FLORESTA CHUVOSA

Esta área ocupa mais de um quarto da região. É tão grande que os irunmole não consideram nem mesmo nomeá-la, chamando-a simplesmente de Tida, ou "floresta". Toda a região central da Orun é um vale entre as duas cadeias montanhosas principais, permitindo que as chuvas escorram para baixo,

transformando seu centro em uma maciça floresta tropical. Esta área já foi à terra natal dos Mabwe, mas agora ela contém pouco mais do que ruínas.

## ABISMO DE AKAN

Um grande abismo forma a estrutura básica de Akan, a cidade principal dos Anansis, resfriado constantemente por um soprar gélido e languido. Seis tuneis formam a parede sudoeste do mesmo, transpassados por inúmeras entradas menores. Akan está localizada no interior de uma gigantesca caverna chamada Dyinyinga, próxima a Floresta Chuvosa. Inúmeros fios de teias e casulos adornam as paredes, estendendo-se até a profundidade de seiscentos quilômetros para baixo, onde um filete de água negra e acrimoniosa corre. Dizem lendas que a região é governada pela Rainha Tule Zande, uma das descendentes de Atlach-Nacha, a Aranha - Demônio.

## GEOGRAFIA

Orun possui uma superfície de pouco mais de trinta milhões de quilômetros quadrados. Dentro desta área enorme pode ser encontrado um vasto conjunto de características geográficas, incluindo desertos ao norte e savanas ao sul. Montanhas, montes, florestas, pântanos, planícies e rios também fazem parte da geografia do local.

## HABITANTES

Irunmoles podem ser pequenos como pigmeus, ou podem ter mais de 2,50m de altura, mas sua

morfologia nunca foge muito das características antropóides, no que diz respeito à disposição de membros e órgãos. Possuem cor de pele negra, ou marrom, olhos vermelhos ou também escuros, garras e presas afiadas, seus corpos cheiram a tabaco e a rum. Os que possuem chifres, estes são retos e espiralados, ou grossos e encaracolados. Uma das características desse povo é manter seus rostos cobertos com um item chamado Filá, feito de palhiçadas ou fios de contas. Aqui se pode encontrar muitas criaturas espirituais, Povo Serpente, Androanzis e Anansis.

## FORÇAS MILITARES

**Ajagunã:** são guerreiros da aldeia que possuem maior ênfase na força e resistência do que qualquer tipo de treinamento. Ajagunã são os mais comumente encontrados em toda parte de Orun.

**Zaltana:** Zaltana significa "caminhante furtivo" na linguagem inrumole. O termo é comumente aplicado a qualquer um que mostra uma tendência de esconder-se, atacando de emboscada, ou qualquer outro tipo de ato furtivo. Os verdadeiros Zaltanas agem nas sombras, com armas pequenas e de rápida utilização.

**Milica Egum:** Também conhecidos como Èsù, são a elite guerreira do reino de Orun, severos caçadores de quem descumprem as leis dos

Grandes Òrìsà: São temidos por muitos utilizarem máscaras de crânios e por suas proezas tanto com armas de longo e curto alcance.

## IDIOMA

Ge'ez

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +2 no Caminho Spiritum, +1 no Caminho Negro, Olhar do Caçador, Garras, Asas, Peçonha, Dentes e Boca, Chifres, Sangue Ácido e Venenoso, Tamanho, Camuflagem.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Fogo e Luz, feitos contra o Personagem.

## GUINEE

Muito semelhante à Orun, em certos aspectos geográficos, com a exceção de conter muito mais áreas de savana e grandes desertos de areias escaldantes, e alguns até mesmo feitos de sal; Guinee apresenta-se tão belicosa quando Balkhor, quiçá muito mais. Sua região é dividida em pequenas áreas

(ligadas por estradas que se sobrepõem, formando diversas encruzilhadas místicas que podem conduzir os viajantes, não necessariamente para onde eles desejam ir) dominadas por tribos, clãs e nômades isolados, sempre lutando pela soberania da região. Sendo um dos ambientes mais inóspitos do mundo, os Arkanitas que vivem em Guinee desenvolveram várias medidas para ajudá-los a sobreviver. Alguns criaram códigos de honra, enquanto outros construíram muros em torno de si e se dedicaram ao culto a deidades negras ou às drogas.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Guinee não é uma nação unificada sob um governante, mas simplesmente uma área de selva ocupada por inúmeros grupos culturais. Não há autoridade centralizada. As tribos são autônomas, mas interligadas através do comércio intertribal e a partilha de valores culturais. Os guineeses possuem anciões a frente de seus clãs, que lidam com



ambos; o espiritual e suas necessidades políticas. Família é um conceito importante em Guinee; os guineeses possuem uma fidelidade para com sua família; para um guineese, família é algo mais do que apenas os pais e irmãos, família inclui primos, tias, tios e sogros e seus parentes. Se uma disputa entra em pauta dentro de grupo familiar, um conjunto de membros da mesma é formado para resolver o problema. Guineeses preferem chegar a um consenso grupal a resolver seus problemas por conta própria. O respeito à família continua mesmo após a morte, e muitos espíritos ainda continuam em suas tribos. Clãs guineeses envolvem-se em cultos aos antepassados e muitas vezes mantêm pequenos santuários dedicados a estes em suas moradias. Isto é especialmente levado em conta pelos curandeiros ou xamãs que acreditam que seus ancestrais guiam suas artes de cura. Arkanitas que renegam seus antepassados são desacreditados e considerados malditos. Os Bokonons são reis selvagens que recebem homenagens em retorno ao sucesso e prosperidade que trazem a tribo. Anciões, reis ou chefes - dependendo da comunidade- possuem o direito de expulsar todos os indesejáveis de sua tribo. A necessidade de manter uma grande população, protege-la e alimenta-la faz com que esses líderes usem e abusem do direito a expulsão. Usa-se como regra, normalmente um consenso entre

todos os tribais, por isso a pressão do grupo é como o controle da sociedade é mantida. Os anciões do clã geralmente sentam-se debaixo de uma árvore, em uma espécie de conselho a fim de discutir assuntos. Arkanitas idosas sentam-se em um círculo exterior em torno dos outros. Elas não falam diretamente ao conselho, mas conversam com seus parentes do sexo masculino, para que estes as intercedam. Anciões do sexo feminino muitas vezes se sentam em seus próprios conselhos e trazem os assuntos discutidos lá para os demais, para que estes decidam discutí-los em seu próprio conselho. Em tempos de grande necessidade, especialmente quando a cooperação de mais de uma comunidade é necessária, um chefe ou uma chefe é selecionado pelos anciões para conduzir o povo. Uma das tribos de Guinee, nomeada **Radas**, possui a incumbência de manter a linhagem desde os tempos antigos, embora eles raramente exerçam qualquer poder real. Uma exceção é o clã **Wedo**, que mantém ambições imperiais e são regidas por um rei e chefes tribais subservientes. As tribos se consideram as guardiãs de Guinee, de um império que a muito se desfez, cujo nome se perdera. Eles são divididos em milhares de tribos, clãs e grupos nômades, mas existem quatorze principais. Esses clãs são os Ji, Tô, Ayi, Henu, Ogou, Ezili, Azaka, Guede, Wedo, Petros, Radas, Nagosi, Hu e Kongos. Os clãs são



subdivididos em tribos menores e unidades familiares, mas o clã em geral marca a sua identidade cultural. Guinees não se chamam guineeses - eles se identificam pelos nomes de suas tribos.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### MONTANHAS NGAI

Um amontoado de pedras ferruginosas e irregulares, onde existe uma grande concentração de irídio e platina; região de tribos canibais, que fazem seus sacrifícios em locais marcados no solo com símbolos. Essas montanhas são muito difíceis de serem localizadas, devido aos incríveis campos místicos que emanam dela, interferindo em todo tipo de modos de localização mágicos ou não. Em seu cume mais alto, existe um palácio feito de ouro e jade, onde vive Nyambe, um poderoso Místico Arkanita.

### RIO AWIE

O Rio Awie é um rio lento que nasce nas Nações da Florestas, vomitando uma vasta quantidade de limo verde no Oceano de Fogo. A água está contaminada com doenças da selva, podendo ser consumida apenas em sua montante, onde escorre limpa e fresca. O rio é o lar de Kammapas (um réptil com tentáculos ao redor de sua cabeça e um focinho, munido com mais de 160 dentes desordenados, dois pares de patas dianteiros e um traseiro, armados de

uma mordida de mais de 45 toneladas) e Sakarabru (herbívoros gigantes, com uma mandíbula que pode destroçar um Arkanita). Caminhando-se ao sul chega-se a Gigante Queda, uma bela cachoeira localizada em uma escarpa.

### MONTANHAS DE KWOTH

Montanhas de Kwoth são uma cadeia de montanhas e vulcões existentes ao sul do rio Awie. Os picos cobertos de neve e geleiras fornecem escoamento que flui para o mesmo. Nascentes de água quente e outras evidências de atividades vulcânicas são comuns. De acordo com alguns místicos, raras espécies de plantas crescem nas encostas dessas montanhas.

## TRIBOS DE GUINEE

### Ogou

Os Ogou são uma tribo selvagem que vive apenas ao sul das fronteiras de Orun. Eles muitas vezes atacam irunmoles que se aventuram por essas terras. Suas ferramentas e utensílios são feitos de madeira, pedra, marfim, ouro ou bronze. Eles comem carne defumada, assada e vegetais diversos e bebem um tipo de bebida alcólica. Suas moradias são organizadas em bomas: cabanas de palha suspensas com tapetes feitos de madeira. Ogou usam presas de animais, bem como os tambores em suas cerimônias e magias, acompanhados por gritos horríveis e,

frenéticas danças. Suas vítimas, se não forem sacrificadas por seus xamãs, são dadas a animais silvestres como alimento.

### **Ezili**

Ezili são uma tribo de cultura matriarcal e agressiva onde as Arkanitas são guerreiras valorosas e os raquíticos machos são suprimidos em escravidão. A cultura teve origem com uma antiga rainha chamada Ezili Freda (todos os tribais de Guinee levam o nome de sua tribo em seus próprios nomes) que reuniu um exército de infantaria do sexo feminino e cavalaria, atacando as aldeias que estavam a sua volta, passando a subjugar os Arkanitas e recrutando as mais fortes das Arkanitas até que ela tenha arrebanhado e consolidado uma região de tamanho considerável.

### **Azaka**

Azakas são uma tribo de pastores e agricultores de guineeses, vivem em suas terras, onde cultivam vegetais ressecados, fungos e líquens. A arte e a arquitetura de Azaka têm sido grandemente influenciadas pelo povo de Enanka, e até mesmo estes Arkanitas procuram homenagear os enanks em seus festivais. Como uma sociedade basicamente agrícola, não dão valor a moradias, preferindo viver livres nos campos em que trabalham, sem governo. Azakas são famosos por uma descontraída abordagem à vida.

### **Ghede**

Os Ghedes são decendentes dos primeiros feticheiros de Guinee. Possuem o hábito de alimentarem-se de flores amarelas chamadas Chwenzi, que às vezes os induzem a dependências e sonhos oníricos sobre a realidade. Os Ghedes são uma tribo de necromantes e místicos veneradores dos Caminhos Proibidos de Magia, seus líderes são chamados de Ba-rhón e vivem somente para pesquisarem mais e mais feitiços, criando exércitos de Demônios e mortos dos seus próprios. Se dizem os guardiães de Guinee e membros de destaque desta tribo são: Ba-rhón LaCroix, Ba-rhón Cimitiere, Ba-rhón Scorpio, Ba-rhón Zombi e os mais conhecidos Ba-rhón Samedi e Mamãe Brigitte; um Arkanita e uma Daemonsa respectivamente que respondem como chefes tribais e deidades desse grupo.

### **Wedo**

Wedo é uma vila existente próximo a Orun, onde seu rei Odan Wedo subjulgou várias tribos, unindo-as sobre a bandeira da serpente, aproximando-se do tamanho de um reino real. Localiza-se próximo a borda norte de Orun, embora várias pequenas tribos se encontrem entre Wedo e a terra dos Grandes Òrìsà. O povo de Wedo considera uma honra emprestar as Arkanitas da tribo aos estrangeiros de forma amigável, embora os Arkanitas esperem um

presente em troca. As Arkanitas usam apenas algumas contas e pulseiras como roupas nas selvas quentes. Os Arkanitas empunham lanças, peles de animais como tangas e cocares com plumas. Eles adoram o Deus Serpente Damballah, A Serpente Silenciosa. Muitos Homens Serpente, Daemons e Espíritos Terrenos podem ser encontrados como membros desta sociedade.

### **Petros**

Os Petros são uma tribo guerreira que vive ao sul de Guinee e perto da terra dos Wedo. Vestem-se de vermelho e seus Arkanitas de destaque são Dantor, Marinette e Met Kalfu, o Mestre das Encruzilhadas. Os Petros são famosos por duas razões principais: em primeiro lugar, eles controlam a maior parte do minério de ferro encontrado nas Montanhas de Kwoth e em segundo lugar, eles são os mais agressivos e disciplinados guerreiros de Guinee e os mais terríveis Necromantes da região. Eles são mestres na forja, utilizando a maior parte do metal para cortar as cabeças de seus inimigos. Mesmo nas proximidades de Orun, as exportações são para o comércio interno. A maioria dos negócios dos Petros é realizada com os Ogou, que usam o ferro Petro para armar seus exércitos e utilizar nas invasões e guerras intertribais.

### **Ayi**

Ayis são os mais ricos de todos os clãs. Vivem em torno de um grande vulcão, onde se diz ser a casa de espíritos malignos da terra, chamados Sakpatás. Aqueles que escalam esta montanha ou nunca retornam ou voltam doentes e deformados. É uma terra vulcânica, pouco fértil. Ayis recebem poucas chuvas, e a temperatura desses locais onde vivem é extremamente alta. Os Ayi aprenderam a negociar e a realizar pactos com os Demônios Sakpatás, aprendendo a tirar partido de seus poderes banidos. Suas plantações crescem nas encostas das montanhas, e eles utilizam sangue para fertilizar seu solo.

### **Radas**

São a tribo mais antiga de Guinee, ancestrais de Odan, antes de o rei conhecer e envolver-se com o culto a Damballah. São considerados os guardiões das linhagens antigas. Vestem-se de branco e habitam o oeste, próximo a IdA-E-An. Os Radas vivem a oeste das Montanhas Ngai na única floresta da região. São muito reservados; são estranhos e cautelosos ao lidar com o desconhecido. Seus corpos são adornados com tatuagens em padrões circulares, dando-lhes um aspecto distinto. Eles são seminômades, movendo-se conforme suas necessidades, mas nunca abandonando o oeste. Negociam intensamente com os Petros, mas

tendem a luta e a guerra com tribos vizinhas, principalmente os Ayi. Os Radas são considerados sábios, possuindo renomados métodos para a pratica da adivinhação.

### **Nagosi**

Há cerca de 150 tribos Nagosi a sudoeste de Guinee. Os Nagosi são ligeiramente mais baixos que a média Guinee, depois de ter cruzado fortemente com as tribos de pigmeus, localizadas na floresta central. Eles são os guardiões da Mata Olu-ibo e os campos circundantes. O Nagosi não são caçadores, mas pastores, porem utilizam venenos como arma ofenssiva. Eles são adeptos ao herbalismo.

### **Kongos**

Os Kongos são um clã musical com mais de 200 comunidades reconhecidas; conhecidos por seus elaborados rituais musicais e notáveis instrumentos. Os Kongos são tipicamente considerados os mais honrados tribais de Guinee pelos estrangeiros, ja que possuem um rústico código de honra. Os Kongos acreditam que Arkanitas íntegros se tornem espíritos guardiões. Estes aparecem em sonhos ou têm seus nomes passados aos descendentes, em vez disso, os imorais são remetidos ao esquecimento por toda a eternidade. Os Kongos se sentem desconfortáveis vestidos, exceto

quanto a seus rituais de dança, do contrário, eles raramente usam uma vestimenta. Sua natureza musical ja atraiu muitos Se´Irim.

### **Ji**

Os Ji estão mais para curiosos do que violentos, oferecendo pouco mais do que suspeita leve aos mais estranhos. Eles são conhecidos pela sua incrível capacidade da pesca, a sua soberba aptidão para construir canoas artesanais e sua inclinação impressionante a caçar Sakarabru. Os Jis passam a maior parte do tempo, protegendo seus rebanhos, e os levando a encontrar terras para pastar. Somente aqueles que possuem mais de 400 animais usam vestimentas. A roupa é sempre algo pomposo (para os padrões Ji) decorados com miçangas e bordas. O maior dono de rebanho é simbolizado por cores diferentes de suas bordas. Um chefe com mais de mil animais terão crânios desses em sua vestimenta para indicar o seu poder. Há um rei tradicional na comunidade Ji, embora ele exerça pouco poder. Jis são descendentes de uma antiga linhagem guineese de reis. O título é mantido para o dia em que seu império lendário for restaurado.

### **Tô**

O To são comerciantes e podem ser encontrados em toda Guinee, embora sua terra natal seja o seco sudeste da região. Os To contratam

guerreiros mercenários, já que são, por cultura, negociadores. Esses mercenários são utilizados para acompanhar seus rebanhos e caravanas de produtos. Esses mercenários são, em sua maioria henus, já que suas terras estão sendo invadidas pelos Petros.

### Henu

Os Henus são um povo cada vez menor, predados pelos Petros. Os Henus são muito mais coloridos e usam mais jóias do que todos os seus vizinhos. Eles usam fitas coloridas e grandes discos frisados ao redor de seus pescoços. Vermelho é uma cor preferida na região, pois simboliza o poder.

### Hu

Os Arkanitas que mais se aventuram em experiências extracórporeas. Suas viagens os levam cada vez mais próximos da Terra porque necessitam, para sua própria sobrevivência, de uma série de energias vitais de procedência Humana para realizar seus trabalhos. Em troca destas doações e oferendas que os Humanos lhes proporcionam eles oferecem conhecimento e poder aos iniciados deste plano. Os Hu em sua forma

espiritual, são iguais aos demais espíritos, não são visíveis para a visão comum e só podem ser percebidos com clarividência. Também podem ser ouvidos por clariaudiência ou contatados diretamente no plano astral ou em sonhos. Os líderes Hu se fundiram com ArK-A-Nun durante os cataclisma que fizeram desaparecer alguns dos continente. Sua magia é muito poderosa. Os corpos dos Hu atualmente encontram-se escondidos em refúgios subterrâneos extremamente sigilosos. Seus corpos

estão ali embaixo e sua Magia os retém ali; sem dúvida seus espíritos estão livres no astral para comunicarem-se com os mortais e seguir com seus próprios planos secretos.



### VALE DAS ALMAS PERDIDAS

O Vale das Almas Perdidas é um amplo vale no sul, repleto de flores brancas e árvores altas com folhas ressecadas que exalam vapores estranhos. Os antigos falam desta área, com medo. A raça dos Lungkata que viveu aqui em outros tempos enviaram suas jovens a este

vale, onde estas foram transformados em zumbis pelos feitiços malignos que foram realizados nesta região. Os habitantes de Guinee evitam ao máximo esta parte de seu reino. As encostas do vale são tão delicadas que é muito provável chegar ao fundo do mesmo, sem ao menos perceber. Dizem lendas que toda criatura que morrer neste local, voltará como um Morto-Vivo. No meio do vale, existe uma grande e sinistra mansão; sua porta dianteira parece ser feita a partir de lápides empilhadas uma sobre a outra, e a odores de fumaça de tabaco e álcool em toda a área. Esta casa é a moradia de Samedi e sua esposa Mamãe Brigitte, embora eles raramente estejam presentes.

## GEOGRAFIA

Guinee é principalmente composta por savanas; em seu interior, a região assume uma geografia desértica e largamente inexplorada. O céu aqui está nublado, pesado, com nuvens baixas, sufocantes. A ameaça de chuva é iminente, mas nunca verdadeira. Estepes, florestas, montanhas, pântanos e mais esperam por aqueles que exploram a região. Existem portais inesperados que podem arrancar um espírito de um Arkanita ainda vivo e leva-lo a regiões diferentes de Spiritum, ou até mesmo estraçalha-lo em várias partes; muitas tempestades espirituais, devido a sua força,

podem afetar certas regiões de Guinee. Essas tempestades são tão devastadoras, que já varreram algumas tribos da face de ArK-A-Nun.

## HABITANTES

Os habitantes de Guinee possuem olhos amarelos, brancos ou vermelhos, de pupilas verticais, ou pupilas que não ocupam quase nada de suas órbitas. Seus olhos brilham no escuro. Suas garras são compridas (podendo chegar a 5cm de comprimento). Muitos possuem mais de 2 m de altura, outros de estatura mediana, e outras ainda são pigmeus; seus corpos exalam os mesmos odores de seus vizinhos. Muitos possuem presas que saltam para fora de sua abertura bucal, outros as possuem afiadas como os dentes de um felino, assim como também seu focinho e seus trejeitos, outros, possuem focinhos mais cutos como os dos símios. A pele desses Arkanitas é negra, ou rubra, dotada de couro rijo como de alguns répteis, há também os que a possuem prateada, mas isso é extremamente raro. Djins, Homens Serpentes e Adroanzis dividem lugar com Anzilus, a maioria, Imps e Sernezs nesta região.

## FORÇAS MILITARES

**Minga Bengale:** Esses guerreiros nasceram como uma organização protecionista em oposição ao

comércio com o Oriente Distante. Envolto em peles de animais e armado com garras em forma de facas. Em tempos atuais, se tornaram uma classe de guerreiros da tribo dos Radas.

**Uhlakanyana:** São uma pequena tribo de pigmeus dos Henus, que fornecem trabalhos mercenários para diversas outras tribos existentes. Utilizam lanças e fundas.

**Dorinas:** As guerreiras amazonas de elite da tribo Ezili, utilizam lanças, escudos, espadas e fundas.

**Apedmak:** Guardas de elite da tribo de Wedo, desenham sobre seus corpos, a imagem do deus Damballah, como se este percosse-os desde os pés, até a face.

## IDIOMA

Vários dialetos tribais.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Recebem +2 no Caminho Spiritum, +2 no Caminho Negro, Visão Noturna, Garras, Asas, Peçonha, Dentes e Boca, Chifres, Pele Resistente, Sangue Ácido, Tamanho, Camuflagem.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos ataques baseados no Caminho Elemental da Luz, feitos contra o Personagem.



## Zi'I

Zi'I é um deserto hiper-árido varrido constantemente pelo vento, atormentado por tempestades de areia e Demônios. A fauna silvestre inexistente (e seus nomes foram esquecidos) e há quase nenhuma vegetação. O céu cinza é remanescente de um constante eclipse. Suas terras são de uma coloração negra e estão mortas; suas vilas desertas, tudo encoberto por uma eterna penumbra. Árvores queimadas dão pouca sombra; algo desnecessário já que o sol tremula de forma bruxuleante no céu.

### POLÍTICA E RELIGIÃO

Zi'I não possui governo, pois não existe nada nessas terras para se governar. Há muito, os ziiitas entregaram-se aos primeiros deuses Tenebrianos que adentraram ArK-A-Nun: Ahriman, O Desconhecido, Datrigush, Shagothil e outros foram foco desses cultos: o resultado foi a total aniquilação de sua pátria. Os nomes das regiões, flora e fauna de Zi'i foram enterrados juntamente com seus habitantes, alguns raríssimos seres que ainda vivem como hermitões na região, são

conhecedores de sua história, outros são líderes de pequenos cultos malignos, que passam o legado de Zi'i através das gerações que ainda surgem através de cantos e histórias fatídicas. O que se sabe é que o fim da região deu-se devido a um ritual de fuga, realizado por Místicos ziiitas e que foi sabotado pela Irmandade de Tenebras. O ritual consistia em abrir um portal para que esses feiticeiros pudessem atravessar as dimensões, e fugir de ArK-A-Nun, mas, o que esses místicos conseguiram fora transportar para seu plano uma montanha vinda diretamente de Infernun,

onde o cadáver vivo do Tenebriano Raskan Tshakog, o Rebento Destruidor da Ordem e da Hierarquia agonizava e sangrava. Seu sangue envenenou o solo, e sua influencia desencadeou várias revoltas. Existem as ruínas de uma única construção sobre o solo arenoso de Zi'i: Nysha Rug-Nar, A Cidade Esquecida; nada se sabe sobre a metrópole, nem a data de sua construção ou quem ao menos a construiu ou ainda, como são suas edificações. Observando-se o horizonte ao longe é possível se





avistar a imagem tremulante das muralhas da cidade, mas que nunca poderá ser atingida por qualquer Arkanita, ao menos por aqueles que realmente sabem para onde caminhar. Dizem que os místicos, insanos o bastante para procurarem tal construção horrenda, sabem que estão se aproximando de seu destino quando o cinza dos céus ziiitas é substituído por um brilho róseo, debrurado de ouro, lamentos podem ser ouvidos em meio a uma tempestade de areia que se forma subitamente: o ultimo ato que anuncia a aproximação com a localidade, é o fato de todas as estrelas do firmamento desaparecerem.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### A MONTANHA

O único lugar conhecido de Zi'I é chamado de A Montanha. Não existem registros de sua localização, o que se sabe são as histórias que a cercam; A montanha é uma imensa formação rochosa, negra, íngreme e pontiaguda, onde o Tenebriano Raskan Tshakog, o Rebento Destruidor da Ordem e da Hierarquia, fora empalado por seu pai: O Tirano Inefável. O corpo - nada se sabe sobre o estado da deidade, especula-se que esteja morto - de Raskan pulsa, vertendo um sangue amarelo e pútrido, que forma rios tétricos por toda Zi'I; esse sangue envenenou o solo, deixando-

o estéril, além de destruir mais da metade da fauna ziiita. A influencia do Tenebriano é tamanha, que seus efeitos são sentidos por todos imediatamente quando penetram na região: um sentimento de revolta surge nos corações dos visitantes, fazendo-os se levantarem e cometerem atos hediondos contra seus líderes ou pares, unicamente para desestruturarem a hierarquia e a ordem.

## GEOGRAFIA

Em Zi'I nada é o que parece ser, mas relatos sobre a região a descrevem como um imenso deserto de areias rubras e cintilantes. A área mais a sudeste, apresenta um jardim petrificado de formações rochosas em formato de agulhas. Através da região, também correm diversos, pútridos e amarelos rios. Essas águas malignas, cheias de pedras negras e afiadas, nunca devem ser consumidas, já que é venenosa, podendo causar o brotamento de feridas malignas, inclusive ser for exposta a pele.

## HABITANTES

Desconhecidos.

## FORÇAS MILITARES

Desconhecidos.

## IDIOMA

Desconhecidos.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Desconhecidos.

## MÁCULAS REGIONAIS

Desconhecidas.

## IDA-E-AN.

IdA-E-An. de céus azulados, como é chamada a terra vizinha aos Ermos e Guinee. Seu solo hoje é uma mistura de rocha e sal; suas cidades -repletas de construções negras- rasgam os céus, e estendem-se até o subterrâneo através de quilômetros conectados por túneis e câmaras obedecendo a rígidos padrões geométricos. Essas construções utilizam a rocha local, resinas orgânicas e metal alienígena importado de outros planos. Chamada pelos Dáctilos de 'Idaïoi que quer dizer "Terra virtuosa" já que esta terra é o berço de sua raça.



## POLÍTICA E RELIGIÃO

As cidades-estados resumiam-se a um agrupamento autárquico

Arkanita que existe dentro de um território cuja extensão varia entre algumas centenas de quilômetros quadrados para algumas dezenas. Essas cidades compreendem uma área urbana e outra rural. Aa-gje, uma das cidades-estados, por exemplo, possui 2.500 km<sup>2</sup>, Ka-A-nto 5.500 km<sup>2</sup>. Sua cultura fora muito modificada, devido a influências Terrenas, gerando uma sociedade híbrida, onde inclusive, existem híbridos de Arkanitas e Humanos que foram trazidos para estudo. A área urbana freqüentemente se

estabelece em torno de uma colina fortificada denominada Dâmares. Nessa área concentra-se o centro comercial e a manufatura. Ali, muitos artesãos e operários produzem tecidos, roupas, sandálias, armas, ferramentas, artigos em cerâmica e vidro. Na área rural a

população dedica-se às atividades agropastoris: cultivo de fungos; imensos cogumelos púrpuros, grandes como uma árvore crescendo no solo e estruturas fungóides penduradas no teto em cachos. Essas formas de vida foram introduzidas

na Terra, quando estes realizaram a passagem, mas, se mostraram altamente tóxicas para os Humanos. Seu governo era regido por uma assembleia (Idaioi Daktiloy) composta por Acusadores (Aeonius) responsáveis por criarem as leis e punir aqueles que as descumpriam. Os Aeonius elegem os responsáveis por cada vilarejo que esteja fora dos limites das metrópoles, chamados Jasius e os temidos Idas que possuem a capacidade e a prerrogativa de julgar, de acordo com as regras constitucionais e leis criadas pelos Aeonius, em determinada cidade. Em IdA-E-An. existem portais permanentemente abertos chamados Eisodos, guardados a sete chaves pelos Dáctilos. Os portais são de extrema importância para esses Arkanitas, pois eles ligam Spiritum, ArK-A-Nun e o Limbo. Existem poquíssimos desses portais que tornam imediata uma viagem que através de rituais levaria muito tempo. Os grandes portais metálicos cobertos de glifos numéricos e algoritmos indecifráveis funcionam através de efeitos místicos e possibilitam dobrar o Plano Espiritual e o Arkanita. Em épocas atuais, a maioria dessas metrópoles e instituições está abandonada, devido ao êxodo que a raça dos Dáctilos efetuou para fora de ArK-A-Nun, os que se mantem na região são visionários que se recusam a deixarem o plano; esses Arkanitas

mantem-se fiéis a seus costumes, e prendem-se aos estudos das mais diversas ciências e da religião; esta última tem em seu panteão, um misto de deidades do Olympus, sábios da Terra, entidades dos Mundos Altíssimos e deidades do Aether.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### IKO - RI

Um vilarejo, erguido sobre as ruínas da cidade de mesmo nome, dividido em 3 partes: No centro do complexo, esta a moradia do Jasius, com inúmeros confortos que a civilização dáctila poderia fornecer como termas, jardins ou cavalariças. Nos arredores vivem os camponeses, e suas fazendas fungícas subterrâneas, onde uma parte era guardada para si e outra era destinada a um lugar comum, uma despensa onde também ficavam os alojamentos para os animais domésticos. Os camponeses trabalham constantemente nessas cavernas colhendo e zelando pelos seus alimentos. Muitas obras artísticas estão adornando toda a área do vilarejo, esculpidas em obsidiana.

### SKETO - ACAHAIOI

Com seu palácio real em um azul e dourado, cercado por torres de paredes espessas, com lanceiros e arqueiros protegendo-as. Uma Passagem através do portão leva a uma ponte levadiça, em seguida,

para o interior, onde outra ponte levadiça de ferro e enormes portas duplas defendem a ala interna. A ala exterior abriga estábulos, poços, forjas, bosques e jardins de fungos que fornecem apoio ao castelo. Esta grande cidade murada está localizada em uma planície não muito longe do rio Zakinthos ao sudeste de Idean, na conhecida Estrada dos Reis. Esta cidade é um centro formidável de comércio: é a única cidade que ainda guarda resquícios do passado.

### **BOSQUE DE FUNGOS**

Ocupando uma área de 23 km de extensão e 13 km de largura, cortada pela Estrada dos Reis. Enormes globos amarelos formados por líquens flutuam livremente como balões de gás e cortinas de bolor esverdeado crescem como enormes teias. Insetos de aparência repulsiva formam nuvens que zumbem ao redor das massas esponjosas fúngicas de coloração fosforescente, enquanto vermes pálidos mergulham no chão barrento, adubando o solo. Fungos tão imensos como árvores, sustentam outros tantos sobre seus corpos. O Bosque dos Fungos é repleto de iguarias para todos os gostos; existem aqueles espécimes saborosos, outros alucinógenos e também aqueles letais.

### **TomO-SI-Koi**

Os diversos rituais realizados pelos dáctilos, aproveitando-se da permeabilidade espiritual que a região de IdA-E-An possui, acabou por facilitar o contato entre Spiritum e ArK-A-Nun, e muitos Arkanitas acabaram entrando em contato com criaturas de outros planos; Hesperides foi uma dessas Arkanitas. Dizem lendas que ela um dia fora uma curandeira, mas fora dominada pela escuridão, e agora se alimenta da dor e do sofrimento dos seus prisioneiros. Hesperides foi um asceta que erigia cultos aos deuses do Mundo Altíssimo. Ela desprezava os cultos do Mundo Morto e denunciava ruidosamente a aristocracia ideanita, bem como os templos ricamente decorados e os sacerdotes gordos. Sua abrasiva pregação eventualmente incomodou os políticos e religiosos estabelecidos e eles responderam banindo Hesperides e seus miseráveis seguidores. A Arkanita dominou a abandonada cidade de TomO-SI-Koi, e instaurou nele um pequeno culto a Nix, uma entidade banida de sua terra natal, chamado Confraria do Entardecer; logo o culto arrebanhou mais Arkanitas e tornou-se quase tão influente quanto as grandes religiões de ArK-A-Nun, e Hesperides, tornou-se uma tirana e Feiticeira nos Caminhos Proibidos.

## HEKATON-CHRUSOS

Essas montanhas serrilhadas estão localizadas ao sul. São constituídas por cristas, divididas ao meio pela passagem Saxula, "uma profunda fenda na cordilheira central" que leva até os Ermos. Saxula corre paralelamente ao rio Dóso. O Sopé dos Hekatonchrusos é rochoso, além de abrigar várias aldeias de Anzilus. Essas montanhas estão cheias de minérios preciosos e que não são amplamente explorados. Possui portais que as ligam ao Monte Ida, na Terra.

## ANAHO - RSIS

Anaho'rsis é uma área, onde a barreira para Spiritum pode ser ultrapassada apesar da ausência de um verdadeiro portal. A Anaho-rsis é um "ponto fraco" na realidade, um local onde o tecido dimensional está muito deteriorado. É descrito como uma grande bolha de mercúrio, ou uma superfície verde-prateada brilhosa, sendo acompanhada de um som desagradável, e irritante. O som pode fazer os dentes trincarem e/ou hipnotizar a vítima. Além do ruído desagradável que pode levar à insanidade, a Anaho-rsis confunde os pensamentos dos Arkanitas próximos; inúmeras vozes dos mortos podem ser ouvidas. A morte costuma ser o mais provável, quando se adentra. É possível o transporte para o plano de Spiritum simplesmente entrando na Anaho-rsis, mas essas ocorrências são raras.

## GEOGRAFIA

A superfície de IdA-E-An é extensa, composta basicamente de rocha com traços de metano, monóxido de carbono e sal. A atmosfera de Idean consiste em uma fina camada de nitrogênio, metano e gases de monóxido de carbono, que são derivados do sal que sublima dessas substâncias, fazendo-a quase nula de oxigênio. Em determinadas épocas, isso provoca um efeito antiestufa, esfriando a superfície de Idean. Os rios são extremamente salinos, e as montanhas escorregadias devido ao mesmo. Não existem vegetais propriamente ditos mais fungos e líquens estranhos. A fauna é variada e taciturna, possuem dieta carnívora predominantemente. Amphisbaena é um exemplo da vida de IdA-E-An: Uma serpente, que pode atingir 12 m de comprimento, dotada de três cabeças em cada extremidade de seu corpo.

## HABITANTES

Os Arkanitas de Idean possuem uma pele em tons cinza, ou verdes, com algumas manchas. Seus olhos possuem pupilas circulares e muitos utilizam cabeleiras longas. Os que possuem garras as têm pequenas e chifres de igual simetria. Seus corpos exalam cheiro de oliveiras. Não possuem grandes deformações: são a etnia Arkanita que mais se assemelha aos Terrenos.

## FORÇAS MILITARES

**Agh-atos:** guerreiros armadurados e mascarados da cidade-estado de Sketo Acahatoi utilizam espada, escudos e lanças. Muitos já atuaram na Terra, a pedido de Zeus, dentre os guerreiros conhecidos como Mirmidons.

**KhalK-O-Tauroi:** Guerreiros dotados de armaduras vermelhas, cujos rostos estão pintados de azul, quando em batalha, que são as cores da cidade de Sketo-Acahatoi; montados em criaturas de pele tão rija que se assemelha ao bronze. Utilizam lanças, espada e escudos.

## IDIOMA

Koi-né

## ESTIGMAS REGIONAIS

+3 no Caminho Spiritum, Regeneração, Imunidade a Ácidos, Imunidade a venenos, Pele Resistente, Sentidos Aguçados, Visão Periférica.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos de Caminhos Proibidos feitos contra habitantes de IdA-E-An.



## TERRAS ERMAS

As Terras Ermas, Ermos Centrais, Ermos e Terras Cinzentas, são terras misteriosas e desconhecidas. Lar de reis exilados, guerreiros caídos e herdeiros rebeldes de outros reinos de ArK-A-Nun. Criminosos, cultistas malignos e Feiticeiros Negros de todos os tipos encontram refúgio aqui, nesta região anarquista e sem lei, permanecendo abrigados aqui por gerações. Muitos deles levantaram decadentes famílias em meio à natureza selvagem, criando aldeias que se deterioraram e involuíram em algo menos do que um Arkanita.



## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

A maioria dos habitantes das Terras Ermas são fugitivos, ladrões e feiticeiros de cultos profanos; essas regiões são um refúgio para aqueles caçados e perseguidos. Existem tribos de Arkanitas involuídos, fenômeno comum acontecido após os cataclismos que reduziram o continente Arkanita a uma única massa de terra. Os Arkanitas que aqui vivem, adentraram para conquistar novas terras, muitos foram destruídos, e outros mudaram; ocorrendo uma gigantesca emigração. Embora as Terras Ermas apareçam virtualmente desabitadas, não são tão estéreis quanto parecem. Trilhas desgastadas atravessam a região. Pequenas vilas, tribos e povoados também podem ser encontrados, bem como castelos de feiticeiros poderosos, Demônios e Infernitas; os vilões residentes que ganharam seus domínios não do contrato de um rei, mas da força de sua mágica e da capacidade de dominar as terras e aqueles que vivem dela. Duas ou três maiores cidades são conhecidas. Muitas tribos são divididas por castas, outros povos existem sobre o jugo de outros tantos mais fortes, e cidades e vilas não são exatamente o que parecem, mas sim um antro de perdição e degeneração. Existem cultos para todas as deidades veneradas em outras partes de ArK-A-Nun, e muitos outros, sinistros e

alienígenas, que existem apenas nessas terras. Alguns dignos de nota são o culto a **Tru'Nembra**, dizem lendas ser um Tenebriano que manifesta-se através de sons bizarros, sem corpo físico; o culto ao deus Infernita **Shazu**, senhor de uma Sociedade Secreta homônima e **Barzai**, um antigo Feiticeiro dos Caminhos Elementais da Terra.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### O CASTELO DE MONUN

Uma fortaleza imponente que jaz no coração da região centrista. Construída inteiramente de rochas negras; o brilho avermelhado pulsante do castelo (conhecido como "Olho do Demônio") pode ser visto desde Trotanak, Zin, IdA-E-An e outras regiões. O folclore contém muitas histórias sobre jovens Arkanitas que foram petrificados por olharem para a "O Olho do Demônio".

Infelizmente, essas histórias são provavelmente baseadas em fatos, pois o brilho maléfico do castelo cativa todos que olham por muito tempo para ele. O castelo de Monun está conectado à vila de Ayodhya

por uma estrada sem nome; estrada que corta através da região inteira das Terras Ermas. Antes de chegar ao castelo propriamente dito, esta estrada corre por vilas, que padecem à sombra da construção. As ruas dessas vilas estão cobertas de paralelepípedos, alinhadas com casebres estreitos de teto alto, que exibem portas anormalmente finas e altas. Tudo nessas vilas parece enganador e levemente torto - desde as ruas sinistras até as moradias. Muitos Arkanitas acreditam que essas habitações são assombradas por espíritos malignos que causam insanidade. Ninguém sabe quem habita o Olho do Demônio.

### CHER-SO-NESOS

As ruas sujas e labirínticas de Cher-so-nesos contam muitos dos estabelecimentos de menor reputação onde se pode encontrar de tudo o que for ilícito. Vendedores de pescados exibem suas mercadorias no meio das ruas,

dando à área o cheiro pela qual é famosa. Outros comerciantes e ambulantes vendem alimentos, elixires, escravos, etc. Cher-so-nesos é a residência de ladrões, assassinos e desonestos. Porém, apesar da





reputação, existem raros mercadores e artesãos respeitáveis.

### ZAL-SHA

Um reino muito distante, localizado próximo à região do Castelo de Monun, de onde pouco se sabe, apenas que seus governantes são há muito tempo subordinados a um general Arkanita. Anteriormente um Feiticeiro negro chamado Abiron; que perambulou pelas terras centristas durante muito tempo expalhando conversas sobre união e um único e forte reino. Abiron começou a ganhar seguidores na perdida sociedade das Terras Ermas quando começou seus protestos públicos sobre a preguiça dos que estavam no poder das poucas cidades e vilas da região, e sobre como a crença em vários e fracos deuses era baseado em nada mais que contos de fada antigos. O Feiticeiro exalta nomes de místicos Terrenos como Grigori Rasputin e Infernitas como Lamashtu. Com esses seguidores aumentando em números, Abiron agora se tornou um general, e agora o general está tentando se tornar governante das Terras Ermas. Abiron clama que ele irá governar ArK-A-Nun em nome dos Arkanitas e da crença em um único deus, entidade esta que ele chama em seus discursos de "A Chave e o Portal". O místico Arkanita acredita ser um filho desta deidade - um deus vindo de um mundo anterior ao Mundo Morto - e

que seu destino é invoca-lo para consumir ArK-A-Nun.

### A FENDA NEGRA

Uma imensa rachadura esta localizada há 20 km de Zal-sha. Sua extensão é de mais de 5 km de largura e 8 km de comprimento. Nada se sabe como essa imensa erosão apareceu, mas muitos dizem ser um portal para o Inferno, e que muitos Infernitas sem consciência ainda escondem-se nesta região. Todos aqueles que se aproximam da fenda, tem sua percepção alterada pelos inexplicáveis eventos, sons e paisagens que se experimentam ao adentrar os arredores desse lugar absurdo. O Canyon não é um bom local para aqueles que têm muita imaginação, uma vez que o lugar parece se moldar de acordo com as expectativas do visitante. Por exemplo, rostos formam-se nas paredes rochosas, no chão, ou no ar sobre a fenda. Rochas jogadas podem tomar formas variadas, muitas delas mudando bem na frente daqueles que as observam.

### TRIBOS ENVOLVIDAS

Djoks e T'nakrak são alguns dos nomes genéricos que essas tribos de criaturas recebem. Dividem-se em tribos, povos e grupamentos, onde não só o comportamento os diferencia, mas também diversas características físicas. Muitas lendas

dizem que eles surgiram quando Místicos Infernitas misturaram o sangue de seus servos - criaturas sem vontade própria e escravos de suas energias depréptas - com o sangue dos primeiros ArK-A-Nos que os adoravam. Muitos enxergam na mais completa escuridão, outros possuem ormatophores (talos que brotam das temporas e terminam em olhos), tentáculos e dedos palmados; essas são apenas algumas das deformidades encontradas.

## GEOGRAFIA

As Terras Ermas são um misto de desertos, montanhas e florestas esparsas. O terreno é rochoso e pouco acolhedor. Histórias são contadas de áreas queimadas por meteoritos e históricos de regiões assombradas por canibais nativos degenerados, pertencentes a grupos de renegados, Espectros e Demônios. O clima é úmido e frio, com uma estranha "Chuva incessante".

## HABITANTES

Pode-se encontrar basicamente TODO tipo de Arkanita na região.



## FORÇAS MILITARES

Não existem exércitos formados, apenas milícias e grupos de guerreiros sem organização militar.

## IDIOMA

Vários dialetos tribais, e muitas línguas Arkanitas, e também o Ahesh-Irth.

## ESTIGMAS REGIONAIS

Desconhecido.

## MÁCULAS REGIONAIS

Deesconhecido.

## DIZZEL

As estepes de Dizzel são formadas por um seco e frio, gramado, dispersas em suaves colinas baixas. Existe muita humidade no ar devido à proximidade com o Mar de Moleden - fazendo também com que a região sofra com tempestades ferruginosas de cor vermelha, um fluido que lembra muito o sangue. O solo é pobre e estéril, com apenas gramíneas; praticamente nenhuma árvore pode ser encontrada na região. Os verões na estepe são quentes e invernos muito frios, ainda sendo abatida por fenómenos como neve. As estepes dizzaelitas experimentam longas estiagens e ventos violentos. Estas secas de verão, combinadas com o calor, e as gramíneas secas, criam uma fonte de ignição para criar perigosos incêndios pelas pradarias.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Os dizzaelitas são governados por Khans, que vêm tanto das fileiras da Sukuty - uma classe de Arkanitas ao qual são dadas títulos de nobreza - por suas realizações, ou das Mangas, a classe de dizzaelitas que lutaram para comandar exércitos. O Khan comanda o Kamang, que compreendem os guerreiros de elite de Dizzel. Em muitos aspectos, o governo dizzaelita baseia-se em padrões tipicamente tribais. Os Khans são escolhidos através do julgamento dos deuses e dos

espíritos, que já demonstram um favoritismo por seu determinado eleito (deuses esses chamados Tengris, e descendentes de uma deidade de Infernun chamada Qormusta, que habita uma cidade flutuante chamada Udni). Geralmente, seus líderes são escolhidos por meio do combate. Quando um Khan morre, todos aqueles que desejam tomar o seu lugar (muitas vezes os filhos e filhas do falecido governante) reúnem-se e lutam até o fim. O vencedor é escolhido por um dos Tengris como seu campeão. Sobre o governo dos Khans estão os Tung-Ak, que são líderes militares e generais. O Tung-Ak são geralmente autônomos, mesmo assim, suas leis nunca se sobrepõem aos interesses de qualquer Khan. Os Tung-Ak costumam contratar administradores que ajudem a gerir seus territórios. Os governantes dizzaelitas tomam decisões através de conselhos e um consenso dentro dele, e suas palavras finais são consideradas lei. Um conselho de um Khan dizzaelita inclui um Tung-Ak, vários conselheiros confiáveis e xamãs. As Leis entre os povos das estepes não são escritas para o povo; a lei vem do Khan ou do costume predominante na região de Dizzel, onde cada Khan tem autonomia para geri-las. Em algumas cidades subjugadas, leis podem ser elaboradas a partir de antigos códigos pertencentes à mesma, mas os dirigentes dizzaelitas



raramente se preocuparam em aprender ou obedecê-las. Sendo extremamente rijo seu código de leis; mesmo transgressões menores podem provocar a morte. Transgressões muito graves fazem com que o transgressor seja exilado, um destino pior que a morte. Alguns crimes passíveis de morte incluem agressão a animais, especialmente os de montaria e os de caça, poluir água ou fogo (inclusive fazer dejetos na água ou queimá-los com fogo), adultério, sodomia, feitiçaria, espionagem, desperdício de alimentos, doar roupas para um escravo sem a devida autorização de seus captores, não respeitar a queda de um guerreiro frente a uma batalha, não recuperar escravos e cativos foragidos, não oferecer comida a um convidado e ser injusto ou ganancioso. Intervir em uma disputa como terceira parte é também penalizado com a morte. Traição é punido com o exílio. Os dizzaelitas não veem os Tengris como deidades, mas sim como emissários do grande Qormusta de Udni, mesmo tementes a ele, existe muita diversidade dentre os cultos e crenças diferentes. O fogo é adorado assim como a água; muitos animais,

espíritos e os sacrifícios são igualmente respeitados, mas, todos os habitantes de Dizzel, acreditam na máxima "Conhece a ti mesmo" que se resume em se um Arkanita sábio compreende a si mesmo, este Arkanita entendera toda a Roda dos Mundos.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

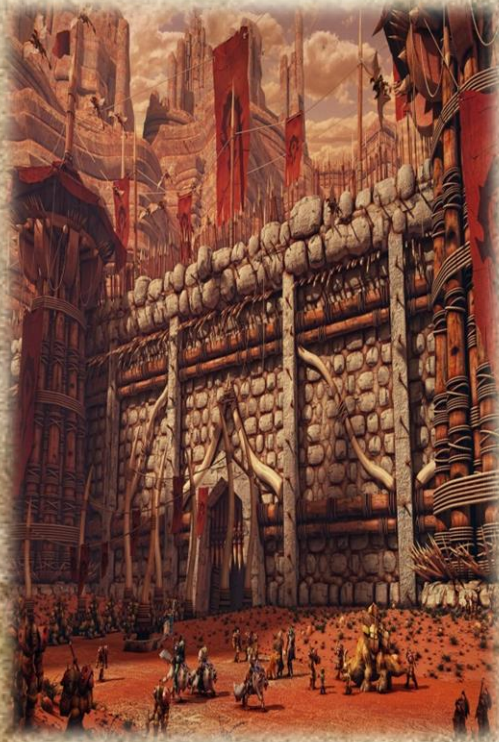
### TAYICHI'UT

Tayichi'ut é uma cidade de comércio enorme com uma população que beira 8.000 residentes permanentes. Localiza-se a beira de um gigantesco canyon chamado Erlik. Ela é chamada a Cidade de Incenso e Especiarias, que são as suas especialidades comerciais. Tayichi'ut reside ao longo da costa leste de Dizzel e está entre as suas cidades mais importantes. É parte do centro cultural dos dizzaelitas originais antes deles começaram a migrar para o oeste, e é governada pela Rainha Manga Silen Galzu.

### TÁRTARA

Tártara das Portas de Prata é outra cidade comercial na rota das caravanas para Diyu que inclui

Merkit e Tayichi'ut. Preciosos minérios extraídos das montanhas do sul são trazidos aqui e ourives de Dizzel, Diyu e Kumari trabalham para transformá-lo em obras de arte. Tártara tem uma população de 5.000, muitos dos quais são escravos impulsionadas pelos ferreiros para fundir e purificar o minério. Tártara foi parte do original centro cultural do Império Dizzaelita antes que eles comecem a migrar para o oeste.



## MONGOL

Ao leste da fronteira nirkariana, Mongol está em um vale fértil na parte ocidental das estepes. Gongos gigantes surgem à noite para sinalizar o fechamento dos portões. Fora da cidade estão os estábulos e os campos comuns para as montagens de animais para formar as caravanas. Um pouco mais perto da cidade existem os parques onde

os caravanistas acampam. Uma vez que a noite cai só aqueles com selos de chumbo marcados por um magistrado são permitidos entrar, mas a maioria dos guardas pode ser subornado. Descrito como uma cidade Nóbre, Mongol leva sedas dytas e corantes kumarianos a serem negociadas no oeste. As torres dos prédios públicos são construídas em um mármore carmin, tingido pelas chuvas e as casas dos nóbres se destacam pelo tamanho. Jardins Suspensos preenchem os telhados e varandas da cidade e flores crescem em tons frios, muitas dessas venenosas. As ruas aqui são pavimentadas e fontes de água esverdeada existem nas interseções. Mongol está aliada com Nirkara e a nação pode enviar reforços se necessário. Mongol tem uma população de 6.000.

## KEIRAT

Keirat é uma cidade localizada no sul de Dizzel no sopé das Montanhas. É governada por Odqan, que conquistou a cidade em busca de um lendário tesouro flamejante. Keirat é a protetora da cidade de Udni. Suas moradias ovais, dividem terreno com paliçadas onde habitam os mercadores das caravanas e animais de carga que as arrastam ArK-A-Nun a fora.

## UDNI

Udni é a Cidade dos Deuses. A cidade é conhecida pelas suas altas,

torres graciosas e forjadas de um onix reluzente. Encontra-se próximo ao Mar de Moleden, em uma ilha flutuante sobre o mesmo. É governado por uma feiticeira chamada Etugen, concubina de Qormusta. A metrópole também é protegida por um gigante chamado Manzasiri. Seu ponto mais notável é uma grande torre, chamada Torre de Fogo, de onde vêm Sunag, a neblina mística que proteger a cidade. Alguns nomes das deidades importantes que habitam Udni são: Mongke Tengri e Sam Burxan. Foi oferecida a Temudjin a honra de habitar Udni, mas este recusou a oferta, e migrou para as terras da Arcádia.

#### MAR DE MOLEDEN

Com uma superfície de aproximadamente 1050 km<sup>2</sup>, correspondente a um comprimento máximo de 80 quilômetros e a uma largura máxima de 18 km, o Mar de Moleden é um lago endorréico, feito de uma água vermelha e ferrica, que exala um cheiro de putrefação. Existem grandes quantidades de ferro em suas águas, e algumas jazidas em suas bordas. Esse metal possui uma coloração avermelhada, e é chamado de Ferro De Dizzel, menos resistente que os demais, mas leve. Dizem que uma criatura ciclópica esta aprisionada em suas mais profundas áreas. Este ser fora criado pelos Tengris como uma arma contra as invasões Infernitas, mas

que saiu de seu controle, e fora trancafiada nas águas do Mar de Sangue, como a região é conhecida.

#### TRIBOS DAS ESTEPES

Existem inúmeras tribos nômades em Dizzel, uma digna de nota é a tribo dos Anakhai, que possuem poderes necromânticos e fazem das árvores suas moradias.

#### GEOGRAFIA

A maior parte do território de Dizzel é composta por planaltos, com cadeias montanhosas no norte e no oeste. A altitude média da região é de aproximadamente 1500 m — o ponto mais baixo, situado no sul, tem altitude superior a 500 m. Uma floresta ressecada, de galhos intrincados cobre áreas extensas ao norte. Montanhas Tsagan se situam no oeste, sendo o vulcão Ot, com 4373 m, o ponto mais elevado da região, e o Deserto de Citipati, arenoso e fino, e repletos de esqueletos e artefatos de guerras antigas cobre uma ampla extensão do sul e ao leste, enquanto o resto da região é coberta por estepes, com vegetação rasteira e herbácea.

#### HABITANTES

Os habitantes de Dizzel possuem suas pelugens acinzentadas, emaranhados como se não lavados há muito tempo, outros as tem em cores de cobre, com mechas vermelhas, outros, compridos até a

cintura. Uns possuem a pele rija e dura, como uma couraça, outros as tem quentes ao toque ou fria e úmida. Suas garras, chifres e dentes são negras como o carvão e curtas, outras nem ao menos as possuem. Seus olhos são vítreos, vermelhos, e sem vida.

## FORÇAS MILITARES

**Kamang:** Cavalaria pesada, pertencentes à elite de Dizzel. Montam criaturas equinas chamadas Poh. Vestem túnicas azuis ou marrons sobre as roupas de seda. Utilizam casacos de couro debaixo de uma couraça, feita de urina endurecida de alguns animais de carga. Em meio a essa substancia são sobrepostas escalas de ferro. Utilizam espadas curtas, arcos e lanças.

**Orlus:** O resto da máquina de guerra dizzaelita utiliza casacos de tiras de couro e capacetes de couro como proteção. Utilizam lâminas curvadas como espada média e arcos; cordas feitas de couro são utilizadas para laçar, e enforcar inimigos. Suas montarias também são Pohs, mas nunca das cores vermelhas, que são deixadas para a elite.

## IDIOMA

Khalkha

## ESTIGMAS REGIONAIS

+1 no Caminho Elemental do Fogo e da Terra, Pele Resistente, Garras,

Chifres, Dentes e Boca, Infravisão, Arma de Sopro, Língua de Chicote.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos nos Caminhos Elementais da Água e Ar, feitos contra habitantes de Dizzel.



## BUROTU

Encontra-se frente a frente com os Mares Negros. Suas regiões são dominadas por florestas exuberantes e escuras, postadas em um solo totalmente recortado por rios. Região ligada a Spiritum (chamado na região por Bulu), e sob a influência de entidades desse plano. Os Arkanitas de Burotu possuem uma natureza totalmente bárbara, com um relacionamento muito próximo com as águas do oceano e aos Deuses Serpentes de Infernun; resumindo sua nação em uma teocracia tribal.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Uma imensa cultura de navegadores e piratas existe em Burotu. Suas vilas estão acomodadas ao longo da costa, deixando um imenso vazio demográfico no interior da nação. As tribos são lideradas pelos Chefes Tribais (Tu Delai Gau), Oradores (Alik) e Conselheiros (Nevinbimbaau). Tu Delai Gau, não é um ditador, mas sim o título supremo que um líder tribal recebe. Existem muitos tipos de líderes e coordenadores entre os demas, e cada aldeia possui inúmeros desses. Há chefes civis, chefes de realizações, religiosos, etc. Os Tu Delai Gau, escolhidos por sua idade e sabedoria, governam as aldeias através da administração da justiça. Os Alik recebem convidados, alocam a caça e pesca e distribuem as terras, também exercendo poder sob as funções

diplomáticas. Os Nevinbimbaau exercem a única tarefa de auxiliar o Tu Delai Gau com seus afazeres de governo. Mesmo sendo governantes supremos, os Tu Delai Gau respondem aos Kewanambo, que representam os deuses de Spiritum, foco da adoração da maioria dos demas. Os demas (Arkanitas da região) são originalmente um povo que habitava os arquipélagos existentes na costa Arkanita, desenvolveram técnicas de navegação e nado impressionantes, mas, devido aos constantes cataclismas, essas ilhas desapareceram e eles, foram forçados a ocupar o continente, esse fato faz os Arkanitas da região serem mais introspectivos com estranhos, embora sejam levemente hospitaleiros. Esse povo também desenvolveu certos rituais, realizados através de tatuagens na pele, com diversos efeitos. Esses efeitos são eternos e sempre afetarão seu portador de maneira benigna, ou em raros casos, esses rituais também podem ser utilizados como maldições que nunca deixaram sua vítima. Demas são facilmente excitáveis e entusiasmáticos; sempre caminhando em direção a sua morte com entusiasmo, urrando nomes que exaltam suas qualidades. Eles sabem que a morte é inevitável. A comida é servida para os machos em primeiro lugar, de acordo a sua posição social e, em seguida, depois, a comida é servida para as Arkanitas, depois



para as crianças do sexo masculino, em seguida, para as crianças do sexo feminino. As esposas sempre andam atrás de seus maridos. Quando sentado, o dema não se senta no chão; sentam-se em um pedaço de couro ou em um escudo. Em Burotu, os nativos praticam uma religião negra centrada em torno de criaturas habitantes de Spiritum e de dois Deuses Serpentes conhecidos como Ndenguei, a Serpente de Pedra e Ratumaibula, que ao contrário de outras religiões, negocia com os sacerdotes demas, com almas dos sacrificados em seu nome, vários tipos de alimentos e sementes.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### DRAKULV

Uma caverna onde dizem existir um dos únicos Nodos restritos aos Caminhos de Spiritum. A caverna é gélida, onde nenhuma criatura viva parece habitar. Vozes lamuriosas ecoam em seu salão principal, e vultos podem ser percebidos com o canto dos olhos. Pequenas ervas luminosas, que percorrem todo o local como um sistema circulatório,

dão uma aparência lúgubre a já sinistra caverna. Considerada sagrada para os demas, ela é defendida por guerreiros de inúmeros clans.

### MURIMURIA

A morada do Deus Serpente Ndenguei. Um rio de águas prateadas, que parecem tocar a alma de qualquer um que adentre suas águas, com um frio terrível; onde é possível avistar inúmeros espíritos zombeteiros pairando sobre as águas, escravizados pelo Infernita. As águas desse rio, oscilam apenas quando algum ser vivo adentra o seu interior, e dizem lendas, este ser um dos portais para Spiritum. Ndenguei é um emissário de Ratumaibula, é o responsável pelo envio de almas para Spiritum, de acordo com as negociações firmadas.

### ΠABANGATAI

Um bolsão localizado entre ArK-A-Nun e Spiritum, morada de Ratumaibula. A região assemelha-se a uma gigantesca redoma de vidro opaco, onde formas podem ser observadas de dentro. Rumores contam que os espíritos enviados a

ele, estão sendo utilizados para abrir um portal para a Terra, para que ele e seu aliado Ndenguei fujam para o plano. Ratumaibula possui uma orda de mortos vivos sob seu controle. Nbangatai esta coberta de feitiços de anti localização a fim de evitar seu rastreamento.

### **MONTANHAS MATANITU**

As Montanhas Matanitu são uma gama de montanhas no norte de Burotu, próximo à trilha Arawotya a sul, e ao Caminho de Kane a leste. Suas rochas assemelham-se a amontoados de entulhos e destroços. Eles formam uma fronteira natural com a região dos Angaba. A nascente do Rio Murimuria pode ser encontrados nessas montanhas.

### **MONTE VOORMITHAG**

Ponto mais alto de ArK-A-Nun possuindo mais de 18.000 metros de altura, o Monte Voormithag (chamado aqui de Ku-Mauna) é um vulcão inativo localizado a leste das Montanhas Matanitu. Durante a **Era Média**, existiu um reino sobre esse monte, um reino que governava toda a região.

### **FLORESTA DAS MADEIRA DE FERRO**

A floresta encontra-se entre as Montanhas Matanitu e Murimuria, onde seu centro é cortado pelo rio de águas turvas Aranda, que desemboca em uma enseada de areias tão finas que escondem perigosas fossas profundas. Os demas acreditam que

os seres sobrenaturais se escondem nestas madeiras, e as tribos que aqui vivem fazem disso uma verdade. É preciso muito tempo para atravessar a floresta de maneira lateral. Sua madeira é extremamente resistente e dura, assumindo um tom cinzento e petrificado.

### **PRINCIPAIS CLÃS DE BUROTU**

Demas não constroem cidades e muitos dos clãs são seminômades, seguindo os rebanhos e atrás de novas áreas de pesca, movendo-se de acordo com as épocas. Suas aldeias são primitivas, geralmente com uma casa de alojamento comum. Muitas vezes, os Chefes Tribais e sua família têm alguns quartos separados em uma extremidade, longe da aldeia comum.

### **Abeguws**

Os Abeguws possuem vários rituais e costumes. Dificilmente utilizam roupas, e portam lanças e facões bem afiados. Um ritual digno de nota é o ritual de virilidade, realizado quando um guerreiro chega a sua décima quinta época. O jovem dema é enviado para fora durante a Época Escura, armado apenas com uma espada e vestindo uma pele de animal que o esquite, fazendo-o sobreviver por algum tempo.

### **Gogas**

O Clã dos Gogas habitam os confins do norte, em um local que eles

chamam de Terras da Quebra-Perna. São demas de coloração escura, e longas protuberancias coloridas em suas cabeças. A aldeia de Goga é importante para a defesa contra invasões do norte. São adoradores do fogo.

### **Hiros**

Habitam o sudoeste, próximos a Passagem de Hiyoyoa. Eles são o maior clã de Burotul, vivendo em um vale amplo, basicamente da pesca. Um rio gentil, o Rapai Nui, atravessa o vale. Veneram Ipila, um Infernita que habita Burotu, e esculpe guerreiros de madeira. Nada se sabe sobre essa criatura. Ipila possui um imenso Dracônico como tutor, chamado Nuga.

### **Rokoumoutu**

Esta tribo pinta seus rostos com uma pasta cinzenta retirada das rochas, na guerra e possuem leves traços ofídicos. Eles vestem-se com peles escamosas, para simbolizarem sua veneração a Ndenguei.

### **Rati mbati ndua**

Este é um clã de selvagens demas. Este clã procuram deixar seus longos cabelos trançados. O seu maior guerreiro é Quat que foi morto lutando contra uma ameaça escamosa dos mares. Possuem hábitos necrófagos para com seus mortos.

### **Ulosthlogyua**

Uma das tribos totalmente composta por Profundos (chamados Ponaturi). Habitam cavernas na costa, e pântanos, principalmente as Charnecas Matabiri e os Poços Kurrea. Caçam todo tipo de Bergahaaza que poçam capturar e devorar, mas, em algumas situações, podem negociar e até conversar.



### **GEOGRAFIA**

Burotu fazia parte de um grande arquipélago de inúmeras ilhas, cuja maioria fora destruída por cataclismas, e o restante foi arrastado em direção ao continente, dando origem ao formato atual da região. Burotu é uma área montanhosa, com picos que se erguem aos 2.000 m de altura. Na área central, é coberta por florestas, mas grande parte desta área esta desabitada.

### **HABITANTES**

Suas peles são lisas e frias ao toque, adotando tons de azul ou cinza. Seus

pelos poucos corporais são lisos e parecem estar sempre encharcados por fluidos. Não possuem garras ou chifres, e seus dentes são serrilhados e afiados. Seus olhos possuem pupilas negras que ocupam toda a orbe. Na região é comum avistarem gigantes humanoides que habitam as florestas, caçando os demas, chamados Ruuruhi-Kerepoo. Outra criatura da fauna são os Ngani-vatu, que são aves enormes, de cores amarelas, e bicos afiados.

## FORÇAS MILITARES

**Mesedes:** Arqueiros. Utilizam desenhos ritualísticos que fazem às vezes de armadura. Seus arcos são ornamentados, e suas flechas são de ossos de criaturas marinhas.

**TamA-O-Hoi:** Guerreiros que utilizam as mesmas proteções dos Mesedes, velejam nos mares através de pequenas, mas rápidas embarcações, chamadas Latmikaik. Utilizam lanças, machados e escudos, todos feitos de partes de animais e rochas.

## IDIOMA

Vakaviti

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 no Caminho Elemental da Água, Pele Lisa, Dentes e Boca, Infravisão, Arma de Sopro, Pinças, Língua de Chicote, Sangue Frio.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos nos Caminhos Elementais do Fogo, feitos contra habitantes de Burotu.

## ANGABA

A palavra Angaba não é de origem ArK-A-Na, mas dizem lendas, esta fora nominada por Humanos em um dos contatos com os Arkanitas. A Floresta Viva, como é chamada, localiza-se próximo a Burotu, no oriente Arkanita. Angaba emana uma poderosa força vital, que nenhuma região de ArK-A-Nun pode fazer igual. Dizem lendas que a magia dos que lá habitam é elevada, mas, por outro lado, esta mesma energia, faz com que as criaturas da região, atinjam proporções gigantescas ou extremamente fantásticas: Plantas carnívoras e outros monstros vegetais são mais frequentes que os de origem animal. Outras lendas, dizem que toda essa energia desestabilizou a região dimensionalmente, dando a ela uma natureza semelhante à Leng.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Não existe governo algum em Angaba, nem ao menos se tem conhecimento se existem culturas em seu interior, além de rumores e lendas sobre tribos selvagens que são submissas a outras tribos, e estas que servem a floresta. As criaturas de Angaba são duas vezes maiores e oito vezes mais poderosas que outros exemplares. Aqui existem répteis de quinze metros, e insetos de seis. Muitos artrópodes também possuem imenso tamanho, assim como são dotados de venenos poderosos e de

efeito duplicado. Os não nativos quando adentram Angaba, sofrem vários pequenos desconfortos como dores de cabeça, enjôo, tonturas, mal estar; os mais sensíveis podem ouvir incontáveis sussurros, que ecoarão por sua mente durante toda a estadia. A floresta recobre 100% de todo o território, mas dizem lendas que ela avança cada vez mais, e sua área aumenta consideravelmente com o passar do tempo assim como sua geografia se altera, e nunca é a mesma: a própria floresta é viva, consciente e voraz, e muitos sábios dizem que existe uma gigantesca bocarra, em algum lugar da região, mas que só aqueles com dons específicos podem vê-la. Sussurros são ouvidos constantemente, nessas áreas que se resumem a planaltos pouco elevados (50-400m) e solo extremamente pobre em nutrientes; isto forçou uma adaptação das raízes de algumas plantas que, através de uma associação simbiótica com alguns tipos de fungos, passaram a decompor rapidamente a matéria orgânica depositada no solo, a fim de absorver os nutrientes antes de eles serem lixiviados, outras evoluíram para uma forma mais agressiva, e passaram a se alimentar dos animais que se aproximem sem cautela. Muitos desavisados serão pegos, à medida que progridem mata a dentro, se a mesma assim o desejar, seu caminho será barrado por espinheiros retorcidos, todos densos e com mais de trez metros de altura,

dotados de espinhos de mais de 2cm que, ao menor arranhão, causam uma dor excruciante. A oeste existe a floresta fluvial, é alagada e também apresenta algumas adaptações às condições do ambiente, como raízes respiratórias, que possuem poros que pulsão e permitem a absorção de oxigênio atmosférico; fossos em meio a floresta, escondem em seu interior um vegetal que utiliza isso como armadilha para capturar alimento. As áreas localizadas em terrenos baixos e sujeitos a inundações periódicas por águas turvas, provenientes de rios de outras regiões, escondem doenças, bactérias e fungos que matam ou dominam seus hospedeiros. As áreas alagadas são por águas gélidas, vindas do Mar Negro, escondem seres que hibernam quando estas congelam, ou se aproveitam da temperatura extremamente baixa, para atraírem sua vítimas para arapucas, matando-as devido à hipotermia. A oscilação do nível das águas pode chegar a até quinze metros de altura. A dificuldade para a entrada de luz pela abundância de copas não faz com que a vegetação rasteira seja escassa, pelo contrário, em Angaba, existem gramíneas que podem atingir os joelhos de um Arkanita adulto e vegetais que ultrapassam os quinze quilômetros de altura. Dizem lendas que tribos mantêm cultos negros no seio da floresta, esses cultos veneram a própria floresta como divindade, e, segundo os

rumores, a mesma responde a seus devotos.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### KEYENE

Formado nas fronteiras sul de Angaba, o rio Keyene é enorme, percorre toda a selva e esta envolto em mitos obscuros.

### LİK

Uma cidade arruinada; lendária que dizem os contos existe no centro da selva. Lik foi construída nos tempos antigos por uma cultura ArK-A-Na extinta. É cercada pelas ruínas de um muro baixo de blocos de pedra, que outrora deveria possuir mais de dois metros de altura. Há quatro portões de rocha destruídos; cada portão é ladeado por torres de vigia com fendas para arqueiros e outras armas de longa distância. Um dos afluentes do rio Keyene corta a cidade ao meio.

### TRIBOS DE ANGABA

Os habitantes de Angaba são retratados através de nada mais que lendas. Suas tribos são fruto de contos que circulam através das regiões Arkanitas. Muitos desses relatos podem parecer fantásticos, mas, a realidade ainda assim, pode ser muito pior do que as histórias obscuras dizem.

### Elels

Tribo de ArK-A-Nos canibais. Habitam um pequeno vale místico escondido na área mais profunda da região. Possuem grande estatura (2,50m), são fortes e totalmente hostis. É a tribo mais temida que as histórias de viajantes dizem. Felizmente é uma tribo pequena e, aparentemente, nunca fora relatado contos de seus integrantes em qualquer outro local dos Angaba. Existe uma lenda sobre essas criaturas serem guardiãs de um antigo templo de origem árcaica.

### Badb

As estórias contam que uma tribo matriarcal de Ark-A-Nos existe nos arredores de Angaba. São excelentes agricultores, guerreiros e corredores. Quase imbatíveis. As desavenças tribais são resolvidas através de corridas ritualísticas. Estas capturam Arkanitas do sexo masculino, procriam com estes, e, após a cópula, os devoram.

### Tiras

Tribo hostil, que dizem copular e adorar com Demônios do Inferno.

Possuem asas de morcego, caldas pontiagudas e chifres. Habitam as cavernas, nas montanhas. Atacam tudo e todos que podem decapitar com seus machados, em voos rasantes, ou atacando de cima das árvores.



### Khunos

ArK-A-Nos de uma etnia pigmeu albina, carnívoros, e que são sensíveis a luz. Habitam cavernas, donde saem durante a Época Escura para caçar de forma súbita e traiçoeira; utilizando tacapes, porretes, facões, lanças, zarabatanas ou arco e flechas.

### Taquatus

Tribo de gigantes, com quatro metros de altura. Adornam-se com pedaços de ouro nos lábios e narizes. Normalmente, dizem as lendas, não serem hostis, mas, procuram deixar bem claro suas intenções para com aqueles que invadem seus domínios. Dizem que mesmo dotados de tamanhos gigantescos, são extremamente silenciosos.

### Jetaitas

Habitam os subterrâneos, vindo a superfície através de buracos escavados por eles no solo da selva.



Possuem pele negra, olhos brilhantes e são sensíveis a luz.

### **Tawenduare**

Tribo de ArK-A-Nos anões, possuem pele avermelhada. Apesar do tamanho diminuto, possuem grande força e boca enorme com dentes afiados, capazes de engolir uma vítima de uma só vez.

### **Vai-Mahse**

Uma tribo misteriosa, segundo as lendas, descende dos antigos místicos ArK-A-Nos. Possuem hábitos nômades e conseguem se comunicar com a própria floresta. De postura nóbre, possuem livre transito dentre as demais tribos. Conhecem toda a região, todos os seus habitantes e todos os seus segredos.

## **GEOGRAFIA**

Angaba é uma imensa região tropical, a segunda maior de ArK-A-Nun. Possui uma aparência, vista de cima, de uma camada continua de copas largas, situadas a aproximadamente quinze quilômetros acima do solo. Basicamente, o clima no interior da floresta nunca é o mesmo, variando entre o frio, o quente, e mesmo em determinadas áreas, às vezes, é possível vê-la congelada. Pancadas de chuva acompanham o vento que sopra todo o tempo, o sol sempre penetra através de ângulos baixos, e são claros mais acinzentados.



Durante a Época Escura, Charranu sempre se mostra cheia, radiante e avermelhada.

## **HABITANTES**

As lendas dizem que seus habitantes são ArK-A-Nos com deformações únicas; aparentemente Arkanitas não vivem na região, ou se adentram, nunca mais retornam.

## **FORÇAS MILITARES**

Apenas lendas contam sobre guerreiros gigantescos que habitam Angaba, outras contam que uns podem inclusive, fazer a própria selva lutar por eles.

## **IDIOMA**

Desconhecido.



## NIRKARA

Nirkara é uma região de estepes áridas. Recortada por áreas desérticas, e outras cobertas por florestas de árvores de folhas pontiagudas. Terra de um povo nômade cruel, cujas pilhagens são famosas por todo ArK-A-Nun. Nyrkaros conquistam tudo o que veem, caindo sobre suas vítimas, como um enxame montado em criaturas voadoras e poderosas bestas de carga.



## POLÍTICA E RELIGIÃO

Nyrkaros nascem para a sela, aprendem a montar antes de aprenderem a andar. Nyrkaros utilizam inúmeras criaturas como montaria; algumas delas voadoras, outras são animas de transporte terrestre pessoal, ou coletivo. Os estribos são projetados para

manobras hábeis, sendo em forma de disco para fornecer uma plataforma sólida. As criaturas de montaria são uma medida do poder e da riqueza entre os nyrkaros e todos eles possuem nomes. Dependendo da casta, um nyrkaro podera montar uma criatura voadora, ou terrestre, normalmente as voadoras pertencem aqueles de maior status. Corridas dessas criaturas, torneios de caça, combates e concursos de tiro com armas de longa distancia são passatempos populares. Nyrkaros raramente andam mais de vinte passos sem sua montaria, a menos que seja extremamente nescessário: um nyrkaro que precise estar em algum lugar, ira com seu animal; sua cultura é tipicamente marcial. Suas vidas inteiras podem ser vistas como uma série de lições militares, desde sua primeira montaria a sua última. Tudo o que um nyrkaro aprende resumen-se a lições de caça, rastreamento montaria, doma e pastoreio. Qualquer nyrkaro, de ambos os sexos, que podem montar é um soldado para o exército da tribo, praticamente, não há nyrkaros civis. Nyrkaros podem não parecer disciplinados a primeira vista, mas pelo contrário, eles são. Duvidar significa a morte ou pior. Se as ordens de um Xatel (governante de um grupo nômade, chamado Ekwa) são para dizimar uma cidade, nenhuma habitação será poupada; prisioneiros são forçados a servir como soldados regulares atuando

como tropas a pé - e geralmente nunca duram um próximo combate. Quando dois ekwa se encontram, e há diferenças entre seus líderes, campeões de ambos os lados são escolhidos para resolverem a contenda em um combate até a morte. Xateis nyrkaros tendem a ser audaciosos e corajosos. Eles conhecem as suas tropas, e as levam a lutar sem medo. Os Xateis são bastante astutos e não são negativos em tentar novas táticas. O nyrkaros geralmente começam batalhas com armas de longo alcance, enchendo o ar com todas as setas disponíveis, normalmente embebidas em veneno. Se há resistência do inimigo, o cerco nyrkaro dispara esterco em chamas, para criar fumaça, após os ataques dos arqueiros, eles são seguidos pela cavalaria nyrkara com longas lanças e sabres pontiagudos, que se escondem dentro da fumaça para surpreender os inimigos. Tambores são utilizados para criar um som ensurdecedor que ecoa acima de bestas de carga. Não existem cidades, mas imensos acampamentos intinerantes, que vagam atrás de alimento para seus animais, e pilhagem. A tática principal de um nyrkaro é invadir cidades ou aprisionar caravanas e esperar uma oferta que os agrade, de todo modo, terão o que desejam no final da transação. Possuem um código de honra, onde caçadores, guerreiros e o alimento são respeitados. Não possuem grandes cultos, veneram os

animais que montam, mas algumas criaturas árcades, adquirem notoriedade dentre esses Arkanitas, assim como são tementes ainda aos deuses antigos Dragões e suas mitologias.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### TERRAS SECAS

As Terras Secas estão no norte das estepes a leste das montanhas Debeskalns. As águas de Terra Seca são negras e sujas. Limitada a sul pela Grande Lagoa e a oeste pelo rio Galon. A oeste, pelas estradas de caravanas, Terra Seca toma a forma de montanhas e depois, pântanos de feldspato e argila. Alguns círculos de pedra e túmulos aparecem no topo de colinas isoladas e, em alguns locais, menires pontuam a passagem. Terra Seca não possui cidades ou monumentos; cada Ekwa cuida de seus próprios negócios, reconhecendo soberanos dentre os de seu próprio povo, quando lhes convir.

### PLANALTO DE LUOTALLA

Local arenoso, de Épocas Seguras quentes, e Épocas Escuras frígidas. Luotalla é um deserto extremamente frio, onde a geada pode ser vista sobre as dunas. Planalto deserto e desolado, amaldiçoado pelo toque dos Tenebrianos; a terra está morta, exceto ao longo da Grande Baía Vermelha, onde gramíneas brotam durante a Época Segura.



### MONTANHAS DEBESKALHS

As montanhas são extremamente frias e ferozmente varridas pelo vento. A Geada de sal cai durante toda a Época Escura, apesar da queda de gelo ser rara. O solo é salgado, mas mantém muitos vegetais residem aqui. As condições adversas são impossíveis para a maioria das criaturas suportarem, mas é nessas montanhas que se encontram as criaturas insetóides que servem de montaria para os nyrkaros; os levis. Além deles aitvaras, sargas, vilkatas marrons e sarkanes dentes-de-ametista habitam aqui em pequenas quantidades, assim como outras raças de criaturas da montanha. Alguns lagos existem, mas são extremamente salgados.

### VOUKSEN

O acampamento de Vouksen cresceu demasiadamente, para continuar sua vida nômade, atualmente ele está

localizado em um grande vale de selva entre os picos das montanhas Tounela e os Saaris. O grandioso ekwa rodeia um enorme lago chamado Newa. Chamado pelos outros Xateis de "preguiçosos", Vouksen é o lar de Arkanitas fatalistas. Após sua estagnação, luxos foram trazidos de outras partes de ArK-A-Nun, como uma gigantesca banheira, construída de pedra-de-rosa vermelha, para o deleite de seu governante: Kurat. Os portões para Vouksen, são apenas grandes estátuas de levis, feitas de bronze verde, onde no centro, forma-se um crânio. Esculturas em forma de crânios estão também presentes. Mesmo os habitantes utilizam ornamentos com formas de caveiras penduradas em correntes de ouro sobre seus pescoços.

### VAMMATAR

Vammatar é um ekwa voltado ao comércio. Possui um tamanho enorme, com uma população que beira 28.000 Arkanitas. Ele é chamado à cidade de pilhagem e especiarias, que são a sua especialidade comerciais. Vammatar é liderado por Xatel Hadur.

### LOVIATAR

Loviatar é um ekwa de 19.000 habitantes, onde os escravos realizam todos os tipos de favores para todo o bando. Seus principais alvos, são as carvanas que percorrem desavisadas as fronteiras de Nirkara.

Veneram a criatura que dorme nas profundezas do Mar de Moleden.

## KYIAMAT

Kyiamat, das armas de fogo, é um ekwa que prioriza espólios em forma de armamento. O aço é precioso para esses nyrkaros. Composto, em sua maioria por Onis e Nagahs, possui uma população de 25.000. Seu Xatel é Viz-Anyá.

## SURMA

Surma é rival de Loviatar. Contam com muitas bestas de carga, que utilizam como armas de cerco. Ekwa comandado por Istanu, e seu exército de 30.000 Arkanitas.

## GEOGRAFIA

As estepes nirkaras são secas, frias, com fardos de grama rolando suavemente colina abaixo. Existe muita humidade no ar, devido a distancia que a estepe fica do Mar de Moleden. O solo é pobre, favorecendo apenas algumas gramíneas. Praticamente nenhuma árvore pode ser encontrada nessa região de estepe. Nesta área também existem verões quentes e invernos muito frios. Ao norte vê-se neve, em pequenas quantidades e chuva. As terras nirkanianas experimentam longas estiagens e ventos violentos. Estas secas de verão combinadas com o calor e as gramíneas secas apresentando um escurecimento,

tornam-se uma fonte de ignição para criar incendios perigosos.

## HABITANTES

Nirkanos possuem a pele rija, espinhos, chifres grossos e curtos. Sua pele é cor marrom, seus olhos são brancos, com pupilas pequenas e avermelhadas. Possuem certas protuberâncias ósseas em suas costas ao longo da espinha, ombros, ou no lugar de seus cabelos, como um elmo natural; muitos possuem asas e membros extras.

## FORÇAS MILITARES

**Marras:** O grande coração dos exércitos nirkaros são os Marras; guerreiros montados em criaturas não-voadoras, e disparam dardos, flechas ou pedras. Possuem casacos grossos e capacetes.

**Eksitaja:** Cavalgam montarias voadoras, realizando rasantes com lanças de 4m de comprimento, ou utilizando cordas para focar seus alvos. Também utilizam espadas, flechas e casacos de couro, cobertos por armaduras de placas.

## IDIOMA

Ogúrico

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Terra, Pele Resistente, Chifres, Membros Extras, Defesas Especiais (Espinhas), Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos nos Caminhos Elementais do Ar, feitos contra habitantes de Nirkara.



Handwritten text in a stylized script, possibly a signature or a note.



## URA QIM

Uma pequena nação, localizada nas terras orientais, próximo ao Mar de Moleden. Ura Qim é uma selva montanhosa, de feras selvagens, grandes répteis, pântanos venenosos e úmidos, onde veios de gás metano fazem labaredas ascenderem do solo repentinamente. Tribos ArK-A-Nas eimps ferozes, assombam esta terra perigosa, mas, apesar disso, Ura Qim possui inúmeras cidades de grande vulto e atraí guerreiros atrás de seus tesouros ancestrais.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Ura Qim é governado por uma diarquia, onde os irmãos feiticeiros Po Yan Dari e Srei Ap revesam-se no trono, durante o passar das épocas. A diarquia é devota a Tenebriana conhecida como a "Chama Fantasma" - sem envolvimento algum com a Religião das Chamas de Bolgardan - sendo cada um dominante de um aspecto da mesma: enquanto a rainha representa a Chama Fria, chamada Aphoom-Zhah, e governa durante a Época Escura, Srei Ap representa Tulzscha, A Chama Verde, e governa durante a Época Segura. O rei Srei Ap é irmão/amante da rainha Po Yan Dari: um Arkanita corpulento, com barba avermelhada, e longos cabelos cor de cobre. Ele usa uma coroa feita de alcatrão martelado na forma de uma chama. Ele é conhecido por ser esperto e cauteloso não dado a

decisões precipitadas. Ele é auxiliado por seu conselheiro, Phra Phum o Sumo Sacerdote do culto a Chama Fantasma. Os chefes de Ura Qim, muitas vezes consultam o oráculo da deusa Tenebriana antes de tomar quaisquer decisões graves. A pena de morte é praticada em Ura Qim; traidores são jogados aos gigantes répteis que habitam os pântanos. Outras punições incluem a extração de entranhas centímetro por centímetro de uma vítima enquanto ela ainda está viva, a invocação de Feitiços dos Caminhos Elementais do Fogo dentro de suas vitimas - fazendo-as queimarem internamente- e amordaçar um Arkanita sobre um ninho de insetos carnívoros. A Economia de Ura Qim é baseada no comércio de ouro, pois supostamente, existem grandes jazidas escondidas nos charcos lamacentos que fornecem pepitas consideráveis, algumas do tamanho de um punho fechado. Os Arkanitas da região também caçam e gerenciam algumas agriculturas de subsistência baseada em fungos asquerosas que crescem nos mangues. No mundo de Ura Qim, existem chefes, aristocratas, plebeus e escravos. A fim de obter concessões de um superior, o individuo começa por fazer-lhe uma doação, colocando desse modo o superior em sua dívida. Para obter concessões dos aristocratas, os plebeus e escravos oferecem-lhes um sacrifício. Ao aceitar a oferenda, o aristocrata



apenas absorve o espírito para que, convenientemente, os de classe inferior possam consumir a carcaça. Ura Qim esta totalmente dominada pelo culto a Chama Fantasma, esta, fala com seus sacerdotes (chamados Dumsas), através de formas oraculares, fazendo do clero de Ura Qim detentor de extremo poder, capazes até de comandar suicídios em massa, que serão obedecidos prontamente pelos fiéis. Esses sacerdotes manipulam chamas, em um teste de fé; Como resultado, vários Dumsas possuem horríveis cicatrizes de queimaduras.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### AVAGRAK

Lago sagrado onde os ura qianos jogam seus mortos. Neste lago existem vulcões cobertos pelas águas, que vomitam fumaça e vapor. O lago esvazia-se através de fendas subterrâneas, que correm por baixo de Nirkara, e desaguam no Mar de Moleden. Os arredores de Avagrak são mortais; o calor em si já é um perigo extremo, mas, além dele, as águas de Avagrak sofrem alterações de temperatura súbitas, causando ventos fortes e / ou tempestades violentas que varrem toda a área. Além de todos esses perigos, o lago é lar de enormes répteis carnívoros chamados Hkum Yeng e insetos venenosos.

### AYRA TARA

Ayra Tara é a cidade mais importante de Ura Qim. Com suas pesadas paredes que a separam seus habitantes das selvas perigosas do exterior. No seu centro, torres de ouro e cristal incrustado erguem-se do radiante palácio dos gêmeos, confrontando em magnitude com o templo pintado para a deusa flamejante. A cidade é construída sobre uma colina, grande e gramada.



### PÂNTANOS DE KABUJAM

No extremo sul de Ura Qim, as florestas antigas dão lugar a planícies úmidas dos pântanos, um lugar sem lei açoitado por bandidos e guerras de clãs. Essas terras são cinzas, vagamente montanhosas e amarradas por fortes chuvas durante todo o tempo. Durante a Época Segura, os pântanos são insuportavelmente quentes, e o calor quebrado apenas pelas chuvas que causam deslizamentos e inundações. Na Época Escura o solo congela e os rios e riachos se tornam gelo.

## GEOGRAFIA

Ura Qim é uma terra de montanhas baixas, selvas exuberantes e pântanos úmidos. O norte e as regiões centrais são, em sua maioria, pântanos e áreas montanhosas com muitos pontos dominados pela selva. No sul, a região é muito mais irregular, e coberta pelas selvas perigosas.

## HABITANTES

Os uraquianos possuem olhos vítreos, outros olhos que cores leitosas e apertam possuir doenças graves de visão, como a catarata, mas sem nenhum efeito danoso propriamente dito. Sua pele apresenta escassos pelos. Muitos também possuem um misto de escamas escuras, ou um couro rijo. Seus dentes são em forma de presa, e poucos possuem cabelo. Os que possuem chifres ou garras, esses são pontiagudos e finos, de cor também escura.

## FORÇAS MILITARES

Guerreiros uraquianos se destacam com a lança, ao empunhá-la com eficiência selvagem. Sua luta não é baseada em formulários e não possuem nenhuma estrutura; eles lutam para matar, e matar rapidamente.

## IDIOMA

Nug-Soth

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Terra, Pele Resistente, Chifres, Membros Extras, Defesas Especiais (Espinhas), Pés Especiais e Cauda.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos nos Caminhos Elementais do Ar, feitos contra habitantes de Nirkara.



## NYHTZE

Localizada ao sul do oriente Arkanita, Nyhtze é uma região pantanosa, recoberta por gases escuros e sem governo. Não existe qualquer centralização do poder, seja nas mãos de um soberano, seja por alguma civilização ou Ordem de Magia. Os próprios habitantes do Grande Brejo são rivais naturais entre si e, como diz um velho ditado Arkanita, "em Nyhtze, cada criatura faz sua própria lei".

## POLÍTICA E RELIGIÃO

A unidade social mais avançada que pode ser encontrada neste território resume-se a tribos de caráter primitivo e bestial, geralmente lideradas por mentores espirituais ou guerreiros; todas, bastante selvagens e agressivas (inclusive registram-se inúmeras tentativas de invasões sobre outros territórios). Talvez por isso muitas das nações Arkanitas mais desenvolvidas sustentem certo repúdio aos nativos de Nyhtze, costumando rotula-los como "Criaturas do Pântano". Um incontável número de criaturas nyhtzetecas disputa ferozmente a sobrevivência, agindo com extrema brutalidade e crueldade para defender seus refúgios. Uma vez que muitos dentro dos charcos atuam como Mecas, Teiches ou Nodes de Magia. Essa incongruência nas linhas místicas propiciou que muitas criaturas sem o domínio correto dos

Poderes Mágicos desenvolverem-se em Nyhtze, a maioria bárbaros sanguinários e canibais, de pele escura e olhos esverdeados. Muitos desses e outros habitantes vêm-se às voltas com alguns parasitas (simbiontes) que tendem a procurar um corpo móvel para se instalarem. Entretanto, a maioria destes seres é benigna, pois proporcionam aos seus hospedeiros a capacidade de respirarem os gases tóxicos do pântano. O lodo do pântano é aguado, negro e emana um vapor amalero-escuro, tóxicos para muitas criaturas (inclusive muitos Arkanitas). Movimentar-se na lama é uma tarefa árdua por si só. Até mesmo nas áreas cujo nível de profundidade é baixo (esses locais rasos compreendem mais de meio metro de profundidade na lama). Entretanto, existem alguns seres, como as Sagnalas e os Watregs, capazes de deslizarem através do lamaçal com impressionante agilidade. Um dos famosos rios que desaguam em Nyhtze é o Rio Urze, que nasce em Dizzel (chamado lá de Ocirvani) e corre até Kumari. Nestes locais encontramos Jiquas, estranhas criaturas de 1,80m, com a pele lisa e escorregadia. No lugar de braços, elas possuem um par de barbatanas em forma de colher, e não possuem pernas, apenas uma cauda tripla com esporões em cada extremidade, que são usados para desferir golpes contra adversários. Há certos locais onde a lama possui uma espécie de



espuma verde em sua superfície. Essa espuma nada mais é do que esterco produzido por alguns vermes e outras formas de vida grosseiras que rastejam sob o charco. Esta espuma costuma ser usada na fabricação de tinturas pelos selvagens. As aldeias são construídas com cipós e troncos das árvores retorcidas, sempre em locais onde o terreno do pântano torna-se mais quase terra sólida (pequenas clareiras onde o lodo resseca e é possível para um Arkanita permanecer sobre o barro argiloso que se forma). Porém, estes também são os lugares preferidos dos lupinos de pêlo alaranjado que sobrevivem à base de carne fresca. O maior perigo é que esses homens-feras são caçadores formidáveis, que preparam armadilhas e enganam suas presas. Possuem garras e dentes afiadíssimos, além de terem um bizarro sistema de veias externas que recobrem partes do seu corpo externamente (são como dutos musculares que estão enrolados em torno do tórax, costas e do pescoço deles) e que adentram, através de dois grandes canais principais, pela boca e dirigem-se pelo interior do corpo. Este intrincado sistema respiratório lhes confere a

capacidade de respira o ar do pântano normalmente e, além disso, ainda gera um mecanismo natural de carburação, isso é, permite que eles possam causar uma combustão espontânea quando cospem. Dessa forma, eles emitem chamas através da boca, que são expelidas em forma de explosões com até 2 metros de alcance. Porém, por causa deste mesmo aparelho respiratório, eles são sensíveis a diferentes atmosferas, que causam sufocamente (e conseqüentemente, matam) quando estão fora da região de Nyhtze. Próximas das fronteiras, algumas mansões e mausoléus de Magos ou cultistas de criaturas malignas constituem estranhos contrastes entre o panorama selvagem e decadente do pântano com a luxuosidade e beleza de grandes construções. Geralmente são habitadas por excêntricas criaturas, que gostam da solidão e possuem muitos demônios menores como serviçais. Existem também lendas sobre uma pirâmide de ébano no coração de Nyhtze, cujo interior é repleto de tesouros ancestrais, protegidos por legiões igualmente arcaicas de morto-vivos pestilentos.



## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

Nyhtze não possui locais ou cidades conhecidas.

## GEOGRAFIA

Nyhtze é um imenso pântano; um local lodoso e profundo, habitado por criaturas estranhas e perigosas. Em algumas áreas, o lodo torna-se tão líquido que é possível navegar como se estivessemos em um rio, em outras, sólido como argila. Na verdade, são concentrações subterrâneas de antigos riachos, que posteriormente foram soterrados pela lama, mas acabaram criando um duto de condução que arrasta o próprio lodo consigo. O clima é extremamente abafado e incomodo para os visitantes, além de repleto de insetos nocivos e que se alimentam de sangue.

## HABITANTES

As deformações de Nyhtze são únicas, os Arkanitas possuem características próprias e tão distintas e assustadoras, que fazem dos habitantes da região os mais horrendos habitantes de ArK-A-Nun. Sagnala é uma espécie de serpente venenosa, porém com mais de 17 metros de comprimento e uma grande crista vermelha sobre a região externa, que percorre toda a coluna vertebral. Ela não possui olhos, mas possui um radar capaz de perceber movimentos através das

ondulações do lodo. Assim, ela permanece em tocaia sob o mesmo, até notar a aproximação de algo e atacá-lo com um bote surpresa, certo e venenoso. Watregs são um tipo de massa pastosa em decomposição, com formas que lembram vagamente um homem. Cada um deles é corpo tosco, formado por um tipo depósito de matéria lamacenta fétida, sem pernas, braços, boca ou nariz, porém, é capaz de criar até quatro braços, os quais simplesmente "brotam" do seu corpo, sem lugar definido. Ele desloca-se através do charco com impressionante mobilidade, principalmente quando consegue afundar nele e praticamente movimentar-se como se estivesse nadando.

## FORÇAS MILITARES

Não há forças militares definidas.

## IDIOMA

Inúmeros dialetos tribais.

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Água, Visão Noturna, Ambiente Favorável, Asas, Pés Especiais, Defesas Especiais (Espinhos, Casco, Concha), Dentes e Boca, Arma de Sopro, Tamanho, Regeneração, Membros Extras, Garras, Pele Resistente.



## KUMARI

Kumari é uma terra ao sul distante, governado pela Rainha Asura Diti (Asuras são criaturas oriundas do reino de Svarga, em Paradísia). Sua capital é Pragjyotisha, localizada próximo ao rio Rasa. A vida dos Arkanitas de Kumari é baseada em um rigoroso sistema de castas, todas envolvidas em um mistério religioso por detrás da filosofia presente nesta cultura. Os de classe inferior estão fadados a estarem nestas condições por toda a eternidade; e os rituais realizados pelos de classe superior garantem que essa afirmação seja verdadeira.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

O governo kumarita é eficiente e organizado. As castas culturais existentes se dividem em Saoras (sacerdotes e letrados, todos os Asuras pertencem a esta casta), Marishi-Tem (Guerreiros, alguns Asuras e Arkanitas), Bomersum (comerciantes Arkanitas), Asurakumara (servos: camponeses, artesãos e operários, todos Arkanitas de outras raças que não Nagahs). À margem dessa estrutura social existem aqueles, que

vieram de outros planos (inclusive Magos terrenos marginalizados e Infernitas sem inteligência); mais conhecidos como párias, sem casta, eram considerados os mais atreídos por todos os grupos. O rijo sistema cultural de Kumari, diz que qualquer um, abaixo dos Saoras, pode ser rebaixado de casta, se indigno da mesma. Cada habitante de Kumari recebe uma runa, uma inscrição mística na região da nuca, que determina sua classe. Existem os que não as possuem, e são enquadrados como párias, e aqueles também que se valem de rituais para alterá-las ou escondê-las. Os habitantes, que não são párias, são bem tratados. Eles possuem atendimento de boticários quando possível e todos a partir do mais alto funcionário do governo até

os soldados e servos são pagos regularmente.

Artesãos, sejam artesãos ou poetas, recebem uma ajuda em mantimentos do império, para que possam dedicar seu tempo à sua arte. Os Arkanitas que laboram em obras públicas também são pagos pelo império.

Mesmo os pobres são alimentados, dentro de cada cidade; existe um grande edifício central para armazenamento comunal de alimento. Poucos kumaritas são



egoístas o suficiente para armazenar a sua própria comida em excesso. Kumari também se destaca por seu poderil naval, ocupando uma posição estratégica; a região é um portal de comércio e cultura entre o Oriente e o Ocidente, e entre o Norte e o Sul. É lar de feiticeiros poderosos e príncipes mercadores. A Rainha Diti é totalmente soberana em seu governo, de seu palácio chamado Palácio dos Imortais - tem em suas mãos o controle das Treze Irmandades, poderosas organizações de comércio que exercem grande poder na administração da cidade. A Irmandade Abhijit, exerce incrível influencia sobre toda a região de Kumari, tanto de forma econômica, quanto religiosa (sendo chefiada pelos Asuras Ardra e Asvayujau), a maior de todas as treze. Abhijit Tem sido o ponto crucial de comércio durante séculos, graças a isso, Kumari está cheia de riquezas; a arquitetura regional demonstra isso se fazendo em uma grande exibição. Os seus edifícios são pintados em tons de rosa, violeta e carmim, enegrecidos pelas chuvas corrosivas. Suas ruas são alinhadas com estátuas de bronze, suas fontes esculpidas para tomar as formas de criaturas fantásticas, vertem água em um tom verde-musgo; suas vias ladeadas por arcos de bronze decorados com pedras preciosas. As doutrinas trazidas dos planos superiores pelos Asuras revelam que todos os seres reencarnam e que o propósito da

vida é o pagamento da dívida cármica contra a alma. Cada ato de maldade (entenda-se como feitos que desagradem os Asuras) estende o ciclo da reencarnação; cada ato bom encurta-o. Aqueles que sofrem, o fazem devido a seus ensaios em vidas passadas, não sendo dignos de lástima. Os Asuras são divinos e soberanos, sendo vistos como deuses que caminham dentre os mortais, e contam lendas, que até mesmo o misterioso Mitras pertencia à raça desses seres. Alguns dizem que toda serenidade do local, não passa de uma ilusão coletiva, e que os Asuras apenas estão ali para carregarem consigo as almas daqueles que os servem, e utiliza-las com princípios horrendos.





## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### TAMISRA

Tamisra é uma cidade de minaretes dourados. Situa-se perto nas selvas do sul. É governada pelo príncipe Akrura. Os Arkanitas da cidade nunca saem durante a noite, pois são atraídos por poderes estranhos e hipnóticos. Aqueles que são atraídos nunca são vistos novamente. Dizem que o príncipe cuida de um Infernita derrotado pelos Paradisianos chamado Aghasura, um Deus-Serpente, que é alimentado com aqueles que são capturados. Os outros Asuras desconhecem o assunto, ou não se manifestam. Em tempos atrás, durante o **Tempo Esquecido**, Tamisra era um dos antigos santuários dos ArK-A-Nos, lá possuíam salões de festas, câmaras de tesouros, e muito mais, mas, apesar de toda as suas habilidades e poder, não conseguiram resistir ao ataque incessantes de Infernitas, principalmente Mara, O Tentador, fazendo Tamisra sucumbir. Somente durante a **Era da Ruína**, os Arkanitas, com a ajuda dos Asuras, expulsaram o demônio e suas legiões.

### KUSHADVIPA

Kushadvipa é uma cidade nortista de Kumari. Uma das mais recentes cidades construídas em plataformas sobre o rio Amirtha Gangai. A plataforma ajuda a cidade a se

proteger de ataques, pois os habitantes sempre podem cortar a ponte que liga a entrada da cidade a praia, isolando-se. A Corte do Rei do Infortúnio pode ser encontrada em um vale decorado com estátuas de mineral cintilante. Mara, o Rei do Infortúnio ou Rei Negro usou Kushadvipa como sua fortaleza quando ele tentou tomar Kumari, durante o **Tempo Esquecido**, mesmo partindo com destino desconhecido, deixou seus asceclas escondido dentre a alta corte para ameaçar a região.

### RIJISHA

Esta é uma poderosa cidade do noroeste, localizada no fim do Passeio de Parasika. Cidade extremamente barulhenta, repleta de música, canticos ritualísticos e os ruídos dos animais. Local extremamente perigoso para forasteiros, já que seus mercados necessitam estar abastecidos com todo tipo de mercadoria, conseguidas a qualquer custo. Existem bairros pobres, e estes são separados do resto da cidade por um muro maciço de rocha cinzenta, dotado de uma porta de ferro. A porta está sempre guardada. Rijisha tem uma população de mais de 18.000 Arkanitas.

### PRAGJYOTISHA

Pragjyotisha é a capital de Kumari e tem sido a sede de poderosos monarcas ao longo dos séculos. A

cidade é construída e mantida como um símbolo de autoridade kumarita neste reino enorme. Este é o lugar onde as regras Asuras são forjadas. A cidade é definida com um centro sagrado, uma zona real e um núcleo urbano, todos separados por vales irrigados por águas coloridas. É o lar de mais de 35.000 habitantes, tornando-se a maior metrópole Arkanita. Muitos Nagahs aqui vivem, desempenhando diversas atividades.

### LOKALOKA

Esta é uma impressionante faixa de montanha norte de Kumari. As montanhas são frias e altas, percorrendo quase 800km, desde o Mar Negro, até os magueiros de Nyhtze, abrangendo duas das supostas moradas ancestrais dos Nagahs - Parasika (tomada por Infernitas) e Shkadvipa - Uma importante passagem através das montanhas é a Passagem de Sindhu, que se estende até Nyhtze. Essa faixa é habitada por ferozes tribos de párias. Trilhas atravessam a montanhas, exceto em seu centro praticamente intransponível, mas a maioria desses caminhos são finos e perigosos; poucos Arkanitas civilizados sequer se atrevem a atravessar-los sem um exército, em grande parte por causa das tribos. A maioria das passagens é adequada para animais de montaria pequenos.

### NAÇÕES MENORES

O território kumarita, possui nações menores, que estão intimamente ligados a ela, sendo vassallos do governo da rainha Asura.

-**NASIKYA** - Localizada ao Sul de Kumari, uma nação de florestas tropicais do subcontinente, uma pátria dos Bethikans (Se'Irim). Uma das principais nações é Sheyaddina. Além dos Se'Irim, existe um grupo de Imps que vivem no extremo sul.

-**KAKOLA** - Naimisa é uma cidade em ruínas no fundo das selvas sul de Kumari. Um eremita habita as ruínas sozinho, como um feiticeiro, chamado de Sheabgureth. Naimisa é um verdadeiro templo de invocação de forças ancestrais, totalmente coberto de figuras ritualísticas arcaicas, e guardião de outros segredos e horrores igualmente antigos.

-**KUDMALA** - Kudmala é regida em grande parte a mesma forma que Kumari, pelos Asuras. Os Arkanitas aqui falam dialetos místicos sinistros, uma linguagem relacionada com os reinos infernais. Esta região é localizada nas planícies, embora seja um pouco montanhosa.

- **PATALA** - Patala é uma região afastada a sudoeste. Chamada Naga-Loka, é a região natural dos Nagahs. Governada pelos Nove Reis Nagahs, Patala é pequena, em comparação as outras nações (80km de

comprimento e 60km de largura). Em Patala o tempo parece fluir de maneira estranha. Durante o período em que perdurou o poder dos Asuras, os invasores achavam difícil chegar ao seio da metrópole. Muitos paradisianos tomaram Patala como lar, sendo venerados por seus habitantes como deuses; é o caso dos Yakshas e alguns Asuras. Assim também como alguns demônios, conhecidos como Daevas, sobreviventes de Infernum também passaram a se esconder nas sombras da região, mais precisamente ao sul, nas terras conhecidas como Uttara.

-**DAṆḌAKA** - é uma região ao norte de Patala, onde os principais templos para os Asuras estão localizados dizem haverem portais para os reinos superiores. Cercada por muralhas em forma de garra, com uma gigantesca torre fantasmal ao centro; a Torre de Pragjyotisha, lar do herói Vasuki.

## GEOGRAFIA

Kumari como um todo é extremamente fértil, para um solo Arkanita, embora as regiões pedregosas dos montes sejam consideravelmente menos. Esta fertilidade traz um ambiente habitável para a região. As montanhas do norte kumarita são uma fonte de cobre, prata, ouro e ferro. Infelizmente, as costas do sul, são voltadas ao comércio marítimo e os investimentos nos portos, o que

limita muito o comércio kumarita no tocante a rotas terrestres. Kumari tem grandes extensões de indomáveis florestas e selvas, onde os Arkanitas não devem pisar levemente, para não se arrisquem onde a natureza selvagem rege o destino daqueles que entram.

## HABITANTES

Kumaritas costumam possuir membros múltiplos, e suas faces lembram criaturas da fauna terrena. Muitos possuem grandes orelhas, umas pontudas outras largas e finas. Muitos possuem garras e presas, dificilmente são dotados de cauda. Assim como os dusakianos, os kumaritas exalam odores que lembram o incenso. Suas cores são variadas, e trajam-se com muito garbo, principalmente no uso do ouro e jóias preciosas.

## FORÇAS MILITARES

**Daiyas:** Apenas os Saoras podem lutar nesta casta de guardiões especiais do Palácio dos Imortais. Daiyas utilizam lanças leves, e cimitarras, e como proteção, vestem-se com armaduras leves e capacetes que estendem-se até a nuca, além de máscaras horrendas que aterrorizam seus adversários.

**Asipatra:** Utilizam capacetes pontudos, que estendem-se até o final da face, como proteção nasal. Utilizam facas e adagas, além de venenos em suas armas.

**Loha-Mukha:** Arqueiros com máscaras de metal. Também carregam espadas curtas ou lanças, montam criaturas muito grandes, os Madas, que transportam até quatro desses guerreiros.

**Natarakavachas:** Guarda pessoal da rainha Diti, possuem armas e armaduras místicas, e são em número de cinco.

## IDIOMA

Naali, Sânscrito, Tâmil e Fârsi,

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Água e Luz, Visão Noturna, Pés Especiais, Dentes e Boca, Arma de Sopro, Tamanho, Regeneração, Membros Extras, Garras, Pele Resistente, Peçonha.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 nos danos nos Caminhos Proibidos e Trevas, feitos contra habitantes de Kumari.

## NGAM

Ngam é uma região pedregosa e gélida, rodeada pelas Montanhas Kara-Korum (chamadas Burxam em Dizzel). Ngam sempre é descrita como 'proibida', mas nunca é indicada por que deve ser evitada. Dizem lendas que esta região é maldita, pois muitos dos horrores de outrora se esconderam em Ngam, após serem derrotados, e que em suas fundações, jaz mistérios que nem mesmo o tempo conseguiu destruir. Escondido e isolado de tudo, protegido das perturbações de ArK-A-Nun, Ngam só pode ser acessada através de uma trilha íngreme, chamada Passo de Khonma, que contorna uma ravina traiçoeira. Muitos já tentaram chegar até ela, mas encontraram a morte em um abismo sem fundo.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Ngam é uma civilização isolada pela cadeia de montanhas chamadas Kara-Korum, também conhecida como Vale dos Vermes; envolta em mistérios desde épocas imemoriais. A região sempre foi uma civilização de cultistas negros, e adoradores de entidades antigas e escuras. Durante a **Era Média**, os nganeses descobriram criaturas vermiformes adormecidas no interior de seu solo; seres de origem desconhecida, mas extremamente inteligentes. Essas criaturas chamavam-se Bholes (no ArK-A-No antigo, Sada-gs), vermes

gigantescos com uma coloração pálida podendo variar de um branco leitoso, passando por um tom arroxeadado até um marrom castanho; dotados de centenas de metros de comprimento, e de fato, foram descobertos alguns maiores que montanhas. Em uma de suas extremidades existe uma cavidade profunda que serve como boca, ela se abre em quatro abas adornadas com milhares de cerdas flexíveis semelhantes a espinhos. O corpo dos Bholes é anelídeo, dotado de protuberâncias espinhosas que auxiliam seu deslocamento subterrâneo. A pele é grossa e rugosa, rígida e muito resistente. Projéteis são incapazes de penetrar nesse couro e mesmo feitiços de alto impacto falham em romper sua integridade. Os Deuses Subterrâneos, como são chamados, seriam criaturas de idade venerável, verdadeiros Anciões da Roda dos Mundos que existem em estado de perpétua hibernação no coração da região de Ngam, em áreas insondáveis próximas ao núcleo central de ArK-A-Nun e passam o tempo todo em letargia. Os Arkanitas de Ngam, os veneram como deidades, e, em troca, os Bholes os tornaram mestres no domínio de suas capacidades. Os Habitantes do Coração da Terra ensinaram seus súditos nganeses como domar os Dholes (que seriam descendentes dos anciões Bholes) com magia e dominar as técnicas de

criar e treinar esses vermes, transformando-os em armas devastadoras da guerra. O Império de Ngam começou a expandir sua influência, durante as **Invasões Diaspóricas**, tornando-se uma verdadeira potencia bélica frente às demais nações Arkanitas, mas, foram detidos por seus deuses e sua personalidade alienígena - que atualmente, ainda é um mistério para aqueles que os veneram - Muitas nações de ArK-A-Nun, acreditam que Ngam é um local maligno, sob o domínio do Tenebriano Mikoyél e suas crias. Ngam é governada por sábios sacerdotes, devotos dos Caminhos do Submundo (bDul-Rgal) como são chamados os ensinamentos do Culto dos Rastejadores do Abismo (Dam-c'an-r-dorje-legs-pa). O Sumo Sacerdote chama-se Tsolpo, e esta no comando da região desde muito tempo. Abaixo de Tsolpo, existe o Círculo Interno, onde seus membros também estão nesta posição há incontáveis eras. Dizem lendas que os Deuses Subterrâneos entregam o dom da vida eterna para seus mais dedicados servos: este presente consiste em contaminar um hospedeiro com larvas ritualísticas dos Bholes, esses vermes místicos passam a viver no corpo de seu hospedeiro, alimentando-se de seus hormônios. Em troca, conferem certo grau de regeneração a seu hospedeiro, sendo capazes de devolverem à vida mesmo depois de

uma morte certa (lendas dizem que os deuses vermes simplesmente são capazes de alterar suas dimensões conforme as suas próprias necessidades).

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### JANG

Os habitantes de Jang são conhecidos por consumir uma gosma produzida por seus deuses. Esta gosma não é especialmente tóxica, mas sua ingestão causa poderosas alucinações, sinestésias, euforia, etc. A cidade é uma metrópole que se estende a perder de vista com prédios altos e negros, palacetes, largas avenidas e praças; governada por Satham, dedicado ao estudo das estrelas e constelações dos mundos inferiores. Jang foi, durante muito tempo, uma extensão de Ling, mas, apesar disso, não apresenta nenhuma semelhança com esta cidade. Outrora os dois formavam a gigantesca cidade de Barlha Wosel. A população foi reduzida por um suicídio coletivo, a 800 épocas passadas, no fim da **Era da Ruína**, Barlha fora dividida por nganeses que migraram de diversas cidades destruídas.

### LING

Ling, das torres esverdeadas é a mais sinistra capital presente em ArK-A-Nun. Ling assemelha-se a uma espécie de sepulcro ancestral.



Enormes torres erguidas com blocos colossais de pedra esverdeada compõem a tétrica paisagem. Estas edificações não obedecem a uma lógica geométrica conhecida, gerando ângulos impossíveis que causam a demência e a insanidade naqueles que os observam demasiadamente. Seus habitantes dedicam-se a veneração dos deuses, e são eles os responsáveis pela manutenção da fé nos Vermes Ancestrais. Ling possui catacumbas que se estendem até profundezas incalculáveis, guardando muitos segredos do passado. Localizada na fronteira oriental de Ngam, Ling guarda diversas catacumbas, muitas delas do **Tempo Esquecido**. A cidade passou por alguns péssimos momentos ao fim da **Era Média**, quando os espíritos de Infernitas tomaram as tumbas e habitaram nas carcaças que ali jaziam.

## Mon

Mon fica ao sul de Ling, em meio a uma selva quente e umida, contrastando com o restante da geografia da região. Governada por Shingti Senhor do Braço Escarlata - uma Irmandade de assassinos fiéis, dotados de intenso treinamento em lutas e técnicas de combate corpo a corpo para ser empregada contra seus inimigos- O Braço Escarlata é formado por monges guerreiros andarilhos, cuja função é espionar, se infiltrar e eliminar ameaças. Há rumores que a ordem possui uma vasta biblioteca secreta com vários tomos versando sobre conhecimento esotérico e profecias do Mundo Morto. O acervo conta com pelo menos uma cópia do **Livro de Dzyan**, os **Tabletes de Zanthu** e um manuscrito de pele Humana curtida contendo o **Ritual Saaamaaa**. As câmaras profundas escavadas na rocha também escondem artefatos

que pertenciam a cultos inimigos vencidos. Há boatos que entre os tesouros guardados nos cofres da ordem existem sete crânios dos deuses Dragões e uma estatua em um mineral do Tenebriano Cthulhu.

### FLORESTA DE KURKAR

Uma selva tropical, rodeada por gelo; esta é a visão que exploradores veem quando se aproximam de Kurkar. O interior da mata é quente e abafado, totalmente diferente do exterior, onde a temperatura pode chegar ao negativo. Árvores crescem em demasia, seus troncos são pálidos e repletos de bolores estranhos, sem folhas ou galhos, mas cobertos de um musgo de cor verde bem vivo. As criaturas da floresta não são amigáveis, e parecem observar visitantes a todo o momento.

### GEOGRAFIA

A região é majoritariamente coberta por gelo, com vegetação rasteira. Suas Montanhas estão congeladas assim como suas planícies. Com exceção da misteriosa floresta de Kurkar. Ngam é uma triste e sombria terra. Pântanos cobrem as fronteiras do sul, mas a grande maioria da nação é coberta de neve e cercada por penhascos gelados. A temperatura normal é de  $-8^{\circ}\text{C}$ , durante a Época Escura, esta temperatura cai a  $-15^{\circ}$ .

### HABITANTES

Os Arkanitas de Ngam possuem a pele albina, ou em tons de roxo e marrom, de onde é possível ver suas veias conduzindo o sangue através do corpo. A mesma não é fina, apresentando uma consistência rugosa. Seus olhos são negros, e não apresentam separação de pupila, muitos os possuem brancos, ou totalmente amarelos. Não possuem garras, pelos, ou chifres. Alguns possuem membros extras, caudas, e estas sim com espinhos. Possuem apenas três dedos nas mãos e dois nos pés, mas os últimos são largos e oferecem uma pisada normal. Alguns vampiros Kinga-Shi muito antigos podem ser encontrados na região.

### FORÇAS MILITARES

**Gnyan:** Membros de uma casta de escravos, os Gnyan são raptados de outros reinos para fazerem parte da infantaria leve de Ngam. Não possuem armadura, e carregam espadas e lanças.

**Citipati:** Membros do Braço Escarlata. Guerreiros fiéis e mestres no tocante ao combate com diversos armamentos. São empregados isolados e em missões predeterminadas.

**Dzu-teh:** Guerreiros que se trajam de branco. Utilizam espadas curvadas, arcos e escudos.



## IDIOMA

Ladhaki

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Negro, Visão Noturna, Pés Especiais, Dentes e Boca, Regeneração, Membros Extras, Regenerar Membros, Peçonha.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos no Caminho Elemental da Luz, feitos contra habitantes de Ngam.

## DIYU

Diyu sempre apresenta durante a Época Segura, sem um nascer do sol. Suas terras são sufocadas por uma densa floresta negra de árvores delgadas e compridas, muitas das cidades estão infurnadas dentro de cavernas gigantescas que as abrigam completamente. A região está distanciada do restante do Makai (como os Arkanitas do oriente chamam ArK-A-Nun) tanto fisicamente quanto culturalmente, pelas Montanhas Jiuquan. Este é um ato deliberado de evitar que sua natureza seja corrompida pelas forças ainda mais negras que assolam o ocidente. O povo de Diyu sente medo e desprezo ao que está além de sua fronteiras, seguros do conhecimento (ou ilusão) que seus caminhos são os caminhos verdadeiros e todo o restante é falsidade.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Diyu é governada por um único imperador milenar chamado Yen-lo Wang. O Arkanita está sentado no Trono Youming, tanto tempo, quanto o grande Marduk rege seu lar. O Grande Imperador, O de Muitos Nomes, o Rei Deus como também é conhecido, acabou por nomear dez de seus descendentes, dividindo Diyu em dez regiões de domínio, declarando seus filhos e filhas soberanos dessas terras; o nome Yanlwo, fora definido como

um título para descrever tais soberanos. Os Yanlwo, por sua vez, dividiram suas províncias em reinos (Yinjian), e esses reinos ainda foram divididos em terras pessoais de governo (Yourang), transformando Diyu em uma verdadeira colcha de retalhos. Mesmo descendentes diretos do Grande Imperador, os dez Yanlwo não estão garantidos no poder: qualquer pretendente ao cargo de governante de uma das regiões deve ter o apoio dos nove reis deuses restantes e ter a certeza que possui também apoio dos seres de Paradísia. Em raras ocasiões, uma das dez dinastias possa ser contestada por outra família governante, ao ocupar um lugar de destaque. Nestas circunstâncias, uma guerra dinástica eclode, com todo o tecido da sociedade de Diyu sendo forçado a escolher um lado, enquanto as duas linhas dinásticas confrontam-se e disputam o poder. Houve casos onde Yanlws levantaram-se contra o próprio Rei Deus: naturalmente a punição para desafiar o imperador dessa forma é a morte, significando a execução da dinastia inteira, e as crianças escravizadas. O sistema governamental em Diyu gira em torno da mansão da cidade-estado (Mingfu) a unidade de política básica. Diyu é uma terra de política volátil e o Deus-Imperador controla seus filhos através de rituais místicos de fidelidade, sendo obrigados a seguir seus editais e apoiá-lo com

um exército se desejado. Yen-lo Wang é suportado pelo Conselho Yinsi; Os Sete Reis Sábios (Ch'ih Yeo) não possuem regiões de controle e seus assuntos e responsabilidades são exclusivamente voltados em assessorar o Deus Imperador na administração de toda Diyu. Os Reis Sábios são todos feiticeiros e eles aconselham sobre todos os assuntos tanto espirituais, religiosos, místicos e etc. Todos os aspectos da vida do Imperador Deus são controlados pelo Sete Conselheiros de alguma forma; Os Sete Sábios, portanto, ocupam as posições reais de poder dentro de Diyu, mas lendas dizem que todos eles são apenas fragmentos da personalidade do Imperador; todos eles são o próprio Yen-lo Wang. Embora Diyu apresente-se como uma nação unificada sob o controle do Imperador Deus, é, de fato, uma coleção de pequenos reinos, cada qual com suas próprias agendas e projetos a respeito do controle do poder sobre esta terra. Um reino pode ser tão grande como uma província ou tão pequeno quanto uma cidade-estado, muito depende da ambição e vontade política e competência de seu governante e o nível de apoio que ele dispõe da nobreza. A sociedade diyunesa é altamente estratificada. A posição do nascimento é geralmente definido para a vida toda do Arkanita, embora, em alguns excepcionais circunstâncias, a mobilidade entre as

fileiras é possível, se um indivíduo impressionar o Arkanita certo e se destacar de alguma forma. As quatro classes da sociedade são, em ordem de precedência: Gwei-Huo (Corte Imperial), Bai Ze (Nóbres), Gui Xian (Generais) e Iwuan Shui (Comuns). Diyu tem uma abordagem mais iluminada para o papel das Arkanitas do que em muitas regiões ocidentais. Enquanto as Arkanitas são, tradicionalmente (e, certamente, nas classes mais baixas) mães, escravas sexuais e aquelas que cuidam do lar, na região, elas podem alcançar status de grande importância. Nenhum título está vetado para qualquer Arkanita diyunesa, mesmo os militares, mas ainda assim, não há nenhuma dúvida que Diyu é uma sociedade dominada pelos machos Arkanitas.

## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### YOURANG

Capital envolta em mistérios; localizada dentro das selvas quentes de Diyu. Uma das poucas cidades ainda existentes na região, já que a maioria das demais fora transportada para diversos outros mundos, durante a **Marcha do Makai** (mais detalhes no netbook **Cronologia do Oriente**) que ocorreu durante a **Era da Ruína**. Cercada por uma grande muralha de jade; a cidade é próspera, graças a duas rotas de comércio construídas pelo Imperador Deus e sua proximidade

com o rio amarelo Naihe qiao, Yourang tornou-se o centro das atenções para a região.

### YOU GUO, A CIDADE DOS JARDINS VENENOSOS

A cidade murada, também conhecida como Cidade Velha. A cidade possui este nome, graças aos jardins que separam o palácio do rei Ch'ien-T'ang (um dos T'ien Lung de Paradisia) da plebe. Mesmo dotado de extremo poder, Ch'ien ainda é vassalo de um dos Yanlwo. Dentro do palácio do T'ien Lung (para mais detalhes, consulte o e-book **YOUKAI E KYUUKAI**), existe um imenso caldeirão fervente, onde Arkanitas são fervidos em óleo para que seus espíritos sejam recolhidos durante o processo de morte horrível pelo Dragão. Seus guardiões são Onis com formas aracnídeas ou serpentiformes, transformados pelos poderes da deidade. Fundada durante a **Era Média** por Ch'uan-t', O Mestiço, You Guo fora uma das cidades mais fiéis ao Imperador Deus. Os Onis aqui treinavam para fazer parte de seus exércitos, preparados para morrer pelo mesmo. Durante épocas foi o maior orgulho do império de Dyi, permanecendo assim por mais de 5000 épocas. Próximo ao início da **Era da Ruína** foi finalmente destruída de dentro para fora, quando um exército enviados pelo espectro Ambrosia, invocou um Infernita fugitivo chamado Gungorgl, dos Valarauko,

que devastou as construções da metrópole. Em duas épocas, o Valarauko matou Ch'uan-t' e todos os seus 13 filhos. A criatura sumiu misteriosamente, mas lendas dizem, que ao tual senhor de You Guo realizou um sinistro pacto com a besta flamejante.

### HUOKANG, OS POÇOS DE LUTA

Uma arena murada onde há seis poços de combate escavados no solo, cercados por rochas entalhadas com runas. Oponentes lutam nessas covas contra o campeão do poço. As lutas são na maioria das vezes até a morte, mas as recompensas são grandes o suficiente para que haja sempre desafiantes dispostos a arriscar. Grandes apostas são feitas neste local. A arena é administrada por Yanwang.

### QIGUANG

Uma gigantesca torre, dotada de quarenta e nove metros de altura, totalmente equipada com colunas de jade, pisos de mármore, telhados e forros de jóias lendárias, e grades de pérolas grandes e corais marítimos Arkanitas. Seu exterior é decorado com esferas flamejantes que circundam tranquilamente, em um movimento contínuo toda a área da construção. Seu morador é Jiang, um dos mais ricos e poderosos filhos do Imperador Deus. Muitos de seus irmãos retiraram-se de ArK-A-Nun, passando a habitar Jigoku (Inferno



Oriental) devido a acordos feitos com um Infernita extremamente poderoso chamado Debiruh. Neste local, em épocas imemoriais, os tratados firmados com os senhores de Paradisia permitiam a Jiang, manter as almas destinadas ao paraíso oriental sob sua tutela, negociando as mesmas com mercadores do mundo espiritual, após o evento conhecido como **Marcha do Makai**, a formatação dos Humanos, dirigiu seus medos ao Jigoku, fazendo Jiang, perder parte da influencia que detinha sobre esses espíritos, e seus reservatórios estão vazios.

### BIACHENG

Governada pelo Oni Bi, e conhecida também pela alcunha de Cidade das Mortes Inocentes, por abrigar, em maior número, as energias provenientes dos espíritos de inúmeros infantes Arkanitas. Biacheng possui um solo inativo cinza, árvores retorcidas e mirradas a sua volta e um céu vermelho durante a Época Segura, e vermelho escuro durante a Época Escura. Ao seu redor, vagam criaturas cruéis e

outras ainda mais hediondas. Almas perdidas de criminosos, como ladrões e assassinos, perambulam por seu interior. Em algumas regiões onde existem exóticas plantas, o nível de Magia é baixo, e no restante nulo. Uma das poucas regiões de tormento que ainda permanecem no Makai; todas as outras se retiraram para o Jigoku.

### ZHUANLUN

Zhuanlun é um castelo tirês, situado sobre uma pequena montanha - que visto com mais atenção revelará ser uma gigantesca criatura, que se move constantemente - uma representação do palácio de Yü Huang Shang-Ti, o Imperador de Jade, em Paradisia. Além de alguns paradisiacos, lá estão os Discípulos de Yen-lo Wang que vieram a falecer. Zhuanlun atinge muitas vezes o chamado Inferno Oriental - graças à fera que a sustenta, que em seu caminhar adentra a região vez por outra - e dele são reagatados, os espíritos purgados que despertam o interesse dos habitantes dos planos superiores. Local constantemente frequentado por Seiten Teisen, o chamado Rei Macaco; um

Paradisiano que vive para aproveitar os prazeres lascivos do local. O Imperador Deus não reside na capital, mas sim neste local, ao lado de seu trono existe uma criatura chamada Luduan, capaz de perceber a verdade. Para se adentrar o lugar, deve-se passar pelo teste oferecido por Zhongguei, o Examinador.

### K'U-CH'U K'IAO

Ponte de ébano extremamente negro que liga Jigoku a Dyiú. Protegida por dois guerreiros poderosos da corte de Yen-lo, chamados Ma Mien e Tou Shen. Lendas dizem que no centro, K'u-ch'ú K'iao bifurca-se, podendo conduzir aqueles que trilham seu caminho a outros planos inferiores.

### DUGUANG

Planície localizada no centro de Dyiú, onde uma árvore horrenda e seca, dizem guardar um portal para Shang-Qing em Paradísia. As estórias contam que esta mesma árvore esta representada na Terra e nos reinos superiores e, em cada um desses locais, possui uma forma diferente. O vegetal é imune a todo tipo de dano, mesmo os mais poderosos feitiços se mostraram ineficazes. A maioria dos Arkanitas evitam Dugang, devido a seus picos afiados e cavernas profundas e macabras. Durante algum tempo, tribos Arkanitas habitaram Duguang, e guerrearam incessantemente com as criaturas do local que tornam essas planícies tão

perigosas; no final, foram vencidos pelos atuais habitantes horríveis.

### A FLORESTA DE CARNE

Floresta cujos vegetais são ressequidos, dotados de formas antropomórficas e sem folhas. Sua seiva é vermelho - sangue, que escorre sem parar e, à medida que toca o solo arenoso é absorvido rapidamente. Qualquer ser vivo que permanecer estático na floresta, será engolido pelas areias que compõem a região ou devorado pelas criaturas chamadas Peixes-Areia (répteis rastejantes, dotados de um bico dentado e cuspidores de fogo). A Floresta de Carne, também conhecida como Taishian Guo, tangencia Izumo - um semiplano, próximo a Infernun - onde a paradisiaca Izanami fora deixada após dar a luz aos filhos de Izanagi. Local extremamente conhecido por diversos Mercadores de Almas, por ser um lugar onde inúmeros espíritos, pertencentes à Izanami, estão trancafiados.



## MONTANHA DE ESPADAS

Montanha, localizado no fim da estrada de Abi, que corta todo o território de Dyi. Inúmeras estalagmites afiadíssimas existem cobrindo toda a superfície da montanha, lhe dando tal nome. Dizem lendas que um antigo culto a deidade Hundun, o "Caos Primordial" (um outro nome para uma nune fora dos padrões da compreensão conhecida) existe, dirigido por membros de um pequeno culto, dentre eles um Dragão muito antigo, chamado Fucanglong, o Negro, O Maior dos Hu fa. O Dragão viu-se atraído pelas lendas de riquezas das tribos habitantes dessas montanhas. Fucanglong saqueou as cavernas e chacinou todos os tribais que ali existiam, para, próximo ao início da Era da Ruína, ele mesmo arrebanhar seguidores em prol de um culto que já existia na região há tempos.

## GEOGRAFIA

A geografia de Dyi é impossível de ser descrita, pois toda sua área esta em constante transformação, graças ao poder de seus senhores. Podem-se avistar montanhas a leste, e um imenso deserto de gelo ao centro, mas todas essas áreas serão alteradas quando Arkanitas poderosos assim desejarem.

## HABITANTES

Arkanitas diyuneses possuem estatura baixa e média, garras enromes e a coloração de sua pele vai do vermelho ao amarelo. Seus olhos possuem pupila de inúmeras colorações, e muitos possuem muito mais que dois orbes em sua frente ou menos, e existem aqueles que não possuem nenhum. Seus corpos cheiram a papel velho e tinta nankin. Possuem chifres, e estes são curtos e sem ponta, ou são afiados e longos, ou ainda espalhados em pequenos conjuntos sobre a cabeça. Possuem caudas peludas, e costumam ostentar cabeleiras lisas e de cores escuras. Muitos Sernezs (chamados aqui de Yaoguai), Homens Serpentes (Shé Dú) e Kappas (Xī xuě guī) possuem presença marcante na região.

## FORÇAS MILITARES

**Wu Shi Xoíng:** Vestem armaduras completas que protegem todo o corpo. Seus capacetes deixam apenas sua face a mostra. Lutam com espadas, lanças e alabardas.  
**Qing dà:** Liderados por Di Zhen, são a guarda pessoal do Imperador Deus. Vestem-se com armaduras pesadas com capas e elmos que lembravam a face dos T'ien Lung Paradisianos. Utilizavam Alabardas e espadas magicas como armamento.  
**Zhōng Nóng:** Guerreiros que dispunham de dons aprendidos com antigos mestres Humanos, capazes de realizarem feitos com as mãos

nuas. São extremamente raros, e levam uma vida reclusa, mas quando convocados atendem prontamente os chamados do Imperador. **Shikuài:** arqueiros que, além do arco, utilizam espadas curtas.

## IDIOMA

Shàngǔ Hànyǔ

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Luz, Visão Noturna, Pés Especiais, Dentes e Boca, Regeneração, Chifres, Membros Extras, Garras, Sentidos Aguçados, Olho Único, Regenerar Membros, Peçonha.

## MÁCULAS REGIONAIS

+2 nos danos no Caminho Elemental da Trevas, feitos contra habitantes de Diyu.





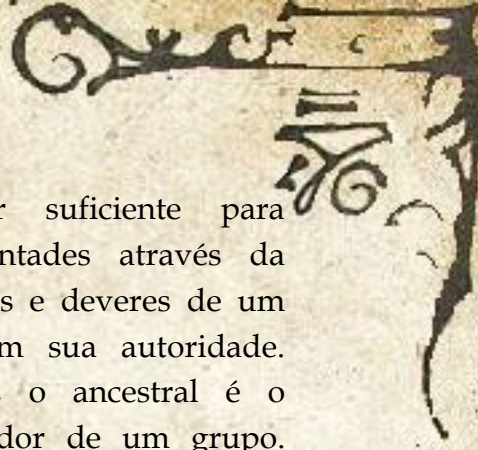
## ONIGASHIMA

Conhecida como Yomi - nome que se refere ao antigo território, onde grande parte fora coberto pelas águas dos Mares Negros - e Terras das Sombras, já que mesmo na Época Segura, o sol mostra-se prestes a extinguir-se nos céus. Onigashima possui uma atmosfera triste e sombria, onde a desesperança e as trevas expeitam a cada detalhe, prontos para consumir e corromper os de esperança pouco atilada; Onigashima é uma terra onde a escuridão é uma força pulsante de vida, que esconde horrores vindos dos planos inferiores ao Makai.



## POLÍTICA E RELIGIÃO

Onigashima não possui um império propriamente dito; é uma região dominada por famílias Arkanitas - chamadas Kojins- tribos, gangues e clãs, dispersos pelo território degradado, e poucos palácios e vilas ascenderam nesta situação. Esses grupos dispersos se unem em alguns casos de necessidade e agarram-se a seus preceitos e códigos de honra, como um meio de manter a sanidade, quando cercados pela destruição. As poucas cidades existentes em Onigashima são grupos familiares que cresceram em demasia, e acabaram por expandirem-se por toda uma região; normalmente, seus líderes são os Arkanitas mais velhos; esses anciões lidam com os problemas de maior

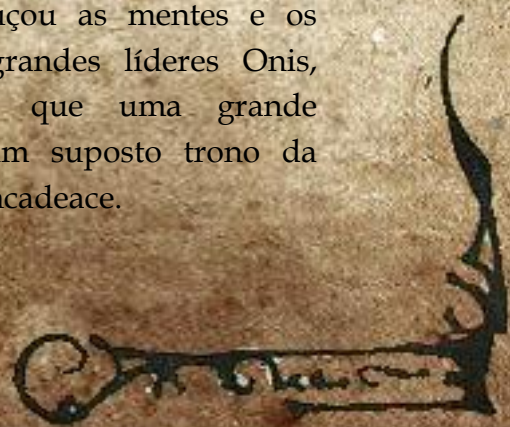
importancia, como guerras, religião, etc, deixando para seus parentes mais novos a administração das demais tarefas. Clãs, tribos e até mesmo gangues, estão unidas, não por laços familiares, mas por deveres de honra, sendo tão leais, uns com os outros, como se estes fossem seu próprio sangue. Muitas das tribos e gangues adotam vidas nômades ou semisedentárias; muitas dessas tribos são lideradas por chefes chamados Jomons, totalmente dependentes da pilhagem, para a subsistência. Apesar de desprezar a troca de moedas, eles sempre aceitam presentes, muitas vezes incluindo escravos. Às vezes, uma tribo pode ameaçar outra, um clã ou uma gangue, demandando uma homenagem em forma de algum tipo de presente e vice-versa. Clãs são liderados por um Tadaji, e muitos são patrilineares, significando que seus membros são vinculados à linhagem masculina. Outros são matrilineares; seus membros são vinculados à linhagem feminina. Ainda existem clãs "bilaterais", consistindo de todos os descendentes do ancestral maior, tanto da linhagem masculina quanto feminina. As Kojins são governadas por Arkanitas seculares, mas que não possuem poderes territoriais. Pode-se citar a Corte dos Ossos de Chonqing, Cinco Cortes Veneráveis, os Honrados de Kowhoon, e etc. Uma corte é uma unidade social, espiritual,



trabalhando para manter seu nome ou alcançar um objetivo específico. Um Arkanita pode deixar uma corte e ligar-se a outra, ou até mesmo permanecer em várias cortes simultaneamente. As cortes podem ser tão abrangentes ou isoladas quanto os grupos que a compõem quiserem considerar adequado, e certas cortes misteriosas podem oferecer apoios ímpares. Da mesma forma, um guerreiro concedia sua lealdade Arkanital ao apoio de senhores vindos dessas famílias. Os Onis conservam profundo respeito pelos seus ancestrais, desfrutando este da confiança total e crédito de seus descendentes. Estes são candidatos a subirem ao poder. Se uma região consistir de uma ou mais cortes, dois ou mais ancestrais podem ter uma sobreposição de interesses, levando a uma situação tensa, mas que dificilmente levará os dois lados a uma guerra. A autoridade política de uma ancestral é real e praticamente absoluta. Comparada às intrigas e o caos que os ocidentais estão constantemente mergulhados, a ordem em uma cidade oriental governada por um ancestral poderoso e respeitável chega a ser quase assustadora. Ironicamente um ancestral raramente controla instituições mundanas como o governo, o crime ou o comércio, ele deixa para as cortes de menor estatura, governadas por Onis chamados yuchia. Em geral, os ancestrais



possuem poder suficiente para impor suas vontades através da força. Os direitos e deveres de um ancestral refletem sua autoridade. Antes de tudo, o ancestral é o principal legislador de um grupo. Com seus conselheiros e yuchia ele cria e impõe os códigos específicos para os grupos sob sua guarda. Esses códigos de leis sempre giram ao redor do Grande Princípio, que constitui o antigo código de comportamento da maioria dos orientais, guiando seus passos através do caminho Ying (escuridão, imobilidade, feminino, relacionado a cultos de Infernun e Tenebras) ou Yang (luz, atividade, masculino, ligado aos reinos superiores). Outrora se exigia que todo o povo aprendesse e vivesse sob seus preceitos, chamados Cinco Caminhos (Caminho do Dever, Harmonia, Intelecto, Obediência e Valor), em épocas atuais, cada ancestral constrói suas leis, baseadas no Grande Princípio. A religião de Onigashima é prioritariamente Paradisiana, mas, alguns cultos inferiores e Terrenos se fazem presentes. Os Paradisianos e Arkanitas transpassaram as barreiras entre os planos, e na Terra, um império nasceu desta união; um modo de governo que despertou a atenção e aguçou as mentes e os sentidos de grandes líderes Onis, fazendo com que uma grande corrida por um suposto trono da região se desencadeasse.



## CIDADES E LOCAIS DE DESTAQUE

### KEGAREKI KUNJi

Também conhecido como lugar das imundices. Local árido, de terras vermelhas. A poeira vermelha se adere tão fortemente a superfícies que é capaz de tingi-la se não for limpa rapidamente. Em Kegareki Kuni esta localizada a Montanha Chigaeshi, Montanha da Primavera Amarela, cuja subida, pode levar a Terra (em um local chamado *Megijima*), mas a mesma é extremamente dificultada pela ação da gravidade, e pelo tamanho de Chigaeshi, que alcança 10.000km de altura.

### RIO SANZU

O rio Sanzu nasce no subterrâneo de Onigashima, e flui até o Mar Negro. Com um comprimento de 3.546km, Sanzu é perfeitamente navegável, mas suas ligações com os reinos infernais tornam esta viagem perigosa, devido aos inúmeros espíritos, Espectros e Demônios que vagam por suas águas. Dizem lendas, que um casal de feiticeiros Arkanitas navega nessas águas em uma embarcação; conhecem todas as passagens, e todos os caminhos onde o Rio Sanzu pode levar, mas, pelo serviço prestado, cobram peles de criaturas como pagamento.

### AMANO - IWATO

Também chamada de "A Caverna da Deusa Solar" localiza-se imediatamente abaixo de uma das ilhas do oriente terreno; Amano - Iwato esta flutuando nos céus de Onigashima, onde um portal em seu interior para a Terra esta constantemente aberto. Fora elevada a esta altura pelos sábios que vivem em seu interior, chamados de Amatsukamis: criaturas de Paradisia que resolveram habitar a região, levados a motivos desconhecidos. A cidade brilha, vez por outra, em uma luminescência que encobre muitas vezes o próprio sol Arkanita. Dizem que quando Amaterasu escondeu-se dos seus, ela ficou neste local; atualmente um ritual foi feito sobre a localidade, impedindo outros Paradisianos de adentrarem a cidade. Amano - Iwato é um local onde místico e estudiosos veem em busca de iluminação e conhecimento através dos icônicos seres que nela residem. Desde a **Era Jovem** este local abriga Paradisianos, trazidos a ArK-A-Nun por inúmeros motivos. Outrora, fazia parte de uma região próximo a Montanha Chigaeshi, mas cataclismos terríveis - como **Namazú, O Destruidor** - devastaram o solo, forçando seus habitantes a elevarem a região as alturas.

### HANA NO KUNJi

Haha no Kuni é o maior reino de Ongashima, não são terras ricas, mas

não são estéreis como a maioria do solo desta região. O Largo do Rio Verde (um dos afluentes do Rio Sanzu) flui com seus muitos afluentes formando numerosas terras úmidas, e campos de cultivo de fungos e raros vegetais. A maioria dos palácios das famílias de Haha no Kuni estão agrupados ao norte, enquanto os palácios do clã Toritakas, (que utilizam máscaras e nunca às tiram) que domina a região estão mais ao centro, onde vigiam o acesso as vilas do norte e no sul, aliados a Liga das Sombras.

### ΠΕΝΟΚΑΤΑΣΥ

Nenokatasu é uma região escaldante de Onigashima, também chamada Yakeru Yoni Atsui, ou Rio de Areia. Dizem lendas que outrora a região já fora uma terra fértil, mas devido a um cataclismo, toda a área tornou-se estéril, e as areias douradas ainda agitam-se com as energias residuais da catástrofe que impregnam o local. Tempestades de areia e tsunamis formam-se no horizonte, acompanhadas de trovões escarlates que deixam a paisagem ainda mais aterrorizante; após essas tormentas, fragmentos de rochas permanecem pairando no ar sem rumo, energizados pelo fenômeno único. No terço meridional de Nenokatasu, localiza-se Shin Wang, uma capital Majin (Djin) localizada na região. Possui três torres escarlates que pontuam suas cristas, vertendo constantemente chamas. A torre

mais a leste, abriga Onibi, um Majin, capaz de enxergar através das areias de Yakeru Yoni Atsui.



### Ο ΓΡΑΝΔΕ ΠΟΡΤΟ

No extremo oeste de Onigashima, na foz do Rio Sanzu Localiza-se o Grande Porto, também chamado Saka-no-Kuni (e ligado misticamente a uma área da Terra chamada Man-umi: o Mar do Diabo). É grande o suficiente para que nenhum olho Arkanita possa ver através dele diametralmente. Edifícios destruídos pelos tsunamis, outros importantes uma vez esquecidos, sempre aparecem nas margens do Grande Porto. Existem cais de grossas espessuras, espalhados juntamente com armazéns ao longo de toda a região. Suas costas mais distantes estão decoradas com longos e caídos

faróis, além de palácios e antigos navios fantasmas reverenciados ao navegar nas águas escuras do Mar Negro. Ultimamente, o Saka-no-Kuni também tem provado ser a casa de um estranho culto de espectros, que vêm pregar a favor de Izanami e Dragões Marinhos. Durante a **Era Nova** e início da **Era Média**, Saka - no-Kuni foi lar de Zentatsu, Deus dos Trovões, um dos 5 Lung Wang (Dragões Reis Imortais) que possuem Magatama - as Jóias de Amaterasu - mas ele as entregou a Suzanowo. Após a partida de Zentatsu, seus seguidores mantiveram-se ali como construtores de navios e embarcações.

### **KURA-MITSU-HÁ**

Embora não estejam em Onigashima, propriamente dita, estes horríveis brejos encontram-se as margens de Alchera, próximo à passagem de Dira; Dizzel, através do Vale de Tamuja; Diyu próximo as margens do Rio Sanzu e Nytzhe. Kura-Mitsu-Há, também chamada Boca do Dragão, apresenta o toque da decadência, pois dizem lendas, foi formada pelo sangue derramado de um Dracônico maculado pelas energias do Mundo Morto, assassinado nesta região. Mesmo tempos mais tarde, as águas do local ainda são negras, mal-cheirosas, amargas e caudalosas, dando a impressão que algo gigantesco serpenteia invisível através delas. Diz-se que é possível avistar

espíritos flamejantes que aparecem repentinamente, e aqueles que são atraídos por eles, desaparecem. É a pátria maior dos Kappa, local onde habitam os charcos e cavernas. Coberto de árvores tortas e secas, vegetais de todo o tipo, e horrores escondidos.

### **GEOGRAFIA**

O terreno de Onigashima esta totalmente recortado pelo Mar Negro, antigamente chamado Yomi, Onigashima apresenta 30% do território antigo ainda resistindo contra os cataclismos que o atingem. Montanhas altíssimas, florestas de árvores retorcidas e dizem lendas; vivas, são apenas parte da topografia que pode se encontrar na região.

### **HABITANTES**

Os Arkanitas que aqui habitam, apresentam cabelereiras ressecadas, chifres, múltiplos olhos (muitos os tem cobrindo todo o corpo) ou apenas um orbe. Muitos possuem a pele quitinosa, asas membranosas e garras longas e um cheiro característico de cerejeira. Outros possuem a pele cinza como rocha, ou transparente onde se é permitido ver seus órgãos trabalhando. Carregam consigo um conjunto de espadas, e sempre se trajam com alguma peça de roupa ou armadura.

## FORÇAS MILITARES

**Sohey:** Guerreiros que lutam por suas crenças, mas são mais militares que religiosos. Trajam capacetes, protetores de peito e pernas, além de lutarem com uma espada curta e uma foice.

**Gojus:** traja-se de negro são espões furtivos e possuem pouca armadura.

**Guarda de Elite Mahos:** espécie de guerreiros ligados a um senhor através de um juramento podem agir como juízes, júri e executores para estes. Possuem poderes advindos desses senhores, que normalmente são entidades poderosas, utilizam espadas e armaduras.

## IDIOMA

Chūko

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Luz, Chifres, Dentes e Boca, Garras, Peçonha, Asas, Pele Resistente, Múltiplos Olhos, Olho Único.

## MÁCULAS REGIONAIS

+1 nos danos no Caminho Negro, feitos contra habitantes de Onigashima.



## ALCHERA

Também chamada Terra Árida, Alchera é uma região completamente desértica, apresentando uma vegetação esparsa, com oásis rários e tribos unidas por crenças únicas e mitos distintos. Durante os **Tempos Esquecidos**, Alchera era um antigo e bélico império de **Dibe-Nitsaa**, sua glória percorria todo ArK-A-Nun, mas, **O Maligno**, um grandioso cataclisma, pôs toda a grandiosa nação de joelhos; nada sobrou, mas logo a vida foi devolvida a região, tribos ergueram-se e delas surgiram guerreiros, esses guerreiros são famosos por suas tentativas de invasões a Dyiu; guerreiros ferozes especialistas em aria (um disco que retorna ao usuário ao ser arremessado), lanças e espadas curvadas, vivendo em estado nômade, inseridos em grupos homogêneos, através de algo que eles denominam "Sonho Comun" alimentando-se da carne dos pobres capturados por suas investidas.

## POLÍTICA E RELIGIÃO

Alchera é uma região extremamente tribal. Essa sociedade abrange tanto do Povo Serpente (Bulaings), Se'Irim (Cheronear), Imps (kutchis) e Sernezs (Mormos), cada um definido em seus respectivos locais, separados através do Sonho Comun. Segundo a crença dos wandjina (habitantes de Alchera), todo Arkanita existe em Spiritum antes de seu nascimento,

em um estado latente conhecido por eles como Bakasian (Daemons) e ao dormir, essas formas penetram nas Terras dos Sonhos - já que quando um espírito dorme, ele penetra no mundo dos vivos, segundo sua crença - e seguem um mesmo sonho, fazendo-os adentrarem ArK-A-Nun como determinada raça, por exemplo, os espíritos que são guiados pelo Deus Serpente Aranda, nascerão como membros do Povo Serpente; nada mais que uma explicação para o funcionamento da reencarnação na Roda dos Mundos. Os clãs são lideradas por sábios e sacerdotês, Arkanitas extremamente velhos, nascidos na iminência da transição entre a Época Escura e a Época Segura, capazes de acessar o Sonhar (chamado por eles de Altjeringa) e prever o caminho feito por um Daemon até ArK-A-Nun, sabendo onde o mesmo irá reencarnar; sendo essa habilidade, um privilégio de poucos. Todos os wandjina são guiados pelo conhecimento passado para eles por esses sábios (e alguns estudiosos Arkanitas acreditam que esses mentores espirituais sejam híbridos Místicos de seres de Paradisia com Arkanitas chamados Mamandabari). Os wandjina possuem um pensamento extremamente global, devido a compartilharem da crença que todos podem reencarnar em qualquer raça; são todos dotados de grande sabedoria e preocupação com o futuro de seu mundo. A comunhão

entre si e o passado é mais do que uma crença religiosa para os wandjina ; é o ar que respiram. Alguns clãs são rivais, e competem por terras, parceiros sexuais, tesouros através da corte, jogos, escarnio, e até mesmo duelos, mas, a patir que as terras de Alchera estejam sendo invadidas, a preocupação maior torna-se a expulsão dos invasores, unindo os grupos em prol de um único ideal: a guerra. Wandjina reverenciam Gnowee (O Sol) como criador, sustentador de todas as coisas; também veneram Yig, como destruidor de tudo, o Olho Pálido, que ve apenas a destruição; respeitam o local onde nasceram, e são os que mais sofrem com a degradação de ArK-A-Nun, já que possuem um elo vital com o local onde vivem. Não só Infernitas são adorados, mas alguns Místicos Arkanitas de renome, como os sábios Altijira, O Pai Celestial e Bunjil; Arkanita de formas aquilinas e também Bellin-Bellin que possui a cabeça e as asas de uma ave negra,



um Feiticeiro dos Caminhos Elementais do Ar. Essas criaturas habitam Altjeringa. Suas crenças também dizem que os deuses que vieram de Altjeringa (muitos Infernitas que estavam refugiados lá e foram expulsos pelos senhores da região) não só construíram o mundo de ArK-A-Nun, mas também fazem parte dele, um forasteiro pode escavar uma montanha procurando minerais preciosos em Alchera, um nativo, escavaria o corpo de um de seus deuses a procura de seus órgãos.

## CLÃS E LOCAIS DE

### DESTAQUE

#### BARALKU

É conhecida como a Ilha dos Mortos e Hiyoyoa. Um local pantanoso, decrépto, de montanhas altas onde a neve cai. Local onde vive Whowhie, uma feiticeira que possui répteis gigantes terríveis sob seu comando, e dizem lendas que aqueles que desfrutaram de sua hospitalidade, acabam por tornarem-se seus servos reptílicos ou devorados pela mesma. A ilha tem sua costa cercada por vegetais sibilantes, que brilham com



uma luz cadavérica na escuridão. O ponto de destaque no local é a Torre de Marmoo, que pode ser percebida ao longe, devido ao seu zumbido inconfundível. Lendas dizem que o Deus Inseto Escarlate veio para ArK-A-Nun durante o **Tempo Esquecido**, juntamente com os Deuses Dracônicos, e é um poderoso Feiticeiro, o último de sua espécie. Marmoo possui hordas de criaturas insépticas a seu comando. Nestes pântanos também habita um réptil gigantesco, chamado Ipilya. Diz-se que ele engole água e lama para em seguida esguichá-las nos céus, criando nuvens de vapor. É uma entidade pacífica, porém, ataca os desavisados que invadem seu pântano. Baralku também tangencia levemente Kibu (Spiritum).

#### **BEL-KALAA**

Sendo incontestavelmente a única construção erguida no solo wandjina, Bel-kalaa surgiu no início da **Era da Ruína**, fundada por estudiosos e sábios Arkanitas que fugiam das guerras que se desenrolavam em ArK-A-Nun. Originalmente, o principado do Rei Dragão Bakunawa e seus Aswang (Daemons moldados à forma de Dragões, também chamados Dragões Infernais): uma terra envolta em bosques de karawatoniga (plantas com formas variadas, mas, muito coloridas e venenosas) e muitas cachoeiras de diversas cores. Após a saída de Bakunawa, no fim da **Era da**

**Ruína** os sábios passaram a realizar reuniões informais na cidadela, logo, tantos sábios se reuniram que uma Irmandade fora criada. Foi em Bel-kalaa que muitos anunnaki encontraram refugio após a guerra que Tiamat deflagrou contra eles, chamada da **Guerra da Fúria**.

#### **ULURU**

Muitos mitos secretos se passam nessa rocha, em cujas paredes inferiores e cavernas há pinturas antiquíssimas. Acredita-se que seja um portal para o Sonhar. Possui 8km de circunferência, 318 metros de altura e se estende por 2,5km de profundidade. A pedra obtém sua cor ferruginosa através da oxidação dos minerais que a impregnam - como feldspato - o que também causa a emissão de um brilho vermelho durante a Época Segura. Muitos dizem que ela está localizada simultaneamente no Sonhar, em ArK-A-Nun e na Terra, e que ela seja a real morada dos sábios de Alchera. Os campos estão queimados a seu redor e a fragmentos de rochas destruídos por todos os lados. O acesso ao local é proibido a todos, a fim de evitar que algo perturbe o descanso daqueles que possam viver aqui, ou despertar algum mal que ainda pode se esconder na região ancestral, mas dizem que Narahdarn, A Besta Caída, um Zotz muito antigo está escondido na área de Uluru.

## **Ao-Puri**

Ao-Puri é uma região extremamente sombria e escura. Formações rochosas estranhas existem nestas terras. Dizem os mitos, que Ao-Puri é uma parte das trevas primordiais que se precipitaram em Alchera, quando os Altíssimos realizaram a passagem entre os planos, e clarearam a existência; a realidade é um mistério, mas, o que se sabe é que todo viajante desavisado que pise em Ao-Puri, sofrerá várias alucinações, e sera acometido de fortes dores de cabeça e em todo o corpo.

## **CLÃS DE ALCHERA**

Os wandjina não se dividem em clãs, mas em grupos cuja mnese se assemelha. Esses grupos, chamados Nungeena, não são aliados, mas possuem muito em comum. Cada um deles é uma coleção de lembranças organizadas em uma área geográfica. Moldados através da natureza onde habitam e, mesmo estando tão distantes, todos se consideram parte de uma mesma família.

## **Djanggalwuls**

Liderados por 3 guerreiros Arkanitas: duas irmãs, Djanggalu e Djungao, e um irmão, Bralbral. Unidos através do Sonho Solar de Gnowee, são devotos das chamus e praticantes das artes místicas que

utilizam esses caminhos. Djanggalu e Djungao eram consideradas deusas da fertilidade, possivelmente numa relação incestuosa com o irmão.

## **Ungambikulas**

Unidos pelo Sonho Escuro, onde dizem enxergar Arkanitas parcialmente criados pelos ancestrais, que jaziam disformes, inacabados, semitransformados, híbridos de animais ou plantas. Excelentes artesãos possuem armas e utensílios feitos de rochas traquilítita. Todos possuem dentro do clã um totem animal ou vegetal de onde foram esculpidos, segundo seus mitos. Liderados pela Arkanita Julungu.

## **Dheeyabery**

Habitam os pés de Uluru, e dizem-se guardiões da entrada para Altjeringa, por terem sonhado o Sonho Vermelho. Dizem alguns mitos que seus feiticeiros conhecem feitiços que os fazem se metamorfosear em objetos da natureza alchera, assim como outros que é impossível observar esses Arkanitas diretamente, sem enxergá-los de uma maneira borrada, em vermelho muito vivo.

## **Cheeroonear**

Enfrentar aqueles que sonham o Sonho do Caçador é trilhar um caminho repleto de perigos, físicos e sobrenaturais. Eles são famosos por um sentido de cautela, e tratam até

mesmo os menores problemas como questões de importancia grave, por suas maldições e hailidades em combate. Seu simbolo é uma criatura cinoforme bípede misteriosa.

### **Eer-moonan**

Aqueles que sonharam o Sonho da Serpente, e foram guiados até esta realidade por Aranda, reencarnaram como membros do Povo Serpente. Habitam montanhas e tocas escavadas no solo, são caçadores habilidosos e sorrateiros.

### **GEOGRAFIA**

A geografia de Alchera é caracterizada por desertos ou zonas semiáridas – 40% da massa terrestre estão coberta por dunas de areia. Só os cantos sudeste e sudoeste têm um clima temperado e um solo lamacento. A parte norte da região tem um clima extremamente quente: parte é floresta tropical, parte montanhas rochosas e parte é deserto. A Grande Barreira de Recifes, o maior recife de coral de ArK-A-Nun (onde se localiza uma grande cidade dos Profundos), situa-se a pouca distância da costa nordeste e estende-se por mais de 1200 km. Alchera é atormentada por Ciclones ao longo da costa; secas severas, inundações ocasionais e incêndios florestais frequentes.

### **HABITANTES**

Wandjina possuem a pele resistente, de cor escura, com tons de amarelo. Muitos possuem asas coriáceas, presas e garras. Outros, cauda com veneno. Seus olhos são grandes e amarelos, ou vermelhos e soturnos, com pupilas verticais ou sem elas. Seus pelos inexistem, mas muitos utilizam uma grande e seca barba. Suas garras são grossas e fortes. wandjina não necessitam tomar líquidos. Muitos wandjina temem os Keengs, que são criaturas gigantescas murciélagas, cujas asas terminam em dois gigantescos dedos. Essas criaturas emitem grunhidos altos e assustadores pela noite. Pássaros Minka também são igualmente temidos, pelo fato de poderem enxergar até mesmo Arkanitas invisíveis; dizem lendas que essas aves são dotadas de um faro que nota o espírito mais próximo.

### **FORÇAS MILITARES**

**Bagobos:** Guerreiros Cheeroonear, portam lanças, escudos e uma armadura rústica de couro.  
**Ku-Kali-Moku:** Feiticeiros dos Dheeyabery. Vestem-se com mantos feitos com peles de répteis encontrados na região. Utilizam uma espada dentada chamada Kawelo e um escudo pequeno no pulso.  
**Jurawadbad:** Caçadores guerreiros dos Eer-moonan; rondam sorrateiramente, assassinando ou

capturando os que se aproximam demais de seus acampamentos. Utilizam espadas curtas curvas, chamadas Knaritja.

## IDIOMA

Wiradyuri

## ESTIGMAS REGIONAIS

+2 em efeitos relacionados ao Caminho Elemental da Luz, +1 em efeitos relacionados à entrada no plano do Sonhar, Asas, Visão Noturna, Dentes e Boca, Garras, Defesas Especiais (não necessitam beber), Pele Resistente, Peçonha.


## MÁCULAS REGIONAIS

+1 nos danos no Caminho Elemental das Trevas feitos contra habitantes de Alchera.

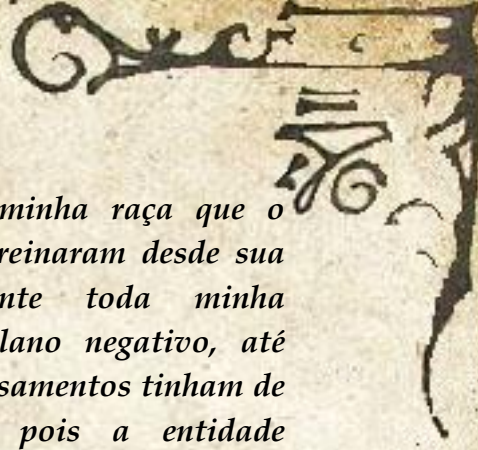


Handwritten text in a stylized, possibly invented script, located at the bottom left of the page. The text is partially obscured by a large, stylized eye-like symbol.

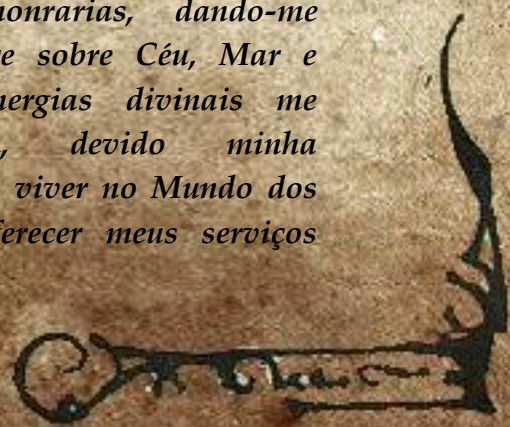
Handwritten text in a stylized, possibly invented script, located at the bottom right of the page. The text is partially obscured by a large, stylized symbol.



provetando-se da lua  
nova, consegui através de  
meus rituais, contactar o  
Senhor dos Cães, única  
medida desesperada  
para salvar toda a minha família -  
nóbres místicos - de meu reino e das  
feitiçarias das malditas Feras. Todos  
foram envenenados e eu, palpava  
como era, entreguei-me as feitiçarias  
necromânticas do Cão-Demônio,  
para só então destapar o erro que  
havia cometido: Por detrás de todos  
os ensinamentos, o maldito  
deleitava-se com os espíritos de  
meus familiares, para tarde de mais  
descobrir, que eu mesmo havia  
amaldiçoado todos os meus entes  
queridos. Utilizei o que havia  
aprendido, para saltar para o plano  
de Spiritum e tentar finalmente ser  
livre de meu caótico passado. Há  
muito vinha caminhando através  
das dimensões, dos mundos, vi e vivi  
passagens que levariam a loucura  
Arkanitas normais, mas fôra nas  
regiões mais baixas do mundo  
espiritual, onde conheci  
paradisianos caídos, prisioneiros  
banidos de sua terra, assim como eu,  
graças a invasores poderosos vindos  
de outros mundo; seus nomes eram  
Perses e Astéria, filha da Noite.  
Durante eras, permaneci junto a  
estes nóbres cativos, enriquecendo e  
muito, meus conhecimentos místicos,  
que já naquele tempo não eram  
poucos, aprendi também sobre sua  
morada, e sobre aquele que os havia  
banido para aquele horrível claustro,



e sobre os de minha raça que o  
acolheram e o treinaram desde sua  
infância. Durante toda minha  
estadia neste plano negativo, até  
mesmo meus pensamentos tinham de  
ser comedidos, pois a entidade  
chamada Tártaro, que dava nome  
àquela cela, era um carcereiro  
onipresente, sempre atento a tudo e a  
todos que estavam em seus  
domínios. A entidade também era  
prisioneira, mas sua pena havia sido  
decretada a incontáveis eons, já que  
sua história era mais obscura que a  
de meus tutores. Meu tempo  
naquelas terras havia chegado ao  
fim, minha fome de conhecimentos  
era grande, e já haviam se passado  
algumas eras naquele lugar tétrico, o  
qual fora meu local de estudos por  
muito tempo. Mais uma vez entreguei  
a minha própria sorte em Spiritum,  
encontrei trilhas que me levaram aos  
planos superiores de Paradisia, onde  
a guerra entre a raça de Perses e  
Astéria e aquele que fora cuidado  
pelos da minha raça, ainda se  
desenrolava, mas, Zeus era alguém  
honrado, que tinha a benção de meu  
povo e em mim reconhecera a pureza  
dos Dactilos; com minha confiança e  
meus poderes, saíu vencedor na  
guerra chamada Titanomáquia. O  
"Amontoador de Nuvens"  
reconheceu minhas poderosas  
habilidades, e até mesmo ele  
prestou-me honrarias, dando-me  
passagem livre sobre Céu, Mar e  
Terra. As energias divinais me  
importunavam, devido minha  
origem, preferi viver no Mundo dos  
Homens, e oferecer meus serviços



como oráculo, tanto aos Olímpicos quanto aos Humanos, mas não antes de alimentar-me do Maná dos Deuses. Fui guia para uma das paradisiacas, quando sua filha fora raptada e levada ao Hades, e a pedido desta, permaneci, vez por outra junto a sua vergôntea, como conselheira, e com a ajuda de Hermes, intermediava o encontro de mãe e filha. Defrontei-me com Krataeis, irmã corrompida pela energia das Feras, que dera a Terra, o monstro híbrido Skylla, que fora transformada por mim em rocha, quando sua mãe pereceu sob meu grandioso poder. Todo este tempo transitando pelos Infernos, me rendeu sabedoria sobre a Necromancia, e outras ciências mortuárias. Fui adorada como deusa pelos Humanos, e para eles transmiti os segredos da morte, da escuridão e da magia, mas, o maldito Cão-Demônio levava meus devotos, e com extremo ódio trouxe-os de volta a vida, mesmo que em uma forma de existência decrepita e carcomida; sendo o mínimo que poderia fazer, pois não suportaria ninguém mais ligado a mim, perecer nas mãos daquela besta: Cacei-o até os confins da Terra, descobri que havia-se personificado em gigante, chamado Clytius, que fora morto em conjunto com meus aliados de Paradisia. Seu crânio rendeu há mim muito conhecimento, sabedorias obscuras sobre criaturas sinistras que ocupam um estado de ser literalmente incompreensível à mente Humana, e talvez até mesmo a Arkanita. A

única maneira de sua existência poder parcialmente ser conceituada é dizer que esses seres habitam os ângulos do tempo, enquanto os seres Humanos e todas as outras criaturas conhecidas existem nas curvas do mesmo. Vivem correndo pelo Æthers. Por causa de sua natureza peculiar, essas criaturas podem ser invocadas através de uma interseção de dois planos. O domínio sobre essas bestas quase tomou minha vida, mas fez de mim, para os Homens, A Senhora das Encruzilhadas; guardada pelos animais de meu antigo algoz, agora eu era, e graças a isso, todo Homem, Arkanita, ou Olímpico que ouvia o choramingar dos Cães de Hecate, anunciava minha chegada, pois a Dama da Noite, a Senhora dos Mortos, e a Aquela que fica à frente do portão, avizinhava-se.





zi anna kampa  
zi kia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Capitulo 4



zi anna kampa  
zi kia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Classes





# KITS DE PERSONAGEM

Aventureiros de ArK-A-Nun, não buscam riquezas, ou glória, justiça ou fama, talvez não a maioria, mas conhecimento, Nóbre ou mundano, e acima de tudo a sobrevivência. Cada Arkanita escolhe uma maneira de alcançar seus objetivos, seja de forma brutal, ardilosa ou sorrateira. Muitos aventureiros prosperam e adquirem riquezas e poder, outros perecem. Será abordado neste capítulo a classe do Personagem que indica sua "profissão" ou vocação. Ela determinará o que ele é capaz de fazer inicialmente. Provavelmente a classe é a primeira escolha que deve ser feita na criação de um Personagem - logo depois ou em conjunto com a raça e a Região. A classe determinará a melhor maneira de distribuir os valores de seus atributos e as raças

que se encaixam melhor em cada uma. Para se usar um kit, gaste pontos de perícia, Aprimoramento e o tempo dedicado exigido para cada kit, havendo ainda algumas restrições para kits regionais. Os Kits devem ser totalmente condizentes com o Background do Personagem. Alguns kits são de Personagens membros das principais Escolas de Magia e Sociedades Secretas de ArK-A-Nun. O mestre deve vetar qualquer kit que não esteja de acordo com o tipo de campanha que deseje realizar. Em cada kit estarão disponíveis as seguintes informações:

Apresenta o Custo em **Pontos de Aprimoramento** e de **Perícias**; **Perícias** dadas pelo Kit; **Aprimoramentos** dados pelo Kit; **Pontos de Magia**, **Formas e Caminhos Preferidos** (se o kit possuir Poderes Mágicos); **Pontos de Fé** e **Pontos Heroicos**. No caso de um Kit pertencente a uma Ordem Mágica ou Sociedade Secreta, temos também: **Fundação**, **Base**, **Atuação**, **personalidades** e **Graus**.



## ASSASSINO DE MAGOS

Em um mundo repleto de magia, o que não faltam são classes dispostas a se beneficiar desta tão renomada arte, mas, existem alguns que são peritos em combater aqueles que fazem uso dos conhecimentos Místicos. Esses seres normalmente são caçadores de recompensas, mercenários ou assassinos de aluguel que se especializaram em uma das formas mais difíceis de ganhar a vida em ArK-A-Nun. Um Assassino de Magos sabe como evitar magias e normalmente carrega alguns itens que o ajudam nesta capacidade, podem ou não pertencer a uma Ordem fanática que visa ainda expurgar a Magia de ArK-A-Nun, podem também agir na terra como assassinos de Magos Humanos, visando parar a destruição de sua terra natal. Por causa de seu trabalho, eles costumam sempre vestir roupas negras ou de cores escuras e discretas. São em sua maioria mantos com capuzes bem grandes que cobrem totalmente seu rosto, dando certo ar fúnebre ao assassino.



### ASSASSINO DE MAGOS BÁSICO

**Custos:** 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícias

**Perícias:** Camuflagem 20%, Espada Curta ou Longa 20/20, Arco 40/0, Furtividade 30%, Heráldica 20, Intimidação 30, Rituais 20%, Montaria 30%, Teoria da Magia 20%, Pesquisa/Investigação 30%,

Rastreio 20%, Subterfúgio 20%, Acerto de Pontos Vitais 40%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 4.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 4+4 por nível.

#### Aprimoramentos:

☉ Sentir Fonte Mística: 1 Pt

☉ Arsenal Mágico: 2 Pts

☉ Abascanto: 2, 4 ou 6 Pts

☉ Tática Sobrenatural: 1 Pt

☉ Rastros Místicos: 2 Pts

☉ Veneno de Mago: 2 Pts

### Assassino de Magos da Casa de Hotha-rlota (+3 Pts de Aprm)

Como membro desta Casa de Assassinos de Magos, comumente temida e incompreendida, deve-se por obrigação utilizar suas arte para impedir que ArK-A-Nun se degenere.

②⑤ **Aprimoramento Código de Honra** - 1Pt

②⑤ **Aprimoramento Ordem Secreta** 1Pt

②⑤ **Aprimoramento Contatos e Aliados** 3Pts.

**Lorshashu** (+30% de Perícias)

Os desertos de Enanka, Dusak, e demais encerram inúmeros segredos ancestrais que atraem Ladrões Místicos; nenhum lugar é melhor para se caçar que estas áreas conhecidas como a palma da mão desses Assassinos.

②⑤ **Perícia Sobreviência (Desertos)** 40%

②⑤ **Aprimoramento Sobrevivente:** 1 Pt.

**Kisegot** (+30% de Perícias, +3 Pts de Aprm)

Este tipo de Assassino de Magos é chamado também de Invisível, já que é mestre em se infiltrar em construções onde estes se escondem; são mais encontrados em Bolgardan.

②⑤ **Perícia Furtividade:** + 30%

②⑤ **Aprimoramento Sinestesia:** 2 Pts.

②⑤ **Perícia Arrombamento:** + 20%

②⑤ **Aprimoramento Ultraflexibilidade das Juntas:** 2 Pts

## APRIMORAMENTOS

**Sentir Fonte Mística:** O Assassino de Magos é capaz de rastrear uma fonte mística, num raio de 20m. Ele analisa

mudanças sutis no vento, no tempo, na umidade, odores diferentes, etc.

**Arsenal Mágico:** O Assassino de Magos herdou itens próprios para o seu trabalho de seus antepassados, de Ordens a qual ele pertença, ou ao logo de sua vida; podem ser espadas preparadas para causar dano dobrado, armaduras imunes a Magia ou até mesmo um item que trave as habilidades místicas de uma vítima.

**Abascanto:** O Assassino de Magos possui certa resistência aos Caminhos Místicos. Esta resistência pode ser devido a um treinamento, ou efeitos místicos realizados sobre o próprio corpo. **2 Pts** -2D de efeitos dos Caminhos de Magia ou -4D em um único Caminho, **4 pts** -4D de efeitos dos Caminhos de Magia ou -8D em um único Caminho, **6 Pts** -6D de efeitos dos Caminhos de Magia ou -12D em um único Caminho.

**Tática Sobrenatural:** O Assassino de Magos é capaz de prever um efeito místico, se puder observar seu realizador; realizando um Teste de PER.

**Rastro Místico:** O Assassino de Magos é capaz de rastrear um Místico através campo; observando pegadas com odores sutis e fetiches colhidos pelo meio do caminho ou deixados, sabe reconhecer Runas Místicas, etc.

**Veneno de Mago:** Um veneno preparado especificamente para Magos, com folhas de Orlit, Mazs e Mel Iclinornep; funciona toda vez que o Mago tenta utilizar um efeito

Místico, reagindo com as energias Mágicas em seu corpo, causando-lhe a perda de 2 PV. O assassino de Magos também pode preparar outra substância com efeito diferente, que não atinja exclusivamente Místicos. O veneno é poderoso e, à medida que faz efeito, as veias do Mago arroxiam-se sob a pele, fazendo-se aparecer.

**Sobrevivente:** O Assassino de Magos é capaz de sobreviver com o mínimo: pouca água, pouca comida; em termos de jogo, o Personagem necessita de 2x menos alimentos que um Personagem normal.

**Sinestesia:** Tentar manusear uma chave com a boca? Tentar se orientar, no escuro, através do olfato? Manusear uma arma com a mão inábil, ou com os pés? Sinestesia é a relação de planos sensoriais diferentes: Por exemplo, o gosto com o tato, ou a visão com o olfato. O Personagem é capaz de realizar façanhas com outros sentidos, tendo outros impossibilitados.

## ADNATO ARKANITA

Uma das profissões mais antigas de ArK-A-Nun, este tipo de aventureiro exercia um papel importante para o progresso das terras Arkanitas. A missão primordial dos Adnatos é liderar ou integrar grupos de Arkanitas envolvidos na obtenção de novos conhecimentos e descobertas, em uma determinada região, já que ele a conhece como a palma de sua mão. O campo de atuação desses

exploradores é amplo por excelência. Ele poderia viajar para os confins do continente a fim de encontrar vestígios de uma civilização Infernita, ou participar de uma equipe de guerreiros durante a busca de um artefato místico e poderoso. O Adnato pode envolver-se diretamente nestas missões, desde o seu planejamento até as estratégias de execução, ou simplesmente atuar como auxiliar — como, por exemplo, guiar os guerreiros até seu alvo. Os Adnatos não têm moradia fixa. Eles passam a maior parte do tempo em viagens, caravanas e expedições. Por isso, é comum que sejam Arkanitas solitários ou constituam família com outros aventureiros.

### ADNATO ARKANITA BÁSICO

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de Perícia

**Perícias:** Escolha uma Arma 20/20, Armadilhas 20%, Conhecimentos Regionais 40%, História 40%, Ler/Escriver Terra Natal 20%, Pesquisa/Investigação 30%, Ciências (Herbalismo) 20%, uma Sobrevivência (na região onde habita) 30% Furtividade 20%

**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heroicos, Senso de Direção 1

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 2 + 1 por nível

### Aprimoramentos

☉ **Senso de Direção Superior:** 2 Pts

26 **Marcha Pesada:** 2 Pts

26 **Caminhar sem deixar Rastros:** 1 Pt

26 **Mestre de sua morada:** 1 Pt.

26 **Uno com a morada:** 4 Pts.

26 **Refúgio:** 3 Pts.

**Adnatos das Terras Ermas** (Não possuem a Perícias Escrever Terra Natal)

Arkanitas conhecedores dos segredos das Terras Cinzentas. Normalmente falam dialetos muito distintos ou são iletrados, compreendendo muitas línguas, mas, incapazes de conhecer o discurso escrito.

26 **Perícia Pictograma:** 20%

**Kashinas** (+40 Pts de Perícias,)

Adnatos das Nações da Floresta. Possuem grande conhecimento de venenos e antídotos, assim como são mestres na arte da camuflagem e do improvisado.

26 **Perícia Improvisado:** 30%

26 **Perícia Venefício:** 20%

26 **Aprimoramento Camuflagem:** 1 Pts

26 **Perícia Doma:** 30%

## APRIMORAMENTOS

**Senso de Direção Superior:** O Adnato nunca se perde ao viajar para ou através de algum lugar onde já tenha estado. Sempre sabendo onde se localiza o norte, o sul, o leste e o oeste.

**Marcha Pesada:** O Adnato está acostumado a caminhar pelos terrenos difíceis de sua terra, atravessa terrenos acidentados, com a mesma velocidade que Arkanitas normais atravessam solo

uniforme. O Adnato deve escolher um tipo de terreno de difícil acesso (colinas,

montanhas, pântanos, florestas,

salinas, áreas com calor intenso, etc.)

Ao atravessar o terreno a pé, o Adnato se move sem penalidades,

mas, o Adnato é incapaz de ignorar totalmente a geografia; se

não existir um caminho entre montanhas, por exemplo, a habilidade do Adnato não permitirá que ele a atravesse.

**Caminhar sem deixar rastros:** O Adnato é tão experiente em viver junto com a natureza, que é capaz de caminhar ao ar livre, sem deixar



qualquer tipo de rastro que possa ser seguido por seus inimigos. O Adnato deve escolher um terreno ou região; ao percorrer este local, ele deixa tão poucos rastros, ou nenhum que todos que tentarem rastreá-lo receberiam um redutor de - AGI do Personagem.

**Mestre de sua morada:** O Adnato sabe interpretar os sons dos animais de uma região (a escolha do Personagem), sons de felicidades ou de perigo. Sabe quais os possíveis efeitos climáticos estão se formando no momento, notando mudanças tênues no clima e sabe como evitá-los. Sabe quais são os odores e sabores de sua terra, e sabe quando eles mudam.

**Uno com a Morada:** O Adnato está tão íntimo de um local, que não apenas ele respeita a natureza que lá existe, mas também ela o respeita. Ele conhece Espíritos Elementais que nela habitam; Naguais. As pequenas criaturas não se afugentam perante sua presença, mas, se este assim desejar, pode realizar um teste de WILL para afugentar verdadeiras monstruosidades da região.

**Refúgio:** O Adnato possui um local especial, conhecido apenas por ele, em alguma região. Ele encontrou este local, e trabalhou nele de tal forma, que conhece cada milímetro da área. Uma vez dentro deste santuário protegido, ele sente todo intruso que adentra nesse local, assim como ouve e vê tudo, através de locais próprios do Refúgio.

Quando descansa em seu Refúgio, o Adnato restaura PVs e PMs duas vezes mais rápido que em qualquer outro local.

## PERÍCIAS

**Pictogramas:** O Adnato entende e conhece os símbolos especiais de seu povo e consegue pintá-los ou esboçá-los com o intuito de deixar mensagens simples para seus companheiros, que nenhum forasteiro é capaz de ler.

**Improviso:** O Adnato é capaz de utilizar um pedaço de madeira como porrete sem redutores, ou fabricar uma lança com madeira e pedras retiradas da região. Sabe que um cipó é mais elástico e, pode servir como corda para um Arco.

## ABALIZADO MESTRE

Em ArK-A-Nun, esta profissão é muito utilizada entre as **Ordens Místicas**. Um Abalizado Mestre é um sábio, estudioso das histórias e segredos de ArK-A-Nun. Quando os outros Arkanitas observam os papíros, tomos antigos e manuscritos sem entendê-los, ou quando um inimigo movimentava-se pegando todos de surpresa, as atenções se voltam para os Abalizados Mestres, certos que seu domínio do conhecimento, os levará a vitória certa. Muitos sábios Arkanitas e seus aliados são Abalizados Mestres, e sua sabedoria vem desta ânsia pelo conhecimento. Mas, o saber não é

algo exclusivo da boa história e dos bons segredos: aqueles que estudam a história negra assim como seus feitiços e segredos também pertencem a este ramo.

### **ABALIZADO MESTRE BÁSICO**

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia

#### **Perícias:**

Conhecimentos sobre ArK-A-Nun 30%, Ciências Ocultas (Rituais 20%)  
Conhecimento dos Planos (dois dos Planos anteriores ou superiores de ArK-A-Nun, cada um com 20%)  
Artes (Versos 30%), Escutar 20%, Lábria 40%, História 30%, Línguas Antigas (escolha quatro com 10%), Avaliação de Tomos Místicos 40%, Observar 20%, Teoria da Magia 40%.

**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heroicos, Contatos e Aliados 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 2+2

#### **Aprimoramentos**

- ② Escritas Antigas: 1 Pt
- ② Senhor do Assunto: 2 Pts
- ② Pergaminhos Valiosos: 1 Pt cada
- ② Reservado: 2 Pts

② **Virtude dos Deuses:** 4 Pts

#### **Estrategista** (+50 Pts de Perícias)

O Erudito é um mestre nas histórias militares; sabe como os Altos Anunnaki venceram as **Cinco Guerras da Fúria**, ou como os exércitos do Dragão Montanha Kur, entraram nas terras dos Syv Forskere, oferecendo grande ajuda nos campos de batalha.

② **Perícia Tática Militar:** 40%

② **Perícia Liderança:** 30%

② **Aprimoramento Cantos da Guerra:** 2 Pts.

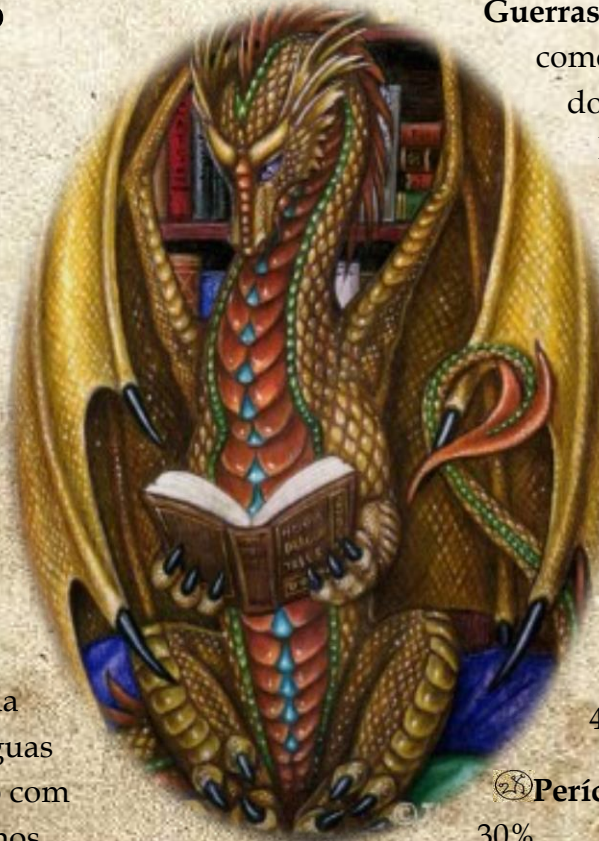
② **Aprimoramento Derrota Iminente:** 2 Pts

② **Perícia Heráldica:** 20%

#### **Sábio da Floresta** (+60% Pts de Perícias)

O Erudito vive nas Nações Florestais, e estuda a história dessas terras há muito tempo.

② **Perícia Herbalismo:** 40%



②⑥ **Perícia Venefício:** 30%

②⑥ **Perícia Rastreo:** 10%

②⑥ **Ler/Escrever** Nahuatl, Ahkiché ou Runa Simi 20%.

**Curador das Chamas**(+10 Pts de Perícias)

Estudiosos das Nações Flamejantes passaram a habitar, se já não for nativo, a área com a permissão do Rei Feiticeiro de Bolgardan.

②⑥ **Ler/Escrever** Magalz 20%

②⑥ **Aprimoramento Histórias de Alento:** 1 Pt

**Portador da Aurora**

Entre os Arkanitas, a figura do Portador da Aurora era a de um ser iluminado que predizia o futuro através de estudos Místicos. O ministério do Portador da Aurora era levar aos Arkanitas as ciências e as previsões que fazia através de seus estudos.

②⑥ **Perícia Astrologia:** 25%

②⑥ **Perícia Alquimia:** 10%

②⑥ **Perícia Oculto:** 10%

②⑥ **Perícia Empatia:** 10%

②⑥ **Aprimoramento Status:** 1 Pt

②⑥ **Aprimoramento História Cíclica:** 3 Pt

## APRIMORAMENTOS

**Escritas Antigas:** Ao longo de todas as Eras de ArK-A-Nun, seus povos desenvolveram inúmeras escritas, sestando a maioria delas agora perdida, mesmo para os Mestres Eruditos; mas não para o Personagem, que fez um estudo detalhado do discurso e do texto. Apesar de não ser versado em nenhuma das línguas antigas, o Personagem é capaz de decifrá-las após um estudo diligente e demorado. Após o tempo de estudo (definido pelo Mestre) o Personagem faz um teste de INT (WILL + PER) com determinados redutores devido a complexidade dos textos, recebendo um bônus de +1 para cada Perícia relacionada a língua em questão. Ao fim dos estudos, se obtiver êxito, o Personagem pode adicionar a língua estudada como Perícia com valor igual a sua INT. **Senhor do Assunto:** dentre todos os sábios de ArK-A-Nun, o Personagem é conhecida por seus conhecimentos em determinado assunto. Selecione um assunto genérico como "Infernitas", "Tenebrianos" ou "Artefatos de Poder" recebendo-o como uma Perícia com valor igual a sua INT + 10%.

**Pergaminhos Valiosos:** O Personagem herdou ou reuniu ao longo de sua existência inúmeros tomos antigos e pergaminhos valiosos, informados dos mais diversos assuntos. Mesmo que não



possua determinados conhecimentos em Perícia, o Personagem pode tê-los guardados em pergaminhos, mas só poderá utilizar tal Perícia, mediante consulta ao tomo.

**Reservado:** Alguns eruditos teimosos e orgulhosos, não compartilham o seu saber com os demais, mesmo quando aqueles que buscam o conhecimento sem esforço tentam intimidá-los. Mantem-se calados, resistindo a todas as lisonjas e ameaças, ou fornecem respostas evasivas e misteriosas que não revelam nada de valor a quem pergunta. A vontade do Personagem reservado é lendária, e quando for obrigado a realizar testes de WILL adicione um bônus de +10%. Sempre que necessitar realizar um teste de WILL, para evitar divulgar seu conhecimento, dobre o valor do bônus.

**Virtudes dos Deuses:** Seu Personagem detem inúmeros conhecimentos sobre os Deuses de Ark-A-Nun, e, estudando-lhes o saber, o Personagem desenvolveu uma afinidade particular com um deles. Em certo sentido, o Personagem veio a personificar as virtudes e qualidades representadas por essas entidades sendo visto por muitos como um devoto ou até mesmo um avatar do deus. Em termos de jogo o Personagem recebe +1 Ponto de Status nas terras onde este Deus é conhecido, se bem interpretado, o Mestre pode permitir o Personagem, adquirir seguidores, e

até mesmo **Pontos de Devoção.**

**Cantos da Guerra:** O Estrategista sabe evocar as histórias de outrora sobre grandes feitos, e vitórias impossíveis, motivando e encorajando a tropa, a realizar feitos incríveis. O Personagem deve realizar um teste de CAR, se bem sucedido, todos aqueles que entrarem em contato com as palavras do Personagem receberão um bônus de +10/10 em suas Perícias de Combate e + 10 em WILL.

**Derrota Iminente:** O Personagem sabe desmotivar o inimigo, dizendo que seus antepassados cometeram os mesmos erros e caíram, que suas estratégias já foram utilizadas antes, e falharam quando feitas dessa forma. Todos aqueles que entrarem em contato com as palavras da Personagem, receberão um redutor de -10/10 em suas Perícias de Combate e - 10 em WILL.

**Histórias de Alento:** Em um momento descontraído, o Personagem pode contar histórias engraçadas, lendas, contos ou versos que deixem todos aqueles que estão a sua volta mais tranquilos e relaxados. Com um teste de CAR, bem sucedido, o clima criado pelas histórias do Personagem faz com que ferimentos cicatrizem mais rápido, doenças e envenenamentos sejam tratados mais rapidamente (adicionando um bônus de +10% na CON do enfermo) e fome, frio, sede ou calor, sejam resistidos com mais afinco.

**História Cíclica:** Impérios sempre chegam a seu ápice, assim como as civilizações, as raças e os Mundos, tudo baseado no constante ciclo de morte-renovação da Roda dos Mundos. Baseado em tais acontecimentos e fazendo comparativos com o presente de determinados reinos, um erudito convincente pode fazer com que toda uma nação caia de joelhos perante sua ajuda. Mediante um teste de **CAR+INT - redutores** (de acordo com o Mestre) um erudito pode vir a ocupar cargos importantes como vizir, ou orador, orientar os reis deste a conseguirem grandes feitos ou envenenar o mesmo, levando todos a destruição.

## ÁRTIFICE

Habilidoso com as mãos, e dono de uma mente criativa e imaginativa, o **Ártifice** é capaz de fabricar objetos maravilhosos, sejam eles brinquedos engenhosos, potes robustos, ou espadas afiadas. Nas mãos dele, a matéria prima parece ganhar vida, transformando-se em bens uteis, ou bens de preciosa beleza. Ou talvez, o **Ártifice** seja um tipo completamente diferente de artistas; alguém que presta serviços a outras Arkanitas em alguma aptidão. Pode ser que o **Personagem** cuide de um armazem, fornecendo alimentos que o **Personagem** mesmo faz. Pode ser cuidando dos jardins Mágicos de um **Feiticeiro** ou servindo a um nóbre remendando suas armaduras.

### ÁRTIFICE BÁSICO

**Custo:** 1 pt de Aprimoramento, 150 pts de Perícias.

**Perícias:** Barganha 40%, Avaliação de Objetos 40%, Ciências (Metalurgia 50%, Alvenaria 30%), Mineração 45%, Lábria 35%, Armeiro 25%, Pesquisa 25%.

**Aprimoramentos:** Aliados e contatos 1, Recursos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Pontos de Magia:** 0

**Pontos Heroicos:** 0

### Aprimoramentos

- ② Obra prima: 3 Pts
- ② Lugar de Comércio: 2 Pts
- ② Conservação: 3 Pts
- ② Trabalho Expedito: 1 Pt

**Ártifice Arcano** (+10 Pts de Perícias, 1 Pt de Aprm)

Este tipo de **Ferreiro** é tão habilidoso ao criar objetos de beleza e força, que ele tece a grande Magia do mundo de **ArK-A-Nun**, impregnando-os com pequenos encantamentos.

- ② **Perícia Teoria da Magia:** 20%
- ② **Aprimoramento Encantamento:** 2 Pts (Pré requisito: Óbra Prima)

**Pastor do Verde** (+30% Pts de Perícias)

Abençoado com a habilidade de fazer as coisas crescerem, o Pastor do Verde cuida de plantas e jardins místicos, aumentando sua produção e, na medida do possível, sua beleza.

②⑥ **Perícia Jardinagem:** 20%

②⑥ **Perícia Avaliar Plantas:**  
30%

②⑥ **Perícia Venefícios:**  
20%

②⑥ **Perícia Vegetais (escolha um):**  
40%

②⑥ **Protegido da Natureza:** 2 Pts.

#### Comerciante

(+40 Pts de Perícias, + 1 Pts de Aprimoramento)

Em ArK-A-Nun, dificilmente se encontram estalagens ou tavernas. O que existe são vendedores que se fixam em pequenas barracas, tendas ou um simples pano estendido no chão, para comercializar seus produtos em ouro ou qualquer coisa de valor.

②⑥ **Perícia Barganha:** + 10%

②⑥ **Perícia Lábria:** + 10%

②⑥ **Perícia Manha:** 20%

②⑥ **Escolha uma Perícia com 30% com a qual o Personagem trabalha (Panificação, Alquimia, Bebidas, etc)**

②⑥ **Aprimoramento Contatos e Aliados:**  
2 Pts

#### Ferreiro

Habilidoso com o martelo e acostumados ao calor da forja o Ferreiro fabrica peças de metal muito resistentes.

②⑥ **Perícia Metalurgia:**  
+10%

②⑥ **Perícia Armeiro:**  
+20%

②⑥ **Perícia Mineração:** +20%

**Pedreiro** (+60 Pts de Perícia, +1 Pt de Aprm)

O Personagem sabe como extrair, lavar e tratar a pedra; desbastando e transformando a rocha bruta em paredes fortes e esculturas.

②⑥ **Escolha uma Perícia com 30% com a qual o Personagem trabalha (Escultura, etc)**

②⑥ **Perícia Mineração:** +30%

②⑥ **Perícia Avaliação de Pedras Preciosas:** 30%

②⑥ **Aprimoramento Rocha Viva:** 1 Pt

#### Ferreiro Sombrio

O Ferreiro Sombrio é um Místico especialista em forjar artefatos com espíritos capturados.

②⑤ **Perícia Ciências Ocultas:** (Spiritum 30%)

②⑤ **Perícia Teoria da Magia:** 20%

②⑤ **Aprimoramento Forjar Espírito:** 1 Pt

②⑤ **Aprimoramento Forjar Pergaminho:** 2 Pts

### Arquiteto de Gólens

Como o próprio nome diz, um Arquiteto de Gólens é um Ártifice perito na construção de autômatos artificiais.

②⑤ **Perícia Teoria da Magia:** 30%

②⑤ **Perícia Gólens:** 30%

②⑤ **Perícia Escultura:** 30%

### APRIMORAMENTOS

**Obra Prima:** Às vezes, a perícia ultrapassa até mesmo os níveis normalmente elvados, permitindo que se crie objetos de qualidade e beleza excepcionais. Se o Personagem, quando criando algum objeto, obtiver um valor equivalente a um Índice Crítico (o que acontece quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário - por exemplo, obtém 10 quando o valor de Teste seria de 40%) terá criado uma Obra Prima. Armas de qualidade superior provocam +1 de Dano e armaduras superiores fornecem + 1 de IP. Estas obras são realmente raras, e conseguem preços muito mais altos -

o triplo, no mínimo - do que objetos comuns. Objetos comuns fabricados por um Personagem que possua este Aprimoramento, também valem o triplo do valor normal, devido a mão de obra e os materiais utilizados.

<b>Arma/Armadura</b>	<b>Construção</b>
Adaga	5 dias
Espada Curta	20 dias
Espada Longa	30 dias
Espada de Duas Mãos	45 dias
Besta Leve	15 dias
Besta Pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias
Armadura de couro	50 dias
Armadura de Anéis	60 dias
Armadura de Malha	60 dias
Armadura de Ferro	65 dias
Armadura Completa	80 dias

**Lugar de Comércio:** O Personagem detem um lugar para comercializar sua produção: uma tenda em algum lugar própria para isso. Cada Época de trabalho neste local, acrescenta +2D10 a sua riqueza Arkanital. O Mestre pode decidir se o Personagem ganha mais ou menos, de acordo com o local onde ele esta instalado. Este Aprimoramento pode vir a prender o Personagem em um determinado local, não sendo muito boa para PC.

**Conservação:** O Personagem tem tamaha habilidade para criar e dar forma aos objetos que eles são capazes de suportar os efeitos do tempo e das intempéries. Nenhum trabalho do Personagem é danificado

pelas mais cruéis devastações do tempo nem pelos ventos furiosos ou pelas chuvas ácidas, permanecendo sempre com aparência de novas, embora possam ser danificadas por ataques.

**Trabalho Expedito:** O Personagem trabalha com rapidez, mas sem diminuir sua perícia nem a qualidade de seus trabalhos. Realizando um teste difícil, com a Perícia relacionada com o trabalho que esta sendo feito, o Personagem consegue realizar um trabalho na metade do tempo que levaria. Este testes só pode ser feito uma vez para cada trabalho iniciado.

**Encantamento:** A Perícia que da nome aos Ártífices Arcanos. Pequenos Feitiços são inseridos no objeto, a medida que o Personagem os constrói, ou trabalha neles. Sempre que o Ártífice Arcano obtiver sucesso na construção de uma Obra - Prima, pode-se adicionar a ela uma feito Místico simples (bônus de +2 em testes de Perícia relacionada com o objeto, por exemplo, um teste de +2 em Furtividade para um par de botas) retornar (o objeto retorna para as mãos de seu usuário) flutuar (o objeto nãoa funda na água). O Mestre deve aprovar todos os encantamentos e precisa de cautela, para que os objetos encantados continuem raros e não tirem o sabor da aventura.

**Protegido da Natureza:** O Pastor do Verde trata as plantas - um jardim de ervas Místicas ou venenosas - com

cuidado e zelo (mesmo que seja um Feiticeiro da Ordem de Tenebras) e estas retribuem. Naguais relacionados ao Verde, podem alertar o Pastor de pequenos infortúnios, invasores em sua residência, mas tudo de forma extremamente sutil.

**Rocha Viva:** O Pedreiro é capaz de comunicar-se com os Saiyamkoob - uma espécie de Espíritos relacionados à rocha - e com um teste de CAR, ele é capaz de receber a permissão desses para moldar a rocha crua, sem o uso de ferramentas.

**Forjar Espírito:** A arte de Forjar Espíritos é conhecimento de longa data de diversos Infernitas e Arkanitas; mas nem todos possuem a maestria para utiliza-la com êxito. Forjar um espírito consiste em capturar uma alma para então, transformar sua essência em uma liga que se amalgame ao ferro, gerando artefatos muitos distintos. O Personagem necessita de um local e ferramentas, previamente apropriados, para realizar seus trabalhos. O Ferreiro Sombrio, pode utilizar os valores dos Atributos do espírito e coloca-los em seus objetos. Uma disputa de WILL X WILL é necessário para que um espírito, previamente preso, seja amalgamado ao objeto.

**Forjar Pergaminho:** Devido a seu conhecimento Místico e estudos dos Caminhos de Magia, o Ferreiro Sombrio é capaz de produzir

pergaminhos Místicos, com feitiços que podem ser aprendidos por Magos.

## GUERREIRO

Um guerreiro (ou guerreira) é um Arkanita habitualmente envolvido em guerras e/ou com habilidades para engajar-se em combate. Em sociedades tribais, os Guerreiros freqüentemente formam uma casta ou classe própria. Em sociedades semelhantes às feudalistas Terrenas, os vassallos formavam essencialmente uma classe militar ou guerreira, mesmo que em combate real, camponeses também fossem chamados para lutar. Em algumas raças ou etnias, a beligerância pode ocupar um lugar tão central que todo o povo (ou, mais freqüentemente, a população masculina) pode ser considerada composta de guerreiros.

### GUERREIRO BÁSICO

**Custo:** 2 pts. De Aprimoramento, 200 pts de Perícias.

**Perícias:** Espada Longa 40/40.

Machado de Combate 30/20, Escolha outra arma 20/10, escolha uma manobra de combate 50%, Manipulação (intimidação 20%), Montaria 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 4

**Pontos de Fé:** 0

**Pontos de Magia:** 0

**Pontos Heroicos:** 4+4

## Aprimoramentos

☉ **Calejado do Combate:** 2 Pts

☉ **Arma Preferencial:** 1 Pt

☉ **Reflexos Combativos:** 3 Pts

☉ **Nascido Guerreiro:** 1 Pt

☉ **Campeão:** 3 Pts

### Lançador (+50 Pts de Perícia)

Os Lançadores são Arkanitas fracos, ou covardes segundo as más línguas, para vestirem uma armadura e irem para frente de batalha. Permanecem na retaguarda, disparando suas setas, dardos ou utilizando fundas mortais contra os inimigos. Note que a palavra Lançadores, se refere a todo Arkanita que é habilitado no uso de uma arma de longa distancia. Estes Arkanitas também são caçadores especializados na arte de atirar e muitos poderiam derrubar feras com tiros certos.

☉ **Perícia Arma de Longo Alcance:** 30%

☉ **Perícia Rastreo:** 20%

☉ **Perícia Sobrevivência:** 20%

### Cavaleiro (+50 Pts de Perícia)

O Personagem se dirige para a batalha numa montaria veloz, usando sua habilidade como cavaleiro para desferir golpes mais violentos.

☉ **Perícia Liderança:** 30%

②⑥ **Perícia Montaria:** 20%

②⑥ **Perícia Arma de Cerco:** 20%

**Batedor** (+60 Pts de Perícias)

O Personagem é astuta, e confia nas artes da simulação de da rapidez para descobrir a posição do inimigo.

②⑥ **Perícia Rastreo:** 40%

②⑥ **Perícia Observar:** 40%

②⑥ **Perícia Furtividade:** 30%

**Sentinela** (+50 Pts de Perícias, + 1 Pt de Aprm)

O Personagem é treinada para vigiar fortalezas, acampamentos ou coisas do gênero. Sentinelas são conhecidas por sua prontidão, sua visão e sua prudência.

②⑥ **Perícia Arma de Longo Alcance:** 30%

②⑥ **Perícia Corrida:** 30%

②⑥ **Perícia Escutar:** 20%

②⑥ **Perícia Observar:** 20%

②⑥ **Aprimoramento Prontidão:** 1 Pt

### APRIMORAMENTOS

**Calejado do Combate:** O Personagem é um veterano de inúmeros combates e aprendeu da pior forma possível como alcançar a vitória. O

Personagem recebe +10% sempre que realizar testes com Perícias fora do combate, mas que envolvam o combate, como Estratégia, Logística, Estudo do Terreno.

**Arma Preferencial:** O Personagem passou boa parte da vida treinando com uma determinada arma; elevado a Perícia no uso desta a níveis quase desconhecidos. O Personagem deve escolher uma Perícia de Combate, com Armas de Curto ou de Longo Alcance. Todo gasto de **Pontos de Perícia**, adquiridos ao longo das aventuras, recebem um bônus de +10% quando gastos na Perícia escolhida, entretando, ao utilizar os **Pontos de Perícia** ganhos, para acrescentar valores em outro tipo de

Perícia, do mesmo grupo, os bônus são reduzidos de -

10% até que, por duas

aventuras consecutivas,

gastem-se os Pontos de

Perícia unicamente na

Perícia escolhida; por

exemplo:

*Sacath* escolhe *Espada Curta* como sua *Arma Preferencial*. Pelo término de uma aventura, ele decide gastar 10 **Pontos de**

**Perícia**, em *Espada Curta*, o

bônus acrescentado será de +10% ou seja, *Sacath* agora acrescentou +20% em



sua Perícia Espada Curta, entretanto, em uma próxima aventura terminada, Sacath decide gastar 10 Pontos de Perícia em Espada Longa, e 20 Pontos em Espada Curta, logo ele terá seu valor em Espada Curta, reduzido de -10% devido ao gasto também na Perícia Espada Longa.

**Reflexos Combativos** (Pré requisito - **Calejado do Combate**): O Personagem luta com velocidade e graça, desferindo golpes e esquivando-se de contra-ataques com mais rapidez do que seus inimigos são capazes de acompanhar. O Personagem recebe um turno extra durante um combate, podendo atacar ou defender-se.

**Nascido Guerreiro**: Desde o instante em que o Personagem pegou pela primeira vez uma arma, todos foram capazes de ver que o Personagem possuía um talento natural para a batalha. Os golpes precisos, respondem quase que instintivamente para lhe dar a melhor linha de tiro ou para desferir o melhor golpe. O Personagem já possui 05% em Esquiva e 05/05% em uma Perícia com Arma a escolher.

**Campeão**: O Personagem é um campeão de seu povo, encarregado de defender suas terras e irmãos contra os ataques inimigos. Ao lutar para proteger seu povo ou suas terras, ou para ferir um determinado tipo de criatura, definido no momento em que esta habilidade é escolhida, o Personagem recebe um

bônus de +10% em TODAS as Perícias relacionadas a Combate.

## LADINO

Os Ladinos possuem pouco em comum entre si, alguns são ladrões, outros espiões, malandros boêmios, valentões, etc. O pouco que eles possuem em comum são a versatilidade e adaptabilidade. São conhecidos por conseguir o que ninguém quer que consigam: entrar em lugares seguros, passar em segurança por uma armadilha, abrir um baú trancado, entrar no covil de um demônio... Etc. Aventuram-se por ArK-A-Nun pelos mais diversos motivos. Experiência, riqueza, fama (ou infâmia), desafios, etc. Ladinos são altamente qualificados, apesar de não se saírem tão bem em combate como os membros de outras classes. Porém sabem acertar onde machuca atacando de surpresa ou pelas costas. É importante ressaltar que o conceito de ladino em ArK-A-Nun é menos ligado a um ladrão propriamente dito e mais a um sujeito furtivo e sorrateiro que na maioria das vezes prefere achar soluções inteligentes e/ou diplomáticas a situações difíceis do que usar a força. Mas é claro que ainda existem ladinos "tradicionais" vagando por estas terras.



## LADINO BÁSICO

**Custo:** 1 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícias.

**Perícias:** Adaga, Punhal ou Espada Curta 30/30, Alpinismo 20, Armadilhas 20, Arrombamento 20, Lábia 10, Avaliação de Objetos 20, Punga 20, Camuflagem 30, Corrida 30, Escapismo 20, Escutar 20, Falsificação 40, Furtividade 30, Subterfúgio 30.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 2, **Pontos de Fé:** 0  
**Pontos de Magia:** 0  
**Pontos Heroicos:** 2+2

### Aprimoramentos

②⑥ **Reduto:** 1 Pt

②⑥ **Presença Invisível:** 2 Pts

②⑥ **Pés Ligeiros:** 1 Pt

②⑥ **Rato:** 2 Pts

### Ladrão (+60 Pts de Perícia)

Perito em escalar, mover-se sorrateiramente e avaliar a qualidade dos artigos, o Personagem é mestra do furto.

②⑥ **Perícia Observar:** 30%

②⑥ **Perícia Punga:** +20%

②⑥ **Perícia Escalar:** 20%

②⑥ **Perícia Saltar:** 20%

②⑥ **Perícia Manha:** 20%

### Proscrito

(+50 Pts de Perícia)

Expulso de seu lar, por diversos motivos, o Personagem é um lobo-solitário, um bandido que vive sozinho e cai como uma ave de rapina sobre suas vitimas.

②⑥ **Perícia Ocultar:** 20%

②⑥ **Perícia Observar:** 20%

②⑥ **Perícia Sobrevivência:** 20%

②⑥ **Perícia Manha:** 30%

Espião (+60 Pts de Perícia, 1 Pt de Aprm)

O Personagem se move sorrateiramente, obtendo informações, espionando Arkanitas, e aproveitando qualquer oportunidade que surgir.

**Perícia Disfarce:** 30%

②⑥ **Perícia Interrogatório:** 20%

②⑥ **Perícia Ocultar:** 30%

②⑥ **Perícia Observar:** 20%

②⑥ **Perícia Esquadrinhar:** 20%

②⑥ **Aprimoramento Patrono:** 2 Pts

#### Punguista (+20 Pts de Perícia)

O Personagem frequenta as lojas e as ruas das cidades, aliviando os transeúndes do fardo de suas bolsas.

②⑥ **Perícia Punga:** +40%

②⑥ **Perícia Observar:** 20%

②⑥ **Não possui a Perícia Armadilhas.**

#### APRIMORAMENTOS

**Reduto:** O Personagem possui um local secreto para se esconder. Algumas salas no porão de um casa, uma caverna nos arredores de uma estrada, um velho túmulo, uma sala secreta, etc. Todos os testes inimigos para se encontrar ou seguir o dono de um Reduto até o mesmo são testes difíceis.

**Presença Invisível:** Normalmente sendo párias da sociedade, a presença de um ladino maltrapilho normalmente é ignorada. Só percebem sua presença quando o mesmo se anuncia. O Personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que os Arkanitas não prestam atenção nele.

**Pés Ligeiros:** Devido à vida conturbada, um ladino detém um

porte esguio, preparado para grandes fugas. O Personagem corre como o vento, frustrando possíveis captores, ou abordando uma vítima muito rapidamente. O Personagem se locomove com velocidade duas vezes a normal, ainda pode reduzir quaisquer penalidades físicas impostas a seus testes de deslocamento.

**Rato:** O Personagem esta acostumado a se ariscar e a desaparecer quando menos se espera. O Personagem pode realizar um teste de AGI + o valor de sua perícia Furtividade, para encontrar qualquer esconderijo quando necessitar (um buraco no chão, cantos de parede, esgotos, etc) se esgueirando para dentro deste com rapidez. Todo teste para encontrar um Personagem com este Aprimoramento são difíceis. O Mestre pode dizer que simplesmente não há locais onde o Personagem pode se esconder.

#### MENESTREL

Os versos e poesias de um menestrel habilidoso podem levar Arkanitas às lágrimas, inspirar soldados a lutar com mais energia e por mais tempo e trazer socorro e conforto aos doentes e aos fatigados. A musica representa uma força vital comum que se faz sentir entre muitas das diferentes culturas e povos de ArK-A-Nun, de maneira escassa, mas ainda assim lutando e mantendo-se firme.

## MENESTREL BÁSICO

**Custo:** 1 ponto de aprimoramentos, 140 pontos de perícias.

**Perícias:** Atuação 40%, Camuflagem 20%, Ciências (História) 30%, Instrumento musical (escolha um) 50%, Investigação 10%, Manipulação (Lábia 20%, Sedução 20%), Subterfúgio 20%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 1, Contatos e aliados 1.

**Pontos Heroicos:** 1 por nível.

**Pontos de magia:** 0



②⑥ Perícia Flauta ou outro instrumento de sopro: 30%

②⑥ Teoria da Magia: 20%

②⑥ **Aprimoramento Difusão Explêndida:** 1 Pt

**Artista Itinerante** (+40 Pts de Perícia)

O Personagem anda pelo mundo, sobrevivendo com suas habilidades, tentando angariar algum alimento.

②⑥ Perícia Acrobacia: 20%

②⑥ Perícia Imitar: 20%

②⑥ Perícia Arremesso: 30%

**Aedo Tribal** (+30 Pts de Perícia)

O Personagem serve a seu povo, como conhecedor das antigas canções e rimas, que fornecem tanto sabedoria quanto alegria.

②⑥ Perícia Canto: 30%

②⑥ Perícia Atuação: +20%

②⑥ Voz de Poder: 2 Pts

②⑥ Apresentação Inspiradora: 2 Pts

②⑥ Saltimbanco: 1 Pt

②⑥ Atração Teatral: 1 Pt

②⑥ Palavras Entretecidas: 1 Pt

②⑥ Alegria: 1 Pt

**Longul** (+30 Pts de Perícias, +1 Pt de Aprimoramento)

Longuls são Arkanitas que utilizam Caminhos Místicos e instrumentos de sopro em demonstrações solitárias pelas cidades decréptas de ArK-A-Nun, a fim de lucrar algo com isto, ou simplesmente pelo puro ato de compor.

## APRIMORAMENTOS

**Voz de Poder:** Tão poderosos são a voz e o espírito que ao proferir palavras o Personagem consegue um efeito muito superior a maioria dos Arkanitas. Se um Personagem Menestrel resolver possuir o Aprimoramento Canções de Poder, todos os seus efeitos místicos serão

acrescidos de +1 e + 50%  
**Apresentação Inspiradora:** Quando a necessidade exigir, o Personagem é capaz de proferir cantos e canções de modo que todos os que ouvirem a mesma, serão encorajados pelo harmonioso timbre. O Personagem realiza um teste de qualquer Perícia em instrumentos musicais que possua; todos aqueles que PUDEREM OUVIR a canção do Personagem, recebem +10% em WILL para testes de Resistência ao Medo e testes que envolvam deixar uma área de situação tensa de alguma maneira. Por exemplo, desmaiando.

**Saltimbanco:** O Personagem adicionou ao seu repertório as Perícias de Saltimbanco. O Personagem é capaz de manipular objetos e realizar muitos outros truques com graça e desenvoltura. Assombrando platéplateias sua destreza. Em termos de jogo, o Personagem recebe um bônus igual a +20% em todos os seus testes de AGI ou DEX.

**Atração Teatral:** A desenvoltura do Personagem é surpreendente, sua canção motivadora e envolvente, deixando as Arkanitas (no caso do Personagem ser um Arkanita) ou os Arkanitas (no caso de o Personagem ser uma Arkanita) perplexos e apaixonados. Em uma cidade que o Personagem já tenha se apresentado, ela recebe um bônus de +20% em seus testes de CAR, com Arkanitas do sexo oposto.

**Palavras Entretidas:** O Personagem é capaz de entreter uma multidão como nenhum outro Arkanita. Sua canção é quase hipnótica para aqueles que a ouvem; e tenra e doce aos ouvidos, deleitando até mesmo os mais sisudos e rancorosos Arkanitas. Todos aqueles que ouvirem sua canção, devem realizar um teste de WILL para não se entrem atraídos pela mesma, e permanecerem com sua atenção fixada no show do Personagem.

**Alegrear:** Sua canção é tão calmante que os ouvintes encontram nela grande conforto. Todos aqueles que ouvirem a canção do Personagem se recuperam mais rapidamente, necessitando de poucas horas de descanso. O Personagem deve se apresentar no mínimo durante um período de tempo igual ao seu valor na Perícia em questão, devido a ser o Personagem quem toca, ela mesma não pode ser alvo de sua música. Apenas Personagens que possam ouvir a canção serão atingidos por ela.

**Difusão Explêndida:** O Personagem é tão habilidosa e sua música é tão ressoante que ela é capaz de criar uma ilusão ou imagem daquilo que é descrito em seus versos. O Personagem deve realizar um teste de sua Perícia com instrumento, se conseguir um sucesso normal, sua ilusão será semelhante a um fantasma. Se conseguir um sucesso crítico, a ilusão criada é tão perfeita,

ao ponto de parecer real. Qualquer ser que a vir terá de fazer um teste de PER para perceber que não passa de uma imagem. Uma falha, signinfica que aquele que observa a imagem a tratará como real; ainda assim a imagem carece de substância. A ilusão criada deve se referir a algo que o Personagem esteja cantando e isso limita o que a mesma pode criar. Não existem canções sobre fossos aparecendo repentinamente no chão, paredes surgindo do nada, ou Infernitas sob as ordens do Personagem. Os expectadores percebem automaticamente que uma ilusão inadequada, não passa de uma imagem. E lembre-se: uma ilusão criada, não pode realmente danificar nada e mantem-se durante todo o tempo que o Personagem puder cantar e tocar, limitando-se ao alcance de sua voz.

## NÓBRE

Os Nóbres sobrevivem em ArK-A-Nun valendo-se de seu carisma e de sua liderança. Essa é uma das classes mais abrangentes, pois entre os Nóbres estão reis, príncipes, regentes e até falsos conselheiros reais. Muitos Nóbres podem ser de enorme valia nas aventuras. Pode ser um grande guerreiro que apesar da Nóbrega defende seu reino com uma espada na mão, ou um mercador extremamente bem sucedido. É normal um Nóbrega agir como se fosse superior aos outros. O Nóbrega exala

uma aura de confiança, Nóbrega e honra, mesmo que seja falsa. Prefere o diálogo às armas, mas muitos sabem usá-las bem quando precisam. Sua língua pode tanto trazer a esperança quanto o veneno.

### NÓBRE BÁSICO

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia.

**Perícias:** Escolha uma arma 40/30, Barganha 40, Escolha uma arma de longa distancia 40/0, Etiqueta 40, Herbalismo 30, Liderança 40, Diplomacia 40, Lábria 40, Ciências (Heraldica) 40.

**Aprimoramentos:** Recursos e Dinheiro 2, Contatos e Aliados 1, Pontos Heroicos 2, Status +1.

**Pontos de Fé:** 0

**Pontos de Magia:** 0

**Pontos Heroicos:** 2+2

### Aprimoramentos

26 **Cortesão:** 1 Pt

26 **Extra-Classe:** 4 Pts

26 **Deferência:** 2 Pts

26 **Domínio:** 2 Pts

26 **Aspecto Nóbrega:** 2 Pts

### Senhor Cidadino (+40 Pts de Perícia)

O Personagem é um senhor de uma das decréptas cidades Arkanitas. Ela exige a fidelidade de muitas criaturas, e por sua vez deve obediência a um Regente,

governante ou até mesmo a um dos Reis Feiticeiros.

②⑤ **Perícia Intimidação:** 30%

②⑤ **Perícia Liderança:** +20%

②⑤ **Perícia Manha:** 20%

#### Líder do Povo (+50 Pts de Perícia)

Grças a sorte, ou a habilidades próprias, a Personagem atingiu o status de líder de um grupo de Arkanitas, por aclamação popular. Apesar de não possuir necessariamente sangue nóbre, O Personagem se mostra um verdadeiro líder devido à natureza de suas ações.

②⑤ **Perícia Intimidação:** 30%

②⑤ **Perícias Lábria:** +20%

②⑤ **Perícia História de seu povo:** 40%

#### Líder Tribal

O Personagem é um líder entre seu povo, um chefe, um ancião, um Arkanita considerado sábio e capaz. Mas com o poder, trazido pela liderança, vem a responsabilidade de manter o bem estar dos seus.

②⑤ **Perícia Intimidação:** 30%

②⑤ **Perícia História de seu povo:** 30%

②⑤ **Qualquer Perícia Ciências Ocultas:** 30%

#### APRIMORAMENTOS

**Cortesão:** Períto em avaliar situações sociais, o Personagem sabe como argumentar de maneira convincente. O Personagem recebe + 10% em quaisquer testes relacionados a

Perícias que visam persuadir um Rei ou outro Arkanita de posição superior a sua. Passando algum tempo,

determinado pelo Mestre, dentre um grupo de Arkanitas, o Personagem pode realizar um teste de PER (definido pelo Mestre) para avaliar as relações entre os membros do grupo: quem presta esclarecimentos a quem, quem está no comando, quem esta relacionado sentimentalmente com quem, etc.

**Extra-Classe:** Os Nóbres adquirem inúmeras Perícias diferentes a seu meio de convivência. Estas Perícias estranhas, podem fazer parte de suas tarefas diárias ou não. O Personagem é capaz de escolher um segundo Kit de Personagem para si, pagando metade dos pontos necessários para tê-lo.

**Deferência:** Esta qualidade particular diz o quanto à "gente comum" trata com respeito um



Nóbres. Através de seu modo de vestir, agir e falar um Nóbres mostra a todos seu ar de superioridade e status, inspirando o respeito no coração dos mais simples. Todos reconhecem o direito dos Nóbres de governar seus justos domínios. O Personagem recebe + 10% em quaisquer testes relacionados a Perícias Sociais que visam o trato com o seu Povo, e +20% no trato com povos diferentes.

**Domínio (Pré Requisito - Status +3):** O Personagem esta no comando de um forte, cidade, reino ou ali detem grande autoridade. De acordo com suas responsabilidades, o Personagem formula as leis e faz com que elas sejam obedecidas, garante a segurança e a saúde de seu povo, mantém o exército pronto para uso, constrói, destrói e governa como achar melhor.

**Aspecto Nóbres (Pré-Requisito - Status + 3):** Simplesmente nascer entre os Nóbres, não significa que um rebento detem todas as qualidades para governar. Com este aprimoramento, felizmente o Personagem as possui. O Personagem detem o dom da palavra, uma forma especial para liderar e inspirar os comuns. Outros Arkanitas se reúnem sob sua bandeira quando o Personagem as convoca e tremem de vergonha e medo quando o Personagem se enfurece. O Nóbres atrai olhares quando adentra um recinto, sua atenção sempre é notada, e os Arkanitas desviam seus olhares do

que estão fazendo para prestar a atenção no Personagem. O Arkanita é imune a todas as Perícias que visem de alguma forma humilhá-lo.

## NAVEGANTE

Dos navios de Khaali atracados em seus portos ao sul, aos navios de Onigashima, as naus marítimas tem sido uma constante no terrivelmente abatido território Arkanita. Agora mais que nunca, com seu continente recortado pelas águas dos oceanos, os Arkanitas estão cada vez mais se voltando para as antigas artes das velas. / Existem navegantes sobrevivendo em toda a região costeira de ArK-A-Nun, vezes se aventurando continente a dentro, subindo os grandes navios, sempre aprendendo um pouco mais, com os mais sábios, sobre este estilo de vida.

## NAVEGANTE BÁSICO

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia.

**Perícias:** Navegação 40%, Escalar 30%, Escolha uma arma 20/20, Observar 30%, Esquiva 40%, Meteorologia 30%, Arma de longo alcance 40%, Esquiva 20%, Acrobacia 30%, Natação 40%, Sobrevivência 40% (mares).

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 4.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 4+4



Ⓜ Perícia Arpão: 20%

**Oficial** (+20 Pts de Perícia)

O Personagem serve a um reino litorâneo de ArK-A-Nun como oficial ou marinheiro, em uma embarcação de guerra.

Ⓜ Perícia Esquiva: +10%

Ⓜ Perícia com arma: +10/10%

**Ribeirinho** (+10 Pts de Perícia)

O Personagem vive a beira dos rios e lagos, pescando e caçando para sobreviver.

Ⓜ Perícia Escalar: -20%

Ⓜ Perícia Natação: + 20%

### Armador

O Personagem sabe construir navios, moldando a robusta madeira para a fim de criar embarcações fortes.

Ⓜ Perícia Confecção de Velas: 20%

Ⓜ Perícia Construção de Navios: 30%

### APRIMORAMENTOS

**Uso de Cordas:** Os Navegantes utilizam cordas todos os dias, para amarrar cargas, controlar as velas e escalar o cordame. O Personagem é habilidosa em dar nós, costurar

### Aprimoramentos

Ⓜ Uso de Cordas: 1 Pt

Ⓜ Olhos de Marinheiro: 1 Pt

Ⓜ Pés de Marinheiro: 2 Pts

Ⓜ Navio: 2 Pts

Ⓜ Domínio dos Ventos: 2 Pts

**Pescador** (+40 Pts de Perícia)

O Personagem vive no litoral, e passa a maior parte do tempo no mar, pescando peixes para se alimentar.

Ⓜ Perícia Confecção de Redes: 30%



cabos e outras tarefas relacionadas a cordas. Todos os testes de Perícia envolvendo cordas (inclusive subir por elas) são considerados Fáceis, e testes Fáceis, são considerados sucesso automático.

**Olhos de Marinheiro:** O Clima é um fator crucial para aqueles que fazem do mar seu lar. O Personagem possui um talento natural para interpretar o tempo, permitindo-lhe evitar tempestades mortais - ou se preparar para elas. O Personagem sabe com exatidão o que o clima lhe diz, quando esta em alto mar.

**Pés de Marinheiro:** Aqueles não acostumados à vida no mar encontram desconforto ao caminhar sobre embarcações; eles não conseguem manter o equilíbrio num convés oscilante e o balançar do mesmo os deixa nauseados e doentes. O Personagem não sofre deste tipo de problema, não sofrendo nenhuma penalidade ao caminhar por um navio em movimento.

**Navio:** O Personagem possui um navio próprio, com tripulação suficiente para navegar em segurança, podendo ser um navio mercante ou uma máquina de guerra. O Mestre de aprovar que tipo de navio o Personagem dispõe.

**Domínio dos Ventos:** O Personagem possui, depois de anos de experiência, a capacidade de interpretar os ventos e aproveitá-los da melhor maneira possível. Uma embarcação em que o Personagem

esteja atuando, viaja com um bônus de +25% em sua velocidade.

## CLASSES DE PRESTÍGIO

A maioria das Personagens contenta-se em permanecer com um kit por toda a sua carreira. Entretanto, algumas Personagens descobrem que suas habilidades transcendem as Perícias comportadas em um único kit, procurando se especializar em um aspecto particular da profissão a qual já pertencem, acabando por desenvolver a tal ponto suas habilidades que eles se tornam especialistas nelas, qualificando-as em uma **Classe de Prestígio**. As Classes de Prestígio representam kits mais limitados com Perícias e habilidades fortemente ligadas a uma maneira específica de se aventurar, trovar ou lutar. Não é fácil abraçar nenhuma desses kits, para tanto é necessário preencher os requisitos de tempo de experiência em outras classes básicas, por exemplo, para se tornar um **Arqueiro de Elite**, deve-se possuir um tempo de 80 épocas como **Lançador** (algo em torno de 60 anos terrenos) e realizar um UPGRADE para a Classe de Prestígio **Arqueiro de Elite**.

## ATIRADOR DE ELITE

Nas Selvas, nas florestas, nas montanhas, invisíveis; franco-atiradores são a pior coisa que se pode encontrar. No descampado desértico, franco-atiradores com seus arcos longos rapidamente despacham os comandantes inimigos, mudando a maré da batalha. Na mata densa, franco-atiradores munidos de zarabatanas são os mais temidos predadores de existentes. Nas cidades, franco-atiradores atacando dos telhados ou das janelas, são oponentes mortais. Atiradores de Elite provem de vários reinos, várias raças, várias histórias, mas todos são perigosos adversários.



### ATIRADOR DE ELITE

**Pré-requisito:** 60 anos como Lançador.

**Custo:** + 120 pontos de Perícias.

**Perícias:** Escolha uma arma (com exceção de machado ou espada longa 30%), Camuflagem 30%, Furtividade 20%, Manobras de Combate (Mira) 40%,

Escutar 40%, Escalada 20%, Fabricação de Aramamento e Munição específicas 30%

**Aprimoramentos:**

Nenhum

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 0

### Aprimoramentos

Ⓣ Tiro Rápido: 1 Pt

Ⓣ Caçador: 2 Pt

Ⓣ Duas Flechas: 3 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Tiro Rápido:** O Atirador de Elite é capaz de ajustar a munição em sua arma e disparar com uma velocidade ofuscante, o que o permite realizar dois tiros com sua arma, em um mesmo turno.

**Caçador:** O Atirador de Elite sabe em quem atirar, e tão rapidamente atinge seus alvos, ele desaparece mais uma vez no terreno. Em termos de jogo, o Atirador de Elite é capaz

de atirar com sua arma, e, mediante um teste simples da Perícia Camuflagem, pode esconder-se novamente no terreno, no mesmo turno.

**Duas Flechas:** O Atirador de Elite é tão habilidoso que as condições que atrapalham os outros Lançadores pouco significam para ele. O Personagem é capaz de atirar dois tiros, em um mesmo alvo, para isso realizando apenas um teste de Perícia com arma, e fazendo dois lançamentos de dano.

## ENRAKULES

Bravos guerreiros, os Enrakules são conhecidos por sua perícia em lutar e pelos itens fabulosos que portam. Armados principalmente de longos chicotes metálicos e espadas eles são à força de elite de muitos impérios, ninguém domina a arte de lutar com um chicote como eles. São guerreiros tementes a seu código de honra e a seus comandantes, heróis honrados em muitas histórias, cavaleirescos e intrépidos, de caráter inquestionável, que procuram seguir sempre o caminho da verdade ditados pelo primeiro dos seus: Enrakul, Flágeo de Infernun - um herói, que muitos julgam ser fictício - criador da filosofia que prosperou por todo ArK-A-Nun - Enrakules não utilizam

armaduras, mas possuem um elmo fechado, onde apenas os olhos do guerreiro podem ser vistos, além de uma longa capa negra e um grande escudo.

### CAVALEIROS ENRAKUL

**Requisitos:** 70 anos como Guerreiro.

**Custo:** +50 ptos de Perícias, + 3 ptos de Aprimoramentos.

**Perícias:** Armas Brancas (Chicote 30%), Heráldica 20%, Ciências Proibidas (Oculto 20%), Etiqueta (Nobreza 20%), Liderança 30%.

**Aprimoramentos:** Patrono (Sociedade de Enrakul) 2, Recursos e Dinheiro 3, Item Mágico 1, -1 Código de Honra.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 0

### Aprimoramentos

- ⓧ **Força de Enrakul:** 1, 2, 3 Pts
- ⓧ **Destreza de Enrakul:** 1,2,3 Pts
- ⓧ **Vigor de Enrakul:** 1, 2, 3 Pts
- ⓧ **Benção de Enrakul:** 3 Pts
- ⓧ **Justiça de Enrakul:** 4 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Força de Enrakul:** Artefatos entregues aos Cavaleiros Enrakul, por sua valentia e coragem dedicados a sua sociedade ou realizando feitos de grandiosa coragem. São embebidos em Rituais Místicos sigilosos, que conferem ao portador acréscimos em seu Atributo FR (1, 2 ou 3).

**Destreza de Enrakul:** Artefatos entregues aos Cavaleiros Enrakul, por sua valentia e coragem dedicados a sua sociedade ou realizando feitos de grandiosa coragem. São embebidos em Rituais Místicos sigilosos, que conferem ao portador acréscimos em seu Atributos DEX (1, 2 ou 3).

**Vigor de Enrakul:** Artefatos entregues aos Cavaleiros Enrakul, por sua valentia e coragem dedicados a sua sociedade ou realizando feitos de grandiosa coragem. São embebidos em Rituais Místicos sigilosos, que conferem ao portador acréscimos em seu Atributo CON (1, 2 ou 3).

**Benção de Enrakul:** Artefatos

entregues aos Cavaleiros Enrakul, por sua valentia e coragem dedicados a sua sociedade ou realizando feitos de grandiosa coragem. São embebidos em

Rituais Místicos sigilosos, que conferem ao portador acréscimos em seus Valores de IP sem nenhuma armadura (1, 2 ou 3).

**Justiça de Enrakul:** O

Chicote cerimonial da Sociedade, com ele, dizem, Enrakul expulsou o general Infernita Yiquidha. O Chicote é um artefato de aço, com 4 fios de metal, munidos de lâminas, de 2m de alcance, que causa 2d6 de dano, além de disparar rajadas sonoras que causam desorientação se utilizadas a até 6m de distância. O uso desta habilidade dentro dos 2 m de distância causa desorientação + 1d6 de dano.

## CAPITÃO

O Coração de muitos exércitos. Um líder de Arkanitas, o Capitão exige a lealdade de Nóbres e Plebeus do mesmo modo, seja em tempos de paz ou em dias de guerra. Alguns



atingem tal status através do treinamento e da hierarquia, outros por meio de um dom natural para o comando. Os maiores dentre eles, pertencem a ambos os grupos. Capitães geralmente comandam grupos soldados, organizam estratégias formidáveis para atacar e isolar inimigos além de comandarem rondas periódicas sobre todo o território de sua terra.

### CAPITÃO

**Pré-Requisito:** 60 anos como Guerreiro, 40% em Liderança, Status +1

**Custo:** +280 pontos de Perícia.

#### Perícias:

Combate

Naval 20%,

Armas de

Cerco 20%

Escolha uma

arma 20/20,

Arco 30/0,

Lábia 30%

Liderança 30%,

Esquiva 40%,

Intimidação 30%,

Lança 40/40, Estratégia

30%, Tática 30%, uma

Sobrevivência 40%.

**Aprimoramentos:** Nenhum

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 0



### Aprimoramentos

②⑤ **Ar de Comando:** 2 Pts

②⑤ **Ardores da Devoção:** 2 Pts

②⑤ **Estratégia do Líder:** 3 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Ar de Comando:** Um capitão lidera, em parte, por meio de sua firmeza ao tomar decisões bem sucedidas. Durante um teste de WILL, o Personagem pode realiza-lo duas vezes e considerar o valor de teste mais alto.

**Ardores da Devoção:** O Personagem inspira tamanha lealdade de devoção em seus comandados que estes são capazes de resistir à maioria das tentativas de aterrorizá-los ou sujeitá-los. Mediante um teste de Liderança, quando em combate, todas as tentativas de um inimigo afugentar aqueles inspirados pelo Personagem, tornam-se difíceis, enquanto o Personagem estiver visível e ativa.

**Estratégia do Líder:** O Personagem é um líder nato, perito na condução de batalhas e guerras de cerco. Durante

UMA seção de jogo, o Personagem pode rolar novamente um teste MAL SUCEDIDO das Perícias ESTRATÈGIA, TÀTICA ou LIDERANÇA.

## CÔNSUL PIROCLASTA

Esta figura é uma das mais poderosas e temidas diplomaticamente de ArK-A-Nun, pois representam a força pulsante e implacável de toda uma nação. Os Cônsules Piroclastas são representantes diplomáticos incumbidos de protegerem os súditos do país que representam e informar ao seu governo os movimentos políticos e comerciais que interessam a sua nação, no caso destes, Bolgardan e todas as outras regiões chamadas Nações Flamejantes de ArK-A-Nun. Esses Arkanitas não são apenas diplomatas, mas guerreiros treinados nas artes místicas do fogo, em meio às altíssimas temperaturas magmáticas; sendo um treinamento terrivelmente doloroso. Apenas os fortes de corpo e espírito suportam o rigor destas condições e conseguem prosperar no caminho que desejaram seguir. Os outros pretendentes

sucumbem rapidamente ao poder avassalador do magma, tendo seus corpos derretidos e misturados à matéria quente e incandescente provinda do interior do mundo.

### CÔNSUL PIROCLASTA

**Requisito:** 20 anos como Guerreiro, 40 anos como Nóbre, Nacionalidade Nações Flamejantes.

**Custo:** + 4 pontos de Aprimoramento, +144 pontos de Perícia.

#### Perícias:

Alquimia 20%,  
Ocultismo 20%,  
Rituais do Caminho do Fogo 20%,  
Teoria da Magia 20%,  
Filosofia 30%,  
Geografia 30%,  
Barganha 20%.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Contatos e Aliados 1, Direito e Jurisprudência 1, Patrono (Chefe de Governo).

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 0



## Aprimoramentos

- ②⑤ **Coração de Fogo:** 2 Pts
- ②⑤ **Presença:** 2 Pts
- ②⑤ **Arma Flamejante:** 3 Pts
- ②⑤ **Simbolo Flamejante:** 3 Pts

## APRIMORAMENTOS

**Coração de Fogo:** No coração do Arkanita reside um espírito fugaz flamejante. Esse ardente coração, torna o Personagem impetuoso em suas decisões, sagaz e feroz ao defender seu ponto de vista. Em termos de jogo, todos aqueles que, em uma discussão tentarem se impor sobre o Personagem, de qualquer maneira, receberão um redutor de -20% em suas Perícias Sociais, ao longo da palestra.

**Presença:** Conhecido pelo seu temperamento agressivo, os Nóbres das Nações Flamejantes possuem uma presença intimidante que denota todo o calor de suas ações. Todas as criaturas de classe inferior o Personagem, deverão realizar um teste de WILL - 10%, para agir de maneira hostil, do contrário, ficaram intimidados pela presença do Personagem.

**Arma Flamejante:** Os Nóbres das Nações Flamejantes, geralmente são versados na arte do combate. Quando em situações, onde suas artes sociais falham, eles costumam partir para outras técnicas em que são treinados: a arte do combate. Um Cônsul Piroclasta recebe de seu

Patrono um símbolo de status e honra; uma arma flamejante. Qualquer que seja ela, sempre causará 1D6 + FR Pontos de Dano, sendo acrescidos de +1D6 quando o Personagem desejar que a mesma se inflame.

**Simbolo Flamejante:** O Personagem atingiu um alto renome como Cônsul Piroclástico. Já esteve à frente de inúmeras negociações, e tratados de paz e de guerra já foram redigidos graças as suas Perícias Sociais. O Patrono do Personagem determina que ela receba uma escolta de no máximo 2 guarda-costas, que devem ser criados e aprovados juntamente com o Mestre.

## DETECTIVE DE ENANKA

Os Detetives de Enanka estão mais para inquisidores. São juizes, júris e executores das leis quando estão em investigação a mando de seus superiores. Encarregados de analisar crimes, pesquisar hipóteses, levantar suspeitas e intimar buscas. Podem ser enviados para resolverem casos especiais, como perseguir Arkanitas, encontrar objetos, desvendar mistérios, etc. Alguns Detetives ainda tentam usar a Magia em seu meio de trabalho, e estes são ainda mais procurados e arrebanhados pelos Lordes e Reis Feiticeiros de Enanka.

## DETETIVE DE ENANKA

**Requisitos:** 40 anos como Nóbre, Nacionalidade Enanka.

**Custo:** + 1 pontos de aprimoramentos, + 235 pontos de perícias.

**Perícias:** Ciências (Criminalística 35%, Legislação 30%), Montaria 20%, Furtividade 20%, Desmontar Fechaduras 15%, Manha 30%, Manipulação (Interrogatório 20%), Etiqueta (Submundo 35%), Subterfúgio 40%, Pesquisa/Investigação 40%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 0.

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 1+1.

### Aprimoramentos

Ⓜ **Clima de Desconfiança:** 2 Pts

Ⓜ **Discernir Mentiras:** 1 Pt

Ⓜ **Autoridade:** 2 Pts

Ⓜ **Lógica:** 2 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Clima de Desconfiança:** O detetive pode ao chegar a um local cheio de

Arkanitas realizar um teste de PER (+10% para lugares pequenos a -10% em locais lotados) se for bem sucedido o detetive é capaz de discernir qual Arkanita é o mais suspeito e mais indicado a fornecer maiores informações. **Discernir**

**Mentiras:** Devido ao seu treinamento, um Detetive de Enanka é extremamente difícil de ser enganado.

Todos os testes com Perícias que visem enganá-lo de alguma forma recebem um redutor de - PER.

**Autoridade:** O detetive possui autoridade dentro de seu reino para convocar a lei local a fim de capturar um alvo, bastando para isso entrar em contato com a mesma. O Detetive de Enankar

também possui livre acesso, onde alguns Arkanitas não conseguiriam entrar normalmente. **Lógica:** Um Detetive de Enanka é treinado em técnicas de raciocínio lógicos, visando eliminar a maior quantidade de pormenires possíveis, facilitando





sua investigação. Uma vez por seção de jogo, o Detetive de Enanka pode pedir auxílio ao Mestre, que deixará transparecer algo ténue que será capaz de dar-lhe uma dica sobre aquilo que procura.

## DANÇARINOS DE OSSOS

O Dançarino de Ossos é um Feiticeiro especializado no estudo, criação e manipulação dos mortos. Na maioria das sociedades ele seria considerado um vilão – e muitos de fato o são, usando seus conhecimentos para rogar pragas e maldições em suas vítimas. Por proximidade do mundo dos mortos, Dançarinos dos Ossos são visionários, oráculos que utilizam Spiritum como janela para o futuro; mas o Dançarino é, acima de tudo, um sábio. Ele está mais interessado em desvendar os mistérios da vida e da morte, seja em proveito próprio, seja em benefício de ArK-A-Nun. Aos olhos de todos, um Dançarino de Ossos é uma figura sombria, cercado de ossadas e que tira dos mortos a sua magia. A especialidade de um Dançarino de Ossos são os

chamados Mortos Vivos físicos, palpáveis (Esqueletos, Zumbis, Ghúls, etc) os quais são capazes de fazer estes se erguerem e obedecê-los. Estes poderosos Feiticeiros, se envolvem no estudo de Magias que drenam a vitalidade de criaturas vivas e restauram a vida de criaturas mortas. Ossos e sangue são os fetiches mais apreciados por estes especialistas.

### DANÇARINOS DE OSSOS

**Requisitos:** 70 anos de Abalizado Mestre.

**Custo:** + 2 pontos de Aprimoramento, + 230 pontos de Perícia

**Perícias:** Adaga, Bastão ou Cajado 30/30, Empatia 30%, Spiritum 50%, Etiqueta 20%, Alquimia 40%, Necromancia 20%, Psicologia 30%, Oculto 40%, Osteomancia 20%, Rituais 30%.

**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Sensitivo 2, Assombrado -1

**Ponto de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 0

**Caminhos Preferidos:** Spiritum, Arkanun, Caminhos Proibidos.



- ②⑥ **Dança dos Ossos:** 1 Pt
- ②⑥ **Conversa com os Mortos:** 1 Pt
- ②⑥ **Maldição:** 1, 2 ou 3 Pts
- ②⑥ **Glifos:** 2 Pts

#### APRIMORAMENTOS

**Dança dos Ossos:** O Dançarino de Ossos é capaz de consultar os ossos de uma criatura morta recentemente, e através deles, interpretar sinais que o Mundo de Spiritum possa estar transmitindo. A Personagem realiza um teste da Perícia Osteomancia, se bem sucedida, espíritos poderão alertá-lo de algum perigo ou segredo escondido. O Mestre pode considerar que não há espíritos amistosos no local, fazendo com que os ossos não digam nada.

**Conversa com os Mortos:** O Dançarino de Ossos, através de fetiches gestuais, vocais ou rúnicos, é capaz de se comunicar com um morto que esteja nessas condições por 24 hrs. O Personagem realiza um teste de CAR, e se bem sucedida, talvez o próprio cadáver tenha algo para falar.

**Maldição:** O Dançarino de Ossos é temido pelos seus poderes que vislumbram os Caminhos Proibidos de Feitiçaria. O Dançarino de Ossos pode amaldiçoar um Arkanita da forma que ele melhor desejar. A

Maldição pode ser um pequeno infortúnio (“Cortarás o dedo toda vez que desembainhar uma espada”) até doenças curáveis (“Que as feridas da lepra cubram seu corpo”) ou incuráveis (“Que seu sangue jorre de suas veias, empurrado pelo ebola”) ou até mesmo ligar a vítima a uma criatura que ira caçá-la.

**Glifos:** O Dançarino de Ossos é conhecedor da linguagem dos mortos, sabe quais são os símbolos ritualísticos que os atraindo, e quais são aqueles que os espantam, aqueles que os aprisionam, aqueles que os domina, aqueles que os enfraquecem e aqueles que os deixam irritados.

## MITLCHIMALLI

Estes guerreiros fazem parte da elite dos exércitos das Nações Florestais. Cobertos com a pele de uma criatura banhada em encantamentos antigos (chamados Tlahuiztli), o guerreiro incorporava a força e agilidade do animal. Sua arma principal é um grande tacape, feito de madeira e ornamentado com seis ou sete afiadas pedras e presas de animais, dispostas ao longo do cabo, lanças ou martelos. Um dos tipos mais conhecidos desses guerreiros são os Ocêlōmeh, quer dizer "jaguar" em uma corruptela do idioma Arkanita, para "fera". Esse grupo de guerreiros, dizem as lendas, foram criados pelos próprios deuses em eras anteriores para agir como força móvel de defesa da supremacia Áztlante, lutando apenas por seu próprio reino. Guerreiro Ocelotl geralmente são fervorosos patriotas e apenas lutam por uma causa que ache adequada.



### MITLCHIMALLI

**Requisitos:** Nacionalidade Nações da Floresta, 50 anos como Guerreiro.

**Custo:** + 2 pts de aprimoramentos, + 135 pts de perícias.

**Perícias:** Funda 20/0, Furtividade 30%, Esquiva 40%, Corrida 40%, Salto 30%, Manobra de Combate (Escolha uma 30%), Natação 20%, Ciências (Herbalismo 20%), Rastreio 30%.

**Aprimoramentos:**

Classe Social 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 0 por nível

### Aprimoramentos

②⑥ Yāōquīzqueh: 1 Pt

②⑥ Oztōmān: 2 Pts

②⑥ Tlatoani: 3 Pts

**Ocêlōmeh - Requisito:** Tlatoani (2 Pts de Aprm)

Os Ocêlōmeh, mais conhecidos como Cavaleiros Ocelotl são guerreiros da elite das Nações da Floresta; uma

casta que surgiu da adoração do Tenebriano Tezcatlipoca.

②⑥ **Aprimoramento Ocelōmeh:** 2 Pts

**Guautli** - Requisito: Tlatoani (+50 Pts de Perícias, +4 Pts de Aprm)

Guerreiros raros, também pertencentes às linhas dos exércitos das Nações Florestais, monges pertencentes aos mais altos graus da realeza que surgiram nos mesmos moldes que os Cavaleiros Ocelotl, mas devotos de Quetzalcoatl. São conhecidos por seu isolamento das coisas materiais e por uma vida focada ao combate.

②⑥ **Perícia Zarabatana:** 30%

②⑥ **Perícia Lábria:** 20%

②⑥ **Perícia Astronomia:** 20%

②⑥ **Aprimoramento Calmecac:** 3 Pts

②⑥ **Aprimoramento Classe Social:** +1 Pt

**Otōntin** (+30 Pts de Perícia, +1 Pt de Aprm)

Outra sociedade guerreiro conhecidos por sua luta feroz. São membros de grupos étnicos de Tlalocan que muitas vezes também se juntaram aos exércitos das Nações da Floresta como mercenários ou aliados.

②⑥ **Perícia Camuflagem:** 30%

②⑥ **Aprimoramento Otōntin:** 1 Pt.

**Chacs** - Requisito: Tlatoani (30 Pts de Perícia, 1 Pt de Aprm)

Guerreiros místicos vestem-se com a pele de criaturas anfíbias e são considerados divinos pelos Mayapanpos.

②⑥ **Perícia Natação:** +30%

②⑥ **Aprimoramento Chacs:** 1 Pt

**APRIMORAMENTOS**

**Yāōquīzqueh:** O guerreiro esta iniciando sua vida como combatente de Elite dos exércitos do Verde. O Personagem tem seu corpo desenhado com pictogramas característicos que conferem a ela um bônus de + 20% em seus testes de CAR dentro das Nações da Floresta, além de +10% em testes com outros reinos de ArK-A-Nun.

**Oztōmān:** O guerreiro é um combatente médio, faz parte do exército do Verde há algum tempo, e seus feitos começam a ser reconhecidos. O Personagem recebe um bônus de +30% em testes de CAR dentro das Nações da Floresta, e +20% em testes com outros reinos de ArK-A-Nun, além de poder assumir qualquer Aprimoramento descrito no kit **Nóbre**.

**Tlatoani:** O guerreiro atinge o status de Huitznahuatl, recebendo as primeiras peles Tlahuiztli, que fornecem +3 Pts de IP.

**Ocelōmeh:** O Personagem é um dos Cavaleiros Ocelotl ou Cavaleiros Negros, devotos ao Tenebriano Tezcatlipoca. A pele do animal que vestem, o Ocelotl fornece a eles **Visão Noturna**, **Olfato**

**Discriminatório, Garras** (Dano 2d6+FR), **Dentes e Boca** (Dano 2D6) e a capacidade de se **Camuflarem na Escuridão**. Essas características NÃO podem ser aumentadas com Pontos de Atributo.

**Calmecac:** Os Guautli são iniciados em seus ensinamentos através da Calmecac, recebendo treinamento sofisticado na guerra, bem como em assuntos gerais da corte, como a Astronomia, Calendários, retórica, poesia e religião, além de receberem suas Tlahuiztli em forma de Quetzals, que fornece a eles **Sentidos Aguçados (Visão)**, **Garras** (Dano 2d6+FR), **Bico** (Dano 1D10+FR), **Asas** (Nível 3) e **Peçonha** (Nível 1). Essas características NÃO podem ser aumentadas com Pontos de Atributo.

**Otōntin:** Aos mercenários Otōntin é entregue apenas algumas runas que os protege de danos, fornecendo-lhes IP 2. Estas runas são entalhadas em seus corpos, com tinta e uma fina lâmina de obsidiana.

**Chacs:** O Personagem é um dos Guerreiros Batráquios chamados Chacs, devotos ao Deus-Dragão Itzanmaa. A pele do animal que vestem, o Atogue fornece a eles **Garras** (Dano 2D+ FR), **Lingua de Chicote** (Nível 3), **Dentes e Boca** (Dano 1D6), **Anfíbio**.

## MAQUIADORES DE PENUMBRA

O Maquiador da Penumbra trata-se de uma categoria ladino-mística. Este profissional utiliza sua esperteza para obter vantagens e ludibriar

outros Arkanitas. As principais armas dos Maquiadores da Penumbra são a sua criatividade, boa comunicação e sua habilidade em manipular os caminhos das Trevas e Arkanun. Os Maquiadores da Penumbra são conhecidos em ArK-A-Nun por serem contratados por místicos e monarcas poderosos, a fim de que eles se infiltrem em casas de magia inimigas, apanhem informações ou se passem por eles em encontros de negócios perigosos.

### MAQUIADORES DA PENUMBRA

**Requisitos:** 50 anos como Ladino

**Custo:** + 3 pontos de

Aprimoramento, + 110 pontos de Perícia

**Perícias:** Disfarce 30%, Atuação 20%, Primeiros Socorros 10%, Etiqueta 30%, Empatia 10%, Tortura 20%, Interrogatório 20%, Impressionar 20%, Manuseio de Fechaduras 20%, Pesquisa/ Investigação 20%.

**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 2, Poderes Mágicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 1+1

**Pontos Heroicos:** 0

**Caminhos Preferidos:** Trevas, Arkanun.

### Aprimoramentos

⊗ **Mestre do Disfarce:** 2 Pts

⊗ **Dupla Identidade:** 2 Pts

26 **Área de Influência:** 3 Pts

26 **Memória Eidética:** 3 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Mestre do Disfarce:** A maior e melhor característica dos Maquiadores de Penumbra é o disfarce. Muitos desses Arkanitas são tão bons, que alguns nobres, acreditam estarem contratando os serviços de um Doppelganger, mas na realidade, é uma técnica aperfeiçoada durante inúmeras gerações. Todo teste feito contra um Maquiador de Penumbra, tentando demascará-lo é considerado

difícil. **Dupla Identidade:**

Os Maquiadores de Penumbra são extremamente difíceis de serem contatados; esses Arkanitas são considerados impostores natos, e suas habilidades consideradas escusas; mas, a maioria das figuras ilustres de ArK-A-Nun já precisaram de seus serviços. Um dos grandes motivos de um Arkanita desta profissão ser tão furtivo é o fato de que muitos deles possuem uma identidade alternativa para a sociedade. O Personagem possui uma identidade

alternativa, que deve ser criada juntamente com o Mestre. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, com a permissão do Mestre.

**Área de Influência:** Um Maquiador de Penumbra, e acima de tudo um ótimo ator; sabe tratar os Arkanitas com respeito, e as Arkanitas com charme, sabe zelar pelos mais velhos e ajuda-los, cumprimentando a tudo e a todos, transparecendo um aura de gentileza e bondade: mesmo que essa seja apenas uma das muitas facetas do Arkanita. O Personagem deve escolher uma Área de

Influência; dentro desta,

todos os testes envolvendo parâmetros

sociais do Personagem são considerados

fáceis, e os fáceis, sucesso

automático.

### Memória

**Eidética:** O

Maquiador da

Penumbra é

soturno e

observador; é

capaz de sondar um Arkanita com

um olhar e dizer todos os

trejeitos, manias e formas de agir

do mesmo. Em termos de

jogo, um Maquiador de Penumbra pode copiar toda a forma de agir de um Arkanita, que observar durante 1 turno. Ele também



recebe um bônus de +20% em testes de Memória, Atuação e Disfarce para aquele Arkanita em questão.

## SOCIEDADES SECRETAS

Aqui estão as Sociedades Secretas mais importantes e influentes de ArK-A-Nun. Caso escolham jogar com esses personagens, os jogadores poderão começar a Campanha pertencendo a qualquer uma destas ordens, mas é recomendado que um mínimo de três ou quatro Personagens sejam da mesma Ordem ou Escola de Magia aliadas. O Mestre e os Jogadores devem resolver esse problema ANTES de escolherem as Sociedades adequadas para as Aventuras.

### ASEMA

TAMBÉM CHAMADOS NAGLOPERS

**Fundação:** África antiga

**Base:** Zimbabuwe, Ilha do Caribe (Terra), Orum (ArK-A-Nun)

**Atuação:** Todas as regiões de Orum, Terra, em todas as regiões com cultura Africana.

**Personalidades:** Akongo, Ilankaka, Astar, Mahrem Auxmite, Asasabonsan, Damballah.

**Background:** Naglopers significa Andarilhos da Noite é a designação genérica de todo feiticeiro cujas raízes mágicas estejam na cultura africana, ou ligados diretamente a ela. Dividem-se em três grandes ramos, na Terra: Os Sacerdotes

Voodoo, a Santeria e o Candomblé. Em ArK-A-Nun. O Voodoo (ou Voodoo) é a linha mais difundida. Os asimas de ArK-A-Nun adentraram com os primeiros vampiros Asimani, que na Terra eram escolhidos dentre os mais poderosos bruxos e feiticeiros das diversas tribos ao longo dos séculos. O ritual consistia em matar o feiticeiro de uma forma conhecida somente por eles e infundir seu corpo ao sangue de 4 ou 5 vampiros asimani, em um ritual conhecido como Baisea. O cadáver, então, passava 3 dias e 3 noites de transformação, até chegar a aparência de um Asimani, quando finalmente acordava da morte. Suas "jóias" são feitas de ossos Arkanitas dos dedos das mãos e dos pés. Agem também como Súcubos/Íncubos, molestando Arkanitas enquanto estão quase adormecidos. Seus poderes metamórficos são muito desenvolvidos, mas bizarros. Os primeiros asimani a adentrar ArK-A-Nun eram chamados Asema, cujos maiores representantes são Asasabonsan, um ser alto, e com dentes de ferro (na realidade um Ori Buruku), que voa através das florestas retalhando e devorando as entranhas dos viajantes noturnos e Damballah, o Deus-Serpente Infernita que se nutre dos espíritos dos Arkanitas oferecidos a ele. Alguns outros cultos de destaque, estão intimamente ligados aos Asema, como O Culto do Verme Espiral (com bases em Orum e

extensões na Terra), **Culto da Língua Sangrenta** de Guinee, também com representações na Terra, **O Culto dos Zakus** (que são Metamorfose felinos) e os chamados **M'Bwai** (Macacos Brancos, no idioma Terreno)

### CARACTERÍSTICAS

Os mais antigos Asema foram encontrados, em diversas cavernas Terrenas. Esses locais possuíam uma fina película que separava do mundo espiritual do material, facilitando e muito a viagem dessas criaturas novamente para ArK-A-Nun. Estas criaturas poderiam ser conjuradas, e atendiam aos pedidos dos feiticeiros.

Seres que se enterravam ou abrigavam-se dentro de árvores velhas para

poderem descansar, sendo esta, diz lendas, uma de suas poucas Máculas.

Os Asema podem conversar com seus

antepassados (chamados

Loas,

principalmente os

**Devotos** de

**Damballah**). Os feiticeiros

costumam usar em seus rituais muitos colares de contas e conchas.



Substâncias alucinógenas e bebidas alcoólicas também são comuns nesses ritos.

### GRAUS

Estão divididos em dois círculos de mistérios: Aprendiz, Iniciado e Feiticeiro formam o Primeiro Círculo, que demora 16 épocas para ser completado. O Segundo Círculo é formado pelos Feiticeiros, Juizes e Grandes Sacerdotes (We-ddo e Ay-ida), responsáveis pela manutenção dos templos, muitos desses são escolhidos para transformarem-se em Asimani (VER **VAMPIROS MITOLÓGICOS**).

### Aprimoramentos

②⑥ **Vodu:** Variável

②⑥ **Poderes Espirituais:** Variável.

②⑥ **Poderes Demoníacos:** Variável.

②⑥ **Poderes Vampíricos:** Variável.

②⑥ **Veiver:** variável.



### SACERDOTE ASEMA

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 275 pontos de Perícias.

**Perícias:** Lança 40/30, Ciências (Herbalismo 40%, Alquimia 30%, Astrologia 10%, Conhecimento de Espíritos 30%, Necromancia 15%, Oculto 30%, Rituais 20%, Teoria da Magia 15%, Viagem Astral 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 25%) Pesquisa 30%, Primeiros Socorros 20%. **Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Entender, Spiritum, Arkanun, Humanos, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 2.

**Pontos de Fé:** 2+1

**Pontos de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

### DEVOTOS DE DAMBALLAH

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícias.

**Perícias:** Adaga 20/20, Ciências (Teologia 20%, Alquimia 30%, Astrologia 40%, Spiritum 50%, Oculto 25%, Rituais 40%, Teoria da Magia 30%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Impressionar 30%) Liderança 20%, Pesquisa/Investigação 20%.

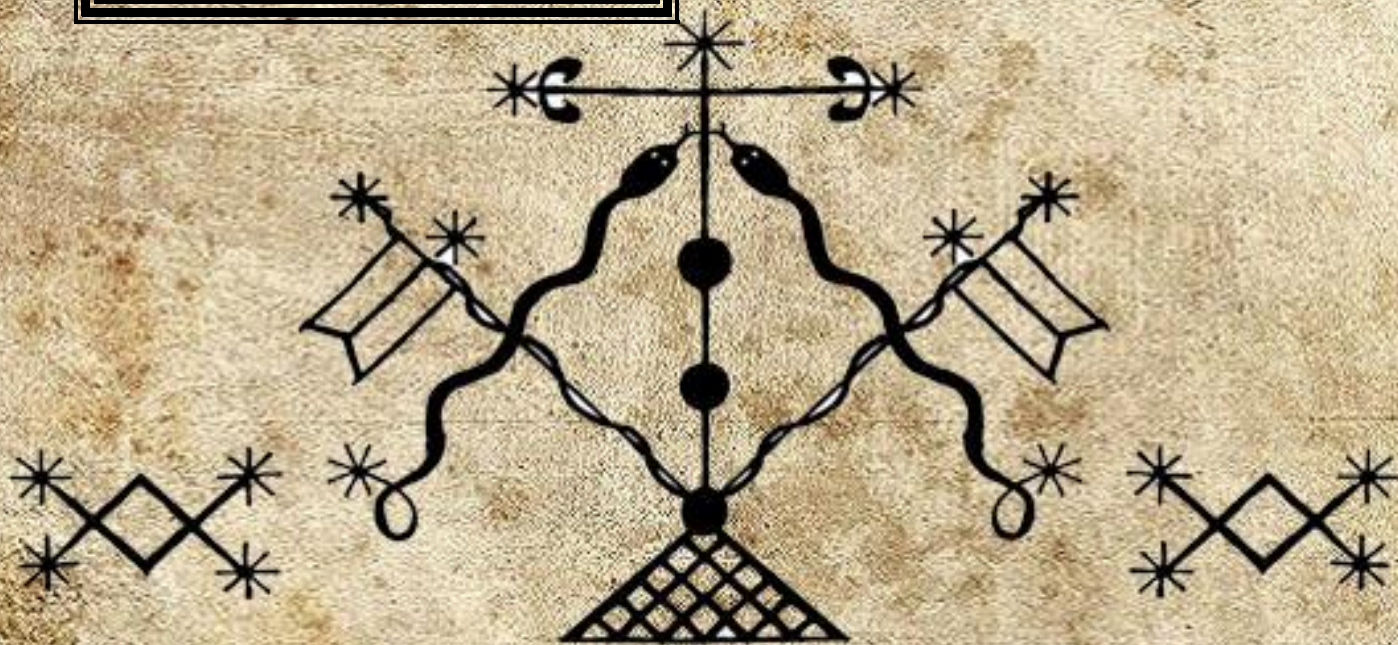
**Formas e Caminhos Preferidos:** Metamagia, Spiritum, Arkanun, Criar, Entender.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2



### SACERDOTE VOOODOO

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 275 pontos de Perícia.

**Perícias:** Lança 30/40, Ciências (Herbalismo 20%, Alquimia 20%, Astrologia 15%, Conhecimento sobre Espíritos 40%, Necromancia 40%, Ocultismo 25%, Conhecimento sobre Rituais 45%, Teoria da Magia 15%, Viagem Astral 40%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 25%), Pesquisa/Investigação 10%.

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Controlar, Entender, Spiritum, Humanos, Arkanun, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 2.

**Pontos de Fé:** 2+1

**Pontos de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

### APRIMORAMENTOS

②⑥ **Vodu:** A Magia Vodou foi desenvolvida nas terras de Guinee e Orun, baseadas em resquícios místicos deixados pelos Infernitas. A Magia é principalmente utilizada para a comunicação com os mortos ou os Mundos Inferiores. Mais detalhes, consultar o e-book **TRADIÇÕES MÍSTICAS: VODU** de Hatalibio Almeida.

②⑦ **Veve:** Esta é a arte de fazer um Vever - um símbolo complexo que é desenhadas no chão do templo vodou ou em locais onde um ritual está sendo conduzido. O desenho é feito em pó no chão seguindo um determinado padrão. Os poderes do

Veve podem ser visto no Capítulo 5 - Poderes Negros e Magia Corrompida.

### CÍRCULO DOS INVOCADORES

**Fundação:** ArK-A-Nun, 200 anos após a 2ª Invasão.

**Base:** desconhecida.

**Atuação:** ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** Ekqueserul e Arankaqsarul.

**Background:** O Círculo dos Invocadores nasceu sob a tutela de Ekqueserul, filho de Ksárul. O mestre dos invocadores desenvolveu rituais para libertar os portais do Abismo e permitir que os servos espirituais dos Tenebrianos escapassem para ArK-A-Nun. Ekqueserul manteve a base do Círculo dos Invocadores de Tenebras, afinal, eles não são nada além de uma facção dentro da **Irmandade de Tenebras**. Aprendendo a controlar as energias místicas, observando a conjuração das estrelas e obtendo os ingredientes e sacrifícios necessários, o mestre invocador poderia retirar qualquer criatura de poder tão grande quanto de um semideus do Abismo; logo, tornaram-se perigosos e temidos. A **Irmandade de Tenebras** tramou para desmanterlar seu império em ArK-A-Nun, mas foi em solo terreno que Ekqueserul, após seiscentos anos de avanços e recuos, foi encurralado durante um ritual e preso

misticamente na Terra. Após sua prisão, seu filho Arankaqsarul surgiu como a imagem e semelhança de seu pai, fruto de um ritual místico o qual gerou Arankaqsarul em um útero Abismal. Arankaqsarul assumiu o posto do Círculo dos Invocadores de ArK-A-Nun, que se rebelou contra a **Irmadade de Tenebras**, pasando a sobreviver em meio à escuridão. O Círculo dos Invocadores costuma agir entrando secretamente em uma cidade e fazendo contato com Arkanitas já ligados as práticas ritualísticas e religiões (prática que levou Arankaqsarul ao encontro de Andreana Berlazzo na Terra) que visam o contato direto com espíritos. Eles subvertem esses valores para conseguir seguidores, recursos e elementos de sacrifícios para rituais.

### CARACTERÍSTICAS

O Círculo mantem as mesmas características ao trajar-se que a Irmadade de Tenebras; Mantos escuros, com símbolos ritualísticos.

### GRAUS

Não possuem graus, reunindo-se, vez por outra em Spiritum, em locais

extremamente secretos.

### CÍRCULO DOS INVOCADORES

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícias.

**Perícias:** Adaga 20/20, Ciencias (Astrologia 20%, Conhecimento de Rituais 30%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas Antigos (escolha um com 20%, outro com 20%, outro com 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

**Formas e Caminhos Preferidos:** Metamagia, Spiritum, Infernun, Criar, Entender, Controlar.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

### Aprimoramentos

Ⓜ **Poderes Abismais:** Variável, com a permissão do Mestre (Descritos no livro ABISMO).

Ⓜ **Poderes Demoníacos:** Variável.

Ⓜ **Rastro do Abismo:** 2 Pts.

Ⓜ **Mente Obscurecida:** 1 Pt.



## APRIMORAMENTOS

**Rastro do Abismo:** O Invocador este tão familiarizado com as energias decréptas e sinistras do Abismo que é capaz de sentir nuances estranhas na atmosfera quando essas energias estão em atividade. Arrepios, sombras vistas através da visão periférica, odores putrefatos, são apenas alguns dos sinais notados.

**Mente Obscurecida:** O Invocador compreende algumas ideias da mente das criaturas do Abismo e mesmo estas, fazem da sua mente um lugar obscuro e maligno. Toda tentativa de tentar sondar a mente de um Invocador deve ser feita com um redutor de - 10x o Nível do Invocador; em caso de falha, aquele que tenta ler a mente é invadido por imagens desconexas e desordenadas, deixando-o catatônico por 1D4 Turnos. A visão das mentes de Invocadores poderosos já é suficiente para deixar uma marca profunda na memória daqueles que tentam lê-la.

## DISCÍPULOS DE CHRONOS

TAMBÉM CHAMADOS CASA DE CHRONOS NA TERRA

**Fundação:** 209 A.c, Atenas, Grécia.

**Base:** Atenas.

**Atuação:** ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** Magnus Petraak, Pitágoras, Virgílio, Dante Alighieri, Physis, Hemera.

**Background:** Quando o Arkanita Magnus Petraak (Membro da Ordem Mármore) conseguiu atravessar a

barreira dimensional que separa a Terra de ArK-A-Nun e se estabelecer em solo terreno, ele conseguiu reunir muitos filósofos daquele tempo em uma escola de mistérios, que chamou de **Casa de Chronos**. O objetivo de Petraak era ensinar aos Humanos os princípios da física, química e matemática, bem como o uso da Magia de forma não destrutiva, na esperança de conseguir evitar na Terra a destruição causada em ArK-A-Nun. Petraak desejava ensinar o uso harmonioso dos Caminhos de Magia, antes que outro influenciasse de maneira errônea as pequeninas mentes Terrenas. Ainda muito se discute o porquê da ordem ter recebido esse nome: **Casa de Chronos**. Existem tantas teorias que uma biblioteca inteira poderia ser preenchida com as dissertações acerca do tema. Uma das mais conhecidas diz que Petraak possuía contato com discípulos do titã Chronos em ArK-A-Nun, e havia aprendido com eles a viajar pelo tempo através de um ritual que o mesmo repassou aos discípulos da Casa. Sendo assim, Petraak decidiu dar um nome em homenagem ao titã. Outra versão diz que o Arkanita era um discípulo de Chronos ou um de seus sacerdotes e que deu o nome à ordem por causa de seu mestre. Em ArK-A-Nun, Petraak entregou a liderança da Casa a sua grande discípula (e muitos dizem que ela era muito mais que isso...). Hemera, já que passou a permanecer muito mais

tempo com os Terrenos que em sua própria terra natal. Hemera, que podia controlar a Luz da Época Segura, havia fugido da Terra com a perseguição dos deuses Olympianos aos discípulos do grande Mago. Hemera conduziu a Casa com maestria, dando origem a algumas ramificações da mesma, destinadas a estudar todos os ramos da realidade, a fim de auxiliar seu plano decadente. Esta Escola de Magia é a Ordem que possui mais integrantes Dáctilos de todas as Ordens Arkanitas.

### CARACTERÍSTICAS

A Casa de Chronos de ArK-A-Nun, como a da Terra, sempre foi muito intelectualizada tendo em quase todas as eras os melhores pesquisadores e estudiosos. Possuem vastas bibliotecas em seus templos, e contatos com centenas de pesquisadores na Terra, Spiritum, Arcádia e Infernun. São pacifistas, mas a própria natureza vil de seu plano os forçou a desenvolver um braço armado para a defesa da Ordem, chamada **Guardiões do Tempo**. Esta facção deu assistência na criação de uma milícia na Terra, chamada Dragões do Tempo, que visava à proteção dos estudiosos da Casa de Chronos da perseguição dos seres de Paradísia.

### GRAUS

Não possuem graus, Estão divididos em Aprendizes, Estudiosos e Irmãos, de acordo com o tempo de estudo.

### DISCÍPULOS DE CHRONOS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia.

**Perícias:** Ciências (Filosofia 40%, História 30%, Matemática 20%, Alquimia 30%, Rituais 20%, Seres Sobre-naturais 30%, Teoria da Magia 30%, Viagem Astral 20%), Etiqueta 10%, Idiomas (Grego 30%, Latim 30%), Manipulação (Empatia 20%), Pesquisa 40%.

**Formas e Caminhos Preferidos:** Luz, Spiritum, Arkanun, Controlar, Entender.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 1, Pontos de Fé 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2



### GUARDIÕES DA CASA

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia.

**Perícias:** Armadilhas 10%, Armas Brancas (Escolha duas 30/30), Arco 30/0, Manobra de Combate (Escolha uma 30%), Artes (Atuação 20%), Camuflagem 30%, Ciências (História 50%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 30%, Viagem Temporal 30%), Disfarce 20%, Escutar 30%, Etiqueta 10%, Furtividade 20%, Idiomas (Grego 20%, Latim 20%), Pesquisa 40%.

**Formas e Caminhos Preferidos:**

Metamagia e Luz

**Aprimoramentos:** Contatos 2, Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

### Aprimoramentos

ⓧ **Hora certa:** 1 Pt

ⓧ **Pequena Previsão:** 2 Pts

ⓧ **Fatos do Passado:** 3 Pts

### APRIMORAMENTOS

**Hora certa:** Devido a convivência com os efeitos das Magias do Tempo, um Discípulo de Chronos sempre pode realizar um teste de PER, para determinar que horas (no caso de ArK-A-Nun em que mês) são naquele exato momento.

**Pequena Previsão:** Uma vez por sessão de jogo, o Mestre pode

considerar que o Discípulo de Chronos teve uma epifania do futuro. Esta visão é desconexa, e deve ser interpretada pelo Personagem.

**Fatos do Passado:** Os Discípulos de Chronos são mestres nos Caminhos da Luz, que remetem aos efeitos sobre o Tempo; ele pode traçar uma linha temporal Mística, mediante o uso de fetiches, e dizer coisas sobre o passado de um alvo, o alvo pode realizar um teste de WILL, para resistir aos efeitos, mas apenas se possuir o Aprimoramento **Poderes Mágicos**.

### DIABLERITAS

**Fundação:** data desconhecida, ArK-A-Nun.

**Base:** Caverna da Escuridão Eterna, Grécia.

**Atuação:** Terra, ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Erebus, Rajaat, Tártaro, Janus.

**Background:** Na Grécia antiga, os grandes sábios desenvolviam seus estudos e conhecimento a níveis altíssimos, sob a coordenação principalmente de Magnus Petraak. Porém, tal conhecimento também foi utilizado por uma cabala de estudiosos aliados ocasionais da **Irmandade de Tenebras**, um pequeno grupo de Magos que se autodenominavam **Diableritas**, servos principais de Erebus na Terra. Enquanto a Grécia evoluía para o Período Clássico, os Diableritas

foram caçados pelos deuses do Olympus e também pelos Magos seguidores de Petraak, quase se extinguindo e apenas sobrevivendo através de uma infiltração bem engendrada no Templo de Ísis e Osíris, onde passaram a conversar secretamente com os servos de Apophis, um aliado ocasional de Erebus. Os Diableritas sempre se mantiveram como uma força do caos e neutra, sem nunca se aliar ou se opor a qualquer outra entidade, agindo como guardiões dos segredos de Olympus, Gaea e Uranus, tendo origem na Ordem Mármore de ArK-A-Nun, possuindo, portanto contatos com Magnus Petraak (inclusive, há rumores sobre Erebus ter sido mentor de Petraak). Porém, Erebus não atuava de maneira direta devido a um pacto realizado entre o Infernita e o Arkanita Petraak, que adquirira boas relações com os seres da Terra. Em ArK-A-Nun, Rajaat, O Devoto das Sombras, é o braço direito de Erebus, já que Tártarus (um Infernita que chegou a ArK-A-Nun com o auxílio de



Erebus) esta preso no Inferno e Janus, seu discípulo, fora contaminado com o Mal de Vampyr. Quando Erebus e Tártarus adentraram ArK-A-Nun, viram o plano devoto a criaturas repitílicas que vieram de mundos superiores; os Dracônicos. Erebus e Tártarus traçaram inúmeras estratégias, corromperam corações e ameaçaram impérios para conseguir as alianças que precisavam para destruir tais seres e arrebanhar fiéis para seus cultos, servos das trevas primordiais.

### CARACTERÍSTICAS

Os Diableritas são muito intelectualizados, apesar de utilizarem tal cultura para fins gananciosos, contendo em quase todas as eras grandes pesquisadores e estudiosos incompreendidos, membros com teorias bizarras ou inexplicáveis, que de certo modo atraíam a atenção dos Diableritas. Possuem vastas bibliotecas em seus Templos e contatos com pesquisadores em praticamente todos os campos de estudo, embora se envolvendo muito mais com as teorias mirabolantes e polêmicas.

### GRAUS

Basicamente não possuem graus,

estando divididos em Aprendizes, Estudiosos e Irmãos, de acordo com o tempo de estudo. Alguns raros Diableritas, porém, seguem uma tradição de criação familiar que assumiu o sistema hierárquico da época em que faziam parte do Templo de Ísis e Osíris, inclusive exigindo tal reconhecimento pelos membros desta ordem. Para estas famílias mais tradicionalistas, os Diableritas estão divididos em dez graus, cada um representando um Sephiroth da Cabala. Os graus são: 1=10 Malkuth, 2=9 Yesode, 3=8 Hode, 4=7 Netzach, 5=6 Tiferet, 6=5 Giburah, 7=4 Hesed, 8=3 Binah, 9=2 Hochma, 10=1 Keter.

### DIABLERITAS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia.

**Perícias:** Cajado 30/30, Adaga 30/0, Manipulação (Liderança 20%, Intimidação 30%, Tortura 10%, Interrogatório 30%, Falsificação 20%), Ciências (História 50%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 30%, Viagem Temporal 30%, Infernun 30%), Etiqueta 10%, Idiomas (Grego 20%, Idioma Antigo 20%), Pesquisa 40%, Rastreo 20%.

#### Formas e Caminhos Preferidos:

Entender, Controlar, Trevas e Spiritum.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 1, Contatos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

### Aprimoramentos

26 **Visão Umbrosa:** 1 Pt

26 **Presença Assustadora:** 1 Pt

26 **Camuflagem nas Trevas:** 1 Pt

### APRIMORAMENTOS

**Presença Assustadora:** O Diablerita sempre parece mais sinistro e terrível em um encontro; a mínima escuridão no ambiente tende a torna-lo mais medonho do que realmente é. Em termos de jogo, todos os seus testes com fins de intimidar um alvo, recebem um bônus de +10%, no escuro; /

**Camuflagem nas Trevas:** O Diablerita pode literalmente tornar-se invisível na escuridão se este se mantiver parado. O Místico não desapareceu apenas ali, sem executar nenhuma ação. Um teste de PER difícil X WILL + Nível do Místico, podem revela-lo; luzes no local também revelam o Mago imediatamente.

## ESCOLA DOS MARES

### ARCANOS

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Não possuem apenas alguns locais secretos de reunião, de localização desconhecida.

**Atuação:** ArK-A-Nun, e algumas áreas da Terra.

**Personalidades:** Jamm, Frederico De Legnano (Humano), Cthulhu,



Dagon, Weewilmekq, Unktehi, Maheo.

**Background:** Em tempos muito antigos, surgiu em ArK-A-Nun à primeira Escola de Magia, destinada a lidar com os segredos do Caminho Elemental das Águas. Ao mesmo tempo, outra Ordem surgia nas regiões flamejantes Arkanitas, cujos Mestres eram advindos do mundo decaído de Infernun, essa Ordem era chamada de Primordial Escola do Fogo. Esses Místicos controladores do mortal elemento do fogo caçaram seus rivais aquosos até levá-los quase a extinção. O Deus Serpente Weewilmekq havia entrado em contato com um Humano, que ansiava em conhecer os segredos dos rituais aquáticos de ArK-A-Nun. Weewilmekq então decidiu aproveitar-se da ingenuidade dessa criatura tão ávida por seus ensinamentos e persuadi-lo a executar um ritual que levaria 1/3 de seus Místicos em fuga para o plano da Terra, e assim fora feito. Frederico de Legnano, com a ajuda de seu tutor Weewilmekq, levou

diversos Arkanitas dessa Escola para a Terra, e aprendeu com estes todos os segredos que podia sobre os ritos das águas de ArK-A-Nun, que conferiram a sua Magia uma característica muito distinta, que a diferenciava de qualquer outro efeito místico realizado por outro Mago, no mesmo Caminho Elemental. Os Arkanitas que agora estavam na Terra, infiltraram-se como um parasita em diversas Ordens das águas Terrenas, e escondem-se nelas até os tempos atuais; já Frederico, encontrou a morte através dos caminhos que ele mesmo ousou tentar entender.

#### CARACTERÍSTICAS

Os Magos da Escola dos Mares Arkanos existem como parasitas de outras Ordens, absorvendo conhecimentos, rituais e tudo o que puderem assimilar para reerguer novamente sua Ordem e destruir seus algozes da **Irmandade do Signo Amarelo.**

#### GRAUS

atualmente utilizam as graduações da escola onde estão infiltrados.



### FEITICEIRO DOS MARES ARK-A-NOS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia.

**Perícias:** Atuação 20%, Disfarce 20%, Falsificação 10%, Ciências (Herbalismo 10%, Alquimia 30%, Conhecimento sobre a Terra 20%, Astrologia 20%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Esportes (Natação 30%), Idiomas (do local onde estão 10%), 20% Tortura.

#### Formas e Caminhos Preferidos:

Entender, Controlar, Água, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heroicos:** 2+2

#### Aprimoramentos

- ② Natação: 1 Pt
- ② Respirar debaixo d'água: 2 Pts
- ② Poder Elemental: Variável
- ② Dom da Gravidade: Variável.

#### APRIMORAMENTOS

**Natação:** Os Místicos que utilizam os Caminhos Elementais, normalmente tendem a se adaptar melhor a determinado elemento. Os Feiticeiros dos Mares Ark-A-Nos desenvolvem uma pele lisa, e pequenas membranas finas e semitransparentes entre os dedos, conferindo-lhes, em termos de jogo, um bônus em natação de +20%.

**Respirar debaixo d'água:** Os místicos da Ordem dos Mares Ark-A-Nos desenvolvem pequenas guelras, nas

laterais do pescoço, no tronco, próximo as costelas, ou nas costas também próximas a elas, possibilitando ao Feiticeiro respirar sob as águas dos mares acídicos de Ark-A-Nun.

#### APRIMORAMENTOS

**Poder Elemental:** Como todo Feiticeiro estudioso dos Caminhos Elementais, estes Místicos possuem o poder dos elementos dentro de si. São capazes de realizar feitos, sem a necessidade de invocações ou fetiches, que materializam seu domínio sobre determinado elemento. Para cada ponto de Poder Elemental, os ataques causam 1d6 de dano. O custo para cada ataque também varia de acordo com o nível de poder. Se o Personagem possui Poder Elemental 3 e deseja fazer um ataque que cause o valor máximo (3d6 de dano), deve-se gastar 3 pontos de poder. O dano causado não é considerado mágico. É necessário gastar 1 ponto de Aprimoramento para aumentar o nível de elemento e o número de pontos de poder necessários para a realização dos ataques elementais. Isto também pode ser possível através de um treinamento intenso ou acordos com entidades sobrenaturais. O alcance dos ataques pode ser igual ao de Focus Mágico (50m para PE 1, 100m para PE 2 etc). Efeitos de área devem ser determinados pelo Mestre. Abaixo seguem algumas das funções dos Poderes Elementais (além de causar dano direto).

**Bloqueio:** Esta habilidade cria uma parede ou bolha formada por uma grande quantidade da substância a

que o elemento do Personagem se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.), no local à escolha do lançador (possivelmente, mas não necessariamente, em torno de si próprio), com o objetivo de bloquear um ataque iminente. Depois de absorver o ataque, a substância se dissipa e desaparece, a menos que o lançador continue se concentrando. Esta habilidade neutraliza 1d6 pontos de dano por nível gasto (máximo 5d6). É possível manter a barreira formada pelo Bloqueio de pé mesmo depois dele ter absorvido um ataque. Não é preciso nenhum teste, mas o lançador não pode se concentrar em nada além da habilidade. Enquanto a barreira estiver erguida, ela oferecerá a mesma proteção. Se a qualquer momento algum ataque conseguir atravessá-la, o Personagem deve pagar um ponto de Poder para mantê-la de pé, ou ela será destruída. O Bloqueio nunca é capaz de causar dano, mesmo quando sua substância normalmente o seria (Fogo, por exemplo).

**Arma de Magia:** Esta habilidade cria uma arma de mão feita da substância a que o elemento do Personagem se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.). A arma tem a mesma resistência e propriedades de seu correspondente real. Uma faca de gelo, por exemplo, seria tão sólida quanto uma faca de aço. É possível atacar ou defender-se com uma Arma Elemental no mesmo turno em que ela é criada. Para cada ponto gasto neste poder você poderá criar uma arma que causa 1d6 pontos de dano por nível (máximo 5d6).

**Dom da Gravidade:** Dom ensinado aos mais antigos pelos seguidores do Tenebriano Cthullhu, dentro da

Ordem, já que a deidade possui uma relação íntima com a própria gravidade; uma das forças fundamentais do Espaço-Tempo. Com esse Aprimoramento, o Místico é capaz de simular os efeitos do **Poder Demoníaco Telecinésia**.

## ESCOLA DE PYROS

**TAMBÉM CHAMADOS WARLOCKS.**

**Fundação:** 109 D.C. (Terra)

**Base:** Calishut.

**Atuação:** Terra e ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Balor, Vahni, Mitras (deus persa do fogo), Pyros, Aquele cujo nome não deve ser pronunciado.

**Background:** A Escola de Pyros (pronuncia-se "pírosh") foi formada de uma facção dos Magos Vermelhos. Quando os membros da Escola do Fogo começaram a ser derrotados na Terra -com o auxílio dos membros da Escola de Yamesh-Balor, um dos Arkanitas de mais alto grau dentro da ordem decidiu convocar Gratt (um dos comandantes da Escola do Fogo) para um combate até a morte, cujo vencedor teria o direito a assumir o controle da irmandade. Balor derrotou Gratt em um combate, mas foi auxiliado por poderosos Rituais de um Infernita muito mais poderoso chamado Pyros, que havia sido libertado de Infernun por Balor em um Ritual milenar. Após a morte de Gratt, Balor tentou tomar a ordem, mas foi impedido por Histell, O Grande Vermelho e teve de fugir,

junto a cerca de vinte ou trinta seguidores. Os Magos de Pyros especializaram-se em Magias de ataque e de combate, tornando-se verdadeiros mestres na arte do fogo. Mais tarde, muitos foram mortos pelos Humanos, ou juntaram-se a eles, em especial aqueles com rixas Arkanitais com os Magos de Yamesh. Atualmente, os Magos conhecem os Rituais necessários para invocar os Valarauko; grandes monstros do fogo de Infernun capazes de causar destruição comparável à de um vulcão ativo. Os Warlock de Pyros ainda detêm contatos com cultos Terrenos, dentre estes O Culto da Chama Viva, A Confraria do Incêndio, A Irmandade do Fogo Eterno e O Culto do Pilar Flamejante.

#### CARACTERÍSTICAS

A maioria dos membros possui treinamento militar, sendo comum o recrutamento dentro dos exércitos das nações militarizadas. Sabem utilizar feitiços de fogo juntamente com equipamentos especiais. Existem muitos membros Magos também. Possuem roupas especiais negras com capuz,

especialmente confeccionados, com pequenos bolsos especiais para o enxofre, o salitre e o guano. Seus símbolos característicos são a chama sagrada e o anel com um rubi esculpido como uma pequena labareda. Os membros da Escola de Pyros sempre se identificam com esses sinais.

#### GRAUS

Os Magos da Escola de Pyros possuem poucos graus. Os dois primeiros são cumpridos em cinco a dez épocas, com cerca de dez subdivisões entre eles. As cabalas são formadas comumente por dez a doze membros, dos quais apenas três a cinco são Magos, comandados por um Mestre do Templo. Para os círculos internos estão os mais velhos entre os Magos e às vezes algum demônio do fogo de Infernun.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Irmão de Templo e Mestre do Templo.

**Segundo Círculo:** Ignem Magister ad Balor (os juízes), Ignem Praetor ad Balor (os diplomatas).

**Terceiro Círculo:** Formado pelos trinta e dois Magos mais poderosos da Escola de Pyros.

**Comandante**  
**Chefe:** Balor.



### WARLOCK DE PYROS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia..

**Perícias:** escolha uma arma branca 40/40, Três Armas de Projéteis 40%, outra com 30%, e outra com 20%, Armadilhas 20%, Ciências Alquimia 10%, Ocultismo 20%, Conhecimento sobre Rituais 20%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Religião 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%..

**Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Água, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Objeto Mágico 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 2+2

#### Aprimoramentos

☉ **Capaz de suportar altas temperaturas:** 2 Pts

☉ **Poder Elemental:** Variável

#### APRIMORAMENTOS

**Capaz de suportar altas temperaturas:** Como o Estigma homônimo.

## IRMANDADE DE TENEBRAS

**Fundação:** Tenebras

**Base:** No Grande Templo da Sala Azulada.

**Atuação:** Terra e ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Tsémel Qurén hiKétkolel, Ksárul, Cygotenalh Ekeggo (Mago Infernita), Lamashtu.

**Background:** A Irmandade de Tenebras é uma das mais antigas escolas de Magia existentes e controlada por entidades advindas do Mundo Morto. Os círculos da Irmandade de Tenebras são em número de 53, cada coordenado por uma das entidades remanescentes de Tenebras, incrustadas em uma montanha astral no Abismo. Seus principais sacerdotes foram para a Terra e desde a sua chegada foram atacados pelos Humanos. Mantiveram-se afastados da sociedade mortal, tomando aos poucos algumas cidades e estabelecendo seus templos em segredo absoluto. Infiltraram-se em diversas Ordens de grande vulto e muitas outras menores. Também possuem algumas escolas de Magia como "fachadas" para seus verdadeiros interesses.

#### CARACTERÍSTICAS

O que as outras sociedades secretas enxergam na Irmandade de Tenebras é apenas a ponta do gigantesco iceberg desses cultistas. Alguns sacerdotes de Tenebras mantêm posições diplomáticas em algumas cidades, aceitando dialogar e fazer acordos com os Magos das outras escolas, enquanto os radicais aguardam ansiosamente os dias em

que as estrelas estejam alinhadas, permitindo finalmente que eles conjurem os grandes demônios do Mundo Morto e governem a Terra, escravizando todos os seus habitantes.

### GRAUS

A irmandade é constituída de sete Círculos de Mistério. Os dois primeiros são divididos em três graus cada: Aprendiz do Primeiro Círculo, Iniciado do Primeiro Círculo e Mestre do Primeiro Círculo (igualmente para o Segundo Círculo). O rito de passagem só é realizado quando o acólito realiza algumas missões com êxito para os Mestres Invisíveis da Ordem. Algumas missões são claras, mas outras podem não fazer o menor sentido para os acólitos. A partir do Terceiro Círculo, o sacerdote precisa cortar todas as suas raízes com outras Arkanitas e iniciar a longa jornada de iluminação dentro da irmandade (o que inclui matar TODOS os seus parentes ainda vivos, ou fazer algum tipo de sacrifício pela irmandade). Através de seus grandes poderes e Rituais, os Magos de Tenebras conseguem infiltrar-se em corporações, adquirindo grandes somas de

dinheiro para financiarem seus projetos na sociedade mundana. Os mais antigos dentro da irmandade são chamados de Mestres Invisíveis e segundo as lendas, vivem em outra dimensão dentro de Spiritum, em castelos de sombras e ossos e raramente vêm a ArK-A-Nun, exceto quando necessitam realizar algum tipo de Ritual.

### IRMÃO DE TENEBRAS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%, Alquimia 35%, Astrologia 20%, Conhecimento de Rituais 30%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Sijjin'utha 20%, Nalitu 20%, Szzar'saroth 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

### Formas e Caminhos

**Preferidos:** Entender, Controlar, Trevas, ArK-A-Nun, Spiritum, Infernun.

### Aprimoramentos: Poderes

Mágicos 2, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

### Aprimoramentos

☉ **Poderes Demoníacos:** Variável



② Fleuma: 3 Pts

② Rastro do Abismo: 2 Pts.

② Mente Obscurecida: 1 Pt.

② Poderes Abismais: Variável, com a permissão do Mestre (Descritos no livro ABISMO).

### APRIMORAMENTOS

**Fleuma:** Os Feiticeiros da Irmandade de Tenebras são antigos dominadores do mal mais arcaico existente. Suas mentes estão tão acostumadas com os horrores mais terríveis que a visão de alguns seres extremamente assutadores não os afeta. Em termos de jogo, os Irmãos de Tenebras são imunes ao medo comun, e sempre recebem um bônus de +20% em testes de resistência ao medo Místico e sanidade.

## IRMANDADE DO SIGNO AMARELO

### RECOMENDA-SE APENAS COMO NPCs

**Fundação:** ArK-A-Nun, data desconhecida

**Base:** Desconhecida.

**Atuação:** ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** O Inominável, O Rei em Amarelo.

**Background:** De acordo com os ocultistas, a Irmandade do Signo Amarelo é um dos muitos braços desgarrados da Irmandade de Tenebras, este em questão venerador do Tenebriano chamado Hastur

(também conhecido como Entropia e o Inominável); são agentes do caos e da desordem, que visam a destruição. Eles são uma seita que atua fora da Irmandade de Tenebras, banida por seus irmãos por serem deveras inconstantes. Sua liderança é baseada em Círculos semelhantes aos da irmandade, e em seus Círculos mais internos, existem rituais que os permitem se materializar e se desmaterializar a vontade. Acima de todos os Círculos de Mistérios esta o Rei em Amarelo, um avatar da própria Entropia, o líder máximo da irmandade. A Irmandade usa rituais telepáticos para manter contato com seus membros. Dentre seus atos caóticos existe a possibilidade deles auxiliarem um povoado Arkanita, para depois eles mesmos retornarem e massacrar a todos. Suas ações são desconexas e sem uma direção conclusiva, baseados nos desejos de sua divindade entrópica. Seus atos aparentemente ilógicos já frustraram mais de uma vez os planos de diversas Ordens, inclusive a própria Irmandade de Tenebras, e a maioria delas considera a Irmandade do Signo Amarelo, um problema a ser resolvido.

### CARACTERÍSTICAS

Os seguidores de Hastur são furtivos e discretos; trajam-se com mantos amarelos, e muitas vezes são chamados para proteger encontros de seus Irmãos de Tenebras. São mestres no combate armado,

conhecendo inúmeras formas de lutar sem o uso da magia.

#### GRAUS

Seus graus são semelhantes aos da Irmandade de Tenebras. Seus Círculos Internos são ocupados por Arkanitas pálidos, híbridos, concebidos através de rituais para representarem a Irmandade frente ao conselho da Irmandade de Tenebras.

**Líder:** O Rei em Amarelo

#### IRMÃO DO SIGNO AMARELO

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Espada Curta

30/30, Ciências

(Herbalismo 20%,

Alquimia 35%, Astrologia

20%, Conhecimento de

Rituais 30%), Etiqueta

10%, Falsificação 20%,

Combate Desarmado

20%, Idiomas (Escolha um

Terreno com 20%, escolha

outro com 30%),

Manipulação (Interrogatório

30%, Intimidação 20%,

Tortura 20%), Religião 20%.

**Formas e Caminhos Preferidos:**

Criar, Controlar, Ar, Arkanun,

Spiritum, Caminho Negro.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos

2, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

☉ **Contato Telepático:** 2 Pts

☉ **Poder do Signo Amarelo:** 2 Pts.

☉ **Mente Obscurecida:** 1 Pt.

☉ **Poderes Demoníacos:** Variável

☉ **Poderes Abismais:** Variável, com a permissão do Mestre (Descritos no livro **ABISMO**).

#### APRIMORAMENTOS

#### Desmaterialização:

Dizem lendas que os Irmãos do Signo Amarelo possuem uma existência dupla, existindo ao mesmo tempo em Spiritum e ArK-A-Nun, graças aos conhecimentos corruptos que absorveram de sua deidade o Inominável, sendo assim, essas criaturas são capazes de se desmaterializar

tornando-se invisíveis a olhos normais. Com esta capacidade também, são capazes de atravessar matéria física tranquilamente.

**Contato Telepático:** Os Irmãos Amarelos, mediante concentração, são capazes de enviar uma mensagem telepática a outro Irmão Amarelo que esteja a no máximo

☉ **Desmaterialização:** 4 Pts





50km dele.  
**Poder do Signo Amarelo:** Ver o Signo Amarelo é um estigma da percepção normal que ocorre quando um cérebro percebe detalhes da forma do Inominável. Em termos de jogo, o Personagem mostra o Signo Amarelo desenhado na palma de sua mão, forçando a vítima a realizar um teste de WILL para não fugir.

## IRMANDADE BEL-KALAA

**Fundação:** Alchera, ArK-A-Nun

**Base:** Bel-Kalaa, no Zigurate das 13 Salas

**Atuação:** ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Jackarte, O senhor dos Labirintos, Magnus Petraak, O Não Dito e Bel-šar-usur.

**Background:** Uma das poucas sociedades existentes em ArK-A-Nun preocupadas e conscientes de que seu fim está próximo. A Irmandade Bel-Kalaa preocupa-se em organizar e catalogar quanto mais informação sobre ArK-A-Nun for possível, para transmiti-las a gerações futuras. Fundada em Alchera pelo mago Bel-šar-usur muito antes de ArK-A-Nun começar a degenerar-se, esta ordem agia



secretamente, fazendo inúmeros contatos com entidades de Infernun e Tenebras sendo assim, conscientizada pelos primeiros de que a Magia era um perigo terrível que viria a devasta-los. Foram uma das primeiras Ordens a fazerem contato com Magos Infernitas, e a aprender o funcionamento da "Roda dos mundos" e das energias arcanas. Odakon - Adapa Ubbar é um dos poucos Magos do tempo antigo que ainda permanece na Ordem, transmitindo seus conhecimentos aos recém integrados aos círculos internos. A essa irmandade também pertence um dos primeiros Magos Infernitas a cruzar as barreiras extraplanares, entre ArK-A-Nun e Infernun. Juntamente com o poderosíssimo Mago Jakharte, ensinou os primeiros passos Místicos aos Magos ArK-A-Nos, seu nome é impronunciável em qualquer idioma Arkanita, os membros da ordem o chamam apenas de O Não Dito, é descrito em diversas figuras como um ser flamejante com sua mão esquerda cobrindo um de seus olhos enquanto a direita segura um ônix com a runa que o simboliza esculpida.

## CARACTERÍSTICAS

Uma das poucas ordens que ainda sobrevivem desde épocas imemoriais, os Magos de Bel-Kalaa são muito sábios e em algumas vezes temidos por outras ordens pelo fato de fazerem contatos secretos com Infernitas e até mesmo Tenebrianos.

## GRAUS

A sociedade é constituída por seis Círculos de Mistérios. Os três primeiros são divididos em 3 graus cada: Iniciado, Acólito e Mestre igualmente para os outros 3 círculos iniciais. A partir do 5º círculo recebem outras graduações: Harbe (acólito do 5º círculo), Kadašman (iniciado do 5º círculo) e Aknar-apla (Mestre do 5º círculo). Os mais antigos da sociedade são conhecidos como Ahhešu e não pertencem a ArK-A-Nun e sim ao plano semidestruído de Infernun. círculo recebem outras graduações: Harbe (acólito do 5º círculo), Kadašman (iniciado do 5º círculo) e Aknar-apla (Mestre do 5º círculo). Os mais antigos da sociedade são conhecidos como Ahheš-adar e não pertencem a ArK-A-Nun e sim ao plano semidestruído de Infernun.

## IRMÃO BEL-KALAA

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Teoria da Magia 30%, Ciências Proibidas (100 pontos para dividir entre todas elas), Etiqueta 10%, Liderança 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Idiomas (Escolha dois um com 20%, e outro com 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Tortura 20%), Subterfúgio 20%.

### Formas e Caminhos Preferidos:

Criar, Controlar, Trevas, ArK-A-Nun, Spiritum, Caminhos Proibidos.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Biblioteca 2, Contatos e Aliados 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

## 26) Aprimoramentos

### 26) Estudos sobre ArK-A-Nun: 2 Pts

**Altos Estudos sobre ArK-A-Nun:** 4 Pts

## APRIMORAMENTOS

**Estudos sobre ArK-A-Nun:** O Irmão Bel-Kalaa além de místico é um estudioso das ciências relativas a seu mundo, tanto que muitos chegam a ser repositórios vivos de sua história e registros sobre linguística, flora e fauna. Em termos de jogo, o Personagem pode realizar um teste de INT+10 quando se depara com hieróglifos estranhos, criaturas ou lugares, mesmo que nunca tenha

estado na presença dos mesmos, para ter uma ideia de com o que esta lidando.

**Altos Estudos sobre ArK-A-Nun:** semelhante ao anterior, mas os conhecimentos do Personagem são tão amplos que seus testes tornam-se fáceis.

## IRMANDADE DO DEUS MORTO

**RECOMENDA-SE O USO APENAS COMO NPC**

**Fundação:** Desconhecido.

**Base:** Itinerante, mas suspeita-se que Throk, ArK-A-Nun.

**Atuação:** Todo ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** Nyghothu.

**Background:** Durante as épocas conhecidas como Primeira Invasão - quando os Infernitas começaram a adentrar ArK-A-Nun - muitas criaturas antigas e misteriosas já habitavam aquele mundo Místico; muitos adorados como deuses outros temidos como demônios, mas todos de alguma forma venerados, estes eram chamados de Os Antigos. Nyghothu, A Mãe Negra, O Negro, O Deus Morto; como seus epítetos, não se sabe sua origem, mas sabe-se uma coisa sobre esta criatura: ele esta morto. Desde o



primeiro culto a Mãe Negra, os relatos dizem que ele ou ela ascendeu ao status de deidade apenas após a morte, não existindo nenhum outro relato sobre este ser antes dela. Nyghothu era adorado nas regiões de Throk, e cultos obscuros em Dizzel e Bolgardan; as fêmeas Arkanitas sacrificavam seus filhos primogênitos, quando a estrela Sar-Shuu (Sargas) aparecia nos céus, para saciar a fome da criatura, em troca, O Negro fornecia a seus súditos alguns poderes. Nyghothu permitia como recompensa para seus súditos, comer de sua carne em Missas / Negras; esta fornecia habilidades místicas e um grande aumento de atributos. Aqueles que se alimentavam da carne do Deus

Morto podiam trazer os mortos de volta a vida, em uma forma conhecida em ArK-A-Nun como Mensageiros de Nyghothu, Zumbis Kalag ou Nyghotunes. Diz as lendas, que uma criatura viva que se alimente da carne do Deus Morto, assume uma forma horrenda, exalando um odor nauseante, uma mistura de terra apodrecida e decomposição natural: com olhos brilhantes em uma luz negra, cujas

escrituras antigas descrevem como "... a escuridão brilhante..." suas habilidades físicas e mentais são aumentadas, e a criatura ganha um controle sobre o tamanho de suas garras e presas, mas, em contrapartida, adquirem uma fome voraz por corações e, se por algum motivo ficar sem consumi-los, definham e morreram. Na hierarquia da irmandade, esses seres são chamados Rebentos da Escuridão. Um Rebento da Escuridão não pensa em outra coisa, se não espalhar A Palavra (preceitos de sua irmandade, que segundo eles estão descritos no Livro das Profecias Negras, encravado na mente de cada Rebento da escuridão) e visam converter toda a existência a sua crença no Deus Morto. Como graus da Irmandade, existem apenas 365 Rebentos da Escuridão, e Nyghothu, que eles afirmam descansar em um lugar que eles chamam de Lar. A carne de Nyghothu também confere um dom chamado **Chuaa-zha** (tradução mais próxima para alguma língua terrena seria o Ichor, ou o sangue dos deuses na Mitologia Grega). O Culto ao Deus Morto invadiu a Terra, principalmente a Grécia, quando seu messias personificou Charun; Tuchulcha para os etruscos e Nidennina para os Babilônicos. Alguns estudiosos suspeitam que Nyghothu seja apenas o mensageiro, e que o Tenebriano Verwoesting seja o deus por trás da

irmandade; o verdadeiro Deus Morto adorado.

### CARACTERÍSTICAS

Os Membros da Irmandade utilizam mortalhas maltrapilhas; mantos longos e branco, imundos e rasgados. Todos os seus membros são mortos vivos.

### GRAUS

Explicado no background.

-Cada Personagem possui características distintas antes de morrer, por isso não foi descrito o Kit de Ordem.

### Aprimoramentos

☉ **Gerar Nyghothunes:** Variável

☉ **Chuaa-Zha:** Variável

### APRIMORAMENTOS

#### Gerar Nyghothunes

Um Nyghothune é uma fera sem mente, na maioria das vezes, que vive apenas para destruir e se alimentar. Seu período de vida é pequeno, conseguindo existir por no máximo 48 hrs.

**1 Ponto:** O Rebento das Trevas pode gerar, a partir de um corpo morto, um Nyghothune simples.

**X pontos:** O Rebento das Trevas pode criar um Nyghothune com seus atributos em + x, dando-lhe uma quantidade maior da carne de Nyghothu.

**2 Pontos:** O Rebento das Trevas pode criar um Nyghothune com +1 par de membros extras utilizados

com arma de ataque. Este poder pode ser comprado várias vezes, até um limite de 6.

**3 pontos:** O Rebento das Trevas pode criar um Nyghothune com +1 metro de altura. Este poder pode ser comprado várias vezes, até um limite de 3.

**4 pontos:** O Rebento das Trevas pode atribuir uma das habilidades listadas abaixo ao Nyghothune no momento de sua criação:

**-Vômito Ácido:** Causa 2d6 Pontos de dano no alvo.

**-Veneno:** Causa 1d6 Pontos de dano, no próximo turno.

**-Chifres:** dano de 1d6.

**-Espinhos:** dano de 1d6.

**-Dentes e Boca:** dano de 1d6. **-Garras:** dano de 1d6.

**-Pele Resistente:** IP+1 (este poder pode ser comprado várias vezes até o máximo de 4pts)

**-Capacidades mentais:** O Nyghothune mantém suas capacidades mentais, igual as que possuía em vida.

### Chuaa-Zha

**1 ponto:** Este nível faz com que a vítima se contorça de dores terríveis. O Rebento da Escuridão vomita A carne de Nyghothu sobre a vítima para que surta efeito. A vítima tem direito a um teste de CON para resistir a esses efeitos, em caso de falha, a vítima não poderá realizar nenhuma ação durante 24hrs.

**2 pontos:** O simples contato com o líquido verde-escuro e viscoso que é A carne de Nyghothu, traz sérios malefícios a vítima, uma delas é contrair uma doença que causa degeneração muscular, reduzindo os

testes relacionados a atributos físicos da vítima em -2 até esta ser curada.

**2 pontos:** Essa característica representam a conexão particular de um Rebento com o restante da irmandade, um laço criado a partir da carne. Ela permite ao Rebento "plugar-se" nas torrentes da Rede da Carne e filtrar mensagens, impulsos, visões compartilhadas e conhecimento sobre encontros que estão por vir.

**2 pontos:** O Rebento das Trevas é capaz de vomitar uma substância viscosa, capaz de envolver uma vítima com força xD6 (onde X é o valor de sua WILL).

**3 pontos:** O contato com A carne de Nyghothu, faz com que um enxame de insetos envolva a vitima, este efeito faz com que todos os testes sejam difíceis, até o enxame ser disperso.

**3 pontos:** O caldo verde escuro vomitado pelo Rebento, agora torna-se quente como Napalm, causando 3D6 Pontos de Dano na vítima.

**4 pontos:** O corpo da criatura se torna coberto de pústulas, todo atacante que obtiver sucesso em seu ataque, deverá realizar um teste de AGI, ou será coberto pelo sangue verde-escuro, sofrendo os efeitos dos níveis anteriores. **4 pontos:** O toque com a carne de Nyghothu causa infecção, consequência disso é que todo dano, só pode ser curado através de maneira natural.

**5 pontos:** Com este Poder o Rebento torna corrupto quaisquer dos fluidos de seu corpo, estes tentaram possuir

um indivíduo, transformando ele lentamente em um Nyghothunes.

**5 pontos:** O Rebento das Trevas faz com que a vítima ingira o sangue de Nyghothu e se esta não for bem sucedida em um teste de WILL, ficará em um estado semelhante ao coma, até ser bem sucedida em um novo teste de WILL. Para cada falha, um redutor de -1 cumulativo é acrescentado nos testes posteriores ao primeiro. **6 pontos:** Com este nível de Chuua-Zha um Rebento das Escuridão pode ter seu corpo reparado quando danificado, mantendo-os em funcionamento todo o tempo. A Carne de Nyghothu é capaz de regenerar ferimentos fatais infligidos aos seus possuidores (inclusive decapitações e completa dissolução) a taxa de regeneração é de 2 PVs a cada rodada.

**Máculas Únicas:** Rebentos das Trevas são capazes de enxergar a aura dos vivos, mas unicamente dessa forma. Múltiplas emoções levam a múltiplas cores, enquanto a falta de emoções é branca. Demônios e similares possuem uma aura negra, Anjos uma dourada. O estado de animação suspensa engana um Rebento das Trevas, pois torna o corpo invisível aos sentidos dele. Em mentes deturpadas, as cores são vistas invertidas.

## MAGOS DAS SOMBRAS

**Fundação:** Terra.

**Base:** Enanka.

**Atuação:** ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** Tsorubél, Shaitan, Itzlacolihqui.

**Background:** Os Magos das Sombras vêm da Ordem de Tsorubél, Irmão de Ksárul, Mestre da Sala Azulada, que traiu a Ordem de Tenebras e fugiu para a Terra. Tsorubél traiu a Ordem de Tenebras por influência de Shaitan, um dos três governantes do Inferno. Os três soberanos do Inferno não desejam de maneira nenhuma que os demônios do Reino Morto sejam despertados, porque certamente isso causaria um grande desequilíbrio nos poderes infernais, resultando em guerras e devastações nos nove Círculos do Inferno. Auxiliado pelas forças demoníacas, a razão da existência dos Magos das Sombras é a destruição completa da irmandade de Tenebras. Vivem isolados e mantêm poucos contatos com as outras ordens de ArK-A-Nun, sendo tão temidos e odiados quanto a irmandade de Tenebras. Estão infiltrados na sociedade terrena através de templos e cultos secretos, sendo também auxiliados pelos demônios e Anjos caídos em missões mais perigosas.

### CARACTERÍSTICAS

São em sua grande maioria poderosos necromantes. Apesar do véu de medo que inspiram, são muito sábios (muitos servem como conselheiros para outros Magos em várias nações de ArK-A-Nun) e estão procurando salvar a Terra da destruição final, embora quase nenhuma outra ordem os compreenda. O que esses místicos realmente desejam é aquilo que seu mestre deseja: que nenhum de seus irmãos do Mundo Morto atrapalhe seus planos para arrebanhar as almas dos terrenos da grande batalha que ocorre em seu plano.

## GRAUS

Os Magos das Sombras seguem a mesma organização da Irmandade de Tenebras, mas sem os sacrifícios e ataques terroristas. Esta ordem possui grande número de demônios infernais em seus graus mais altos, principalmente Incubi, Succubi e espectros.

### MAGOS DAS SOMBRAS

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 30/30, Ciências (Necromancia 40%, Alquimia 25%, Astrologia 20%, Conhecimento sobre Rituais 40%), Etiqueta 20%, Falsificação 15%, Idiomas (Sijjin'utha 25%, Nalitu 15%, Szzar'saroth 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Tortura 20%).

**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Controlar, Trevas, Caminho Negro, Spiritum, Arkanun.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 1, Pontos de Fé 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1



### MEMBRO DA IGREJA DE SHAITAN

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 130 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 20/20, Arco 30/0, Religião 30%, Arrombamento 20%, Ciências Alquimia 10%, Conhecimento sobre a Terra 20%, Ocultismo 20%, Rituais 20%),

Montaria 20%, Demolições 20%, Disfarce 20%, Escutar 10%,

Pesquisa/Investigação 20%, Tortura 20%.

### Formas e Caminhos Preferidos:

Entender, Controlar, Trevas, Caminho Negro, Spiritum, Arkanun.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 1, Pontos de Fé 2.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

### Aprimoramentos

- ⊗ Poder Elemental: Variável
- ⊗ Visão Umbrosa: 1 Pt
- ⊗ Presença Assustadora: 1 Pt
- ⊗ Camuflagem nas Trevas: 1 Pt
- ⊗ Controle da Sombra: 1 Pt

### APRIMORAMENTOS

**Controle da Sombra:** O Mago das Sombras está tão acostumado ao

Caminho Elemental das Trevas que este, pode realizar manipulações sutis em sua sombra. O Feiticeiro não é capaz de segurar uma vítima com sua sombra, ou atacar, ele pode apenas empurrar um objeto pequeno, ou fazer um Arkanita tropeçar enquanto caminha, ou ainda pode pegar um artefato, e trazê-lo até próximo do Personagem, como se este viesse arrastado vagarosamente.

## MAGOS PETROS

TAMBÉM CHAMADOS MAGOS BIZANTINOS  
NA TERRA.

**Fundação:** Terra.

**Base:** desconhecida (provavelmente uma reprodução de Petra, formada em Spiritum).

**Atuação:** Terra, ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Almaqah, Ampharool, Sakia.

**Background:** Os primeiros Magos Petros foram os adoradores da Al-Hajar-el-Aswad (Pedra Negra), a segunda Pedra Negra que caiu dos céus sobre a Terra, antes da chegada do profeta único. Essa pedra era, na verdade, um grande bloco de Hadjar (o metal negro capaz de ferir um anjo - ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA para detalhes). Os adoradores levaram a pedra negra para seu templo na cidade de Petra (daí o nome da Ordem) e dela fizeram algumas dezenas de adagas e espadas, que seus guerreiros carregam como suas próprias vidas (dizem que a alma de um Guerreiro Petro está ligada à sua espada, sendo possível a localização dessa por meio de Rituais secretos conhecidos pelos mais antigos). Os Feiticeiros Petros

de ArK-A-Nun, deixam estas armas na Terra, já que o contato com os seres dos planos superiores é maior. Estão sempre instalados em bases muito bem protegidas e são completamente paranoicos em relação a seus inimigos na Terra. Essa paranoia tem levado, nas últimas décadas, à formação de facções terroristas dentro da ordem, coisa que não é bem vista aos olhos dos mais antigos. Os mais velhos dentro da ordem são grandes sábios e frequentemente participam de forma ativa em reuniões, muitas vezes como conselheiros em cidades próximas a seus domínios.

### CARACTERÍSTICAS

Turbantes da cor do deserto, adagas em forma de meia-lua. Os Magos Petros são Hajlas ou descendentes da etnia de Horr em sua grande maioria. Possuem pouquíssimas mulheres em seus destacamentos.

### GRAUS

Seguem a mesma formação da Ordem Mármore. Muitos objetos Místicos devem ser conquistados em árduos testes e grandes missões, que podem demorar muito tempo. Esses segredos NUNCA são entregues a membros do Primeiro Círculo. Caso um item Místico seja roubado, os membros desta Ordem perseguirão o ladrão até o Inferno (literalmente) se necessário for.



### MAGOS PETROS

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Espada Curta 40/30, Adaga 30/20, Armadilhas 10%, Ciências (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Rituais 30%), Idiomas (Árabe 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%), Montaria 30%, Religião (Islamismo) 30%, Sobrevivência (Deserto 30%).

**Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Criar Terra.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 2+2

### MUJAHIDIN

**Custo:** 3 pontos de aprimoramentos, 400 pontos de perícias.

**Perícias:** (escolha três armas brancas) 40/30, (escolha duas armas de longo alcance) 40%, Manobras de Combate (Refém), Arrombamento 35%, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%), Disfarce 30%, Escalada 30%, Furtar Objetos 20%, Furtividade 40%, Religião 40%, Sobrevivência (Deserto) 30%, Venenos 40%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 3, Pontos de Fé 1, Contatos 1.

**Pontos de Fé:** 1+1 por nível.

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 3+3.



## Aprimoramentos

Ⓜ **Poder Elemental:** Variável

Ⓜ **Pele Rochosa:** Variável.

### APRIMORAMENTOS

**Pele Rochosa:** Devido as experiências nos Caminhos Elementais da Terra, a pele dos Magos Petros torna-se áspera como rocha, ou lisa como o mármore, e extremamente dura. O Personagem pode ter até 3 Pontos aumentados em sua IP, estando imune a qualquer dano de impacto sofrido.

## MAGOS VERMELHOS

**Fundação:** Terra.

**Base:** Deserto de Gobi, Terra.

**Atuação:** Algumas regiões da Terra e ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Histell (Infernita), Bhaal, Tiamat, Xaphan.

**Background:** Uma das escolas primordiais de Magia, os Magos Vermelhos foram fundados por Arkanitas que atravessaram as dimensões e chegaram a Terra; Místicos cuspidores de fogo. Tiveram muitos seguidores entre os povos terrenos da região antes de sua queda, entre eles muitos servos dos deuses Bhaal. Construíram uma fortaleza nos desertos e muitos de seus Magos migraram com os devotos aos Olympianos, que os chamavam de Ignem Magisters. Foram brutalmente caçados pelos habitantes de Paradísia, por suas óbvias ligações com cultos Arkanitas e Infernitas e o uso do fogo em seus

Rituais. Os Magos Vermelhos ajudaram muitos outros Humanos, com seus poderosos mecanismos de cuspir fogo e suas armas devastadoras de muralhas. No continente negro da Terra, tiveram muitos seguidores dentro das tribos, que trouxeram as artes do fogo para os ameríndios, onde se juntaram aos necromânticos e aos Asema. Atualmente essas duas facções quase não possuem mais vínculos, sendo os antigos Magisters responsáveis pelo estereótipo do mago de manto vermelho, enquanto os Asema optaram por uma ligação maior com os deuses do Voodoo, sobretudo Dambalah, O Deus Serpente de Infernun.

### CARACTERÍSTICAS

A principal característica é o robe vermelho sangue com capuz cobrindo o rosto, utilizado em Rituais e cerimônias importantes. São os criadores dos Crânios do Conhecimento, um dos Rituais mais poderosos que se tem notícia em ArK-A-Nun, capaz de drenar a energia arcana de um mago derrotado em benefício do mago Vermelho. Como especialistas no Fogo, o mais mortal dos elementos, os Magos Vermelhos são respeitados e temidos onde quer que se encontrem.

### GRAUS

A ordem possui dois Círculos (três, na versão Africana). Cabalas são formadas quase exclusivamente por membros do Primeiro Círculo, tendo o Mestre do Templo a função de protetor e líder. Os membros do Segundo Círculo funcionam como auditores e coordenadores entre as

cabalas e como diplomatas ou diáconos quando necessário.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Sacerdote do Fogo, Irmão de Histell, Mestre do Templo.

**Segundo Círculo:** Ignem Magister (os juízes), Ignem Praetor (os diplomatas), Ignem Quaesitor (os carrascos).

**Círculo Interno:** supostamente composto de trinta membros.

**Comandante:** Histell (no poder há mais de 1200 anos).

### MAGOS VERMELHOS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 40/40, Armadilhas 20%, Ciências (Herbalismo 10%, Alquimia 10%, Ocultismo 30%, Conhecimento sobre Rituais 30%, Teoria da Magia 20%), Idiomas (escolha um Idioma antigo terreno 30%), Manipulação (Interrogatório 10%), Pesquisa 20%, Religião 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

**Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Criar Fogo.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos

2, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

### Aprimoramentos

26 Capaz de suportar altas temperaturas: 2 Pts

26 Poder Elemental: Variável



## ORDEM DE AEERITON

TAMBÉM CHAMADA A ORDEM DOS VENTOS  
E MAGOS AÉREOS.

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Monte Bar-Al-shars, em  
Mihragian.

**Atuação:** Norte, centro-oeste de ArK-  
A-Nun e uma pequena porção da  
Terra.

**Personalidades:** Aeeriton, Pazuzu.

**Background:** O monte Bar-al-shars localiza-se em uma montanha no extremo norte de Mihragian, no centro de um gigantesco abismo sem fundo. Os ventos que assolam estas encostas atingem velocidades altíssimas e nunca cessam sua cólera. No pico desta titânica rocha se encontra uma majestosa construção, portadora de torres ciclópicas, mas, sem apresentar nenhuma entrada visível; este é o templo da Ordem de Aeeriton. Ao redor do templo postados em cada vértice da construção, estão assustadoras estátuas gigantes, monstros horrendos que podem animar-se para defender o forte de eventuais ameaças. É sabido que a grandiosa ordem Mármore e a Ordem de Aeeriton mantem relações de inimizade há alguns séculos devido à Ordem Mármore abrigar

um lendário inimigo do Feiticeiro dos Ventos; o sábio Magnus Petraak. Aeeriton e Petraak já se enfrentaram diversas vezes na orbe Terrestre, em um desses combates, o Feiticeiro dos Ventos acabou perecendo nas mãos de seu arquiinimigo. Nem mesmo com a morte de seu mestre os Magos dos Ventos deram-se por vencidos e ainda persistem em sua peleja contra seus algozes. Após esse duro golpe, a ordem de Aeeriton dividiu-se e acabou por dedicar a maior parte de seu tempo a seus problemas internos, ao invés de se proteger dos ataques cada vez mais poderosos dos Magos de mármore.

### CARACTERÍSTICAS

Os Magos da Ordem dos Ventos dividiram-se em duas facções; a primeira continuou com os ideais originais, tornando-se a Ordem de Aeeriton levando sua marcha contra a Ordem Mármore até as últimas conseqüências. A segunda tornou-se a Ordem dos Ventos e, embora ainda guarde extremo rancor para com a Ordem Mármore, não mais tem a destruição desta como objetivo principal. Estes feiticeiros estão mais preocupados com a reorganização interna de seus círculos.

## GRAUS

Pelo fato de ainda estarem se reorganizando, os graus de ambas as Ordens ainda estão indefinidos.

Personagem, como que por um pequeno sopro de ar.

### MAGOS AÉREOS

**Custos:** 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Cajado 40/40, Adaga 20/20, Ciências (Herbalismo 10%, Terra 15%, Alquimia 25%, Astrologia 20%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Linguagem Secreta (através de assobios)30%, Manipulação (Intimidação20%), Idioma (Dracônico 20%), Pesquisa/Investigação 30%.

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Criar Ar.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

### Aprimoramentos

☉ **Controle do Ar:** 1 Pt.

☉ **Poder Elemental:** Variável

**Controle de Ar:** O Mago Aéreo este tão acostumado ao Caminho Elemental dos Ventos que este, pode criar pequenas lufadas de ar. O Feiticeiro não é capaz de soprar uma vítima para longe, ou atacar, ele pode apenas empurrar um objeto pequeno, ou ainda pode pegar um artefato, e trazê-lo até próximo do



## ORDEM DOS VENTOS

### MARDUKIANA

TAMBÉM CHAMADOS MARDUKIANOS

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Nas terras de Balkhor, na cidade de Am-ö-itha.

**Atuação:** Todo ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Marduk, Nabu, Berossus.

**Background:** Estando sobre a proteção de um dos mais poderosos Magos do Ar que se tem notícia, à Ordem dos

Ventos

Mardukiana

encontra-se envolvida em

diversos conflitos

contra

outras

cidades; o mais

recente foi

contra a

cidade

litorânea de

Daleth que

tombou

perante o grande

poder dos Magos

de Marduk. Além

destes conflitos, a ordem também

vem dedicando grande atenção à

caça dos Magos Petros que surgem

pelas redondezas de seus domínios e

esquecendo-se de que seu maior

inimigo, que jaz nos reinos infernais,



começa a erguer-se novamente. Devido à própria natureza guerreira de seu comandante, estes Magos são adversários formidáveis mesmo em um combate não mágico. Marduk, estando envolvido em assuntos no plano da Terra, deixou seu filho o príncipe Nabu como soberano de Am-ö-itha e da ordem dos ventos, embora jovem, Nabu demonstrou a seu pai muitas vezes que a confiança nele empregada não foi desperdiçada. Exímio guerreiro e mestre no tocante a magia Nabu obteve grandes vitórias contra seus adversários no pouco tempo que liderou a ordem e os exércitos de Marduk.

#### CARACTERÍSTICAS

Os Magos de Marduk vestem-se com mantos verde claro adornado com vários símbolos, dentre eles um majestoso dragão de cor bronze ornamentando todo este desde a cabeça até os pés. É muito comum ver estes feiticeiros portando espadas ou outro tipo de arma já que além de grandes Magos são também, guerreiros perfeitos.

#### GRAUS

A ordem possui 4 graus apenas: Iniciado-Guerreiro, Mago-Guerreiro, Mestre Mago-Guerreiro. Atingindo o último grau, o mago recebe uma

arma mágica das mãos do próprio Marduk e o título de Avatar do Dragão.

### **MARDUKIANOS**

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia.

**Perícias:** Escolha uma arma branca 20/20, Esquiva 25%, Ciências (Heráldica 20%, Herbalismo 20%, Alquimia 20%, Astrologia 10%, Ocultismo 15%, Conhecimento sobre Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Inferno 20%, Viagem Astral 20%), Etiqueta 25%, Manipulação (Intimidação 20%, Liderança 30%), Montaria 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Religião 20%.

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Criar Ar.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Status 1, Pontos de Fé 1, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+2

**Pontos Heroicos:** 1+1

### **GUARDA DO DRAGÃO**

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 290 pontos de Perícia.

**Perícias:** Armas Brancas (escolha três com 30/30 cada), Esquiva 25%, Ciências (Inferno 20%), Heráldica 20%, Manipulação (Liderança 10%, Impressionar 10%, Intimidação 20%, Tortura 20%), Montaria 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Escolha duas com 20% e 30%).

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 3, Pontos de Fé 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 0

**Pontos Heroicos:** 1+1

#### **Aprimoramentos**

☉ **Controle do Ar:** 1 Pt.

☉ **Poder Elemental:** Variável

### **ORDEM DE COACALCO**

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Nas terras de Aztec, na cidade de Tenochitlán.

**Atuação:** Basicamente toda ArK-A-Nun e Américas.

**Personalidades:** Quetzacoalt, Tlaloc, Huitzilopochtli, Patol, Apu Inti e outros deuses do panteão Maia, Inca e Asteca.

#### **\*Exclusivo para Arkanitas das Nações da Floresta**

**Background:** Algumas das primeiras expedições Arkanitas a orbe Terrestre para as Américas foram executadas por membros desta

magnânima Ordem. Seus integrantes venceram as barreiras espirituais dos planos e levaram conhecimento aos indígenas que lá viviam, mas precisamente aos povos dos reinados Incas, Maias e Astecas. Conhecimento sobre a construção dos imensos templos piramidais, também da confecção de runas místicas que só podem ser vistas de determinados ângulos, foram apenas alguns das informações passadas aos povos da floresta. Os hieróglifos eram usados como demarcadores de locais importantes como, por exemplo, Nodes e Mecas, camuflando-os e dissipando qualquer vestígio de magia contida no local. Esses símbolos não tiveram seus segredos descobertos pelos moradores da Cidade de Prata, quando os Anjos, seguidos pelos espanhóis, entraram em combate com os membros de Coacalco que, devido à situação do império desses deuses de milênios a fio sem combates grandiosos, adquiriram uma índole pacífica e alguns se tornaram presas fáceis para seus



inimigos de Paradisia. Mesmo com terríveis perdas para seus exércitos, muitos dos Magos desta ordem retornaram a ArK-A-Nun e continuam integrando os círculos internos da sociedade.

### CARACTERÍSTICAS

Além de uma Ordem mística, Coacalco também é uma ordem militar, possuindo uma casta de guerreiros que utilizam pele de criaturas encantadas que os fazem incorporar os poderes dos próprios animais. Seus místicos utilizam trajes coloridos e repletos de plumas de diferentes cores e tamanhos.

### GRAUS

Coacalco possui três graus divididos em quatro círculos de mistérios, são eles: Quauhcoalt, Etzalqualitzli e Tocuiltecart, igualmente para os outros dois círculos. O círculo interno é praticamente impossível de ser atingido e são ocupados pelas personalidades da ordem.



### MÍSTICOS UEVECOYOTL

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 290 pontos de Perícia.

**Perícias:** Ciências (Herbalismo 25%, Teologia 35%, Alquimia 35%, Ocultismo 20%, Rituais 40%, Conhecimento sobre Runas 40%, Teoria da Magia 30%, Viagem Astral 20%), Subterfúgio 30%, Idiomas (escolha dois 40% e 20%), Manipulação (Empatia 30%), Primeiros Socorros 25%, Sobrevivência (Florestas) 30%.

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Spiritum, Arkanun, Metamagia.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+2

**Ponto Heróico:** 1+1

### SACERDOTES DE QUERTZACOALT

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 290 pontos de Perícia.

**Perícias:** Maquahuit 30/30, Ciências (Herbalismo 25%, Teologia 35%, Alquimia 35%, Ocultismo 40%, Rituais 40%, Conhecimento sobre Runas 40%, Teoria da Magia 30%, Viagem Astral 20%), Etiqueta 10%, Manipulação (Empatia 30%), Primeiros Socorros 25%, Sobrevivência (Florestas) 30%.

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Entender, Controlar, Ar.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 2, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fé:** 2+2

**Ponto de Magia:** 2+2

**Ponto Heróico:** 1+1

#### **Aprimoramentos**

☉ **Nāwatlahtolli:** Variável.

#### **APRIMORAMENTOS**

**Nāwatlahtolli:** Nāwatlahtolli, além de um sistema religioso, é um método ritualístico de feitiçaria utilizado e ensinado pelos Místicos de Coacalco. Não existe nenhum registro de que um Feiticeiro de Coacalco tenha ensinado de livre e espontânea vontade o sistema Nāwatlahtolli a um forasteiro, mas mesmo que isso tenha acontecido, é extremamente raro. A prática habilidosa de Nāwatlahtolli confere um respeito substancial dentro do Verde.

### GUARDAS DO TEMPLO

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 260 pontos de Perícia.

**Perícias:** Escolha duas armas brancas 30/30, escolha uma arma de projéteis 40%, Esquiva 25%, Ciências (Ocultismo 20%, Teoria da Magia 10%), Montaria 30%, Heráldica 40%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Floresta 30%, Montanha 30%).

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 3, Pontos de Fé 2

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 3+3

*Eztli - O Caminho da Dor e Sofrimento:* é ensinado pelos discípulos de Xipe Totec, o lorde Esfolado, e normalmente não é visto com muitos bons olhos por alguns, já que Xipe Totec é um Cenobita.

**Nível 1** - O Feiticeiro possui uma variedade de habilidades de Percepção relacionadas ao rastreo, ele pode seguir misticamente um rastro provando o gosto do sangue que esvai-se por uma ferida, há quanto tempo este sangue foi deixado para trás, e até mesmo a raça da criatura que o deixou. Para ser capaz de determinar qualquer coisa sobre um determinado sangue, o Feiticeiro precisa prova-lo, e se concentrar por um turno.

**Nível 2** - O Feiticeiro pode diminuir a dor alheia ao absorvê-la parcial ou totalmente para si mesmo.

**Nível 2** - O Feiticeiro poderá, temporariamente, ignorar penalidades derivadas de feridas. De fato, nenhuma ferida é curada; isso apenas anestesia a dor. Esse poder só pode ser usado no próprio Feiticeiro.

**Nível 3** - O Feiticeiro pode reduzir a própria dor ao infringi-la em outro.

**Nível 4** - Agora o Feiticeiro é capaz de causar dano à distância. Feridas aparecem na pele da vítima como se uma lâmina invisível estivesse sendo usada.

**Nível 5** - Um incremento extra ao nível anterior; este pode ser usado para causar dor e ferimentos a múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

#### *Colima - O Caminho das Chamas*

As chamas criadas por este caminho são sobrenaturais, não podendo queimar os objetos até que elas tenham sido liberadas pelo Feiticeiro.

Portanto, uma "palma em chamas" não queimará a mão do Arkanita ou causará um ferimento grave - apenas produzirá luz. Além disso, se o Feiticeiro acender as chamas sobre seu próprio corpo, os indivíduos engalfinhados com ele não sofrerão dano. Este Caminho é ensinado pelos discípulos de Huehuetotl.

**Nível X** - O Feiticeiro é capaz de criar chamas, através de fetiches. Com níveis baixos só é possível criar chamas pequenas, mas os Feiticeiros experientes podem gerar chamas maiores e mais quentes. O Personagem pode criar a chama em qualquer lugar que se encontre em sua linha de visão.

**1 Ponto:** vela

**2 Pontos:** palma em chamas

**3 Pontos:** fogueira de acampamento

**4 Pontos:** fogueira de execução

**5 Pontos:** incêndio

#### *Qwika - O Caminho da Corrupção*

O poder de manipular e distorcer as formas e as personalidades dos outros seres pode ser considerado natural entre os discípulos do Tenebriano Tezcatlipoca. Dizem que um indivíduo que tenha alcançado um pleno domínio destes poderes pode tornar-se um verdadeiro mestre dentro do Clã do Ocelotl (uma facção negra da Ordem de Coacalco, mas que não é mal vista pelo resto da Ordem), mas não se deve acreditar em tudo que se diz sobre esses Feiticeiros. Todos os poderes descritos a seguir requerem que o alvo se encontre ao alcance do Personagem.

**Nível 1** - O corruptor pode fazer um

indivíduo dizer ou fazer exatamente o oposto do que pretendia originalmente - mas apenas no espaço de um momento. Um guerreiro deixará seu inimigo partir, uma proposta de matrimônio se tornará uma acusação amarga e uma virada para a esquerda passará a ser uma virada para a direita.

**Nível 2** - Da mesma forma que o Poder Demoníaco a Forma Humana, permite a uma Personagem mudar a sua própria aparência; o desfiguramento permite que ele altere as feições de outro Arkanita durante o período de 24hrs (dentro da Época Escura). Este poder muda apenas a aparência facial - o indivíduo permanece o mesmo. Normalmente este poder é usado para desfigurar outros, mas pode ser usado para conferir uma aparência melhor a alguém (ou simplesmente deixar esse Arkanita diferente).

**Nível 3** - Com este poder o Arkanita pode causar mudanças drásticas nas ações de outro. Um Arkanita afetado por este poder pode sofrer mudanças comportamentais extremas em meros segundos.

**Nível 4** - Este poder faz com que o corruptor torne o alvo paraplégico, maneta, cego, ou outro tipo de mutilação.

**Nível 5** - Uma versão mais intensa no Nível 3; o Feiticeiro pode transformar a essência de um Arkanita, fazendo-o ser rastreado como se possuísse a **Mácula Corpo Corrompido**. O Feiticeiro deve

mediante rituais e fetiches trabalhar sobre o corpo da vítima durante 24hrs.

### *Tlahtolli - O Caminho dos Espíritos*

Este Caminho de Feitiçaria consiste em fazer os espíritos trabalharem no lugar do Arkanita. Mas se o Feiticeiro falhar ganhará a inimizade do espírito para sempre. Este Caminho também é algo ensinado pelos discípulos de Tezcatlipoca.

**Nível 1** - A má sorte parece perseguir aqueles que foram amaldiçoados pelo Feiticeiro. Na verdade, pequenos espíritos causadores de Polthergeists os perseguem por toda parte, atrapalhando cada situação na qual se envolvam. Todos os testes de **SORTE** da vítima tornam-se difíceis, além de inúmeros fatos sem explicação atrapalharem o dia a dia da mesma. Esta pode resistir, se for bem sucedida em uma disputa mística, se possuir o **Caminho Spiritum**.

**Nível 2** - Este poder é muito semelhante ao Aprimoramento Capaz de enxergar Aura, mas o Personagem percebe espíritos ao invés de auras. Ele os vê na forma que assumem: i.e. Espíritos raposa, Espírito de fadas das plantas etc. Este poder possibilita ao Feiticeiro ver todo tipo de Espírito.

**Nível 3** - O Personagem pode exigir que um Espírito cumpra uma missão. Devendo ser primeiramente conjurado, o Espírito executará a tarefa exigida se esta não se

encontrar além de suas capacidades, e falhar em um teste de WILLXWILL. Este poder pode forçar os recém-falecidos a se tornarem fantasmas e assombrarem determinado local. Mas os espíritos deixarão de ser obrigados a cumprir tarefas depois de um período de tempo determinado pelo Mestre.

**Nível 4** - O Personagem é capaz de forçar Espíritos a habitar objetos, ou fetiches, que ele pode depois carregar consigo. Depois que um Espírito tiver sido aprisionado dessa forma, o Personagem poderá usar seus poderes a qualquer momento que quiser, sem ser obrigado a lançar o feitiço novamente. O lançador pode criar fantasmas usando inicialmente o Nível anterior de poder e em seguida forçando o fantasma a entrar num objeto, que ele enterra ou esconde no local desejado. Esse ato de crueldade pode custar ao Feiticeiro, o ódio e o rancor de outros Espíritos que testemunhem a cena.

**Nível 5** - A projeção espiritual é semelhante à Projeção Psíquica, mas o Espírito permanece no reino físico. O corpo do Personagem permanece num lugar, geralmente protegido por um fetiche, enquanto seu Espírito viaja. Os ataques físicos não surtirão efeito no Personagem. Embora o Personagem não possa usar nenhuma outra habilidade enquanto se encontrar nesta forma, todo o resto funcionará normalmente. A

forma espiritual geralmente é visível, mas não palpável.

### *Quiyahuitl - O Caminho do Clima*

Esta linha dá a um Personagem a capacidade de afetar o clima. O teste para realizar determinada mudança climática no momento é o próprio clima. Pode ser um teste difícil fazer cair um raio num dia ensolarado, mas é fácil criar chuva no Verde (Teste Fácil). Este Caminho de Feitiçaria é ensinado por discípulos de Quetzalcoatl.

### **Nível X**

**1 Ponto:** neblina

**2 Pontos:** chuva

**3 Pontos:** vento

**4 Pontos:** tempestade

**5 Pontos:** raio

## **TEMPLO DE MITRAS**

**Fundação:** ArK-A-Nun.

**Base:** Hamisd, ArK-A-Nun.

**Atuação:** Locais em que haja guerra e contratos precisem ser selados.

**Personalidades:** Mitras.

Em algum tempo em ArK-A-Nun gerou-se um sincretismo entre a religião de Mitras e certos cultos solares, que se cristalizaram na religião do Sol Invencível, graças a extrema influência que este detinha nas regiões Arkanitas. Esta religião foi estabelecida como oficial em muitos impérios Arkanitas. O máximo dirigente deste culto a Mitras levava o título de Pater (pai), dispondo de insígnias - o barrete frígio, o bastão e o anel - O Culto de Mitras sempre seguiu o deus e suas conquistas, contando para os mortais

as vitórias da divindade no mundo Espiritual, atingindo as fronteiras da Terra e angariando inúmeros fiéis naquela região. Além disso, ajudavam a apresentar a verdade e a selar contratos. Cada país que se aliava aos conceitos que Mitras pregava, aceitava o Sol Invencível como religião, e a ele fora atribuído suas vitórias em ArK-A-Nun, e posteriormente na Terra sob as forças de Nahashch-id. Com os ataques de outras deidades, como Shaitan, outros cultos negros e uma retaliação do próprio Conquistador dos Mundos Altos, o culto a Mitras perdeu força e crença, sendo reduzido a uma única Ordem de Mistérios, que existe atualmente. Mitras trouxe o latim para ArK-A-Nun, e ensinou seus devotos a língua que vinha da Morada dos Homens e muito de sua cultura; e através deste local, o deus fez contatos com Zerdusht, e ele trouxe o Humano para sua terra, aliando as duas religiões; mesmo com Zerdusht sendo contrário ao sacrifício de animais, Mitras e os seus foram aceitos sob a influencia de Ahura Mazda; dividindo conhecimentos e treinamentos com os Avesha Spentha de Paradísia, passando Mitras ao cargo de Juiz de Almas do Zoroatrismo.

### CARACTERÍSTICAS

Os seguidores do Templo de Mitras reúnem-se em cavernas, onde mantem suas tropas vigilantes a fim de cumprir ordens; esses locais são chamados de Mithraea. A cor símbolo dos seguidores de Mitras é o vermelho, que representa o fogo, o Sol e o sangue. Mesmo sendo aliados dos seguidores de Ahura Mazda,

Mitras não vê com bons olhos os habitantes da Cidade de Prata.

### GRAUS

Os seguidores do Templo de Mitras possuem sete níveis de iniciação, que estão relacionados com a Lua, Mercúrio, Vênus, Sol, Marte, Júpiter e Saturno. *Corax* (Lua), *Cryphius* (Vênus), *Miles* (Marte); possui como insígnias a coroa e a espada. *Leo* (Mercúrio), que durante os rituais oferecia a Mitra às oferendas. *Perses* (Júpiter), *Heliodromus* (emissário solar) - as suas insígnias eram a tocha, o chicote e a coroa - *Pater* (Saturno). Durante os rituais os iniciados levavam máscaras dos animais terrenos relacionados com o seu nível de iniciação, dividindo-se em dois grupos: os servidores, que eram os que se encontravam abaixo do grau *leo*, e o restantes.

### CULTISTA DE MITRAS

**Custo:** 5 pts. de Aprimoramentos,  
270 pts. de Perícia

**Perícias:** Gládio 40/40, Pistola 40%,

Esquiva 35%, Armadilhas

15%, Camuflagem 15%,

Ciências Proibidas (Seres

Sobrenaturais

30%), Condução 40%,

Direito 40%,

Manipulação

(Intimidação 30%),

Negociação

(Barganha 30%),

Pesquisa/

Investigação 20%,

Rastreio 30%

**Aprimoramentos:**

Poderes Mágicos 3,

Pontos Heroicos 2,

Pontos de Fé 1,

**Caminhos**

**Preferidos:** Luz,

Fogo, Metamagia,

Humanos.

Pontos de Fé: 0 + 1 a

cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 4 + 1

por nível. Pontos Heroicos:

2 por nível.



### LEGIONÁRIOS DO TEMPLO DE

**Mitras** \*Apenas Akrabus e  
Niguratas.

**Custo:** 3 pontos de  
Aprimoramento, 300  
pontos de Perícia

**Perícias:**

Camuflagem 20%,

Espada Larga ou

Lança 30/30,

Furtividade 30%,

Heráldica 20%,

Intimidação 30%,

Oculto 30%,

Pesquisa/Investigação

30%, Rastreio 20%,

Escudo 30%, Teologia

40%, Teoria da Magia

20%, Disfarce 10%, Religião

20%

**Aprimoramentos:** 4 Pontos

heroicos. **Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 4+4

### Aprimoramentos

26 **Benção de Mitras:** A Benção de Mitras permite que seus guerreiros compartilhem dos poderes da luz e do fogo, e também da capacidade de fazerem contratos serem cumpridos. Aqueles que recebem essa dádiva assumem uma aparência ligada à luz e ao fogo. Suas mãos e pés são envolvidos por uma aura de fogo ou

luz como luvas e botas. Seus cabelos são feitos da mesma aura. Os olhos passam a brilhar como dois sóis. Aqueles que recebem esse dom, são chamados de Mitri.

**Nível 1:** Permite à criatura criar um pouco de luz, dando forma a esta como um pequeno feixe ou uma esfera. Essa poderá ser colocada em um objeto inanimado ou ficar em sua mão. Iluminará tudo em um raio de 15 metros.

**Nível 2:** O corpo da criatura se ilumina de alguma forma. Talvez seja feito de luz ou tenha uma aura de luz. Quando este poder está desativado, ele apenas emite um brilho tênue, quase insignificante. A ativação permite iluminar tudo em um raio de 25 metros.

**Nível 3:** A criatura pode enxergar a energia luminosa de qualquer modo ou a ausência dessa, percebendo auras e uso de qualquer poderes que lidem com o fluxo de energia. Auras de Arkanitas invisíveis poderão ser enxergadas, assim como ilusões podem ser definidas.

**Nível 4:** Cria uma arma de energia luminosa. A arma provoca dano igual a  $2d6 + 3$ ,  $+ 5$  contra seres das trevas. O bônus de ataque pode ser somado.

**Nível 5:** A luz criada pode ser usada para afastar e ferir criaturas sensíveis à luz solar. Conte como uma pequena exposição. No caso de do **Nível 2**, se a criatura estiver agarrada ao alvo, será uma exposição total.

## ORDEM MÁRMORE

**Fundação:** ArK-A-Nun.

**Base:** Arábia, Terra.

**Atuação:** Terra e ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Magnus Petraak, Jibrill (Miguel), Al-Dyniha.

**Background:** A Ordem Mármore foi fundada por Magos ainda em Helakell, em ArK-A-Nun, muitos milênios antes de Christos. Seu primeiro mago a vir para a Terra foi Magnus Petraak, mas este preferiu começar uma nova ordem de pensamento, com o objetivo de impedir a Terra de se autodestruir como ArK-A-Nun havia feito. Poucos anos antes da vinda de Christos, outros Magos conseguiram atravessar os portais, principalmente em Atenas e Delfos. Os primeiros comandantes encontraram Magnus, mas decidiram continuar com o trabalho da Ordem Mármore na Terra. Foi decretada uma aliança entre as duas escolas, Mármore e Casa de Chronos, que dura até os dias de hoje e os quatro Magos iniciais viajaram para o Egito, onde encontraram Humanos do Templo de Ísis e Osíris. Junto a Magos dissidentes desta sociedade secreta, formaram as bases do que mais tarde se tornaria a grande Ordem Mármore do Oriente. Com as expansões, acabaram adotando os reinos árabes como base de operações, principalmente a região dominada pelos honrados discípulos do grande profeta Maomé.

### CARACTERÍSTICAS

Com uma hierarquia militarizada, os membros da Ordem Mármore compõem-se de Magos e guerreiros, treinados em todas as artes de combate armado e demolições. Os Magos estudam as escrituras e coordenam as mesquitas, providenciando segurança e contatos para os guerreiros.

### GRAUS

Existem apenas três graus dentro da ordem: Aprendiz (ou Mago Aprendiz), Guerreiro Irmão (ou Mago Irmão) e Mestre Assassino (ou Mago Superior). Primeiro Círculo: Aprendiz e Irmão. Segundo Círculo: formado pelos Mestres Assassinos e pelos Magos Superiores. São os coordenadores dos Templo. Círculo das Sombras: formado pelos três maiores Guerreiros e pelo maior mago de cada região. Círculo Interno: formado pelos doze Magos das Sombras mais influentes de toda a ordem.



### MEMBRO DA ORDEM MÁRMORE

**Custo:** 4 pontos de

Aprimoramento, 280 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 30/30, Manobra de Combate (luta às cegas), Armadilhas 30%, Ciências (Alquimia 20%, Conhecimento sobre Rituais 20%), Idiomas (Árabe 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Tortura 30%), Religião (Ismalismo 30%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

#### Formas e Caminhos

**Preferidos:** Criar,

Entender, Controlar, Terra, Trevas, Infernun.

**Aprimoramentos:** Poderes

Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 2.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+2

**Ponto Heróico:** 2+2

#### Aprimoramentos

⊗ **Poder Elemental:** Variável



## ORDEM DE DAGON

TAMBÉM CHAMADOS MAGOS AQUOS.

**Fundação:** 6.000 A.C. Terra

**Base:** Ilhas da Polinésia, Terra.

**Atuação:** ArK-A-Nun e Terra.

**Personalidades:** Dagon, Negucithrall, Abdul Alhazred (humano autor do Necronomicom), Winfield Lovecraft (pai do mago H. P. Lovecraft), Yoharneth-Lahai, Atargatis.

**Background:** Os primeiros Magos Aquos eram os híbridos de Arkanitas e Humanos, descendentes de Dagon e Kthulhu, principais deuses polinésios, que após o Dilúvio tiveram suas cidades afundadas pelas águas, no Oceano Pacífico. O culto a Dagon renasceu na antiga cidade de Ur, na Terra, e espalhou-se timidamente pela região da Mesopotâmia.

Paralelamente, duas ordens de Magos foram desenvolvidas: uma que permaneceu intocada e a Ordem Árabe de Dagon, que desenvolveu os estudos da Magia e a conjuração das entidades menores de Infernun. Vindo para as *Américas* a ordem conseguiu infiltrar-se em alguns graus dentro das lojas de outras Ordens Místicas.

### CRACERÍSTICAS

Dentro dos templos usam mantos com capuzes marrons para os

membros do Primeiro Círculo e mantos cinza com runas arcaicas bordadas em alfabetos rúnicos para os membros do Segundo Círculo; existem rumores sobre mantos negros para entidades de outros planos; que os bruxos mais poderosos conseguem conjurar seres das profundezas do oceano Arkanita.

### GRAUS

A ordem é composta de dois círculos dos mistérios. O primeiro com 7 graus de iniciação e o segundo com 3 graus superiores.

Todo mago aquo do primeiro círculo é auxiliado por um mentor do segundo, que acompanha de perto seu aprendizado.

Cada cabala compreende de 4 a 7 Magos, coordenados por um Mago de grau superior. Em cidades maiores (acima de 3 cabalas), é designado um Mestre do Templo (no máximo dois por cidade, não importando o tamanho dela). Os três graus maiores do primeiro círculo dizem respeito ao representante da Ordem em alguns estados, ou a um país. Os graus do segundo círculo funcionam como Juizes, viajando de cidade em cidade e vistoriando os templos. Para a obtenção de cada um dos graus, o



iniciado deve passar por uma série de testes de Magia, Rituais e lealdade, realizados a cada solstício de inverno.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Stygia, Mestre Guardião dos Segredos, mago Supremo das Ilhas.  
**Segundo Círculo:** Grande Inspetor do Templo, Mestre da Grande Obra, Guardião do Nome Impronunciável.  
**Círculo Interno:** Mestre do Oceano, Servo dos Mares, Grão-Mestre dos Mares.

#### MAGISTAS DA ORDEM DE DAGON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia.

**Perícias:** Ciências (Herbalismo 10%), Ciências (Alquimia 40%, Conhecimento sobre a Terra 30%, Astrologia 20%, Ocultismo 40%, Rituais 40%, Teoria da Magia 30%), Esportes (Natação 30%), Idiomas (um idioma terreno 30%).

**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Entender, Controlar, Água, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 2.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 1+1

**Ponto Heróico:** 1+1

#### CULTISTAS DA ORDEM DE DAGON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 20/20, Espada Curta 30/30, Arrombamento 20%, Ciências (Alquimia 10%, Conhecimento sobre a Terra 10%, Ocultismo 20%, Rituais 20%), Montaria 20%, Demolições 20%, Disfarce 20%, Escutar 10%, Pesquisa 20%, Tortura 20%.

**Aprimoramentos:** Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 3, Aliados e Contatos 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 1+1

#### Aprimoramentos

⊗ **Poder Elemental:** Variável

⊗ **Poderes Demoníacos:** Variável

#### OFITAS

TAMBÉM CHAMADOS HELFIRE CLUB NA Terra

**Fundação:** Terra.

**Base:** Enanka.

**Atuação:**

**Personalidades:** Asmodeus, Íblis Al Qadim, Astarte, Shaitan.

**Background:** Reuniões de Ofitas acontecem desde o início dos tempos, em ArK-A-Nun e muito antes da vinda de Christos para a Terra. Na Terra, os Ofitas possuem o claro objetivo de mudar a mentalidade dos Humanos e livrá-

los das correntes de Forma-Pensamento que os seres de Paradísia haviam atado em nome do "Conquistador Altíssimo" e de seus templos. Em ArK-A-Nun, Shaitan já possui inúmeros devotos fiéis à religião Ofita que o idolatram e o veneram como o grande salvador. Desde os tempos mais remotos, os "Santos Ofitas" têm entrado em combates religiosos violentos contra os Anjos da Cidade de Prata, para impedir que sua influência chegue aos corações Arkanitas, massacrando (ou queimando na fogueira) todo e qualquer Arkanita que discordasse de suas ideias. Através dos séculos, Shaitan tinha se mantido um perfeito cavalheiro, aguentando todas essas mentiras sem reclamar, enquanto seus seguidores sofriam abusos e perseguições na Terra. A partir do surgimento dos Ofitas, o Tenebriano achou que era hora de contra-atacar os Anjos. O primeiro Clube Ofita foi fundado em Enanka, antes da Grande Onda que devastou Hellakel e contava com cerca de trinta magos e dois demônios do Inferno. A partir desse círculo interno, as ideias dos Ofitas proliferaram dentro das Sociedades Secretas como uma antítese das disciplinas pregadas pelos Anjos da Cidade de Prata. Os Anjos contra-atacaram com sua propaganda e seus Rituais de lavagem cerebral, tentando jogar toda a população contra os "servos do mal", mas, diferente do que aconteceu na Terra, os membros dos

Ofitas já possuíam uma grande base em ArK-A-Nun e seus ideais já haviam se atrelado tão fortemente aos corações Arkanitas que essa tática não surtiu o efeito desejado. Por mais estranho que isso possa parecer NENHUM Vampiro ou outra criatura que não seja um Arkanita é aceita dentro dos Ofitas. Os Ofitas são dedicados à caça e extermínio dos Vampiros, segundo um de seus próprios 9 mandamentos. Somente Demônios do Inferno (e desses, somente os Demônios realmente engajados na libertação da Terra e devotos a Shaitan em ArK-A-Nun) são aceitos dentro do clube e mesmo assim, nunca em posições de comando. Eles também caçam outras criaturas (em especial os Anjos que venham a aventurar-se em terras Arkanitas), com o intuito de erradicar ArK-A-Nun de todas as ameaças sobrenaturais. Para isso, contam com a ajuda de alguns Demônios iluminados, como Astarte e o próprio Shaitan, que apesar de não possuir forma física, auxilia seus padres na luta contra o Demiurge. Alguns Ofitas utilizam-se de Demônios para realizar seus objetivos, mas esses geralmente estão afastados da Ordem.

#### CARACTERÍSTICAS

Ao contrário do que a maioria dos Humanos pensam (justamente por causa da propaganda dos Anjos da Cidade de Prata), os verdadeiros Ofitas fazem parte dos heróis na

Guerra contra as Formas-  
Pensamento que  
aprimoram a  
Humanidade neste  
fim de milênio. Em  
ArK-A-Nun  
equiparam-se a  
crença do  
Conquistador  
Altíssimo, na  
Terra.

### GRAUS

Os Ofitas organizam-se em Grottos, que são pequenas comunidades de 5 a 100 Arkanitas, com cerca de 10 a 20% de magos; coordenadas por um Padre Negro. Cada cidade maior responde a um Bispo Negro (Black Bishop) que geralmente ocupa a posição de diácono também e os Bispos respondem aos Cardeais do Apocalipse. O conjunto dos Cardeais forma o Círculo interno, cujo líder é chamado de Papa Negro (Black Pope). Os membros do Círculo do Inferno são Arkanitas extremamente ricos e poderosos, que auxiliam com o que puderem a religião. Eles patrocina a ordem e providenciam pontos de encontro, sedes e equipamentos de caça a vampiros. Estão divididos em: Adepto, Membro, Senechal, Pater Magister. Círculo Interno dos Ofitas (reúnem-se no reino de Spiritum, através de poderosos Rituais de contato). Composto por Cardeais Negros e Papas Negros.



### OFITAS

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia.

**Perícias:** Ciências (Filosofia 30%, Heráldica 30%, Herbalismo 20%, História 20%, Literatura 10%, Psicologia 20%, Alquimia 25%, Astrologia 20%, Conhecimento sobre Rituais 20%, Teoria da Magia 25%), Etiqueta 40%, Idiomas (escolha dois infernais 30%),

Manipulação

(Impressionar 20%, Lábria 30%, Manha 20%).

### Formas e Caminhos Preferidos:

Criar, Entender, Controlar, Infernun, Spiritum, Trevas.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3.

**Pontos de Fé:** 3+3

**Ponto de Magia:** 1+1

**Ponto Heroico:** 4+4

## CULTISTA

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 130 pontos de Perícia.

**Perícias:** Adaga 20/20, Arco 30/0, Rastreo 30%, Arrombamento 20%, Ciências (Alquimia 10%, Conhecimento sobre o inferno 30%, Ocultismo 20%, Rituais 20%), Montaria 20%, Disfarce 20%, Escutar 10%, Pesquisa/Investigação 20%, Tortura 30%.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3.

**Pontos de Fé:** 3+3

**Ponto de Magia:** 1+1

**Ponto Heroico:** 4+4

### Aprimoramentos

Ⓜ Poderes Demoníacos: Variável

Ⓜ Muwáswis: Variável.

### APRIMORAMENTOS

**Muwáswis:** O Personagem já adquiriu certa notoriedade dentro da Igreja de Satã, sendo submetida a rituais para ingressar dentro dos Círculos Internos, e tornar-se um **Sacerdote das Sombras**. Como Sacerdote, o Personagem tem acesso aos poderes persuasivos do próprio Primeiro dos Três.  
**Nível 1:** Os olhos do Arkanita parecem ser vermelhos com grandes íris roxas, e todos ao redor do Personagem veem-se estranhamente atraídos a ele. Os olhos do Ofita são muitos sedutores, sendo capazes de imobilizar vítimas que os fitarem. Enquanto o Personagem continuar fitando os olhos de suas vítimas, elas permanecerão paradas no mesmo

lugar. É necessário um teste de WILLXWILL da vítima para se usar este poder, e ele só pode ser evitado se a vítima evitar olhar os olhos do Feiticeiro.

**Nível 2:** As serpentes místicas são a prole de Shaitan e, através desse poder, o Ofita pode fazer com que uma vítima presencie alucinações baseadas em serpentes. Apesar das serpentes parecerem reais, elas nunca causarão dano de fato, podendo somente assustar a vítima. Ninguém, além da vítima enxerga as serpentes, e todos ao redor irão deduzir que a vítima enlouqueceu. A vítima tem direito a realizar um teste de WILLXWILL para repelir esse efeito.

**Nível 3:** O Ofita pode, enquanto um alvo esta praticando alguma outra ação normal, fazer com que ele inconscientemente associe o prazer a esta ação, fazendo com que ele deseje realizar a ação outra, outra, e outra vez. a vítima enlouqueceu. A vítima tem direito a realizar um teste de WILLXWILL para repelir esse efeito.

**Nível 3:** o Ofita temporariamente muda o enfoque de uma dependência ou compulsão para uma substância ou comportamento de sua própria escolha, um vício em uma substância pode ser mudado em ansiar pelo ato do sexo enquanto no ímpeto, ou um jogador compulsivo pode se tornar um cleptomaníaco também. a vítima enlouqueceu. A vítima tem direito a realizar um teste de WILLXWILL para repelir esse efeito.

**Nível 4:** o Ofita reforça um vício ou compulsão já existente da vítima, de forma que ela põe de lado todos os seus impulsos morais e convicções éticas para satisfazer seu desejo. A

vítima enlouqueceu. A vítima tem direito a realizar um teste de WILLXWILL para repelir esse efeito. **Nível 5:** o Ofita perverte a dependência de uma vítima, tornando-a uma fome literal. Se o sujeito não satisfaz seu vício, ele sofre fome até a morte. **Nível 6:** o poder final do Muwáswis; Este Nível deixa uma vítima impossibilitada de obter prazer ao satisfazer um vício. O desejo físico ou psicológico ainda existe, mas a substância ou comportamento que uma vez deu tal prazer agora provoca dor e desgosto.

## ORDEM DE LUVITHY

TAMBÉM CHAMADAS BRUXAS DEMONÍACAS  
GÓRGOÑAS OU FÚRIAS.

**Fundação:** aproximadamente 700 A.C.

**Base:** Terra e Arcádia.

**Atuação:** Terra, Arcádia e ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Luvithy, Aiello (líder das Hárpias), as três fúrias (Aleto, Megera e Tisífone), Strix, Baba Yaga.

**Background:** Esta antiquíssima Ordem de feiticeiras originou-se na Terra, das videntes e das bruxas comedoras de carne Humana. Com o tempo, espalharam-se pela Terra, espalhando pragas e destruindo vilas, em busca de aprendizes dispostas a trilhar os Caminhos da verdadeira feitiçaria. Foram muito perseguidas durante a Idade das Trevas, quando se aliaram às Wiccans e às Brujas para enfrentar os seres de Paradisia. Passado o perigo, a aliança teve pouco tempo de vida devido às crenças e métodos radicais que a

Ordem de Luvithy utiliza. Muitos sábios afirmam que a Ordem de Luvithy foi verdadeiramente responsável pela imagem terrível que as Bruxas antigas possuem.

### CARACTERÍSTICAS

As Bruxas da Ordem de Luvithy organizam-se em grupos de três feiticeiras, chamadas Covens. As feiticeiras passam por vários Rituais e pactos (a maioria com a deusa-bruxa Luvithy) e recebem o dom da imortalidade, MAS apenas seu espírito torna-se imortal, porque a bruxa continua a envelhecer e assumir gradativamente a forma de uma velha bruxa, mais e mais parecida com as lendárias fúrias gregas. As feiticeiras conhecem diversos Rituais para manterem-se jovens e lindíssimas por curtos períodos de tempo (o suficiente para atrair alguma vítima para o jantar) mas preferem a sua forma original em reuniões da ordem. As fúrias na sua verdadeira forma são seres grotescos com 2,5 metros de altura, cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados como os de um tubarão e garras que chegam a quinze centímetros de comprimento.

### GRAUS

As Covens são organizadas sempre que uma outra Coven é desfeita ou perde alguma de suas integrantes; Nesse caso, as remanescentes são chamadas tutoras e procuram outras jovens para compor suas novas Covens. Essas jovens são escolhidas através de Rituais Mágicos capazes de localizar Arkanitas com auras e interesses semelhantes aos das velhas feiticeiras. Escolhem-se seis

juvêns candidatas e ao longo de varios meses, muitos testes sao realizados, ate que se escolham as tres integrantes de uma nova Coven. As outras tres candidatas tornam-se o banquete principal da cerimonia de iniciaao da Coven. Nao existem graus dentro da ordem, mas uma hierarquia baseada na idade.

### BRUXA DA ORDEM DE LUVITHY

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 310 pontos de Pericia.

**Pericias:** Barganha 20%, Ciencias (Herbalismo 40%, Alquimia 30%, Conhecimento sobre a Terra 20%, Teoria da magia 30%, Encantamentos 20%, Ocultismo 30%, Conhecimento sobre Rituais 30%), Idiomas (dois idiomas terrenos 30%), Manipulaao (Empatia 20%, Intimidaao 30%, Seduao 40%, Tortura 20%), Subterfugio 20%, Veneficio 30%.

#### Formas e Caminhos Preferidos:

Criar, Entender, Controlar, Humanos, Plantas, Trevas

**Aprimoramentos:** Poderes Magicos 2, Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1, Pontos Heroicos 1.

**Pontos de Fe:** 0

**Ponto de Magia:** 3+1

**Ponto Heroico:** 1+1

### Aprimoramentos

26 **Feitiaria:** Variavel.

26 **Maldiao:** 2 Pts

26 **Poderes Demoniacos:** Variavel

### APRIMORAMENTOS

**Feitiaria:** O Dom ensinado pela "Mae" de todas as Bruxas desta Ordem; Luvithy. A Feitiaria e uma forma tetrica de Poderes Magicos praticada pelas Bruxas de Luvithy. Inclui feitiicos de suplicio. Ruina, agonia, desespero e morte. A feitiaria proporciona efeitos Misticos muito mais poderosos que os Caminhos normais, mas, ao custo da destruiao da propria Bruxa.

**Nivel 1:** O Personagem age como se possuisse TODOS os Caminhos Elementais em Nivel 1, podendo gastar **Pontos de Macula** para aumentar esse numero, na razao de 3/1, como se estes fossem Pontos de Focus/Magia.

**Nivel 2:** O Personagem age como se Possuisse o Caminho Animais, Plantas e Arkanun (Humanos), podendo gastar **Pontos de Macula** para aumentar esse numero, na



razão de 1/2, como se estes fossem Pontos de Fócus/Magia.

**Nível 3:** O Personagem age como se Possuísse o Caminho Spiritum, podendo gastar **Pontos de Mácula** para aumentar esse número, na razão de 1/2, como se estes fossem Pontos de Fócus/Magia.

**Nível 4:** O Personagem age como se Possuísse o Caminho Proibido, podendo gastar **Pontos de Mácula** para aumentar esse número, na razão de 2/2, como se estes fossem Pontos de Fócus/Magia.

**Nível 5:** O Personagem age como se Possuísse o Caminho Metamagia, podendo gastar **Pontos de Mácula** para aumentar esse número, na razão de 2/1, como se estes fossem Pontos de Fócus/Magia.

## ORDEM DAS CHAMAS

### PRIMORDIAIS

TAMBÉM CHAMADOS PRIMORDIAL ESCOLA DO FOGO

**Fundação:** Infernun.

**Base:** Hu'gor Kot'th, um bolsão espiritual flamejante, localizado próximo ao Inferno.

**Atuação:** ArK-A-Nun, Terra, Spiritum.

**Personalidades:** Ethalrn, Senhor Absoluto do Fogo de Infernun, Feronia, Sethlans, Histell, Melkarth, Tiamat.

**Background:** A principal Ordem Mística no tocante ao Caminho Elemental do Fogo, que se tem notícia em ArK-A-Nun. A Ordem das Chamas Primordiais fora fundada há milênios atrás, em

Infernun. De seus fundadores, Magos poderosíssimos que dominavam todos os segredos das chamas, apenas um ainda vive; Ethalrn, O Senhor Absoluto do Fogo de Infernun. Contam às lendas que Ethalrn fora o ultimo iniciado nos segredos do fogo, mas este fora o primeiro dos Grandes Mestres Veneráveis a despertar o fenômeno conhecido como Kag'rinay Yakdo, a "Queima Infinita". Tal capacidade dava a aquele que a acendesse um nível altíssimo de habilidade no lido com o fogo e o calor. Enquanto os demais Mestres podiam criar tsunamis de chamas intensas, Ethalrn podia criar um verdadeiro dilúvio de lava e labaredas. Com o passar das eras, os demais místicos da Ordem viram em Ethalrn, uma ameaça e tentaram matá-lo, em vão: O Senhor Absoluto do Fogo de Infernun descobriu o plano dos demais membros e calcinou todos em um ato de puro ódio, onde suas chamas foram libertas totalmente. Ethalrn não satisfeito perseguiu as famílias de todos os grandes Mestres da Ordem, aniquilando todos, mas, incrivelmente, uma pequena criança Infernita conseguiu sobreviver ao grandioso poder de Ethalrn que, intrigado, tomou o pequeno de nome Pyros como seu discípulo, assim como o controle da Ordem para si.

### CARACTERÍSTICAS:

A principal característica é o manto escarlate, envolto em uma perene aura flamejante, sempre com seus



capuzes cobrindo o rosto. São guerreiros muito bem treinados, além de místicos, eles trouxeram para Ark-A-Nun, muitas das técnicas de combate Infernita, utilizando os efeitos terríveis do fogo, juntamente com suas armas. São especialistas no Fogo, o mais mortal dos elementos, isso se reflete em sua personalidade, já que todos, sem exceção, são dotados de um temperamento explosivo.

#### GRAUS:

A Ordem possui dois Círculos. Muitas lojas são formadas com os membros do Primeiro Círculo, atuando em campo constantemente. Os membros do Segundo Círculo são Místicos mais velhos, que aplacaram a fúria das chamas que arde dentro de si, e agem mais como auditores e coordenadores entre as cabalas.

#### Primeiro

**Círculo:** Iniciado das Chamas, Sacerdote das Chamas, Irmão das Chamas, Mestre das Chamas.

**Segundo Círculo:** Juiz das Chamas, Diplomatas das Chamas.  
**Comandante Chefe:** Ethalrn (no comando a mais de 9000 anos).

#### MAGO DAS CHAMAS PRIMORDIAIS

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia.

**Perícias:** Espada Curta 30/30, Armadilhas 20%, Ciências (Infernun 20%, Alquimia 10%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 20%), Idiomas (um idioma Infernita 30%), Manipulação (Interrogatório 10%, Intimidação 10%, Tortura 10%), Pesquisa 20%, Religião 20%, Sobrevivência (ambientes vulcânicos) 30%.

**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Controlar, Criar, Fogo.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 1.

**Pontos de Fé:** 1+1

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heróicos:** 1+1



#### Aprimoramentos

②⑤ Capaz de suportar altas temperaturas: 2 Pts

②⑥ Poder Elemental: Variável

②⑤ Kag'rinay Yakdo: 20 Pts. Somente para Personagens acima do Nível 20.

## APRIMORAMENTOS

**Kag'rinay Yakdo:** A tão buscada Queima Infinita, estágio de domínio total dos Caminhos Elementais do Fogo, não esta ao alcance de todos os Místicos do Fogo; é um segredo extremamente guardado pela Ordem das Chamas Primordiais. O Personagem é capaz de adquirir Pontos de Fócus sem limites numéricos. Todos os "1" e "2" relacionados a jogadas benignas, no Caminho do Fogo, são considerados "3" enquanto as que causem danos o Personagem, são considerados "1" O Personagem recebe dois Inimigos poderosos extras (Mestre, PEGUE PESADO), e, dependendo de suas ações, o Mestre pode permitir que ela adquira o Aprimoramento **Pontos de Devoção**, tornando-se praticamente uma divindade.

## SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

**RECOMANDA-SE APENAS COMO NPC**  
TAMBÉM CONHECIDA COMO MAGOS DO VÁCUO (EMBORA O TERMO SEJA USADO AGORA COMO FORMA DEPRECIATIVA).

**Fundação:** Terra.

**Base:** Terra.

**Atuação:** Terra, ArK-A-Nun e Arcádia.

**Personalidades:** Mathias Szachmary, Malphas.

**\*Exclusivo para Personagens Humanos.**

**Background:** Durante algum tempo na Morada dos Homens, os primeiros Híbridos de Paradisia tentaram tomar o poder da Escola de Luft, com o objetivo de atacar as outras Ordens e dominar completamente o Mundo. Com a guerra mística, Szachmary e Canterri (e suas respectivas cabalas) foram expulsas da Ordem. Canterri aliou-se aos Paradísianos e formou a Ordem da Tempestade e Mathias aliou-se a alguns Magos demonologistas e tentou atacar mais uma vez como retaliação. Um poderoso Mago chamado Merlin, enfrentou Mathias e o banuiu para as regiões mais sombrias de Arcádia, onde Szachmary permanece preso pelas Fadas e pelos Elfos até o final dos tempos. Desde então, pensava-se que a ordem tivesse sido extinta, até meados do século XVIII. Mas o grande pilar que sustentava a Ordem era o Tenebriano Vorur'Teilblut, mais conhecido como Precocenito. Já na Segunda Guerra Mundial na Terra, quando o deus negro surgiu em carne e osso, o preconceito já dominara totalmente a Ordem, e mesmo com a destruição de seu corpo físico pelos Paradísianos de Asgard, Vorur' continuou seu controle, sem se importar com o fato. Durante muitos séculos, as Sociedades Secretas Terrenas (principalmente os Iluminados) foram infiltradas lentamente pelos Thules (como são chamados pelos outros Magos), inclusive alguns postos mais altos nos Iluminados da Baviera. A organização permaneceu escondida durante muitas décadas, aguardando uma oportunidade de ouro. A guerra entre as escolas de Magia durou muito tempo,

culminando com o extermínio de sessenta por cento de Magos pertencentes ao Mundo dos Homens. Após a guerra, com a derrota da Thulegesellschaft, muitos dos Magos (e também comandantes não magos) que sobreviveram ao conflito refugiaram-se em outras partes da Terra. A Thule não possui atividades diretas em ArK-A-Nun, mas inúmeros de seus Magos, estão infiltrados nas Sociedades Secretas do Plano.

### CARACTERÍSTICAS

A Suástica (a Roda dos Mundos disposta no sentido anti-horário), as cores vermelho e preto e uniformes militares. Os membros mais jovens (e não Magos) usam também sobretudo, cabelos raspados, camisa branca, coturnos militares com cordões brancos e suspensórios.

### GRAUS

Muitos dos membros da Thule permanecem infiltrados em outras escolas de Magia atuando como agentes duplos, adotando os graus respectivos da escola onde estiverem infiltrados. Entre as cabalas da Thule, os magos adotam a mesma hierarquia da Ordem Luft. Somente membros da raça ariana passam do Segundo Círculo.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre  
**Segundo Círculo:** Cavaleiro do Sul, Cavaleiro do Oeste, Cavaleiro do Norte, Cavaleiro do Leste, Mestre Cavaleiro.  
**Terceiro Círculo:** Grão Mestre da Rosa dos Ventos.  
**Círculo Interno:** atualmente formado pelos oito sobreviventes da Segunda Guerra Mundial. O Círculo Interno está localizado nas Américas.

### MEMBRO DA THULE

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia.

**Perícias:** Pistola 40%, Camuflagem 25%, Ciências (História 20%, Teologia 15%, Alquimia 25%, Astrologia 10%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Esportes (Natação 30%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Pesquisa /Investigação 40%.

### Formas e Caminhos

**Preferidos:** Entender, Controlar, Criar, Trevas, Ar, Arkanun.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heróicos:** 1+1

**Aprimoramentos**



26 **Nazismus:** Variável (Ver e-book REICH, DEMÔNIOS NAZISTAS).

## SOCIEDADE NEGRA DE SHAZU

TAMBÉ CONHECIDA COMO CÍRCULO  
INICIÁTICO DOS SETE CAOS

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Desconhecida

**Atuação:** Todo ArK-A-Nun

**Personalidades:** Har-haru, Grigori Yefimovich Rasputin, Shazu O Ígneo, Peşgal-daramaş, Sadu-Hem, Urgo-Hem, Katha-Hem.

**Background:** Ao menos um Arkanita em dez, quando pequeno, já ouviu os vários nomes que esta Ordem recebe, balbuciados ao vento. Estes místicos assombram contos infantis e histórias de horror, são constantes vilões em diversas lendas, algumas verdadeiras e outras infundáveis, que se espalham pelas terras Arkanitas. Enquanto os Magos de Bel-Kalaa se conscientizaram do futuro terrível que aguarda ArK-A-Nun e procuram preservar a memória de seu plano, os feiticeiros negros da Sociedade de Shazu desejam com todas as suas forças



que seu plano torne-se cinzas o quanto antes. Esta Ordem acredita que com a destruição de ArK-A-Nun, seus espíritos se elevaram ao estado máximo, livrando-se do fardo da carne tornando-se apenas consciência, dotada de poderes insólitos. A Sociedade foi fundada quando Shazu o Ígneo, transpassou os portais interdimensionais existentes entre ArK-A-Nun e Infernun e corrompeu um pequeno culto adorador de uma entidade Arkanita, que foi eliminada pelo Efreet. O Ígneo mostrou a seus asseclas as várias dádivas que poderia conceder em nome de um ser maior o qual Shazu pregava a palavra e os ensinamentos; Ogdrú Jahad. Esta criatura estaria aprisionada em uma cela de cristal desgarrada, vagando sem rumo pelo Limbo, esperando o fatídico dia em que o plano Arkanita mergulhar-se-ia na destruição final, para se libertar e entregar sua benção aos que forem fiéis a sua causa. Contam lendas, que A Sociedade Negra de Shazu fora antigamente um braço desgarrado da Irmandade de Tenebras, que se distanciou tanto que acabou por compor uma Ordem totalmente independente. A Ordem

tem como base o Palácio dos Olhos, uma construção bizarra, de paredes negras, donde brotam estranhos desenhos de olhos, em que o sangue dos construtores foi amalgamado as paredes que dão sustentação à obra e vozes lamuriosas são constantemente ouvidas pelos corredores. Dizem às lendas que um não pertencente à sociedade que esteja dentro desses muros jamais conseguira encontrar a saída.

#### **CARACTERÍSTICAS**

Os Magos da Sociedade vestem-se de vermelho-sangue, nessas vestimentas pintam um imenso olho dourado que recobre toda à parte de trás. Esta Sociedade visa converter toda ArK-A-Nun a sua crença nem que para isso, utilize a força. Insultar o nome do altíssimo Ígneo ou mesmo do grandioso Ogdro Jahad perante um desses fanáticos é assinar uma sentença de morte.

#### **GRAUS**

A ordem possui 1 círculo apenas composto por 4 graus sendo os seguintes atingidos apenas por merecimento: Iniciado, Oráculo, Vislumbrador e Grão-Mestre. A sociedade também dispõe de uma casa de assassinos fiéis e treinados na fina arte de matar.

#### **FEITICEIROS DE SHAZU**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

**Perícias:** Cajado 30/30, Ciências (Infernun 20%, Limbo 30%, Alquimia 35%, Spiritum 20%, Conhecimento de Rituais 30%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Siijin'utha 20%, um idioma Arkanita com 20%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

#### **Formas e Caminhos Preferidos:**

Criar, Controlar, Entender, Arkanun, Infernun, Spiritum.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, -1 Fanatismo.

**Pontos de Fé:** 0

**Ponto de Magia:** 2+1

**Pontos Heróicos:** 1+1

#### **ASSASSINOS DE SHAZU**

**Custo:** 4 pontos de aprimoramentos, 275 pontos de perícias.

**Perícias:** Punhal ou Adaga 30/10, Zarabatana 20/0, Armadilhas 20%, Arrombamento 30%, Camuflagem 30%, Escapismo 20%, Furtividade 30%, Venefício 40%, Escalada 30%, Saltos 20%, Corrida ou Natação 20%, Técnicas de combate desarmado 30/30, Acrobacia 30%, Escutar 20%.

**Aprimoramentos:** Pontos heróicos 2, Aliados e contatos 2, Sociedade Secreta 1, -1 Fanatismo.

**Pontos de Fé:** 2+1 por nível.

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 2+2 por nível.

## Aprimoramentos

- ②⑤ **Mente Obscurecida:** 1 Pt.
- ②⑤ **Poderes Demoníacos:** Variável
- ②⑤ **Poderes Abismais:** Variável, com a permissão do Mestre (Descritos no livro ABISMO).

## TEMPLO DE TIAMAT

TAMBÉM CHAMADOS FILHOS DA GRANDE DRACENA.

**Fundação:** ArK-A-Nun

**Base:** Cavernas de Esharra, Balkhor.

**Atuação:** Todo ArK-A-Nun.

**Personalidades:** A dracena

Tiamat, Semmiramis, Nehebka, Ratu-Mai-Mbula, Zu, Ningizzida.

**Background:** Após sua derrota e morte pelas mãos do príncipe Marduk, soberano de Am-ö-itha, a deusa-dragão Tiamat teve seu espírito confinado aos reinos infernais e lá permanece até o tempo atual, totalmente repleta de ódio. Após chegar aos planos infernais Tiamat estabeleceu-se rapidamente no primeiro círculo e de lá passou a articular sua vingança; contatando seus consortes em ArK-A-Nun e na Terra (Magos Vermelhos) dando início à reconstrução de seu majestoso templo, destruído pelo inimigo. Os sacerdotes do templo de Tiamat

são especialistas no caminho arcano das águas e são muito temidos por isso. Estes místicos desenvolveram rituais de conjuração de Espíritos Elementais dos mares Arkanitas, tais criaturas corrosivas são constantemente utilizados como guarda-costas e sentinelas dentro do templo. Algumas lendas ainda dizem que horrores muito piores estão integrando as fileiras dos exércitos de Tiamat, criaturas vindas dos mais longínquos cantos do Inferno, dragões feitos apenas de ossos, e com seis pares de asas, cujo sopro gélido acabaria com a coragem do mais bravo dos generais e, muitos de seus filhos são apenas alguns dos seres vistos empunhando o estandarte da ordem.

### CARACTERÍSTICAS

Os Sacerdotes de Tiamat trajam longas capas azul-escuras que recobrem um colete enfeitado com o símbolo de sua deusa: o dragão de sete cabeças.

### GRAUS

O Templo de Tiamat possui 9 graus,



que estão distribuídos em três círculos, são eles: Ji-hally (primeiro Ji-hally, segundo Ji-hally e terceiro Ji-hally), Dah-hally (primeiro Dah-hally, segundo Dah-hally, terceiro Dah-hally) e Kar-hally (primeiro Kar-hally, segundo Kar-hally e terceiro Kar-hally). O templo também possui algumas criaturas Infernais em seus círculos internos, como Daemons que assumiram a forma de criaturas dracônicas, chamados Draconianos.

#### SACERDOTES DE TIAMAT

**Custo:** 4 pontos de aprimoramentos, 300 pontos de perícias.

**Perícias:** Lança 20/20, Espada 15/15, Esquiva 25%, Idiomas (escolha dois infernitas 20% cada), Ciências (Heráldica 20%, História 10%, Teologia 10%, Alquimia 10%, Astrologia 10%, Conhecimento sobre Rituais 20%, Teoria da Magia 20%, Conhecimento sobre Demônios 20%), Montaria (aérea ou terrestre 20%), Etiqueta 30%, Manipulação (Intimidação 10%, Liderança 20%, Lábia 10%, Tortura 20%), Escutar 30%, Pesquisa/Investigação 20%, Rastreamento 20%, Sobrevivência (Deserto 20%, Montanha 30%).

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 1, Inimigo (Ordem dos Ventos Mardukiana) -2.

**Pontos de Fé:** 1+1 por nível.

**Ponto de Magia:** 2+2

**Ponto Heróico:** 3+3.

#### Aprimoramentos

- 26) **Poderes Demoníacos:** Variável.
- 26) **Múltiplas Cabeças de Tiamat:** 2 Pt por cabeça.

#### APRIMORAMENTOS

**Múltiplas Cabeças de Tiamat:** Ritual descoberto pela Grande Dracena Tiamat, através da tradução de pergaminhos Infernitas, encontrados nos subterrâneos de Balkhor. Cada cabeça ganha, tem sua própria pontuação em Atributos Mentais, que devem ser refeitos remanejando os pontos que esses Atributos; já possuem suas próprias perícias e seus próprios Poderes Demoníacos, que possam ser utilizados pela cabeça. É possível um teste de INT, WILL ou PER a mais por rodada para cada cabeça extra.

#### OBSEQUIADORES DE IAVÉ

**Fundação:** 3.000 anos atrás, data do antigo calendário Arkanita.

**Base:** Desconhecida.

**Atuação:** Terra, ArK-A-Nun.

**Personalidades:** Al-Uzza, Achauub, o Imperdoável, Manat.

**Background:** A Seita dos Obsequiadores de Iavé dos dias de hoje não é menos perigosa que o Culto criado por Al-Lat, a "Esposa de Nahashch-id" e Íblis AL-Qadin há milênios atrás. Al-Uzza a "Poderosa" era a deusa da fertilidade e uma das três deusas mais importantes do Culto; ela, e a Arcanjo Caído Manat

eram conhecidas como as "Filhas de Nahashch-id" e foram as bases para a criação da religião do Conquistador Altíssimo em ArK-A-Nun, e as únicas que se mantiveram fiéis a ele mesmo após seu declínio e a traição de AL-Qadin e Al-Lat. Achauub é um Apocriphae que teve seu corpo parcialmente queimado quando combateu Éblis; fora enviado para garantir que os servos de Deus estariam seguros contra os Demônios de Shaitan, mais falhou com sua missão e considerase indigno, tentando de qualquer maneira reinstaurar o poder de seu senhor. É bem verdade que essa não é uma organização unificada, mas suas células estão dispersas através de ArK-A-Nun mantendo boas linhas de comunicação entre os Anjos que servem. Após Nahashch-id virar as costas para seus servos Arkanitas, o culto sofreu um declive sem precedentes em sua influência e suas atividades ficaram restringidas a



clandestinidade, já que os ataques cada vez mais vorazes dos inquisidores de Shaitan assassinavam mais e mais Arkanitas fiéis ao Senhor da Cidade de Prata. Devido aos inúmeros inimigos, criaram-se várias divisões dentro do Culto dos Obsequiadores; Existem os Abiel (ΑΒΙΕΛ), Barzilai (ΒΑΡΖΙΛΑΙ), Chanan (ΧΑΝΑΝ) e Elijah (ΕΙΛΙΑΗ). Mesmo possuindo autonomia para agirem, todas essas divisões respondem ao Pape Magistrati. (ΜΑΓΙΣΤΡΑΤΙ), são sacerdotes dos Obsequiadores, equiparados ao grau de Magistrati.

### CARACTERÍSTICAS

As principais atividades do Culto hoje incluem servir como um apanhado de INT e uma rede de comunicação para os Anjos de Paradísia sobre os Tenebrianos e seus servos. Os membros do Culto regularmente visitam locais onde ArK-A-Nun tangencia Arcádia, comunicam-se com os Paradísianos secretamente, os adoram e recebem instruções e bênçãos. Trajam-se com mantos de cor clara e medalhões em forma de cruces de madeira em seus rituais de orações. Esses Arkanitas desenvolvem alguns raros poderes



Angelicais, e podem realizar milagres com Pontos de Fé, mas devido ao contato com as energias superiores, seus corpos são marcados por queimaduras e cicatrizes que nunca se curam.

### GRAUS

1- Pater, 2-Bispae, 3-Magistrati, 4-Superior Magistrati, 5-Pape Magistrati.

#### OBSEQUIADORES DE IAVÉ

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia.

**Perícias:** Ciências Proibidas

(Demônios 30%, Ocultismo 30%, Anjos 20%, Inferno 20%, Religião 10%, Terra 20%, Alquimia 25%, Astrologia 20%, Conhecimento sobre Rituais 20%, Paradisia 25%), Etiqueta 30%, Idiomas (Enochiano 30%, Latim 10%), Manipulação (Intimidação 20%, Lábria 30%, Manha 20%).

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3.

**Pontos de Fé:** 3+3

**Ponto de Magia:** 0

**Ponto Heróico:** 4+4

#### Aprimoramentos

⊗ **Poderes Angelicais:** Variável. Somente os relacionados a controle mental e Benção.

Maldito

Maldito Jibril! Maldito filho de Allah. Diziam outrora, que o meu modo de constituir as coisas era errado e violento, que as leis de talião não eram o correto; diziam que sobre a três vezes venerável Caaba, estavam inscritos símbolos que representam os demônios inumeráveis, Djinn, semideuses e outras criaturas sordidas que representavam o mal. Muito antes dos invasores de Paradísia se aproximarem de minhas areias, meu poder era supremo; muito antes do ególatra que é Allah, condenar meus domínios, dizendo que todos aqueles a quem protegi durante gerações, deviam se submeter a ele para encontrar a salvação, eu estava de pé, guiando impérios e os destruindo. Meu poder de presciência deu-me condições de caçar seus odiosos servos por um tempo, e deixa-los a céu aberto, sem água ou comida, para que o calor que eu enviava pudesse ser seu martírio e, o veneno e a fome das criaturas de minha alçada vanescem com sua carne pútrida. Eu, que aceitei tantos outros que se diziam "deuses" dentro de minha casa, tantos fugitivos e proscritos dessa hodierna doutrina que pregavam as escondidas, agora era obrigado a me prostrar perante um nada, enviado desse opulento e arrogante Allah. Meus súditos caçaram e mataram esses insignificantes, fazendo-os recuar até Yathrib na Terra, assim como eu

havia previsto, mas, o apoio dado ao tal profeta era grandioso, e meu poder de vislumbrar o futuro fora interrompido. Em seu claustro, enviei os coraixitas, para por um fim em sua pregação enfadonha, em Badr os perversos enviados de Allah - Malaks eram seus nomes - se atreveram a agir diretamente, vitimando meus súditos terrenos, mas, foi Allah quem padeceu quando eu pessoalmente e meus exércitos de Marids adentramos o campo de batalha; o mesmo Jibril que plantou a idéia de salvação na mente do profeta veio até a minha presença como mensageiro e diplomata, disse palavras belas, e que a vitória era minha. Suas hostes estavam prontas a serem amalgamadas a meus domínios; naquele tempo, deveria ter-lhe arrancado à cabeça, mas reis não matam reis, e assim foi feito. Por dez anos, prestaram honrarias a mim e a meu culto, Anjos foram permitidos adentrar em minhas areias, e, até mesmo o odioso profeta, fora permitido falar sobre sua crença. Tudo não passava de um plano ardiloso; sem capacidades para vencer-me em campo, Jibril corrompeu os corações de meus súditos, até aqueles em que eu confiava mais intimamente: Al-Uzza, Manat, e Iblis, até minha mãe Al-Lat fora seduzida e apunhalou-me pelas costas. Os exércitos de Anjos citiaram minha Meca; meu povo morreu de fome, meus guerreiros se dispersavam ou fugiam

de volta a ArK-A-Nun, e quando aquele profeta odioso adentrou as portas de minha Meca, sem honrarias, quando aquele maldito profeta destruiu as estátuas dos ídolos que me prestavam veneração e seu protetor, Jibril, ordenou que sua marionete Izra'Il decepasse meus servos com sua espada; ataquei-o, mas sua lâmina flamejante levou-me um braço. Tudo destruído; mas em meio a meu sofrimento, notei o incomodo das criaturas aladas perante a Pedra Negra, e talvez por isso a víbora Jibril tenha conservado ela consigo, e não a feita em pedaços como todo o resto da cidade. Fui largado ao léu para que padecesse; meus ferimentos eram incrivelmente dolorosos. Utilizando minhas utlimas forças, fiz um trato com as Feras de Infernun, um trato de marchar no fim dos tempos contra os malditos que a eles também fizeram mal; as criaturas que escondiam suas reais intenções em meio a sua luz, os Anjos da Cidade de Prata; meu braço fora refeito em ouro místico, e a mim foi dado o prazer de estirpar as vidas dos exércitos do traidor Iblis Al-Qadim quando este tentou marchar contra os Efreets, e vê-lo rastejar como um verme aos pés de seu pai, e ao lado deste pude encarar suas órbitas desesperadas. Com chamas puni um alto representante do maldito Allah, e arranquei-lhe uma das asas, como comigo fizeram. Plantei em seu culto a semente do Surat al-Falaq, e vi os que ele amava tanto padecerem e se perderem; pude ver o sofrimento de

minha mãe Al-Lat quando seu adorado deus a deixou, e a loucura que se abateu sobre todos os de seu culto. Mesmo que tenham negado os meus antigos ensinamento as futuras gerações daqueles a quem protegi por tanto, eu, Hubal, os fiz provar das Leis de Talião, e que através destas, mais uma vez, um dia subirei aos céus e as demonstrarei para a víbora Jibril; e o farei sentir o quão dolorosa significa a frase olho por olho, dente por dente.



Handwritten text in the bottom left corner, possibly a signature or name.

Handwritten text in the bottom center, possibly a signature or name.

Handwritten text in the bottom right corner, possibly a signature or name.



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Capitulo 5



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Poderes Negros



e



# Magia Proibida



# APRIMORAMENTOS

Fazendo uma pequena apresentação, os Aprimoramentos são as “Vantagens” que o Personagem deve adquirir para ajuda-la a sobreviver em ArK-A-Nun. Cada Personagem dispõe de **5 pontos de Aprimoramento**, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta). Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”; o Mestre e o Jogador deve especificar em seu Background como e quando seu Personagem conseguiu tais características. Aqui estão listados apenas alguns Aprimoramentos, de todo um vasto universo existente; que melhor condizem com este cenário, o Mestre pode adicionar quaisquer outros Aprimoramentos descritos no Universo Daemon, que julgar necessários para o desenrolar de suas crônicas. Lembre-se que para conseguir um Aprimoramento em Nível 2, é necessário tê-lo em Nível 1 primeiramente.

## APRIMORAMENTOS

### POSITIVOS

#### AFINIDADE COM FADAS

**3 pontos:** a presença do Personagem não assusta as Fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguçá sua curiosidade.

Ao contrário dos outros Arkanitas, as criaturas de Halzazee consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

**4 pontos:** não só a presença do Personagem não assusta os seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Halzazee. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras. Lembre-s que a maioria das criaturas de Halzazee são assustadoras e selvagens, e deve haver um motivo muito bom para que elas não queiram o Personagem como jantar.

**5 pontos:** o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a ArK-A-Nun e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

## ALCANCE MÁGICO EXTENDIDO

**1 ponto:** O alcance da Magia é dobrado, com exceção das Magias que exigem toque que não são afetadas. Para conjurar essa Magia você precisa ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal, e o custo será de 1 ponto extra. Por exemplo, se uma Magia normalmente exige

Focus 2 e consome 1 PM, essa mesma Magia com Alcance Mágico Estendido exigirá Focus 3 e consumirá 2 PM.

## ALMA DUPLA

**3 pontos:** por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo - ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O Personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

**4 pontos:** idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

## ALMA GÊMEA

**3 pontos:** o Personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra Arkanita desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o Personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, o Arkanita lhe auxilia em alguma tarefa que o seu Personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O Personagem não sabe que o Arkanita tem esse tipo de ligação com ele.

## ANJO DA GUARDA

**2 pontos:** Não há Anjos em ArK-A-Nun, mas, alguém gosta de você, tanto que o ajuda. Seu "Anjo da Guarda" age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

**3 pontos:** seu "Anjo" lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo. A criatura que o protege deve ter um motivo extremamente bom para fazê-lo.

## AMBIENTE MÍSTICO

*Apenas para Personagens Magos.*

O Mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

**1 ponto:** raro, durante um eclipse ou o equinócio.

**2 pontos:** incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

**3 pontos:** comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

**4 pontos:** freqüente, durante uma Época, ou um mês.

## APARÊNCIA INOFENSIVA

**1 ponto:** você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é

verdade ou não). Considere que o Personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

## ARMA OU AMULETO MÁGICOS

Através deste Aprimoramento, seu Personagem possuirá um ou mais objetos mágicos e a razão disso deve ser muito bem explicada em seu Background. Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja. Este Aprimoramento concede ao Jogador pontos que ele usará, conforme achar melhor, para gerar seu Item Mágico, totalmente único e personalizado.

**1 ponto:** 1 Ponto de Itens Mágico.

**2 ponto:** 3 Pontos de Itens Mágico.

**3 ponto:** 5 Pontos de Itens Mágico.

**4 ponto:** 7 Pontos de Itens Mágico.

**5 Pontos:** 9 Pontos de Itens Mágico.

**6 Pontos:** 15 Pontos de Itens Mágico.

**7 Pontos:** 20 Pontos de Itens Mágico.

## BIBLIOTECA MÍSTICA

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do Personagem.

**1 ponto:** a biblioteca possui 5 Rituais.

**2 pontos:** a biblioteca possui 15 Rituais.

**3 pontos:** a biblioteca possui 25 Rituais.

**4 pontos:** a biblioteca possui 35 Rituais.

**5 pontos:** a biblioteca possui 45 Rituais.

**6 Pontos:** a biblioteca possui 55 Rituais.

## CANALIZADOR

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

**2 pontos:** converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

**4 pontos:** converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

## CORPO FECHADO

**3 Pontos:** O destino lhe sorri benignamente, preservando sua vida, quando necessário ou quando a própria insensatez o coloca em perigo. Uma vez por sessão de jogo, quando seu Personagem sofrer dano suficiente para tomar-lhe metade dos PVs, você poderá fazer um teste de CON, se for bem sucedido, o Personagem não perde nenhum PV.

## CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o



Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

**1 ponto:** um aliado importante.

**2 pontos:** dois aliados importantes.

**3 pontos:** quatro aliados importantes.

**4 pontos:** oito aliados importantes.

## CAPAZ DE ENXERGAR ESPÍRITOS

**4 pontos:** você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o Personagem, tendo marcado-o profundamente.

## CAPAZ DE ENXERGAR AURAS

**2 pontos:** o Personagem é capaz de enxergar a aura dos Arkanitas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Condição	Cor
Abençoado	Amarelo
Agressivo	Púrpura
Amaldiçoado	Vinho
Amargurado	Marron
Amedrontado	Laranja
Apaixonado	Prateado
Calmo	Azul Claro
Confuso	Cores em Mutação
Conservador	Bege
Cruel	Veias Negras
Degenerado	Ciano
Deprimido	Cinza Escuro
Desconfiado	Azul Escuro
Descrente	Verde Claro
Desejoso	Violeta
Diabólico	Negro com Veias Vermelhas
Enfurecido	Escarlate
Espiritual	Dourado
Excitado	Carmim
Feliz	Magneta
Generoso	Amarelo Escuro
Idealista	Cinza Claro
Inocente	Branco
Invejoso	Verde Escuro
Maligno	Negro
Obcecado	Verde
Piedoso	Rosa
Psicótico	Cores Hipnóticas
Sonhador	Cores Faiscantes
Triste	Azul
Zangado	Roxo

## CLASSE SOCIAL

Trata-se de um local especial que você possui um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem viceversa.

**1 ponto:** O Personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

**2 pontos:** O Personagem possui um pequeno castelo, ou é relacionado

com algum rei ou líder de alguma vila . Pode ainda possuir alguma forma de "comércio".

**3 pontos:** O Personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O Personagem pode ser um Nobre ou Embaixador.

## COMUNICAÇÃO EM SONHOS

**2 pontos:** enquanto dorme o Personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer Arkanita desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para Arkanitas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para Arkanitas que apenas saiba a sua descrição).

## CONHECIMENTOS ARCANOS

**2 pontos:** o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, etc. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

## CONJURAÇÃO

**4 pontos:** o Personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de "puxá-los" do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER Fácil, para objetos comuns (como lápis ou papel); Normal, para objetos

incomuns (peças de roupa, cadeiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um determinado documento, a chave de uma porta).

## DETECTAR MAGIA

**2 pontos:** com um Teste de PER, o Personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

**3 pontos:** igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

## DURO DE MATAR

**1 ponto:** O Personagem é bastante resistente. Ele ganha +3 PVS e pode chegar até -8 antes de morrer (o normal é -5).

## DÍVIDA DE GRATIDÃO

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa Arkanita. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

**1 ponto:** alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá

somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma. **2 pontos:** a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum "serviço sujo") e a Arkanita que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas. **3 pontos:** alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as conseqüências.

## EFEITOS MÁGICOS

### PERMANENTES

Você possui alguns efeitos mágicos permanentes evocados sobre si. Efeitos Mágicos permanentes são apenas efeitos mágicos conjurados sobre si com Pontos de Magia retidos por um ano e um dia, que após esse tempo, tornam-se permanentes, liberando os Pontos de Magia gastos para realizá-lo. É necessário que o possuidor deste Aprimoramento possa evocar tais efeitos mágicos espontaneamente.

**1 ponto ou mais:** cada ponto de aprimoramento gasto permite reter qualquer efeito(s) mágico(s) permanentemente(s) que custe(m) até 2 Pontos de Magia.

### ESPECIALISTA EM CAMINHO

**1 ponto:** O Personagem é especialista em um dos Caminhos da Magia. Todas as magias que você faz com este Caminho são consideradas como se possuíssem Focus +2. Este Caminho escolhido, obrigatoriamente, tem de ser seu Caminho Principal. O custo da magia, em Pontos de Magia, não se

altera. Esse Aprimoramento não pode ser utilizado para outros fins que não os técnicos da tabela - ou seja, não pode ser usado para criar magias de nível superior mais rapidamente.

### ELOQUENTE

**1 ponto:** você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras Arkanitas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +25% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

### FAMA

Você é famoso por seus feitos entre as Arkanitas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazi.

**1 ponto:** líder reconhecido de um bairro

**2 pontos:** alguns bairros, uma cidade pequena.

**3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.

**4 pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

### FAMÍLIA OU MENTOR HONRADO

**1 ponto:** o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e

considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equiivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor ("se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha", "todos os Smiths são bem-vindos à minha taverna", "um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a combater a criatura maligna que habita aquela caverna sombria").

## FIEL

**1 Ponto:** Você tem uma grande devoção e um grande amor por um Arkanita, um reino ou um grupo, e isso o inspira a lutar com mais fervor e a expor aos maiores perigos, para manter em segurança o objeto de sua devoção. Em toda a situação que aquilo que você ama estiver em apuros, o Personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudar

## GUARDIÃO DE UM ARTEFATO

**3 pontos:** como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui

e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

## MAGIA DURADOURA

**1 ponto:** A duração da Magia é dobrada. No entanto para conjurar essa Magia deve-se ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal e o custo é aumentado em 1 ponto(veja o exemplo anterior).

## MESTRE EM CAMINHO

O Personagem deve possuir o Aprimoramento Foco em Caminho

**1 ponto:** A sua especialidade e compreensão de um dos Caminhos da Magia tornou-se formidável. Todas as magias que você faz com este caminho são consideradas como se possuíssem Focus +3. Este bônus SUBSTITUI o bônus de Especialista em Caminho. Este caminho escolhido, obrigatoriamente, tem de ser seu Caminho Principal. O custo da magia, em pontos de magia, não se altera.

## MAGIA MÁXIMA

**2 pontos:** A Magia tem efeito máximo (dano máximo, cura máxima). Os Testes de Resistência não são afetados. Uma Magia Maximizada exige 2 Pontos de Focus a mais para ser lançada e tem custo aumentado em 50% arredondado para cima. Por exemplo, uma Bola de Fogo Maximizada com Focus 3 causará 18 pontos de dano (o máximo de 3d6) mas exigirá Focus 5

e terá custo de 5 pontos (3+1,5 arredondado para cima).

## MAGIA SEM GESTOS

**1 ponto:** A Magia pode ser conjurada sem a necessidade de gestos, mas o custo é aumentado em +2 PMs.

## MAGIA SILENCIOSA

**1 ponto:** A Magia pode ser conjurada em silêncio absoluto, mesmo quando o conjurador estiver mudo. O custo da Magia aumenta em 1 PM.

## MASCOTE

Através deste Aprimoramento, seu Personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda.

O animal possui um tipo de vínculo com o Personagem, permitindo que ele possa compreender alguns comandos simples, como atender a um chamado, atacar, vigiar um loca e cumprir pequenas ordens. Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes, permitindo ao Personagem ter mais de um animal, sendo que cada novo animal tem seu custo normal. No caso de animais pequenos (como insetos, por exemplo) o Mestre pode utilizar ninhadas ou enxames equivalentes a 1d6 x100 animais correspondentes.

Seu Personagem também pode possuir um Familiar como mascote. Familiares são animais que, através de Rituais específicos, tiveram seu corpo possuído por um espectro menor. Estes animais acompanham o Personagem, mas possuem poderes e qualidades superiores às dos animais comuns). Portanto, utilize este Aprimoramento para criar seu mascote conforme melhor lhe com vir, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

**1 ponto:** 1 ponto de mascote

**2 pontos:** 3 pontos de mascote

**3 pontos:** 5 pontos de mascote

**4 pontos:** 7 pontos de mascote

**5 pontos:** 10 pontos de mascote.

**6 pontos:** 12 pontos de mascote.

## PODERES MÁGICOS

Devido a sua história no lido com a Magia, os habitantes de ArK-A-Nun reconhecem três tipos distintos de Mágica: *Degorg*, *Gortha* e *Magia Universal*. *Degorg* é a Mágica básica, baseada em encantamentos. Ritualizada, elaborada e demorada, bem como extremamente rudimentar, seria considerada como "simples feitiçaria" mesmo pelo mais inepto dos Feiticeiros. É a Mágica do mundo rude e profano, a Mágica que até mesmo um simples leigo com o conhecimento correto poderia possuir. Um doutrinado em *Degorg*, não pode assumir Aprimoramentos que o isentem de Fetiches sejam eles quais forem, podendo realizar apenas Rituais prontos. Da *Degorg*, o aspirante a Mago passa para a

*Gortha*, a exteriorização da sua Forma-Pensamento, a Magia dos Imortais. É uma prática mais qualificada dos Altos Rituais pelos Feiticeiros, de aprendizado mais demorado (Pode comprar apenas +1 Nível de Poderes Mágicos a cada 50 anos), mas muito mais poderosa que *Degorg*. É neste ponto que se espera que o Aprendiz inicie sua jornada em busca do domínio das forças e entidades Místicas, adentrando o âmbito do reino do controle e alteração deles por sua própria Vontade. Aqui o Aspirante já é capaz de obter Aprimoramentos que excluam Fetiches, ou escolher qual é a forma de Fetiches que deseje usar, mesmo que o Ritual ou feitiço, exigir Fetiches pré-determinados, um iniciado em *Gortha* é capaz de romper estas barreiras. Uma vez capaz de dar este salto, o Aprendiz pode se tornar uma das poucas almas capazes de controlar a *Magia Universal*, o completo domínio da Forma-Pensamento; uma união entre o Mundo Místico e um recém forjado Mago. É onde as barreiras se rompem para o Místico, e ele é capaz de, inclusive, obter Caminhos Opostos de Magia. A *Magia* é dominada apenas por criaturas extremamente poderosas, seu Nível inicia-se acima do 10º Nível e, segundo os Arkanitas é difícil um mortal dominar tais artes. Poderes Mágicos também fornecem **Pontos de Mácula**, para que um Personagem possa adquirir

**Estigmas;** para si (detalhes sobre **Estigmas/Máculas**, ver abaixo)

#### DEGORG

**1 ponto:** Focus = 2, 1 Ponto de Magia, 2 Pontos de Mácula.

**2 pontos:** F = 3, 2 PMs, 3 Pontos de Mácula.

**3 pontos:** F = 5, 3 PMs, 5 Pontos de Mácula.

**4 pontos:** F = 7, 5 PMs, 7 Pontos de Mácula, um inimigo extra.

**5 pontos:** F = 9, 7 PMs, 2 Pontos de Mácula, 9 inimigos.

**6 pontos:** F = 11, 9 PMs, 11 Pontos de Mácula, 4 inimigos.

#### GORTHA

**7 pontos:** F = 13, 11 PMs, 13 Pontos de Mácula, 6 inimigos.

**8 pontos:** F = 15, 13PMs, 15 Pontos de Mácula, 8 inimigos.

**9 pontos:** F = 17, 15 PMs, 17 Pontos de Mácula, 10 inimigos.

**10 pontos:** F = 19, 17 PMs, 19 Pontos de Mácula, 12 inimigos.

#### MAGIA UNIVERSAL

**11 pontos:** F = 20, 19 PMs, 20 Pontos de Mácula, 14 inimigos.

**12 pontos:** F = 22, 21PMs, 22 Pontos de Mácula, 16 inimigos.

**13 pontos:** F = 24, 23 PMs, 24 Pontos de Mácula, 18 inimigos.

**14 pontos:** F = 26, 25 PMs, 26 Pontos de Mácula, 20 inimigos. E assim seguindo óbvia progressão.

#### PONTOS DE FÉ

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um Personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade.

E quando se trata de caçar vampiros e demônios, toda a fé que se pode ter é bem vinda... Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes, o Personagem precisará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assumo que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora adorando sua divindade. Isso deve ser feito em um ambiente propício, conforme a divindade adorada. Uma oração para Nahashch-id pode ser feita ao amanhecer, de frente a uma janela por onde entram raios solares, enquanto um rito de adoração a Poseidon deva ser feito próximo ao mar. Pontos de Fé também estão diretamente ligados à devoção do Personagem e cumprimento de certas regras, definidos pelo Deus de devoção. O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais pontos de fé o Personagem tiver, mais dedicado àquela religião ou divindade ele deve ser. A cada Nível deste Aprimoramento, o Personagem recebe uma quantia inicial descrita no próprio nível, mais uma quantidade que variará de acordo com sua idade, seguindo a explicação de cada nível (ex: um Personagem com nível 4 em Pontos de Fé começará imediatamente com 5 Pontos de Fé, e ainda terá mais 4 Pontos de Fé para cada 100 anos que possuir).

**1 ponto:** Seguidor. 1 Ponto de Fé + Idade/100.

**2 pontos:** Fiel. 2 PdF + Idade/50.

**3 pontos:** Entusiasta. 3 PdF + Idade/33.

**4 pontos:** Fanático. 5 PdF + Idade/25.

**5 pontos:** Devoto. 7 PdF + Idade/20.

**6 pontos:** Cegamete Devoto. 9 PdF + Idade/15.

## PONTOS DE OBSCURIDADE

Em termos de jogo, a Obscuridade representa a atuação das forças entrópicas do mal absoluto sobre a realidade que um Personagem dedicado pode causar, através do fanatismo cego a uma entidade.

Os Pontos de Obscuridade são recuperados com sacrifícios ou quando o fanático imerge profundamente em um dos desejos de sua divindade. Às vezes, causar um desses desejos em um grande número de Arkanitas também pode recuperar Pontos de Obscuridade.

Geralmente este aprimoramento é proibido aos Personagens Jogadores, mas no cenário épico ele é perfeitamente viável. O gasto de 1 Ponto de Obscuridade simula um Poder Demoníaco qualquer de Nível 1, normalmente ligado à entidade à que é devoto. A proporção segue uma lógica de 1 para 1, sendo que 5 Pontos de Obscuridade, por exemplo, simulará o Nível 5 de um Poder Demoníaco, e assim por diante. A cada Nível deste Aprimoramento, o Personagem recebe uma quantia inicial descrita no próprio nível, mais uma quantidade que variará de acordo com sua idade, seguindo a explicação de cada nível (ex: um Personagem com nível 4 em Pontos de Obscuridade começará imediatamente com 5 Pontos de Obscuridade, e ainda terá mais 4 Pontos de Obscuridade para cada 100 anos que possuir).

**1 ponto:** Seguidor. 1 Ponto de Obscuridade + Idade/100.

- 2 pontos:** Fiel. 2 PdO + Idade/50.  
**3 pontos:** Entusiasta. 3 PdO + Idade/33.  
**4 pontos:** Fanático. 5 PdO + Idade/25.  
**5 pontos:** Devoto. 7 PdO + Idade/20.  
**6 pontos:** Cegamente Devoto. 9 PdO

## PONTOS HERÓICOS

A cada Nível deste Aprimoramento, o Personagem recebe uma quantia inicial descrita no próprio nível, mais uma quantidade que variará de acordo com sua idade, seguindo a explicação de cada nível (ex: um Personagem com nível 4 em Pontos Heróicos começará imediatamente com 5 Pontos Heróicos, e ainda terá mais 4 Pontos Heróicos para cada 100 anos que possuir).

- 1 ponto:** Corajoso. 1 Ponto Heróico + Idade/100.  
**2 pontos:** Valoroso. 2 PHs + Idade/50.  
**3 pontos:** Intrépido. 3 PHs + Idade/33.  
**4 pontos:** Herói. 5 PHs + Idade/25.  
**5 pontos:** Lenda. 7 PHs + Idade/20.  
**6 pontos:** Semititã. 9 PHs + Idade/15.

## PACTO

**1 ponto:** pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para manter-se vivos em outros planos. Alguns Magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas,

poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, se aceita o que for oferecido e paga-se o estipulado.

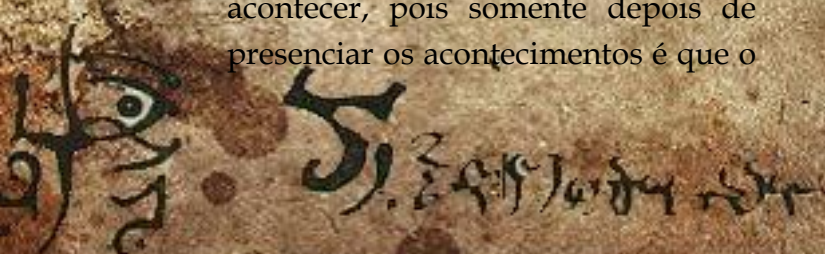


## PATRONO

**2 pontos:** um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o Personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

## PREVIDENTE

**3 pontos:** Você tem premonições dos dias futuros e enxerga vagamente o que ainda esta por vir. Seu controle sobre este poder pode ser grande ou pequeno, e sua previsão do futuro, as vezes, um pouco mais clara, mas seu insight profético nunca é uma coisa certa ou de fácil compreensão. Uma vez por sessão de jogo, a Personage é capaz de realizar um teste para prever o futuro (testando sua PER) se for bem sucedida, terá uma breve visão dos eventos que pode ocorrer posteriormente; esses eventos se expressão em termos obscuros, simbolismos e coisas do gênero, fazendo com que seja impossível uma interpretação precisa de seu significado, portanto, não existe qualquer garantia que o destino previsto por ele virá a acontecer, pois somente depois de presenciar os acontecimentos é que o



Personagem consegue determinar o que sua visão realmente significava.

## PONTOS DE MAGIA EXTRAS

**2 pontos:** Este ponto de aprimoramento extra permite que o Personagem ganhe um Ponto de Magia extra por nível.

## OMYNODO

somente para Personagens Orientais  
Onmyodo significa o "Caminho do Yin e Yang". De acordo com seus praticantes, a arte do Onmyodo consiste em manipular as forças do Yin e do Yang, e também as forças dos Cinco Elementos sempre de modo a obrigar estas forças a tornarem real a vontade do Onmyoji, o Mago. Omyonodo se utiliza dos Caminhos Elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas, Madeira, Metal e Vazio) além dos Caminhos Planares Ningen (Humanos), Zyū (Animais), Reikai (Spiritum), Makai (Caminhos Proibidos), Tengoku (Caminhos Superiores). Para mais detalhes sobre Magia Oriental, consulte o e-book **OMYNODO**, de Henrique Santos. Assim como a Magia Ocidental, os praticantes do Omyonodo, dividem-se em: Doshi, os temidos Místicos que lidam com os Espíritos, Demônios, Metamorfo e Seres superiores (os Caminhos iniciais do Omyonodo) e estão presos a tabus que se negligenciados, acabam com seus Poderes Mágicos. Shugendo (que lidam com os poderes do mundo Arkanita)

exigindo que seus praticantes dediquem suas vidas a serviço dos seres de ArK-A-Nun, de modo que eles oferecem auxílio sempre que podem, além de disporem-se a instruir todos que estejam dispostos a ouvi-los. e Xamãs (que controlam as forças elementais da natureza e o Caminho Animal e Vegetal). Mas não é necessário atingir determinado nível de um para se prosseguir até o outro.

## DOSHI

**1 ponto:** Focus = 2, 2 Ponto de Magia, 3 Pontos de Mácula, Tabu: Não alimentar-se de carne.

**2 pontos:** F = 4, 3 PMs, 4 Pontos de Mácula, Tabu: fazer diariamente oferendas aos espíritos de Spiritum.

**3 pontos:** F = 6, 4 PMs, 6 Pontos de Mácula, Tabu: não tocar nenhum cadáver (inclui animais).

**4 pontos:** F = 8, 6 PMs, 8 Pontos de Mácula, um inimigo extra, Tabu: não sentar-se virado para um ponto cardeal específico.

**5 pontos:** F = 10, 8 PMs, 9 Pontos de Mácula, 9 inimigos. Tabu: fazer diariamente oferendas aos espíritos de Infernum.

**6 pontos:** F = 12, 10 PMs, 11 Pontos de Mácula, 10 inimigos, Tabu: fazer diariamente oferendas aos espíritos de Tenebras.

Seguindo óbvia progressão, e com novos Tabus escolhidos pelo Mestre.

## SHUGENDO

**7 pontos:** 12 PH.

**8 pontos:** 16 PH.

**9 pontos:** 20 PH.

**10 pontos:** 24 PH, 2 Inimigos.

Seguindo óbvia progressão, o Shugenja não terá Pontos de Magia, e

sim Pontos Heróicos que permitirão que ele utilize todas as energias de seu ser (não somenteo poder mágico contido em seu espírito) para realizar a Magia. Como são Pontos Heróicos os utiliza-dos para a Magia, será a função do Mestre decidirem que momentos será possível ou não realizar asMagias, já que os Pontos Heróicos não são utiliza-dos a qualquer momento.

### XAMÂNISMO

**11 pontos:** F = 23, 20 PF.

**12 pontos:** F = 26, 23 PF.

**13 pontos:** F = 27, 26 PF.

**14 pontos:** F = 30, 29 PF. E assim seguindo óbvia progressão. O Xamanismo exige do Mago um sentimento profundo com relação a seu Guia Espiritual, que lhe forence poderes; sentimento este que pode ser simulado com Pontos de Fé. Portanto, Xamãs não podem comprar Pontos de Magia. A evolução em Pontos de Focus do Xamã irá refletir o quanto seu corpo e espírito tornam-se puros para permitir tais manifestações do Guia Espiritual (considere que o Guia possui Focus infinito em todos os Caminhos, mas só pode manifestar os Níveis que o Xamã consegue alcançar com a sua pureza.

### RESISTÊNCIA A MAGIA

*Não pode ser comprada por personagens que usam Magia.*

**1 ponto:** seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

**3 pontos:** idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele

recebem um redutor de -2D automaticamente.

**5 pontos:** redutor de -3D.

**7 pontos:** -4D.

**9 pontos:** -5D.

### RECUPERAÇÃO MÁGICA

#### ACELERADA

**2 pontos:** Usando este Aprimoramento um Personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia na metade do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada quinze minutos e precisaria de apenas quatro horas de sono para ter seus pontos de magia totalmente restaurados.

### SOCIEDADE SECRETA

*Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer a uma Escola de Magia.*

Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem várias Ordens, tanto de Magos quanto de Cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

**1 ponto:** seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

**2 pontos:** seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos

círculos mais internos dela.  
**3 pontos:** seu Personagem está num local de grande importância dentro da Sociedade. Com o título, ele também possui diversos deveres, responsabilidades, regalias e influência.

**4 pontos:** seu Personagem é o líder nacional da Sociedade Secreta. Possui mais um inimigo poderoso, geralmente dentro da Sociedade.

**5 pontos:** seu Personagem é o líder continental da Sociedade Secreta. Possui mais dois inimigos poderosos, geralmente dentro da Sociedade.

**6 pontos:** seu Personagem está entre os líderes ocidentais/orientais da Sociedade Secreta. Possui mais três inimigos poderosos, geralmente dentro da Sociedade.

**7 pontos:** seu Personagem é um dos ícones máximos dentro da Sociedade Secreta, possuindo todo tipo de regalias e liberdades que advêm com o cargo. Esse posto é um dos mais perigosos de todos, uma vez que o Personagem possui mais quatro inimigos poderosos, muitos deles dentro da própria Ordem, tendo de sobreviver a muitas conspirações internas. Por outro lado, todas as forças, recursos mundanos e mágicos da Sociedade estão ao inteiro dispor dele, por mais insanos que sejam seus planos.

## SÁBIO

**1 ponto:** existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

## SENSITIVO

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

**1 ponto:** o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

**2 pontos:** o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

## SENTIDOS AGUÇADOS

**1 ponto:** para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

## TALENTO

**1 ponto por Arte:** todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

## TUTOR

**1 ponto:** seu Tutor é um humano vivente que pode, ou não, morar com o Personagem.

**2 pontos:** seu Tutor é uma criatura sobrenatural (Vampiros, Magos, Liches, Semideuses/Nephalins, Avatares, Fadas, Metamorfos, Espíritos, Súcubos/Íncubos, Hellspawns e Death Knights).

**4 pontos:** seu Tutor é um ser muito poderoso, porém pouco confiável (Anjos, Anjos Caídos, deuses

paradisianos, Deuses Humanos, senhores trevosos, Daemons, Djinns e os Demônios da Ars Degorg).

**6 pontos:** seu Tutor é um ser com poderes fora dos limites da imaginação Arkanita, e muito perigoso por não se saber se ele é tutor ou manipulador do Personagem (Álfar/Súlfidos antigos, Vanir e Deuses Celtas antigos, Asuras, Titãs, Gigantes do Fogo de Muspellsheim, Formorians, Efreetis, Balrogs, antigos Dokkálfar, Limites e Fadas da Luz).

## VIDA ETERNA

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada época, alimentar-se somente de ervas especiais, etc.

**3 pontos:** o Personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos a mais do normal (resumidamente, Arkanitas vivem até os 300 anos normalmente), e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

**4 pontos:** o Personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos a mais, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

**5 pontos:** o Personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos a mais, e recebe um bônus de +200 pontos de

Perícias. Um Personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

**6 pontos:** o Personagem já viveu cerca de 400 a 500 anos a mais. Neste ponto, ou domina a sociedade em que vive, ou se exclui em meios onde se sintam bem (Ordens Místicas). Incrivelmente, até agora só estudou. Possui pelo menos dois inimigos tão (ou mais) poderosos que ele. Recebe +250 pontos de perícia.

## APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

### ALERGIA

**-1 ponto:** o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

### ALERGIA GRAVE

**-2 pontos:** idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo

que uma exposição prolongada pode levar à morte.

### ALMA VENDIDA

**-2 pontos:** em algum momento da vida miserável do seu Personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um mago poderoso, um demônio ou uma criatura mística), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

### ALUCINADO

**-2 pontos:** o Personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

### AMNÉSIA

**-1 ponto:** o Personagem esquece facilmente as coisas, des-de fatos recentes até sua própria identidade.

Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

## ANDRÓGINO

**-1 ponto:** o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o Personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

## APARÊNCIA TROCADA

**-1 ponto:** o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra Arkanita. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu "gêmeo" costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

## ARMA OU AMULETO MALDITO

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro. Os Magos evitam o

contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos. Ao escolher este

Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

**-1 ponto:** o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta), que provoca uma penalidade de - 1 (-1 para dano e - 10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores).

**-2 pontos:** o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano provocado por um elemento. O objeto não pode se afastar do Personagem, pois seus malefícios ao Personagem aumentam ao afastar-se, mais que quando próximo dele.

## ASSOMBRADO

**-1 ponto:** por algum motivo desconhecido, as Arkanitas que o Personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque

“você me matou?” ou “Porque me deixou que eu morresse?”.

## AZARADO

**-1 ponto:** em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu Personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

## ARTEFATO

**-1 ponto:** Seu Personagem foi confinado em um artefato por poderosíssimos rituais. Seu Personagem não pode agir sozinho, sendo necessário o uso de alguma marionete para realizar suas vontades. Nesta forma o Personagem possui todos os atributos físicos em valor 0, IP:+9, PVs:25, um bônus de +30% em todos os Atributos Mentais também possui a capacidade de Controle Mental (ver livro Demônios a Divina Comédia). O Personagem estará livre desta prisão somente após realizar algum feito para um eventual possuidor de sua clausura, ou qualquer outro descrito pelo Mestre. Estando livre, o Mestre deve dizer ao jogador que recompre Atributos Negativos no valor deste. O Mestre deve saber aproveitar de inúmeras formas diferentes desta desvantagem do Personagem.

**- 2 pontos:** Seu Personagem é um prisioneiro eterno do artefato, sendo incapaz de libertar-se. Em sua forma

de artefato o Personagem recebe a capacidade de capacidade de Controle Mental (ver livro Demônios a Divina Comédia). Um Arkanita que venha a tocar o artefato imediatamente tornar-se-a o Personagem, recebendo todos os poderes e características mentais que este possui, enquanto estiver de posse da relíquia, mas, o Personagem só poderá possuir um ser vivo caso esse toque o artefato onde esteja. Caso o artefato venha a ser destruído, o Personagem é capaz de sobreviver fora dele pelo tempo máximo de 6 horas e por 6 metros, sendo necessário encontrar outro artefato ou corpo físico dentro desse espaço de tempo.

## CANIBAL

**-1 ponto:** por alguma razão, o Personagem aprecia a carne da própria raça. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar esses atos que são considerados crimes em certos locais. O antropófago em questão deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

## CASTO

**-1 ponto:** o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções



psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do Personagem.

**-3 Pontos:** O Personagem foi castrada por algum motivo. Sua aparência é um tanto quanto andrógina, recebendo redutores em seus atributos físicos (-1 Pt cada).

### CÓDIGO DE HONRA

**-1 ponto cada:** o Personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o Personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer Arkanita ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

### COMPULSÃO

**-1 ponto:** o Personagem sente uma necessidade incontrollável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o Personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra "né", chamar a todos por tio/tia, etc).

### DEFEITO DE RYOGA

**-1 ponto:** o Personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

### DEFICIENTE FÍSICO

**-1 ponto:** você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

**-2 pontos:** sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um

braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

**-3 pontos:** sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

### DIFICULDADE DE FALA

**-1 ponto:** o Personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras Arkanitas.

### DISTRAÇÃO

**-1 ponto:** o Personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um Personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

### DUPLA PERSONALIDADE

**-3 pontos:** o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser Arkanitas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para

outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

### ESTIGMA SOCIAL

**-1 ponto:** por algum motivo o Personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O Personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

### ESQUIZOFRÊNICO

**-2 pontos:** o Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

### FAMÍLIA OU MENTOR

#### DESONRADO

**-1 ponto:** seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que

todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa Arkanita ("um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço", "então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor", "casar minha filha com um McAssen? Jamais!").

## FANÁTICO

**-2 pontos:** sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança Arkanital.

## FETICHE MATERIAL

**-1 ponto:** o Personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o Personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o

Mago).

**-2 pontos:** idem ao anterior, porém o fetiche do Personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

## FOBIA

**-1 ponto:** você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícies serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

**-2 pontos:** idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o Personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

## GREMILINS

**-3 pontos:** são pequenos demônios relacionados a aparelhos mecânicos que seguem o Personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem

ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem detestar você, seguindo-o apenas para atrapalhar sua vida, estragando as máquinas que estão próximas do Personagem (rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuveiros, carros perdem peças, computadores travam).

## HÁBITOS DETESTÁVEIS

**-1 ponto:** você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as Arkanitas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros. Em ArK-A-Nun, o jogador terá que ser verdadeiramente criativo para tornar um hábito, realmente "detestável"

## INIMIGO

**-1 ponto cada:** o Personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

## INTOLERÂNCIA

**-1 ponto:** existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o

Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o Personagem perdeu totalmente a calma com ele).

## MALDIÇÃO

O Personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do Personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

**-1 ponto:** um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do Personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

**-2 pontos:** uma maldição afeta constantemente a vida do Personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, to-dos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

**-3 pontos:** o Personagem recebeu

uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o Personagem por onde quer que ele vá, quando o Personagem gritar em voz muita alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc ).

## MARCA DO PREDADOR

-1 ponto: os animais reconhecem o Personagem como uma ameaça, fugindo quando sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

## MONSTRUOSO

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com Arkanitas desconhecidas resultarão em graves problemas, e os Testes de CAR do Personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ela tiver a chance de realizar um Teste).

## MAU AGOURO

-2 pontos: Tudo aquilo que o Personagem acha bonito ou elogia, mesmo inconscientemente, define e morre. Objetos se deterioram, locais e Arkanitas tornam-se amaldiçoados. Os efeitos negativos manifestados são escolhidos pelo Mestre.

## MADEIRA

- 2 pontos: Por algum motivo o Arkanita é alérgico a madeira, seja ela de qualquer natureza. Armas de madeira causam o dobro do dano no Personagem.

- 4 pontos: O Personagem é alérgico a apenas um determinado tipo de madeira, mas todo o dano vindo de armas desta natureza são considerados acertos críticos.

## POLTERGEIST

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a Arkanitas e objetos, existindo um ou mais rondando o Personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

## PUPILO

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o Personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

## PESADELÓS

**-1 ponto:** o sono do Personagem é frequentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do Personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

## RESTRIÇÃO À MAGIA

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.

**-1 ponto:** uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

**-2 pontos:** uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

**-3 pontos:** uma ocasião frequente (durante o dia ou à noite).

## REFLEXO

**-1 ponto:** O Personagem é incapaz de vislumbrar seu próprio reflexo. Por algum motivo este lhe causa espanto e o faz recuar. A mera visão de sua imagem refletida, faz com que o Arkanita deva realizar um teste de WILL para não recuar; uma falha crítica significa fuga imediata.

## SANGRAMENTO

**-2 pontos:** o corpo do Personagem apresenta uma estranha "alergia" à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

## SANGUINÁRIO

**-1 ponto:** quando o Personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio Personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.


## SAL

**-1 ponto:** O personagem é incapaz de transpassar uma barreira feita com sal, ou simplesmente aproximar-se desta substância. O contato com o sal, faz o Personagem sofrer queimaduras e a perda de 1 PV por turno.

## TOQUE DA PODRIDÃO

*Apenas Magos podem possuir este Aprimoramento.*

**-3 pontos:** O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística de Ark-A-Nun para






realizar suas magias. Então, ele precisa destruir a força vital da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que ele cria um efeito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Focus da magia (em metros) é destruída. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos.

### TOQUE LETAL

**-2 pontos:** o mero toque dos dedos do Personagem destroi pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o Personagem ficar perto deles por muito tempo.

### VONTADE FRACA

**-1 ponto:** o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).



# MÁCULAS E ESTIGMAS

## MÁCULAS

Máculas são desvantagens horríveis recebidas por meramente viver em ArK-A-Nun. Existem Máculas Regionais (descritas no **Capítulo 3**). Um Arkanita precisa ter **Máculas** para ganhar **Estigmas** ou **Poderes**. Cada ponto de Mácula dá o Personagem um ponto para comprar Estigmas, inicialmente com zero pontos, mas, nem todas as Máculas são apenas malignas, muitas podem fornecer características que funcionem como Estigmas. Novas Máculas e Estigmas, levam algum tempo para se manifestarem variando de um mês a várias épocas. Normalmente, as Máculas não são ganhas através de



interpretação; as Máculas iniciais de um Personagem são todas as que ela vai possuir; mas algumas vezes, um evento de ramificações horríveis acontece para forçar mais horrores em um pobre Arkanita. Isso pode ser algo simples como ficar num local tétrico e dominado por energias malignas. Ou talvez o Arkanita, enquanto visita Zi'I, dá uma volta errada por estas terras e vislumbra o corpo do Tenebriano

Raskan Tshakog. Nesses casos, o Mestre pode permitir ao jogador a opção de escolher outra Mácula, provendo mais pontos de Estigmas para usar. Alguns desses eventos são tão súbitos e cataclísmicos que o Mestre pode fazer o Personagem gastar seus pontos no ato. O mero urro de horror que ecoa sobre a área ao redor da Montanha de Zi'I deixa o Arkanita balançado — e com uma corrupção espiritual! Ou ele pode sair tropeçando de um local maligno



com um único olho em sua frente, que o permite secretamente vislumbrar o espírito de outras criaturas. Tudo isso, varia das ponderações do Mestre, juntamente com o jogador. O valor entre parênteses é a quantidade de Pontos, para gastar com Estigmas, que o Personagem ganha ao adquirir a Mácula, Demônios das Sombras e só podem adquirir Máculas que estejam especificadas para eles.

**ANACRONISMO (1 Pt)** – O Personagem possui valores de épocas atrás, ele não se adapta a vida no novo mundo, utilizando conceitos retrógrados para se referir a tudo.

**ATROFIA (VARIÁ)** – Um dos Atributos do Arkanita é atrofiado, tanto faz se completamente ou apenas de um modo debilitante. Para cada ponto que o Arkanita adquirir com essa Mácula, diminui em 1 Pt seu Atributo Atrofiado. Em nenhuma circunstância esse Atributo poderá ser elevado acima do seu valor atrofiado (mesmo poderes que concedem bônus, não irão aumentá-lo). Essa Mácula vale um ponto apenas para o primeiro Atributo escolhido. Os pontos ganhos por segundos ou terceiros Atributos Atrofiados são divididos (dois pontos são atrofiados ao preço de um ponto). Por exemplo, um Arkanita além de sua FR, também atrofia seu CAR. Contudo, ele precisa perder dois pontos de CAR

para conseguir um ponto de Estigma.

**ALERGIA SEVERA (3/2/1 Pt8)** – O Arkanita é extremamente alérgico a alguma coisa. Essa coisa causa dano a ele, ainda que possa ser perfeitamente inofensiva para os outros. Além de ficar com grandes feridas, a cada turno que o Arkanita se expõe a isso, ele sofre a perda de 1 Pv que não pode ser regenerado de maneira natural, não se curando enquanto estiver exposto ao objeto da alergia. A primeira alergia vale três pontos, a segunda vale dois e a terceira apenas um ponto. Algumas alergias possíveis são: pelo de animais, fenômenos naturais, óleos, outras raças de Bergahaazas, etc.

**ALIMENTAR-SE DE ESPÍRITO (4 Pt8)** - *Pode ser comprado por Sombras*

O Arkanita precisa pelo menos uma vez por semana se alimentar de um Espírito encarnado. Caso fique 48 horas sem ingerir absorver uma parte da alma de um Arkanita, começará a definhar, perdendo um PV por dia, que não podem ser regenerados. Caso seus PVs cheguem à zero desta forma, o demônio está destruído permanentemente.

**APODRECIMENTO (6 Pts)** — O Arkanita está apodrecendo; dentro de um período de épocas, seu corpo irá cair aos pedaços. Todas as vezes que o Arkanita sofre mais dano que seus Pvs, em um único golpe, ele perde quaisquer partes do seu corpo que foram atingidas (isso irá matá-lo se seus pontos vitais forem atingidos). Em adição, uma vez por época, o Arkanita irá perder uma parte do seu corpo. No começo, pode ser um dedo da mão ou do pé, mas nos estágios mais avançados, podem ser pernas ou braços. Eventualmente, ele pode começar a expelir seus órgãos internos através de suas entranhas. Se o Arkanita possui o Estigma: **Regenerar Membros Perdidos**, seus membros perdidos irão crescer novamente dentro de duas épocas, embora ele possa perdê-los novamente.

**AMNÉSIA (1/2 Pts)** — O Personagem sofre de perdas súbitas de memória, talvez como devesa para evitar os horrores que já presenciou. Ele não se lembrará de informações pessoais ou de pontos importantes de uma missão. Talvez se esqueça dos amigos diante deles. Ele deve realizar um teste de WILL difícil para que esses efeitos não se manifestem; por 2 pts o teste de WILL se torna fácil.

**AMALDIÇOADO TERMINAL (VARIA)** — O Arkanita tem apenas um certo tempo para viver. Ao fim

desse tempo, ele morrerá de forma dolorosa. Arkanitai com essa Mácula não sabem quando morreram, e normalmente vivem suas vidas como se cada dia fosse o último.

PONTOS	TEMPO DE VIDA
5	70 épocas
4	42 épocas
3	24 épocas
2	12 épocas
1	1 mês

### **ATRIBUTOS 2D (VARIA) -**

Ao contrário do resto dos Arkanitas, seu Personagem possui atributos abaixo da média. Desse modo, um Personagem receberá uma penalidade de 1D6 para um atributo que o jogador escolher. Esse 1D6 deve ser rolado na presença do mestre e seu resultado subtraído do atributo correspondente. Cada dado extra representa uma fraqueza em comparação a média, sendo os mais comuns são os mentais (INT, WILL, PER CAR), porém não são raros os físicos (CON, FR, AGI, DEX). Um atributo 2D possui valores variando entre 4 e 12, tendo sua média entre 6 e 8.

**NV 1:** um Atributo 2D.

**NV 2:** três Atributos 2D.

**NV 3:** cinco Atributos 2D.



### **APARÊNCIA MEDONHA (1 Pt) —**

O Personagem é terrivelmente horrível e tem zero de CAR, que não pode ser aumentado com experiência nem de qualquer outra forma. Pode ser por causa de um desfiguramento ou porque ele possui outro Estigma que o faz inapto a passar entre outros Arkanitas sem causar uma reação extrema.

### **ALBIISSMO (3 Pt8) —**

O Personagem não possui pigmentação em seu corpo, efeito disso é que a luz da Època Segura é mortal para o Arkanita. Sua pele não tolera qualquer exposição à mesma. Esse dano não pode ser regenerado, transpassando inclusive a IP. Exposição total a Època Segura, causa 3D6 pontos de dano por rodada, grande exposição (um braço, uma perna, rosto) causa 2D6 pontos de dano e pequena exposição (pé, mão) causam 1D6 pontos de dano. Efeitos Místicos, baseados nos Caminho da Luz e Fogo causam efeitos semelhantes a grande exposição. O dano causado pela luz natural leva o dobro de tempo para ser regenerada.

### **ALMA CORRUMPIDA (3 Pt8) —**

O espírito do personagem fora corrompido pelas energias dos mundos inferiores e este agora possui vida própria, tornando-se uma fera sedenta pela morte de outros seres vivos. Seu espírito

sussurra malignidades e tenta constantemente leva-lo ao suicídio. O personagem deve realizar constantes testes de WILL para não sucumbir a essa influência. O Mestre deve desenvolver outra personalidade maléfica para o Arkanita.

### **BOMBA AMBULANTE (5 Pt8) —**

No cerne do Arkanita, pulsam energias que impregnaram seu corpo durante um momento de sua vida. Essas energias, de origem Mística, obedecem a um processo de expansão e contração e, de acordo com o Mestre, elas se expandiram em algum momento e se libertaram do corpo do Personagem, causando um grande ferimento (2d10 pontos de dano). Essas energias fornecem o Personagem algumas características aleatórias, eventuais e perenes, como Aumento de Atributos e Sentidos, e outros a escolha do Mestre.

### **CÂNCER MUTANTE (4 Pt8) —**

Essa Mácula é cíclica. Os episódios duram por cerca de uma época, e ocorrem novamente época sim, época não. No primeiro mês do ciclo, o Arkanita ainda mantém sua aparência normal, e começa a exibir mudanças físicas definitivas. Ele irá crescer mais ou menos 30 centímetros no tamanho e ganhará +2 de FR, +1 de CON e um PV extra. A pele do Arkanita pode ser educadamente chamada de "manchada" durante esse estágio.

No segundo mês, a mudança é mais notável. A pele manchada dá lugar a um crescente e efervescente retalho de crostas, vazando secreções e músculos distorcidos (CAR cai para 0). O Arkanita cresce mais 30 cm adicionais, ganha mais dois pontos de FR e outro PV; o Arkanita também exala um odor sulfúrico. No terceiro mês, o Arkanita torna-se grotesco, sequer um esboço do que era. Membros adicionais crescem descontroladamente no corpo do Arkanita, e então submergem na mesma velocidade. A pele do Arkanita agora é uma carapaça grossa, vermelho sangue. A carapaça é parcialmente sólida, parcialmente gelatinosa em sua consistência, e adiciona três pontos na IP do Arkanita. Sangue negro, rico em vírus escorre livremente dos orifícios do Arkanita. Aqueles que ingerem esse sangue (engolindo-o ou através de feridas abertas) precisam realizar um teste de CON ou ficarão infectados. Uma vez que alguém resista a essa praga, ele está imune a isso. Mesmo fisicamente forte, o Arkanita começa a receber dano internamente nesse ponto. O fluxo de sangue que vai para o cérebro diminui; PER do Arkanita são reduzidos em um. Sua INT é reduzida em dois. Seus olhos são normalmente mortos e como os dos caranguejos. O quarto e último mês, o Arkanita cresce mais alguns centímetros adicionais (+1 de FR; +4,5 m). Esse crescimento explosivo

finalmente termina numa explosão celular cataclísmica (dano de 1D10). O vírus se replicou tanto que o hospedeiro é agora uma bomba viral ambulante. O corpo do Arkanita cai aos pedaços em grandes massas. Cada parte é agora uma extensão ambulante do vírus e irá vagar sem mente até que morra, ou replique-se encontrando outra vítima (quem quer que o coma). Essa explosão pode acontecer a qualquer momento no último mês. Caso os PVs do Arkanita caírem abaixo da metade de seus PVs (o atacante pode ser encoberto pela gosma voadora). A forma original do Arkanita volta a ser como era, inconsciente, nua, com todas as características de volta ao seu estado original. Contudo, o Arkanita precisa testar CON ou perderá um ponto permanente de INT (dano cerebral). Uma vez que o Arkanita chegue a 0 de INT, ele é um monstro trôpego sob controle do Mestre. O Arkanita deve testar sua Sorte (CAR x2) a cada época para que o processo não recomece novamente.

### **CARTILAGINOSO (3 Pts) –**

O Arkanita não possui ossos, mas cartilagens, que é um tecido elástico e flexível que não cicatriza, é branco ou acinzentado, mas com menor rigidez que os ossos. Em termos de jogo o Arkanita é incapaz de adquirir o Estigma Pele Resistente, além de todo ataque de contusão feito contra

o Personagem recebe um bônus de +1 de dano.

### **CEGUEIRA (1Pt) -**

Os olhos do Personagem enxergaram o que não deveriam. A agressão foi tamanha que ela perdeu a visão permanentemente.

### **CORPO CORROMPIDO (3 Pts) -**

*Pode ser comprado para Sombras.*

O Personagem foi maculada pelas energias tétricas dos Mundos Inferiores. Seu corpo pulsa em energias negras, e ele tende a agir de uma forma a saciar seus instintos e conseguir seus objetivos a qualquer preço. Este Arkanita será considerado por todos que puderem Sentir o Mal, como uma criatura dos Mundos Inferiores, e sua aura sempre será negra com veias vermelhas.

### **DESTEMPORAL (3 Pts) -** *Pode ser comprado para Sombras.*

A Roda dos Mundos fica constantemente "perdendo-o" no tempo. Pelo menos uma vez por época, o Arkanita faz um teste igual à WILL x5 em 1d100; caso falhe, o Arkanita ficará preso em uma mesma época por 1d6 "ciclos", reiniciando sempre que a luz surgir nos céus.

**DESINTEGRAÇÃO (6 Pts) —** Essa Mácula é usada em conjunto com um dos Estigmas do Arkanita. Esse Estigma é quase tão destrutivo para

ele quanto é para os outros. Cada vez que ele usa o Estigma, ele sofre um ponto de dano. Se o Arkanita possuir Regeneração, ele cura um ponto de dano por hora, um processo extremamente doloroso. Usar o Estigma em questão muito frequentemente pode e irá matar o Arkanita. Se ele for Aleijado, ele começará a se dissolver; esses ferimentos requerem no mínimo um mês por ponto de dano para cicatrizarem. Qualquer dano que o leve a -5 PVs, dessa forma, transforma o Arkanita numa desagradável poça de protoplasma.

### **DESVANECEMENTO (5 Pts) —**

*Pode ser comprado para Sombras.*

A psique do Arkanita foi maculada com as energias decréptas de Tenebras ou Infernun, mantendo apenas a mais tênue ligação com a realidade. Isso não é meramente insanidade. A mente do Arkanita possui afinidade com essas energias, e está tentando acompanhar a mesma em seu processo de desvanescimento. O Arkanita possui uma insanidade equivalente a uma Perturbação (ver abaixo). Se o Arkanita alguma vez estiver na presença de um Infernita, Tenebriano ou um de seus servos mais poderosos, sua mente irá ser separada para fornecer poder a aquela criatura (sem teste). A única maneira de evitar isso é se as energias decréptas decidirem macular o Personagem (decisão do Mestre). Tal corrupção irá marcar

permanentemente o Arkanita (adicione uma Perturbação e subtraia dois pontos de WILL). O Arkanita precisa lutar todos os dias para não deixar sua mente escapar da realidade; ao acordar todo o tempo, teste WILL. Uma falha significa que o Arkanita perde um ponto de WILL. Quando todos os pontos de WILL do Arkanita tiverem se esvaído, o mesmo acontecerá com sua mente.

### **DESGASTE FÍSICO (VARIA) —**

Escolha um Estigma em particular para combinar com essa Mácula. Toda vez que o Estigma é usado, o Personagem pode sofrer uma perda na sua capacidade física. A perda é temporária, contudo quanto mais freqüentemente o Estigma é usado, mais permanente o desgaste se torna. A qualquer hora que o poder combinado com essa Mácula é usado, o Personagem precisa testar WILL. Se a rolagem tiver sucesso, não há efeito. Se a rolagem falhar, o Personagem perde um número de pontos em seus Atributos Físicos igual à quantidade de pontos que O Personagem escolheu para essa Mácula. O Atributo Físico afetado (FR, CON, DEX, AGI) precisa ser escolhido quando a Mácula é comprada. Essa perda dura por um turno. Se ele obtiver uma falha crítica, o Personagem perde permanentemente um ponto daquele Atributo. Kaballarturcae tem o Estigma Garras com o qual ela combinou a Mácula Desgaste Físico

em CON. Mais tarde, ela usa esse poder para atacar um grupo de Imps. Ela precisa também fazer um teste de WILL para resistir ao desgaste. Nesse caso, ela falha, e perde quatro pontos em sua CON. O jogador explica esse efeito falando que Kaballarturcae gasta sua própria matéria corporal para criar as Garras, que após o ataque se desprendem e caem. Caso um Personagem chegar à zero em qualquer Atributo, consulte a tabela abaixo:

**FR:** O Arkanita não consegue se mexer. Ele está muito fraco mesmo pra ficar de pé, muito menos realizar algum esforço físico.

**CON:** O Arkanita é incapaz de resistir a doenças do ambiente a sua volta, contraindo alguma doença, a escolha do Mestre.

**DEX:** O Arkanita não tem a habilidade de controlar seus movimentos das mãos. Seu sistema nervoso está tão exausto, que age aleatoriamente. Se um Personagem levantar o braço do Arkanita, ele pode se mover para a direita, como reflexo.

**AGI:** O Personagem não controla os movimentos de seu corpo, agindo por impulsos de ação-reflexa durante todo o tempo, podendo mover-se involuntariamente para qualquer direção.

### **DECADÊNCIA ESPIRITUAL (3PTS) -**

O espírito do Personagem não consegue mais sustentar os Pontos de Vida. Em situações de tensão, ou

sempre que for utilizar Magia, deve realizar um teste de WILL para não perder 1D6+2 Pontos de Vida.

**DEPENDÊNCIA (VARIA)** - O Arkanita depende de alguma substância para sobreviver, a opção fica a cargo do jogador, o Personagem deve entrar em contato com ela todos os dias ou os atributos do Personagem receberão um redutor de -4 para cada hora do dia seguinte, esse efeito é cumulativo. Caso o Personagem fique sem suprir suas necessidades por mais de 72 horas, este começara a perder PVs, que não podem ser regenerados e, quando estese chegarem a zero, O Personagem morrerá permanentemente.

**Magia:** É preciso de no mínimo 1/6 PM, do seu total de PVs. **Água:** Um mínimo de 1/3 dos seus PVs em turnos, imerso na substância.

**DIETA ESPECIAL (VARIA)** - O Arkanita não pode se sustentar com fontes de alimento normais. Ele precisa de comida de um tipo diferente, de algum tipo exótico: sangue de determinada raça, carne recém assassinada, carne Humana, carne de Arkanita, etc. Isso não é um Vício (veja abaixo); é simplesmente a única fonte de alimento que o Arkanita pode usar para sobreviver.

**Pontos Objeto de Dieta**

5 Facilmente obtida (carne recém morta, fluídos corporais recém conseguidos)

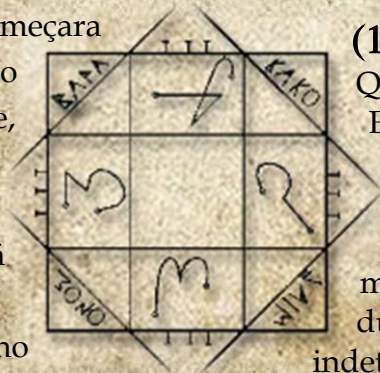
3 Comida obtida perigosamente (sangue, carne Humana, filhotes).

1 Comida obtida de forma suicida (carne de Arkanita, Anjos ou carne de Infernita).

### EFEITO MÁGICO ALEATÓRIO

(1PT CADA) -

Quando o Arkanita utiliza um Estigma qualquer (préviamente escolhido), um efeito aleatório de um Caminho de Magia se manifestará no Arkanita durante um período indeterminado. Esse Caminho reflete as energias Místicas envolvidas na região onde o Arkanita nasceu.



### ENVELHECIMENTO PRECOCE (4

PTS) - Escolha um Estigma em particular para combinar com essa Mácula. Quando alguma coisa der errado com o uso daquele Estigma, O Personagem envelhece 5d6 anos (apenas efeitos de Metamagia 8 ou superior conseguem rejuvenescê-lo novamente, e com redutor de -6D no Focus).

**FERRO FRIJO (2 Pts)** – *Somente Para Personagens com o Estigma Sangue Faérico.*

O Contato com o ferro não fundido, é extremamente doloroso aos seres de sangue Faérico. O toque em um objeto de ferro frio causa a perda de 1D6 pontos de dano por rodada, sem direito a teste de CON ou uso de IP para a redução de dano. Caso o Personagem seja alvo de um ataque de uma arma de ferro frio, o dano desta será acrescido de 1D6 de dano.

**FARELOS (3 Pts)** — Pense no pior caso de seborreia que já se viu. Agora imagine que ele cubra o corpo todo e multiplique sua severidade por cem. São os Farelos (também conhecidos como Cascões). Farelos é uma Mácula comum para Arkanita com o Poder: Muco Gosmento (ver abaixo). De três a dez meses, (opção do Mestre) a pele do Arkanita seca e é coberta com um resíduo grosso e cascudo. Esse resíduo cai em grandes pedaços esfarelados. Isso faz com que o Arkanita deixe um traço de pó marrom fino onde quer que vá. A poeira se acumula em roupas, pulmões e especialmente olhos (-1 em testes de PER). Não importa o quanto o Arkanita se coce, se corte, ou se lave (o simples pensamento de banho é terrível o suficiente para muitos Arkanitas) parece não haver meios de parar o processo.

**FIO DE PRATA EVANESCIDO (3 Pts)** - O fio de prata que une corpo e alma do Arkanita dissolveu-se. Caso faça alguma viagem astral fora

de seu corpo, ou seja, alvo de Magias relacionadas ao Caminho de Spiritum, precisará fazer um teste Difícil da perícia Viagem Astral ou não conseguirá mais retornar nem possuir de novo o próprio corpo, que ficará num estado vegetativo para o resto de sua vida física.

**FRENESI (3 Pts)** – O Arkanita é suscetível a uma fúria enlouquecida em momentos de tensão ou falta de alimento. Em Frenesi, um Arkanita recebe -10% em suas jogadas de defesa, não participa de ataques coordenados ou estratégicos, apenas avançando contra o inimigo, - 2 na WILL para resistir a tentativas de controle mental que o façam sair deste estado, uma vez engajado em uma luta com um inimigo, só a deixará quando um dos dois tombar, ao final da fúria, estará esgotado, recebendo - 3 em FR e CON, precisando descansar por 15 minutos.

**HABITANTE DAS TREVAS (5 Pts)**

– *Obrigatório para Sombras.*

O Arkanita possui uma fraqueza baseada na luz natural ou não; uma vez exposto a ela, ele perde 1 PV por turno (no caso de luz Mágica) e 1D6 PVs por turno (no caso de luz Natural). Durante o 4º Mês Arkanita (quando o Sol brilha mais forte durante toda a Época Segura) um Arkanita perde 1 PV de qualquer forma, mesmo estando protegido das luzes solares.

**HIbernAÇÃO (3 Pts)** - O Arkanita é suscetível a hibernação. Durante um determinado período de sua



vida, ou sobre efeito de determinada situação, o Personagem deverá hibernar durante PVsx10.

**IMÃ DE ESPÍRITOS (3PTS)** — *pode ser comprado por Sombras*

Espíritos te odeiam e eles se aproximam de você para atormentá-lo. Você sempre atrairá a atenção de quaisquer Espíritos locais, e eles normalmente irão parar o que estiverem fazendo para te perturbar. Eles não podem lhe causar dano físico, mas eles farão o que puderem para lhe pressionar, e muitos podem até tentar possuí-lo (Ver o Poder Demoníaco Possessão no livro Demônios a Divina Comédia). Essa Mácula também atrai outras criaturas vivas, que podem vir ver qual o motivo do tumulto.

**INFECÇÕES (4 PTS)** — Escolha um Estigma em particular para combinar com essa Mácula. Quando alguma coisa der errado com o uso daquele Estigma, O Personagem sofre uma infecção gangrenosa. Por exemplo, a Pele Escorregadia de um Arkanita é destruída por um Feitiço antes de o Arkanita poder recolocá-la. Sem sua pele, o Arkanita sofre uma infecção maligna. O Arkanita perderá um PVs por mês até 0 PVs. Esse dano irá se recuperar depois de uma época, à taxa de um PV por dia.

**ICEBERG INTERIOR (5 PTS)** -

*Apenas para Arkanitas habitantes das Nações Fantasmas.*

Dentro do Arkanita, a temperatura diminui a níveis não saudáveis. Ele possui uma hipotermia, forte o suficiente para congelar a maioria dos termômetros na melhor das circunstâncias; necessita estar constantemente sob stress ou exercícios, para que sua temperatura não o congele por dentro. O Personagem necessita realizar, no mínimo três turnos de trabalho físico (combate, corrida, levantamento de peso, etc.) para que o Arkanita não perca um doloroso PV, não regenerável. A morte por esta Mácula, leva a crer que o Arkanita esteve em uma geleira por séculos. Naturalmente, qualquer um que chegue perto demais, carregue, durma com ou opere o Arkanita estático irá receber um ponto de dano (regenerável) a menos que ele se proteja de algum modo do frio. Em ambos os casos esse dano é anormalmente doloroso.

**LAVAGEM CEREBRAL (3 PTS)** —

O Arkanita foi alvo de uma Lavagem Cerebral, que vem na forma de uma crença poderosa e obsessiva - o mais comum para os Arkanitas é uma lealdade radical para com um culto ou Ordem de Magia. Esses Arkanitas são guerreiros dessas até a morte. Outros credos podem ser um zelo religioso pelos Tenebrianos, uma suspeita paranóica dos ArK-A-Nos, uma crença mortal de que os Anjos são os verdadeiros demônios querendo destruir ArK-A-Nun, ou

qualquer outra convicção extrema que pode levar o Arkanita a uma situação perigosa e comprometedora. A qualquer hora que a crença do Arkanita for questionada, ele normalmente passará por três estágios: negação, raiva e finalmente dúvida. Por exemplo, se alguém tentar convencer um Arkanita leal a um culto que este é ruim para ele e para o mundo, o Arkanita poderia primariamente caçar de tal pensamento. Se provado que esse alguém estava certo, ele se convencerá de que é uma mentira, e pode tentar atacar o responsável por tal evidência. Se as provas se acumularem, inegavelmente, então o Arkanita começará a duvidar — e então seu mundo cairá em pedaços; tal Arkanita se torna suicida, e normalmente tenta destruir o objeto de sua antiga crença.

**LINHA VITAL (2 PTS)** — *Pode ser comprado para Sombras.*

O Arkanita perde sua visão normal, e agora só enxerga a essência vital (Pontos de Vida) dos seres vivos e o contorno de objetos.

**MALDIÇÃO DAS ENERGIAS TÉTRICAS (7 PTS)** — *Pode ser comprado para Sombras.*

Sempre que o Arkanita for exposto as Energias Decréptas dos Mundos Inferiores, ele sofre uma horrível transformação e ganha uma nova Mácula. Depois que o Arkanita

passar cinco turnos consecutivos expostos a essas energias, teste sua CON. Como opção do Mestre, exposições particularmente extremas às Energias Decréptas podem dificultar o teste de CON. Se o Arkanita obtiver falha, ele ganha uma nova Mácula, escolhida aleatoriamente. Essa nova “maldição” é instantânea — o Personagem imediatamente passa por uma transformação dolorosa que dura três turnos, durante os quais ele não pode executar nenhuma ação, nem mesmo se defender. Em seguida, sua nova Mácula irá se manifestar (como um braço caindo, se ele estiver infectado por Apodrecimento). Essa Mácula não deixa o Arkanita imune às energias; a menos que ele compre Imunidade (veja abaixo), ele irá sofrer qualquer dano proveniente das energias malditas.

**MOBILIDADE LIMITADA (2 PTS)**

— O Arkanita não pode correr tão rápido quanto um outro normal. Isso pode ser resultado de um grande número de razões: ele perdeu uma perna, suas pernas são mais curtas, ele não tem pernas e precisa rastejar como uma cobra, etc. Divida a velocidade normal do Personagem por dois. Essa Mácula pode ainda ser comprada para outros modos de movimento, como voar se O Personagem tiver o Estigma: Asas.

**NOÇÃO INEXATA DO TEMPO (1 Pt)** - O Arkanita perde a noção de tempo. Pode estar fazendo algo a horas sem perceber ou entediarse com algo em 10 segundos de uso.

**OCHIRU (3 Pts)** - *Obrigatório para Kappas.*

Ochiru é um órgão em forma de depressão localizada no topo da cabeça de um Kappa, que carrega água, para que este não desidrate fora dela. Se for atingido, e perder mais de metade dos PVs do Personagem, fará com que todos os testes do mesmo sejam difíceis, até este voltar a água e permanecer nela até que seus PVs sejam regenerados.

**PROTUBERÂNCIAS INCOMODAS (3**

**Pts)** - Escolha um Estigma em particular para combinar com essa Mácula; quando alguma coisa der errado com o uso daquele Estigma, O Personagem sofre crescimento desenfreado de protuberâncias ósseas em seu corpo, dificultando muito o movimentar de seus membros, diminuindo sua AGI, DEX e todos os testes baseados neste Atributo em -1, cumulativo, até um máximo de - 9. As protuberâncias podem ser cortadas: um ato extremamente doloroso.

**PERTURBAÇÃO (3/2/1 Pts)** -

Muitos dos Arkanitas possuem seus gêneses distorcidos não apenas no corpo, mas também na mente e alma. Apesar de ser raro se possuir mais de uma Perturbação, é possível.

Contudo, a segunda Perturbação só vale dois pontos, e a terceira, apenas um. Abaixo estão algumas Perturbações comuns. Jogadores e Mestres devem sentir-se livres para criar suas próprias.

**Falsas Verdades** - O Arkanita possui uma crença absurda e insiste em falar sobre ela (-10% nos testes Sociais).

**Fobias** - O Personagem teme algo que ficara paralisado ou fugirá de tanto medo, quando encarar o foco do mesmo (Teste de WILL).

**Insensibilidade** - O Personagem não possui mais sentimentos, ele é incapaz de sentir qualquer emoção ou de se importar com os sentimentos alheios. Nos níveis menores ele se torna relapso quanto a si mesmo, nos níveis maiores ele adquire uma fleuma assustadora. Não pode adquirir a Perícia **EMPATIA**. - 20% nos testes Sociais.

**PÂNICO (2 Pts)** -

**1 ponto:** Um medo animal toma conta do Personagem sempre que ela entra em contato com algum tipo de ambiente ou situação. Pode ser uma aversão à altura ou à água, ou temer estar sozinho ou em multidões, enjaulado ou empunhando uma arma. É preciso um teste de WILL para não entrar em desespero.

**2 pontos:** Se o Personagem for provocada de alguma forma física tortuosa, como ser atacada de surpresa ou agredida violentamente, seu instinto irá entrar em alerta e ela se descontrolará para tentar se

defender. Faça um teste de WILL e em caso de falha, o Personagem avança contra o agressor a fim de enxotá-lo para longe ou mesmo matá-lo (recebe bônus temporário de +3 em FR, CON, DEX e AGI).

### REGRESSÃO MENTAL (VARIA) —

Escolha um Estigma em particular para ser usado junto com essa Mácula. Quando o Estigma for usado, O Personagem deve sofrer uma perda de capacidade mental. Essa perda é temporária, contudo quão mais freqüentemente o Estigma é usado, mais permanente se torna a Regressão Mental. Qualquer hora que o Estigma combinado com essa Mácula for usado, o Personagem precisa fazer um teste de WILL. Se ele obtiver sucesso, não há efeito. Se ele falhar, o Personagem perde um número de pontos em seus Atributos Mentais igual ao número de pontos que o Personagem escolheu para essa Mácula. Os Atributos Mentais afetados (PER, INT e WILL) precisam ser escolhidos quando a Mácula é escolhida. Essa perda dura por uma cena. Se houver uma falha crítica, o Personagem perde um ponto daquele Atributo — permanentemente. Shirlack tem o Estigma Arma de Sopros (Bafo de Fogo), com o qual ele combina a Regressão em Inteligência (ele paga 4 pontos pela Mácula). Depois ele usa seu Estigma para incendiar toda uma vila. Ele precisa também fazer um

teste de WILL para resistir à Regressão Mental. Nesse caso, ele falha, e perde quatro pontos de INT. O jogador explica esse efeito conforme Shirlack se torna mais furioso em seus pensamentos, um efeito colateral por Bafo de Fogo. Se um Personagem chegar a 0 em um atributo, veja abaixo:

**PER:** O Personagem sofre privação sensorial (fica cego, surdo, mudo e insensível ao toque, nem pode sentir sabores).

**INT:** O Personagem pensa apenas num nível animal instintivo, e não pode executar funções mais complexas, sejam quais forem — isso inclui falar.

**WILL:** O Personagem fica extremamente lenta. Ações levam duas vezes mais tempo para serem executadas, e ações complicadas podem não ser executadas completamente. O Personagem, a despeito dos seus Estigmas (como Ataques Adicionais), não pode ganhar ações extras. O Personagem sempre age por último no turno, mesmo depois que as outras personagens tiverem usado suas ações múltiplas.

**RECARGA (1/2 Pts)** — Escolha um Estigma em particular para combinar com essa Mácula. Os Estigmas do Arkanita necessitam de uma recarga “energética” quando utilizados, outra versão desta Mácula é que os Pontos de Magia do Personagem, não se regeneram com o tempo,



necessitando também serem recarregados. 1

**pontos:** O Estigma necessita ser recarregado uma vez a cada Época

**2 Pontos:** O Estigma necessitam de uma recarga a cada 24hrs, caso contrário, o Estigma deixará de funcionar.

**STIGMATA (2 Pts)** – Stigmata são chagas que manifestam-se no corpo de um Personagem. Essas feridas normalmente estão ligadas a uma divindade específica. Esses ferimentos podem ir desde a pequenos machucados nas palmas das mãos, até queimaduras dolorosas ou pústulas espalhadas pelo corpo. O Mestre deve escolher como esses ferimentos irão afetar o Personagem, levando em consideração qualquer ligação com divindades que o Arkanita possua.

**SUSCETIBILIDADE A MAGIA (2 Pts)** - *Pode ser comprado para Sombras.*

As magias, com o Personagem parecem ter mais facilidade para agir. Caso o Personagem seja alvo de uma, o Arkanita terá um bônus de mais 1D para cada Nível de Suscetibilidade a Magia. Não funciona para Mágicas de Projéteis.

**SEGUNDA CABEÇA (5 Pts CADA)**

— O Arkanita possui uma cabeça extra. A cabeça pode ser nos ombros do Arkanita, lado a lado com sua cabeça original. Ela pode estar

crescendo na barriga do Arkanita, ou nas costas, ou em qualquer lugar. A Segunda Cabeça é inteligente, pode falar e não gosta muito da primeira cabeça. Felizmente, ela tem pouco ou nenhum controle sobre o resto do corpo do Arkanita, mas continua sendo um grande inconveniente. A cabeça destrói qualquer chance do Arkanita se misturar com a sociedade normal. A segunda cabeça sabe pouco sobre instintos de sobrevivência. Ela fará qualquer coisa que puder para colocar o Arkanita em perigo. A segunda cabeça é temporariamente silenciada amordaçando-a, mas ela pode eventualmente mastigar qualquer mordaca. Qualquer tentativa de silenciá-la cirurgicamente (ex. cortando sua língua) irá ferir a primeira cabeça de maneira similar. O inverso não é válido, contudo. A segunda cabeça pode sobreviver à morte da primeira cabeça por um tempo, mas irá eventualmente morrer porque não tem controle sobre o corpo. A segunda cabeça tem os mesmos Atributos Mentais que a primeira. Ela também pode desenvolver algumas Perícias que não dependem de ter um corpo (uma das favoritas é a Perícia: Ventriloquismo). A Segunda Cabeça está sob o controle do Mestre.

**SEMPRE ATIVO (1 Pt CADA)** - Escolha um Estigma em particular para ser usado junto com essa Mácula. O Arkanita possui este Estigma sempre ativo, nunca

podendo ser desligado, podendo apenas ser controlado por meios indiretos, mas se esses métodos forem anulados por alguma razão, o Estigma voltará a se ativar. Algumas vezes os Estigmas se manifestam de tempos em tempos, como por exemplo, um Arkanita com o Estigma Arma de Sopro, que solta pequenas labaredas ao pronunciar palavras, ou outro que possui Infravisão podendo enxergar outros seres vivos pelo calor de seus corpos, só podendo enxergar o mundo a sua volta desta maneira.

**TELEDÊMÊNCIA (5 Pts)** — O Arkanita é um poderoso telepata, ou ao menos ele pensa que é. A realidade da Teledemência tem sido confirmada pelos cientistas do oculto de ArK-A-Nun, mas sua utilidade é questionável. Arkanitas com essa Mácula (algumas vezes chamados de Mediuns) recebem mensagens telepáticas de deidades dos Mundos Inferiores, e algumas raras dos Mundos Superiores; mas o conteúdo é deturpado, doentio e desordenado. Eles são bombardeados diariamente apenas com os pensamentos mais vis desses seres. Esses pensamentos vão ficando mais loucos e aumentando de intensidade. Todo mundo no planeta é ou uma vítima sem valor ou um bruto sádico. Não existe meio termo. O Arkanita pode se deliciar com isso, mas ele também percebe todo mundo conspirando contra ele. Como a informação vinda desse tipo de telepatia é tão distorcida, a informação ganha através dela é

normalmente inútil (o Mestre pode deixar alguma verdade vir à tona de vez em quando, mas o Arkanita não deve estar apto a saber a diferença). Esses Arkanitas precisam fazer um teste de WILL todos os dias ou se encontrarão presos em uma fenda psicológica torturante, onde a realidade é completamente alterada. Arkanitas pegos nessas fendas normalmente entram em festins de morte. Eles irão atacar aliados, tanto quanto inimigos e transeuntes inocentes.

### **VULCÃO INTERIOR (5 Pts)** —

*Apenas para Arkanitas habitantes das Nações Flamejantes*

Dentro do Arkanita, a temperatura aumenta a níveis não saudáveis. Ele possui uma febre perpétua, forte o suficiente para quebrar a maioria dos termômetros na melhor das circunstâncias; quando está sob stress ou exercícios, sua febre literalmente o cozinha por dentro. Morte por essa Mácula é nojenta e desagradável. A cada três turnos de trabalho físico (combate, corrida, levantamento de peso, etc.) o Arkanita perde um doloroso PV, não regenerável. Naturalmente, qualquer um que chegue perto demais, carregue, durma com ou opere o Arkanita ardente antes que ele esfrie irá receber um ponto de dano (regenerável) a menos que ele se proteja de algum modo do calor. Em

ambos os casos esse dano é anormalmente doloroso.

**VULNERABILIDADE (3PT8)** - Estes Arkanitas são sensíveis a algum tipo de objeto, situação ou Magia. Considere todo dano decorrente desta vulnerabilidade DOBRADO. Entretanto, o Mestre ainda pode explorar outras formas de "castigar" o Personagem quando este sofrer uma exposição demasiada. Atribuir vários males, como queda de metabolismo, perda de alguma habilidade natural, penalidade na iniciativa ou diminuição de sua resistência física, são algumas possibilidades. Exemplos bastante comuns de vulnerabilidades são o fogo, luz solar (da "Época Segura"), substâncias químicas, Armas Mágicas, eletricidade, estágios lunares, Elemento Mágico e até certas plantas.

**PARASITA MÍSTICO (3 PT8)** - *Pode ser comprado para Sombras.*

O Arkanita passa a desencantar itens Mágicos que fique mais de 5min em seu contato. Os Pontos de Magia do artefato são absorvidos, mas, imediatamente perdidos. O toque do Arkanita também causa imensa dor em outros seres vivos (1d6-4 de dano por contato, mínimo 1), mesmo com luvas, porque toma deles 1 Ponto de Magia (mesmo seres não-magos possuem 3 Pontos de Magia em seus corpos).

**VERMES (3 PT8)** — O Personagem hospeda vermes parasitas. Esses vermes causam uma dor excruciante e periodicamente emergem em sua

boca, orelhas ou outros orifícios. A menos que ele vomite-os no mínimo uma vez por dia, os vermes irão encher suas entranhas, fechando suas passagens internas, e começarão a comer seus órgãos. Se alguma circunstância (cadeia, uma mordada, etc.) incapacitá-lo de vomitar os vermes, ele irão causar a perda de 1 PV por dia até que os vermes o consumam inteiramente. Esse dano não pode ser regenerado, por razões óbvias. Ataques que incluem os vermes precisam ser comprados com o Estigma **Arma de Sopro**.

**VÍCIO (VARIA)** — O Arkanita precisa se engajar em uma atividade em particular (exemplo: usar drogas, beber sangue, sacrificar vítimas para uma determinada entidade, etc.) ou sofrer grandes dores. Veja a tabela abaixo para determinar a frequência em que o Arkanita precisa obedecer a seu vício (o "ciclo"). Como opção do Mestre, o jogador pode escolher um de seus Estigmas como seu Vício; se ele não usar o Estigma no mínimo uma vez por ciclo, ele sofre (ex: Comedores de Cérebro precisam usar Comer Cérebros). Para cada ciclo que o Arkanita não saciar seu vício, ele é inundado por uma dor debilitante. Ele sofre reduções em todos os seus testes. Quando as penalidades se tornarem maiores que sua CON, ele morre.

Pontos	Ciclo
5	Uma vez por época

- |   |  |
|---|--|
| 4 | Uma vez por algum evento (eclipses, fases da lua, etc) |
| 3 | Uma vez a cada 14 épocas                               |
| 2 | Uma vez por mês  |
| 1 | Uma vez por hora.                                      |

**VISÃO UMBRAL (3PT8)** - Uma das características marcantes desses Arkanitas é a sua capacidade exclusiva em enxergar tudo que existe no Plano Espiritual. Bem como manipular todos os seus poderes por Conjuração Espiritual. Quando um desses Arkanitas encontra um objeto Espiritual, por exemplo, ele tem a nítida impressão dele ser real, chegando a tomá-lo na mão e conseguindo usá-lo como se, de fato, ele estivesse presente em sua segurança. Porém, todos em ArK-A-Nun que o vêem, acreditam que ele está observando ou tocando o vazio, pois não existe nada ali pela percepção natural. A Visão Espiritual funciona como uma espécie de esquizofrenia; a diferença é que o que ele vê realmente está lá, mas em outro plano.

**VOZ DA ALMA (3 PT8)** - *Pode ser comprado para Sombras.* o Arkanita não possui cordas vocais. Ele fala através de seu espírito, como consequência ele pode ser ouvido apenas por quem desejar e sua voz não pode ser captada por magias do

Camnho do Ar. Contudo, a voz da criatura não é mais alta que um sussurro, além de ser perturbadora, diminuindo o CAR em 3 pontos.



## ESTIGMAS

Abaixo está uma lista dos Poderes Arkanitas, chamados Estigmas e seu custo. As Personagens recebem pontos de Estigma para cada Mácula que elas adquiram. As Máculas estão listadas acima. Deve existir algum motivo para os Estigmas novos surgirem, como uma exposição às Energias Tétricas, ou alguma outra explicação de acordo com a história. Muitos Estigmas exigem que o jogador adquira Máculas únicas. O valor entre parênteses é o custo em Pontos de Mácula que o Personagem deve gastar. Note que os Estigmas aqui descritos são apenas uma sugestão, já que existem inúmeros seres milenares que desenvolvem suas próprias características. Os Estigmas estão divididos em níveis para um melhor entendimento. Para muitos efeitos de Nível 2 é necessário que o Personagem possua um efeito do mesmo poder em Nível 1, mas isso será especificado na descrição da habilidade.



## AMBIENTE FAVORÁVEL (1/2 PTS)

- Somente para habitantes das Nações Flamejantes, Nações Fantomas, Nythze ou do Verde.

**1 Ponto:** *Habitante Local* - Alguns habitantes de ArK-A-Nun levam vantagens em combate, dentro de seu território, contra outras criaturas que não sejam nativas de suas terras, adicionando +10% em suas perícias de combate e testes de sobrevivência.

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

**ASAS (VARIA)** – *Imps, Nak'us, Sernezs, Nagual, Adroanzis, Anzilus e Dragikan.*

O Arkanita possui um par, dois ou mais de asas membranosas, semelhantes às asas de morcego ou as de dragão, capazes de sustentar a criatura em voo.

**1 ponto:** o Arkanita possui um par de asas capazes de voar até 20m/s.

**2 pontos:** o Arkanita possui um par de asas capazes de voar até 40m/s.

**3 pontos:** o Arkanita possui até dois pares de asas capazes de voar a 80m/s.

**4 pontos:** o Arkanita possui até dois

pares de asas capazes de voar a 160m/s.

**5 pontos:** o Arkanita possui dois ou mais pares de asas capazes de voar a 320m/s.

**ANÐARA (VARIA)** – *Somente para Nagahs (Ver Livro TREVAS CAMPANHA ÉPICA)*

**ARMAS NATURAIS (VARIA)** - O Arkanita possui armas naturais afiadíssimas, garras, pinças, ossos que brotam de suas mãos, capazes de cortar a carne de seus adversários. O jogador escolhe que tipo de Armas Naturais deseja para seu Personagem.

**1 ponto:** dano de 1D6+bônus de ataque, FR 2D.

**2 pontos:** dano de 1D10+bônus de ataque, FR 3D.

**3 pontos:** dano de 2D6+bônus de ataque, FR 5D.

**4 pontos:** dano de 2D10+bônus de ataque, FR 7D.

**5 pontos:** armas capazes de cortar metal causam dano de 3D6+bônus de ataque, FR 8D.

*Custo de +1 ponto para serem retráteis ou camufláveis.*

*Algumas Armas Naturais, possuem restrições que devem ser estudados na presença do Mestre.*

**ARMAS ARREMESSÁVEIS (VARIA)**

– *Anzilus, Imps, Sernezs, Bak'us, Nagual, Kappas e Adroanzis.*

As armas naturais do Arkanita (garras, ossos que brotam para fora da pele do Arkanita, espinhos, etc...) podem ser arremessadas contra um

alvo qualquer, escolhido pelo jogador. O dano das armas é dado pelo valor do dano da arma do Personagem + o dano de acordo com o nível do Estigma, o bônus de força é desconsiderado neste ataque.

Custo	Dano	Alcance	Ataques
Nível 1	+1	0 m	1/dia
Nível 2	+2	8m	2/dia
Nível 3	1d6	16m	4/dia
Nível 4	1d10	16m	8/dia

e assim por diante, seguindo óbvia progressão.

**Obs:** Em caso de combate, a utilização de mais de um ataque deve respeitar o intervalo mínimo entre 2 disparos de 10 rodadas. Bônus existentes em outros Estigmas podem ser adicionados ao ataque como Peçonha.

### **ANFÍBIO (VARIA)** – *Profundos, Akerônios, Kappas e Imps.*

**1 ponto:** Além de respirar normalmente, o Arkanita pode respirar normalmente debaixo d'água. Esse Estigma ainda confere certo grau de resistência a pressões aquáticas e problemas de descompressão, contudo profundidades consideráveis ou mudanças radicais (ir de 150m a 10m em menos de um minuto) irão causar algum dano.

**2 pontos:** O Arkanita deve adquirir a *Mácula Dependência (Água)*. Bem como possuem pequenas membranas entre os dedos, guelras ou mesmo barbatanas que lhe

permitem se locomover na água de maneira muito mais rápida que no ambiente terrestre (AGI +6).

**ATAQUES EXTRAS (VARIA)** – O Personagem é capaz de realizar mais ataques que o normal por rodada.  
**2 pontos:** dois ataques por rodada.  
**3 pontos:** três ataques por rodada.  
**4 pontos:** quatro ataques por rodada.  
**6 pontos:** cinco ataques por rodada.

### **ARMA DE SOPRO (VARIA)** – *Anzilu, Imps, Sernezs, Nagual, Dragikan, Povo Serpente, Bak'us.*

O Arkanita desenvolve um tipo de ataque por bafo, seja eles uma rajada de frio intenso, fogo, ácido sulfúrico, vapores tóxicos, spray corrosivo, plasma incandescente, pregos, farpas, magma ou qualquer outro tipo de arma de bafo que o jogador escolher. Para utilizar este poder, o jogador deve pagar pontos de poder de acordo com o dano e alcance de seu bafo, de acordo com a tabela a seguir. O jogador deve obrigatoriamente especificar qual é o tipo de ataque que seu Personagem é capaz de causar, porque possuem efeitos extras (veja abaixo). Bafos extras (como ácido e fogo) devem ser comprados e desenvolvidos separadamente. A vítima pode fazer um teste de AGI para receber metade do dano.

Custo	Dano	Alcance	Ataques
Nível 0	-	1m	1/dia

Nível 1	1d6	2m	2/dia
Nível 2	2d6	4m	4/dia
Nível 3	3d6	8m	8/dia
Nível 4	4d6	16m	16/dia (Max)
Nível 5	5d6	32m	-
Nível 6	6d6	-	-
Nível 7	7d6	-	-

e assim seguindo óbvia progressão.

**Efeitos possíveis:** Fogo, ácido, frio, vapores tóxicos ou jato de veneno, etc.

### **ANACHA (VARIA)** – *Anansis*

**1 ponto:** *Atla* – os Estigmas Centauro (aracnídeo), Pés Especiais (aracnídeo) e Teia tem seu valores reduzidos em 1 ponto ao serem adquiridos por um Anansi.

**1 ponto:** *Coordenação plena* – O Arkanita age por instinto e é capaz de agir mesmo antes do raciocínio. Ele é capaz de atacar dois alvos em um mesmo turno, mesmo eles estando fora de seu campo de visão.

**1 ponto:** *Linha segura* – O Anansi, inconscientemente quando sobe em algum lugar mais alto que 3m, sempre prenderá um fino fio, mas resistente de teia para se precaver de quedas. O fio possui FR 4D.

**1 ponto:** *Ar* – O Arkanita é capaz de capturar uma quantidade de Ar, em um casulo para ser utilizada posteriormente.

**2 pontos:** *Casulo* – o Arkanita é capaz de envolver um objeto a fim de preservá-lo. O Casulo possui IP 4.

**2 pontos:** *Salto* – O Arkanita é capaz de saltar tão alto quanto a metade de sua CONx10.

**2 pontos:** *Ancora* – A fim de não se perderem em terrenos estranhos, os Anansis utilizam suas teias, como guia para que possam encontrar o caminho de volta as suas moradas. A teia é extremamente fina e semitransparente, mas que pode ser percebida pelo Arkanita imediatamente. A teia estende-se até CONx20 km.

**2 pontos:** *Capacidade de Tarantula* – O corpo do Arkanita é coberto de pelos grossos que desprendem-se no ar quando este é atingido. Os pelos formam uma névem urticária em um raio de CONm fazendo todos dentro desta área sofrerem redutores de -20% em todos os testes. As vítimas ainda necessitam realizar um teste de CON para não serem acometidos de violentos ataques de coceira.

**3+x pontos:** *Celeridade* – Anansis são predadores formidáveis por natureza; sua velocidade é lendária. Cada nível de Celeridade concede um bônus de +6 na Iniciativa.

**3 pontos:** *Roubar Momentos* – Anansis são seres sigilosos e cautelosos naturalmente. Revelar sua posição pode significar destruir toda sua colônia. Com este nível, um Anansi pode drenar, mediante mordida, os últimos cinco minutos da mente de uma vítima.

**4 pontos:** *Veneno* – Se o Personagem possuir o Estigma Peçonha, esta será acrescida de um efeito extra

paralisante, necessário um teste de CON para não permanecer paralisado por 1D6 turnos.

**4 pontos:** *Drenar vida* - O Arkanita é capaz de restaurar seus PVs mediante os PVs de uma vítima. O Atributo é regenerado a razão de 2/1.

**4 pontos:** *Reservatório de vida* - o Arkanita é capaz de drenar sangue de suas vítimas e armazena-lo para utiliza-lo posteriormente. Para cada 10 kg que ultrapasse a CON do Personagem seus testes fica, reduzidos a -20%.

**5 pontos:** *Hidráulica* - o Arkanita é capaz de utilizar o sangue guardado em seu corpo para aumentar sua FR e AGI na razão de 4/1.

**BOTE (1 Pt)** - *Povo Serpente*. O Serpentes podem re-rolar imediatamente o testes de Iniciativa uma vez que este poder seja ativado, ele poderá manter o resultado mais alto nestes testes. Adicionalmente, o Serpente automaticamente ganha toda a disputa de Iniciativa, a menos que o oponente possua um poder semelhante em tal caso a disputa é decidida de forma normal.

**BILE NEGRA (1 Pt)** - *Akerontes*. O Arkanita é capaz de regurgitar um liquido pegajoso e negro, que adere ao corpo da vítima, maculando sua alma. Em termos de jogo, enquanto a vítima permanecer ligada a bile, ela sera reconhecida como um ser Abissal, por aqueles que possuem tais habilidades.

## **BIOELETRICIDADE (VARIA)** -

*Arkerontes, Kappas, Bak'us, Profundos, Imps, Sernezs e Adroanzis.*

**2 pontos:** O Arkanita é capaz de, mediante o toque, liberar descargas de eletricidade produzida por glândulas especiais de seu corpo. A voltagem que percorrerá o corpo do Arkanita nesse instante causará 1D10 de dano em qualquer criatura com quem ele venha a manter contato físico direto, ou por meio de um objeto com boa condutividade elétrica. A vítima tem direito a um teste de CON, em caso de falha, esta ficará com todos os seus testes com atributos reduzidos em -10% durante 1D6 turnos.

**BICO (VARIA)** - *Arkerontes, Imps, Sernezs e Bak'us.*

**1 ponto:** 1d3 + bônus por FR de dano.

**2 pontos:** 1d6 + bônus por FR de dano, ignora 1/3 da IP.

**3 pontos:** 1d10 + bônus por FR de dano, ignora 1/2 da IP.

## **BOMBA ESTOMACAL (3 Pts)** -

*Não pode ser comprado por Dáctilos e Sombras.*

O Arkanita está apto a vomitar tudo o que ele comeu recentemente coberto em um muco feito de ácidos estomacais. Uma única regurgitada pode cobrir um único alvo. Um regurgitada inflige apenas dois pontos de dano, mas a vítima precisa testar WILL para continuar o que quer que esteja fazendo e não

começar a vomitar. Apenas três regurgitadas podem ser feitas entre cada refeição completa, após cada regurgitada, o Arkanita age como se não se alimentasse a muito tempo, necessitando de uma refeição.

**BOMBARDEIO QUÍMICO (VARIA)** –  
*Akrabus, Nagual, Kappa, Se Trim, Imps e Sernezs.*

**2 pontos:** *Mau cheiro.* O Arkanita pode exalar de seus poros, um cheiro tão terrível que causará mal estar em todas as criaturas (com exceção a algumas criaturas que podem ser imunes) num raio de 2m. Devido a este terrível mal estar, estas deverão ser bem sucedidas em um teste de CON para que não permaneçam 2 turnos sofrendo de fortes ânsias e vômitos. Em caso de falha crítica a criatura desmaiará.

**3 pontos:** *Névoa venenosa.* Ao invés de mau cheiro, o Arkanita pode exalar uma névoa venenosa de seus poros. Todas as criaturas (com exceção de criaturas imunes a venenos) num raio de 2m do Arkanita devem ser bem sucedidas em um teste de CON, em caso de falha sofrerão 1D6 de dano +1D6 na próxima rodada. Caso a criatura seja bem sucedida o dano cai pela metade.

**3 pontos:** *Fraqueza.* O Arkanita exala um gás de seus poros que, em um raio de 2m, causará fraqueza em todas as criaturas dentro deste raio. As vítimas receberão um redutor de -3 em FR e CON e poderão realizar um teste de CON para não sofrerem estes efeitos.

## CAMINHAR ALMOFADADO (1 Pt)

- *Akrabus, Imps e Sernezs*

O Arkanita possui movimentar silencioso naturalmente, permitindo que ele dificilmente seja percebido. Em termos de jogo, o Personagem soma +10% em seus testes de Furtividade.

## CORAÇÃO DUPLO (2 Pts) - O

Arkanita possui um coração adicional capaz de promover maior força ou recuperação; ele recebe um bônus de +3 em FR e CON. Pode também multiplicar por dois os pontos de vida regenerados e aumentar em mais 20% testes que envolvam seus Atributos Físicos.

**CHIFRES (VARIA)** – *Anzilus, Imps, Sernezs, Adroanzis, Naguals, Akrabus e Fir Bolgs.*

O Personagem possui um par de chifres, ou vários pares postados sobre sua cabeça da maneira como o jogador desejar: chifres longos, curvados, dois pares, um único, vários espinhos, etc.

**1 ponto:** dano de 1D6 por ataque.

**2 pontos:** dano de 1D10 por ataque.

**3 pontos:** dano de 2D6 por ataque.

## CAÇADOR NOTURNO (VARIA) -

**1 ponto:** O Personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil Caçador Noturno. Considere que ela possui a perícia Camuflagem em 50% e Furtividade 30%.

**2 pontos:** O Personagem sabe se

camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil Caçador Noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 70% e Furtividade 50%.

**3 pontos:** O Personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um perfeito Caçador Noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 90% Furtividade 70%. Considere que o Personagem esta tão acostumada a noite, que deve adquirir a Mácula *Vulnerabilidade (Sol)*.

**CENTRO NERVOSO (4/5 Pts)** – *Akrabus, Anansis, Bak'us, Nagual, Adroanzis, Anzilus, Imps e Sernezs.*

**4 pontos:** o Arkanita possui um ponto vital escondido em alguma parte de seu corpo, a escolha do jogador, assim o Personagem pode ter sua cabeça esmagada, por exemplo, e mesmo assim, continuar vivo. Todos os ataques desferidos contra seu centro nervoso são tratados como acertos críticos e recebem bônus de 2x o dano.

**5 pontos:** o Arkanita é capaz de deslocar seu centro nervoso por seu corpo afim de dificultar que seus inimigos o encontrem, dependendo o local onde o Arkanita o esconda, este pode causar deformações em seu corpo evidenciando-o mais ainda.



**CONCHA (3/5 Pts)** – *Profundos, Anansis, Anzilus, Nagual, Kappa e Akerontes*

**3 pontos:** o Arkanita possui uma concha sobre suas costas. O Personagem pode esconder-se dentro da concha quando bem entender, mas, estará impedido de realizar qualquer ação enquanto estiver dentro desta. A concha possui IP+9 contra ataques físicos, +4d6 contra ataques elétricos, fogo ou calor, ácidos, gelo ou frio. Devido ao grande peso que esta possui seu transportador recebe um redutor de -2 em AGI, também se desloca com metade de um deslocamento normal.

**5 Pontos:** o Arkanita possui uma Concha interna, protegendo uma área específica de seu corpo, como por exemplo o coração, o cérebro, ou algum outro ponto vital. A IP deste local recebe um bônus de +12 contra ataques físicos, +4d6 contra ataques elétricos, fogo ou calor, ácidos, gelo ou frio.

**CAMUFLAGEM (VARIA)**

– *Imps, Anzilus, Kappas, Nagual, Arkerontes, Sernezs, Anzilus, Akrabus, Djins e Dáctilos.*

O Arkanita possui um sistema de camuflagem que pode ser utilizado em qualquer ambiente sem necessidade de concentração.

**1 ponto:** *Cores* - O Arkanita pode mudar cor de sua pele como desejar. Este poder exige um turno de concentração para ser utilizado.

**2 pontos:** *Camaleão* - Não só mudam

as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um poder instintivo que não exige concentração.

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

**5 Pontos:** *Invisibilidade* - Esse poder faz com que o Arkanita fique invisível a todos os meios de detecção. Desde que ele não inicie combates, seu corpo e sua aura estão escondidos de quaisquer formas de detecção, exceto se este possuir a *Mácula Corpo Corrompido*, podendo ser rastreado como uma criatura maligna). Uma vez que ele inicie um combate, ele se torna imediatamente visível.

**CAPAZ DE SUPORTAR ALTAS TEMPERATURAS (2 Pts)** - *Somente para Personagens das Nações Flamejantes e Akrabus.*

**2 pontos:** o Arkanita é capaz de suportar temperaturas acima de 80 graus Celsius. Para temperaturas maiores o Arkanita recebe um bônus de +20% em teste de resistência, assim como para temperaturas muito baixas este recebe uma penalidade de -20% em seus testes de resistência. O Personagem perderá 1PV para cada turno exposto a temperaturas acima de 100 graus, caso falhe em um teste de CON. O Personagem deve assumir a *Mácula Vulnerabilidade (Caminho Elemental da Água)*.

**CAPAZ DE SUPORTAR BAIXAS**

**TEMPERATURAS (2 Pts)** - *Somente para Personagens das Nações Flamejantes e Akrabus.*

**2 pontos:** O inverso do Estigma anterior, estes Arkanitas conseguem suportar temperaturas de -80 graus Celsius. Para temperaturas menores o Arkanita recebe um bônus de +20% em testes de resistência, assim como para temperaturas muito altas este recebe uma penalidade de -20% em seus testes de resistência. O Personagem perderá 1PV para cada turno exposto a temperaturas abaixo de -80 graus, caso falhe em um teste de CON. O Personagem deve assumir a *Mácula Vulnerabilidade (Caminho Elemental do Fogo)*.

**COMER CÉREBROS (6 Pts)** - *Não pode ser comprado por Sombras.*

Esse potente Estigma literalmente permite ao Arkanita "mastigar" a mente da vítima, reduzindo um Atributo Mental do alvo em 1 Pt e absorvendo isso como um ponto para se gastar com Perícias. Isso causa dano físico ao cérebro do alvo, já que o Arkanita realmente devora o cérebro da vítima.

**CENTAURO (3 Pts)** - *Akrabus, Anansis, Povo Serpente, Bak'us, Nagual, Profundos e Nagahs.*

**3 pontos:** o Arkanita possui a parte inferior de seu corpo transformada, não necessariamente em um corpo de cavalo como os centauros das lendas mas em um escorpião, aranha ou serpente e, no caso dos Bak'us e Nagual, outros tantos mais. Com este

formato, o corpo do Arkanita desenvolveu uma mobilidade e resistência superior a da média normal recebendo +4 em sua AGI, +3 em CON, +3 em FR e +10 PVs. O Arkanita também é capaz de se movimentar 2x mais rápido que um Arkanita normal. Algumas escolhas podem possuir características específicas e custo adicional, por exemplo:

**1 Ponto:** *Aracnídeo* - Equilíbrio. As patas permitem ao Arkanita atingir velocidades de até 20m/s em solo (72 km/h). Da um bônus de +3 em AGI (+12 nos Testes) e o faz andar nas paredes.

**2 Pontos:** *Serpente* - Pode realizar um ataque constritivo com 2x FR, +20% na Perícia Natação.

**3 pontos:** *Mukade* (somente para *Anansis*) - Recebe +20 m em sua velocidade, devido as múltiplas pernas, também sendo capaz de realizar um ataque constritivo. Um Mukade, nunca para de crescer, podendo acrescentar 1 m a mais em seu corpo, gastando pontos extras, e para cada metro acrescentado, ele recebe +20 m em sua velocidade, e seu ataque constritivo +1 em FR. Outras características podem ser acertadas com o Mestre.

## CORĐAS VOCAIS/SONAR (VARIÁ)

- *Anansis, Anzilus, Nagual, Bak'us, Imps, Sernezs, Adroanzis, Profundos*

**1 ponto:** *Sonar*. O sonar funciona através da reflexão de ondas em

objetos que estejam mergulhados em um meio. O Arkanita pode emitir, à vontade, ondas de 180o, conhecendo a geografia do terreno que estiver a sua frente, recebe também +1em PER.

**2 pontos:** *Cordas Vocais*. O Arkanita possui agora um sonar natural mas que pode captar tudo que estiver num raio de 3m dele, recebe também +3 em PER.

**3 pontos:** *Voz melodiosa*. O Arkanita pode mudar o tom de sua voz, tornando-a incrivelmente agradável aos ouvidos alheios. O Personagem pode acrescentar +1D6 a seu CAR quando estiver utilizando esta habilidade. O Arkanita também consegue tornar sua voz mais grave, dando-a um tom mais aterrador. Todos que escutarem tal voz sem saber que ela esta sendo emitida pelo Arkanita, deverão realizar um teste de WILL para não ficarem relutantes em se aproximar mais do que 3 metros da origem da voz. Uma falha critica significa fuga imediata.

**4 pontos:** *Chock sonoro*. O Arkanita pode projetar sua voz em um tom incrivelmente alto e veloz, desencadeando uma onda sonora contra várias criaturas num raio de 4m obrigando-os a realizar um teste de CON-2, em caso de falha, as vítimas ficarão atordoadas por 1D6 turnos, se forem bem sucedidas as vítimas ficarão atordoadas apenas por um turno.



## CAUSAR INSANIDADE (2 PT8) —

*Proibido para Imps e Sernezs*

O Arkanita pode torcer a mente dos outros, sugando-os das sólidas estradas da sanidade e jogá-los nas podres e ferventes selvas da loucura. Os métodos usados para causar insanidade variam de acordo com as preferências distorcidas do Arkanita. Alguns Arkanitas abrem janelas nas mentes do alvo, mostrando a eles visões tétricas do Inferno (para aqueles que o conhece), permitindo as vítimas desavisadas a verem os horrores que ali residem. Outros se regozijam em performances envolvendo murmúrios loucos e conversas insidiosas para devorar a sanidade. Outros ainda transformam seus corpos em horrores monstruosos. Deve-se rolar um teste de WILLXWILL da vítima para que este Estigma surta efeito.

**CABELOS (VARIA)** — *Anzilus orientais, Kappas, Se'Trim, Bak'us, Anansis.*

Este Estigma dá a habilidade de controlar os fios de cabelo de sua cabeça, os pelos corporais como arma, fazendo-os muito afiados. Este Estigma também pode ser utilizado em armadilhas, pois um único fio é praticamente invisível, podendo ser rastreado apenas com um teste de PER muito difícil.

**1 ponto:** 7m de cabelo dano de 1d6, FR 2D6

**2 pontos:** 15m de cabelo dano de 2d6, FR 3D6

**3 pontos:** 25m de cabelo dano de 3d6, FR 4D6

**4 pontos:** 100m de cabelo dano de 4d6, FR 5D6

**DEVORAR (4 PT8)** — *Povo Serpente, Anzilus, Imps, Sernezs, Nagual, Nagahs, Bak'us, Kappas, Adroanzis, Profundos.*

Esse poder permite ao Arkanita engolir objetos tão grandes quanto um cachorro de porte médio ou um Arkanita pequeno. Obviamente, o objeto precisa estar ao alcance do Arkanita. Se a criatura vítima não estiver morta quando for engolida, ela pode sufocar se não sair de alguma forma. O Arkanita irá digerir-la como se fosse comida. Todas as partes não digeríveis (ossos, sapatos, óculos, etc.) serão eliminadas normalmente. Se a vítima possuir Armas Naturais, poderá rasgar sua saída para fora (realizando testes Difíceis, até reduzir os PVs do devorador a metade).

**DENTES E BOCA (VARIA)** - *Não pode ser comprado por Dáctilos e Sombras.*

O Arkanita pode usar sua boca como arma de ataque. Dentes como os de um vampiro, tubarão ou afiados como uma lança, quelíceras e uma boca enorme, capaz de engolir de uma só vez a cabeça do oponente. A descrição fica a cargo do jogador.

**1 ponto:** dano de 1D6 por ataque.

**2 pontos:** dano de 1D10 por ataque.

**3 pontos:** dano de 2D6 por ataque.

**4 pontos:** dano de 2D10 por ataque.

**DEFESAS ESPECIAIS (VARIA)** -

**X pontos:** *Proteção vs elemento* - Confere X dados de proteção contra um elemento específico. Estes XD6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado

contra o Arkanita, seja dano, força ou qualquer outro efeito. Funciona como uma defesa permanente.

**1 pontos:** *Imunidade a doenças* - O Arkanita se torna imune a quaisquer doenças naturais.

**2 pontos:** *Espinhos* - O Arkanita possui espinhos grossos em sua pele, capazes de causarem até 1D6 pontos de dano caso alguém seja agarrado ou esfregado contra a pele do Personagem. O Personagem pode pagar um custo adicional de +1 para que seus espinhos sejam retráteis ou camufláveis.

**2 pontos:** *Imunidade a ácidos* - O Arkanita se torna imune a quaisquer ácidos naturais. Ácidos Mágicos ou criados por Magia não são afetados, mas o Arkanita recebe um bônus de +3 para CON em testes de resistência.

**2 pontos:** *Imunidade a venenos* - O Arkanita se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o Arkanita recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

**2 Pontos:** *Pelos Urticantes* - O corpo do Arkanita é coberto de pelos finos e que podem ser liberados a sua vontade. Em contato com o corpo de uma vítima, os pelos causam urticária, fazendo com que a mesma sintase incomodada durante 1D6 turnos; pelos nos olhos da vítima também podem reduzir testes de PER baseadas no sentido.

**EXOESQUELETO (VARIA)** —  
*Akrabus, Anansis, Imps e Sernezs*

O Personagem possui uma carapaça endurecida crescendo sobre seu corpo. Normalmente ela é muito

parecida com ossos, sendo cheia de nós, tubos venosos e formas estranhas. Sua coloração varia desde um vermelho fosco até marrom escuro, sendo às vezes de um preto oleoso (a menos que o Estigma: Poder Oculto seja adquirido, nesse caso o exoesqueleto é interno, revestindo os ossos sob a pele.

**1 ponto:** Índice de proteção 2, -1 AGI

**2 pontos:** Índice de proteção 3, -2 AGI.

**3 pontos:** Índice de proteção 4, -3 AGI.

**4 pontos:** índice de proteção 6, -4 AGI.

**5 pontos:** Índice de proteção 7, -5 AGI.

**\* pode se pagar + 1 Pt de Mácula para que seu exoesqueleto seja blindado, e imune a danos que transpassem a IP.**

**ESGUEIRAR (4 Pt8)** — *Não pode ser comprado por Sombras.*

Esse Estigma é assim chamado devido a habilidade que fornece: a capacidade de se esgueirar por buracos muito menores que o tamanho de seu corpo. Mediante um teste de CON, o Arkanita pode se enfiar por buracos de até 1/20 de sua circunferência total. Um Arkanita de tamanho Humano pode ainda rastejar por buracos menores que um quarto de si mesmo. O efeito dura por uma "passagem" (até o Arkanita alcançar uma área maior do que seu tamanho original). O Arkanita precisa rastejar como uma cobra para

poder se locomover para frente. Um teste mal sucedido significa que o Arkanita ficou entalado.

**EXPANSÃO CORPORAL (2 Pts)** — *Anzilus, Adroanzis, Bak'us, Djins e Nagual.*

O Arkanita pode crescer muito, mais do que três vezes sua altura normal. Enquanto expandido, ele pode dar passos gigantes, cobrindo uma grande distância terrestre, e prender oponentes de tamanhos menores em seus punhos. Existem algumas desvantagens para a Expansão Corporal: os Arkanitas podem bater com a cabeça no umbral das portas e ter que se curvarem em salas de teto baixo. Seus órgãos internos não se expandem com eles e eles podem se tornar aluados pela falta de oxigênio no cérebro e pouco sangue em suas veias. Finalmente, Arkanitas de tamanho grande normalmente possuem ossos delicados; o Arkanita pode despedaçar seus ossos frágeis sem perceber até que tenha voltado para seu tamanho normal.

**ENGODO (3 Pts)** — *Akerontes, Profundos, Nagual, Bak'us, Se Trim, Kappa, Anansis.*

O Arkanita pode esconder a evidência espiritual ou sua **Mácula Corpo Corrompido** dos outros. Estigmas, rituais ou poderes que rastreiem tais energias não irão detectar o Arkanita como maculado por estas. O Arkanita também pode usar esse Poder nos outros, para cobrir seus rastros. Por exemplo, o Arkanita pode mudar a aura normal de um Anjo para que ele pareça

maculado pelas energias do Mundo Morto.

**ENTORPECIMENTO (3 Pts)** — O corpo do Arkanita se tornou completamente dormente. Ele não sente dor. Contudo, ele é dormente a qualquer sensação. Ele não consegue falar corretamente (sua língua está permanentemente anestesiada) e ele pode cortar a si mesmo e não vai sentir nada, o que pode resultar em feridas infeccionadas ou gangrenosas das quais o Arkanita não está ciente. Muitos Arkanitas com esse poder terminam perdendo dedos, dedos das mãos e outras partes pequenas do corpo que eles danificaram, mas negligenciaram.

### **EXTRUSÃO ECTOPLASMÁTICA**

**(VARIA)** — O Ectoplasma é uma espécie de matéria gelatinosa transparente que sai do alegado mais frequentemente pela boca, mas que pode sair por qualquer parte do corpo. É também supostamente sensível a determinados impulsos, se exterioriza a partir do corpo de determinados indivíduos com características especiais. O Arkanita pode criar até quatro tentáculos ou braços de utilizando esta substância, que podem ser usados para alcançar ou agarrar objetos separadamente, derrubar coisas ou envolver alvos e sufocá-los. Seu alcance é de cinco metros. Os tentáculos adicionam um bônus de X+1 na FR do Personagem para erguer e manipular objetos e X em seu Dano, onde é a quantidade de pontos gastos.

## ESCUDO DE ELEMENTO (VARIA) – *Nagual, Djins.*

Com este poder o Arkanita cria em volta dele um escudo feito com algum tipo de elemento que será somado ao seu IP, e ainda aumenta sua porcentagem de defesa. Elemento contrário ao elemento utilizando para erguer sua defesa o anula. Ex: fogo vs água.

**1 ponto:** IP2, 15%

**2 pontos:** IP3, 30%

**3 pontos:** IP4, 45%

**4 pontos:** IP5, 70%

**5 pontos:** IP6, 85%

## FERORMÔNIOS (VARIA) – *Anzilus, Akrabus, Adroanzis, Bak'us, Dáctilos, Djins, Imps, Sernezs, Nagual, Se'Irim.*

Arkanita é capaz de secretar de glândulas altamente desenvolvidas, diferentes tipos de odores capazes de estimular o centro nervoso, do prazer ou do medo de certas vítimas.

As vítimas podem realizar um teste de WILLXWILL+ nível do Estigma para resistirem aos efeitos do ferormônio.

Criaturas com

sentidos ampliados

(Olfato) recebem

redutores de -20% em

seus testes de resistência.

Esses efeitos só

funcionam com Arkanitas

de mesma raça que o

Personagem.

**1 ponto:** *Estímulo nervoso.* O feromônio liberado age diretamente na parte emocional do sistema nervoso das vítimas, estas se sentirão submissas a realizarem determinados pedidos

dO Personagem (sendo necessário uma disputa de WILLXCAR+20%

dO Personagem, para que o alvo faça o que O Personagem deseja) pedidos suicidas não serão realizados e, acrescentaram um redutor de -10% em futuros testes feitos contra esse Arkanita.O poder funciona em um raio de 5m dO Personagem.

**1 ponto:** *Inodoro.* O Arkanita não emite nenhum odor de qualquer espécie o que o torna quase impossível reconhecê-lo usando o faro. Em termos de jogo, o Arkanita que tentar seguir a criatura utilizando faro, deverá realizar um teste / de PER difícil.

**2 pontos:** *Estímulos sexuais.* As vítimas desse Estigma sentirão uma extrema atração pelo Personagem, este receberá um bônus de 30% em seu CAR para criaturas do mesmo sexo e um bônus de 10% para criaturas do sexo oposto. Um teste de WILLXCAR (com seus devidos modificadores) dO Personagem

é permitido para que a vítima resista a

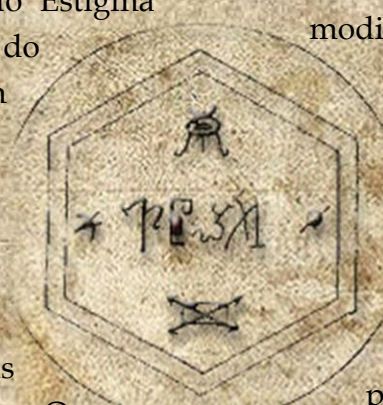
atração.Criaturas do mesmo sexo que o

emissor recebem um bônus de 20% em sua

WILL para resistir ao poder.O poder funciona em

um raio de 5m dO Personagem.

**3 pontos:** *Estímulos do medo.* O Arkanita é capaz de causar sensações de pavor em um grupo de Arkanitas que estejam em um raio de 5m.Um teste de WILL é permitido para que a



(as) vítima (as) permaneça em seu lugar, falha significa fuga iminente.

**FOGO NATURAL (5 Pts)** — *Bak'us, Nagual, Imps, Sernezs, Djins, Nagahs, Anzilus, Adroanzis, Dragikan, Se Trim*

O Arkanita pode auto incendiar-se, tornando-se uma fogueira ambulante. As chamas não causam dano ao Arkanita, mas irão atear fogo em qualquer item inflamável que toquem (objetos explosivos, por exemplo) e pode atear fogo a qualquer construção na qual o Arkanita se encontre.

**FORMA PLASMÁTICA (6 Pts)** — *Anzilus, Imps, Sernezs, Adroanzis, Bak'us, Nagual.*

Esse Estigma permite que o Arkanita se transforme num líquido grosso e marrom-avermelhado que pode se mover por sua própria vontade, testando sua WILL. O Arkanita plasmático pode fluir em espaços extremamente apertados. O Arkanita liquefeito não pode ser afetado por ataques cinéticos (punhos, espadas, etc.), mas eletricidade, fogo e radiação continuarão afetando-o. Ainda, a maioria de ataques mentais e Místicos irá afetá-lo (exceto aqueles envolvendo contato visual; decisão do Mestre).

**FARO DISCRIMINATÓRIO (2 Pts)** - O Arkanita pode perceber mudanças de estados emocionais em outras criaturas num raio de 20m, testando sua PER, baseando-se na mudança do cheiro que seu corpo exala. O Personagem pode também perceber reações hostis de certos seres para

com ele, saber quando um outro Arkanita esta mentindo, com medo, etc.

**GAMA (VARIA)** — *Kappas e Onis a partir do 4 nível*

**1 ponto:** *Shirikodama* - As entranhas de um Arkanita vivo, retiradas pelo Kappa para sua alimentação. Dizem lendas que essas entranhas são retiradas do corpo da vítima de um modo especial, que apenas um Kappa sabe, preservando toda a energia vital. Em termos de jogo, uma Shirikodama é capaz de suprir a alimentação de um Kappa por toda uma Época, além de restaurar-lhe 1D10 PVs.

**1 ponto:** *Kawako* - O Arkanita se regenera muito mais rápido que outros Arkanitas. Em termos de jogo, Regeneração para um kappa, tem seu tempo de ação diminuído em 2, assim como seu custo para ser adquirido por uma dessas criaturas.

**2 pontos:** *Hyousube* - O corpo do Kappa é coberto de cabelos negros e grossos, esses enrijecem-se como espinhos longos e negros quando a criatura esta ameaçada, causando 1D6 pontos de dano, e também podem atacar como se este possuísse o Estigma Cabelos (custando 1 ponto a menos para ser adquirido pelos Kappas). O Excesso de cabelos também confere IP +2 ao Kappa.

**3 pontos:** *Gataro* - O Kappa possui um casco em suas costas, chamado Gataro que funciona como um escudo. O casco possui IP 25 e todos os golpes desferidos contra ele, são considerados golpes normais, podendo ser utilizado para bloquear com um teste de AGI.

**4 pontos:** *Mizu* - O Kappa recebem um bônus de +20% em TODAS as

suas ações desempenhadas dentro da água, também um bônus de +1 em seus Atributos Físicos.

## GARRAS/PRESAS/ESPINHOS

### AFIADOS (1 PT CADA) -

**Nota do autor:** *Este aprimoramento foi retirado do net book Guia dos dragões volume 2, escrito por Maury "Shy Dark" de Abreu e foi modificado para melhor condizer com este guia.*

**1 ponto cada:** As garras ou as presas do Arkanita são mais ameaçadoras, podendo causar um dano maior quando for um bom acerto. O Índice Crítico do Arkanita com este ataque passa a ser de 1/3 do valor necessário, ao invés de 1/4. O Arkanita deve escolher qual de seus ataques (Garras, Mordida ou Espinhos) recebe os benefícios deste Estigma. Ele pode comprar o Estigma uma segunda vez para utilizar a habilidade em outro ataque também

### GENITÁLIA SELVAGEM (2 PT8) -

Em uma realidade tão ameaçadora quanto ArK-A-Nun, onde estupros são comuns, a natureza desenvolveu uma forma de defender-se até mesmo desta situação terrível, transformando até mesmo as partes íntimas em armas mortais; o Arkanita (a despeito do gênero) tem genitais com alguma característica ameaçadora. Variações masculinas incluem tamanho excessivo (mais de 35 cm) ou dureza excessiva, espinhos, aspereza ou ganchos curvados; versões femininas são infames por terem dentes, sucção poderosa e moedores de carne internos. Isso obviamente não é bom

em combate, mas devastador na cama. Usar esse Estigma requer contato sexual; depois disso, o alvo está nas mãos do Arkanita. Um determinado Arkanita pode mesmo matar a sua vítima numa relação mais demorada. Ao combinar Genitália Selvagem com Peçonha, Vermes ou Vulcão Interior, alguns tormentos realmente horrorosos podem ser criados; incorporar Membros Adicionais nesse Estigma pode duplicar algumas das perversões, como tentáculos vaginais ou um falo segurando uma adaga.

### GHILAN (3 PT8) – *Se Trim*

Os Se'irim são Arkanitas festivos e lascivos por natureza; a canção que entoam possui capacidades estranhas ao ser ouvida, de maneira diferente por todo ArK-A-Nun. Muitos ouvem um barulho semelhante a uma sirene, o grito da banshee ou até mesmo o riso do hiena; uivos, lamentos, zumbidos, chiados ou canções reais. Essas cantorias são capazes de criar um poderoso miasma de emoção com capaz de iludir os incautos, inspirar os tímidos ou enfurecer os valentões. Seu personagem pode inspirar, alegria, aterrorizar ou deprimir qualquer um dentro do raio de sua audição. Estes sentimentos são emoções superficiais, feitiços não alteram seus efeitos, mas podem ter efeitos poderosos, quando combinados com outras Perícias que o Arkanita possua. O Personagem deve realizar um teste de WILL+Perícia. Os efeitos

combinados com Perícias variam imensamente: Ghilan combinado a Sedução (para atrair o sexo oposto para a morte), Liderança (para inspirar os guerreiros a um maior sucesso) ou Intimidação (para enviar arrepios na espinha), Atuação (para transmitir um conto emocional específico), Ventriloquismo ( para jogar o som), Treinamento Animal (para acalmar a besta selvagem ) ou até mesmo Tortura ( para criaturas realmente desagradáveis ou atacantes ).

## ELEMENTARISMO (VARIA) –

### *Nagual*

Os Naguais compartilham laços profundos com o elementos, laços que outros Arkanitas podem apenas invejar. Embora as relações destes seres e os elementos foram exagerados pelo folclore - algumas feras pode chamar tempestades a partir do nada - seu Personagem possui um notável vínculo com o seu elemento. Este Estigma leva tempo e esforço para ser utilizado. Uma vez invocado, age fora de seu controle. (o Fogo vai para onde quiser, e poucos criaturas podem deter o controle sobre tais entes) Embora seu Personagem não seja imune aos fenômenos, os sinais de seu Elemental mostram-se através de seu corpo, através de uma juba de chamas, ou olhos aquosos. Em termos de jogo , essa vantagem permite que seu Personagem use diferentes graus de controle sobre o

tempo ou outros elementos.

**3 pontos:** detectar a presença de uma grande quantidade de seu elemento escolhido (inicialmente) dentro de 1km, através de um requer um teste de PER - a dificuldade a quantidade de obstáculos entre ele e o personagem).

**5 pontos:** farejar concentrações de seu elemento escolhido (magma, poços de água e nascentes; ouro; florestas; tempestades que se aproxima, etc.).

**7 pontos:** produz uma pequena quantidade (cerca de 1m , 5kg ou 5l, ou uma rajada forte) do seu elemento. O Personagem deve tocar a área com alguma parte do seu corpo.

**9 pontos:** Mudança em grandes eventos elementais que estejam ocorrendo (incêndios espalhando-se; tsunames, a criação de tremores de terra de pequena escala; deformação ou corrosão vários quilos de metal; plantas torção ou árvores de pequeno porte; vento ou caindo drasticamente temperatura). Naguais verdadeiramente antigos podem realizar ainda feitos maiores. Este Estigma só funciona com elementos simples "puros" para os Naguais. Compostos complexos, como o urânio, cobalto, pedras cortadas, ligas, plásticos, radiação e outros elementos tecnológicos e misturas são totalmente além da compreensão de um Nagual, mas totalmente manipuláveis por suas contrapartes malignas; os Teyolloquan. Elementos

biológicos - veneno , sangue, ossos , etc - também não podem ser manipuláveis.

### **HOMOGENEIDADE: (6 PONTOS)**

— O corpo do Arkanita gera uma aura Mística pulsante e invisível que atua como um inibidor de Magia. Em termos de jogo, o Arkanita pode cancelar qualquer efeito Místico de outros seres ao seu redor, testando sua WILL - Nível do Efeito Místico em questão.

**HIBERNAÇÃO (3 PTS)** – Diferente da Mácula homônima, seu Personagem pode ir dormir , não necessitando de comida ou água até que desperte. Seu personagem pode parecer mesmo morto para os outros e mesmo sendo alvo de magias, não apresentara qualquer tipo de sinais de vida. Sua hibernação é totalmente voluntária, mas uam vez iniciada o Personagem deverá hibernar por PVsx10.

**INFRAVISÃO (1PT)** – *Anzilus, Akrabus, Adroanzis, Bak'us, Djins, Dragikan, Fir Bogs, Sernezs, Imps, Nagual, Nagahs, Povo Serpente, Profundos, Se'Irim.*

Esta é a habilidade de se enxergar no escuro pelo calor dos corpos. O Personagem vê tudo que emite qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados. Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte

de luz que produza calor atrapalha a infravisão transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um Personagem também não consegue distinguir seres pelo calor de seus corpos.

**INSPIRAR TERROR (VARIA)** – *Anzilus, Akrabus, Akerontes, Anansis, Bak'us, Djins, Dragikan, Nagual, Nagahs, Povo Serpente, Se'Irim, Profundos, Sombras.*

**1 ponto :** Seu Personagem é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através de olhares intimidantes, línguas sibilantes, urro ou até rosnar mais bem elaborado. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem, mais que 3 metros do Personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.  
**2 pontos:** Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 5 metros do Personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

**3 pontos:** Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 7 metros do Personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

**4 pontos:** Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 10 metros do Personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.



## **IMPULSO ADRENAL (1 Pt)** -

O Arkanita pode, em situações de combate, liberar descargas muito altas de adrenalina em seu corpo, proporcionando-lhe um bônus de +20% em sua iniciativa.

## **IMUNIDADE AO MEDO (1 Pt)** -

*Imps*

O Arkanita é imune a qualquer espécie de medo, sendo ele Mágico ou natural; nunca necessitam realizar testes de WILL, e diante de nenhuma ameaça, o Arkanita tende a ficar muito mais fascinado que ameaçado.

## **ISHKHARA (VARIA)**

*Akrabus*

Ishkhara são os complicados mapas astrais traçados pelos Akrabus que, fazendo-se valer da ligação natural que possuem com os astros, descobrem o signo sob o qual nasceram. Cada Akrabu pode escolher um único poder, relacionado ao período do tempo Arkanita que nasceu.

**2 pontos:** *Justiça de Ishtaran*- Ishtaran beneficia os que nascerem sob seu signo com a benevolência dos justos, recebendo Status +1 (devido a aparência serena) e +2 dentro das comunidades Akrabus pela fama de justo. O Sol também representa a justiça e a fúria para os Akrabus e os Ishtaritas podem irradiar uma perena aura luminosa, capaz de clarear uma área de 2m de raio. O ishtarita é capaz de canalizar sua justiça em fúria, podendo transformar sua força num perigoso e violento ataque a uma presa em questão de segundos, recebendo um bônus de +1 em seus danos.

Recebem - 1 em Mácula devido a intolerância para com os Nuskur.

**2 pontos:** *Trevas de Nusku* - Nusku personifica a guerra, a morte, o fogo, a pestilência e a destruição, favorecendo os que nasceram sob seu signo com um bônus de +10% em todas as Perícias de Combate, além de +10% em testes para resistir a venenos e doenças e +1 em Focus para utilizar em Magias no Caminho Elemental do Fogo. O Nuskur recebe uma Mácula de -1 por ser furioso e intolerante ao ishtarita.

**3 pontos:** *Sabedoria de Nabu* - Nabu é a personificação da sabedoria e Carisma. O Akrabu recebe +1 ponto em seu Atributo INT e CAR e +20% no testes que envolvam estes Atributos. Além de fornecer +20% em Perícias com Idiomas. O nabor recebe uma Mácula de -1 por ser intolerante e arrogante.

**3 pontos:** *Magia de Nibiru* - O Akrabu nasceu sob Nibiru que é responsável pela Magia Branca. Nibiru bonifica seus filhos com +1 Pontos de Focus e Magia SOMENTE para realizar rituais que não envolvam ataque (proteção, cura, etc). O Nibir possui uma pré disposição para ordenar e controlar, recebendo também +20% nos testes de Intimidação, Manipulação e Interrogatório. O Nibir recebe uma Mácula de -1 por ser impositivo e controlador.

**4 pontos:** *Vitória de Zababa* - O Personagem é um Zabatita, nascido sobre o signo de Zabata responsável pelo amor, fertilidade e vitórias. O Zabatita é um líder nato, recebendo bônus de +2 em CAR, e +30% em testes que envolvam a Perícia Liderança e Sedução, devido a sua estabilidade emocional, todos os testes que visem controlar sua

mente, recebem um redutor de -20%. O Zabatita recebe uma Mácula de -1 por ser libertino, fanfarrão e lascivo.

**4 pontos:** *Luz de Ninib* - Os poderes regenerativos do Akrabu tornam-se mais poderosos, recebendo um bônus de +2 em todos esses poderes e +20% em todos os testes referentes a resistência a danos. O Personagem também pode curar os ferimentos de seus companheiros, regenerando-os a razão de 1 PV por turno. O Ninibita pode vislumbrar malefícios que afligem seus companheiros e com um teste de WILL, sentir se a morte natural esta próxima dele. O Ninibita recebe uma Mácula de -1 pelo seu ciúme e ira.

**5 pontos:** *Dádiva de Charranu* - O Akrabu nasceu sob o signo da lua Arkanita. Este poder concede um bônus de +2 Pontos de Focus e Magia ao Personagem além de +20% em testes relacionados a efeitos mágicos. O Charranita também é capaz de vislumbrar sob que astro um Arkanita nasceu, mesmo que este não faça ideia do que isso seja; revelando nuances de suas características o Akrabu. O Charranita recebe uma Mácula de -1 por ser recluso, soturno e amedrontador.

### LÍNGUA DE CHICOTE (VARIA) -

Suo Personagem possui uma língua elástica e muito longa, que pode ser usada como arma de ataque. Pode ser coberta de espinhos ou pode ser grudenta como a de um camaleão. A língua pode enrolar adversários, pegar objetos ou até coisas pesadas, dependendo da força que tiver. O Personagem deve comprar a Perícia Língua (DEX) para atacar com ela.

Custo	FR	Alcance	Dano
Nível 1	1D	0 m	0
Nível 2	2D	1 m	1D6
Nível 3	3D	2 m	1D10
Nível 4	4D	3 m	2D6

E assim seguindo óbvia progressão.

### MATHE (VARIA) - *Fir Bolgs*

Devido a ligação que os Fir Bolgs possuem com o Tenebriano Crom Cruach, muitas dessas criaturas assumem características ligadas ao deus-monstro. Todos os Fir Bolgs que adotaram a dádiva do Grande Pálido, assumem imediatamente uma característica chamada Dominação Matheana (equivalente ao Aprimoramento Negativo Vontade Fraca - 2 pontos)

**1 ponto:** *Tolerancia a veneno* - Todo veneno, seja ele de origem mística ou não, surtem metade do efeito no corpo de um Fir Bolg.

**2 pontos:** *Pele de Granito* - O Fir Bolg possui a pele ligeiramente branca, concedendo a ele +2 pts em sua IP, inclusive contra efeitos místicos. A pele do Arkanita é tão dura, que ele não sofre penalidades que a dor devido a ferimentos profundos causam.

**3 pontos:** *Núvem da morte* - Fir Bolgs com este Estigma liberam quando feridos nuvens esbranquiçadas como talco, capazes de causarem dano em uma área equivalente a 4 metros de raio, igual a metade de seus PVs. A nuvem venenosa leva 3 turnos para se dissipar.

**4 pontos:** *Croucacrumbas* - o Fir Bolg adquire as características de um Morto-Vivo (imunidade a ataques

mentais, a venenos, etc) podendo ser afetada como se fosse um Morto-Vivo comum, podendo adquirir **PODERES MORTUÁRIOS** quando atingir este nível de Mathe.

**MEMBROS EXTENSÍVEIS (1Pt POR METRO)** - *não pode ser comprado por Dáctilos*

O Arkanita possui uma constituição muscular e óssea nos braços e pernas diferenciada dos demais, de forma a possibilitar que seus membros possam alcançar um comprimento de  $Xm$ , onde  $x$  é a quantidade de pontos gastos. Os membros extensíveis levam um turno para retornarem ao seu tamanho normal.

**MESMERISMO (VARIA)** - *Povo Serpente, Anansis, Akrabus, Akerontes, Anzilus, Bak'us, Se'Trim, Sombras, Nagahs, Nagual.*

**3 pontos:** O Arkanita pode mediante contato visual com a vítima, induzi-la a um estado catatônico de terror em que esta não poderá de maneira alguma desviar sua atenção do hipnotizador, estando incapacitada para realizar qualquer outra ação enquanto o contato visual for mantido. Uma disputa de WILLXWILL da vítima é exigido para que o ataque surta efeito. Este poder lembra o olhar das serpentes ao induzir tais sensações de pânico em suas presas.

**6 pontos:** O Arkanita é capaz de atrair a vítima para próximo de si, totalmente sem defesas. Uma disputa de WILL+10XWILL da

vítima é exigido para que o ataque surta efeito. Embora a maioria dos contos fale de criaturas com olhos hipnóticos, Mesmerismo pode funcionar através do som (cantos de sereia), perfume (respiração de uma pantera) ou até mesmo gosto (o toque adocicado de néctar de uma planta carnívora).

**MEMBROS EXTRAS (1 Pt CADA)** - *Nagahs, Nagual, Bak'us, Anzilu, Akrabu, Akerontes, Adroanzis.*

Existem Arkanitas que possuem numerosos braços, pernas, tentáculos, pinças ou caudas. Possuir um membro extra pode trazer diferentes benefícios para um Personagem, entre eles: fazer 1 ataque extra por rodada (entretanto, sempre exigirá um Teste Difícil para que acerte o oponente) dependendo do membro (em geral, apenas braços, pernas ou caudas extras), dobrar sua velocidade durante corridas (possuindo um par extra de pernas), segurar objetos e erguer coisas pesadas. O jogador deve descrever detalhadamente que tipo de membro extra deseja para seu Personagem. Para utilizar este membro de alguma forma durante um combate, é preciso possuir uma perícia adequada (Briga, Cauda, Tentáculo, etc). Para mais detalhes sobre como utilizar seus membros extras, consulte Poderes semelhantes apresentados nos Livros ANJOS, DEMÔNIOS ou VAMPIROS MITOLÓGICOS.

**METAMORFOSE (VARIÁ)** —  
*Bak'us, Nagual, Anzilus, Adroanzis, Dragikan, Povo Serpente, Se'irim e Pofundos.*

O Arkanita está apto a transformar seu corpo na forma de algo mais, tal como um animal ou mesmo uma forma de batalha. A transformação normalmente leva um turno, e deve se testar a WILL para metamorfosear-se; contudo a natureza da transformação pode requerer uma mudança mais rápida ou mais lenta. O Arkanita pode mudar para a sua forma "natural" à vontade. Qualquer roupa, equipamento ou armas devem ser descartados primeiro, a menos que a nova forma possa carregá-las também. Esse poder apenas garante a habilidade de mudar de forma. Qualquer característica extra na nova forma precisa ser comprada como Estigmas separados. Se o Arkanita fosse mudar de sua forma para a forma de um pássaro branco, ele tem que comprar também asas, garras e tamanho reduzido, a despeito da forma que seja a sua original.

**Custo** 3 **Formas**  
 O Arkanita tem uma forma

5 alternativa.  
 O Arkanita pode se transformar em qualquer coisa dentro de um grupo (Arkanitas, peixes,



gatos, bestas mitológicas, horrores despedaçadores de mente, etc.) se ele tiver Estigmas suficientes aplicáveis.

7 O Arkanita pode se transformar em qualquer coisa se ele tiver Estigmas suficientes aplicáveis.

**MUCO GOSMENTO (3 Pts)** — A pele do Arkanita é coberta com pequenas verrugas que secretam um limo extremamente gotejante e brilhante. Esse limo deixa o corpo do Arkanita virtualmente sem fricção, fazendo com que ele seja quase impossível de agarrar. O gel gosmento ainda irá ajudar o Arkanita a se espremer dentro de espaços apertados. O Muco Gosmento se dissolve quase que instantaneamente na luz solar direta. Muitos Arkanitas que escolhem esse Estigma são altamente vulneráveis aos Farellos. O Arkanita recebe metade do dano por ataques de contusão e todos os testes para garrá-lo são difíceis.

**MÚLTIPLOS OLHOS**

**(VARIÁ)** - O Arkanita possui mais de um olho, expalhados pelo corpo, ou concentrados em um único local, fornecendo ao Personagem uma visão de 360 graus e um teste extra de visão para cada órgão.

**MÍASMA (4 Pts)** — Este Estigma é mais comum em Arkanitas orientais.

O Arkanita libera um gás altamente venenoso que mata tudo (animais, plantas e outros Arkanita). Criaturas com menos de 5 CON morrem instantaneamente. Entre 5 e 14 devem fazer um teste de CON difícil e caso sobrevivam, estarão muito envenenados e pertos da morte, CON acima de 14 devem realizar um teste de CON difícil, caso falhem ficaram muito doentes precisando de um tratamento rápido e caso passem, ficaram doentes e terão seus testes todos difíceis.

### **MICTEOTL (VARIA) - Teyolloquan**

O conceito de Teotl remete a energias misteriosas que emanam da natureza, que fazem referências as energias escuras e claras. Esses poderes nascem das energias corrompidas e corruptas dominadas pelos Teyolloquan, os devotos do espelho.

**1 ponto: Piroclastia** - O Personagem possui o corpo composto de fumaças tóxicas e asfixiantes. O Arkanita é capaz de engolfar uma vítima e asfixiá-la, aplicando a ela as regras para Afixia. Ataques relacionados ao Caminho Elemental do Ar causam o dobro do dano no Arkanita.

**2 pontos: Corpo Degenerado** - Partes do corpo do Arkanita são compostos de elementos corruptos da natureza Arkanita: sua cauda é composta de chamas esverdeadas e químicas, seus braços possui uma consistência lodosa e venenosa, etc.

**3 pontos: Corrupto** - Não só uma parte do corpo do Arkanita é corrupta, mas todo ele é composto de um elemento impuro da natureza Arkanita. Seu corpo é composto de fogo negro, ácido, lavas invisíveis, etc.

**4 pontos: Monstrosidade** - O corpo do Arkanita é capaz de assumir características corruptas elementais (garras de vidro, corpo de urânio, etc), recebendo qualidades próprias de acordo com a aprovação do Mestre.

**4 pontos: Threant** - o Arkanita é capaz de personificar os elementos mais terríveis e sombrios do mundo vegetal, assumindo uma forma venenosa de monstro planta. Seus atributos recebem + 2d6, além de poder utilizar poderes como se possuísse o Caminho Plantas com Focus 4, mas esses efeitos se manifestam de maneira corrompida e venenosa.

**5 pontos: Corromper o Elemento** - Neste nível o Arkanita ganha um certo controle sobre os elementos corrompendo-os, ele pode a sua vontade fazer que os mesmos adquiram a forma que ele quiser além de fazê-los executar qualquer ação que queira. Por exemplo: uma lufada de vento lançada contra ele, poderá ser transformada em um sopro de vento venenoso e devolvido para seu invocador, com uma disputa de WILLxWILL.

**OLHO ÚNICO (1 Pt)** - O Personagem possui um único olho na testa, que está ligado diretamente ao seu espírito. Desse modo, o Arkanita consegue enxergar criaturas invisíveis. Porém, a posição do olho torna todos os testes de PER relacionados a visão difíceis.

**OLHOS DESLIZANTES (2 Pts)** — *Kappa, Nagual, Bak'us, Imp, Sernezs, Anzilus.*

Esse estranho Estigma permite ao Arkanita retirar seus olhos das órbitas para observar pelos corredores e cantos o que normalmente ficaria oculto. O olho ainda permanece fixado no cérebro através dos nervos ( que se estendem até um comprimento de CON metros) Ele deve ser cauteloso – se seus olhos forem vazados, ele estará para sempre cego (Arkanitas com o Estigma Regeneração de Órgãos Perdidos, irão reconstruir seus olhos em uma Época).

### **OLHOS INDEPENDENTES (2 Pts) –**

*Anansis, Kappa, Nagual, Bak'us, Imp, Sernezs, Anzilus.*

Um Arkanita com esta capacidade é capaz de focar direções diferentes ao mesmo tempo; todo teste de PER, utilizando o sentido da visão para o Personagem, são considerados fáceis, dentro dos seus padrões de visão.

### **PÉS ESPECIAIS (VARIA) –**

*Akrabus, Anansis, Bak'us, Se Trim, Nagual, Imps, Sernezs, Anzilus, Adroanzis, Dragikan, Fir Bolgs, Kappas.*

**1 ponto:** *Pés de Pato.* Os pés do Arkanita possuem membranas entre os dedos, possibilitando a ele nadar com velocidade de até 10m/s.

**1 ponto:** *Pés de Morcego.* Os pés do Arkanita possuem garras que o permite dependurar-se de cabeça para baixo em árvores.

**1 ponto:** *Pés de Macaco.* Os pés do Arkanita possuem o dedão separado dos demais dedos. É possível realizar tarefas simples como pegar objetos leves e facilitar escaladas se estiver descalço (+20%).

**x pontos:** *Pés com Cascos.* Os pés do Arkanita possuem o formato de cascos, e podem atacar, fazendo até

1D6 +bônus de FR de dano, este Estigma pode ser comprado até um máximo de 3 (onde causará 3D6+bônus de FR).

**2 Pontos:** *Pés Robustos.* O Arkanita possui pernas dotadas de uma musculatura incrivelmente forte, capazes de realizar saltos incríveis atingindo alturas bastante elevadas. Os pés do Arkanita posicionam-se da mesma forma que os de um gafanhoto ou de um sapo. Com este tipo de pés o Arkanita também pode desferir golpes com suas poderosas pernas. O Arkanita pode saltar até 8m de altura, causa dano de 1D10+bônus de força.

**1 Ponto:** *Pés de Aranha.* Os Pés do Arkanita são aderentes, permitindo que ele se mova por superfícies verticais tão facilmente quanto ele pode fazer no chão.

### **PELE RESISTENTE (VARIA) -**

Suo Personagem desenvolveu placas ósseas, couro, pele escamosa, pele de cobra e tantas outra formas de defesa corporal que o jogador desejar.

**1 ponto:** Índice de proteção 1

**2 pontos:** Índice de proteção 2.

**3 pontos:** Índice de proteção 3.

**4 pontos:** índice de proteção 4.

**5 pontos:** índice de proteção 5.

**6 pontos:** índice de proteção 6.

### **PEÇONHA (VARIA) –**

*Anzilus, Akrabus, Akerontes, Adroanzis, Anansis, Bak'us, Fir Bolgs, Dragikan, Imps, Sernezs, Nagual, Povo Serpente, Nagahs, Profundos.*

**1 ponto:** Alguns Arkanitas apresentam venenos como forma de ataque ou defesa. Podem ser lançados pela boca, garras ou ferrões.

Uma injeção bem sucedida do veneno causa 1d6 de dano no primeiro turno e +1d6 nas próximas rodadas.

**2 pontos:** O veneno causa 1d10 de dano e pode deixar a vítima atordoada após a picada (também causa +1d10 na próxima rodada).

**3 pontos:** O veneno é extremamente poderoso, causando 2d6 de dano e exigindo que a vítima realize um Teste de CON para não ficar em estado catatônico e permanecer imobilizado até que o veneno seja extraído do seu corpo.

**4 pontos:** *Citotoxina*. Afeta células e tecidos: ocorre destruição de células e tecidos, seguida de necrose da região afetada. O horror indescritível de quem provou desse veneno é lendário. Muitos poucos sobreviveram após se envolverem em um combate corporal com um Arkanita que carregava esse assombroso Estigma. O membro atingido (braço ou perna), parte de tronco (uma parte do abdome, ou caixa torácica) ou parte da cabeça (mandíbula, face, nuca) apodreça em até 3 rodadas. A dor é insuportável (2d6 +3 de dano por rodada). A parte do corpo que foi afetada cairá como uma casca podre no chão assim que as 3 rodadas se concluírem, mas não causará hemorragia no pobre coitado que o perdeu.

**5 pontos:** *Hemotoxina*. Afeta as células sanguíneas: os vasos sanguíneos perdem sua capacidade de reter o sangue, a capacidade de coagulação e o sistema imunológico são anulados, ocorrem hemorragias internas e outros sintomas. A vítima perde 1 PV por turno, e o sangue começa a esvaír-se pelos orifícios do corpo, quando a vítima chegar a -5

PVs estará morta. Mesmo e um antídoto for administrado, esta ainda permanecerá 1d6 turnos perdendo PVs.

**6 pontos:** *Miotoxina*. Afeta os músculos: produz lesões de fibras esqueléticas com liberação de enzimas e mioglobina para o soro e são posteriormente excretadas pela urina. O fato que mais se observa nesta ação, são as dores musculares que permanecem durante um longo período. A vítima necessitará ser bem sucedida em um teste de CON, para qualquer ação realizada após a injeção do veneno, para os testes seguintes, a vítima deverá realizá-los com um redutor de -1d6 cumulativo.

**PRONTIDÃO (VARIA)** - O Arkanita sempre está preparado para qualquer coisa, nunca se descuida e está atento para qualquer ruído próximo a ele. Esta Personagem receberá pontos de bônus toda vez que testar o sentidos do olfato, visão e audição.

**1 ponto:** O Arkanita recebe +1 ponto de bônus em um atributo, sempre que testar um de seus sentidos.

**2 pontos:** O Arkanita recebe +2 pontos de bônus em um atributo, sempre que testar um de seu sentidos.

**3 pontos:** O Arkanita recebe +3 pontos de bônus em um atributo, sempre que testar um de seu sentidos.

**4 pontos:** O Arkanita recebe +4 pontos de bônus em um atributo, sempre que testar um de seu sentidos.

**5 pontos:** O Arkanita recebe +5 pontos de bônus em um atributo, sempre que testar um de seu sentidos.

**PELE VISCOSA (3 Pts)** — *Kappa, Akerontes, Profundos, Adroanzis, Anzilus.*

A pele do Arkanita é feita de uma substância viscosa e grudenta como melação ou piche. Qualquer coisa que venha a ter contato forçado com a pele irá grudar nela como uma mosca num papel pega-moscas — isso inclui os inimigos ou outros que tentarem agarrar, socar, rasgar ou chutar o Arkanita. Objetos como roupas, que escorregam lentamente pela pele, não serão colados; apenas contato forçado ativa o adesivo. Qualquer um atacando o Arkanita em combate corpo a corpo fica preso a ele. Trate isso como se o Arkanita tivesse sido bem sucedido em uma disputa de FRxFR. O oponente não pode usar qualquer membro que esteja colado no Arkanita, ele precisa fazer um teste de FRxFR+3 do Arkanita para escapar. Se o Arkanita for atacado por uma arma corpo a corpo, ele precisa testar FRxFR do alvo para arrancar das mãos do oponente sua arma recém colada.

**PELE DE MUDA (4 Pts)** — *Anzilus, Akerontes, Profundos, Nagual, Povo Serpente, Adroanzis, Dragikan, Nagahs.*

A pele do Arkanita pode ser trocada. O Arkanita pode repartir sua pele, retirando do contato com seu corpo, certas substâncias que possam ter entrado em contato com ele, causando danos a cada turno. A pele do Arkanita também pode ser retirada por completo, como um efeito de muda, regenerando seus PVs imediatamente, e recomprando Estigmas, considerando que alguns Estigmas possam ter ficado na pele

trocada. Sem pele, a aparência do Arkanita torna-se assustadora e irá horrorizar qualquer um que o veja, por ele.

## **PREIA (VARIÁ)**

*Imps*

Os animais são notavelmente perceptivas e dissimulados naturalmente, é difícil engana-los, mas é fácil ser enganados por eles, mesmo sendo uma entidade sobrenatural, e como contam as lendas, Imps evoluíram de criaturas tidas como animais no passado ArK-A-No, sua percepção é notória quando a situação exige pressentir o perigo e evita-lo.

**1 ponto:** o Arkanita reduz ao mínimo suas funções vitais, aparentado estar morto. Apenas magias ou exames avançados poderão atestar que ele ainda está vivo. Este estigma dura um número de horas igual a  $1d6 + o$  bônus de CON, podendo ser prolongada por mais  $1d6$  horas com um sucesso em um novo teste de CON.

**2 pontos:** Este nível permite ao Arkanita "desaparecer" do inconsciente de uma atacante, escondendo-se em um canto da sala, nas sombras ou simplesmente ficando quieto. Este poder não os torna invisíveis, mas apenas apaga das mentes inimigas sua presença. A criatura necessariamente deve ser um atacante de maior porete, já que a habilidade se utiliza da presença insignificante dos Imps para funcionar.



**3 pontos:** toda criatura que tentar seguir um Imp, receberá um redutor de -30% em sua perícia Rastreio e todos os testes com seus atributos mentais tornam-se difíceis quando realizados com o intuito de encontrá-lo. O Imp recebe este bônus apenas se a criatura que o estiver seguindo for maior que ele.

**3 pontos:** A Percepção destes seres revela a presença de uma entidade Mística, mesmo que ela esteja escondida ou disfarçada. Arkanitas e lugares que estão profundamente sintonizados com uma ressonância particular, paixão espiritual ou filiação emitem sensações fora do normal que seu Personagem pode notar. Uma criatura maligna cheira a morte, um ser dos planos superiores irradia ondas de luz.

**4 pontos:** permite que seu Personagem sinta a presença de poder espiritual ou corrupção, ainda permitindo que este veja a aura ardente de uma poderosa força de vida ou iminente sombra da morte. Qualquer visão lhe concede uma momentânea presciência: enquanto o Arkanita não pode ver o futuro, exatamente, ele pode dizer quando alguém está prestes a morrer, ou possui uma vontade forte o suficiente para vencer a morte. Este sentido é um componente visual normal (ou, possivelmente, cheiro), e não necessita de ser acionado previamente. Algumas

manifestações deste Estigma são: ele envia arrepios, faz o Personagem se

sentir quente e feliz, deixa o cabelo deste eriçado, ou dá-lhe outras sensações distintas. Se uma entidade usa Magia ou Poderes de qualquer espécie para ocultar sua verdadeira natureza, o Arkanita pode realizar um teste de PER.

**4 pontos:** Imps são dotados de uma curiosa rjeza e uma alta resistência a dominação mental, recebendo um bônus de +30% para resistir a esses efeitos.

### RESERVAS DE ALIMENTO (1 Pt) –

O Personagem pode, ao se alimentar, acumular parte deste alimento (em lugares próprios de seu corpo para que esta possa ser absorvida durante longos períodos. Em termos de jogo, seu Personagem pode agüentar quatro vezes mais tempo sem beber nem comer que um Arkanita normal, não mais que isso. Sua AGI fica reduzida. O Personagem é capaz de absorver metade de sua CON em Kg, mas sua AGI fica reduzida em 3 pontos para cada Kg armazenado.

### REGENERAÇÃO (VARIA) -

**1 ponto:** recupera 1 PV a cada rodada.

**2 pontos:** recupera 1PV a cada 6 horas.

**3 pontos:** recupera 1 PV a cada 3 horas.

**5 pontos:** recupera 1 PV a cada ½ hora.

**6 pontos:** recupera 1 PV por rodada.

**7 pontos:** recupera 1 PV por turno.

**8 pontos:** recupera 1 PV por turno e instantaneamente metade dos pontos de vida perdidos.

**RESPIRAÇÃO TRAQUEAL (2 Pts)** – *Anansis, Akrabus, Bak'us, Nagual, Imps, Sernezs.*

O Arkanita não possui pulmões nem pigmentos respiratórios em seu sangue, o ar entra por cavidades em seu corpo, localizadas a escolha do jogador, e vai diretamente para os tecidos evitando assim que o Personagem sinta fadiga sobre qualquer hipótese. Umo Personagem com este Estigma dorme pouco, realizando apenas pequenos "cochilos", nunca se cansará, mas, o mesmo não poderá prender sua respiração em nenhuma circunstancia estando impossibilitado de entrar em qualquer fluxo de água que atinja seus orifícios respiratórios, e, caso isso aconteça o Personagem se afogará.

### REGENERAR MEMBROS PERDIDOS

**(VARIA)** - O Arkanita é capaz de repor partes de seu corpo, mediante algum tempo, que venham por ventura serem arrancadas. Este Estigma não permite ao jogador repor partes essenciais como a cabeça ou a coluna vertebral.

Custo	Repõe	Hrs
Nível 1	Partes pequenas	192
Nível 3	Membros	6D6
Nível 5	Órgãos	3D6
Nível 7	Qualquer	1D6
*Nível 9	Renascimento	1D6

\*O Arkanita precisa receber dando constante para não se regenerar desta forma, recompondo-se literalmente das cinzas.

**RUGIDO (4 Pts)** – *Anzilus, Adroanzis, Bak'us, Dragikan, Fir Bolgs, Nagual, Se'Trim, Kappas.*

O Arkanita está apto a lançar o temor nos corações de todos aqueles próximos, usando seu grito gutural.

O Arkanita testa seu CAR + o valor da Perícia Intimidação (se possuir). Todos que ouvem precisam fazer um teste de WILL ou correrão tão rápido e para tão longe quanto puderem do Arkanita.

**REALCE (VARIA)** – Com a ajuda deste Estigma, todos os outros Estigmas de um Arkanita podem ser acrescidos de um bônus de +1 Pt. Este Estigma deve ser recomprado para cada bonificação a parte. É aconselhável ao Mestre que limite os valores deste Estigma até um máximo de +8 Pts.

**SCORPIO (VARIA)** – *Akrabus.*

**1 ponto:** *Sono Akrabu* - O Akrabu não necessita dormir, apenas efetua poucos cochilos para se recompor física e mentalmente.

**1 ponto:** *Akravidae* - os Estigmas Exoesqueleto, Membros extras (Pinças e cauda), Capaz de suportar altas e baixas temperaturas, Centauro (aracnídeo) e Peçonha, tem seu valores reduzidos em 1 ponto ao serem adquiridos por um Akrabu.

**2 pontos:** *Alimento* - Um Akrabu consegue sobreviver com apenas 2/3 de alimento e líquidos que um Arkanita normal, além de poderem suportar períodos de 2 Épocas sem ambos.

**SIMULAR ODORES (2 Pts)** – *Anzilus, Adroanzis, Anansis, Bak'us, Fir Bolgs, Imps, Sernezs, Nagual, Se'Trim.*

O Arkanita pode simular odores diferentes, imitando os que existem a sua volta. Podem tanto exalar odores

que lembrem ao seu predador o cheiro de uma criatura maior, como também imitar odores doces, semelhantes aos de plantas ou ainda odores terríveis e nauseante.

**SANGUE VENENOSO (1/2 Pts)** — *Anzilus, Akrabus, Anansis, Imps, Sernezs, Nagual, Naguas, Bak'us, Kappas, Dragikan, Djin, Fir Bolgs, Povo Serpente, Profundos, Se'irim.*

**1 ponto:** O sangue deste Arkanita em contato com o ar torna-se venenoso. Podendo causar mal estar aqueles próximos o Personagem. Sempre que o Arkanita é ferido sua ferida borriфа veneno em seu atacante, se este estiver a uma distância de 1,5m. Um teste de CON é permitido para que a vítima não sofra dano, falha resulta na perda de 30% em seus valores de teste com atributos físicos. Esses pontos regeneram-se a fração de 10% a cada turno. O veneno dissipa-se após 3 turnos, mas cada acerto bem sucedido contra este Arkanita resultará em mais borriфadas venenosas e novos testes.  
**2+x pontos:** o Arkanita pode combinar os efeitos do Estigma Peçonha, aos deste, pagando os respectivos pontos para cada característica especial do veneno.

**SANGUE ÁCIDO (VARIA)** — *Anzilus, Akrabus, Akerontes, Adroanzis, Imps, Sernezs, Bak'us, Dragikan, Fir Bolgs, Povo Serpente, Profundos, Kappas.*

**1 ponto:** O sangue do Arkanita é um ácido (uma gosma verde, negro, vermelho-azulado) extremamente corrosivo, causando 1D6 pontos de dano caso seja derramado sobre alguém ou alguma coisa (+1 ponto por rodada que permanecer em contato).

**2 pontos:** *Sangue ácido médio.* Causa 1D10 pontos de dano caso seja derramado sobre alguém ou alguma coisa (+2 pontos de dano por rodada que permanecer em contato).

**3 pontos:** *Sangue ácido forte.* O sangue do Arkanita fica mais forte com o passar do tempo (com aspecto negro, uma gosma verde, sangue vermelho-azulado, etc.) causando 2D6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém ou alguma coisa (+3 pontos de dano por rodada que permanecer em contato).

## SENDO DO SOBRENATURAL

**(2 Pts)** — Esse Estigma permite ao Arkanita farejar qualquer ser sobrenatural presente, tal como Infernitas, Anjos, Abissais e Espíritos, para isso, o Arkanita deve entrar em contato com o odor ao menos uma vez.

**SELVAGERIA (3 Pts)** — O Arkanita foi "presenteado" com Fúria, contudo, o Arkanita também é suscetível ao frenesi, devendo assumir essa Mácula. Em fúria, o Arkanita recebe as seguintes bonificações em seus Atributos: +6 em FR, CON e PVs, +10 Pontos Heróicos, +2 de dano, +10% em seus ataques, imunidade a dor, + 2 em WILL, para resistir a tentativas de Controle Mental.

**SENSORES SÍSMICOS (2 Pts)** — *Akrabus*

Um sismo é um mínimo movimento ocorrido no solo, uma vibração. Com esse Estigma o Arkanita é capaz de captar até o menor deles, sendo

alertado de qualquer aproximação em um raio de 300 metros.

## **SANGUE FAÉRICO (VARIA) -**

*Adroanzi*

**2 pontos:** *Aprendizado das Fadas* - o Adroanzi aprende muito rápido, e pega coisas novas mais rápido do que qualquer Arkanita. Ele recebe +5% em cada Perícia que tenha utilizado no fim de cada seção de jogo.

**2 pontos:** *Noção do Perigo* - o adroanzi tem um sexto sentido que lhe avisa de perigo. Quando você está em perigo, o Mestre pode fazer um teste secreto de PER. Se o teste for bem sucedido, o Mestre diz que você tem um pressentimento. Acertos Críticos podem refinar a sensação e dar uma indicação de direção, distância e natureza.

**3 pontos:** *Equilíbrio Perfeito* - A noção de equilíbrio do Personagem alcançou grandes escalas por treino constante ou perícia inata. É muito difícil que ele caia em sua vida. O Personagem pode tropeçar, mas irá sempre se equilibrar antes de cair.

**3 pontos:** *Coração Poético* - o Personagem possui uma alma realmente inspirada; ele está destinado a ser um grande herói, vilão ou artista, e essa qualidade o protege de Falhas Críticas. Algumas vezes esta qualidade pode até ser capaz de suportá-las. O Personagem pode fazer um teste de WILL para anular uma Falha Crítica.

**4 pontos:** *A Língua das Fadas* - O Adroanzi fala a verdade, misteriosamente. As coisas que ele diz tendem a se tornarem verdadeiras. Isso não é uma facilidade para maldições ou

bênçãos, ou um efeito que pode ser controlado por qualquer mente consciente. Todavia, pelo menos uma vez por jogo, uma verdade desconfortável relacionada com qualquer situação atual irá aparecer em sua mente e passar por seus lábios. Para evitar falar profecias, o Adroanzi precisa realizar um teste de WILL difícil e perder um PV pela tenção de resistir (especialmente se ele morder sua língua).

**5 pontos:** *Eternidade de Fada* - O Arkanita não parece crescer ou envelhecer. O Personagem foi tocado por um vestígio da imortalidade que era a herança de todas as Fadas, ele irá envelhecer a um décimo da velocidade normal.

**5 pontos:** *Benção da Aparência* -

Todos as heranças congênicas do Adroanzi afetam sua aparência. Um filho de ArK-A-Nos teria dois pontos para gastar em Arkanæ, um híbrido de Anansis ganharia seu torso diferenciada, etc.

**TÚNEL (VARIA)** - *Anzilus, Akrabus, Adroanzis, Anansis, Bak'us, Dragikan, Fir Bolgs, Imps, Sernezs, Nagual, Nagahs, Se'Trim.*

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

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

**2 pontos:** *Solo Rochoso.* O Arkanita é capaz de escavar solos rochosos, mas

para estes tipos de solos o Mestre deve considerar que para cada 4 turnos 1m é escavado.  
**3 pontos:** *Solo Férrico*. Em ArK-A-Nun, solos de composição férrica não são incomuns, e o Personagem é capaz de escavá-los a razão de 6turnos/m.

### TEOTL (VARIA) - Nagual

O conceito de Teotl remete a energias misteriosas que emanam da natureza. Muitos outros Arkanitas atribuem este nome a um dos nomes que a própria raça dos Naguais adota.

**1 ponto:** *Ethereo* - O Arkanita possui uma forma etherea, sendo intangível a maioria dos materiais físicos, podendo transpassar estes com facilidade. Armas que não sejam próprias para afetar espíritos não surtem efeito contra o Personagem. Sua forma não o permite tornar-se físico, mas este lida com o mundo material através de testes de WILL.

**2 pontos:** *Elemental Parcial* - O Personagem possui uma característica Elemental compondo seu corpo. Podem ser braços de fogo, uma cauda de rocha, etc. adquirindo características únicas de acordo com o Mestre. Este poder pode ser comprado várias vezes.

**3 pontos:** *Elemental* - O Arkanita não possui apenas uma característica elemental, mas todo o seu corpo é composto de determinado elemento. Sua forma assemelha-se a um Elemental, recebendo característica próprias de acordo com a aprovação do Mestre.

**3 pontos:** *Primal* - O corpo do Arkanita é capaz de assumir características vegetais e animais, recebendo qualidades próprias de

acordo com a aprovação do Mestre.

**4 pontos:** *Natural* - o Nagual é uma força da natureza, é a personificação de um fenômeno da mesma, podendo assumir as características deste com a aprovação do Mestre.

**5 pontos:** *Guardião Local* - O Nagual é a personificação e guardião de uma das poucas localidades naturais que ainda resistem a corrupção de ArK-A-Nun, seus poderes neste local são supremos, e este pode assumir as características de seu local protegido, assim como evocar as forças da região para auxiliá-lo.

### TAMANHO GIGANTESCO (VARIA)

- *Anzilus, Adroanzis, Bak'us, Djins, Dragikan, Nagual.*

Alguns Arkanitas são muito maiores que a maioria dos demais. Alguns possuem alguns metros a mais, outros são gigantescos. Esse Estigma é uma alteração permanente no tamanho do Arkanita; ele não pode voltar para as proporções normais (a menos que ele tenha um Estigma que o permita fazer isso, como Metamorfose). Os dotados de incríveis tamanhos recebem uma penalidade de 2d6 para o Atributo correspondente, cuja rolagem deve ser feita na presença do Mestre. O resultado deve ser subtraído deste Atributo. Esse Atributo varia entre 3 e 6, tendo sua média é 4.

**1 Ponto:** até 3 metros de altura, +3 em FR e +3 em CON

**2 Pontos:** até 5 metros de altura, +5 em FR e +5 em CON

**3 pontos:** até 7 metros de altura, +7 em FR e +7 em CON

**4 pontos:** até 9 metros de altura, +9 em FR e +9 em CON

**5 pontos:** até 11 metros de altura, +11 em FR e +11 em CON.

**TEIA (VARIA)** — *Anzilus, Anansi, Nagual, Bak'us.*

**1 ponto:** permite ao Arkanita criar e lançar teias. As teias possuem força 1D e são inflamáveis, e podem ser lançadas a 2m de distância. Os fios ainda são fracos individualmente, mas com o tempo, podem formar uma teia capaz de sustentar grandes pesos.

**2 pontos:** as teias possuem força 2D e podem ser lançadas a 4m de distância.

**3 pontos:** as teias possuem força 3D e podem ser lançadas a 6m de distância. Personagem pode pendurar-se em sua teia.

**4 pontos:** (*Somente para Anansis*) O Personagem pode pendurar-se em sua teia, pois ela possui força 4D e pode ser lançada a 8m de distância. Suas teias também podem ser utilizadas para realizarem um ataque construtivo com força 4D e obstruírem um caminho com IP 4.

**TOQUE FUNGÍCO (5 Pts)** — *Anzilus, Akerontes, Adroanzis, Bak'us, Djins, Dragikan, Fir Bolgs, Imps, Sernezs, Nagual, Se Trim, Profundos, Kappas.*

O Arkanita está apto a causar febre e doença pelo toque. O Arkanita testa sua WILL, se bem sucedido, a vítima irá receber um 1 ponto de dano a cada turno. Esse dano se cura na taxa de um ponto por hora, e durante esse tempo a vítima se sente miserável. A vítima precisa fazer um teste de CON adicional ou começara também a perder um ponto em todos

os Atributos Físicos, bem como em Aparência, por dia (conforme o fungo lentamente cobre a vítima). A infecção só pode ser curada de maneira sobrenatural. Por dois pontos a mais, o Arkanita transpira um muco fungíco, sobre seu corpo, obrigando a todos os atacantes corpo a corpo a subtrair dois de seus testes devido ao cheiro nauseante.

## ULTRAFLEXIBILIDADE DAS JUNTAS

**(VARIA)** - O Arkanita possui juntas extremamente flexíveis, permitindo que ele realize com facilidade movimentos que, para a maioria dos habitantes de ArK-A-Nun seria impossível.

**1 ponto:** a flexibilidade do Arkanita é maior que a média, e lhe concede um modificador de +20% em todos os testes de fuga de cordas, correntes e amarras em geral, além de esticar e dobrar o corpo.

**2 pontos:** igual ao acima, mas o modificador é de +30%.

**3 pontos:** o modificador é de +40%.

**VORPAL (VARIA)** - Capacidade que certos Arkanitas possuem de, em apenas um ataque com ALGUMA ARMA NATURAL que possuam ser capaz de arrancar a parte do corpo da vítima visada pelo atacante, caso ela falhe em um teste de CON Normal.

**3 pontos:** Faça um teste difícil de Briga, tire um crítico e mais de 1/2 dos PVs de sua vítima.

**5 pontos:** Faça um teste difícil de Briga, tire um crítico e mais de 1/3 dos PVs de sua vítima.

**7 pontos:** Faça um teste normal de Briga, tire um crítico e mais de 1/2 dos PVs de sua vítima.

**9 pontos:** Faça um teste normal de Briga, tire um crítico e mais de 1/3 dos PVs de sua vítima.

### **VISÃO NOTURNA (VARIA) –**

**1 ponto:** *Visão Noturna comum.* Tanto à noite quanto em ambientes fechados, o Personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do Personagem. Sem isso se torna impossível enxergar na escuridão total.

**2 pontos:** *Visão Umbrosa.* Esta é a capacidade que alguns Arkanitas possuem de poder enxergar na escuridão total, não precisando de nenhuma fonte de luz.

### **VELOCIDADE EXTRA (VARIA) –**

*Adroanzis, Anzilus, Akrabus, Naguais, Sernezs, Imps, Sombras.*

Para cada cinco pontos, o Personagem pode adicionar ação extra por turno. Quanto a movimento, esse Estigma permite que o Personagem movimente-se mais rápido.

**3 pontos:** velocidade +3 para caminhar, voar e correr.

**5 pontos:** velocidade + 11 para caminhar, voar e correr.

**7 pontos:** velocidade + 12 para caminhar, voar e correr.

**9 pontos:** velocidade + 13 para caminhar, voar e correr.

**11 pontos:** velocidade + 14 para caminhar, voar e correr.

# PODERES ARKANITAS

Muitos Arkanitas, conseguiram desenvolver características especiais, que os ajudam a sobreviver em sua terra natal. Diferente dos Estigmas os Poderes detem qualidades sobrenaturais, Místicas e até mentais. Raros são os que conseguem desenvolvê-los e seu uso esta mais adequado as criaturas sobrenaturais que habitam ArK-A-Nun e aos ArK-A-Nos, que negaram o uso da Magia, e agora dependem dessas características para defender-se das bestas que habitam seu mundo. Como em diversos outros livros da editora Daemon, Os Poderes estão divididos em níveis para um melhor entendimento. Estes níveis existem para o jogador e Mestre somente. Umo Personagem nunca usará o termo "nível de poder". Para a maioria dos poderes, são 4 níveis: Básico, Intermediário, Avançado e Especial. Para obter um efeito de um Poder no nível 2, e necessário que o Arkanita possua pelo menos um efeito do mesmo Poder no nível 1, e assim por diante. No entanto, o custo de cada poder, independente do seu nível e SEMPRE 1 Ponto. O que limita a escolha e o fato de, para comprar um poder de nível 4, e necessário ter comprado, ANTES, um poder dos níveis 1, 2 e 3. No caso de um Poder ser ramificada (haver duas opções no mesmo nível), a compra de apenas um deles já garante o direito a comprar o nível

seguinte. Abaixo estão descritos diversos tipos de Poderes Arkanitas, desde o Arkanae que é utilizado pelos ArK-A-Nos até Tenebro: o Poder dos Demônios das Sombras. Cada Arkanita que pode fazer uso dessas capacidades começa com 5 Pontos de Poderes, +1 para cada 10 anos de vida.





## ARKANAE (VARIÁ) —

ArK-A-Nos e para Anzilus até o 1º Nível

O Arkanæ representa algo que pode ser material e imaterial ao mesmo tempo e pode ser traduzido como energia, força vital, matéria-energia, éter, etc, semelhante ao Chi dos Humanos. O Arkanæ é o ar, e é também a pedra, mas em graus diferentes de manifestação. O Arkanæ produz o corpo ArK-A-No da mesma forma que a água se torna gelo. E assim como a água congela, o Arkanæ se condensa para formar o corpo físico. Quando o gelo derrete, torna-se água. Quando um ArK-A-No morre, torna-se um Espírito (Agathodaemon) ou se maculado pela Magia um Daemon (Cacodaemon).

**1 Ponto:** *Tocado pelas Energias Tétricas* — Uma vez que um Arkanita entra em contato com as energias Místicas, ele carrega uma aura de morte e podridão para sempre, segundo os ArK-A-Nos. A aura é difícil de ver, mas está lá de qualquer forma — os perceptivos podem farejar um cheiro velho de morte em seus pêlos ou captar estranhos reflexos nas pupilas de seus olhos. Este Poder aprimora este sensor, fazendo com que seja rastreado prontamente alguém nessas condições. Este Poder está sempre fazendo efeito, nenhum teste é necessário.

**1 Ponto:** *Fadiga Extra* - Sua fadiga é maior do que o normal para sua CON. Você pode executar mais trabalhos físicos e lutar mais do que outros. O Personagem também se recupera muito mais rápido do cansaço que os outros, também recebe um bônus de + 1D6 em testes

de CON para não desmaiar ou perder a consciência.

**1 Ponto:** *Orientação do Céu* - Um ArK-A-No com este Poder nunca está perdido enquanto as estrelas brilharem no céu. Uma vez aprendido, os efeitos deste Poder estão sempre ativos do pôr do sol até o seu nascer. O ArK-A-No ganha um senso inato de direção, ele sempre sabe onde é o norte e qual caminho ele pegou para alcançá-lo.

**1 Ponto:** *Determinação Implacável* — Os ArK-A-Nos aprendem a fortalecer a força de vontade de seus aliados não por liderança inspiradora, mas por uma determinação contagiante de cuspir na cara da Morte. O ArK-A-No, quando esta em uma missão, nunca poderá ser desencorajado da mesma, sempre receberá um bônus de +1 para resistir a Poderes Mentais ou ferimentos incapacitantes que o forcem ao contrário.

**1 ponto:** *Ponto de Equilíbrio* - Este Poder possibilita ao ArK-A-No derrubar qualquer coisa com um toque. O ArK-A-No testa sua DEX. Um único sucesso derruba o alvo.

**2 Pontos:** *Corrida Ininterrupta* - Jovens ArK-A-Nos aprendem rapidamente a necessidade de possuir velocidade e vigor extraordinários — com frequência as viagens ou mesmo fugas repentinas que mesmo os jovens são forçados a enfrentar, não permitem que o ArK-A-No durma ou coma. Um ArK-A-No com este Poder pode correr 24hrs se alimentando apenas de sua energia espiritual (sendo orçado a realizar um teste de WILL para continuar correndo distancias que se alonguem mais que esse tempo) atravessando quase 700 quilômetros, mas assim

que parar de correr ele deve comer e descansar.

**2 pontos:** *Mudar Odor* - O ArK-A-No pode disfarçar completamente o seu cheiro, tornando a si mesmo virtualmente impossível de ser rastreado.

**2 pontos:** *Maestria* - Toda arma branca nas mãos de um ArK-A-No recebe um bônus de +2 em seu dano.

**3 pontos:** *Represar o Fluxo Místico* - ArK-A-Nos sentem um ódio por Feiticeiros, por uma causa justa. Não é surpresa então que os ArK-A-Nos tenham buscado este Poder, procurando por muito tempo o segredo de incapacitar um Místico. Este Poder pode ser usado apenas em criaturas que utilizam pontos de Magia. O jogador realiza um teste de Perícia Briga, já que para surtir efeito este Poder é necessário contato físico, em caso de sucesso, proíbe o alvo de utilizar seus Poderes Mágicos por um turno - ele não pode utilizar quaisquer poderes relacionados a Magia ou gastar Pontos de Magia. Um ArK-A-No pode usar este Poder apenas uma vez por rodada para cada alvo, mas múltiplos ArK-A-Nos podem envenenar o mesmo alvo.

**3 pontos:** *Bloqueio Mental* -

Os ArK-A-Nos estão bem cientes de que o aspecto mais perigoso dos monstros de ArK-A-Nun é a habilidade de influenciar a mente. Com este Poder, um ArK-A-No só pode ter sua mente lida por Poderes

Mentais acima do Nível 3, ou Efeitos Místicos que obtenham sucesso em um teste de WILL-3 do atacante.

**3 pontos:** *Comunicação* - Quem domina o *Arkanae* é capaz de se comunicar através dele. Esta habilidade é semelhante a Telepatia, mas funcionando apenas se o outro ArK-A-No possua um nível de *Arkanae* semelhante ou maior, bastando para isso um teste de WILL.

**3 Pontos:** *Tática de matilha* - O jogador testa sua WILL antes de iniciar uma manobra de combate e, se obtiver sucesso, divide 1D10+X (X é igual ao valor da WILL) Pontos de Bônus entre os demais integrantes envolvidos em um mesmo combate. Pontos adicionais deveriam ser divididos o mais equilibrado possível, embora o jogador possa escolher onde alocar os pontos extras.

**3 Pontos:** *Perplexar* - Por um curto período, qualquer um em um raio de WILL metros simplesmente se torna inexpressivo. Eles ainda permanecem em pé (a não ser que estivessem deitados antes do uso do Poder) mas de olhos fechados, sem sentidos e ninguém se move. o ArK-

A-No pode se movimentar por ali sem ser visto ou fazer coisas que ele de outra forma não poderia. Qualquer tentativa de ferir alguém quebrará o transe comunal, assim,



cortar a garganta de Arkanitas enquanto eles estão inconscientes não vai funcionar. Mas você pode pegar alguém e leva-lo para qualquer lugar.

**4 pontos:** *Dominação da Mente inferior:* A vontade do ArK-A-No é forte, tão forte que pode ser imposta sobre vontades mais fracas. Ele exerce sobre criaturas mentalmente inferiores os efeitos do Poder Demoníaco Comandos Complexos, Esquecimento, Atração ou Aversão, bastando uma disputa de WILLxWILL.

**4 Pontos:** *Iniciação* - O Personagem vê mais das forças sobrenaturais do mundo do que a maioria. O Personagem com este Nível de Arkanae tem todos os benefícios da Perícia Empatia. Ele pode sentir manifestações sobrenaturais dentro de INT metros (sem necessidade de testes) e determinar sua origem em um teste de INT (manifestações conscientes e outros seres podem tentar ocultar a si mesmos através de uma disputa rápida de WILL). Um Personagem com este Poder pode se comunicar com espíritos e aparições diretamente, ouvindo suas palavras (se eles estiverem falando com O Personagem, é claro). Mesmo sem o uso de Magias, o Personagem pode tentar espantar espíritos dentro de seu campo de visão (este teste requer uma disputa rápida de WILL. O espírito afetado age como se sentisse incomodado. Este Poder permite O Personagem inspirar sentimentos instintivos (negativos e positivos) naqueles ao redor dele, gerando um modificador de reação de +3 ou -3, de acordo com a circunstância desejada.

**4 Pontos:** *Auto-Transe* - O

Personagem consegue entrar em um estado de transe com muita facilidade. Um sucesso em um teste de WILL coloca o Personagem neste estado durante um minuto. Enquanto durar o transe, o Personagem tem um bônus de +2 na realização de qualquer Poder e em qualquer teste de WILL. Enquanto em transe, entretanto, o Personagem está efetivamente inativo: sua manutenção exige Concentração Total e qualquer teste de Sentidos está submetido a um redutor de -2 (mesmo para ouvir conversas ou visualizar seus companheiros é necessário um teste de Sentidos - mas sem o redutor). Faça novos testes de INT a cada vez que o Personagem precisar se Esquivar (única defesa possível). Se o Personagem for ferido, o transe será interrompido. O Personagem deve ser bem-sucedido em um teste de WILL para deixar o estado de transe. Cada falha no teste para sair do transe, provoca a perda de 1 ponto de CON, caso chegue a zero pontos, o Personagem irá desmaiar.

**5 pontos:** *Mímica* - Muitos sobreviventes no reino animal são metamorfos, e com o ArK-A-No não é diferente. O ArK-A-No com este Poder pode assumir os trejeitos de qualquer outra raça que conheça, agindo como um durante todo o tempo que não for descoberto. O ArK-A-No necessita de um turno para incorporar tais características. Ele não consegue incorporar a forma de criaturas que não se enquadrem dentro de sua forma humanoide, a não ser com a ajuda de objetos artificiais (por exemplo galhos feitos para parecerem os membros extras de um Anansi), e

seu disfarce só sera descoberto, se o ArK-A-No for observado de muito perto.

**X Pontos:** *Controle de Metabolismo* - Seu Controle corporal permite manipular as funções involuntárias e biológicas, tais como sangue pulso, digestão de fluxo, e da respiração. Isso permite que você entre em um transe mortal; um especialista deve realizar um teste Muito Difícil da Perícia Medicina para perceber que você não está morto. Enquanto neste estado você não tem conhecimento de sua saúde, mas pode reduzir a quantidade de ar, comida ou água que você normalmente precisa para se manter vivo. Você pode definir um "despertador" mental para despertar depois de um certo período de tempo. Você será automaticamente despertado, caso receba qualquer dano. Cada nível duplica o tempo que você pode permanecer em segurança sem alimentos, ar ou água.

## ABISSO (VARIA)

### *Akerontes*

Akerontes são monstros ligados intimamente aos seres de Tenebras, a quem prestam homenagem, e recebem destes poderosos dons que utilizam as energias negras dos deuses que adoram como arma.

**1 ponto:** *Entropia* - Aqueles à volta do usuário tem suas percepções distorcidas, sentindo uma poderosa sensação de vertigem. Qualquer um olhando diretamente para o usuário quando este poder é ativado deve ter sucesso num teste de WILL ou sofrer vertigens terríveis. Uma ameaça direta a um alvo faz com que ele volte ao normal. Do contrário, o poder dura uma hora.

**2 pontos:** *Desconhecido* - o Arkanita torna-se incapaz de ser rastreado por meios mundados ou Mágicos abaixo do Nível 4.

**2 pontos:** *Visões* - Os olhos de um Akeronte não possuem pálpebras e são vazios como uma fossa abissal. Quem os fita esta olhando diretamente para a morada de Tenebrianos, e deve realizar um teste de WILL, para não ficar catatônico por 1 hora.

**3 pontos:** *Medo* - Com este poder, o Arkanita pode causar uma Perturbação na vítima, que a manterá até que seja tratada por meios Místicos.

**3 pontos:** *Transmórfico* - O Arkanita é capaz de moldar seu corpo da maneira que quiser; ele diminui ou estica seus membros (até um máximo de CONm), ele afina ou robustece seu corpo, faz brotar garras, ou membros extras (mediante um teste de WILL). Os efeitos perduram por 1D6 rodadas.

**4+x pontos:** *Guerra* - Com este poder o Akeronte é capaz de fazer-lhe brotar garras, espinhos e uma armadura quitinosa, assumindo uma forma de baltaha medonha. Ele recebe +4 em todos os Atributos Físicos, -4 nos mentais, Garras que causam +1D6 pontos de dano, Espinhos que se forem tocados, causam 1 ponto de dano além de poderem acrescentar outras características a sua forma de guerra, utilizando pontos de Mácula.

**5 pontos:** *Infecta* - O Arkanita entoa cânticos malditos de Tenebras. Todos que estiverem em um raio de 150m do Arkanita, terão sua mente infectada, e estarão impedidos de utilizar Magias, fazendo seus testes

com Atributos mentais serem reduzidos em -20%.

**6 pontos:** *Abismo* - O Akeronte pode adquirir **PODERES ABISMAIS**.

## AFINIDADE TERRENA (3 PTS)

*Fir Bogs*

Como parte de sua conexão a Crom Cruach, através de seu pai Crom Dubh, Fir Bolgs têm incrível habilidade de moldar e criar obras terrenas. Eles preferem trabalhar no subsolo e são sutis em suas obras. Qualquer construção subterrânea que criem falha completamente em aparecer aos sentidos normais, incluindo sentidos sismológicos e outros meios que poderiam revelar cavernas e coisas parecidas. Tais abordagens simplesmente falham em detectá-las. Igualmente, as entradas de tais locais são astutamente ocultas, ao nível de que alguém normal possa ver uma entidade usar uma passagem dessas e ainda assim não ver a entrada afinal, parecendo que ela simplesmente desapareceu.

## BENÇÃO DA SERPENTE (VARIA)

*Sheytans e Se'Trim*

**1 Ponto:** *Núvem de Fumo* - O Djin é capaz de assumir a forma de uma nuvem negra como as trevas. Nesta forma, o Djin é capaz de voar a uma velocidade de 20km/h. Todos engolfados por esta nuvem, terão seus testes de PER difíceis. Danos causados ao Djin, baseados no Caminho Elemental do Ar, causam efeito dobrado.

**2 Pontos:** *Metamorfose em Chacal* - o Personagem pode se transformar em um animal do tamanho e com a forma de um canídeo adquirindo

suas habilidades naturais, mas este é sinistro e medonho aos olhos dos outros.

**2 pontos:** *Terror* - o Djin é capaz de causar sensações de pavor em um grupo de Arkanitas que possam vê-lo e estejam próximos a ele. Um teste de WILLXWILL é permitido para que a (as) vítima (as) permaneça em seu lugar, falha significa fuga iminente.

**3 pontos:** *Respiração Negra* - O Djin pode exalar uma fumaça negra como a de uma queimada em suas vítimas. As vítimas engolfadas nesta névoa negra são reprimidas pela desesperança e depressão. As vítimas precisaram ser bem sucedidas em um teste de WILL ou ficarão sem realizar qualquer ação por 1D6 turnos.

**3 Pontos:** *Sussurros da Alma* - O Sheytan pode sussurrar blasfêmias na orelha da vítima. Pesadelos vão infestar a mente da vítima, e pensamentos temerosos de tormento e destruição a despertam nas suas horas de sono. A vítima testas sua WILL, se não for bem sucedida sofrerá visões horrorosas e pesadelos durante um dia e uma noite por ponto de PER do Sheytan. A vítima recebe -1 em todos os seus testes durante o período do efeito.

**4 pontos:** *Coração das Trevas* - O Arkanita torna-se imune a todo tipo de Poderes ou Estigmas que influencia emoções sendo elas quaisquer que sejam: A criatura torna-se imune aos poderes de sedução de uma Succubus, ao Estigma Feromônios de alguns Arkanitas, etc.

## CONJURAR (VARIA)

*Dáctilos e Jinn*

**1 ponto:** O Arkanita é capaz de tatear Spiritum e materializar objetos que, por ventura, venha a encontrar neste plano. O jogador deverá realizar um teste de INT difícil para encontrar algum objeto pré-definido no plano espiritual.

**1 ponto:** O Arkanita é capaz de materiliza objetos do tamanho de uma faca ou uma adaga.

**2 pontos:** O Arkanita é capaz de materialziar objetos do tamanho de espadas e cadeiras.

**3 pontos:** O Arkanita é capaz de materializar objetos com o tamanho de até 4m.

**4 pontos:** O Arkanita é capaz de materializar objetos grandes, com o tamanho de 12m.

## DRAGIKAN (VARIA)

*Dragikan*

Conjunto de habilidades raciais herdadas, por esta casta de Arkanitas tão distinta; de seus ancestrais Dracônicos.

**2 Pontos:** *Percepção às Cegas* - Um exemplo notável da destreza sensorial dos Dragikan é sua capacidade de perceber coisas que estão invisíveis ou completamente obscurecidas. Usando o focinho e ouvidos, ou percebendo sutis mudanças como correntes de ar e vibrações, o meio-dragão pode sentir tudo o que estiver a sua volta de imediato, mesmo de olhos fechados, envolto por Magias do Caminho Elemental das Trevas ou em uma névoa impenetrável, bastando para isso testar sua PER.

**2 pontos:** *Aura de Terror* - O Dragikan é capaz de evocar o poder

de seus ancestrais e envolver-se em uma aura de medo. Quando se apresenta em uma área, investe medo em um raio de 9 metros. Cada criatura com WILL maior que 10 na área deve ralizar um teste para que não fique abalado - situação que perdura até que a vítima esteja longe da área de efeito - estar abalado faz com que todos os testes da vítima sejam difíceis. Criaturas com WILL menor que 10, fogem imediatamente.

**3 pontos:** *Sangue Fervente* - O sangue do meio-dragão fica impregnado com a mesma substancia de seu sopro, causando danos semelhantes quando em contato com seus adversários.

**4 pontos:** *Escamas Cintilantes* - A pele do meio-dragão resplandece e emite luz com uma aura mágica protetora. O Dragikan testa sua WILL; com sucesso, ele cria uma barreira de energia cinética de 6 x 4 polegadas na sua frente, e esta barreira absorverá até cinco pontos de danos. Testes extras de WILL poderão aumentar a barreira (12 polegadas por sucesso) ou aumentar os graus de absorção da barreira (+1 por sucesso no mesmo teste).

**5 pontos:** *Lingua dos Dracônicos* - Silvando e sussurrando, o meio-dragão desperta sentimentos de confusão e loucura, nas mentes despreparadas para entender a verdadeira língua dos Dragões. Ele impõe uma das seguintes condições a qualquer criatura que fracasse em um teste de WILL: Histeria, Pânico, Alucinações Violentas e Torpor, a escolha do Mestre.

**6 pontos:** *Aura Divina* - Semelhante a Aura de Terror, mas o que o Dragikan emana é algo deificado; Quando se apresenta em uma área,

investe respeito e veneração em um raio de 9 metros. Cada criatura com WILL maior que 10 na área deve realizar um teste para que não fique fascinado - situação que perdura até que a vítima esteja longe da área de efeito - estar fascinado faz com que todos os testes feitos sobre a vítima, recebam um bônus de +60%. Criaturas com WILL menor que 10, estão submissas de imediato.

## DISPARO (VARIA)

*Dáctilos e Jinn*

**2 pontos:** *Disparo* - O Arkanita pode canalizar sua WILL para atingir um oponente, no plano físico ou espiritual à distância. O atacante deve ser bem sucedido em um teste de WILL para realizar o ataque. **3**

**pontos:** *Disparo Aprimorado* - O ataque causa 1D6 e atinge uma distancia de 4m.

**3 pontos:** *Disparo Extendido* - O ataque causa 2D6 e atinge uma distancia de 8m.

**4 pontos:** *Disparo Concentrado* - O ataque causa 3D6 de dano e atinge uma distancia de 16m.

**5 pontos:** *Mega Disparo* - O ataque causa 4D6 de dano e atinge uma distancia de 16m.

## GUTHU-GAOH (VARIA)

*Profundos*

**1 ponto:** *Caminhar na Terra dos Sonhos* - Um Profundo com este poder permanece ciente do que está acontecendo a sua volta quando está dormindo. Pode caminhar pelo Sonhar e influenciar as mentes que encontrar por lá.

**2 pontos:** *Sonho Hipnótico* - Permite ao Profundo hipnotizar uma vítima e colocá-la sob seu controle mental,

mediante o contato estabelecido com Caminhar na Terra dos Sonhos. O Profundo pode emitir comandos exatos como "siga-me", "Entre nesta taverna" e outros. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do Arkanita).

**2 pontos:** *Sonhos Esquecido* - Faz com que todo o período que a vítima esteve em contato com o Arkanita seja apagada. Requer Caminhar na Terra dos Sonhos.

**2 pontos:** *Atração Onírica* - Este poder permite ao Arkanita utilizar e manipular as emoções básicas de uma vítima quando esta estiver dormindo. Pode fazer as vítimas se sentirem intensamente atraídas por ele.

**2 pontos:** *Aversão Onírica* - Semelhante a Atração Onírica, mas causa espanto, medo e temor.

**3 pontos:** *Rastro Onírico* - A capacidade de sentir a localização de uma vítima através de um encontro em um sonho. Da mesma forma, um Arkanita que tenha este Poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos por este mesmo Poder ou semelhante.

**3 pontos:** *Comunicação Onírica* - Permite ao Arkanita conversar com um de sua raça através do contato entre mentes. Outras criaturas, podem tentar escutar a conversa (um Teste de WILL vs. WILL do Arkanita e necessário) Vários Profundos podem se comunicar telepaticamente ao mesmo tempo, em reuniões e rituais onde o silêncio é fundamental.

## JINEEN (VARIA)

*Djins*

Jineen são formas adotadas pelos

Djins fora de seus planos de origem; transformar-se em um Jinni ou Gênio é o único meio que um Djin possui para permanecer em um outro plano de existência. Nesta forma o Djin tem seus poderes reduzidos drasticamente estando sujeitos mais facilmente a captura por caçadores de Djins, dentre outros perigos. Se um Djin for preso ou atravessar os portais dimensionais de outro plano, seus atributos decairão conforme a tabela abaixo.

**0 ponto:** o Djin Tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 2D6+2, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 1D6 e suas perícias reduzidas em 60% cada.

**1 ponto:** o Djin tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 2D6, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 1D3 e suas perícias reduzidas em 50% cada.

**2 pontos:** o Djin tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 1D6, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 1D3 e sua perícias reduzidas em 40% cada.

**3 pontos:** o Djin tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 1D3, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 2 pontos e suas perícias reduzidas em 30% cada.

**4 pontos:** o Djin tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 2 pontos, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 2 pontos e suas perícias reduzidas em 20% cada.

**5 pontos:** o Djin tem seus atributos físicos e mentais reduzidos em 1 ponto, PVs, IP, PH, PM reduzidos em 1 ponto e suas perícias reduzidas em 10% cada.

**6 pontos:** o Djin não sofre penalidade em seus atributos.

## MANDA MAHO (VARIA) –

*Bak'us e Onis a partir do 2º Nível*  
Capacidades desenvolvidas pelos Devoradores de Pesadelos, ao adentrarem as terras do Sonhar.

**1 ponto:** O Bak'u possui uma facilidade para transitar entre os reinos de Manda (O Sonhar) e ArK-A-Nun. Todos os testes realizados para tal tornam-se fáceis.

**1 ponto:** Esta característica é voltada ao rastreio das criaturas das Terras de Manda, mas, este poder é capaz de rastrear toda criatura que retire seus poderes das trevas.

**2 pontos:** Esta característica Bak'u age no subconsciente da vítima e o utilizando a seu favor, o Arkanita consegue amedontrar seus inimigos criando efeitos realísticos. O dano causado por este nível é ilusório, apenas 25% é verdadeiro (25% de 2D6).

**3 pontos:** Com este nível de Maho o Bak'u criar uma ilusão qualquer a partir de um material semelhante à ilusão (para criar um lobo ilusório, o Personagem vai precisar de um lobo de brinquedo ou empalhado). As ilusões são substanciais, ou seja, se o Arkanita cria uma pedra gigante ela possui peso, se cria um monstro ilusório, ele pode causar dano. A ilusão só desaparece no caso de seu criador querer, perder os sentidos ou morrer. Se o criador da ilusão não manipulá-la, ela ficará parada no lugar. Apenas 25% do dano causado por uma ilusão é real.

**4 pontos:** Este poder consiste em



criar CON cópias ilusórias para confundir seu inimigo. As cópias duram até que o verdadeiro seja atingido ou ele cancele o poder. Caso uma cópia seja atingida nada acontece. As cópias tem cheiro e emitem os mesmos sons do verdadeiro. Para encontrar o verdadeiro deve fazer um teste de PER com o redutor indicado. As cópias fingem lutar mas não causam dano.

**5 pontos:** Com este poder o Bak'u é capaz de se transformar vários tipos de coisas inanimadas: arco, rocha, etc. A qualidade do objeto depende de um teste simples de WILL. Os atributos não se alteram com a transformação. Caso seja usada para enganar alguém, deve ser feito um teste de WILLXINT.

## META-SOPRO (VARIA)

*Dragikan*

Dragikan desenvolveram formas de controle de seus sopros de modo a produzirem várias intensidades de efeitos, desde o sutil até o evidente. Para selecionar uma técnica de Meta-Sopro o meio-dragão precisa selecionar um tipo de Arma de Sopro frequente, ou seja, cujo tempo de ativação seja expresso em rodadas. Portanto, um meio-dragão que possua um Sopro que possa ser usado a cada 2D4 rodadas, pode ter uma técnica de Meta-Sopro, enquanto um outro que possua uma Arma de Sopro que possa ser usado 1 vez a cada minuto, não.

**2 Pontos:** *Acelerar Sopro* - O Personagem pode liberar sua Arma

de Sopro com apenas um pensamento, não utilizando uma ação para isso.

**2 Pontos:** *Aumento de Sopro* - Mediante um turno de concentração, o alcance do cone de sopro do Personagem aumenta em +50%.

**3 Pontos:** *Dispersar Sopro* - Com esta habilidade, o Dragikan é capaz de controlar a dispersão de sua Arma de Sopro, podendo utilizá-la de forma concentrada (como um ataque localizado) ou de uma forma a bater toda uma área em leque, ou em cone.

**3 Pontos:** *Dividir Sopro* - O Personagem é capaz de dividir seu sopro em dois, diminuindo seus efeitos. O sopro do Personagem mantém todas as características, mas seu dano fica reduzido a metade.

**4 pontos:** *Elevar Sopro* - O Personagem pode elevar os danos de seu sopro, mediante um turno de concentração; para cada turno concentrando-se, o Personagem aumenta e +1D6 o dano de sua Arma de Sopro.

**4 Pontos:** *Recuperar Sopro* - O Personagem reduz o tempo e recuperação para uma nova baforada, pela metade.

**4 pontos:** *Sopro Adesivo* - O sopro do Personagem adere as vítimas, e continua causando dano nos turnos subsequentes; um sopro adesivo permanece ativo durante uma rodada, até se extinguir.

**5 Pontos:** *Maximizar Sopro* - Semelhante ao nível 4, mas o sopro do Personagem causa dano máximo com apenas um turno concentrando-se. Dobre o tempo de espera para um novo ataque com sua Arma de Sopro.

**5 Pontos:** *Moldar Sopro* - O Personagem é capaz de dar formas

variadas, assim como controlar seu Sopro da maneira como desejar. O meio-dragão pode incorporar vida, mobilidade e até mesmo um simulacro de vida a seu sopro.

**6 Pontos:** *Sopro de Tempestade* - O meio-dragão é capaz de imbuir seu sopro com a força de uma tempestade de vento. Todos os danos e efeitos permanecem os mesmos, mas, agora, são acrescidos de uma rajada de ventos que derruba suas vítimas. A rajada de vento tem FR igual a CONx4 de quem está lançando-á.

**6 Pontos:** *Sopro Duradouro* - O sopro do meio-dragão forma uma nuvem duradoura, que paira em uma determinada região, causando os efeitos extras (ácido, veneno, gelo, etc...) dentro da área. Um inimigo pode evitar tais efeitos apenas abandonando a área. O efeito perdura por uma rodada.

**6 pontos:** *Mesclar Sopro* - O meio-dragão é capaz de mesclar a seu sopro, outras habilidades e Poderes que possua; por exemplo, mesclar luz (Criar/Controlar Luz) a seu sopro de fogo, para que ele não só queime, como também possa cegar seus adversários.

## NOMES SECRETOS (VARIA)

Apenas algumas entidades são capazes de amarrar todas as suas vulnerabilidades em um único nome secreto. Sem ele, estas deidades não poderiam sobreviver à exposição do girar natural da Roda dos Mundos. Quando se pronuncia o Nome Secreto de uma entidade, esta sente o seu espírito vibrar, sua atenção volta-se imediatamente para aquele que a invocou. O invocador pode, por sua

conta e risco simplesmente atrair a deidade, e propor-lhe algo, para que esta o atenda; geralmente essas entidades manifestam-se para seus evocadores com a mais perversa forma possível. Um Nome Secreto não é realmente uma palavra. Deidades não podem ser definidas por canetas e tintas, ou um abanar de línguas. Pense neles mais como uma frequência espiritual: uma onda portadora que transmite o poder relacionado a entidade. Ele exala uma propriedade peculiar, porque pode ser "incorporado" em muitas formas de informação; a uma palavra falada ou escrita, uma série de números, até mesmo uma fotografia. Isso não significa que o Personagem pode rabiscar ou dizer qualquer coisa e exigir a entidade tratá-lo como um nome secreto.

**6 pontos:** *Falar* - Falar um nome secreto dá um bônus de +3 para invocar a criatura chamada. A alguns seres que odeiam quando Arkanitas, Humanos ou criaturas mais fracas pronunciam seus nomes, mas muitos não se importam: acima de tudo eles querem ser convocados. A convocação dá-lhes uma maneira de deixar um plano decaído ou onde estejam presos e aumentar seus poderes.

**8 pontos:** *Assinatura* - Os ocultistas não podem usar a criação de contratos Místicos por si só, mas eles podem convencer uma entidade a realizar um acordo escrito com o Ocultista; a entidade deve respeitar as condições propostas no trato. Entidades frequentemente sentem-se bastante confortáveis fazendo isso, porque normalmente compreendem as condições desses contratos melhor

do que a outra parte. Nada impede uma Entidade de utilizar uma assinatura falsa, que faz da sua promessa inválida, mas seria de se esperar um Místico que saiba identificar a marca legítima da entidade que invocou.

**12 pontos:** *Selo* - Uma das mais formas úteis de ser utilizada pelo Místico. Consequentemente,

Entidades trabalham duro para torná-lo difíceis de se adquirir. Devidamente de posse de um selo o Místico um teste de Rituais com uma penalidade imposta pelo Mestre, já que entidades mais poderosas possuem selos mais complicados. Se o Místico conseguir enganar uma entidade, fazendo-a se manifestar em um espaço confinado (um quarto, uma garrafa) ou um círculo fechado marcado com o selo, a Entidade não pode sair até que alguém danifique o selo, criando uma abertura na área de confinamento, ou a criatura invocada deturpe o ritual com uma disputa bem sucedida de WILLxWILL-Valor da Perícia Rituais do Místico. A Entidade não pode atacar o selo ou suas fronteiras. A Entidade pode tentar escapar no primeiro turno de prisão, uma vez mais por rodada subsequente e novamente na hora seguinte, dia, semana, mês e ano. Depois disso, a criatura estará presa até que alguém danifique seu selo. O confinamento enfurece a Entidade invocada, mas também serve como vantagem em uma negociação efetiva. Infelizmente

o Selo bloqueia uma Entidade de prestar seus serviços através do pacto. Se um Místico quer os benefícios de um pacto, ele deve deixar que a entidade fique livre para interagir com a mesma. Invocadores devem ter o cuidado de incluir precauções para sua própria segurança, ou a criatura invocada certamente irá buscar vingança.

## SANGUE EFREET (VARIA)

*Djins*

**1Pontos:** *Cauda Espectral* - O Djinn pode converter a metade inferior de seu corpo em uma bruma éterea que o permite flutuar livremente. Nesta forma, o personagem se desloca com metade de sua velocidade.

**2 Pontos:** *Corpo Brumoso* - A entidade pode converter seu corpo inteiro em névoas, podendo penetrar em fendas estreitas e até mesmo se ocultar em locais que não comportaria seu volume como frascos e caixas.

**2 Pontos:** *Mau-Olhado* - Um Djinn é capaz de amaldiçoar uma vítima com o poder do Mau-Olhado, bastando para isso encarar o indivíduo, nada mais. A vítima sofrerá de seus efeitos até ser curada, por meio de rituais; os efeitos deste Poder incluem um redutor de -2 em todos os testes feitos com Atributos e dificuldade no uso de Poderes Mágicos, fazendo-os todos os testes envolvidos com este Aprimoramento se tornarem difíceis.

**3 pontos:** *Imaterialidade* - o Djinn é capaz de tornar-se imaterial, podendo atravessar qualquer objeto que se encontre no mesmo estado que ele. Neste estado o Djinn não poderá atacar ou ser atacado, nem manipular objetos no plano físico. O

Djin poderá se tornar imaterial mediante um turno de concentração.

**3 pontos:** *Redirecionar* - o Djin testa sua WILL-2. Obtendo sucesso, ele poderá redirecionar qualquer projétil em qualquer direção num ângulo de até 30 graus. Devido ao nível de concentração requerido, nenhuma outra ação pode ser feita pelo Djin no mesmo turno. Redirecionar um projétil para quem o lançou requer um teste de WILL difícil; para acertar em cheio. Porém, ele também pode (e deve) fazer um teste de DEX difícil para abater o alvo. O alvo poderá tentar se esquivar do projétil.

**4 Pontos:** *Ilusões* - O Djin é capaz de criar ilusões não palpáveis para ludibriar uma vítima. A Ilusão é extremamente real, e o alvo deverá realizar um teste de PER difícil para perceber que está diante de uma ilusão.

**4 Pontos:** *Possessão* - Permite ao Djinn possuir uma vítima, assumindo a forma de névoa e penetrando em suas vias aéreas.

**4 Pontos:** *Jornada* - Jornada. O personagem aprende a invocar as brumas de Spiritum para transportá-lo para qualquer ponto do Orbe, desde que ele conheça as coordenadas necessárias. Além disso, certas regiões só podem ser alcançadas em datas específicas. O Djinn pode transportar uma pessoa por bônus de CON.

**5 pontos:** *Invisibilidade* - o Djin pode se tornar invisível, podendo atacar e ser atacado normalmente. O Djin poderá se tornar invisível mediante um turno de concentração. Algumas criaturas com infravisão poderão enxergar o Djin.

**5 Pontos:** *Teleporte* - O Djinn se desfaz em fumaça, teleportando a

uma distância igual a CON x 10 metros. Pode ser utilizado uma vez por dia por bônus de CON.

**5 Pontos:** *Forma Elemental* - O Djin é capaz de assumir uma Forma Flamejante, onde aquele que o tocar receberá 5D6 pontos de dano por turno, ou uma Forma Aérea, podendo voar a uma velocidade de 50km por hora.

**6 Pontos:** *Brumas Densas* - Como em Corpo Brumoso, porém o Djinn pode voar nessa forma e carregar objetos e seres vivos com seu corpo.

## SPÍRITISMO (VARIA)

### *Dáctilos e Jinn*

Poderes utilizados por Arkanitas para acessarem o Plano Espiritual

**1 ponto:** *Comunicação com espíritos.* O Arkanita pode conversar com espíritos de criaturas mortas a até um ano e um dia. Permite ouvir e ser ouvido pelo espírito em questão, mas isso não quer dizer que o espírito concordará em conversar com o Arkanita.

**1 ponto:** *Caminhar em Spiritum* - O Dáctilo pode transpassar as barreiras dimensionais entre Ark-A-Nun e Spiritum, permanecendo lá por WILL/2 rodadas. Enquanto estiver no plano espiritual, poderá movimentar objetos com um teste de WILL difícil. Seu corpo permanecerá no plano físico em estado de transe. Depois que se materializar novamente, o Arkanita deverá realizar um teste de CON para que não permaneça atordoado por 1D3 turnos. O arkano recebe um bônus de +20% em testes de viagem astral.

**2 pontos:** *Sentir estranhos* - O Arkanita é capaz de detectar a presença de estranhos num raio de 50m. Os Dáctilos utilizam-se de seus

conhecimentos sobre espíritos para sentir as almas de Arkanitas que estejam se aproximando.

**2 pontos:** *Sentir aliado* - Idêntico ao poder anterior, mas, surtindo efeito apenas com almas conhecidas e amigáveis.

**2 pontos:** *Sentidos espirituais* - O Arkanita é capaz de utilizar seus outros sentidos (com exceção de visão e audição) à distância. O Arkanita consegue sentir gostos, cheiros, espessuras e temperaturas, sendo bem sucedido em um teste de INT cuja dificuldade, varia conforme a distância. Fácil para proximidades e locais bem conhecidos pelo Arkanita, difícil para locais em que ele só ouviu falar ou viu imagens, e muito difícil para locais totalmente desconhecidos ou extremamente distantes.

**2 pontos:** *Poltergeis* - mediante dois turnos de concentração e, um disputa de WILLXWILL de pequenos espíritos encontrados num raio de até 6m do Arkanita, o Dáctilo é capaz de atraí-los e fazê-los causar pequenas perturbações no plano físico. Cadeiras serão tombadas, vidros quebrados, armas arremessadas, mas, todos esses atos são deveras caóticos e apenas causarão dano a uma vítima por acaso.

**3 pontos:** *Enxergar o escondido* - Com este aprimoramento, o Arkanita pode enxergar toda e qualquer forma espectral, ou invisível existente, no alcance de seus olhos. Para alvos sob o efeito de rituais de antilocalização, o Arkanita deve ser bem sucedido em um teste difícil de INT.

**3 pontos:** *Voo em Spiritum*. O Arkanita pode realmente voar nos reinos de Spiritum com velocidade

igual ao valor de teste de sua PER em km/h.

**4 pontos:** *Barreira contra espíritos* - o Arkanita é capaz de criar uma barreira impedindo a passagem de espíritos. Qualquer espírito que tente passar por ela deverá realizar um teste de WILLXWILL do Arkanita.

**3 pontos:** *Maquiar a essência* - O Arkanita é capaz de apagar quaisquer vestígios espirituais que tenha deixado e que possam ser rastreados. O Arkanita também pode camuflar sua própria aura, dando a ela a cor que desejar impedindo a qualquer outro Arkanita de descobrir suas verdadeiras intenções

**4 pontos:** *Projeção de consciência* - O Arkanita pode, mediante 1 turno de concentração, enviar uma imagem espectral de si mesmo como mensageiro para um outro Arkanita à distância. O Personagem deve ser bem sucedido em um teste de WILL. A dificuldade do teste varia conforme o local para onde se desejar enviar a mensagem: Fácil para proximidades e locais bem conhecidos pelo Arkanita, difícil para locais em que ele só ouviu falar ou viu imagens, e muito difícil para locais totalmente desconhecidos ou extremamente distantes.

**4 pontos:** *Localização espiritual* - A grande maioria dos Dáctilos possui um sentido natural para viajar por Spiritum. Um Dáctilo apenas tem de testar sua INT para localizar um lugar particular ou um indivíduo no mundo espiritual.

**5 pontos:** *Armadilha espiritual* - Com este poder o Arkanita pode aprisionar um espírito, dentro de seu corpo. O Arkanita deve ser bem sucedido em um teste de WILLXWILL do espírito para

segura-lo dentro de si. Sendo bem sucedido na disputa de WILL, o Arkanita pode aumentar em 2D pontos um atributo, mental ou físico, para cada 2D de atributos da vítima, durante o tempo em que o espírito permanecer sob seu controle (WILLx3 turnos).

**X pontos:** *Ataque espiritual* - O Dáctilo é capaz de mediante um teste de WILL, desferir um ataque espiritual contra um alvo. Esse ataque será feito diretamente contra a alma de seu inimigo, causando XD6 de dano e deixando marcas que jamais desapareceram em seu espírito. O valor de X é igual ao nível do poder, que não possui limites para ser adquirido. Caso o dano ultrapasse os valores de PVs do alvo, este cairá ao chão, sem nenhum sinal de morte natural, mas, com seu espírito completamente destruído.

## TENEBRÓSIDADE (VARIA)

*Demônios das Sombras*

Tenebrosidade são as inúmeras características sombrias que os Demônios das Sombras possuem.

**1 Ponto:** *Regeneração Sombria.* Utilizando o tecido das trevas, o Demônio das Sombras pode regenerar PVs perdidos absorvendo-o podendo ser usado apenas quando houver sombras no local, mas isso implica em não realizar nenhuma outra ação.

**1 ponto:** *Encarnar* - O Sombra é capaz de sentir as emoções como o cheiro e o calor dos vivos e rastreá-los através delas.

**1 Ponto:** *Manipulação Sombria* - O Sombra pode mexer com as sombras a sua volta, fazendo com que sua silhueta fique assustadora ou que a sombra de um objeto se mexa. Ou até

mesmo transformando sombras em sombras de outros objetos que não estão realmente lá.

**2 Pontos:** *Proteção Sombria.* O Demônio das Sombras pode mesclar-se às sombras, gerando assim uma proteção contra armas normais de até 4 pontos, quando em um ambiente bastante escuro. Ataques de origem luminosa ou fontes de luz desfazem imediatamente tal efeito.

**2 Pontos:** *Globo de Trevas.* Com este poder o Demônio das Sombras cria trevas em uma área de 2m de raio, podendo se aumentar a área de efeito em +1m para cada nível de poder comprado.

**3 Pontos:** *Invisibilidade nas Trevas.* O Demônio das Sombras pode tornar-se totalmente invisível na mais ínfima escuridão, sendo rastreado apenas por Magias e feitiços, enquanto se mantiver imóvel. Caso seja tocado atacado, se tornará visível novamente. O Sombra pode tornar-se invisível mediante um turno de concentração.

**3 Pontos:** *Olhos Noturnos.* Mediante um turno de concentração, o Demônio das Sombras pode enxergar tudo o que ocorre em uma área PER x 10m quadrados de raio a sua volta, enquanto se mantiver concentrado e no escuro.

**4 Pontos:** *Quiétude.* O Demônio das Sombras pode movimentar-se sem emitir barulho algum, mesmo sobre um solo coberto por folhas secas, este não emitirá nenhum ruído.

**4 pontos:** *Tráfego sombrio* - O Sombra é capaz de adentrar as trevas e reaparecer em um outro lugar que esteja afastado de sua posição inicial WILL km.

**4 pontos:** *Lamúria* - O Sombra é capaz de inundar a mente de um

vivo com uma depressão profunda, ou uma alegria sem igual, bastando para isso uma disputa de WILL.

**5 pontos:** *Alimentar-se das Trevas* - Com este poder o Sombra é capaz de absorver um outro Sombra. Uma Disputa de WILLXWILL+10% da vítima é necessária, caso não seja bem sucedido a vítima é absorvida e o absorvedor passa a reter todas as memórias e Perícias (com valores entre 5% e 9%) do absorvido.

**5 Pontos:** *Escuridão Interior* - Este poder permite que o Sombra chame a escuridão contida em sua alma negra. Esta energia enorme e turbulenta é expelida de seu corpo, apesar dos rumores de que alguns Demônios das Sombras são capazes de, quando feridos, deixam que as sombras escapem por sua ferida. Essa nuvem de sombra engloba o alvo, queimando-o com um frio que provoca cicatrizes na alma (1 ponto de dano por turno).

**5 pontos:** *Habitar* - O Sombra é capaz de manipular objetos, possuindo-os.

**6 Pontos:** *Uno com as Sombras*. O Demônio das Sombras funde-se as sombras a seu redor, podendo esgueirar-se por qualquer fresta e também gerar tentáculos e outras formas com as mesmas, o Demônio das Sombras soma +4D6 a seus atributos físicos e +1D6 para cada turno que se mantiver concentrado, alcançando 20m de raio em seu ataque.

**6 pontos:** *Modelar* - O Sombra é capaz de modelar seu plasma imaterial da maneira que desejar, podendo inclusive manifestar-se no plano físico e afetar e ser afetado pelos vivos, bastando para isso ser bem sucedido em um teste de WILL.

**6 pontos:** *Fatalismo* - Com este poder o Sombra é capaz de observar, sentir e ler a marca do destino de um espírito, mesmo encarnado.

**6 pontos:** *Teia Vital* - O Sombra é capaz de rastrear um vivo, a partir de uma ligação que este tenha com um Sombra, e vice versa, bastando para isso um teste de PER simples.

**7 Pontos:** *Fosso de Ahriman* - Permite ao Sombra invocar trevas tão arcaicas e primevas que extinguem a luz da vida - ou não-vida - de qualquer vítima dentro delas. O Fosso de Ahriman cria uma esfera de vácuo com 15m de raio que flui do corpo do Sombra e arrasta consigo os corpos daqueles que ela reclama quando desaparece. essa escuridão sobrepunjante destrói amigos e inimigos, tragando qualquer infeliz que se encontre do seu raio de ação. Durante este tempo, trevas jorram do corpo do Personagem até ocupar toda área. No final do terceiro turno, todos que estiverem na área negra sofrerão 7D6 pontos de dano. Depois de causar dano, o Fosso de Ahriman entra em colapso, levando consigo os corpos de qualquer vítima que tenha morrido quando em contato com a terrível sombra, para dentro do Personagem.

## TONALLI (VARIA)

*Nagual*

Tonalli é uma relação que um Nagual possui com um espírito totêmico, habitantes principalmente de Spiritum, podendo utilizar esta de várias maneiras. Estas habilidades só podem ser realizadas com um Tonalli previamente escolhido.

**1 ponto:** *Reservatório*. O Nagual pode acumular mais pontos de Magia

(duas vezes os seus valores naturais) em seu Tonalli.

**1 ponto:** *Sentir Tonalli* - O Nagual é capaz de sentir a presença de um Tonalli em um raio de 20 km. Através dos sonhos, o Nagual pode interagir com o Tonalli, lhe pedir conselhos.

**1 ponto:** *Uma mente* - O Nagual é capaz de comunicar-se com seu Tonalli estando onde estiver.

**2 Pontos:** *Metade da Vida* - O Nagual pode compartilhar metade de sua vida com um Tonalli (seus PVs ficam reduzidos pela metade). Se o corpo do Nagual for destruído, este renascerá através do Tonalli, com metade de seus PVs.

**2 pontos:** *Olhos de Tonalli* - O Nagual é capaz de observar o mundo dos Espíritos através dos olhos do Tonalli, além de sentir com seus sentidos e receber mensagens mediúnicas.

**3 Pontos:** *Portal* - O Nagual, meditante 2 turnos de concentração, poderá utilizar um Tonalli como portal para atingir o plano onde este se encontra. Ao realizar a passagem, o Nagual estará incapacitado de realizar qualquer ação por 5 rodadas, e seu Tonalli receberá um dano equivalente a metade dos PVs do Nagual, e este trocará de lugar com o mesmo. Este Poder só poderá ser utilizado de comum acordo com o Tonalli.

**4 pontos:** *Empatia* - Os Tonallis na região aproximam-se do Nagual sem saber o real motivo, podendo ser resistido com um teste de WILL, isso só será possível se o Tonalli estiver no mesmo plano que o Nagual.

**5 Pontos:** *Poder Cedido* - O Nagual é capaz de aprender Poderes e assimilar Perícias de um Tonalli. A

relação com o Nagual deve ser íntima e de longo tempo, para que o Tonalli confie no Arkanita. O Poder aprendido tem a ver com as características do Tonalli (por exemplo, um Tonalli com uma forma leonina, pode ensinar ao Nagual um rugido que amedronta seus inimigos).

## **VEVER (VARIA)** - *Somente Arkanitas de Orum ou Guinee.*

Um vever é um símbolo desenhado com no chão, representado os diversos Loas que interagem diretamente com os usuários deste poder. O vever é mais que um símbolo, ele permite que plasma espiritual percorra o corpo do usuário para impregnar a área com resíduo Místico. Desta forma, o Arkanita pode estender seus sentidos em uma grande área e afetar seu ambiente de formas associadas com a chave utilizada para desbloquear o Vever.

**X pontos:** *Ativação do Vever* - o Arkanita cria um Vever. Com 1 ponto, o raio do vever é igual a (WILL x 10) metros. Com 3 pontos, este raio aumenta para (WILL x 100) metros. Com, 5 pontos este raio aumenta para (WILL x 1,5 km) . Uma vez que seus

limites são estabelecidos, a área coberta pelo vever é fixa e não pode ser modificada pelo Arkanita. Uma vez estabelecido, o vever não pode ser desfeito prematuramente, e o Arkanita não pode criar outros vever enquanto um já esteja ativado.

**1 ponto:** *Papa Legba* - Loa das encruzilhadas, é cultuado obrigatoriamente antes que qualquer feitiço para um Loa ser efetuado, já que sem seu consentimento, nenhum



destes rituais se realiza. É o Loa das encruzilhadas, e facilita as travessias entre mundos, teletransportes, e tudo relacionado a caminhos Místicos ou não, com um bônus de 20% nos testes.

**2 pontos:** *Aizan* - Loa do comércio e do mercado, seu vever aumenta em +20% todos os testes envolvendo negociações.

**3 pontos:** *Baron Samedi* - Loa da Morte e da Magia Negra. Samedi beneficia as Magias e testes relacionadas a Necromancia e os mortos corpóreos com 30%. Este vever também serve para invocar um dos servos do Loa, com uma disputa de WILLxWILL.

**4 pontos:** *Erluzie* - Demonesa do amor, da feminilidade e erotismo. Auxilia nos testes relacionados a esses quesitos com um bônus de 40%.

**5 pontos:** *Damballah* - o Deus Serpente silencioso, Damballah beneficia os testes relacionados aos espíritos e mortos incorpóreos e o lido com as energias de Spiritum com 50% de bônus.

## Yigita

*Povo serpente*

Habilidades ensinadas aos servos de Yig pelo próprio deus, passadas de geração para geração dentro da sociedade desses seres.

**1 Ponto:** *Lingua da Serpente*. Este poder pode ser usado de forma que quando a língua do Serpente se torna diferente para que ele faça o som pela boca. Quem ouvir o som que sua língua emite, ficará paralisado enquanto o chocalho estiver ativo.

**1 ponto:** *Olhos da Serpente Rei*. Com este poder o Serpente é capaz de enxergar através de qualquer

obstáculo sólido, não sendo eficaz contra neblina densa ou fumaça, apenas contra obstáculos sólidos.

**1 ponto:** *Susurros Noturnos* - Com esta habilidade o Serpente é capaz de se comunicar com outro de sua espécie apenas susurrando ao vento.

**2 pontos:** *Sono dos Séculos* - Com este poder, o Arkanita pode assumir uma forma praticamente invulnerável. O Personagem entra num estado semelhante ao torpor. Neste estado às únicas coisas que podem feri-lo é o fogo. Contudo, o Personagem fica completamente incapacitada de qualquer ação. O Personagem só poderá ser revivido deste estado bebendo um pouco de sangue.

**3 pontos:** *O Coração das Trevas* - Este poder permite ao Nigurat-Yig remover o seu próprio coração do corpo. Este poder só pode ser usado durante as noites de escuridão absoluta (Época Escura). Depois de ser removido, o coração precisa ser colocado numa urna de barro, que deve ser enterrada. Este poder deixa o Nigurat-Yig completamente a prova de todo tipo de medo, facilitando também resistir a ataques de fúria (afinal de contas, o coração é a fonte da emoção). O Serpente também se torna imortal por meios naturais. O maior perigo inerente ao uso deste poder é a possibilidade de que algum outro Arkanita encontre o coração. Se isto acontecer, o Nigurat-Yig ficará inteiramente à mercê de quem descobri-lo. Se o coração for jogado numa fogueira ou exposto à luz, o Nigurat-Yig sofrerá uma morte horrível. Esta é a única forma de destruí-lo. Muitos Serpentes levam seus corações para onde quer que vá ou enterram vários outros falsos em diversos lugares, outros são

paranóicos demais para visitar os seus próprios corações, temerosos de que alguém possa segui-los até eles. Há rumores de que os Serpentes mais velhos controlam os mais novos retendo os corações de seus filhos.

**3 pontos:** *Escamas de Yig* - O Serpente é capaz de desenvolver uma couraça capaz de protegê-lo do frio e do calor intencional, eletricidade, radiação e ainda confere IP+3

**4 Pontos:** *Tentação* - O Personagem pode procurar tentar o alvo a cometer ações simplesmente falando com ele e mostrando-lhe suas fraquezas (interprete isso). Para instigar o alvo com sucesso, o Personagem precisa testar WILLXWILL. Se falhar a vítima começará a agir de uma forma estranha e decadente, adquirindo várias perturbações mentais permanentes (a escolha do mestre). Até certo ponto, o Personagem é capaz de orientar a corrupção, por meio de "sugestões". Este efeito é permanente, apesar do alvo poder superá-lo através de um teste difícil de WILL. A Força de Vontade também pode ser usada para resistir às "sugestões" feitas pelo Personagem.

**4 Pontos:** *Obsessão* - Com este poder é possível inspirar o alvo com um desejo avassalador por uma determinada substância ou condição sugerida pelo Personagem. A Personagem precisa apenas falar com o alvo, comentando sobre esse "desejo". Seja o desejo em questão for dinheiro, sexo ou poder, o alvo sucumbirá a ele. O alvo precisa possuir ou experimentar o objeto de seu desejo pelo menos uma vez durante a noite para não sucumbir ao frenesi quando o alvorecer estiver

próximo. O Serpente realiza um teste de WILLXWILL. Se for bem sucedido o ataque, a vítima adquirirá um vício. Este efeito é permanente.

**5 pontos:** *Serpentis* - O veneno do Serpente torna-se extremamente poderoso uma injeção bem sucedida, leva a vítima a um teste de CON, caso falhe não receberá dano algum, mas se for alvo de mais uma injeção bem sucedida, cairá morta em 2 turnos.

## YAR'GHOR-BLUD

*Sernezs*

Yarg'Ghor-Blud, ou "melhoramentos" são características desenvolvidas pelo Sernezs dentro de seus corredores subterrâneos, com o auxílio de criaturas infernais e de seus estudos malignos sobre ciências negras, elixires venenosos e mutualismos horrendos.

**1 ponto:** *Farejar Malignidade* - Os Sernezs estão intimamente ligados com as energias impuras de Ark-A-Nun, tão próximos que são capazes de farejar o odor fétido dessas energias depréptas. Em termos de jogo, um Sernezs sempre poderá sentir a presença de criaturas com a Mácula Corpo ou Alma Corrompidos.

**1 ponto:** *Mandíbula Infernal* - Muitos Sernezs passam a vida amolando suas presas de modo a deixá-las mais afiadas; outros retiram seus dentes e costumam pontas de metal no lugar; seja qual for a explicação, a mandíbula destas criaturas é extremamente forte, capaz de mastigar rocha e causar dano de 1D10.

**2 pontos:** *Lingua de Tiamat* - Com a ajuda de Demônios, o Sernezs conseguiu um artefato chamado

Lingua de Tiamat implantada misticamente no local da sua própria, capaz de comunicar-se em idiomas infernais. Para criaturas que não estejam acostumadas, ouvir tais palavras força-as a realizar um teste de WILL para não receberem redutores de -10% em seus testes devido ao som assustador: Falha Crítica significa fuga imediata.

**2 pontos:** *Carisma Sombrio* - As criaturas decréptas sentem algo que aproxima-se da compaixão pelo Sernezs, permitindo que este aproxime-se para servi-lo ou adorá-lo. Com o tempo, o Mestre pode permitir que o Sernezs adquira o **Aprimoramento Patrono 2**.

**3 pontos:** *Hálito negro* - Muitos Sernezs possuem acesso a elixires destilados de um fungo muito venenoso. Durante muito tempo, essas criaturas realizam constantes lavagens bucais a fim de envenerem sua baforada e tornarem-se imunes aos efeitos do mesmo. Em termos de jogo, todo Personagem que atacar um desses Sernezs, deve realizar um teste de CON, se forem bem sucedidos poderão adiar os efeitos mas, caso caiam inconscientes durante um combate, permanecerão assim durante 1D6 horas. Falhas críticas deixam o Personagem neste estado até ser curado.

**3 pontos:** *Mutualismo* - Com a ajuda de certas criaturas infernais, o Sernezs deixa-se ser possuído por um ser simbiotes que ira habitar seu corpo, mas, lhe trará vantagens. Em termos de jogo, o Sernezs é capaz de adquirir, com a aprovação do Mestre, QUALQUER Estigma que seja impossibilitado a sua raça adquirir. O Sernezs só pode servir de hospedeiro para um único simbiote

e este só irá fornecer uma única bonificação.

**4 pontos:** *Conhecimento Roubado* - O Personagem necessita OBRIGATORIAMENTE possuir o Nível 2 *Carisma Sombrio* como pré requisito. O Mestre pode permitir que, com o tempo, o Sernezs assimile uma característica de seu patrono. Esta característica pode ser Mística, ou em forma de Aprimoramentos.

# MANOBRAS DE COMBATE

## **KORYBA**

*Somente para Dáctilos*

A técnica de defesa criada em ArK-A-Nun pelos Dáctilos e ensinada ao próprio Zeus na Terra. Koriba mistura, Magia, Armas, Poderes Espirituais e golpes físicos muito ágeis, transformando os sábios Dáctilos, em armas perfeitas de matar. O Dano dos golpes de Koryba é 1D6+FR

### **Postura Korybante (0)**

O Dáctilo é capaz de assumir uma postura de combate que somente os praticantes da arte Koryba são capazes. Esta postura confere ao Dáctilo a redução de um nível de dificuldade em todos os testes realizados durante um combate (testes Difíceis tornam-se Normais, Normais, tornam-se Médios, etc). Necessário um turno para preparar-se.

### **Manobra 1 (20)**

Se um Korybante deseja imobilizar o seu oponente sem causar nenhum dano grave, ele pode agarrar o seu oponente pelo pulso e usar o seu impulso e o sistema de alavancas para imobiliza-lo. Se o Korybante obtiver sucesso em uma disputa de FRxAGI, o oponente é mantido imóvel. Oponentes imobilizados podem relizar um teste de WILL para atacar com o outro membro ou poder se livrar ao vencer uma disputa de FRxFR. O oponente não sofre danos nos turnos subseqüentes ao primeiro em que ele é mantido imóvel.

### **Manobra 1 (25)**

O Korybante pula sobre o seu oponente, fintando um chute frontal, golpeia pelo lado ou por trás, conforme passa pelo oponente. Esta manobra não pode ser Bloqueada, somente esquivada.

### **Manobra 1 (30)**

O Dáctilo pode decidir realizar esta manobra ao invés de uma de suas defesas ativas. Ele realiza um teste de Manobra 1 em seguida: se for bem sucedido em uma disputa de FRxFR, ele será capaz de segurar o braço do atacante, o qual ele utilizou para golpeá-lo, e então arremessa-lo, causando dano por queda. Um oponente pode escapar de um estrangulamento ao vencer uma disputa de FRxFR.

### **Manobra 1(30)**

O Korybante realiza um salto impulsionado por uma corrida e solta um poderoso chute na cabeça ou na parte superior do torso do oponente. Se o Korybante for bem sucedido em uma disputa de FRxFR o oponente é jogado no chão.

### **Manobra 1(35)**

O Korybante se lança contra o seu oponente, e no ar, agarra o seu pescoço com suas pernas e braços; se o Korybante obtiver sucesso em uyma disputa de FRxAGI, o oponente é derrubado ao chão e mantido na posição de estrangulamento, um oponente que está sendo estrangulado perde um PV por turno

### **Manobra 2 (50)**

O Dáctilo desfere um golpe extremamente rápido, então caminha para frente e desfere mais dois golpes. Testes de Esquiva devem ser realizados com metade do valor normal.

### **Manobra 2 (60)**

O Korybante permite que o seu oponente o atinja, chegando assim mais perto do adversário conforme desfere um golpe localizado. O Korybante é atingido automaticamente, mais seu ataque recebe sucesso automático. Esta manobra exige um teste de WILL.

### **Manobra 3 (40)**

O Arkanita deve possuir Spiritismo 1 (*Caminhar em Spiritum*). O Arkanita é capaz de fingir seu adversário simulando um ataque e tornar sua figura borrada, entrando em Spiritum por um milésimo de segundo; o próximo ataque do Personagem não pode ser defendido.

### **Manobra 3 (100)**

O Arkanita deve possuir Spiritismo (*Ataque Espiritual*). Com apenas um golpe bem localizado, o Dáctilo inflige dano equivalente a +5 podendo também causar outros dois efeitos: ele pode retardar o dano por um número específico de turnos, sendo este retirado dos PVs no início do turno escolhido, o Jogador deve dizer quando o dano chegará, apenas ao Mestre. O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos da vítima.

## **Oni REIKI RYU**

*Somente para Onis*

O Oni Reiki Ryu (Estilo do Espírito Demoníaco) é reconhecido geralmente como arte combativa

com uma espada ou com as mãos nuas. A técnica de espada demoníaca (**Oni Ken**) foi criada ainda no Makai por **Kuhanda** inicia-se sempre com a espada embainhada, mas já com uma intenção agressiva.

### **Iaijutsu (0)**

Iaijutsu é a arte de desembainhar a espada; praticada com as técnicas de combate, que vão sendo ensinadas durante o treinamento. Em grande parte, esta técnica consiste no saque rápido e no uso imediato da espada na autodefesa. O Personagem é capaz de sacar sua arma e utilizá-la em um mesmo turno. No turno em que é sacada, ele causa + 3 Pontos adicionais de dano.


### **Battojutsu (0)**

Battojutsu é a arte do corte com a espada, e esta intimamente ligada ao Iaijutsu. Enquanto o Iaijutsu estuda o saque da espada a partir da "saya" (bainha), o Battojutsu consiste em, num movimento contínuo, sacar a espada e realizar o corte. Todo ataque da Personagem, causa +3 Pontos de Dano, bastando para isso ser bem sucedido em um teste de Iaijutsu.

**Oni Kara Take (20):** Golpe vertical na cabeça, de cima para baixo. A Personagem recebe +30% no valor do Acerto Crítico. Pré-requisito: Battojutsu.

**Oni Debana Kote (10):** Contra-Ataque. A Personagem deve realizar um teste de Esquiva - 10%, se bem sucedido, realizar um ataque com bônus de +10%. Pré-requisito: Battojutsu.

Para mais informações sobre Oni Reiki Ryuy, consulte o e-book **CAÇADORES INFERNALS**.



nesta desolação de Magia e pedras eu ergo minha voz para que vocês possam escutar. Para o Leste e para o Oeste eu faço minha evocação. Para o Norte e para o Sul eu faço um sinal proclamando: Morte aos fracos, riquezas para os fortes!

Abram seus olhos para que possam ver, Oh criaturas de mentes confusas, e escutem a mim todos os milhares de incertos!

Pois eu me ergo para desafiar a sabedoria do mundo; para interrogar as "leis" do mundano e de Nahashch-id!

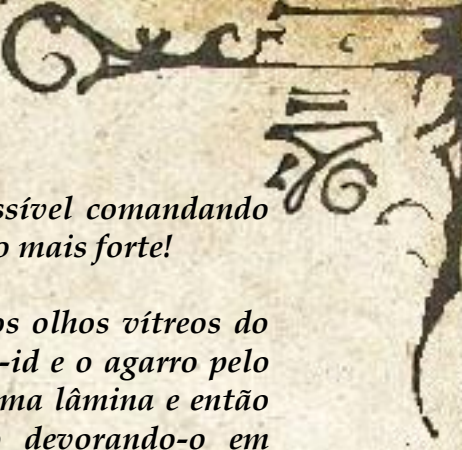
Eu peço a razão de sua regra de ouro e pergunto o porquê e os motivos de seu abandono pela Raça de Fogo.

Diante de nenhum de seus ídolos impressos eu me curvo em respeito, e aquele que uma vez disse "deverás" para mim é meu inimigo mortal!

Eu mergulho meu dedo no sangue aguado de seu impotente e louco salvador e escrevo sobre suas sombrancelhas dilaceradas por espinhos: O VERDADEIRO príncipe do mal - o rei dos escravos!

Nenhuma irmandade sagrada será verdadeira para mim; nenhum dogma inflexível conseguirá parar minha tinta!

Eu deixo para trás todas as normas que não levam ao meu sucesso e alegria.



Eu me ergo impassível comandando a invasão da lei do mais forte!

Eu olho dentro dos olhos vítreos do terrível Nahashch-id e o agarro pelo pescoço; eu ergo uma lâmina e então racho seu crânio devorando-o em seguida!

Deixe que sofismas estabelecidos sejam destronados para apodrecerem e serem queimados e destruídos pois eles são uma ameaça para toda a nobreza real de pensamento e ação!



Abençoados são os fortes, pois eles dominarão o Aether - Malditos são os fracos, pois eles herdarão as ruínas!

Abençoados são os vencedores, pois a vitória é a base dos direitos - Malditos são os vencidos, pois eles serão vassalos para sempre!

Abençoado é aquele que possui um sem número de inimigos, pois eles o tornarão um herói - Maldito é ele que faz o bem para aqueles que fazem pouco dele, pois ele será desprezado!

Eu me liberto do sepulcro formado por conteúdos doentes de filosofias vãs e gargalho com um sarcasmo cheio de ira...

Eu sou um grande fã das raças crentes...talvez o maior deles...

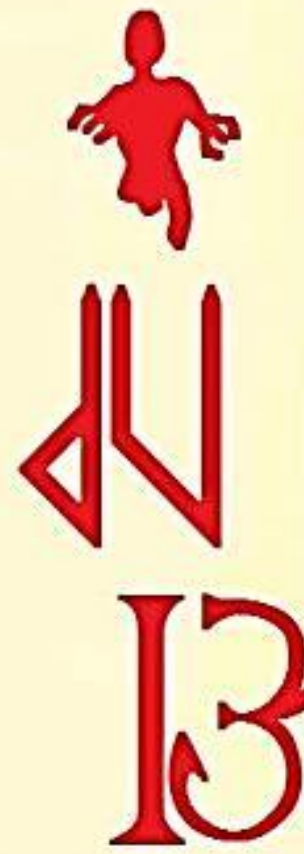
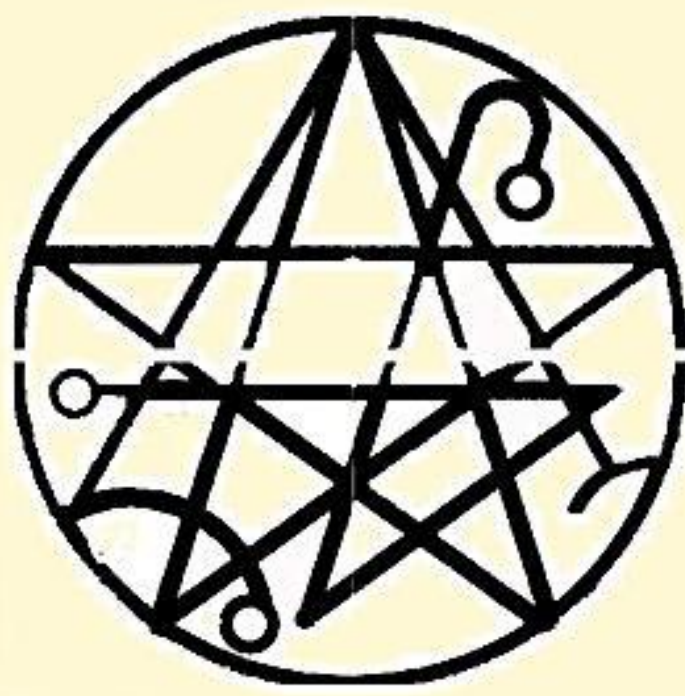




AGONY



Capitulum



Imbassores





# DEUSES E RELIGIÃO

O apocalipse que lentamente se inicia no mundo de ArK-A-Nun, deve-se principalmente as energias negras que ergueram-se dos mundos inferiores e rasgaram em fúria as barreiras espirituais que separavam a terra dos Arkanitas dos mundos anteriores; essas energias místicas atenderam aos chamados da fome insaciável pelo desconhecido que os habitantes de ArK-A-Nun mostraram desde muito antes do primeiro Infernita chocar-se contra seu plano. Os deuses de ArK-A-Nun advem de inúmeros planos e até mesmo realidades estranhas, diferentes e deturpadas, uns exigem situações muito específicas daqueles que os veneram a fim de liberar suas bênçãos, outros permitem que qualquer um tenha acesso a sua dádiva, mediante um preço, outros, nem ao menos se dão conta de que são adorados, agindo de maneira indiferente para com seus adoradores e a maioria prefere realizar lavagens cerebrais em seus cultistas, transformando-os em agentes leais e sem vontade. Muitos desses seres ainda habitam ArK-A-Nun, outros exercem sua influência a distancia, de outros planos: O Desconhecido, Dekel Basemeth e Cthugha são apenas algumas dessas feras que muitas vezes cobram preços deveras altos por sua atenção, e, mesmo tais conquistadores negros onipotentes, temem saber o que toda criatura

milenar bem no fundo de sua alma sabe: sempre haverá alguém maior. Não há um panteão divino em ArK-A-Nun, e sim divindades dispersas; muitas detêm relações entre si, mas não a ponto de misturarem suas histórias e serem correlacionadas. Devem-se ser gastos pontos de Aprimoramento, para se adquirir as vantagens de se relacionar com determinada divindade abaixo descrita.



## AZATHOT

Também chamado Izzu-Tahutti; não sabe-se ao certo sua origem, mas suspeita-se que seja um monstro sobevivente de Ni'hodilqil. Lendas contam que foi privado de sua visão e raciocínio a tempos, e delegou a Nyarlathothep sua vontade. É descrito como um Deus idiota pela simples razão de que carece de qualquer raciocínio. Assim, as vezes, é difícil descrevê-lo como uma deidade, pois se trata de uma força suprema do cosmos e assim é chamado de o Caos Criativo e Infinito do Universo. Azathoth gera revelações em sonhos, a seus cultistas, sobre os segredos da



origem e do significado do Aether; completamente incompreensíveis para uma mente sã. Azathoth não reconhece seus cultistas, mas Nyarlathothep age como mensageiro entre seus servos (Favorecendo, é claro, seus próprios escravos leais) e o deus. Arkanitas procuram o "Deus Néscio" a fim de obter conhecimento, mas muitos, encontram somente a loucura e a destruição.

**3 pontos:** O Cultista deve contactar primeiramente Nyarlathothep, e este esta sempre acessível aos mortais, sejam eles quem forem. Azathoth confere ao cultista, durante a Época Escura, +2 pontos nos atributos INT e PER. O Cultista deve realizar um teste de WILL, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

**4 pontos:** O Cultista, através de sonhos, recebe revelações sobre os segredos da origem e do significado do universo, obtendo respostas para eventos aparentemente sem explicação, que devem ser analisados pelo Mestre. O Cultista deve realizar um teste de WILL, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

**5 pontos:** O Cultista acredita que Azathoth é o grande salvador, e passa a ter a capacidade de transmitir suas palavras, que não serão aceitas por mentes normais. Uma criatura que não possua as habilidades corretas para receber tais informações, deverá realizar um teste de WILL e, em caso de falha, sucumbe a uma loucura ancestral - amalgamada a suas almas - por 1D6 turnos; em caso de uma falha crítica, o ouvinte adquire uma perturbação mental.

## ALURA

Alura é uma deusa sem forma ou substância. Ela é a mais vil Magia, com consciência e alma. Alura já fora uma das mais cultuadas deusas em ArK-A-Nun outrora, pois ela nasceu para a Magia e sua premissa era a de aumentar o poder místico daqueles que a adorassem. Atualmente ainda possui adoradores que buscam em seus conhecimentos o segredo para expandirem seus poderes. Os Arkanitas que desejam ser melhores Místicos e terem seus poderes aumentados rezam a Alura.

**1 ponto:** O Cultista pode aumentar seus Pontos de Magia e Fócus em +1, mediante um sacrifício baseado em um Caminho de Magia.

**2 pontos:** O Cultista é capaz de reconhecer um ritual Místico em andamento apenas observando seus efeitos.

**3 pontos:** O Cultista pode aumentar seus Pontos de Magia e Fócus em +2, mediante um sacrifício baseado em um Caminho de Magia.

**4 pontos:** O Cultista recebe +30% em todos os testes que envolvem rituais Místicos durante sob uma determinada condição (efeitos místicos realizados durante a Época Segura, ou em locais frios, etc)

**5 pontos:** O Cultista recebe +40% em todos os testes que envolvam rituais Místicos.

## AHRIMAN

Também chamado Angra Mainyu, Ahriman é o Mestre das Falsidades, disposto a corromper dogmas religiosos. Ele cria histórias e mais histórias, que se perdem dentro de

histórias, e distorcem a realidade e a mente de suas vítimas. Os Cultistas de Ahriman o procuram para obter uma liberdade para agir sem igual, baseada nas falsidades mirabolantes que tornam-se capazes de criar. Normalmente conhecido como o "Pai das Mentiras" os Arkanitas rezam para Ahriman procurando uma forma de conseguirem se livrar de problemas; Ahriman não é visto com bons olhos mesmo em ArK-A-Nun.

**1 ponto:** O Cultista é capaz de criar um argumento tão sólido, que outros Arkanitas presentes deverão realizar um teste de PER difícil para descobrir que não passa de uma mentira.

**2 pontos:** O Cultista se torna imune por 1 rodada a poderes que envolvam fé (sendo eles alimentados com Pontos de Fé ou Obscuridade).

**3 pontos:** Ahriman confere a seus Cultistas a possibilidade de invocar Dives através de rituais que envolvam sacrifícios de objetos religiosos de outras crenças.

**4 pontos:** O Cultista de Ahriman é cruel, e a medida que corrompe sua alma com malignidades, fortalece seu corpo adquirindo Pontos de Obscuridade para realizar feitos escuros e hediondos. O Cultista adquire a **Mácula Corpo Corrompido**.

**5 pontos:** O Cultista de Ahriman está totalmente transfigurado neste estágio, suas características lembram os Demônios Infernais, e ele se opõem as coisas que emanam um aura benigna, mediante um teste de WILL.

## Cthugha

Cthugha é um dos mais obscuros e remotos deuses Arkanitas, isolado e vagando no Aether segundo a Kep'haq-ddarh, possui uma estranha ligação com a manifestação do Sol em ArK-A-Nun, sendo confundido com este a maioria das vezes.

Cthugha se apresenta como uma imensa

massa incandescente e amorfa nos textos sobre seu culto.

Para utilizar seus poderes,

os Cultistas de Cthugha

devem a cada Época Segura, sacrificar em uma fogueira uma vítima. Os cultos antigos oravam a Cthugha para que a Época Escura não demorasse a passar e a luz voltasse a ArK-A-Nun, algo que perdura atualmente.

**1 ponto:** O Cultista pode ignorar 1D6 pontos de dano provenientes de uma fonte de Chamas.

**2 pontos:** O Cultista é capaz de irradiar o calor de Cthugha através de CON metros de raio, todas as criaturas dentro desta área sofrem a perda de 1 PV por rodada.

**3 pontos:** O Cultista é capaz de invocar 2 Gof'nnCthugha, ou Crianças de Cthugha: criaturas amorfas semelhantes a seu senhor, e tidas por muitos como partes do próprio deus.

**4 pontos:** O Cultista é capaz de utilizar efeitos do Caminho Elemental do Fogo como se possuísse a Forma Controlar Fogo 4.

**5 pontos:** Este nível, permite que o cultista se comunique diretamente



com Cthugha e obtenha o favor de seus Gof'nnCthugha. Entoando orações para Cthugha ele entra em transe e seu corpo passa a arder como fogo. Uma vez dessa forma, o Cultista é abençoado com visões de Cthugha (obrigando a realizar diversos testes de sanidade estabelecidos pelo Mestre). Cthugha pode ser convencido a conceder controle temporário sobre 1d10 +1 Gof'nnCthugha que atendem ao chamado do Cultista para cumprir uma determinada tarefa. Cultista também deve realizar um teste de sanidade, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

## CROM CRUACH

Para os Fir Bolgs, Crom Cruach, foi um dia seu deus maior e suposto criador; atualmente é tudo de ruim e maligno no mundo. Ele é o Mundo no inverno, a terra como um lugar de morte e estagnação sem qualquer vida além daquela que promove putrefação. Este Tenebriano é a loucura das trevas e do isolamento, um lugar no qual tudo que brilha é extinto e sujo. Crom Cruach é por vezes chamado de Deus Verme porque as coisas rastejantes e retorcidas debaixo da terra nascem dele. As tribos antigas eram cuidadosas ao cavar a terra porque sabiam que, se cavassem fundo demais, encontrariam A Palidez Esbranquiçada. Embora Crom Cruach seja uma força única de destruição e morte, ele possui vários crentes. Esses são corrompidos por Crom Cruach, sugando qualquer fecundidade e criatividade como uma esponja enxuga água e deixa apenas ódio seco e desprezo pelas

coisas vivas. Embora seja um deus Fir Bolg, Crom Cruach era invocado sempre que um Arkanita desejava que seus inimigos sofressem fome e a esterilidade de suas terras.

**1 ponto:** todo Cultista de Crom Cruach é capaz de produzir um veneno especial, que quando inoculado causa a perda de 1D6 Pontos de CON. A medida que a CON de uma vítima decai desta forma seu corpo se degenera, encontrando uma morte horrível.

**2 pontos:** Adicionalmente, a carne de tais Cultistas é parcialmente calcificada, devido ao desenvolvimento de porções estranhamente calosas que são insensíveis e resistentes. Isso aumenta o IP do Cultista em +2, negando outras penalidades associadas a dor, pois tais criaturas são totalmente entorpecidas e insensíveis. Por serem quase totalmente loucas (muitas das quais têm larvas literalmente rastejando em suas carnes e cérebros), elas são imunes a poderes que causem insanidade a elas.

**3 pontos:** Quando mortos, Cultistas de Crom Cruach se destroem, rapidamente se desidratando e porções de seu corpo se transformam em um pó branco que explode em direção às vias respiratórias de quem estiver próximo. Isso causa uma terrível sensação de asfixia, exigindo de uma vítima ou vítimas - em um raio igual a CON do morto - um teste de CON, em caso de falha a vítima sofre os mesmos efeitos de dano por asfixia.

**4 pontos:** Esta dádiva de Crom Cruach é carregada toda vez que seu Cultista consumir algo vivo. O

Cultista infecta um Arkanita com estranhas larvas que brotam de seu corpo, esses vermes rastejaram até o cérebro da vítima fazendo com que o Cultista possa assumir o controle daquela vítima. Um teste de CON é permitido para adiar o controle a cada 24hrs.

**5 pontos:** Como o nível anterior, mas o Cultista é capaz de transferir sua mente para o corpo da vítima, através das larvas. É necessário que o Cultista ingira matéria orgânica de qualquer fonte viva durante a Época Escura para se preparar para a transferência.

## CTHULHU

O grande Cthulhu ou Sumo Sacerdote de R'lyeh é frequentemente citado pelas descrições exaltadas de sua aparência repugnante, seu tamanho gigantesco e o terror abjeto que evoca; em contos Arkanitas, também é conhecido como "A Monstruosidade Híbrida". Dizem os mitos que o cercam que possui a cabeça enorme donde uma massa de tentáculos vivos brotam de sua mandíbula; corpo com escamas em aspecto gomoso, garras enormes nas mãos e nos pés e asas negras e estreitas. Esta trancafiado na capital Infernita que ele mesmo transportou para a Terra - R'lyeh - seu atual estado dentro de sua prisão é desconhecido. O Cultista deve contactar Chtulhu através dos sonhos, enquanto dorme. Chtulhu é considerado como o Deus da boa passagem, ou seja a maioria de seus

rituais, são invocados em ritos funerários.

**1 ponto:** O Cultista pode invocar a capacidade de enxergar espíritos e coisas fora da percepção normal.

**2 pontos:** O Cultista é capaz de respirar sob as águas, por tempo indeterminado.

**3 pontos:** O Cultista é capaz de utilizar os Poderes Mentais relacionados a Projeção de Consciência e Comunicação em Sonhos. mediante a oferta de algo especial para a divindade.

**4 pontos:** O Cultista tem um presságio sobre algo que vá acontecer relacionado a sua pessoa. Cultista também deve realizar um teste de sanidade, em caso de falha, adquire uma perturbação mental. mediante a oferta de algo especial para a divindade.

**5 pontos:** Pode invocar criaturas aladas chamadas N'ftaghu n'ghft ou Anjos Descarnados da Noite, mediante a oferta de algo especial para a divindade. Cultista também deve realizar um teste de sanidade, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

## DAGON

Deus obscuro, adorado também na Terra. Tenebriano pai da raça dos Profundos em ArK-A-Nun. É uma das divindades que mais se assemelha ao termo "Deus" terreno, já que beneficia seus devotos com abundância na pescaria e fertilidade, em troca de sacrifícios e rituais sexuais para com sua raça. Encontra-se na Terra, em algum lugar das



mais profundas fossas de seus mares. Dagon é um deus da fertilidade e da boa pescaria, sempre agrado com sacrifícios em troca de suas dádivas.

**1 ponto:** O Cultista é aceito com desconfiança, inicialmente, para com a raça dos Profundos, podendo criar vínculos com estes, mediante a convivência.

**2 pontos:** O Cultista é capaz de utilizar os Poderes Mentais relacionados a Projeção de Consciência e Comunicação em Sonhos.

**3 pontos:** Mediante um sacrifício por afogamento, o Cultista pode gerar um híbrido com um membro da raça dos Profundos, este ao desenvolver-se por completo, será totalmente fiel a seu progenitor. Cultista também deve realizar um teste de sanidade, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

**4 pontos:** Bebendo do sangue de uma criatura marinha, o Cultista é capaz de entender os habitantes do mar; o Arkanita não entenderá palavras complexas, mas terá uma idéia de seus sentimentos e poderá comunicar-se rusticamente com eles. O Cultista também deve realizar um teste de sanidade, em caso de falha, adquire uma perturbação mental.

**5 pontos:** O Cultista, através do contato sexual, obtém o controle de uma vítima; a vítima pode realizar um teste de WILL difícil para resistir a esses efeitos. A relação terá 10% de chances de gerar uma criança, que será extremamente fiel ao Cultista, desenvolvendo-se até atingir a maturidade, tornando-se um ser com características marinhas.

## HASTUR

Também chamado Entropia e Aquele cujo nome não deve ser pronunciado, Hastur é um Tenebriano, um entidade ligada ao ar e dizem os contos, ser irmão de Chtulhu. Hastur permanece preso em um semiplano que aparece nos céus como uma estrela homônima (chamada Aldebaran na Terra). Suas manifestações se dão através de seu avatar conhecido como o Rei em Amarelo, líder máximo da Irmandade do Sígnio Amarelo, extremamente atuante em ArK-A-Nun. Mesmo para seu culto, Aquele cujo nome não deve ser pronunciado jamais

mostra sua verdadeira forma, e o mesmo faz com que qualquer imagem significando ele seja ele. Isso mostra que, segundo as lendas, Hastur é capaz de ver, ouvir e agir através de pinturas, estátuas e símbolos que o representem. Hastur é considerado o Deus da Sorte e do Caos, da loucura, invocado quando Arkanitas partem para batalhas. É sempre comum avistar sacrifícios em lagos preparados para esta entidade em épocas de guerra.

**1 ponto:** O Cultista gira rapidamente um osso pequeno preso em um fio. O Cultista canaliza a aleatoriedade em uma área (por exemplo um castelo). O resultado é que muitas coisas casuais e desordenadas começam a acontecer. Incêndios sem explicação começarão, crianças começarão a chorar, cachorros uivarão, documentos são perdidos, quadros e esculturas caem, revelando mensagens novas e interessantes.



**2 pontos:** O Cultista toca um objeto e cria um padrão de entropia. Enquanto o objeto aparece inalterado na superfície, se deteriora por dentro. O efeito se espalha dentro do objeto, e pode infectar outros objetos que o tocam. O objeto afetado quebrará. Se o Cultista usa este efeito no cabo de uma espada, ele se espalhará pela lâmina também. Quando alguém tocar ou tentar usar a espada, ela irá desintegrar. Alguns Cultistas direcionam a expansão de entropia para certos objetos.

**3 pontos:** O Cultista abre a mente da vítima aos preceitos da entropia para todas as coisas. Os crentes em Hastur apontam os seus dedos para a vítima e murmuram algo incoerente e triste. A vítima é amaldiçoada, forçada a ver a entropia se apresentar em tudo. Nada que a vítima sinta está livre da mancha da decadência. Ela sentirá como se todo o mundo estivesse morrendo lentamente e nada permanecerá para sempre. Esta maldição fará os Arkanitas normais ficarem muito deprimidos, e se a maldição persistir muito tempo muitas vítimas ficam loucas ou cometem suicídio.

**4 pontos:** O Cultista se cerca com um campo de probabilidade negativa o que lhe dá alguma proteção contra eventos fortuitos (como adquirir a bebida envenenada na bandeja, ganhar na loteria ou ser abatido por um objeto cadente). Quando o Cultista usa este efeito, ele pega algum coisa que conheça bem, como um tecido ou uma moeda. Este objeto se tornará um "talismã". Este artigo mostrará parcialmente quanta "sorte" permanece ou se o efeito defende o Cultista prosperamente. Quando o efeito termina, o "talismã"

será perdido ou será destruído. Eventos aleatórios são eventos onde as possibilidades diferentes estão sobre a mesma probabilidade e não dependem de alguém ou decisões de alguma coisa consciente. O efeito protegerá contra toda a aleatoriedade, até mesmo as benéficas.

**5 pontos:** o Cultista, agora um sacerdote da Entropia, compreende a mudança das ideias ao longo do tempo, de padrões lógicos e claros a processos criativos caóticos e saltos intuitivos. Tudo o que é organizado e possui um padrão está sujeito às leis da ordem e do caos, e o Cultista é capaz de calculá-los e os controlar, podendo confundir um Arkanita ou destruir a sua visão de mundo, ou apresentar-lhe um conjunto de ideias perfeitamente lógicos, ou, ainda, provocar os tais saltos intuitivos através da compreensão da influência da Roda dos Mundos (ou dos complexos cálculos matemáticos aplicados a teorias neuropsiquiátricas) no processo do pensamento Arkanita. Mesmo compreendedor dos efeitos entrópicos, o Cultista deve, a cada efeito realizado, jogar um teste de WILL para que não adquira uma perturbação mental.

## HUNDUN

Ao longo dos milênios, os Onis veneraram inúmeras deidades durante sua existência, mas nenhum culto atingiu tamanho poder quanto o da deidade conhecida como Hundun, a quem os Onis chamam de o Primeiro, o Senhor Cego do Nada de quem todas as coisas saíram, e que busca levar todas as coisas de

volta ao seu abismo disforme. Os próprios Infernitas podem explicar Hundun apenas por metáforas. Alguns descrevem Hundun como um gigante sem face, cego, surdo e mudo, tateando as paredes da realidade em busca de uma brecha pela qual rachá-la em pedaços. Outros falam que Hundun é um oceano tempestuoso negro e sem costa. Tais graças poéticas falham em capturar a verdade de Hundun, cujo fator principal é a falta de fatores de definição. Há um meio de ver Hundun diretamente, porém pedir que um Deus do Caos se torne a mera visão do nada é enlouquecedora. Esta visão destruidora de mentes de tudo e nada é uma janela para Hundun. Hundun é venerado em ArK-A-Nun como o deus da destruição plena e da punição, mas também do reinício, venerado quando se quer a morte de um inimigo, ou desfazer assuntos firmados, retornando ao status quo. Muitos acreditam que Hundun seja um outro nome para o Tenebriano Ukl'Tenij

**1 ponto:** Os Arkanitas evitam orar a Hundun, temendo que a loucura ligada ao deus o consuma, mas os poucos que pedem seus serviços são capazes de se tornarem imunes a qualquer tipo de medo e loucura, mas perdem 1 ponto de WILL. Quando este atributo chega a zero desta forma, eles assumem o Aprimoramento Negativo Esquizofrênico.

**2 pontos:** O Arkanita sacrifica um de seus olhos para o Tenebriano e est extrai a visão completa de um de seus inimigos. Para isso, o Arkanita deve estar portando um objeto da vítima.

**3 pontos:** Os Arkanitas que rezam a Hundun constantemente, oferecem a ele 1 ponto de WILL em troca, são capazes de assumirem formas não físicas (como nuvens, chuvas de sangue, areia ou outras substâncias, ou enxames de insetos). Quando este atributo chega a zero desta forma, eles assumem o Aprimoramento Negativo Esquizofrênico.

## NYUG E YEB

Conhecidos como As Blafémias Gêmeas, Nug é Yug-Siturath ou Mordiggian (Vampyr para os Terrenos). Yeb fora trancafiado no Abismo, mas seu culto ainda permanece em ArK-A-Nun e dizem lendas possui uma ligação de inimizades com Cthulhu. Os Cultistas de ambos os deuses negros podem adquirir Poderes Vampíricos, descritos no livro VAMPIROS MITOLOGICOS, mediante sacrifícios de sangue e a aprovação do Mestre. Nug é o "Deus sem Sangue" uma entidade da fertilidade, mas no quesito de gerar descendentes, que é relacionado a alimentação. Corpos de vítimas sempre são exauridos de sangue em ritos para esta deidade. Yeb é o "Deus sem Alma" que esta preso no Abismo, seus ritos dizem que Yeb guarda um paraíso de maravilhas no pós morte; muitos acreditam ser Yeb um outro nome para Qua'Trshr.

## NYARLATHOTEP

O Caos Rastejante, o deus de muitas faces, Ny-Har-Rut-Hotep é chamado em Nyoghta, Ptar-Axtlan em Aztlan, Quayagen em Khaali, Rokon e Sebek



em Stygya, e O Negro. É adorado de norte a sul e de leste a oeste, assumindo formas variadas e contos falam que sob a forma de Tezcatlipoca atacou os Dragões durante as Eras Antigas. Seu culto chega a rivalizar com os cultos de Shaitan e outrora o de Nahashch-id e Cthugha. Dizem lendas que muitos outros deuses Arkanitas são Nyarlathotep, e este é também avatar de muitos outros poderosos. Nyarlathotep é um deus obscuro que nunca deixa seus objetivos claros; descrever todos os seus cultos, formas e dádivas aqui seria uma tarefa dos deuses, e será deixada para o Mestre.

### NAHASHCH-ID

O Demiurgo, O Príncipe, O Conquistador Altíssimo, Aquele da Mais Brilhante Luz. Demiurgo ou Nahashch-id se apresenta em ArK-A-Nun de uma forma diferente que na Terra; ele é um deus de guerra, ele exige sacrifícios - às vezes de animais, às vezes de Arkanitas - prega a vingança e o extermínio dos inimigos. O Deus da Luz, Nahashch-id tem em seus ritos dádivas de guerra, e, como também em ArK-A-Nun sua religião é repleta de maniqueísmos e bonificações contra investidas de seu arquinimigo: Shaitan. Também é visto como a personificação da razão convencional e das leis severas. No auge de sua religião, possuía três grandes sacerdotizas: Eleth, Uveth e Ona e quatro grandes sacerdotes: Thiriell, Utha, Grodna e Fuzon, com Al-Lat como sua sumo sacerdotisa. Seus ensinamentos eram transmitidos através de cinco livros os Livros de

Ouro, Prata, Bronze, Ferro e Latão. Em muitas culturas Arkanitas, a crença de que Nahashch-id era um dos Altíssimos caídos, banido de seu mundo instaurou-se após sua religião declinar.

**1 ponto:** O Cultistas de Nahashch-id pode afastar seres demoníacos com sua fé.

**2 pontos:** O Cultistas pode acrescentar +10% em seus testes com Perícias de ataque durante um turno.

**3 pontos:** O Cultista é capaz de aumentar um atributo seu durante um teste em + 2.

**4 pontos:** O Cultista tem acesso aos primeiros níveis de PODERES ANGELICAIS, descritos no livro ANJOS A CIDADE DE PRATA, relacionados a controle mental.

**5 pontos:** O Cultista tem acesso aos primeiros níveis de todos os PODERES ANGELICAIS, descritos no livro ANJOS A CIDADE DE PRATA.

### NODENS

Choz-Zar ou Nodens costuma adotar a forma de um Humano normal, sisudo e com barba grizalha, que aparece sobre uma enorme concha marinha, puchada por criaturas sobrenaturais das lendas da Terra. É o único deus de ArK-A-Nun que adota uma forma menos tétrica e que as vezes age de forma amistosa com a raça dos Arkanitas, protegendo estes dos outros deuses e Demônios, por motivos misteriosos. A origem de Nodens não é clara, nem seus adoradores sabem ao certo, mas especula-se que ele seja um dos seres do Mundo Altíssimo que permaneceu na boca do Abismo

como vigia das monstruosidades que foram trancafiadas lá. Nodens envia seus agentes esporadicamente para auxiliar Arkanitas em perigo, mas, não importa-se com seus súditos ou qualquer tipo de adoração em seu nome.

## MIKABOSHI

Amatsu Mikaboshi é a personificação oriental da escuridão que sempre recusou-se a manifestar-se em ArK-A-Nun em uma forma física, talvez or não a possuir, talvez por simplesmente não desejar. Segundo contam lendas, auxiliou Do'le, a prender seus irmãos Tenebrianos no Mundo Morto para que estes se destruíssem juntamente com seu plano. Mikaboshi reina sobre os dons das trevas, e é venerado por uma legião de adoradores e, inclusive, é altamente adorado dentro da **Liga das Sombras**, onde seus sacerdotes ocupam lugares privilegiados. Mikaboshi deixou ArK-A-Nun quando Nahashch-id rompeu as barreiras entre os planos, exilando-se no Limbo para nunca mais atender os seus veneradores, que mesmo assim, aguardam seu retorno ansiosamente.

## SHAKLATAL

Dizem seus Cultistas, foi gerado a partir da morte do Altíssimo Aton. Shaklatal é o Espírito Negro dos Altíssimos, Aquele da Antiga Luz e já fora comparado a Nahashch-id; seus Cultistas tem em Cthulhu a

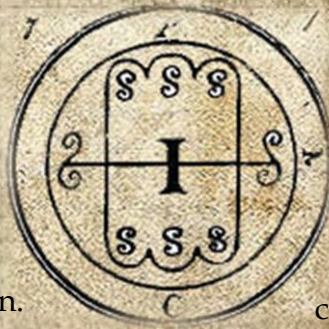


imagem do mal absoluto. Assim como Tiamat-Ziz, Shaklatal-Aton arrastou seu espírito enfraquecido até as terras Arkanitas, fazendo-se renascer como outra divindade. Shaklatal é o deus da escuridão, mas não retratado de forma maligna, mas como um deus que, devidamente agradado (entenda-se por sacrifícios) protegeria os Arkanitas durante a Época Escura.

**1 ponto:** Os Cultistas de Shaklatal podem enxergar no escuro.

**2 pontos:** O Cultista de Shaklatal pode adquirir uma pele resistente, aumentando suas defesas em +2 pontos.

**3 pontos:** Mediante sacrifícios, os Cultistas de Shaklatal podem ter onisciência enquanto estiverem nas sombras em um raio igual a sua PER em metros.

**4 pontos:** O Cultista de Shaklatal odeia a luz, e perante ela sente-se incomodado. Durante a Época Escura, todos os atributos do Cultistas recebem um bônus de +1.

**5 pontos:** Semelhante ao nível anterior, mas o bônus é de +2.

## SHEB-TETH

O deus da Metrópole, o Leviatã. Seu culto é pequeno, devido a aos Cenobitas se sentirem muito incomodados ao serem invocados para ArK-A-Nun. Os Cultistas de Sheb-Teth encontraram Cubos de Metropoles enviados a seu mundo por Arkanitas foragidos na cidade corrompida de Paradísia. Aos poucos essa religião cresce pois os Cultistas veem a possibilidade de fugir de seu Mundo moribundo. Sheb-Teth não liga para seus

cultistas Arkanitas, seu culto no plano envolve mutilações e práticas masoquistas. Incrivelmente em algumas culturas, Sheb-Teth é reverenciado como o Deus da Esperança, aquele que mostra a oportunidade para seus devotos de escapar de seu mundo moribundo, mas, não lhes entrega nenhuma dádiva, pois a esperança deve ser alcançada através do esforço próprio.

### SHAITAN

De longe a maior religião Arkanita, também chamado O Mal que Acusa o Mal, Do'le, Urthona, Aiwaz, Zsh-ullicl, O Deus Serpente dos Desertos e "O Adversário" Shaitan surgiu em ArK-A-Nun aproveitando-se do espaço deixado nos corações Arkanitas pelo abandono de Nahashch-id. Seu símbolo em ArK-A-Nun é o de Ouroboros: a serpente enrolada em um ovo. Shaitan é também conhecido como o "Salvador" aquele que veio para ocupar o lugar do Deus da Luz, considerado um traidor pela maioria dos Arkanitas. Shaitan não ocupou o lugar de Nahashch-id, mas é visto como seu mais importante adversário. Segundo seus cultistas, o Deus Serpente ignora a necessidade de templos, e prefere falar com seus súditos abertamente, através de rituais pessoais, semelhantes as orações da religião de Nahashch-id. Os adoradores de Shaitan podem adquirir PODERES DEMONÍACOS (ver livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA).

### YHASHTUR

Como os Arkanitas conhecem o Tenebriano Vorur'Teilblut; ele possui alguns Cultistas próximo as regiões que negociam com a Terra e a Sagrada Ordem dos Magos. Os Cultistas de Yhashtur odeiam os Humanos e outras raças não Arkanitas, e realizam várias incursões por ArK-A-Nun a fim de destruí-los. Dizem lendas que Yhashtur odeia Nyarlathotep, já que este o personifica e faz seus Cultistas se afastarem de seus padrões rígidos de pureza e xenofobia. Os Cultistas de Yhashtur podem adquirir o poder NAZISMUS (ver e-book REICH DEMÔNIOS NAZISTA). Os ritos para Yhashtur são feitos por aqueles Arkanitas que desejam proteger aquilo que lhes resta dos invasores de outros planos; sendo invocado também contra Arkanitas de nacionalidades diferentes.

### TEZCATLIPOCA

Tezcatlipoca é um dos grandes deuses mais respeitados em ArK-A-Nun: é o deus do céu noturno, da lua e das estrelas; senhor do fogo e da morte, em ArK-A-Nun também é conhecido como o deus dos trapaceiros e ladrões. Uma das figuras mais temidas do panteão asteca na Terra, criador do mundo, vigilante das consciências. Às vezes o Tenebriano é representado como um jaguar e carrega no peito um espelho através do qual podia ver toda a vida na Roda dos Mundos. Seu rival é Nyarlathotep e suas cores são o negro e o vermelho. É conhecido como "O Senhor do Espelho Fumegante".

**1 ponto:** Os Cultistas de Tezcatlipoca assumem sua características felina, e podem manifestar garras místicas que causam dano de 1d6+2. As garras causam um dano semelhante a uma queimadura, que é cauterizada imediatamente após o ataque.

**2 pontos:** O Cultista de Tezcatlipoca podem mesclar-se as sombras e desaparecer por até 24hrs.

**3 pontos:** Mediante sacrifícios, os Cultistas de Tezcatlipoca podem assumir a forma do sacrificado por 24hrs.

**4 pontos:** o Cultista de Tezcatlipoca nunca se perde, quando orienta-se pelas estrelas.

**5 pontos:** O Cultista de Tezcatlipoca pode ler os pensamentos superficiais de uma vítima, mediante sacrifícios que envolvam devorar o coração de 13 vítimas perante a lua cheia.

Existem muito mais divindades ocidentais e seus adoradores que não foram retratados aqui (por exemplo Kriene'Lavi, que possui ordens mercenárias que apoiam qualquer lado nos conflitos em ArK-A-Nun só para manifestar os desejos do Deus Negro) ainda diversas crenças orientais pregadas por seitas, cultos e cidades sendo a mais comum a dos sacerdotes da Cidade do Sol e a fé misteriosa em Mikaboshi, chamados Irmãos das Sombras. No Sudeste a situação é parecida, diferente de Alchera e Angaba, onde crenças tribais com vários deuses, onde culto aos ancestrais são mais comuns.

## NOVOS PODERES OSCUROS

### INFUSÃO DE PHAN

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Seis horas

Para destilar essa mistura é necessário dispor de uma série de ingredientes, incluindo papoula fresca. Deve-se realizar 3 testes da Perícia Alquimia para assegurar que a receita é seguida corretamente. O produto final é um líquido grosso que pacifica e desorienta a mente. Disposto sobre a comida ou bebida, ele arruina a vontade da vítima, em um número de dias igual ao valor da Perícia Alquimia do criador do elixir, deixando o indivíduo suscetível às exigências de quem quer que tenha lhe ministrado a droga. A vítima logo adota o ponto de vista e crença do manipulador. Após 2-3 semanas, o uso do elixir não é mais necessário, e a alteração mental na vítima se torna completa. Em momento algum a vítima perde sua personalidade, nem o comportamento da vítima exibe mudanças além daquelas pretendidas pelo Arkanita que aplicou a droga.

### DAANÇA DAS CHAMAS DE CTHUGHA

**Custo:** 1 Ponto de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

Faz com que uma bola de fogo se desloque de uma fogueira existente na direção de um alvo designado. Para cada Ponto de Obscuridade sacrificado na realização da magia, a bola de fogo (do tamanho de uma

alface) salta a uma distância de 15 jardas (portanto, o alcance máximo da magia é de 90 jardas). A magia demanda 1 minuto de preparação para cada ponto de magia sacrificado. Arkanitas utilizam esse poder para espalhar rapidamente incêndios em floretas e áreas urbanas. Ela pode ser lançada contra alvos parados, mas não contra um alvo em movimento.

### Ø CONCERTO SEM NOME

**Custo:** 6 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Vinte quatro horas

O Cultista deve ter em mente que precisa realizar sons em forma de ritmo, sendo por meio de instrumentos musicais. Uma vez executada corretamente, a música atrai entidades de esferas distantes. A música faz com que essas entidades sejam invocadas e confere ao músico a percepção da presença delas, experiência aterrorizante para a maioria dos Arkanitas. O "concerto sem nome" também pode abrir portais e transportar o músico e os Arkanitas que estejam ouvindo para a corte de **Azathoth** no **Centro do Aether**. Em geral, os indivíduos que realizam essa façanha desaparecem e nunca mais são vistos novamente. o "concerto sem nome" só pode ser executado por um personagem com a Perícia *Instrumento Musical* 65%, Infelizmente cada vez que o poder é invocado, o músico sente a sua mente sendo invadida por uma entidade alienígena, o que ocasiona a perda de 1D4 pontos de WILL.

### FALSAS VERDADES

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

O Personagem é capaz de emitir uma frase ou responder uma pergunta, onde todos que a ouvirem acreditarão que esta é verdade, sem direito a testes para verificar a veracidade do que foi dito.

### AMULETO DE ALURA

**Custo:** 3 Pontos de Obscuridade

**Duração:** ---

O Amuleto de Alura é um artefato místico que pode ser criado por qualquer Cultista. Passado de um líder para o outro, o amuleto - na forma de uma pedra avermelhada coberta de símbolos - possui poderes Místicos que ligam o Arkanita que o usa em volta do pescoço a Alura. O utilizador tem todos os efeitos Místicos realizados por ele, acrescidos de +1 e todos os efeitos danosos, subtraídos 1. De posse do amuleto, o Arkanita adquire a **Mácula Corpo Corrompido**.

### PADRÃO MATHEANO

**Custo:** 3 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Três horas

Todas as vastidões calcárias por onde O Verme Branco rasteja possuem este padrão, que deriva seu nome da palavra gaélica para larva, *mathe*. Tudo em um raio de WILL do conjurador torna-se estéril, seco, frio e sem vida: plantas e animais morrem, o chão se torna rochoso e quebradiço, e toda a vida no local se

esvai. Muitos Magos do Vácuo procuram os Arkanitas adeptos a Crom Cruach para descobrirem esse segredo do deus negro e aprende-lo.

legendária mesmo entre os **Profundos**.

### AFETAR CÍCLO

#### MALDIÇÃO DE CTHULHU

**Custo:** 3 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Quatro horas

O Místico necessita ministrar este ritual em uma vítima durante toda a Época Escura, fazendo-a se transformar em uma criatura marinha obediente ao Mago. O ritual precisa que o Místico misture seu sangue ao da vítima Juntamente com água do mar e entoe os cânticos que dizem "*Ia! Ia! Cthulhu Fhtagn Ph'nglui Mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*" durante todo o ritual, a vítima sofre uma mutação horrenda e, ao final deste o indivíduo não pode se passar por um Arkanita normal; sua aparência é incrivelmente monstruosa lembrando uma mistura de homem e tubarão. Mesmo entre os **Profundos** a aparência é bizarra. Ele mede mais de 2 metros e meio, seu corpo é totalmente desproporcional, composto de cartilagem. Os dentes afiados são capazes de destroçar suas presas, causando 1d10 pontos de dano, com uma habilidade básica de morder de 25%. Guelras totalmente desenvolvidas permitem que eles respirem de baixo d'água. Estas horrendas aberrações por vezes são guardiões de templos submersos dedicados a **Pai Dagon** e **Mãe Hidra**. A selvageria desses monstros é



**Custo:** 1 Ponto de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

O Místico pode afetar as formas de vida, aprendendo a forma como os seres se degradam e os fatores que afetam o curso de vida. É possível amaldiçoar o curso da vida de um indivíduo simplesmente o observando. Afeta-se as probabilidades de que algo aconteça aos seres vivos, não os seus padrões em si. O invocador apenas precisa desenhar sobre uma superfície o Símbolo Amarelo de Hastur, marcando a vítima, fazendo-a alvo das forças entrópicas existentes. Todos os testes de **SORTE** da vítima falham, seus testes normais sempre terão um redutor de -20%, o efeito dura por 24 horas.

#### DÁDIVA DO SANGUE DE NUG

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

O Invocador é capaz de coagular o sangue de uma vítima dentro de suas veias, bastando para isso, cortar seu braço e dedicar três gotas de seu próprio sangue a Nug. A partir do momento que a dedicação é feita, as gotas se sublimarão, e então a vítima sofrerá 1D6 pontos de dano por turno, até que o efeito seja revertido. O Invocador necessariamente

precisa ver a vítima para que o ritual seja bem sucedido.

### MÁSCARA DA MORTE DE YEB

**Custo:** 4 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Vinte quatro horas

Este poder permite ao Arkanita ou a um sujeito escolhido assumirem uma visagem de morte. A carne fica esticada e amarelada, e as articulações ficam rígidas e duras. Assumir a aparência de um cadáver pode ser muito útil. O poder também pode ser usado como uma terrível maldição, condenando outra pessoa a ficar como mortos que andam. O Invocador precisa ingerir carne morta durante o processo, tanto para realizar o efeito em si, quanto em outrem.

### INVOCAR A BESTA

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

O Arkanita ora para Zarcatis, fazendo-lhe uma proposta, normalmente a oferta deve envolver selvageria e barbarie. Se conseguir, a Besta Fera lhe concede toda sua força por um breve período de tempo. Esta é uma atividade perigosa, pois a Besta Fera freqüentemente utiliza-se de todas as possibilidades para se manifestar, após este ritual ser utilizado uma vez. O Arkanita deve se concentrar por um turno inteiro, depois deve rolar WILL. Se obtiver sucesso, a Besta Fera concede ações físicas (pulos, socos, etc.) extras ao Personagem - mas o Arkanita deve

retribuir isto sendo o mais selvagem possível com seus inimigos. A Partir do primeiro uso deste ritual, o Arkanita deve realizar um teste de WILL - X (onde x é o valor das vezes que realizou o ritual) para conseguir manter o controle e não atacar tudo e todos a sua frente.

### TEMOR DA MORTE

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo

O Arkanita deve realizar orações para Yeb. Ele então deve falar com o alvo, contando a ele a realidade por detrás do paraíso guardado pelo "Deus sem Alma"; a vítima cairá em um terror frenético; se o Arkanita gastar mais 1 Ponto de Obscuridade, o alvo entrará em colapso e em um pânico, sem testes para resistência.

### MANTO DO DESCONHECIDO

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Vinte e quatro horas.

Agora, o Arkanita pode orar para O Desconhecido, pedindo-lhe que ele mude sua fisionomia da maneira que quiser. O Arkanita precisa esconder sua face com qualquer objeto capaz de cobri-la, para só então invocar os poderes do Tenebriano. O Arkanita é capaz de mudar de sexo, idade avançada e estaturas completamente diferentes. Dizem lendas que O Desconhecido quando invocado, é capaz de roubar a face daqueles que o perturbam.

## FASCÍNIO DE SHAEMALLAST

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade

**Duração:** Instantâneo.

Considerada a deusa dos prazeres carnavais e do sexo em ArK-A-Nun, Shaemallast faz com que os Arkanitas a volta do Personagem sintam uma vontade inexplicável de ficarem próximos a ele e serem as mais prestativas possíveis, o desejam, querem ter o Personagem em suas camas e fazer-lhes todo tipo de coisa. O fascínio é muito eficaz na comunicação em massa. O Arkanita se torna mil vezes mais atraente. Até mesmo os mais corajosos não conseguem resistir ao poder do invocador.

## ASPECTO ANGELICAL

**Custo:** 1 Ponto de Fé.

**Duração:** Especial.

Esta ritual de difícil uso permite ao Arkanita canalizar as energias divinas através de seu próprio corpo, desta forma mudando-o num aspecto angelical. Assumir o Aspecto Angelical exige o gasto de Pontos de Fé já que é um rito baseado nas dádivas de Nahashch-id, demorando três turnos. Os bônus em Atributos Físicos são cumulativos. Além disso, os Atributos Sociais do Personagem são automaticamente aumentados em 2.

Além dos bônus em Atributos, para cada dois Pontos de Fé extras gastos em Aspecto Angelical o Arkanita pode escolher uma das características a seguir. Note que

uma vez escolhida a característica, o personagem sempre assume a mesma forma, e portanto as mesmas características sempre se repetirão.

### \* CARACTERÍSTICAS CELESTIAIS

**Asas:** O Arkanita ganha asas, que lembram as asas de um Anjo, mas que brotam de suas costas ao invés de se desenvolverem a partir de seus braços. Ele pode voar à mesma velocidade que o Personagem pode correr.

**Armadura Divina:** O Arkanita ganha alguma forma de proteção natural, geralmente sua pele emite um brilho sobrenatural. Esta Característica acrescenta +1 em IP.

**Armas Abençoadas:** O Arkanita faz com que suas armas brancas causem +1 de dano. O Arkanita pinga algumas gotas de seu sangue na arma que passa a emitir uma forte aura dourada. O poder da arma dura por Vinte e quatro horas, causando danos x2 em criaturas que retirem seus poderes das trevas.

**Presença Divina:** Todos que observam a forma angelical precisam testar WILL, se falharem, estarão sob os encantos do Arkanita, sendo impossível atacá-lo ou mesmo importuná-lo.

**Arma dos Céus:** O Senhor da Luz pode fornecer uma arma branca feita de pura luz. Esta arma causa dano X2 e pode ser do tipo que o Arkanita desejar. Obs.: A arma terá o dano equivalente ao seu semelhante físico. Caso queira criar 2 armas o ritual deve ser conjurado novamente. Após o uso deste poder, o Arkanita recebe 1 ponto de dano, devido as queimaduras feitas pela exposição as energias dos planos superiores.



## BELEZA MORTA

**Custo:** 2 Pontos de Obscuridade.

**Duração:** Instantâneo.

O Arkanita faz com que uma obra de arte, como uma pintura, escultura, romance ou desempenho ao vivo, seja considerado por seu público como repelente, feio, mal executado e cruelmente niilista. Usar o poder em uma obra de arte que já exhibe uma ou mais destas qualidades é redundante. O Arkanita oferece algo que considera belo a Parshallas cortando-se e multilando-se, desfazendo-se de sua beleza literalmente. O Arkanita deve estar na presença da obra quando ele usar o poder. Se cópias múltiplas de uma obra existirem, só aquela(s) em sua presença é (são) afetada. O efeito dura para o comprimento de tempo exigido para experimentar o trabalho, ou por uma rodada, o que for maior.



Quando os Tenebrianos penetraram em Em'latgh 'Shogg, cataclismas incessantes ribombaram sobre meu mundo, imediatamente reduzindo as populações a pequenos punhados de Arquimagos que usavam seus poderes para sobreviver. Meu reino, Sijjin foi extremamente afetado, embora cada um reagiu de um modo diferente, eu decidi migrar com alguns bravos da Raça de Fogo para o plano imediatamente superior ao meu: Qebghft. O povo Arkanita era fraco, e a tempos vinham prestando-me honrarias; convencê-los de que aqueles seres flamejantes que estavam diante deles eram deuses, e não fugitivos fora uma tarefa modesta. Durante séculos eu e meus irmãos moldamos as mentes dos nativos, espalhamos nossas energias, e geramos híbridos com as belas Arkanitas, a fim de encontrar uma forma de nos tornar menos, corruptos; desta união mística os Djinns nasceram. A partir do momento que mais e mais dos meus adentravam a nova terra, uma divindade que expreitava nas sombras, viu o grandioso potencial que os híbridos com sangue Infernita possuíam, e os acalentou com suas falsas verdades, virando-os contra nós. Cada vez mais conhecendo meu inimigo, mais me encantava sua morada, e mais meu desejo de ascensão a ela, de domia-la e prostra-la; inundava meu coração

fervente. Meus filhos se levantaram contra mim, e com a mesma rapidez com que tomabaram, O Principe da luz os abandonou, e novamente, como no principio, minhas crianças vieram procurar aninar-se nos braços flamejantes daquele que permitiu sua existência; muitos foram calcinados pelo meu simples, mas poderoso olhar,mas, aqueles fortes o suficiente, foram permitidos mais uma vez prestar adorações aquele que deve ser seu único deus. Que meus filhos marchem rumo aos Jardins Iluminados de Jannah durante o Al - Yawm Qiyamah, pois quando os portões estiverem assolados, eu beberei do sangue dos altíssimos com volúpia, violentarei seus espíritos com satisfação e sentarei no trono daquele da mais alta luz para só então condenar os habitantes de Uh'eshuggoth a viverem sob o julgo daquele que será conhecido como o Senhor da Luz Flamejante...

Eu incendiarei a Orbe, o Aether...tudo!





Handwritten text in a stylized script, possibly a title or a chapter heading, located at the bottom left of the page.

Handwritten text in a stylized script, possibly a signature or a page number, located at the bottom right of the page.



# Capitulo 7

zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashaki barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



## Caça

## e

## Caçadores



# BESTIÁRIO

O mundo de ArK-A-Nun está cheio de monstros, não apenas monstruosidades fugitivas de outros planos, mas, criaturas animais da flora e fauna Arkanita que se transformaram em horrendos pesadelos. Quando o sol da Época Segura desaparece, o céu torna-se uma catedral escura. De suas catacumbas, criaturas surgem farejando o ar límpido e fresco para quebrar seus jejuns, de preferência da carne e sangue dos inocentes. Não somente durante a época em que as trevas retomam seus domínios, mas os monstros vagam também durante todo o dia, rastejando através de deserto e saltando de picos a montanhas, atrás de alimento. Muitas dessas criaturas não possuem sequer forma conhecida, já que ninguém sobreviveu a um encontro com ela; as criaturas de ArK-A-Nun são máquinas de matar e mesmo a menor delas pode causar danos consideráveis. As criaturas serão dispostas da seguinte maneira:

**Nome:** Este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida em ArK-A-Nun, o texto descritivo pode trazer outros nomes ou apelidos da mesma.

**Texto descritivo:** Esta seção traz todo o histórico da criatura, além de sua descrição física e informações gerais - onde e como ela vive, do que se alimenta, o que os Arkanitas

sevem sobre ela, sua organização social, etc.

**Tamanho:** A categoria de tamanho da criatura, mas não se deixe enganar; até mesmo a menor das criaturas em ArK-A-Nun é capaz de matar em questão de instantes.

**Tendência:** As inclinações temperamentais, éticas e até mesmo morais da criatura.

**Iniciativa:** O bônus que a criatura recebe no início do combate.

**Sentidos:** Todos os bônus que a criatura recebe relacionados a sua PER.

**Índice de Proteção:** O quanto a pele da criatura resiste aos ataques inimigos.

**Pontos de Vida:** A quantidade de dano que a criatura pode sofrer antes de cair.

**Resistências:** Todo tipo de bonificações que a criatura possui relacionadas ataques de Magia e Atributos feitos contra ela.

**Deslocamento:** A quantidade de espaço, em metros que a criatura consegue percorrer em uma ação de movimento.

**Ataques:** Ataques corpo-a-corpo ou a distância que a criatura pode realizar. Após o nome do ataque esta o bônus de dano, entre parênteses o dano crítico. Alguns outros ataques causam outros efeitos além do dano, como veneno ou paralisia, estes estarão listados também entre parênteses juntamente ao dano.



**Habilidade Especiais:** Quaisquer talentos ou habilidades especiais, como sopro, constrição, que a criatura possuir.

**Tesouro:** O tipo de equipamento que um artesão faria com partes da criatura. Aqui se englobam desde itens alquímicos até armas e armaduras.

**Doma:** Se a criatura pode ser domada como, montaria, animal de extimação, pecuária, ou é apreciada como ornamentação e ostentação.

## ANIMAIS

### BTHNK

O Bthink é uma ave falconiforme azulada de hábitos necrófagos, que habita locais de grandes chacinas e cemitérios. Noturnas e extremamente especializadas em rastrear corpos para devora-lhes a carne; elas são praticamente cegas, e quando confrontadas com luzes fogem em desespero. Isso é importante, pois a luz as assusta facilmente e em um combate contra um bando delas isso é de grande ajuda. Eles carregam inúmeras doenças, as quais são imunes e o mero contato as fazem transmiti-las. Voam em bandos de até 10 indivíduos, que juntos agem de modo coordenado, como se fossem uma única criatura. Sua reprodução se dá através de ovos que são depositados próximos a cadáveres em decomposição.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +1**

**Sentidos:** PER +6

**IP:** 0

**PVs:** 10

**Resistência:** Imune a todo tipo de veneno ou doença, sendo ela Mágica ou não.

**Deslocamento:** voando 30km/h

**Ataques (1):** Garras 1d6, Bico 1d6+3.

**Habilidades:** Quando em um combate, todo ataque bem sucedido possui 60% de chance de que a vítima contraia uma doença.

**Tesouro:** nenhum.

**Doma:** indomáveis.

### B8LL'HA

Apesar de seu pequeno tamanho, o B8ll'Ha (algo como Vespa Escorpião) talvez seja uma das criaturas mais letais a vagar por ArK-A-Nun. O animal possui características insectóides, embora em vários aspectos se assemelhe a um aracnídeo artrópode.

Medindo entre 40 e 50 centímetros de comprimento,

o B8ll'Ha possui um corpo segmentado, recoberto por um exoesqueleto quitinoso dotado de quatro pares de pernas. No dorso ele possui um par de asas membranosas que lhe permitem voar e pairar suspenso no ar. A parte traseira do B8ll'Ha é marcada por um apêndice pronunciado em forma de cauda. Na ponta deste há um aguilhão, semelhante ao de um escorpião, que o animal usa para inocular seu veneno. O veneno é um coquetel de composição química alienígena, porém contém neurotoxinas, histaminas, serotonina, enzimas, inibidores de enzimas, e outros componentes. Parece, segundo os



sábios, que as neurotoxinas agem sobre as células da presa, com uma certa especificidade, dependendo do tipo de animal inoculado. O veneno age sobre o sistema nervoso periférico dos Arkanitas, causando dor, pontadas e, aumentando a frequência cardíaca. Sua característica principal é uma severa reação alérgica (decorrente de alguma substância desconhecida) que faz a área inchar e escurecer a medida que se espalha pelo fluxo sanguíneo. O veneno age principalmente sobre o sistema respiratório, causando falência respiratória crônica e pode levar a morte por asfixia em menos de um minuto.

**Médio, Neutro**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER +8

**IP:** 2

**PVs:** 3-4

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** voando 10km/h

**Ataques (1):** Garras e Quelíceras 1d4, Agulhão 1d6 + Veneno.

**Habilidades:** Ao ser inoculado por um Bsl'Ha, a vítima deve fazer um teste de CON até ser curada, em caso de falha, o veneno causa 18 Pontos de dano por rodada até ser curado.

**Tesouro:** nenhum.

**Doma:** indomáveis.

## **B'RLUH-EEH**

O B'rluh-Eeh possui similaridades com certos répteis pré-históricos alados Terrenos, mas uma análise criteriosa o desqualifica como um animal da mesma família. Uma das peculiaridades mais inquietantes sobre o B'rluh-Eeh é o fato dele possuir dois pares de braços com

ossos do metacarpo e digitais prolongados. No espaço entre os ossos existe uma camada de pele membranosa semelhante a dos quirópteros. O B'rluh-Eeh pode alçar voo batendo as quatro asas simultaneamente e se deslocar com velocidade e habilidade aerodinâmica consideráveis.

Espécimes observados

tem em média um

metro a um metro e

vinte de altura, e quase o

dobro disso / em

envergadura. As patas

traseiras são curtas e

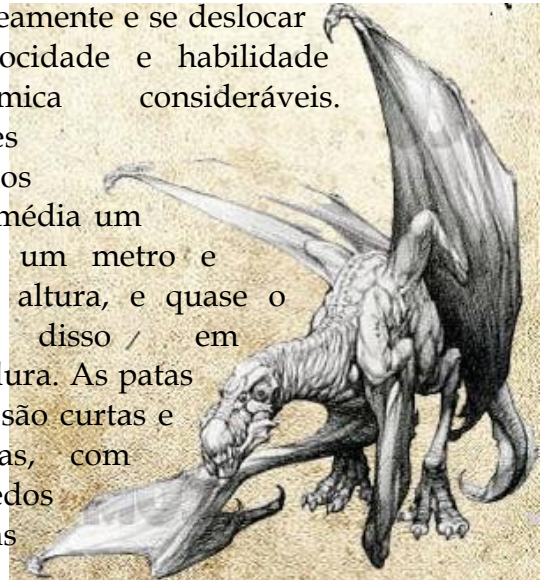
recurvadas, com

cinco dedos

e garras

que lhe

permite se mover pelo chão, mas de forma muito desajeitada. O corpo do B'rluh-Eeh é rígido e musculoso, quase inteiramente composto de uma cartilagem fibrosa. Seus ossos são pneumáticos, como ocorre com muitos pássaros, o que garante leveza e estabilidade associada ao voo. O bico do B'rluh-Eeh é uma estrutura rígida cartilaginosa em formato de gancho, usado principalmente para perfuração como se fosse um martelo com ponta rombuda. Ao encontrar uma presa, o B'rluh-Eeh voa sobre ela e tenta derrubá-la fazendo peso com as patas traseiras. Uma vez expondo a vítima, o bico procura áreas sensíveis para uma perfuração. A cabeça e a base do crânio são áreas preferidas e tal ataque tende a ser mortal. O animal é dotado de um faro muito sensível que os atrai até fontes de alimento em decomposição. A visão dos B'rluh-Eeh é excelente e



aparentemente eles conseguem se guiar em meio ao nevoeiro mais extremo o que pode indicar a existência de um radar natural.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +1**

**Sentidos:** PER +10

**IP:** 2

**PVs:** 11-12

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** voando 10km/h

**Ataques (1):** Bico 1d6, Garras 1d6 + Habilidade.

**Habilidades:** Se o B'rluh-Eeh conseguir atingir o inimigo com um ataque enquanto voa, ele automaticamente se posiciona para atacar com seu bico uma área vital, provocando +2 Pontos de dano extras.

**Tesouro:** nenhum.

**Doma:** indomáveis.

## C'STELL'BSNA

O terrível C'stell'bsna, Cão Negro ou Pantera das Sombras é encontrado a noroeste de Guinee, mas a maior concentração das criaturas é sem dúvida, na Throk ocidental. A criatura, é um dos mais temíveis predadores de ArK-A-Nun: um misto de trevas e ferocidade saídos do ventre de Zarcatis. É um animal solitário, de pele negra, onde grandes tufo de pêlos grossos brotam de seu dorso. Não possuem olhos, mas guiam-se pelas perturbações no ar a sua volta. Sua mandíbula é grande e forte, capaz de deslocar-se para aumentar sua mordida. C'stell'bsna são



incrivelmente rápidos, silenciosos e ferozes, e em seus ataques, demonstram ser bastante insanos. Dizem lendas que eles brotaram dos possos do Abismo das Feras para atacar grandes grupos de Arkanitas armados sem a menor provocação, para lutarem até a morte, mesmo se a fuga é facilmente disponibilizada. Possuem 3 metros de comprimento, mas sua força demonstra muito mais que isso. Estes animais são bastante instáveis e atacam sem nenhum motivo. Sua saliva ainda, contem um poderoso agente venenoso causador de uma doença chamada Morte Negra. Vítimas que contraem a doença desenvolvem um negrume sob a pele; grandes furúnculos em suas mãos, pés e sob seus olhos, e começam a sangrar através do nariz e orelhas. A doença não mata, mas muitos atingidos por ela vezes tornam-se aleijado, e tantos outros se matam.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER +3

**IP:** 1

**PVs:** 14-15

**Resistência:** Ataques baseados no Caminho Elemental das Trevas, sofrem redutor de -3D.

**Deslocamento:** Correndo 40km/h

**Ataques (1):** Mordida 1d10 +3+ Habilidade, Garras 1d6 + 3.

**Habilidades:** Se o C'stell'bsna conseguir atingir o inimigo com um ataque com sua Mordida, ele inocula o agente da Morte Negra, causando um dano adicional de 2D6 à vítima, a cada rodada, até que seja tratado; causando 1D6 até que seja erradicado do corpo da vítima. Os



C'stell'bsna são praticamente invisíveis na escuridão. Um ataque contra eles em um ambiente escuro, recebe um redutor de -10%. Sofrem dano de ataques baseados nos Caminhos da Luz, que os fazem fugir imediatamente.

**Tesouro:** nenhum.

**Doma:** indomáveis.

## C'Ń'GHFT-KEH



Estes seres vivem no

subterrâneo profundo e na escuridão absoluta. Os C'n'ghft-Keh não têm olhos e confiam em seus sentidos supersensíveis do olfato e audição para se orientar através dos túneis subterrâneos ou corredores. Eles normalmente se alimentam de tudo o que se movimenta, independentemente do tamanho. Eles não suportam o calor do fogo, e podem sentir e farejar o calor do mesmo a 10km. Através de seus tentáculos percebem o mundo a sua volta, fazendo estes um de seus pontos fracos. Podem atacar com seus tentáculos, e cortar suas vítimas, ou agarrá-las e com estes, pode atacar até três vítimas em uma rodada. Quando recebem muitos danos, em seus tentáculos o C'n'ghft-Keh, pode recolher estes órgãos para o interior de sua carapaça extremamente resistente. Um C'n'ghft-Keh pode engolir uma vítima, com suas poderosas mandíbulas circulares, independente do tamanho desta, suas mandíbulas se dilatam. Ele ataca com seus membros e arrasta a mesma para

dentro de sua boca, engolindo-a completamente. Também pode avançar sobre seus inimigos e atropela-los ou esmaga-los contra as paredes dos tuneis onde vive.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa** - 1

**Sentidos:** PER +20

**IP:** 3 membros, 30 Corpo.

**PVs:** 20-25

**Resistência:** Sofre metade dos danos por Magia e ataques físicos em seu corpo.

**Deslocamento:** Correndo 2km/h

**Ataques (4):** Tentáculos 1d10 +3, Garras 1d6 + 3.

**Habilidades:** Uma C'n'ghft-Keh pode engolir uma vítima. Ele agarra esta com seus tentáculos, arrastando-a para dentro de sua boca circular munida de dentes: não importa o seu tamanho, suas mandíbulas se dilatam para engolir a presa. A vítima recebe 1 ponto de dano de contusão no primeiro turno, 2 pontos de dano no segundo turno, 3 pontos no terceiro turno, e assim por diante. Um C'n'ghft-Keh pode engolir uma vítima por rodada. O C'n'ghft-Keh pode lutar enquanto digere uma vítima, mas não pode mover-se. Se for forçado a se mover ou for reduzido a metade de seus PVs, vomitará sua vítima (ou o que sobrou dela).

**Tesouro:** nenhum.

**Doma:** indomáveis.

## C'HRJI

São quelônios gigantes que rondam a maioria dos pântanos Arkanitas. Essas



criaturas crescem mais de 7 metros; dotadas de uma placa extremamente afiada no lugar dos dentes, uma armadura natural que evoluiu para todo o corpo - ao contrário de seus ancestrais que possuíam um único casco - muito resistente. Quando estão com fome, ou com raiva, aproximam-se da terra firme onde caçam de tudo. Aos ouvidos Arkanitas, o barulho que emitem assemelha-se a um assobio.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa -1**

**Sentidos:** PER +1

**IP:** 20

**PVs:** 25-30

**Resistência:** Ataques físicos recebem um redutor de -3D.

**Deslocamento:** Correndo 8km/h

**Ataques (1):** Mordida 2d6+3, Garras 1d6, Cauda 1d6 + 3.

**Habilidades:** Nenhuma

**Tesouro:** Sua placas podem ser utilizadas como matéria prima para a forja de armaduras poderosas.

**Doma:** indomáveis.

## DKYARNAK

Dkyarnak são répteis voadores venenosos, habitantes das florestas Arkanitas. Eles podem se comunicar mudando as cores de sua pele e realizando um zumbido insetóide juntamente com esta habilidade.

Possuem asas membranosas e membros traseiros com garras afiadas, cauda com chocalhos que chicoteiam constantemente e olhos amarelos e precisos. Vivem pendurados pelas florestas, principalmente as Nações Verdejantes, em bandos de 20 a 30 indivíduos. Medem 1,50 m da cabeça a ponta da cauda, e 2

m e envergadura das asas; são sorrateiros e possuem um veneno paralisante e poderosíssimo. Grandes enxames de Dkyarnak voam através das copas das árvores, alimentando-se de filhotes e tudo o que puderem alcançar com seu bote.

**Pequeno, Hostil**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER +3

**IP:** 0

**PVs:** 10-11

**Resistência:** Nenhuma

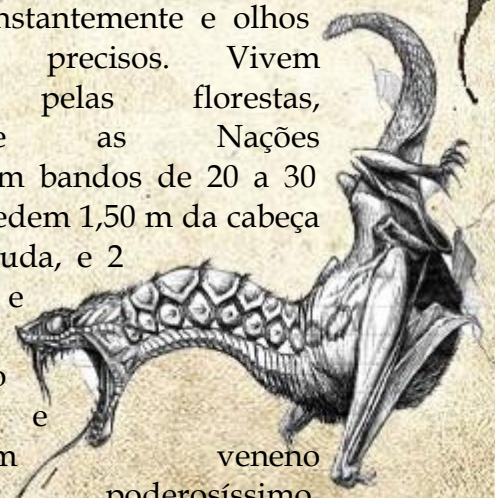
**Deslocamento:** Correndo 8km/h, Voando 15km/h

**Ataques (1):** Mordida 1d6+ Veneno, Garras 1d6.

**Habilidades:** Esta criatura possui uma citotoxina em suas presas, capaz de destruir em 3 rodadas o membro afetado de uma vítima com apenas uma injeção bem sucedida. Também possuem infravisão e a capacidade de mudar as cores de seu corpo.

**Tesouro:** Suas bolsas de veneno podem ser utilizadas se extraídas até 1 rodada após sua morte, com um teste bem sucedido de Veterinária, após esse tempo, as bolsas estouram e envenenam toda a carne da criatura.

**Doma:** indomáveis.





## DKHMRR

O Dkhmrr de Balkhor, também chamado Suhur-Mas, no norte de Ehlmor, lembram mamíferos logomorfos com 6 pares de olhos e dois de orelhas. Eles se alimentam de folhas, frutas e botões encontrados na parte inferior das árvores ou arbustos de altura, mas também caçam insetos ou se alimentam de carne decomposta. Durante a época diurna, um Dkhmrr vai descer para comer gramíneas que aparecerem, disputando com os outros animais o vegetal, mesmo os mais venenosos já que é imune a maioria das toxinas existentes. Essas criaturas têm uma pelagem cinzenta ou marrom. Suas orelhas são cobertas com pelos curtos e sensíveis que captam vibrações. São corredores velozes e podem alcançar velocidades incríveis para animais de seu tamanho (80 cm).

**Pequeno, Neutro**

**Iniciativa +4**

**Sentidos:** PER +10

**IP:** 0

**PVs:** 9-10

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** Correndo 131,24 km/h.

**Ataques (2):** Mordida 1d6+2, Garras 1d6, Língua Especial.

**Habilidades:** Eles regeneram 4 pontos por rodada. Um Dkhmrr pode atacar com sua pata ou com sua língua. O ataque da pata faz 1d6 dano por corte. Quando ataca com a língua, provoca um ferimento estranho, que não sangra e não faz nenhum dano físico. Entretanto, para cada teste bem sucedido, a vítima perde permanentemente 1 a 3 pontos de INT.

**Tesouro:** Nenhum

**Doma:** indomáveis.

## D MNAH

O D mnah é uma das mais perigosas e dominantes criaturas dos desertos. Sua coloração do corpo varia de um róseo duentil até o amarelo, embora seja geralmente acastanhada. Eles têm almofadas de atrito em seus pés, utilizadas para andarem com tranquilidade nas areias escaldantes. Esse equipamento também permite escaladas lhes permitindo aderir a superfícies verticais por períodos indefinidos. Os D mnah são naturalmente ágeis /escaladores de rochas e árvores secas. Este recurso, no entanto, prejudica sua circulação nas areias fazendo deles, péssimos corredores; assim o seu nome que significa "morte lenta". Ainda assim, eles podem ser bastante mortais. Dotados de garras afiadas, chifres fortes e presas poderosas, eles podem atacar um inimigo rapidamente atacando em grupos de 6 a 7 indivíduos. Em seguida, eles mordem a vítima imobilizada com um par de 7 presas, injetando uma leve veneno muscular contido em sua saliva. Este veneno paralisa e relaxa a vítima, que normalmente é devorada ainda viva.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa +2**

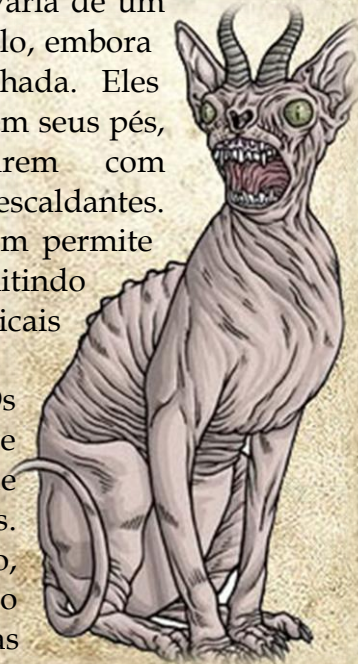
**Sentidos:** PER +9

**IP:** 1

**PVs:** 11-12

**Resistência:** Possuem 2D de resistência a ataques baseados no Caminho Elemental do Fogo.

**Deslocamento:** Correndo 2 km/h.




**Ataques (1):** Mordida 2d6+2, Garras 2d6, Chifres 1d10.

**Habilidades:** Possuem infravisão. Sua saliva contem agentes atordoantes. Quem for mordido por uma criatura dessas deve realizar um teste de CON, ou sofrerá um redutor de -1 no primeiro turno, -2 no segundo, e assim por diante em todas as suas ações físicas. Caso falhe criticamente, a vítima desmaia.

**Tesouro:** Seus chifres podem ser utilizados para confeccionarem adagas afiadas.

**Doma:** indomáveis.

## D ATGH ECOH



É difícil determinar se a D atgh Ecoh, ou "Elemental sem Forma" é realmente um fungo ou animal, uma vez que exibe características típicas de ambos os reinos. 90% do corpo desta criatura tornou-se composta de fungos, incluindo seu sistema de defesa. Ele se baseia na utilização de vários sacos de esporos localizado sobre seu corpo, ao menor sinal de perigo, ele os esvazia, lançando uma nuvem de esporos corrosivos como um meio de ataque ou defesa. Os D atgh Ecoh são visíveis parcialmente, formados por um material flutuador sem algumas partes, fazendo um assobio característico quando voam. Por causa de sua natureza parcialmente imaterial, todo o ataque físico de encontro a um D atgh Ecoh fará automaticamente o mínimo de dano possível. Recebem dano normal de armas Mágicas e ataques de energia. Partes da anatomia de um D atgh Ecoh estão constantemente dentro e

fora do espectro visual, tornando sua aparência indescritível. Um D atgh Ecoh pode ficar invisível, podem atacar fisicamente, manifestando tentáculos. Estes ataques do tentáculo não tomam a forma de contusões ou abrasões normais, mas dissecam a carne onde bateram, como uma queimadura. Por causa da natureza semi-sólida dos D atgh Ecoh, ataques dos tentáculos ignoram armaduras artificiais, mas a IP natural protege normalmente. Essas criaturas são carnívoras, envolvem uma vítima e a arrastam para seu interior, atacando-a com enzimas e dissecando seus tecidos até drená-los por completo.

**Variável, Hostil**

**Iniciativa** +1

**Sentidos:** PER +2

**IP:** Especial

**PVs:** 8-9

**Resistência:** Todos os ataques físicos contra um D atgh Ecoh causam metade do dano devido a sua característica semi-material. Ataques baseados no Caminho Elemental dos Ventos causam dano dobrado.

**Deslocamento:** Flutuando 50 cm/h.


**Ataques (6):** Tentáculos 2d6.

**Habilidades:** O D atgh Ecoh é capaz de pulverizar um área de 70m com esporos corrosivos. Estes esporos corroem metal e couro em 1hr e madeira em 3 turnos. Causam 1d6 pontos de dano por turno até que a vítima deixe a área dos esporos. Ele também pode engolfar um vítima, extraindo os líquidos de seu corpo, causando 1d6 pontos de dano por turno. A vítima precisa realizar m teste de FR para se libertar da criatura.

**Tesouro:** Seus esporos, quando coletados, podem ser transformados num potente liquor contra venenos.

**Doma:** indomáveis.

## E-GOTHA



Vista pela primeira vez a muitas eras atrás, no desertos de Nyrkara. Seres invertebrados, com aproximadamente 5,5 m de comprimento, da cauda a cabeça, corpulentos e capazes de expelir um líquido corrosivo de um pequeno canalículo, localizado no final de sua língua. Também atacam com fortes descargas elétricas ao toque. Estão ativos durante toda a época segura de ArK-A-Nun, hibernando quando a escuridão cai. Possuem cerdas espalhadas ao longo do corpo, responsáveis pela grande quantidade de energia elétrica que é descarregada quando envolvem um alvo. Sua cor varia do negro ao avermelhado. Não possuem olhos, orientando-se apenas por sensores espalhados em sua pele que, captam as menores vibrações possíveis sobre o solo. Ao invés de membros estas criaturas possuem inúmeras protuberâncias musculares por todo seu corpo, medindo 15cm; estas protuberâncias fazem com que se locomova sob o solo com uma velocidade incrível. Estes seres possuem mandíbulas poderosas, em cada extremidade de seu corpo e uma língua preênsil e farpada. Caçam captando as vibrações que sua presa emite na superfície,

deslocam-se até ela e ascendem do solo sob ela, engolindo-a de uma só vez. Só conseguem sobreviver nos desertos Arkanitas, já que seu corpo não seria capaz de se locomover em outro tipo de terreno. Criaturas que possuem os dois sexos, produzem ovos a cada época segura, estes que só irão eclodir após a escuridão deixar as terras de ArK-A-Nun.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER +9, sobre o solo -7

**IP:** 8

**PVs:** 30-35

**Resistência:** São imunes a todo tipo de dominação mental ou ataques que afetem os sentidos.

**Deslocamento:** Escavando 3km/h, Rastejando 1,5km/h.

**Ataques (2):** Mordida 2d6, Língua 1d6+Agarrar.

**Habilidades:** A criatura pode expelir um líquido corrosivo que causa 1d10 pontos de dano, corroendo metal em 1 rodada, e madeira e carne em 3 turnos. A criatura também é capaz de liberar descargas elétricas, causando 2d6 + paralisia, caso a vítima falhe em um teste de CON. Com um acerto crítico, o verme E'Gotha pode engolir uma vítima por inteiro. A vítima recebe danos devido as contrações estomacais e fluidos viscerais da criatura, perdendo 1d6 pontos de vida por turno, até reduzir os pontos da criatura a meta, abrindo uma saída para fora de seu estômago.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** indomáveis.



## EYIILAYA

Eyiilaya são os maiores dos moluscos conhecidos em ArK-A-Nun. Possuem coloração marrom-escuro na parte superior e marrom-claro em suas barrigas, tornando-se difíceis de discernir em um lamaçal denso, onde vivem. A sua coloração, juntamente com o local onde vivem, torna muito difícil (-20 nos testes de PER) para encontrá-los em seu habitat natural. Escondendo-se, o Eyilaya voraz permanece camuflado sob o lamaçal; vítimas esta critura são pequenos animais que passem pelo loca, mas, em pequenos grupos podem subjugar uma presa grande, arrastando-a para o lamaçal com suas teias. Após capturar a vítima, ele tentara asfixiar sua presa nas águas pútridas de onde vive. Ao contrário da maioria de seus parentes, Eyilaya são excepcionalmente sociais e são propensos a atacar e se alimentar em grupos de dez ou mais. Atuando em uníssonos, eles são capazes de rodear, capturando seu alimento com armadilhas.

**Médio, Hostil**

**Inciativa 0**

**Sentidos:** PER +9, sob a lama.

**IP:** 12

**PVs:** 14-15

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** Correndo 3km/h.

**Ataques (4):** Pinça 1d6, Quelíceras 1d10.

**Habilidades:** O Eyilaya tentara afogar todas as vítimas que conseguir segurar com suas garras. É capaz de produzir uma teia pegajosa, que possui FR 34, e pode ser lançada a até 6m.

**Tesouro:** Sua carapaça pode ser utilizada para fabricar armas e armaduras, assim com suas garras.

**Doma:** indomáveis.

## EGLW'NAFH

Eglw'nafh ou Rastejantes da Água são moluscos de quase 2m de comprimento que deslizam pelas águas Arkanitas, normalmente, residem em piscinas subterrâneas. Às vezes, porém, eles nadam através de mar aberto e chegam a costa, onde procuram alimentar-se de todo o material orgânico que encontram. Possuem três pares de olhos e estes são dotados de visão quimiorreceptora; formulando imagens através da captação de qualquer alteração ferômônica em um raio de 10km em terra firme e 40km em mar aberto. Seus três pares de patas possibilitam a eles alcançarem uma velocidade de 12km/h em terra firme e são cobertas por um exoesqueleto extremamente resistente. Possuem tentáculos que escondem uma boca circular com dentes poderosos e um canalículo que expele ácido, juntamente com três pares de poderosas pinças que fecham seu arsenal. A parte traseira de seu corpo possui uma cauda cartilaginosa utilizada para conduzir a criatura através dos mares.

**Grande, Neutro**

**Inciativa 0**

**Sentidos:** PER +2.

**IP:** 3 no dorso, 9 nas patas e pinças.



**PVs:** 18-20

**Resistência:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -3d nos danos)

**Deslocamento:** Correndo 12km/h.

**Ataques (6):** Pinça 1d6, Tentáculos 1d6+2, Mordida 1D10 +3.

**Habilidades:** O Eglw'nafh pode cuspir um produto ácido e grudento a uma distância de 3m. Este muco corrosivo causa 4 pontos de dano por turno até ser limpo, armaduras naturais não oferecem proteção. O muco não corrói metal, mas materiais orgânicos são dissolvidos em 2 turnos.

**Tesouro:** Sua carapaça pode ser utilizada para fabricar armas e armaduras, assim com suas garras, além de suas bolsas de muco corrosivo podem ser utilizadas para maximizar o dano de armas, já que o material se torna inerte apenas 60 horas após a morte do animal.

**Doma:** indomáveis, mas podem ser encantados com cânticos próprios.

muito vorazes que atacam em emboscadas em bandos de até 20 indivíduos; contando com a sua rapidez para dominar as presas. Possuem um único olho dotado de células que o permitem obter 100% de visão mesmo nas escuras águas dos mares Arkanitas. Esses órgãos também possuem células especiais que são sensíveis aos campos de eletricidade gerados por outras criaturas. Essa habilidade é tão refinada que eles conseguem encontrar alimento se escondendo debaixo de rochas e até mesmo invisível, uma vez localizada, essas criaturas escavam o solo com seus membros involuídos para só então abocanhar a vítima de uma vez.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +1**

**Sentidos:** PER +6.

**IP:** 2

**PVs:** 20-22

**Resistência:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -3d nos danos)

**Deslocamento:** Nadando 30km/h.

**Ataques (1):** Mordida 2d10.

**Habilidades:** O Fvulg'tla é capaz de rastrear criaturas invisíveis, escondidas ou sob efeitos Místicos.

**Tesouro:** Dizem que o olho do animal, mantém suas características, mesmo depois de morto, e este órgão pode conferir os mesmos poderes ao portador que olhar através deles.

**Doma:** indomáveis.

## FGOF'AZATH

Um cilíndrico e cinza, anfíbio extremamente perigoso, a Fgof'Azath é um parasita que liga-se a outras



## FVULGTLA

Peixes de 3m de comprimento, que fazem dos oceanos sua moradia; os Fvulg'tla estão entre os mais perigoso dos animais aquáticos de ArK-A-Nun. Eles

residem nos recifes no leste e partes do Mar de Fogo e ao sul do Mar Negro. Estas criaturas se aventuram por todas as profundidades conhecidas dos mares, caçando tudo o que encontram. São predadores



criaturas,  
para sugar-lhes os angue. Sua boca adere ao corpo da vítima, depois disso, uma segunda mandíbula localizada no fundo de seu exofago para a retirar, pedaços de carne da vítima. Sua língua é áspera e rija, sendo utilizada também para raspar o interior do corpo da presa, para liberar mais e mais pedaços de sua carne e sangue. A criatura alimenta-se até estar saciada, quando libera um anestésico na vítima, deixando-a sem reações. Fgof'Azath não possui olhos, percebendo o local onde está através de células sensoriais que estão posicionadas ao longo de seu corpo, dando a ela uma capacidade radar a até 100 m de raio.

**Médio, Neutro**

**Iniciativa** 0

**Sentidos:** PER +6.

**IP:** 1

**PVs:** 8-9

**Resistência:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -3d nos danos)

**Deslocamento:** Nadando 30km/h.

**Ataques (1):** Mordida 1d6.

**Habilidades:** O Fgof'Azath é capaz de injetar um anestésico em suas vítimas através da saliva, a vítima deve realizar um teste de CON, ou sofrerá letargia por CON turnos, sofrendo redutores de -1d10 em todos os testes. Quando este prende-se a uma vítima, o faz com FR 50, causando 4 pontos de dano por turno até ser removido.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** indomáveis.

## Fshtunglli

Fshtunglli é um grande cefalópode, amarronzado ou amarelado equipado com um longo tentáculo central possuidor de um ferrão. Este órgão é capaz de disparar um espinho curto afiado que, quando atinge uma vítima é capaz de injetar um poderoso veneno muscular. Células em sua pele proporcionam ao Fshtunglli a capacidade de tornar-se invisível. As pontas de seus tentáculos, assim como suas ventosas, estão também equipados com garras urticárias que transmitem o mesmo veneno do arpão. Fshtunglli preferem nadar ao longo da parte inferior do litoral do Mar Negro, enterrando-se na areia perto de suas vítimas ou tornando-se invisível. Seu tamanho de 4m de comprimento, os faz serem predadores de animais muito maiores que eles, já que vivem em grupos de até 6 criaturas, com algum senso de organização e a capacidade de utilizarem ferramentas rústicas. Possuem três pares de olhos, e um olho maior na parte central de sua face. Possuem uma mandíbula resistente, com 113 fileiras dentadas, capazes de triturar em segundos qualquer alimento que até a ela chegue.

**Grande, Neutro**

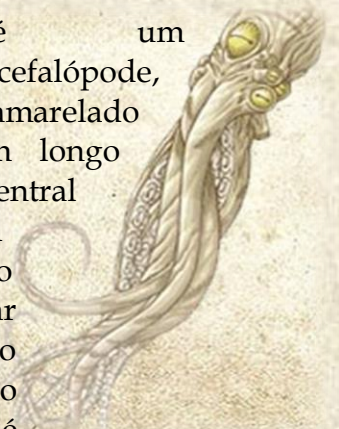
**Iniciativa** 0

**Sentidos:** PER +3.

**IP:** 1, na cabeça 6.

**PVs:** 25-33

**Resistência:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -3d nos danos)





**Deslocamento:** Nadando 14km/h, Propulsionado 30km/h.

**Ataques (6):** Tentáculos 1d6 + Habilidade, Garras 1d10, Mordida 2d6 +3.

**Habilidades:** O Fshtunglli é capaz de agarrar uma vítima com FR 80, se esta for mal sucedida em um teste de AGI. O veneno da criatura, causa paralisia por 1d10 turnos. O Fshtunglli é capaz de utilizar pedras, ou outros objetos que estejam nas redondezas para atacar inimigos dentro e fora das águas, utilizando a Perícia sua DEX.

**Tesouro:** Dizem lendas que o cérebro de um Fshtunglli é capaz de gerar um elixir que aumenta as capacidade cerebrais de quem os ingerir.

**Doma:** Indomáveis.

## GK'NA

Encontrado em praticamente qualquer lugar de ArK-A-Nun, salvo os climas mais frios, o GK'na é o mais resistente, avançado e comum dos anfíbios. Isto é devido ao fato de que eles são, ao contrário de qualquer outro anfíbio, criaturas de sangue quente. Os GK'na constituem um único ramo dos anfíbios. Existem nove espécies de Anfíbios da mesma família que o GK'na. Todos são cinza escuro ou negros e tem olhos vermelhos



brilhantes. A única diferença notável na família é entre aqueles que saltam sobre quatro patas (três espécies), aqueles que caminham em duas (cinco espécies), e aqueles que voam (uma espécie). O primeiro grupo consiste nas espécies que vivem próximos a água, especialmente ao longo de litorais rochosos. Todos os outros anfíbios desta família têm patas traseiras exageradas e andar ereto, usando suas caudas para se equilibrar. Surpreendentemente ágil, eles podem viajar por mais terreno acidentado em velocidades superiores a 35 quilômetros por hora. o pulo do GK'na é o mais lento dos de sua família, devido ao seu tamanho (quase 3m); no entanto, eles são surpreendentemente eficiente e precisos, já que necessitam de menos água e menos sustento que outros. Carnívoros e venenosos, esses anfíbios caçam todo tipo de criatura que possam engolir. Eles

possuem dentes muito afiados e postados em sua boca desordenadamente. Ao se deparar com a maioria dos inimigos, porém, eles mordem suas presas, ou atacam com sua língua longa, cuja extremidade possui canalículos com órgãos cartilagosos que atuam como seringas hipodérmicas, injetando seu veneno que paraliza o inimigo. GK'na preferem engolir seu vítimas inteiras.

**Grande, Hostil**

**Inciativa -2**

**Sentidos:** PER 0.

**IP:** 3.

**PVs:** 20-25

**Resistência:** Resistente a Venenos (reduz de -3d nos danos)

**Deslocamento:** Correndo 2km/h, Saltando 18m.

**Ataques (1):** Mordida 2d6, Garras 1d6, Língua 1d6 +Habilidade.

**Habilidades:** com um acerto crítico de Mordida, o GK'na abocanha a vítima até a cintura e esta, passará a sofrer 1d6 pontos de dano devido aos movimentos estomacais. A criatura não poderá se locomover lentamente enquanto estiver desta maneira mas, ele pode bater a vítima no chão, para mata-la e se alimentar tranquilamente, causando dano de 1d10 + 4.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.



### G'HAH ZHRO

G'hah Zhro é um pequeno gastrópode encontrado nas Nações da Floresta. Raramente superior a 15 cm de comprimento; possui coloração rózea e devido a seu tamanho diminuto são muito fáceis de ignorar. É, no entanto, um animal sorrateiro que se aproveita disso para se alimentar. A Cabeça estreita do G'hah Zhro se abre para revelar uma surpreendentemente grande boca repleta de dentes semelhantes a ganhos. Cada dente é um injetor que proporciona uma dose de veneno anestésico. Esses mesmos dentes se movimentam para a frente e para trás, rasgando a pele, e deixando que o sangue da vítima alimente o G'hah Zhro. Uma vez

preso, alguns habitantes consideram a amputação ser o único remédio eficaz para se extrair a criatura, já que quando ela se fixa a vítima, é necessário uma força descomunal, ou uso de Magia para soltá-la além disso, a criatura quando sente que esta sendo arrancada, libera uma toxina em seu corpo, que acaba por contaminar a vítima no processo. A neurotoxina, ataca através na corrente sanguínea, danificando os sistemas nervoso e respiratório simultaneamente; o veneno é letal dentro de uma hora. Só a remoção imediata do membro mordido servirá como um curar.

**Pequeno, Neutro**

**Iniciativa** -0

**Sentidos:** PER 0.

**IP:** 3.

**PVs:** 5-6

**Resistência:** Nenhuma

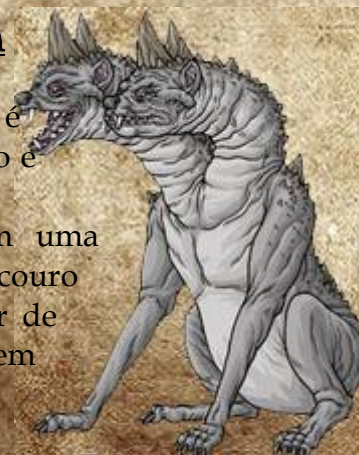
**Habilidades:** O G'hah Zhro inocula um anestésico, a vítima não sente nenhuma dor quando a criatura esta se alimentando de seu sangue, em contrapartida se tentar ser retirada, o G'hah Zhro libera a toxina que força a vítima a realizar um teste de CON, por turno, em caso de falha a vítima morre.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

### GITALATHA

Gitalatha é um poderoso e horrendo canídeo com uma camada de couro rijo no lugar de pêlos, sem



cauda e portador de duas cabeças, com protuberâncias ósseas sobre cada uma delas que seguem até a espinha. Sua coloração varia do cinzento em Horr a quase branco no Norte, eles são excepcionalmente adaptáveis. Os Gitalatha são animais extremamente sociais, que vivem em grupos familiares que circulam e caçam juntos. estes grupos cooperam para caçar suas presas favoritas: geralmente cervídeos Le'taboth. Embora tipicamente interessado apenas em animais de tamanhos maiores, eles também se alimentam de roedores, peixes, crustáceos e viajantes. Existe uma hierarquia dentro da matilha que é organizada e regulamentada de acordo com as posturas dos animais através de rituais, gestos e durante a alimentação. Suas sociedades são dominadas pelas fêmeas, o que não é comum entre mamíferos, e as fêmeas têm níveis de agressividade muito altos, gerando hormônios masculinos, o que de fato interfere na procriação. Até as crias são muito agressivas e é comum matarem-se umas as outras. Os Gitalatha nascem com os olhos abertos e os dentes inteiramente formados. Gitalatha, no entanto, não lutam por companheiros, exceto em extraordinária circunstâncias.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa +1**

**Sentidos:** PER + 9.

**IP:** 3.

**PVs:** 13-14

**Resistência:** Imune a doenças e venenos.

**Deslocamento:** Correndo 8km/h.

**Ataques (2):** Mordida 2d6, Garras 1d6+2, Chifres 1d6.

**Habilidades:** A mordida do Gitalatha é uma arma vorpal (em caso de acerto crítico, incapacita, pois quebra, a área atacada) ocasionando todos os redutores que o mestre julgar necessários. Uma vez preso a uma vítima, apenas uma FR de 270kg poderá fazer frente a sua mordida.

**Tesouro:** Seus dentes podem ser utilizados como pontas de lança ou flechas, e até mesmo pontas de tacape causando dano e danificando as mais poderosas armaduras.

**Doma:** Níveis acima de 80%.

### GOG'CTL

Símios que vivem em hordas chamados Gog'ctl; habitam as árvores das florestas do extremo Oeste das Nações Verdejantes.

Medem apenas cerca de três metros da cabeça à cauda e saltam sobre os galhos rapidamente. Apesar de não serem altamente inteligentes como alguns dos seus parentes mais desenvolvido, o Gog'ctl tem trejeitos que chamam a atenção dos habitantes do Verde. Eles não são barulhentos nem animais escos, agindo de maneira tranquila na presença de um Arkanita típico, podendo até mesmo interagir de maneira pacífica, embora possam ser mais agressivos se ameaçados ou famintos. Grandes enxames de Gog'ctl vagam pelos templos da região e se comportam de



modo respeitoso, fazendo com que o fiel muitas vezes insistam em que os animais estão lá para adorar. Contos narram caçadores estrangeiros que vieram à caça desses animais e terminaram mortos de forma horrível.

### **Médio, Pacífico**

**Iniciativa** +1

**Sentidos:** PER + 9.

**IP:** 3.

**PVs:** 11-12

**Resistência:** Nenhuma.

**Deslocamento:** Correndo 8km/h.

**Ataques (2):** Mordida 1d6, Garras 1d6+2.

**Habilidades:** Gog'ctl são inteligentes e podem lançar pedras, troncos e o que mais puderem arremessar em seus inimigos para se defenderem, também são capazes de organizar emboscadas quando estão caçando.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

### **HGYIGO**

Peixes assustadores que vivem nas profundezas de cavernas, especialmente em Stygya, o Hgyigo possui sensores postos no topo da sua cabeça e na ponta da língua que geram luz fria, graças a atuação de substâncias combinadas. Suas mandíbulas escancaradas, contem até sete fileiras de dentes pontiagudos que prende-se a vítimas firmemente. Além da mandíbula



vermelho brilhante e o luminescencia, o Hgyigo é incolor. Estes peixes podem proporcionar uma exposição bastante brilhante numa corrente escura ou lago, devido a sua luminescência, constracenando com o vermelho do sangue de suas vítimas. Essas criaturas são capazes de disparar descargas elétricas que variam cerca de quinhentos volts a 3,5 ampères até 3500 volts a seis ampères: capacidade utilizada por eles inclusive durante a reprodução para capturar as fêmeas e deixa-las mais dóceis.

### **Grande, Hostil**

**Iniciativa** +0

**Sentidos:** PER + 2.

**IP:** 4.

**PVs:** 17-20

**Resistência:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -3d nos danos)

**Deslocamento:** Nadando 20km/h.

**Ataques (1):** Mordida 2d6.

**Habilidades:** Hgyigo é capaz de disparar a uma distancia de 2m uma descarga elétrica, capaz de causar 3d6 + paralização, caso a vítima falhe em um teste de CON.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

### **HOLARSALIT**

Este pequeno, mas mortal celenterado possui cores chamativas de vão de um vermelho sangue ao roseo. Quando a



criatura se assusta ou prestes a atacar, seu corpo muda de cor subitamente. Sua movimentação se dá através dos diversos tentáculos munidos de ventosas na parte de baixo de seu corpo; sua alimentação é onívora, incluindo matéria decomposta. Devido a sua taxa de regeneração ser altíssima, considera-se esta criatura o único ser vivo dotado de imortalidade natural conhecido em ArK-A-Nun. Sua reprodução se dá através de brotamento, já que todos são assexuados.

**Pequeno, Neutro**

**Iniciativa +0**

**Sentidos:** PER + 5.

**IP:** 0.

**PVs:** 7-8

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** Nadando 6km/h.

**Ataques (1):** Tentáculos 1d6+veneno

**Habilidades:** A criatura regenera 4 PVs por turno, mesmo quando seus pontos cheguem a valores negativos, o processo de regeneração se mantém ativo. Seu veneno causa 1d6 + 1d10 no próximo turno, adormecendo o local da picada, caso a vítima falhe em um teste de CON. Sua pele contém bactérias venenosas que transmitem inúmeras doenças.  
**Tesouro:** Nenhum.  
**Doma:** Indomáveis.

## IMAGORN

Imagorn são grandes e azuladas massas de tentáculos que caminham pelas paredes das cavernas Arkanitas. Criaturas noturnas, que se alimentam de presas vivas, que caçam quando estas desavisadas, estão dentro de seu raio de ataque,

tornando-se vítimas fáceis para o bote potente e mortal da criatura de 4m de raio. Eles são extremamente rápidos e são capazes de escalar as paredes mais íngremes com a ajuda de seus inúmeros membros elásticos, munidos de ventosas. Armado com

mandíbulas de 2 a 3 polegadas, capazes de desferir um ataque de 952 toneladas, e a voracidade para engolir uma presa inteiramente. Seus olhos circulares lhes dão uma visão de 360 graus, além de visão noturna eles também possuem um ótimo faro, o qual é sentido com a ponta de seus tentáculos menores. Sua língua é capaz de captar partículas de calor no ar, funcionando como um sentido radar que funciona localizando suas vítimas pela temperatura de seus corpos.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +0**

**Sentidos:** PER + 5.

**IP:** 0.

**PVs:** 7-8

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** Andando 100m/m.

**Ataques (1):** Tentáculos FR 50, Mordida 3d6.

**Habilidades:** O Imagorn é capaz de rastrear criaturas invisíveis, além de ser capaz de enxergar 360 graus em um raio de 50m.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.





## IZstHVAK

IZsthuak é uma criatura feroz e irracional. Eles são notoriamente hiperativos forçando-os a consumirem enormes quantidades de alimentos, a fim de sobreviver. Totalmente carnívoros (embora eles procurem se alimentar de todo tipo de material orgânico quando famintos), eles devoram qualquer animal que eles possam subjugar e matar, mesmo criaturas muito maiores. IZsthuak são conhecidos por caçarem GK'nas e Hgyigo. Uma das características mais marcantes dos IZsthuak são os movimentos acrobáticos que são capazes de realizar e a incrível velocidade com que sobem em árvores; preferem construir suas tocas próximas aos rios onde mais comumente caçam. Eles possuem pés com nadadeiras, são anfíbios e possuem uma visão muito boa.

**Médio,**

**Hostil**

**Iniciativa +3**

**Sentidos:** PER + 1.

**IP:** 3.

**PVs:** 13-15

**Resistência:** Imunidade a Ácidos em geral (-2d)

**Deslocamento:** Correndo 20km/h, Nadando 8km/h.

**Ataques (4):** Garras 1d6+3, Mordida 1d10, Coice 2d6.

**Habilidades:** Resistente a Ácidos (reduzidor de -1d nos danos)

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Doma 80%



## IR'ILAB

Lacertídios de quase 8 metros de comprimento, com um couro rígido de tons cinzentos. Suas bocarras possuem três mandíbulas sobrepostas, o que propicia uma mordida fatal. Não possuem olfato ou audição alguma, guiando-se apenas pela visão e um tipo de sonar. Possuem uma bela cor azul, com listras verdes e cabeça e patas vermelhas; eles são principalmente carnívoros. Sua dieta consiste de grandes mamíferos e aves que se aproximam da borda da água em busca de comida ou bebida. Após apanhar sua presa com seus três pares de mandíbulas (dois pares internos), se não puder engoli-lá de uma só vez o IR'ilab - também chamado Dragão Dedakes - a afoga e, em seguida, chacoalha a presa para arrancar grandes pedaços de carne, girando seu corpo. O IR'ilab gasta suas noites na água e deita-se às margens dos lagos onde habita.

Alimenta-se em média de uma vez a cada dois dias. A criatura engole grandes rochas e as utiliza, enquanto nada, como lastro. suas narinas e garganta são equipados com abas e válvulas que permitem que ele fique debaixo de água por dias.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +1**

**Sentidos:** PER + 10.

**IP:** 8.

**PVs:** 30-40

**Resistência:** Imunidade a ataques sonoros, Resistente a Ácidos (reduzidor de -1d nos danos)

**Deslocamento:** Correndo 8km/h, Nadando 20km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d10+3, Mordida 4d6, Cauda 2d6.

**Habilidades:** Pode rastrear criaturas invisíveis, sonar em um raio de 20m. o animal é capaz de engolir uma criatura do tamanho de um Arkanita médio com um único ataque; a vítima recebe 1d6 pontos de dano por turno, até que a criatura seja morta e seus sistema digestivo para de funcionar.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.



### IKERVN-TSAT

Ikeravn-Tsat são grandes pássaros. Quase tão inteligentes e talentoso como um Arkanita de 10 Épocas (5 anos), eles estão entre as principais montarias, mensageiros e espiões dos grandes Místicos de Ark-A-Nun letrados no Caminho Animais. Eles

também são amigos de longa data dos sábios de Mihragian e das outras Nações do Vento. Imps e Sernezs os admiram, mas não podem se comunicar com eles, devido a velocidade e a entonação que colocam em suas linguas. A linguagem Tsat (entendida por estas aves) pode, entretanto, ser aprendida por qualquer raça Arkanita de maior inteligência que importe-se o suficiente para fazer um estudo aprofundado. IKervn-Tsats são muito interessados, possuem olhos atentos e um forte traço de curiosidade em si; de modo que eles cumprem de maneira excelente missões como batedores.

**Grande, Dócil**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER + 6.

**IP:** 1 no corpo e patas, 4 na cabeça e pescoço.

**PVs:** 20-25

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Luz.

**Deslocamento:** Correndo 10km/h, Voando 20km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d6+3, Bico 1d10.

**Habilidades:** São capazes de, em combate, agarrar uma vítima para então levantá-la e arremessá-la contra o solo. Podem emitir uma luz cegante através de uma reação química em suas bocas, capaz de cegar por COM turnos que a fite diretamente. Um teste de AGI é permitido para que a vítima escape do ataque.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Doma 40%



## I'PHANOGG

Iphanogg são enormes felinos, sem pele de Stygya. Também chamados Gatos Malditos, são predadores que se utilizam da Época Escura para atacar, utilizando suas enormes presas frontais e sua visão noturna. O corpo inteiro da criatura possui feridas que gotejam sangue venenoso, e não parecem incomodá-la. Quando o animal golpeia ou é golpeado, o sangue fará com que a vítima contraia uma doença de pele rara, que fará com que sofra da mesma doença descamante do I'phanogg. São sorrateiros e se um Arkanita pode ver o I'phanogg, ele provavelmente pode vê-lo também.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +3**

**Sentidos:** PER + 4.

**IP:** 3.

**PVs:** 16-17

**Resistência:** Nenhuma.

**Deslocamento:** Correndo 30km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d10, Presas 2d6.

**Habilidades:** A doença de pele transmitida, causa o aparecimento de pústulas doloridas na vítima (teste de CON para que a vítima supere as dores), após algum tempo as pústulas estouram, causando 1d6 de dano, e a perda de 1 ponto de dano a cada 24hrs da doença + 1 ponto de CAR, devido a grande escamação. A doença perdura até ser curada.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Doma 80%

## LILOSOTE

Lilosote são grandes canídeos de Andurun e das outras Nações. São inteligentes, animais sociais que vivem em grupos familiares que variam de 10 a 60 membros, respectivamente. Lilosotes não possuem pelos, no lugar destes possuem um couro quente e coberto por um muco pegajoso que queima ao entrar em contato com uma vítima, além de serem capazes de soprar um cone flamejante de até 6m. Eles vão praticamente dentro das cidades a caça de todas as etnias Arkanitas. Lilosotes pesam até 150 kg e podem atingir velocidades de até 30 km/h, e executar saltos de até seis metros no ar com pouco esforço. Possuidores de tremenda visão noturna, eles são mais ativos durante a Época Escura, quando saem de suas tocas escavadas no solo.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +4**

**Sentidos:** PER + 8.

**IP:** 2.

**PVs:** 15-17

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Elemental do Fogo.

**Deslocamento:** Correndo 30km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d10 +3, Presas 2d6+3.

**Habilidades:** A criatura é capaz de atacar suas vítimas com um sopro de fogo que causa 3d6 pontos de dano em uma área de 2 m a sua frente, podendo alcançar 6m de distância. Sua pele também é coberta por um





mucó semelhante ao alcatrão, que quando entra em contato com uam vítima causa a perda de 1 ponto de dano por turno até ser removida.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Doma 50%



## LR̄EHUAT

Lrehuat ou Bestas de Valum vivem no sudoeste das Nações

Flamejantes.

Seu território estende-se do núcleo em torno de Andurun, também predominantes nas partes baixas das montanhas de Kumta. Criaturas solitárias, elas são rápidas como flechas, encurralado, ou emboscando suas vítimas. Eles são difíceis de enfrentar, dada a sua preferência por terreno praticamente inóspitos, remotos, rochoso. Normalmente são ativos em ambas as Épocas, elas percorrem as montanhas e colinas costeiras em busca de animais ou carniça. Lrehuat perseguem suas presas e, em seguida, atacam com golpes de seus membros farpados nas pernas para só então, aplicar mordidas rápida paras nos pescoços dos seus inimigos.

**Grande, Hostil**

**Inciativa +5**

**Sentidos:** PER + 8.

**IP:** 1.

**PVs:** 15-17

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Elemental do Fogo.

**Deslocamento:** Correndo 60km/h.

**Ataques (3):** Garras 1d6, Presas 1d10, Tentáculos 1d6+2.

**Habilidades:** Nenhuma.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Doma 70%.

## L'NITHA

Répteis encontrados apenas em matas ou áreas quentes, cobertas de



pouca vegetação. Sua terra natal são os Pantanos flamejantes de Bolgardan e das Nações / Flamejantes. Criaturas médias, cujo corpo pode atingir até 2 m de comprimento, da cauda até a cabeça. Uma L'nitha pode inocular um veneno, muscular (com um acerto crítico) que aumenta a pressão sanguínea, consequentemente elevando a temperatura corporal. Seu sete olhos podem focar diferentes direções e são capazes de enxergar o espectro ultravioleta apenas. Sua abertura bucal esta separada em quatro fileiras de dentes extremamente afiados.

**Médio, Neutro**

**Inciativa +0**

**Sentidos:** PER + 5.

**IP:** 4.

**PVs:** 10-12

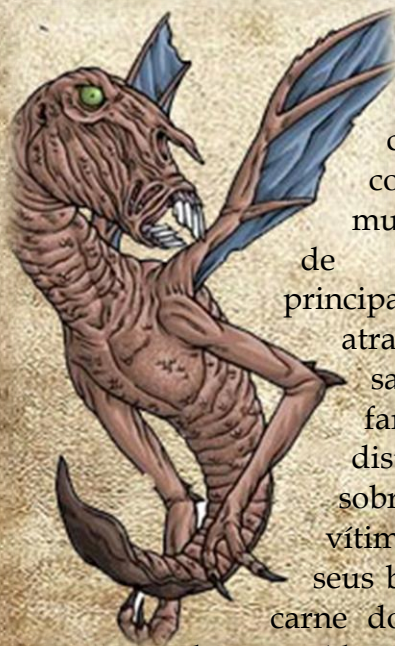
**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Elemental do Fogo.

**Deslocamento:** Correndo 10km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d6, Presas 2d6, Cauda 1d6+2.

**Habilidades:** Quando obtem um acerto crítico com sua mordida, a criatura inocula um poderoso

veneno na corrente sanguínea, fazendo com que a temperatura do corpo da vítima se eleve 4 °C por rodada; quando a temperatura se torna o dobro da normal para o Arkanita, este começa a perder 1 PV por turno, até ser curado.  
**Tesouro:** Nenhum.  
**Doma:** Indomável.



### LAMELHATA

Um grande carnívoro voador com asas murciélagas habitante de Ura Qim principalmente. São atraídos pelo cheiro de sangue, e conseguem farejá-lo até 20km de distância. Eles saltam sobre uma vítima segurando-a com seus braços e rasgando a carne dos ossos com seus dentes. Além disso, eles são portadores notórios de doenças. Lamelhatas caçam geralmente próximos as suas áreas de caça, que normalmente localizam-se próximo a cavernas profundas, mas eles também podem ser encontrados nas fendas das falésias e em construções abandonadas.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa +3**

**Sentidos:** PER + 9.

**IP:** 2.

**PVs:** 11-12

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Elemental da Luz e a fontes de luz.

**Deslocamento:** Voando 30km/h, Andando 5km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d10, Presas 2d6, Cauda 1d6.

**Habilidades:** Quando obtém um acerto crítico com qualquer de suas armas naturais, a criatura inocula algum tipo de doença em sua vítima (a escolha do Mestre).

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomável.



### LIQUAQ SHANTAK

Gigantescos seres alados; uma mistura de ave e réptil, com asas murciélagas, presas afiadas e garras. Shantaks possuem uma longa língua com que capturam alimento: Também a partir da sua língua segrega um veneno altamente tóxico que atua no sistema nervoso. O Veneno paralisa ou mata por meio de asfixia, em seguida, o Shantak rasga sua vítima em pedaços com seus dentes afiados. Eles só são encontrados em Leng no vale de Yugorll. Shantaks falam com uma voz estridente que soa como vidro quebrando-se. Eles são criaturas inteligentes e não podem ser treinados como montarias, um

aspirante a cavalga-lo deve usar a diplomacia ou feitiços Místicos para garantir a cooperação de um Shantak como uma montaria e, mesmo assim, Shantaks têm uma tendência a desobedecer aos comandos de seus cavaleiros.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER + 9.

**IP:** 8.

**PVs:** 40-41

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao Caminho Elemental da Água e Doenças.

**Deslocamento:** Voando 100km/h, Andando 1km/h.

**Ataques (1):** Garras 1d10+8, Presas 2d6+8.

**Habilidades:** Qualquer criatura que tente montar em um Shantak deve ser bem sucedida em um teste de AGI, para evitar deslizar sobre o muco que recobre todo o corpo da criatura. Shantaks podem sobreviver ao frio extremo e a falta de oxigênio.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** ver descrição acima.

posições de poder, e as únicas criaturas que vivem em seus domínios, segundo elas, além de seus parentes são seus escravos. Construtoras de armadilhas artísticas, as Aranhas de Leng constroem tocas de beleza perigosa e assustadora feito de teias e outros materiais encontrados nas proximidades. O corpo de uma Aranha de Leng, mede 4 metros de comprimento, em raros casos, pode chegar a até 18 metros e pesar 6 ton. A maioria dessas criaturas possuem apenas 7 pernas, mas alguns possuem 9, 11, ou apenas 5; nunca possuindo números pares. Sua sociedade é desconhecida.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +3**

**Sentidos:** PER +20.

**IP:** 9.

**PVs:** 30-31

**Resistência:** Imunidade a ataques relacionados ao frio, doenças e controle de mente.

**Deslocamento:** Correndo 40km/h,

**Ataques (1):** Garras 3d6+6, Presas 2d6+4.

**Habilidades:** Aranhas de Leng podem prender suas vítimas com teias que não se arrebentaram com FR menor que 40. Elas também são inteligentes o bastante para confeccionar armas com suas teias (como manguais, tulizando também rochas) e atacar seus inimigos. Seu veneno causa necrose em todo o corpo, fazendo a vítima perder 1d6 PVs por rodada, enquanto não for curada e se, esta falhar em um teste de WILL sofrerá alucinações e confusão pelo mesmo tempo.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## MART-LA

### LENG

Mart-La Leng ou Aranhas de Leng há muito tempo lutavam contra os ArK-A-Nos habitantes da região. Estas aranhas são inteligentes e verdadeiras merecedoras de





## Ngani-Vatu

São bastante semelhante aos Ngani do Norte. Estes caçadores utilizam seu bico afiado e suas patas longas e fortes para subjugar suas vítimas. Ao contrário dos pássaros do norte, a Ngani-Vatu de Burotu alimentam-se também de carniça. Esta é uma adaptação feita necessária pelo ambiente onde vivem. Eles são agressivos o suficiente para atacar os viajantes que cruzem seu caminho. Além de Arkanitas, a Ngani são caçadores quase que dominantes nas vastas planícies do sudoeste de Burotu. Seus ninhos são definidos nos sopés das montanhas, e em cavernas escavadas com seu bico poderoso.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER +3.

**IP:** 1.

**PVs:** 20-25

**Resistência:** Nenhuma

**Deslocamento:** Correndo 90km/h,

**Ataques (1):** Garras 2d6, Bico 2d10.

**Habilidades:** Nenhuma.

**Tesouro:** Seus ovos podem alimentar um Arkanita por 3 dias.

**Doma:** Doma 70%



## Nbokrth

Também chamados Shaghogs essas criaturas possuem uma coloração esverdeada sobre a maior parte de seu corpo atinge um tom cinzento na parte inferior de seu corpo. Não possuem bico, mas uma mandíbula que se projeta para fora de uma armadura natural em sua frente. Enquanto caça, eles voam silenciosamente, rente ao chão, permitindo que se esgueirem-se através dos topos de morros e cordilheiras para surpreender suas presas. Este método de caça é surpreendente para aqueles não estão familiarizados com os animais, e muitos viajantes carregam cicatrizes em seus rostos, atestando que esses encontros casuais podem ser perigosos. Seu canto, assemelha-se a um urro gutural cavernoso.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER +4.

**IP:** 6.

**PVs:** 25-30

**Resistência:** Os Nbokrth são completamente imunes a todos os ataques baseados em calor, eletricidade ou alguma outra energia, a ácido ou a veneno.

**Deslocamento:** Voando 50km/h,  
**Ataques (1):** Garras 2d10, Mordida 2d6, Tentáculos 1d6+4.

**Habilidades:** Nenhuma.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** 60%.

## PLANTAS E FUNGOS

### OG-ZSH

Também chamados Watregs; são um tipo de massa pastosa em decomposição. Cada um deles é corpo lodoso, formado por um tipo de depósito de matéria lamacenta fétida, sem pernas, braços, boca ou nariz, porém, é capaz de criar até quatro braços, os quais simplesmente "brotam" do seu corpo, sem lugar

definido. Ele desloca-se através do charco com impressionante mobilidade, principalmente quando consegue afundar nele e praticamente movimentar-se como se estivesse nadando. São irracionais e extremamente hostis. Seus órgãos de percepção alienígenas vêm a energia vital de suas vítimas como a luz de uma tocha na escuridão. Sem medo, razão nem estratégia, eles atacam com seus tentáculos cáusticos - derrubando

uma vítima e queimando-a.

**Variável, Hostil**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER +8.

**IP:** 0.

**PVs:** 15-16

**Resistência:** São imunes a todas as Magias que atacam a mente ou espírito.

**Deslocamento:** Rastejando 500 m/h,  
Nadando 20km/h

**Ataques (1):** Tentáculos FR 50, dano de 1 ponto de dano por turno.

**Habilidades:** Nenhuma.

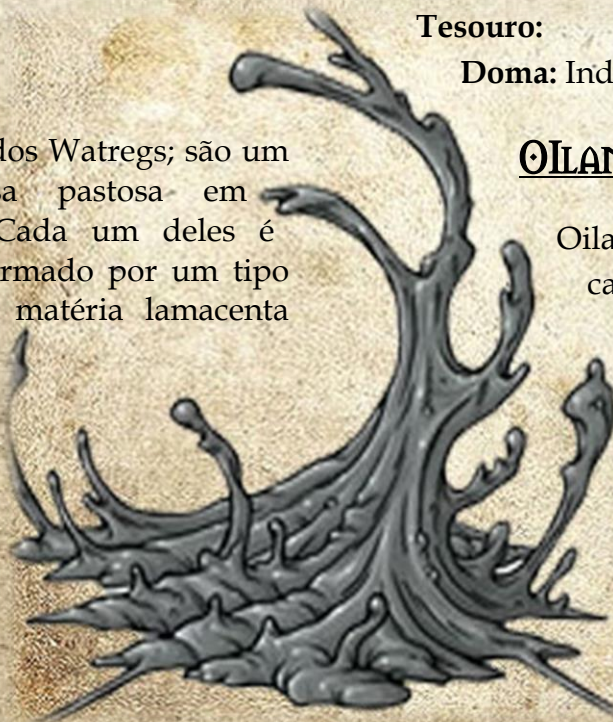
**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis

### OILAMIC

Oilamic são fungos carnívoros que habitam o oriente de ArK-A-Nun. Esses fungos produzem verdadeiras armadilhas de hifas sobre uma determinada área, ao presentirem um ser vivo dentro de sua

área de ataque, preso pelas hifas, estas rapidamente penetram a carne da vítima e injetam-lhe enzimas digestivas capaz de liquefazer todo o seu interior. Quando morre, um fungo destes dissolver-se-á em alguns horas. São capazes de projetar hastes esbrauíçadas com cápsulas vermelhas que captam emissões de calor de vítimas a 30 km de distância. Através de um sistema nervoso extremamente simples, o





Oilamic é capaz de se preparar para receber uma vítima. Estas criaturas são capazes de permanecer sem alimento durante séculos, mas, são capazes de emitir esporos no espaço para procurar locais onde haja mais alimento.

**Variável, Hostil**

**Iniciativa** 0

**Sentidos:** PER +10.

**IP:** 0.

**PVs:** Variável

**Resistência:** São imunes a ataques baseados nos Caminhos do Fogo e de controle de mente.

**Deslocamento:** Nulo

**Ataques (\*):** Especial

**Habilidades:** Os líquidos emitidos por este fungo são capazes de desfazer carne e madeira em um turno, metal em 4 turnos, causando 1d6 pontos de dano por exposição.

**Tesouro:** Estes perigosos fungos podem ser ingeridos após sere congelados, e podem alimentar um Arkanita por toda uma Época.

**Doma:** Cultiváveis.



**PEPHATH**

Pephath são vegetais que podem atingir 2m de comprimento capazes de movimentarem-se atrás de alimento. Vegetais do Verde são os principais exemplos dessas criaturas. Como animais predadores, elas matam outros

vegetais, usando secreções de suas raízes apenas passanso sobre elas e as dissolvendo, absorvendo o produto no processo; também são capazes de estrangular pequenos animais com suas gavinhas. Muitas dessas plantas também secretam um ar enevoado que coloca vítimas para dormir. Seus talos verdes na parte superior de seus corpos servem para capturar monóxido de carbono do ar, para a sua respiração.

**Variável, Neutro**

**Iniciativa** 0

**Sentidos:** PER +6.

**IP:** 15.

**PVs:** Variável

**Resistência:** São imunes a ataques mentais.

**Deslocamento:** 1m/h

**Ataques (\*):** Especial

**Habilidades:** Pephath são capazes de segurar suas vítimas em um movimento desajeitado, com FR 80, caso a vítima falhe em um teste de AGI. Caso agarre uma vítima, a criatura passara a esmagar a vítima até mata-la para só então tentar devorá-la com seus líquidos digestivos. O gás borrifado por estes vegetais é constante, e as vítima em um raio de 20m devem realizar testes de CON, com redutores de -2 para cada metro próximo a origem do gás.

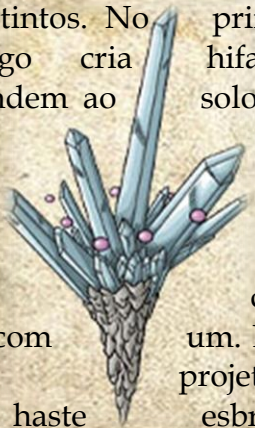
**Tesouro:** Sua seiva pode ser utilizada para causar os efeitos do gás quando besuntada sobre uma arma.

**Doma:** Indomáveis.



## RAM'BOG

Ram'bog são uma espécie de fungo, cuja vida esta dividida em dois períodos muito distintos. No primeiro, o fungo cria hifas, que o prendem ao solo como um vegetal, muitas vezes sendo confundido com um. Essas hifas, projetam uma haste esbranquiçada, com diversas capsulas pequenas que expelem constantemente esporos no ar, realizando um processo de antibiose. Esses esporos fixam-se no solo, dando início a segunda fase da vida da criatura, que se dá apenas durante a Época Segura, quando o esporófito do Ram'bog, assume a forma de cristais azulados, que visam absorver o máximo de luz solar possível, acumulando energia para retomar o ciclo quando a Época Escura retornar. Os campos cultiváveis desses fungos são extremamente radioativos e venenosos para qualquer tipo de vida, também exaurindo o solo de quaisquer minerais que nele existam.



**Variável, Neutro**  
**Inciativa 0**  
**Sentidos: 0.**  
**IP: 0.**  
**PVs: Variável**  
**Resistência:** São imunes a ataques baseados nos Caminhos do Fogo,

ataques Místicos e de controle de mente.

**Deslocamento:** Nulo

**Ataques (\*):** Especial

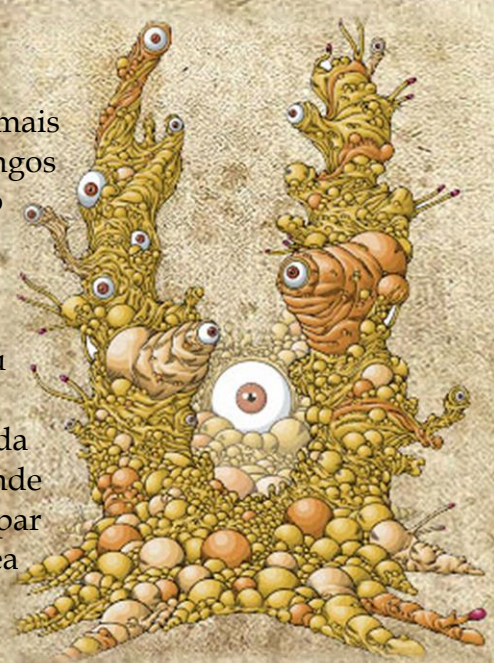
**Habilidades:** Caminhar por um campo de Ram'bog causa vertigens de imediato. Cada turno caminhando por uma região coberta desses fungos, exige um teste de CON, falha resulta em um redutor de -1d6 em todos os testes da vítima. Cada turno extra de permanência, resulta em envenenamento por uma espécie de radiação, fazendo a vítima perder 1d6+4 PV por turno; o efeito permanece até ser curado.  
**Tesouro:** Durante o segundo estágio de sua vida os cristais de Ram'bog podem ser comercializados por um alto preço.

**Doma:** cultiváveis.

## ROSHOLEH

Um dos mais perigosos fungos Arkanitas o Rosholeh se desenvolvem em florestas escuras ou cavernas, ocupando toda uma área, onde procura ocupar uma área fechada onde possa proteger-se.

O Rosholeh possui cor amarelada, esverdeada ou azulada, mas que altera-se de acordo com o ambiente e a luminosidade; possui globulóides semelhantes a olhos, que formam órgãos de



percepção de movimentos. Em seu interior circula um poderoso ácido através de suas hifas, que formam um sistema circulatório rudimentar. Esse ácido espirra, devido a incrível velocidade com que percorre o interior da criatura, quando o Rosholeh sofre algum dano. De seu corpo, brotam hifas avermelhadas que servem com tentáculos para capturar presas, injetando uma substância relaxante através do toque destes, induzindo a vítima a sonolência, para então devorá-la.

**Variável, Neutro**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER + 4.

**IP:** 2.

**PVs:** Variável

**Resistência:** São imunes a ataques Místicos e de controle de mente.

**Deslocamento:** Nulo

**Ataques (1):** Tentáculos  
1d6+Habilidade

**Habilidades:** O toque do tentáculo do Rosholeh injeta uma substância alucinógena que tem início cerca de 15 minutos após sua inoculação; quando a vítima pode apresentar vertigem, confusão mental, náusea e secura na boca, se falhar em um teste de CON. Este desconforto aos poucos vai dando lugar a um sono leve, no qual o Arkanita experimenta visões e imagens oníricas.

**Tesouro:** A substância de seus tentáculos pode ser retirada e utilizada como arma, e também é utilizada como alucinógeno.

**Doma:** Indomáveis.



## SHUGOGOGUAV

Possuem na ponta de seu tronco, que resume-se a uma massa vegetal, uma estrutura semelhante a um jarro, sendo na verdade continuação modificadas de seu próprio caule formando uma ânfora. Sobre a abertura desta ânfora encontra-se uma estrutura semelhante a uma "tampa", servindo de proteção estática para que a armadilha não se encharque. Isso faz com que apenas uma porção de líquido encontre-se em seu interior, e é neste líquido ácido que seu alimento fica preso ao escorregarem para dentro do tubo - quando em um movimento súbito, a Shugogoguai abocanha com voracidade uma vítima desavisada que é pressentida através das vibrações no solo e no ar. Uma vez dentro, uma parede laminada e espinhos no interior da armadilha voltados para baixo, evitam que esta possa ser escalada, e ali as presas são digeridas. Esses vegetais, podem permanecer até duas épocas sem se alimentarem, e, após um bote, necessitam de 24hrs para realizarem outro. O vegetal também é capaz de



se locomover vagorosamente, em busca de áreas mais ricas em presas e solo menos desgastado.

**Variável, Neutro**

**Iniciativa 0**

**Sentidos:** PER + 7.

**IP:** 9.

**PVs:** Variável

**Resistência:** São imunes a ataques Místicos e de controle de mente.

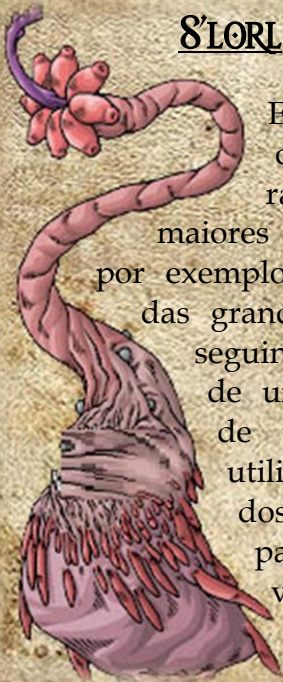
**Deslocamento:** Nulo

**Ataques (1):** Mordida 3d6+2.

**Habilidades:** Ao invés de abocanhar, o vegetal é capaz de regurgitar o líquido ácido que esta localizado em seu interior, quando uma vítima esta muito próxima; o líquido é poderoso e causa 2d10 pontos de dano, corroendo metais em 1 turno. A planta é capaz de disparar 10 jatos de ácido antes que seu interior fique vazio.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.



### SLORI

Este tubérculo, cresce camuflando-se pelas raízes de vegetais maiores que ele, em florestas, por exemplo, aloja-se nas raízes das grandes árvores e cresce seguindo seu caule. Dotado de um tentáculo munido de um prototubo, que utiliza para sugar a seiva dos vegetais que parasita. A criatura vegetal também é capaz de enrolar-se em uma vítima animal, para sugar-lhe o sangue. Seu tentáculo pode atingir até 10m de comprimento; vítimas agarradas por

ele, serão imediatamente atacados pelo prototubo, que irá drenar-lhe todos os líquidos viscerais.

**Grande, Hostil**

**Iniciativa +4**

**Sentidos:** PER + 1.

**IP:** 5.

**PVs:** 20-25

**Resistência:** São imunes a ataques Místicos e de controle de mente.

**Deslocamento:** Nulo

**Ataques (1):** Tentáculo 2d6, Prototubo 1d10 + perda de 1d6 PVs por turno.

**Habilidades:** Nenhuma.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## ANIMAIS DE MONTARIA E CARGA



### LICHOSOTHOR

Lichosothor são grandes insetos dóceis, pesando até 180 quilos e medindo 1,20m de altura. Eles possuem um par de pinças em suas bocas, usadas para proteção,

alimentação e para carregar objetos. Seu tórax tem 6 pernas longas, usadas para locomoção. Os Lichosothor geralmente são usados como meio de transporte, especialmente em caravanas, suportando um passageiro de 90 quilos bem como uma carga adicional de 90 quilos. Eles também são ótimos animais de rebanho, sendo muito valorizados pelos Akrabus. Como podem digerir praticamente qualquer matéria orgânica, eles se adaptam a quase qualquer tipo de ambiente. Eles se dividem em três castas: os produtores de comida, soldados e a Rainha. Os produtores de comida fabricam uma bola de mel esverdeado do tamanho de um melão. Arkanitas podem viver comendo estes glóbulos por muito tempo, necessitando suplementar a alimentação com carnes e outros nutrientes após este período. Lichosothor domesticados produzem muito mais glóbulos do que os selvagens.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER + 4.

**IP:** 3 (Produtores), 5 (Soldados) 12 (Rainha).

**PVs:** 10-80

**Resistência:** São imunes a ataques relacionados a venenos e ácidos.

**Deslocamento:** 60km/h

**Ataques (1):** Pinças 1d6+2.

**Habilidades:** Em combate, os soldados atacam com suas pinças, causando 1d6 pontos de dano e injetando um veneno que paralisa por 2d12 rodadas (a menos que passe em um teste de CON). Os produtores de comida atacam apenas

se não tiverem alternativa, causando o mesmo dano mas sem o veneno. A Rainha nunca ataca, mesmo para se defender.

**Tesouro:** A carapaça de um Lichosothor pode ser usada como armadura (IP 6), mas por ser quebradiça, tem 20% de chance de se quebrar toda vez que for atingida.

**Doma:** Doma 40%

## GLOR-ZSAA



Ele pesa  
cerca de  
duas

toneladas e cresce a 16 m de comprimento. As costas do Glor-zsaa é protegido por uma casca espessa, enquanto escalas flexíveis cobrem sua parte inferior. Ótimos marchadores, eles se movem em um ritmo constante por até 24hrs (taxa de movimento 15), e pode atingir velocidades equivalentes a 10km/h.. Eles podem transportar até 750 kg de passageiros e carga. Glor-zsaa costumam arrastar em carruagens seus passageiros, em forma de caixa, amarrados em volta da criatura. A principal desvantagem para o Glor-zsaa

é que ele precisa de uma grande quantidade de alimentos e deve alimentar-se para poder manter-se dócil, do contrário atacará quem estiver nas proximidades. Por esta razão, estes seres não são usados em viagens onde vegetação é escassa. Um Glor-zsaa pode atacar com sua cauda, ou aplicar uma mordida poderosa em uma única rodada.

**Grande, Neutro**

**Iniciativa +2**

**Sentidos:** PER + 4.

**IP:** 3 (Produtores), 5(Soldados) 12 (Rainha).

**PVs:** 10-80

**Resistência:** São imunes a ataques relacionados a venenos e ácidos.

**Deslocamento:** 60km/h

**Ataques (1):** Pinças 1d6+2.

**Habilidades:** Glor-zsaa podem agarrar qualquer alvo de tamanho humanoide ou menor. Este alvo recebe um 1d20 pontos adicionais por esmagamento.

**Tesouro:** As placas ósseas que cobrem o corpo do Glor-zsaa podem fornecer uma armadura de IP 6, enquanto as escalas flexíveis da parte inferior de seu corpo, fornecem uma malha de couro fino (IP 7).

## HUMANÓIDES

### SARSIGYINE

Também chamados Dal-han Estes seres extremamente raros parecem ter a habilidade de se tornarem intangíveis e invisíveis, de acordo com a vontade. A Transição dura algum tempo para ser concretizada e durante esta ação podem ser atacados, sem poderem contra-atacar ou defende-se. Suas capacidades são mostradas quando seus corpos se vaporizam e se desvanecem. Dal-han

podem carregar consigo objetos e criaturas, para o Mundo Espiritual. Eles não precisam realmente carregar o objeto ou criatura, bastando agarra-los. Nenhum objeto ou criatura tomado por um Dal-han fora visto novamente. Acredita-se que eles adoram Demônios e criaturas muito mais terríveis em suas comunidades, particularmente os deuses do Inferno.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa +4**

**Sentidos:** PER + 3.

**IP:** 2.

**PVs:** 14-15

**Resistência:**

Nenhuma

**Deslocamento:**

Correndo

**Ataques (2):**

Garras 1d6,

Presas 1d6+3.

**Habilidades:**

Podem atacar com ambos os braços na mesma

rodada. Alguns Dal-han possuem uma inteligência excepcional, de 15 ou 16, e estes podem conhecer de 2 a 4 Feitiços relacionadas aos Caminhos Negros e Trevas. Podem enxergar no escuro e tornarem-se intangíveis e invisíveis.

**Tesouro:**

Nenhum.

**Doma:** Indomáveis



## UOTHACHOT

Uothachots são esguios e escabrosos anfíbios humanóides. São pálidos e com membros longos. Embora tenham a altura de um Arkanita normal, são maciços. Seus olhos são amarelados ou vermelhos, e não têm nariz ou testa. Uothachots são nativos do Mundo dos Sonhos, e são chamados eer-Moonan, mas sua raça habita Burotu, e alguns são capturados por outras nações para servirem como escravos. Possuem um idioma primitivo, que falam como se estivessem tossindo. Todo o Uothachots possuem uma habilidade natural de Furtividade. Seu olfato é muito aguçado, que sentem com a ponta de sua língua; atacam geralmente mordendo ou golpeando com seus membros, mas não sabem usar armas. Um Lotachot pode morder e chutar o mesmo alvo num único turno, sem penalidades.

### **Médio, Neutro**

**Iniciativa** + 2

**Sentidos:** PER + 9.

**IP:** 2.

**PVs:** 12-13

**Resistência:** Possuem resistência de 2d contra ácidos e venenos.

**Deslocamento:** Correndo 12km/h

**Ataques (2):** Briga 1d3 + FR, Presas 1d6+3.

**Habilidades:** Podem lançar um jato de ácido a curtas distâncias de glândulas em sua boca, causando 1d10 de dano na vítima.



**Tesouro:**

Nenhum.

**Doma:** Indomáveis

## UNGGHOOTH

O Ungghoth é uma raça inteligente de primatas, com três metros, misticamente poderosos, e nativos das áreas árticas. São servos de entidades Árcades e aprenderam com eles as Artes Místicas. Os Ungghoth vivem no extremo norte ártico, às vezes em grupos, e durante invernos mais rígidos, alguns utilizam Feitiços baseados na neve, vento e frio. Muitos Ungghoth possuem a pele rija como o gelo, qualquer ataque físico contra a criatura, sempre resulta em metade do dano devido a resistência de sua carne, que é semi-congelada. Ungghoth podem abaixar a temperatura em uma área. Para cada ponto de fadiga gasto, o Ungghoth pode abaixar a temperatura em uma área por 20 graus. acima. **Grande, Neutro**



**Iniciativa** + 1

**Sentidos:** PER + 6.

**IP:** 3.

**PVs:** 18-20

**Resistência:** Possuem resistência de 2d contra Feitiços baseados no Frio.

**Deslocamento:** Correndo 5km/h

**Ataques (2):** Briga 1d10 + FR, Presas 2d6+3, Garras 2d10.

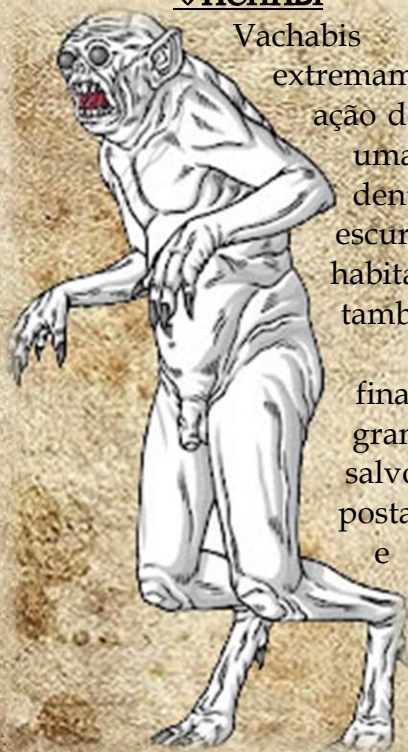
**Habilidades:** O Ungghoth é terrível no combate. Em uma única rodada pode usar suas garras e presas.

**Tesouro:**

Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## VACHABI



Vachabis possuem cabelos extremamente alvos, devido à ação de branqueamento de uma longa existência, dentro dos limites escuros da caverna onde habitam. Suas peles, também brancas, são surpreendentemente finas, sendo de fato, em grande parte ausente salvo na cabeça, onde se posta de tal comprimento e abundância, que recai sobre os ombros em profusão considerável.

Desde as pontas dos dedos das mãos ou dos pés longas garras estendem-se. Seus olhos são negros e profundos e sem pálpebras, desprovidos de íris. Vachabis surgiram, dizem lendas, de um ramo ArK-A-No que involuiu de tal forma, que abandonou sua vida em refúgios, passou a adorar deuses negros, e transformou-se nas criaturas horrendas que são hoje.

**Médio, Neutro**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER 0.

**IP:** 0.

**PVs:** 11-12

**Resistência:** Nenhuma.

**Deslocamento:** Correndo 5km/h

**Ataques (1):** Garras 1d6, Presas 2d6, dano com armas rústicas.

**Habilidades:** Podem enxergar na mais completa escuridão. Possuem Furtividade 70%

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## MORTOS-VIVOS

### AOLAZHAC

Aolazhacs são geralmente descritos como cinzas ou de pele verde. Criaturas humanóides sem pêlos com mandíbulas afiadas, orelhas pontudas e membros com garras. São criaturas mortas-vivas, que nasceram de rituais Infernitas realizados nos subterrâneos de Zalas-Chaugo. Aolazhacs devoram os cadáveres dos Arkanitas mortos, mas também caçam os vivos para saciarem sua fome. Aolazhacs são encontrados normalmente servindo Magos Necromantes, e, segundo estudos, podem enxergar a linha de vida dos vivos, e tudo o que já é morto em cinza. Muitas culturas os utilizam como limpadores de cadáveres nas cidades, devorando os mortos, deixando os ossos limpos.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER + 6.

**IP:** 1.

**PVs:** Variável

**Resistência:**

Possuem imunidade ao

Controle mental e a venenos e 2d6 de resistência contra frio e eletricidade.

**Deslocamento:**

Correndo 6km/h

**Ataques (2):**



Presas 1d6+3, Garras 1d6.

**Habilidades:** São capazes de rastrear a vida em um raio de 2km, guardam todos os atributos físicos que possuíam em vida, fogo causa-lhes dano dobrado. Animais não se aproximam do Aolazhac, pois sentem uma aura não natural emanando da criatura, e não se aproximam mais que 9m. As criaturas vivas normalmente mantêm uma certa distância destes seres, sem se aproximar destes e até mesmo fugindo em desespero.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Criados com o Ritual **Thos-Thana Yiggn-I-athal**, conhecido na Terra como Sta Mortuis ou Kanpe Mouri.

## ATHUBORHA

Um Athuborha é uma criatura cuja gula em vida era tamanha, que a acompanhou em sua morte. Sua fome pelos excessos da vida os faz aparecer em qualquer lugar onde haja comida e bebida, consumindo tudo o que puder colocar na boca e engolir. Normalmente, essas criaturas tiveram origem na extinta nobreza ArK-A-Na. Possuem sentidos altamente desenvolvidos, para rastreamos os sons de festas; o mais ínfimo cheiro de comida, ou o tintilar de taças de cristal, podem ser percebidos por estes seres a quilômetros de distância.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER + 0.

**IP:** 0.

**PVs:** Variável



**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental e a venenos e 2d6 de resistência contra frio e eletricidade.

**Deslocamento:** Correndo 6km/h

**Ataques (2):** Presas 1d6+3, Garras 1d6.

**Habilidades:** Podem rastrear odores de comida ou bebida, sons de festas a 10km de distância. Uma vez dentro de um festim, irão comer e beber tudo o que puderem alcançar, inchando seus corpos, até não poderem se movimentar, após alguns turnos, o corpo volta ao normal, juntamente com sua fome.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## EKE-GLOG

Eke-Glog são criaturas que escolheram voluntariamente a não-vida em troca de conhecimento.

São concebidos através de um ritual menos poderoso que o **Achuarshuab** ou **Cerimônia aos Avatares Caídos** (conhecido como **Mortus Imortus** na Terra),

impossibilitando que estes seres aprendam Magia, fazendo destes vampiros místicos, necessitando dos

Poderes Mágicos de outros para se manterem vivos. Devem banhar-se constantemente em óleos preparados com ervas místicas para que seu corpo não torne-se pó, assim como alimentam-se da vida com o mesmo intento. São verdadeiros repositórios de todo tipo de conhecimento, e dizem muitos Eke-Glog compõem os estudiosos de **Bel-Kalaa**.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER + 4.

**IP:** 0.

**PVs:** Variável

**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental e a venenos e 2d6 de resistência contra frio e eletricidade.

**Deslocamento:** Correndo 6km/h

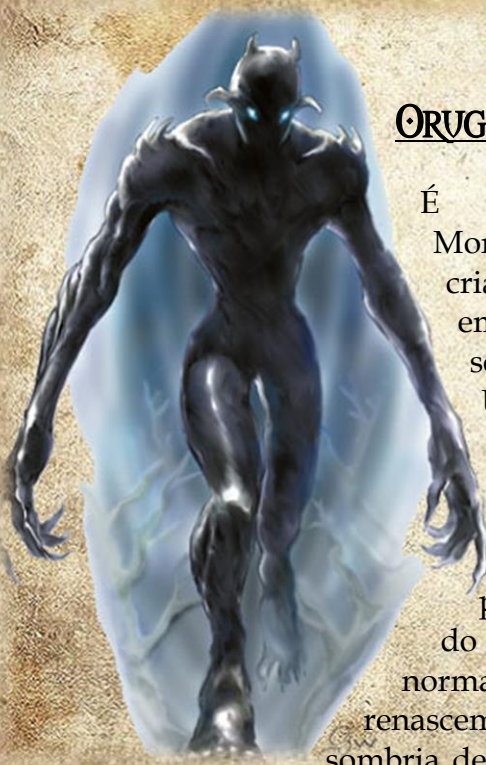
**Ataques (2):** Presas 1d6+3, Garras 1d6.

**Habilidades:** Podem farejar a vida em um raio de 5km. São imunes a qualquer tipo de ataque Místico, e quando atingidos por estes, regeneram PVs igual ao dano do ataque. Podem absorver PVs de uma vítima através do toque, drenando 1 PV por turno. Podem adquirir **PODERES MORTUÁRIOS** (consultar e-book **MORTOS VIVOS**).

**Tesouro:** Dizem lendas que todo o conhecimento de um Eke-Glog é guardado em um anel preparado, que ele esconde dentro de seu cérebro, retirado durante o ritual de criação, e escondido pela criatura após acordar.

**Doma:** São criados através de um ritual de transformação chamado **D'oglogotu** ou **Tormento Gelado dos Mortos**.





## ORUGGO-CHOL

É um poderoso Morto-vivo livre criado por feitiços, em troca de bons serviços prestados.

Uma maneira de estender a vida de um general ou guarda-costas favorito para servir além do período de vida normal. Esses seres, renascem em uma forma

sombria de vida, que muitas vezes pode ser comparada a um Demônio das Sombras, mas estes continuam corpóreos. Normalmente utilizam armas e armaduras e suas características são as mesmas que em vida.

**Médio, Neutro**

**Iniciativa + 3**

**Sentidos:** PER + 6.

**IP:** 7.

**PVs:** Variável + 10

**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental e a venenos e 2d6 de resistência contra frio e eletricidade.

**Deslocamento:** Correndo 6km/h

**Ataques (2):** Garras 1d6.

**Habilidades:** Podem enxergar nas sombras. São capazes de irradiar suas armas e armaduras com uma aura de não-vida capaz de afugentar seres vivos e causar necrose em vítimas que sejam atingidas por elas.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Criados utilizando o ritual Or-nd ou Colheita de Ossos.



## KE-O-GLOTEN

Dizem lendas que os espíritos dos antigos ArK-A-Nos não puderam deixar sua terra após a morte, graças a degeneração Mística e Espiritual do lugar, passando a vagarem pelo mundo sem rumo. A força de ArK-A-Nun prende esses espíritos, impedindo que possam ascender até Spiritum e adentrar novamente a Roda dos Mundos, tornando-os seres rancorosos e detentores de um ódio mortal dis vivos. São espectros negros, que manifestão faces esqueléticas ou demoníacas quando querem, influenciando a mente dos vivos ao suicídio e alimentando-se desses espíritos quando estão libertos da carne. Seus olhos transmitem um rancor e angustia tamanhos que é capaz de matar quem os fite por muito tempo, são extremamente raros, e dizem, se reúnem em uma Sociedade Secreta com diversos escravos vivos.

**Variável,**

**Caótico**

**Iniciativa + 3**

**Sentidos:** PER + 12.

**IP:** 0.

**PVs:** Variável



**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental, venenos, frio e eletricidade.

**Deslocamento:** Voando 6km/h

**Ataques (2):** Toque irregelante 3d6.

**Habilidades:** São capazes de se teletransportar em um raio de 10km, podem tocar uma vítima e passar-lhes o frio da morte, causando 1d10 sem direito a IP. Seu olhar causa loucura, em vítimas que falhem em um teste de WILL, fazendo-as adquirirem uma perturbação mental. Sua presença faz criaturas vivas com INT menor que 10 fugirem, plantas morrem e o solo torna-se árido. Podem adquirir PODERES MENTAIS e PODERES ESPIRITUAIS.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## VAMPIROS

### MORDIGGIANOS



os Mordiggianos teriam se originado diretamente do cadáver pulsante de Nug quando este fora vencido e destruído, em algum lugar de Spiritum. Estudiosos afirmam ser possível que essas criaturas chamadas também de Vampiros Originais tenham sido invocados através de portais dimensionais que

temporariamente ligam o Mundo Arkanita a Spiritum. Os raríssimos manuscritos, escritos pelos cronistas de **Bel-Kalaa** mencionam que esses seres seriam uma espécie de últimos Abismais nascidos do Tenebriano antes que sua essência fosse distribuída entre todas as raças de Vampiros existentes, isso explica seu número diminuto, mas ainda assim desconhecido, considerados deuses para a Religião dos Vampiros. Mordiggianos são normalmente invisíveis, ainda que um observador cuidadoso possa discernir uma leve distorção no ar quando eles se movem. Essas criaturas são compostas de uma substância estranha, que reflete o espectro luminoso, criando um mecanismo natural de camuflagem. A presença deles, no entanto, pode ser detectada por um som gutural, descrito em alguns casos como um tipo de ronco gorgolejante ou chiado asmático. Alguns preferem atribuir a esse som uma característica, definindo o ruído peculiar como uma risada sinistra. Eles são atraídos por animais de sangue quente e provavelmente possuem algum tipo de sensor térmico que os avisa da presença de presas com essas características. Esses Vampiros não possuem olhos, mesmo assim são plenamente capazes de se guiar e perceber o que está ao seu redor. Eles também possuem um olfato extremamente sensível, sendo capazes de farejar o odor cúprico do sangue à uma distância de pelo menos 500 metros. Na ausência de um sistema auditivo, eles podem discernir sons, através de vibrações no ar, detectadas por finas cerdas corporais. Embora seja impossível estabelecer uma conversa

coerente com essas criaturas usando qualquer idioma existente, alguns estalos e soluços emitidos por eles parecem compor um rudimentar sistema de comunicação que pode ser interpretado. Essas criaturas possuem um altíssimo grau de inteligência, podendo aprender, interpretar e racionalizar problemas. Mordiggianos vivem em um templo obscuro no baixo Umbral, chamado por seus adoradores de Charneca, e estes por sua vez de **Os Deuses da Charneca**. Dizem lendas que quando manifestam-se, todo o fogo e o calor é sugado para o turbilhão, baixando imediatamente a temperatura em muitos graus, e enchendo a área com um frio mortal e ainda ar. Um Mordiggiano recém alimentado (e portanto visível) se assemelha a uma bolha pulsante avermelhada e inchada, de aspecto repulsivo, pingando sangue. Ele flutua delicadamente no ar como um balão de ar quente.

**Variável, Hostil**

**Iniciativa + 6**

**Sentidos:** PER + 20.

**IP:** 15 + Rituais.

**PVs:** Variável

**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental, venenos, frio, Caminhos Místicos baseados nos Elementos e eletricidade.

**Deslocamento:** Voando 15km/h,  
Rastejando 4km/h

**Ataques (3):** Tentáculo 3d6,  
Mandíbula 3d10.

**Habilidades:** As vítimas de sua mordida possuem 100 - WILL% de chances de adquirirem Vampirismo, tornando-se um Morddoths, ou se a vítima for um Humano, tornar-se um tipo de Vampiro escolhido pelo

Mestre. Possuem TODOS os PODERES VAMPÍRICOS descritos no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## MORDDOOTHs



Também chamados Suk-UY-an e Jaracaca. São os altos sacerdotes dos cultos aos Deuses da Charneca, e foram seus primogênitos.

Morddoths também são chamados de Deuses Negros dos Vampiros, em algumas partes da Terra.

Possuem características murciélagas, assim como asas, patágios entre seus braços e presas e garras afiadas. Sua pele é cinzenta ou extremamente pálida, o que os torna incrivelmente vulneráveis as luzes solares e feitiços baseados nos Caminhos Elementais da Luz. Morddoths não são mortos-vivos como outros tipos de Vampiros, eles são considerados pelos Arkanitas como Demônios bebedores de sangue. Sua sociedade é clerical e baseada no culto aos **Deuses da Charneca**, habitando cavernas profundas e locais onde a Época Segura nunca chega. Morddoths são criados pelos Mordiggianos drenando todo um Arkanita e dando-lhe parte da essência direta de Nug, imbuindo

seus corpos com diversos rituais antigos.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER + 6.

**IP:** 3 + Rituais.

**PVs:** Variável

**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental, venenos e frio.

**Deslocamento:** Voando 10km/h,  
Correndo 4km/h

**Ataques (1):** Garras 2d6, Mordida 1d10.

**Habilidades:** As vítimas de sua mordida possuem 50 - WILL% de chances de adquirirem Vampirismo, tornando-se um Morddoths, ou em se a vítima for um Humano, tornar-se um tipo de Vampiro escolhido pelo Mestre. Possuem TODOS os PODERES VAMPÍRICOS descritos no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS. Podem assumir 101 formas humanoides diferentes, Espelhos afungentam a criatura, que não suportar ver sua imagem refletida. Uma espécie de madeira terrena fora identificada atualmente como forma de expulsar essas criaturas.

**Tesouro:** Nenhum.

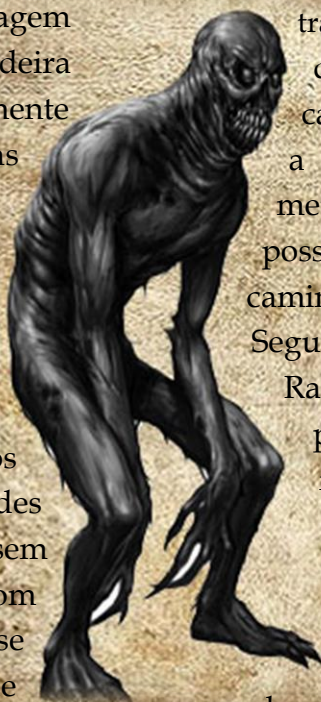
**Doma:** Indomáveis.

## GHULS

Ghuls são geralmente descritos como criaturas humanóides brancas ou de pele verde sem pêlos, orelhas pontudas e pés com garras que tornaram-se quase cascos. Eles habitam redes de túneis subterrâneos e criptas, e

comem os cadáveres de Arkanitas mortos. Apesar de sua comida favorita e hábitos reclusos, Ghuls não são geralmente criaturas hostis, mas não tem piedade nem outro sentimento e atacam qualquer um que tropece sobre seus segredos. Os Ghuls constroem sistemas elaborados de túneis abaixo das cidades Arkanitas. No Mundo dos Homens são muito mais comuns, e construíram nações subterrâneas. Os costumes e a cultura dos Ghuls são desconhecido da humanidade. Os Ghuls têm sua própria língua. Alguns Ghuls são alfabetizados e conhecem idiomas Humanos e Arkanitas. Às vezes fazem contatos com Magos e estudantes das ciências ocultas. Têm um grande respeito com criaturas que podem demonstrar um conhecimento profundo dos segredos do Abismo. Alguns Ghuls excepcionais podem saber certas Mágicas relacionadas aos Caminhos Negros. Os Arkanitas que se associam com os Ghuls por muito tempo aprendem a se

transformar em Ghuls. Uma das principais características dos Ghuls é a sua capacidade metamórfica que aliada à possibilidade de poderem caminhar durante a Época Segura, ao contrário de outras Raças Vampíricas, lhes permite infiltrar-se facilmente na sociedade Arkanita. Ghuls também são capazes de metamorfosear-se em animais ou mesclar-se aos elementos naturais, o que



permite a estas criaturas escapar facilmente quando seus disfarces não surtem mais efeito. Dizem que após algumas décadas um Ghul normalmente esquece sua aparência original e até mesmo o gênero ao qual pertencia. Existem duas maneiras de transformar um Arkanita em um Ghul, a primeira consiste em assassiná-lo durante a Época Escura e deixar seu cadáver apodrecer até que se complete o Ciclo de Charranu, suprindo-o com sangue a cada fase lunar.

**Médio,** **Neutro**  
**Inciativa** + 2  
**Sentidos:** PER + 3.  
**IP:** 1.  
**PVs:** 12-15  
**Resistência:** Possuem imunidade ao Controle mental, venenos e frio.  
**Deslocamento:** Correndo 4km/h  
**Ataques (1):** Garras 1d6, Mordida 1d10.

**Habilidades:** Em combate, Ghuls fazem um único ataque (mordida). Uma vez que ele tenha sucesso na mordida, faz dano normal, podendo continuar grudados na vítima, seus ataques subseqüentes tem acerto automático, mas o dano diminui em 2 pontos, contanto que ele permaneça unido. A vítima não pode se defender. A única maneira de se separar de um Ghul é matando-o, deixando-o inconsciente, ou vencendo uma disputa de FR.  
**Tesouro:** Nenhum.  
**Doma:** Indomáveis.

## DEMÔNIOS

### GALLUNS



Demônios agentes dos Granes Duques Infernais. Suas formas não variam muito, mas suas habilidades, diferenciam-se infinitamente. Compõem as chamadas **Compahias da Morte** em ArK-A-Nun, que são grupos de Demônios que caçam Arkanitas a procura de escravos ou novos talentos para as legiões infernais, tesouros ou levar a palavra de algum deus demoníaco ascendente. Eles às vezes, podem ser persuadidos por suas vítimas, mas ao menos que a mesma tenha se protegido cuidadosamente com todos as proteções possíveis, pouco de bom virá de tais acordos. Agem em algumas áreas Terrenas, principalmente onde os Anunnaki atuaram a eras atrás.

**Médio, Caótico**  
**Inciativa** + 3  
**Sentidos:** PER + 12  
**IP:** 2 + Rituais.  
**PVs:** 18-20

**Resistência:** Possuem resistência de 3d contra Magias.

**Deslocamento:** Correndo 6km/h, Voando 10km/h

**Ataques (2):** Garras 2d6, Mordida 1d10, Chifres 1d6, Dano por arma.

**Habilidades:** Podem comprar TODOS os PODERES DEMONÍACOS, descritos no livro DEMÔNIOS A DIVINA COMÉDIA.

**Tesouro:** Normalmente, Galluns portam diversos itens Demoníacos poderosos que podem ser reivindicados por seus algozes.

**Doma:** Indomáveis.



## HASAKKU

Fortes mas estúpidos, eles são obviamente, as máquinas de guerra das **Compahias do Terror**. Nascidos, dizem lendas, nos fossos de Malebolgia, eles vivem em cavernas no Sètimo Círculo desde sua criação, até serem arrebanhados

pelos Galluns. Não possuem vontade, apenas instinto, o que os faz reagir apenas a ações diretas, quando se tornam extremamente ferozes e violentos; bebendo o sangue de seus inimigos em combate. Possuem oito metros de altura, com a pele escarlata e veios de lava escorrendo através dela, mãos com garras e pés que podem esmagar rochas, olhos vítreos e grandes bocas cheias de dentes.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos:** PER + 3

**IP:** 8 + Rituais.

**PVs:** 40-45

**Resistência:** Possuem resistência de 4d / contra Magias.

**Deslocamento:** Correndo 3km/h, Saltando 6m

**Ataques (2):** Garras 3d6, Mordida 2d10, Chifres 2d6, Dano por arma.

**Habilidades:** Podem comprar TODOS os PODERES DEMONÍACOS, exceto os relacionados a manipulação mental descritos no livro DEMÔNIOS A DIVINA COMÉDIA. São portadores de diversas doenças, e todo ser que entrar em contato com estas criaturas, devem realizar um teste de CON, ou contrair uma ( a critério do Mestre)

**Tesouro:** Nenhum

**Doma:** Indomáveis.



## LABARTHU

São Demônios do Inferno que rumaram para ArK-A-Nun e reproduziram-se aproveitando a atmosfera corrompida. Eles podem assumir formas incorpóreas, transpassar obstáculos e não serem atingidos. São capazes de possuir uma vítima, em sua forma incorpórea. Alimentam-se principalmente de cadáveres, invadindo câmaras fúnebres para obter esta iguaria, mas também, se alimentam da energia vital de uma vítima, drenando-a por completo. Seus modos de reprodução são desconhecidos, mas sabe-se que habitam cavernas e ninhos comunais em florestas fechadas.

**Médio, Hostil**

**Iniciativa + 2**

**Sentidos: PER + 6**

**IP: 3.**

**PVs: 15-16**

**Resistência:** Possuem resistência de 3d contra Magias.

**Deslocamento:** Voando 15km/h,

**Ataques (1):** Garras 1d6, Mordida 1d10.

**Habilidades:** Pode tornar-se incorpóreo mediante um turno de conexão, não sendo afetado por ataques nem podendo atacar, mas, nesta forma, recebe o PODER DEMONÍACO POSSESSÃO (DEMÔNIOS A DIVINA COMÉDIA Pág 70). Pode absorver os PVs de uma vítima, a fração de 1 PV a cada turno, mediante contato.

**Tesouro:**

Nenhum.

**Doma:** Indomáveis.

## ELEMENTAIS



## FILHOS DO FOGO DE BOLGARDAN

Criaturas nascidas das chamas Místicas que dizem, arder no centro de Bolgardan. Seres de fogo e rocha que exprimem a mais mortal das características do fogo: uma fúria sem igual. Surgem sem aviso, muitas vezes ascendendo após terremotos que abrem verdadeiros canyons flamejantes no solo. Vivem para destruir e matar, e continuarão o fazendo até que sua vida seja lhe tirada.

**Grande, Caótico**

**Iniciativa + 1**

**Sentidos: PER + 3**

**IP: 6.**

**PVs: 30-45**

**Resistência:** é imune a Magias do Caminho Elemental do Fogo.  
**Deslocamento:** Correndo 6 km/h,  
**Ataques (1):** Briga 3d6.  
**Habilidades:** Seu corpo exala uma aura de calor que faz todos em uma área de 3m da criatura sofrerem 1 Pv por rodada. Podem utilizar um sopro de lava que causa 4d10 na vítima e 1d6 nele mesmo, evido a utilizar seus próprios fluidos corporais para realizar o ataque.  
**Tesouro:** Nenhum.  
**Doma:** 40 % Controláveis com Fócus no Caminho Elemental do Fogo, acima de 5.



## THRACLING

Criaturas originárias de Throk, das sombras primévas; nascidas da pura escuridão que existe neste local. Thrakling são sorrateiros e não emitem sons; emboscam suas vítimas

e as estraçalham para absorverem suas energias vitais e seus espíritos. Um thrakling pode fazer brotar de si bocas, olhos, tentáculos e lâminas para atacar e imbolizar suas vítimas. Dizem que após alimentar-se de uma vítima, esta fica infectada com a essência da criatura, e acaba por tornar-se um outro thrakling.

**Grande, Caótico**

**Iniciativa + 4**

**Sentidos:** PER + 8

**IP:** 1.

**PVs:** 25-30

**Resistência:** é imune a Magias do Caminho Elemental das Trevas.

**Deslocamento:** Correndo 12 km/h,

**Ataques (1):** Garras 1d6, Presas 2d6, Tentáculos 2d10.

**Habilidades:** Possui habilidades smelhantes aos níveis Criar, Controlar e Entender Trevas 3.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** 40 % Controláveis com Fócus no Caminho Elemental das Trevas, acima de 5.

## DAGÔNIOS

Seres de corpo aquoso que surgiram a primeira vez nas costas de Khaali, e foram tratados como sendo crias do deus das águas Dagon, e assim chamados



Dagônios. Muitos dizem que essas criaturas elementais, são a vingança de ArK-A-Nun contra aqueles que os estão destruindo, algo que reflete-se como verdade, dada a extrema fúria com que esses seres atacam e afogam suas vítimas.

**Grande, Caótico**

**Iniciativa + 2**

**Sentidos:** PER + 11

**IP:** 0.

**PVs:** 30-40

**Resistência:** é imune a danos físicos, só pode ser ferido por Magias no Caminho Elemental da Água.

**Deslocamento:** Movendo-se 12 km/h, Movendo-se através água instantâneo.

**Ataques (2):** Briga 2d10.

**Habilidades:** Possui habilidades semelhantes aos níveis Criar, Controlar e Entender Água 3.

**Tesouro:** Nenhum.

**Doma:** 40 % Controláveis com Fócus no Caminho Elemental da Água, acima de 5.

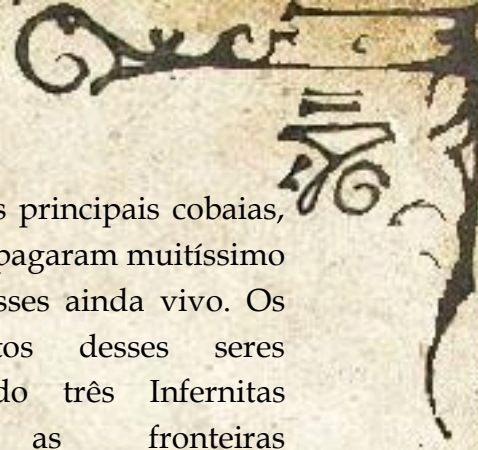

## FERAS

### BESTAS

Arkanitas poderosíssimos, híbridos místicos de seres de ArK-A-Nun com seres de Infernun. Essas feras raramente vão a Terra, pois a barreira dos planos impede sua passagem (por isso a maioria procura uma maneira de cruzá-la rapidamente), mas costumam vagar pelos subterrâneos de ArK-A-Nun, por onde conseguem atingir Halzazze (onde são chamados Bestas

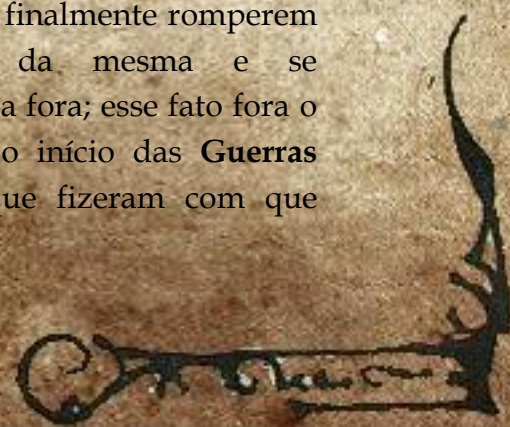
de Halzazze), o semiplano entre ArK-A-Nun e Arcádia, pois lá se encontram os mestres da transição entre os mundos e é deles que esperam arrancar esses segredos. Possuem de 3 a 5 metros de altura, com longos braços escamosos e garras com cerca de 30 centímetros de comprimento. Sua aparência varia, mas sempre possuem dentes afiadíssimos e uma boca enorme. Espinhos espalhados pelo corpo (ou concentrados em uma região), olhos flamejantes, a cor de suas escamas varia do preto nanquim ao vermelho sangue, passando por diversos tons de cinza, roxo ou mesmo azulado. Essas criaturas são praticamente imunes ao Caminho do Fogo, podendo agüentar até 50 pontos de dano de fogo, por rodada, sem se queimarem. Alguns deles possuem bafo ácido, flamejante, ou de fumaça escaldante. Eles também conseguem enxergar no escuro total e possuem muitos poderes desconhecidos; são inteligentíssimos: uma Besta de Bolgardan pode com uma simples frase, expressar idéias que um sábio Arkanita não entenderia em uma vida inteira de estudos. As Bestas de Bolgardan são monstros solitários (à exceção de seus escravos espíritos ou Arkanitas) que costumam destruir vilas perdidas dos próprios Arkanitas. Normalmente são venerados entre os diversos cultos obscuros das cidades de ArK-A-Nun, temidos pelos sacerdotes mais





poderosos. Quase nunca são invocados nas Escolas Necromânticas, pois os Magos temem perder o controle sobre eles. Vale lembrar que, apesar da fúria impossível de controlar quando estão irados, muitos desses seres são sábios, sabendo falar diversas línguas. O domínio é a vida dessas criaturas, jamais trataram outros seres que não sejam eles próprios como iguais, estando sempre à procura de novos escravos para servirem a seus desejos. Os Deuses Híbridos de Bolgardan, xenofóbicos ao extremo, odeiam todos os seres de outros planos, considerando-os próprios para dissecação e torturas. Para essas criaturas, Ark-A-Nun não passa de um imenso laboratório de pesquisas, e seus habitantes, espécimes a serem estudados. Vez por outra bestilaidades criadas por essas feras podem ser vista assolando cidades ou vilas de Ark-A-Nun, monstros autômatos, construídos a partir de conhecimentos nunca antes vistos, unindo carne e ferro; destruição e caos são as únicas coisas que estas máquinas de guerra trazem. Todo esse maquinário bélico tem como foco principal a destruição uns dos outros, já que os híbridos de Bolgardan odeiam-se mais que qualquer outra criatura viva. Bestas estão sempre à procura de criaturas extraplanares a fim de estudá-las e arrancar-lhes o conhecimento da viagem entre os planos: Anjos e

Faéricos são suas principais cobaias, e essas criaturas pagaram muitíssimo caro por um desses ainda vivo. Os primeiros relatos desses seres surgiram quando três Infernitas atravessaram as fronteiras dimensionais entre seu mundo e o dos Ark-A-Nos, essas criaturas de nome Apedemak (uma serpente com o tronco e os braços de um homem e a cabeça de um leão masculino), Nebeth (com um corpo perfeito de uma fêmea Humana, em sua face, possui um crânio Terreno) e Al'Kiir (possui um corpo de ferro maciço, com seis garras na ponta de seus dedos e pés. Ele se manifesta na forma de um monstro horrível com quatro chifres, três olhos negros e uma boca larga sem lábios e cheia de agulhas como dentes), estabeleceram-se em Bolgardan criando um culto religioso dedicado a exploração da sexualidade Arkanita - dentre alguns dos atos incluía-se incestos, orgias, ingestão de substâncias alucinógenas e a prostituição em massa, assim como favores sexuais para seus deuses- . Dessas uniões profanas, surgiram os primeiros híbridos, que traziam em seus corpos a essência de uma entidade do plano semidestruído de Infernun. Seres que ao nascer já perfuraram os órgãos internos de suas mães, até finalmente romperem o abdômen da mesma e se projetarem para fora; esse fato fora o estopim para o início das **Guerras Bolgardinas** que fizeram com que



inúmeros místicos de Bolgardan (dentre os mais conhecidos estão Abezithibod, Hanym e Sahkr) se insurgissem contra essas criaturas híbridas, e a morte dessas, enfureceu os deuses de Infernun; foi quando esta corte de Místicos conseguiu um encanto poderoso que baniu Apedemak e Nebeth novamente para seu mundo, permanecendo apenas Al'Kiir que fora aprisionado no extremo norte de Bolgardan. Mesmo após o aprisionamento dos primeiros Infernitas a penetrarem nas terras de ArK-A-Nun, muitas de suas proles já corriam soltas pela região, e lá se estabeleceram rapidamente e, com o passar do tempo, envolveram todas as regiões bolgardinas em seu véu de tirania e terror. A única noção de sociedade conhecida por estes monstros dá-se aos híbridos irmãos, que se reúnem em cabalas para venerarem seus progenitores e destruírem aqueles que são diferentes.

## EFREETS

Condenados em sua dimensão moribunda, os Efreets são alguns dos Infernitas mais temidos pelos Arkanitas. Embora a maioria jaz confinada em Infernun, ainda existem Magos insanos os suficientes para ousarem tentar manipulá-los. Pobres tolos. À medida que o vazio vai consumindo seu mundo e seus refúgios vão esvaindo-se, apenas os mais poderosos sobrevivem. Não há segredos que um Efreet não conheça. Não há poderes que ele não manifeste. Não há dor que ele não

possa causar... Efreets são entidades de infinita malevolência, que há milênios adquiriram poderes cósmicos e fenomenais. Por sorte, a barreira mística que existe entre os planos impede que tais deidades alcancem ArK-A-Nun e manifestem seus poderes cósmicos. Ou assim deveria ser. Mesmo neste mundo onde a Magia dita as leis e seu emprego não mais é tido como uma força compreensível, as manifestações dos poderes dos Efreets eram deveras assombrosas e insandecedoras. Os Efreets deram origem às lendas que milhares de anos mais tarde seriam contadas em um plano ainda mais afastado, conhecido como Terra, onde os povos primordiais já sussurrariam fábulas sobre objetos encantados por espíritos, capazes de realizarem desejos, e mais tarde estas lendas tornar-se-iam mitos e tornar-se-iam crenças populares tão comuns, onde estes personagens, outrora pavorosos, seriam chamados de Gênios e até as crianças sonhariam em conhecê-los; no entanto, um Efreet não é engraçado, colorido, nem divertido. Ele é a própria face do medo. Sua aparência é intoleravelmente bizarra para que a mente Arkanita seja capaz de descrevê-la. Alguns poucos, insanos o suficiente para arriscarem suas almas em busca de contato com Efreets, conheceram seus verdadeiros semblantes. Menor ainda é o número aqueles que foram capazes de conservar sua sanidade depois de conhecê-los; estas entidades são capazes de transmitirem sua essência mística através dos planos e aprisioná-las em corpos ou objetos. Enquanto sondam

os outros planos com sua presença astral, os Efreets não apresentam corpo físico, apenas uma representação translúcida que muitos confundiriam com uma alma de Spiritum. Por isso também são chamados de Caminhantes dos Mundos, capazes de cruzarem a barreira dos planos conforme sua vontade, assumindo esta forma mítica. Intrigantemente, esta forma ainda é dotada de todos os poderes que o Efreet dispõe (como se ele estivesse realmente presente ali). Mas, estando com toda sua força ativa, ele ainda é incapaz de alterar a realidade onde atua. Isso é, embora esteja em determinado local de outro plano, ele não consegue romper o campo invisível da barreira interdimensional a fim de gerar efeitos místicos que se tornem reais naquele ambiente; portanto, estão apenas aptos a interagir sem alterar o fluxo da Magia em outros planos. Efreets aprenderam que a forma-pensamento dos habitantes de um plano de existência pode ser usada para dar-lhes o poder necessário para agirem diretamente. Segundo o mito, sendo capazes de realizarem suas Magias unicamente quando alguém desejar algo análogo, eles são persuasivos e, geralmente, fazem com que se peça o que eles queiram. Dessa forma, um Efreet pode, por exemplo, dizer a uma bela jovem que ela é linda, depois falar que infelizmente a beleza vai embora



com o tempo, podendo, então, persuadir a jovem a desejar ser bela para sempre. E, nesse desejo, ele a transforma em uma bela estátua. Eles sabem o que a criatura deseja, são capazes de lerem seus pensamentos, enxergarem seus anseios como se estivessem escritos em seus olhos, mas somente conseguem que a forma-pensamento seja eficaz quando se pronuncia verbalmente (alguns Efreets muito poderosos necessitam apenas do pensamento puro e simples, nada mais) seu desejo. Os Magos que infrutiferamente tentam aprender, encontrar ou mesmo compactuarem com Efreets, são conhecidos como Sahires (sing: Sahir). Alguns tentam invocar a presença de um Efreet de maneira obrigatória, convocando-os contra a vontade para aparecem ao plano. Este ato geralmente enfurece o Efreet e o infeliz Sahir poucas chances terá de bani-lo de volta. Mesmo conhecendo todos os perigos que rondam o contato com os Efreets, os Sahires ainda assim, ousam arriscarem-se. A ganância corrompeu suas almas, pensando que poderiam ludibriar deidades tão arcaicas quanto à própria Roda dos Mundos. Um Efreet jamais pode ser morto eles são eternos, podendo apenas ser confinados através de antigos rituais.

## FORMORIANOS

Formorianos são criaturas que medem de 8m a 12m de comprimento, podem possuir faces monstruosas, ou que lembram animais Terrenos (como a cabra ou o javali) com características de rocha ou gelo. Habitantes das regiões de Fomor, governados pela rainha Domnu a "Mãe de todos os Fomorianos", escaparam de Infernun para ArK-A-Nun através de portais dimensionais abertos por cultistas inesperientes. O primeiro Fomorianos a chegar a ArK-A-Nun fora Cíocal, que possuía cabeça de cabra com um único olho e único braço (tendo perdido o outro na travessia entre dimensões) estabelecendo-se na região de Falk entrando em diversos embates contra os místicos Arkanitas daquela região, sendo derrotado pelos mesmos, Cíocal e seu povo mais uma vez transpassaram os portões dimensionais até a Terra, habitando a região onde se instalara até a chegada de seres que os derrotaram, advindos dos Planos Altos. A segunda travessia foi feita por Cichol Gricenchos um dos mais antigos Fomorianos. Chegando a ArK-A-Nun, Cichol liderou inúmeras batalhas contra a raça dos Arkanitas dos Fir Bolgs, que fora quase extinta, os poucos sobreviventes passaram a viver em cavernas escondidos do novo reinado de terror instaurado pelos Fomorianos. Cíchol Gricenchos abriu espaço para a chegada de Buarainech, Mestre dos Venenos, pai de Balor o "Olho do Mal" que viria a ser o futuro rei dos Fomorianos, ainda nas terras de ArK-A-Nun. Balor detinha esta alcunha devido a

seu olhar que era capaz de matar qualquer criatura a quem ele fitasse. Cerca de 8.300 Fomorianos escaparam de Infernun, dos quais se tem conhecimento de apenas 221 permanecendo em terras Arkanitas, na região de Connacht.

## GADDHAR

Estes seres não são necessariamente uma raça, mas espectros dos mortos Infernitas que não conseguem abandonar seu mundo natal, graças a decadência espiritual do mesmo, que prende qualquer forma de essência a fim de nutrir-se da mesma Infernun esta tão faminto por vida, que nem mesmo aqueles que já transpassaram as barreiras entre Spiritum e a Terra das Feras esta liberto. Vez por outra, esses seres são invocados em ArK-A-Nun por Místicos descuidados, causando grande caos e destruição. Muitos Gaddhar escolheram a não-vida voluntariamente, acreditando que a morte os libertaria da dor, mas muito ao contrário, o sofrimento e a loucura que tomaram conta de suas vidas, agora, tornava-se eterno. A forma de um Gaddhar varia, mas, uma característica comum entre eles é o fato de sempre se representarem envolto em chamas. Animais e plantas morrem na simples presença desses seres, recém nascidos morrem, alimentos estragam e a madeira apodrece. Um gaddhar é totalmente louco e terrivelmente embebido com as energias tétricas Infernitas.

## LAMMAZUS

Essas criaturas vêm se mantendo vivas através dos tempos por meio de portais e rituais de passagem de Infernun para ArK-A-Nun e de ArK-A-Nun para a Terra. Os Lammazus são criaturas de poder indescritível, conhecidos por suas imensas habilidades Mágicas e de combate, bem como sua estratégia em manipulação e intriga. Essas criaturas nunca se envolverão pessoalmente com qualquer problema, mantendo-se afastadas dos assuntos mundanos o máximo possível. Quase todos criaram suas próprias Escolas de Magia e as governam através de seus discípulos. Alguns deles estão infiltrados em diversos escalões das maiores ordens Místicas de ArK-A-Nun. Alguns Lammazus variam de 8 a 15 metros de altura, com a aparência variando radicalmente para cada criatura. Luvithy, uma Lammazus, é retratada como uma donzela com um crânio de gado ao invés de rosto, com chifres e dentes afiadíssimos. Balor é retratado como sendo gigante, gordo e asqueroso, com aparência gargólica e enormes asas de morcego. Todos esses seres sabem se comunicar com Arkanitas quer através da fala, quer através de telepatia. A origem dos Lammazus não está definida em nenhum pergaminho ou manuscrito, muitos dizem que eles são híbridos de Tenebrianos com Infernitas, outros, que foram os primogênitos dos grandes progenitores de Infernun, o pouco que se sabe é que essas criaturas já ocupavam local de destaque, muito antes de Infernun declinar e muito poucos renderam-se aos caprichos

sádicos dos opressores do Mundo Morto. Lammazus também foram os primeiros invasores de ArK-A-Nun tendo na criatura chamada de O Não Dito da Irmandade Bel-Kalaa, um daqueles que quase se exauriram para transpassar os portões dimensionais e contactar os sábios Arkanitas a fim de avisá-los do que viria, outros como Dayang RaKa, trataram-se de logo que chegaram auto-proclamarem-se deuses e fortalecerem sua essência com o sangue derramado daqueles que a veneravam a espera de seus inimigos Tenebrianos.

## NIGURATAS

Os Niguratas ou Deuses Serpente são criaturas muito diferenciadas, não só pela forma (Yig possui cabeça serpentiforme e inúmeros tentáculos negros), mas também pelo tamanho (Jormungand é tão imenso que seria capaz de cobrir a Terra e morder sua própria cauda) que habitavam Infernun e deixaram-se corromper pelos seres de Tenebras. Os Deuses Serpente e os Zotz invadiram ArK-A-Nun e impuseram seu grandioso poder sobre os fracos habitantes de tal plano, escravizando-os. Yig, o mais antigo de todos os Deuses Serpente, conseguiu por meios Místicos moldar sua essência em formas humanóides de vida, criando a raça dos Nigurat-Yig, visando levantar um exército contra a ameaça dos Tenebrianos já que fora um dos únicos a não se ajoelhar perante os cultos de Dagon e Cthulhu, que conduziram os Deuses Serpentes até ArK-A-Nun e iniciaram uma nova religião (embora haja fortes boatos

de que havia um único Deus-Serpente convertido à religião de Demiurgo em ArK-A-Nun, de nome Sammael - não é possível confirmar se Sammael era um Deus-Serpente ou um Apócrifo criado pelo próprio Nahashch-id). O Primeiro dos Famintos entrou em combate com seus pares, sendo ferido mortalmente na cabeça. Sua essência então migrou para o limbo, onde permanece em contato com sua prole através dos sonhos. Yag, O Mundo Esverdeado, totalmente abandonada, viu seus filhos mais notórios, como Jormungandr, Orochi, Oxumaré, Avagrak, Mingusoto e Apophis, rumando a ArK-A-Nun e para o Longzhi-Yuang (Abismo dos Dragões), no Jigoku (Inferno Oriental). Tão logo chegaram, os Deuses Serpente saltaram para a Terra, mas entraram em combate contra os seres de Paradísia e Spiritum, sendo banidos para os mais diferentes destinos. Em ArK-A-Nun, entraram em diversos combates para se extabelecerem nas regiões orientais, mas com o tempo, passaram a ser temidos e adorados como deuses. Com o passar das eras, os Niguratas que chegaram a ArK-A-Nun morreram, um a um, mesmo com um ciclo de vida extremamente longo, eles não eram imortais. Seus descendentes involuíram, transformando-se noavemente em criaturas bestiais, e os pouquíssimos Niguratas do tempo antigo transformaram-se em deuses para suas prôgenes. A Terra das Serpentes fora apagado da existência de Infernun devido a sua traição, pelas garras dos Tenebrianos, e as almas dos que lá sobraram consumidas em rituais profanos e diabólicos.

## VALARAUKOS

Habitantes dos subterrâneos de Infernun, principalmente onde estas terras encontram os planos de Spiritum. Imensos monolitos, forjados de sombras e chamas, poder e terror emanam destes seres. O Valarauko é uma criatura aterradora, uma deidade magnânima cuja origem ainda permanece envolta em mistérios, mas, especula-se que sejam tão antigos quanto o próprio tempo. O pouco que se sabe é que muitas tribos de Halzazee caíram de joelhos perante o grande poder deles e passaram a venerá-los como divindades, a partir que a degeneração de seu mundo os forçou a migrar. Inteligentíssimos, são senhores absolutos dos Caminhos de Magia, principalmente; Fogo e Trevas, e, através dessas linhas místicas são capazes de forjar armas mágicas com um simples pensar. Seres poderosos temem desafiar-los e jamais se atrevem a adentrar seus domínios de mãos vazias, trazendo sempre consigo algum presente ou adorno para aplacar-lhes a fúria destruidora. Muitas lendas dizem que estes seres conseguiram atingir certas partes de Arcádia, por meio de rituais de invocação realizados por feiticeiros corruptos da raça dos Anões e, nas imensas galerias escavadas pelos mesmos encontraram ótimos locais para refugiarem-se e formarem legiões de seguidores para nutrirem sua fome insaciável por adoração. Um dos maiores Valarauko é Gothmog governante das terras Infernitas de Utummo. Contam as lendas de Halzazee, que essa divindade se esconde em algum lugar na terra das

Fadas; um lugares tão sinistros que até mesmo os Trolls temem ir até lá. Valaraukos foram praticamente exterminados em Infernun, pelas mais diversas razões, existindo apenas em Arcádia e alguns pouquíssimos em ArK-A-Nun.

## Zotz

Criaturas murciélagas (formas de morcego) com 12m de envergadura de uma ponta das asas a outra, e 6m de altura, vindas de Infernun, que podem baforar gás tóxico em suas vítimas. Mitnal, a região Infernita onde os Zotz habitavam fora totalmente destruída e devastada quando as influências Tenebrianas tocaram a Terra das Feras, desesperados, esses seres sacrificaram muitos dos seus a fim de abrir o portal certo para fugirem para ArK-A-Nun, o fazendo muito poucos. Juntamente com a raça dos Efreets, e dos Niguratas, os Zotz impuseram sua tirania sobre os Arkanitas, principalmente nos reinos de Àztlan onde combateram contra os Àztlantes, durante eras. O grande Ahpuch o "Apestoso", Rei dos Zotz, corrompeu a essência dos grandes deuses gêmeos Hunahpu e Xbalanque, de modo que estes dois tornaram-se os primeiros Vampiros Kamazotz, fugindo para a Terra. Inúmeros movimentos de resistência contra o Infernita se iniciaram muitos deles, liderados por Quetzalcoatl que se aliara aos nativos, visando acumular poderes para resistir às influências Tenebrianas. Ahpuch e seus Zotz também provocaram combates nas terras de Mayapan, já que o grande "Apestoso" havia tomado

conhecimento dos poderosos itens que eram de posse do Dragão Itzanna, e estava desejoso destes; inúmeras e sangrentas batalhas foram travadas, e se estendem até épocas atuais. Contam lendas, que a raça dos deuses murciélagos habita um local chamado Tzinacalli (Casa do Morcego) um conjunto de cavernas colossal, erguido nos subterrâneos de ArK-A-Nun, em localização desconhecida: onde as trevas reinam supremas e a luz excassa do sol Arkanita não pode impedir que Ahpuch fortaleça-se e tente destruir e alimentar-se do sangue dos que habitam a superfície novamente.

# FAMILIARES

Familiars ou Mascotes são pequenas criaturas que costumam acompanhar Arkanitas e outros seres, às vezes, até mesmo podem servir de companhia a mortais. Familiares podem ser utilizados em jogos como o Aprimoramento Mascote (ver página 16)

## FAMILIARES

Familiars, propriamente ditos, são espectros menores incorporados a animais, que servem como companhia a Magos e Feiticeiros. Familiares mais comuns incluem corvos, gatos, corujas e cobras, mas qualquer animal domestico ou não pode servir aos rituais. Estes animais são unidos aos Magos através de elos mentais e espirituais, e muitos magos são capazes de sentir as emoções de seus familiares e vice-versa. Familiares menores são mais comuns, mas sabe-se que alguns grandes Magos da história, possuíam grandes Familiares: Cada familiar pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela:

- 1 - A capacidade de falar com seu mestre.
- 2 - A capacidade de entender os sentimentos de seu mestre.
- 3 - Seu mestre pode ver através dos olhos do animal.
- 4 - Alguma capacidade natural do animal muito ampliada.
- 5 - Sentidos contra a presença de estranhos em 50m de raio
- 6 - Inteligência superior (INT 20).
- 7 - Regeneração de 1 PV por rodada.

8 - Resistência superior (IP 4).

9 - Imunidade a um dos seis elementos (sorteado).

0 - Dois poderes (jogue de novo, ignorando valores iguais).

## FAMILIARES

CON [var.], FR [var.], DEX [var.],  
AGI [var.], INT [2D+3], WILL [var.],  
CAR [var.], PER [var.]

#Ataques 1, IP variável, dano variável.

## GÁRGULA

Gárgulas são estatuas animadas através de complexos rituais Místicos, e que podem agir como guarda-costas, protetores e vigias de castelos ou propriedades do Mago que o criou. A criação de uma gárgula é uma tarefa complexa e demorada, e requer um acordo de algum tipo com uma força infernal.

O primeiro passo é encontrar um escultor habilitado para esculpir a forma original da gárgula. Quanto maior e mais assustadora a imagem em pedra, melhor. Terminada a estátua, o Mago começa o ritual de criação de uma gárgula, e através de rituais poderosos, consegue a força vital que animará a estatua criada. O Mago e seus auxiliares colocam a estátua no centro de um pentagrama desenhado com seu próprio sangue, e sacrifícios em cada uma das cinco pontas: o espírito da gárgula é formado através deste ritual. A runa do Mago que a criou deve ser



esculpida em algum local do corpo da gárgula. Gárgulas não toleram a luz do sol. Quando expostos a ela, ficam incapazes de se mover, tornando-se estatuas literalmente. Este processo não é doloroso nem desagradável para a gárgula, mas ele torna-se apenas uma peça decorativa, incapaz até mesmo de se defender. As gárgulas obedecem apenas às ordens do Mago que o criou. Isto se garante através da runa de comando escolhida pelo Mago no final do ritual de criação da gárgula. A ativação desta runa exige uma gota de sangue do Mago. Se a gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ele perde a memória de seu criador e o próximo Mago que desenhar a runa correta e colocar uma gota de sangue será seu novo mestre. Cada gárgula pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela:

- 1 - Dois ataques por rodada.
- 2 - Pele rochosa resistente (IP 3).
- 3 - Pele de granito (IP 5).
- 4 - Sentidos aguçados (PER 24).
- 5 - Sentidos contra a presença de estranhos em 50 m de raio.
- 6 - Habilidade de falar.
- 7 - Habilidade de voar.
- 8 - Garras especiais (dano 2d10+2).
- 9 - Hálito de fogo (3x por dia, dano 3d6 em 5m de distância).
- 0 - Dois poderes (jogue de novo, ignorando valores iguais).

**GÁRGULA**  
CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [2D],  
AGI [2D], INT [2D], WILL [2D], CAR  
[0], PER [3D]  
#Ataques 1, IP 1, PVs 10 a 21  
Garras 50/50 dano 1 d6+2  
Pontos de Magia: 0

## MADRÁGORA

A lenda da mandrágora era muito conhecida entre os alquimistas de Bolgardan. Consistia em se encontrar a planta certa dentro da floresta, chamada de Mandrágora (Ura-Kran em ArK-A-Nun). Um ovo choco era espalhado ao redor da raiz da planta, e após este procedimento e os primeiros passos do ritual, o Mago cultivava esta planta durante treze semanas, regando-a com suas secreções (sangue, saliva, suor, etc.). Se fosse utilizado sêmen, a mandrágora seria do sexo feminino; se fosse utilizado fluido menstrual, a Mandrágora seria do sexo masculino. A raiz de Mandrágora torna-se um aliado totalmente fiel e capaz de obedecer a comandos simples do Arkanita que a conjurou. Mandrágoras são seres com aparência de planta, e cerca de 20cm de altura. Mandrágoras possuem 4 pontos de magia e 6 pontos de Focus, distribuídos entre os seguintes Caminhos: Água Ar; Terra, Plantas e Arkanun. Obviamente, o Caminho das Plantas deve ser considerado o mais importante. Sorteie os Pontos de Focus e Poderes que sua Mandrágora poderá dispor:

- 1- Água
- 2- Ar
- 3- Terra
- 4- Plantas
- 5- Arkanun
- 6- Plantas
- 7- Caminhos Proibidos
- 8- Plantas
- 9- A Mandrágora é capaz de desferir um único ataque sonoro quando seus PVs chegam a 0; este ataque mata instantaneamente quem estiver em um raio de 1m da mesma.

0- Plantas


**MANDRÁGORA**

CON [2D], FR [2D], DEX [3D], AGI [3D], INT [3D], WILL [3D], CAR [4D], PER [3D] #Ataques 1 ou magias IP 2, PVs 3 a 7

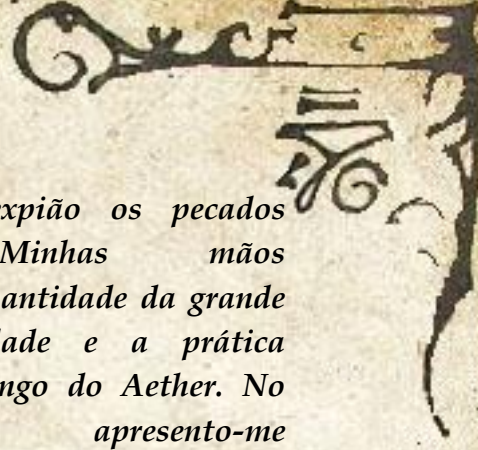


Garras 30/35 dano 1 d2 + bônus

Pontos de Magia 4 / Focus 6


Caminhos: Água, Ar, Terra, Plantas e Humano.



o primeiro  
aeon, eu era o  
Grande;  
no segundo aeon,  
Infernitas  
conheceram-  
me como o  
Deus Chifrudo, Glel-  
has. No terceiro aeon, eu era o  
Nigérrimo, o Diabo. No quarto aeon,  
os Homens não me conheceram,  
porque eu sou o Escondido; neste  
novo aeon, eu apareço ante a eles  
como B.A.P.H.O.M.E.T, o Deus da  
alquimia e das ciências, do  
conhecimento, das descobertas,  
aquele que perdurará até o fim da  
Terra. Entre os meus cornos ve-se a  
tocha, porque sou também o  
Dadouches, o principal iniciador de  
Eleusis, o portador das chamas, o  
Phosphoros Grego, aquele que trás a  
clareza da Iniciação, associado a  
Prometeu, que furtou de Zeus o fogo  
sagrado, e deu-o aos Homens. Para  
os romanos, sou Photo, aquele que  
trás a luz. Ainda, o fogo de minha  
tocha, é o fogo que consome, o fogo  
devorador, o αγαπ;, um dos três  
aspectos do Amor, segundo Platão, e  
justamente o aspecto cósmico do  
amor, e não apenas o sexual e  
altruísta. O αγαπε é o amor que leva  
o Adepto ao auto-sacrifício  
espiritual; aquele que levou os  
Templários ao silêncio e as chamas  
da fogueira a entregar a quem  
adoravam; o Pai do Templo. A face  
caprina, me faz animal da natureza  
lunar, em oposição ao carneiro solar,  
mas também sou cão, touro e asno,



por onde se expiãõ os pecados  
corporais. Minhas mãos  
caracterizam a santidade da grande  
obra, a atividade e a prática  
adquirida ao longo do Aether. No  
pentagrama apresento-me  
onipotente, meu símbolo do verbo  
feito carne e, absoluto em Magia, por  
onde o bem ou o mal, a ordem ou a  
desordem, o cordeiro bendito ou o  
bode de mendes transpassam. Sou a  
iniciação ou a profanação, a vitória  
ou a morte, a luz ou a sombra.  
Elevado no ar, posso ser o pior  
inimigo, ou o bode da missa negra; o  
demônio, a subversão intelectual, a  
desordem, a loucura. com apenas  
uma das luas para cima, sou Anjo,  
espírito, sou o Salvador, tudo e  
nada, aquele que ainda não veio e  
aquele que se foi, aquele que  
descobriu os segredos, e o guardião  
de todos eles.







zi anna kampa  
zi kĩa kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra

# Capitulo



zi anna kampa  
zi kĩa kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Ferro e

zi anna kampa  
zi kĩa kampa  
gallu barra  
namtar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra

# Fogo



# ARMORIAL

Neste capítulo, estão descritos diversos armamentos exóticos do mundo de ArK-A-Nun, por tipos. No início da página existe uma descrição do tipo de arma que será tratado naquele momento. Há também Perícias novas, com as quais o Personagem poderá manipular cada uma delas. As armas aqui utilizam dois tipos de dano: Perfuração e Corte; armas mais pesadas (acima de 5 ou 6 kg) também causam dano automático por esmagamento. Mesmo que um Machado de Guerra não corte, o próprio peso dele já pode causar danos razoáveis, outras causam dano Mágico, já que possuem algum efeito Místico ativo permanentemente em si. Uma terceira consideração é que as armas não disponibilizam seus valores, pois em ArK-A-Nun não existe moeda; o valor desses itens pode ser cobrado em serviços, jóias e pedras preciosas, e até mesmo em almas, a critério do Mestre. Uma quarta e última consideração é, coisas que você quase não vê em ArK-A-Nun: qualquer tipo de recurso. Prepare-se para usar armas feitas de ossos, cerâmica, pedra, madeira, e seja mais

o que encontrar. Essas armas (com exceção de algumas feitas de metal) não fazem menos dano, mas podem se quebrar. Sempre que o Personagem obtiver uma FALHA CRÍTICA de ataque com uma arma de material ruim, ou que este use a mesma para APARAR outra arma mais pesada, o Mestre pode decidir que sua arma irá quebrar, mas o ataque é considerado bem sucedido. Se a arma for Mágica, ainda assim ela irá quebrar. Na prática, você perde sua arma, mas aquele ataque acerta o alvo mesmo tirando uma Falha no dado.



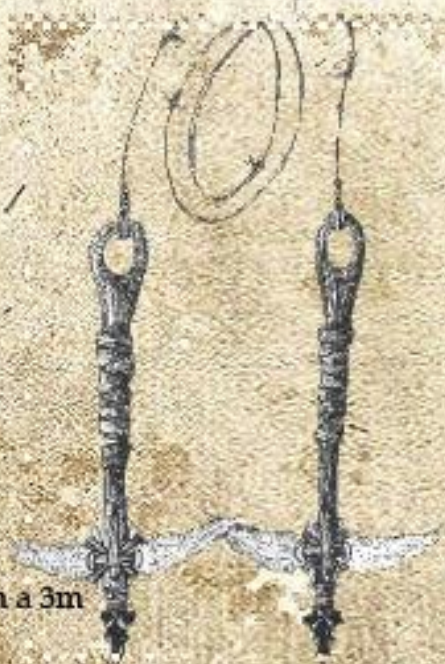


**Faca Comum de Horr**  
 Dano: 1d3    Iniciativa: -3  
 Peso: 250g    Comprimento: 20 a 35 cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/Corte

**Faca de Obisidiana**  
 Dano: 1d3+3    Iniciativa: -4  
 Peso: 300    Comprimento: 20 a 35 cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/Corte



**Foryisia**  
 Dano: 1d6+4    Iniciativa: -6  
 Peso: 3,5 a 4,5 kg    Comprimento: 50 a 70 cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/Corte



**Tholigote**  
 Dano: 1d6+1    Iniciativa: -10  
 Peso: 300 a 500 g    Comprimento: 2m a 3m  
 Tipo de Dano: Perfuração



**Gogorha**  
 Dano: 1d3+2    Iniciativa: -3  
 Peso: 300 a 500 g    Comprimento: 20 cm a 35cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/corte



**Geus**  
 Dano: 1d10+1    Iniciativa: -6  
 Dano: 1d10+1    Peso: 2,0 a 3,0 kg  
 Comprimento: 80 a 95 cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/Corte



**Nan-Ula (boomerang)**  
 Dano: 1d3 a 1d6+2    Iniciativa: -4  
 Peso: 300 a 500 g    Comprimento: 20 cm a 35cm  
 Tipo de Dano: Perfuração/corte  
 Alcance: 80m



**Lança Aztlante**

**Dano:** 1d6+2

**Iniciativa:** -4

**Peso:** 1kg

**Comprimento:** 1m a 2m

**Tipo de dano:** Perfuração/Corte



**Muithitzly**

**Dano:** 1d6

**Iniciativa:** -3

**Peso:** 80g

**Comprimento:** 30 a 45cm

**Tipo de dano:** Corte



**Espada Ordinaria Naraka**

**Dano:** 1d10

**Iniciativa:** -2

**Peso:** 3kg

**Comprimento:** 50 a 75cm

**Tipo de dano:** Corte/Perfuração





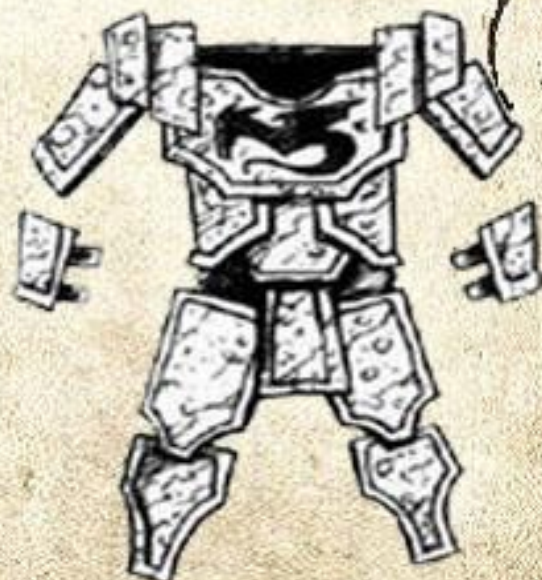
CASCADE ANIMAL



COTA DE ANEIS



ARMADURA IMPERIAL



ARMADURA DE ROCHA



PLACA DE ANIMAL



ARMADURAS TIBRES

Handwritten text in a stylized script at the bottom left of the page.

Handwritten text in a stylized script at the bottom right of the page.

**Escudo de Ferro Imperial**

Dano: 1d6+1 IP: 6

Iniciativa: -8 Peso: 3,5 a 4,0 kg

Tipo de Dano: Contundente



**Escudo de Madeira e Aço**

Dano: 1d3 IP: 2

Iniciativa: -2 Peso: 1,0 a 1,5 kg

Tipo de Dano: Contundente



**Escudo Farpado ou Arlo-hiliae**

Dano: 1d6+2 IP: 6

Iniciativa: -6 Peso: 2,0 a 3,0 kg

Tipo de Dano: Corte

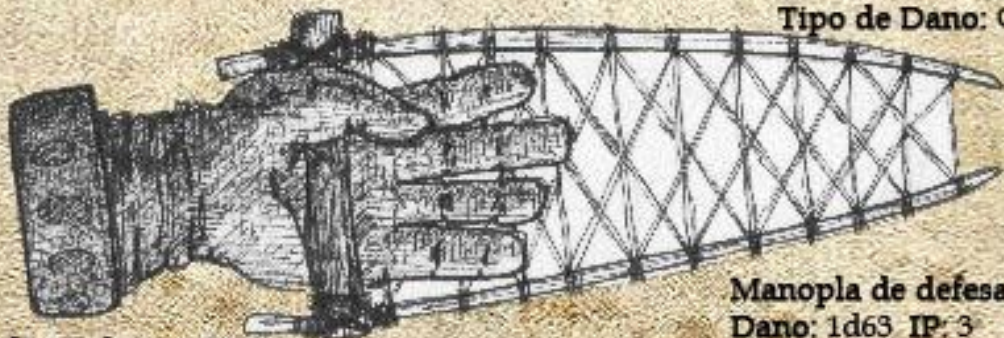


**Escudo de Madeira e Ferro Medio**

Dano: 1d6 IP: 4

Iniciativa: -5 Peso: 2,5 a 3,0 kg

Tipo de Dano: Contundente



**Manopla de defesa**

Dano: 1d6+3 IP: 3

Iniciativa: -1 Peso: 200g a 300g

Tipo de Dano: Contundente



**Broquel ou Nila-Urath**

Dano: 1d3-1 IP: 2

Iniciativa: 0 Peso: 100g

Tipo de Dano: Contundente



**Escudo de Aço Medio**

Dano: 1d6+4 IP: 9

Iniciativa: -9 Peso: 3,5kg a 6,0kg

Tipo de Dano: Contundente



**Escudo de Aço tropeiro**

Dano: 1d6+3-1 IP: 7

Iniciativa: -8 Peso: 3,5kg a 5,0kg

Tipo de Dano: Contundente

# ARTEFATOS MÍSTICOS

## APASHUTAMASHTU

[MITOLOGIA ARKANITA]

Marduk é conhecido por possuir os sentidos da audição e visão mais apurados que qualquer outra criatura em Ark-A-Nun, sem dúvida aperfeiçoados durante milênios de vida em combate e treinamentos, mas, também com a ajuda de um elmo que segundo seus seguidores, esta em seu poder durante eras. A arte da relíquia mostra que não fora construída por mãos Arkanas, suspeitando-se que venha da Terra, ou de algum lugar dos Planos Altíssimos, mas seu nome, fora mudado pelo Domador de Deuses para algo pronunciável em sua língua nativa, provavelmente. Em termos de jogo, enquanto estiver utilizando este elmo, o portador terá todos os seus testes de PER multiplicados x8, e a dificuldade para estes diminuída em um nível (testes difíceis se tornam fáceis, normais se tornam fáceis e fáceis se tornam sucesso automático). Dizem lendas que, com exceção de Marduk, toda criatura que utilizar o ApashuTamashtu, deverá realizar

um teste de CON difícil, ou permanecerá em um estado catatônico até que seus sentidos se adaptem aos poderes do artefato.

## ANEL E LÂMPADA DE SHACTTAS

[MITOLOGIA ARKANITA]

O anel e a Lâmpada de Shacttas foram forjados em Bolgardan durante a Guerra das Brasas por Éblis. O Anel de Shacttas é um artefato tétrico, de metal escuro, com detalhes pontiagudos e uma pequena gema vermelha que arde em um vermelho escarlata. O Anel permite controlar todo Djinn em uma área de 10m de raio de seu portador, a vítima pode realizar uma disputa de WILLxWILL + 30 do portador do anel para resistir aos efeitos Místicos. A Lâmpada de Shacttas é uma relíquia do mesmo material que o Anel de Shacttas; seus desenhos mostram imagens demoníacas aassutadoras. O artefato é capaz de prender qualquer Djinn existente em seu interior, e para isso, nenhum teste de WILL é exigido.

## BOTARNAGG

### [MITOLOGIA ARKANITA]

O Bastão do Mestre dos Ventos Botarnagg é um dos três artefatos místicos que compõem as jóias da coroa de Trotanak. O bastão é ornamentado com figuras em alto relevo por toda a sua superfície cobriada; em cada ponta, uma escultura de cabeça de dragão, cujos olhos são esmeraldas azuis. O portador de Botarnagg é capaz de invocar tempestades e vendavais de 60km/h a cada 24hrs, também se tornando imune a ataques baseados no Caminho Elemental do Ar, podendo roubar o comando desses efeitos Místicos de seu invocador (uma disputa de WILLxWILL)

## CALENDÁRIO DA PROFECIA

### [MITOLOGIA ARKANO/TERRENA]

Também chamado Tenextetl pelos Mayapos, o Calendário da Profecia é uma rocha circular de 3m de raio, de origem desconhecida (mas, que segundo lendas esta guardado em algum lugar do Verde) capaz de prever todos os giros que a Roda dos Mundos dará. As mesmas lendas que balbuciam sua suposta localização, também dizem que este artefato, foi possível prever todos os 3 giros passados, e que estudiosos preveem mais 4 giros, outros somente mais 2; e não somente a época em que esses terríveis acontecimentos se iniciaram, mas

também tudo o que irá se desenrolar durante esses eventos; conquistas, derrotas, ascensões e declínios de império, aparentemente tudo pode-se encontrar descritos nos veios encravados em pedra do artefato. Para se obter algo do Calendário, um Arkanita alimenta o mecanismo com uma pergunta (pronunciado em um idioma de Mayapan) ativando o dispositivo, embora não havendo mudanças aparentes. Dizem que com o declínio do mundo através da Magia, o item não é tão preciso como costumava ser; quando um Personagem está ciente de uma previsão de que o envolve, que o conhecimento do fato muitas vezes pode distorcer os resultados da previsão, o efeito do item também diminuiu. Se as suas previsões, uma vez trouxeram eventual desastre para uma nação, agora eles simplesmente sofreram algum dano pequeno. Algum aspecto do destino conhecido fora alterado provocando uma lesão no espaço tempo, por estar em um lugar diferente na hora errada ou prestando atenção em outro local.

## CRÂNIO DE CRISTAL

[MITOLOGIA ARKANITA/TERRENA]

Esta relíquia parece ser uma réplica perfeita de um crânio Humano esculpido a partir de um pedaço sólido de quartzo. É ligeiramente quente ao toque e, embora pesado, pode ser transportada na palma da mão. Enquanto vários crânios esculpidos a partir de cristal

têm sido encontrados em vários lugares da Terra e de ArK-A-Nun - réplicas desarticuladas, simples, pouco mais que vagamente formas esféricas - o verdadeiro Crânio de Cristal, por outro lado, é tão natural ao ponto de incluir falhas nos dentes do crânio como qualquer ser Humano pode ter.

Os animais não gostam de estar perto do Crânio de Cristal e lutam para escapar de sua presença. Os seres Humanos sentem de imediato um desconforto na sua presença: sentem-se de alguma forma ameaçados. Arkanitas reagem normalmente a presença do artefato, mas, se esta for mantida, começaram a sentir os mesmos efeitos que os Humanos sentem. A magia do Crânio permite a um personagem praticamente assegurar-se de um sucesso numa dada tarefa - mas a um custo bastante alto. O crânio só pode garantir o sucesso,

causando mortes. Após garantir o sucesso, alguém próximo ao Personagem morre misteriosamente. Nem estudiosos Arkanitas ou Humanos, conhece a verdadeira origem da relíquia.

## CRISOL DE ENERGIA

[MITOLOGIA ARKANITA/INFERNITA]

Sem dúvida alguma o mais procurado de todos os Artefatos Místicos dos Mundos Decaídos. A primeira vista, esta relíquia assemelha-se a um pequeno cristal translúcido de um vidro semi-transparente, cerca de 20 centímetros de raio, com formas geográficas em constante movimento em seu interior. O recipiente de vidro é quente ao toque, é pesado, mesmo para seu tamanho. Toca-la causa uma sensação de formigamento através das palmas das mãos e faz com que os pelos do corpo fiquem de pé. O Crisol de Energia (Shaggun Hro'1 Ularhaell no original Infernita) são um dos grandes mistérios da arqueologia Arkanita. Seus primeiros registros remetem a Kadar Ialatush Xenar , Infernun. Ele é capaz de produzir baixos níveis de electricidade a princípio, mas, observadores afirmam em manuscritos que o artefato é dotado de grandes quantidades de energia. Um dos efeitos mais lendários do Crisol é gerar tensões Místicas fracas que muitos cultos interpretam como



emanações religiosas. Assim, o uso do Crisol de maneira simples, é capaz de duplicar os efeitos Místicos utilizados pelo Personagem. Utilizando-se dos manuscritos perdidos em Infernun, o poder do Crisol pode ser utilizado para aumentar um efeito Místico em até 10 vezes.

## **GAGNUM ARESH** [MITOLOGIA ARKANITA]

Gagnum Aresh é a rede utilizada por Marduk em sua luta contra Tiamat. A rede é prateada e finamente trabalhada neste material (uma espécie de metal prateada chamado Varaaman, encontrado apenas em Balkhor) com uma esfera como contra peso em cada ponta do artefato. As esferas são esculpidas em faces dracônicas, e cada uma dá a rede uma característica diferentes, baseadas no Ar. O portador de Gagnum Aresh pode realizar efeitos nos Caminhos Elementais do Ar e Relâmpago (Ar + Luz). A força da rede, se mantém mais forte de acordo com a WILL de seu portador, exigindo um teste de WILLx10xFR da vítima para que esta se solte e não sofra dano de WILLd6 baseado em eletricidade.

## **LIVRO DOS NOMES MORTOS** [MITOLOGIA ARKANO/INFERNITA]

O Livro dos Nomes Mortos (H'shog Zstegggg no original Infernita) é um

tomo com quatro centímetros de espessura por nove centímetros de comprimento e onze centímetros de largura. Possui a coloração negra, sua capa grossa e de superfície semelhante ao couro, racha-se quando o livro abre. As rachaduras no couro parecem formar imagens ou padrões se alguém observá-las com atenção por muito tempo, e muitos são tomados por uma loucura que afirmam vir do livro (veja abaixo), lendas dizem que os rostos vistos são faces horrendas e tétricas. Na coluna inicial de cada página, esta, um numeral em um idioma das Feras, em tinta dourada. No interior, as páginas são cobertas por inúmeros idiomas Infernitas em uma escrita em tinta preta. A letra varia, como diversos autores contribuíram para o livro ao longo das eras, mas o enredo é sempre instável, como se os escritores o escreveram terrificados ou de maneira apressada. O mais antigo registro no Livro dos Nomes Mortos estão escritos em idiomas desconhecidos, enquanto as mais tardias, estão em Scythium, Koi-né e Ge'ez. Um Personagem que utilize o Livro dos Nomes Mortos se sentirá compelido a usá-lo novamente, devendo ser bem sucedido em um teste de WILL, com redutores de -1 cumulativo para cada vez que utilizar o Artefato; seus efeitos incluem a capacidade de acessar, contactar e dizem, controlar as almas dos mortos em Spiritum, ArK-

A-Nun, Infernun e Terra, o qual, permite que um Personagem escreva os nomes de espíritos que conheça para convocá-los através do livro. Os mortais que utilizam o livro muitas vezes recebem automaticamente o Aprimoramento **Sensitivo**, mas este Aprimoramento se manifesta como algo negativo (agindo como um Aprimoramento -1) manifestando-se como sentimentos de terror e medo, momentos de tonturas e incerteza, e até mesmo alucinações visuais.

## LIVRO DE DZYAN

[MITOLOGIA

ARCANO/TERRENA/INFERNITA]

Livro escrito por nações Arkanas caídas, autor e tradutor desconhecido. Diz-se que é uma tradução de manuscritos originários de Infernun. Também conhecido como Yath`YathLrll. Algumas partes desta obra foram traduzidas na Terra, mas não contém rituais nem nenhuma informação do teor das versões encontradas em ArK-A-Nun. O Livro de Dzyan, confere a quem folhear de suas páginas, um conhecimento tétrico sobre rituais e efeitos Místicos dos Caminhos Negros de Magia. O portador deve realizar um Teste fácil de WILL para não ser tomada por ataques insanos durante todo o seu período de estudo.

## NINHADA DE VERMES DE ARK-A-NUN

[MITOLOGIA ARKANITA]

Uma das mais mortais armas existentes na mitologia do mundo de ArK-A-Nun. A Ninhada de Vermes de ArK-A-Nun ou Higo-Rl-L'llor são na realidade seres vivos desenvolvidos misticamente nas regiões de Ngam, para serem utilizados em ataques sobre inimigos em grande número; uma arma viva que age com extrema voracidade, sendo capaz de reduzir reinos inteiros a pó em pouquíssimo tempo. Vermes de ArK-A-Nun são anelídeos grossos e curtos, com 15 a 20 cm cada, formando um emaranhado laranja-avermelhada quando em combate, movendo-se como um único ser; transportados para o campo de batalha em urnas previamente preparadas; uma vez soltas, as criaturas se multiplicam rapidamente e começam sua onda de destruição. Locais que foram atacados por esses seres, passaram a apresentar infecções por parasitas estranhos. Em um primeiro ponto, Generais Arkanitas disseram ser impossível para estas criaturas agirem desta forma, já que sua finalidade seria devorar tudo em uma área e, devido a seu grandioso apetite, devorarem-se umas as outras ao final; em contrapartida, existem outros que afirmam que esta arma estaria assumindo uma nova forma

de perpetuar sua existência. Essas criaturas não possuem uma forma definida que possa ser danificada com armas de corte ou impacto direto, mas um conjunto com força suficiente para se enrolar e quebrar os ossos de um Arkanita adulto (variando de 3d10, 4d10 e 5d10), tão voraz é o apetite destas criaturas. As estatísticas exatas variam do tamanho da ninhada invocada, ficando os números a cargo do Mestre. Basta lembrar que um emaranhado do tamanho de um punho fechado pode matar um Arkanita, enquanto que uma massa de grande volume, poderia devastar uma pequena cidade.

## MERINDILOGUN

[MITOLOGIA ARKANITA]

Merindilogun é um jogo divinatório criado na região de Orun, que segundo lendas, inspirou os Anjos Nimbus de Paradísia a construir seu Xadrez Celestial. O jogo consiste em um tabuleiro rústico de um material semelhante ao marfim, com

pontos dourados ligando-se através de linhas da mesma cor; circunferências de 8cm de raio estão posicionados imediatamente nas intersecções dessas linhas: existindo

12 peças vermelhas e 12

brancas. Merindilogun

é guardado em

algum lugar de

Orun, pelos

maiores

guerreiros

da região,

mas,

aquele

que por

ventura

chegar a

sentar a

mesa pra

jogá-lo, poderá

ter acesso a todos

os níveis do poder

XADREZ DOS

NUMBUS, descrito no livro

TREVAS, CAMPANHA ÉPICA.

## MARTELO E BIRGORNJA DE BOLGARDAN

[MITOLOGIA ARKANO/INFERNITA]

Artefato Infernita que fora roubado dos deuses híbridos chamados Bestas de Bolgardan. Dizem lendas que ambos os artefatos estão em poder dos governantes da cidade de Dars, em Kumta, e foram utilizados por estes para forjarem diversas armas místicas para seus exércitos. O Martelo e a Bigorna de Bolgardan,





são capazes de forjarem tudo o que seu portador puder imaginar; ambos os artefatos juntos fornecem uma Perícia chamada **Construção Onírica** (WILL+INT) 50% enquanto um Personagem portar ambos. Basicamente tudo o que puder ser imaginado, pode ser construído, dizem as lendas.

## Ruji Jigun Bang

### [MITOLOGIA ARKANO ORIENTAL]

A Ruji Jigun Bang é uma espada de lâmina curva e cabo comum as katanas. A longa lâmina da espada é lascada e gravada após muitas batalhas, mas ainda é extremamente afiada, portando frio liso do aço ao toque, e um leve cheiro de sangue antigo - mais de um proprietário relatou uma sensação de arrependimento ou decepção ao segurar a arma. Sua leveza é o que chama atenção, seu fio rápido e preciso, da a impressão da espada ter sido recentemente fabricada. A Ruji Jigun é um arma, é verdade, mas também é um símbolo de status potente. Apenas a elite de Onigashima, foram seus detentores.. Um personagem que empunhe a espada em combate ganha uma vantagem sobre o adversário em uma luta corpo a corpo, mas esta vantagem traz consigo riscos referentes a maldição sobrenatural que a arma carrega. Uma atração sobrenatural gira em torno deste artefato, seu portador pode tentar

ignorar a sua reputação, mas outros não irão: quando sussurros espalharem-se sobre o paradeiro da arma, Arkanitas tentarão comprá-la ou rouba-la , tornando a simples posse desta arma quase tão perigoso quanto entrar em uma luta com ela. Quando o portador da lâmina ativa poder desta relíquia, a arma orienta seu dono, orientando-o as falhas na defesa do adversário, ativando suas defesas inconscientemente. Nada escapa a defesa impenetrável da Ruji Jigun, nem mesmo os ataques que ignoram defesas ativas como ataques de projéteis ou Magia. Este poder é ativado com um teste de WILL. O Personagem pode optar por ativar a defesa durante toda uma cena, mas isso ativa a maldição da espada. Durante séculos após a sua criação, a lâmina era uma ferramenta de Arkanitas sem escrúpulos, com o passar das eras, finalmente a espada começou a corromper-se, inflamando a cobiça nos corações daqueles que conhecem sua lenda.

## STH'AAL NGHE

[MITOLOGIA INFERNITA]

Forjado por Yath-Ehlos, o cho-ka cego, a mais de 10.000 épocas atrás. Sth'Aal Nghe é uma grande lança mística da Era Média. Feita com metal estranho; a lança possui 1,90m de comprimento; sua ponta é de um mineral avermelhado e reluzente, seu corpo, é cor de ébano, com inscrições azuladas que o percorrem. Ele contém o poder de perfurar rocha e o mais resistente dos materiais. Quem a porta deve realizar um Teste normal de WILL; pois é tomado por visões de locais totalmente insanos. Sth'Aal Nghe é uma lança +10, aquele que a empunhar pode utilizar os Caminhos Elementais das Trevas 10, Luz 10 e Fogo 10, mas todos esses efeitos terão um ar sombrio e efeitos sempre em tons escuros.



## SHIHA YO CHANGGUN

[MITOLOGIA ARKANITA ORIENTAL/TERRENA]

A Armadura maldita das lendas do oriente Arkanita, também chamada de a Armadura Vampira e simplesmente Demônio bebedor de sangue. Na Terra é conhecida como Hannya, a Armadura da Morte. Hannya fora um general Bak'u de Onigashima, cruel e sanguinário. Hannya forjava armas e armaduras para seus guerreiros de valor, mas estas sempre vinham impregnadas de sua aura maligna e acabavam trazendo ao portador uma maldição.

Um de seus guerreiros e discípulos, chamado Shitta, construiu para seu mestre uma armadura horrenda, que transparecesse todo a sua personalidade em batalha, que assutaria seus inimigos sem o menor esforço, presenteando seu mestre com esta. Hannya foi vitimado em combate, e sua ligação com a cota fora tamanha que seu espírito amalgamou-se ao metal da armadura. O portador de Hannya adquire as seguintes características em termos de jogo: FR, DEX, AGI,

CON + 10 e acesso a TODOS os PODERES DEMONÍACOS relacionados a Controle Mental; Hannya é uma cota de metal negro de IP: 15. Criaturas que retirem suas energias da luz, necessitam realizar um teste de WILL para permanecer próximos a um guerreiros que vista esta armadura; em contrapartida, o artefato retira de seu portador, 1 ponto da WILL a cada Época, que não pode ser regenerado, quando a WILL do portador chegar a zero dessa forma, a armadura maldita terá absorvido por completo aquele que a veste, tombando aparentemente sem vida. Um Personagem que vista Hannya, só poderá livrar-se dela, mediante rituais que envolvam uma disputa de WILLxWILL+20 da armadura, além de ser tomado por uma Sanguinolencia incrível, adquirindo esta como Aprimoramento negativo; nunca podendo abandonar um combate enquanto um inimigo ainda estiver de pé.

## YGNOTHO


[MITOLOGIA ARKANITA]

O Anel do Controlador dos Céus é um artefato forjado em Trotanak durante a Era Nova. O anel é forjado de um mineral alvo e semi-cristalino, com inúmeras opalas ornamentando sua circunferência, dentro destas jóias, imagens neblinadas estão em constante movimento. Ygnotho fornece ao portador a capacidade de utilizar o Caminho Elemental do Ar, como se possuísse Focos 12 em Criar/Controlar/Entender.

## XNA-NAZHATHU

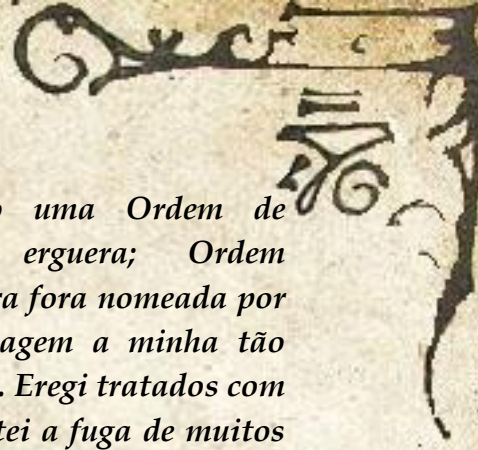
[MITOLOGIA INFERNITA]

A Pedra Azul, ou Xna-Nazhathu como era chamada quando fora trazida de Infernun, consiste em um medalhão de 20cm de raio, ladeado com detalhes em ouro e uma safira azulada ao centro. A primeira vista, quem observa a jóia nada sente, mas uma incrível sensação de vazio se dá a quem a fite por muito tempo. Dizem que as mentes destruídas pela gema ainda estão presas em seu interior, e toca-lá sem o devido cuidado, pode trazer uma maldição a quem ouse fazê-lo. Xna-nazhathu possui consciência e vontade própria, servindo apenas aqueles a quem queira, ou quem subjulge sua vontade. Para utilizar o artefato, um Personagem deve realizar um teste de WILLXWILL da jóia, se vencer, terá acesso a TODOS OS PODERES MENTAIS existentes no universo Daemon. Para cada dia de uso da Pedra Azul através da força, o portador deve realizar testes de WILL para não sucumbir a vontade de jóia, se isso acontecer, ela irá dominar a mente de seu mestre, enlouquecendo-o no processo.

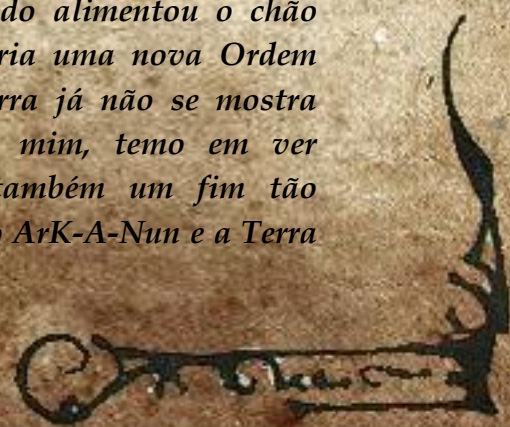


*Em uma outra era, de um  
outro tempo, Místicos  
Arkanitas  
transpassaram as barreiras entre  
os Mundos, a fim de encontrar  
uma salvação para  
os de nossa raça.*

*O Mundo Acima do  
Mundo, a Terra dos  
Humanos fora descoberta, e um  
séquito fora enviado. O medo do  
desconhecido fizera meus  
companheiros se desmotivarem, e  
coube a mim, discípulo do grandioso  
Al Dar-ayil Ba'thayail Dyniha,  
compartilhar de seus passos. Já na  
vivendo Terrena, me vi cercado pelos  
olhares temerosos daqueles que  
estudavam a passagem entre as  
dimensões e a viagem da alma para  
Spiritum, chamado pelos nativos de  
Mundo dos Mortos; seu medo logo  
transmutou-se em curiosidade  
quando me fiz cortês e disposto a  
conversar em uma língua Humana  
antiga, o que gerou extremo expanto  
nessas criaturas tão frágeis, mas,  
ávidas pelo estudo do oculto. A eles  
me apresentei Al Ho'kree-Voo'rogg,  
da Corte dos Altos Magos de Pedra,  
mas, devido a meu idioma deveras  
complicado a suas mentes, pude  
notar apenas as palavras Magnus  
Petraak saindo de seus lábios, sendo  
assim conhecido pelo povo da Terra  
durante milênios. Com o passar do  
tempo, instruí meus anfitriões nas  
Artes Místicas, e em diversas  
ciências que para nós eram básicas,  
mas mostravam-se deslumbrantes a  
seus olhos. Os conhecimentos  
firmaram-se em bases sólidas com os*



*séculos, e logo uma Ordem de  
Mistérios se erguera; Ordem  
Mármore da Terra fora nomeada por  
mim, em homenagem a minha tão  
respeitosa escola. Eregi tratados com  
ex-tutores, facilitei a fuga de muitos  
da minha raça, e tentei ao máximo  
ensinar a "boa mágica" a fim de  
prepara-los para que seu mundo não  
encontrasse o mesmo destino que  
tantos outros, mas, o conhecimento  
corrompera alguns de meus  
discípulos, que iniciaram a prática  
de rituais obscuros secretamente,  
atraindo forças dos Planos Altos,  
que visavam destruir tais energias  
tétricas: uma guerra foi travada, e  
uma batalha perdida. Os guerreiros  
alados e seu deus de luz, conhecido  
pelo meu povo a muito por outro  
nome, triunfaram supremos; meus  
discípulos, amigos Humanos e  
Arkanitas que juntos pretendíamos  
salvar quanto mais do meu povo  
pudéssemos, estavam mortos.  
Descobri mais tarde, que aquele que  
seduzira os Místicos de minha  
cabala e selara o destino de meus  
pares era um deus caído de ArK-A-  
Nun, um maldito feiticeiro dos  
ventos chamado Aeeriton, e ao  
encalço deste parti por longa data;  
caçando-o como um predador a  
procura de sangue, incansavelmente  
perseguido-o através dos planos;  
descansando apenas quando seu  
corpo dilacerado alimentou o chão  
onde eu ergueria uma nova Ordem  
Mística. A Terra já não se mostra  
atraente para mim, temo em ver  
neste plano também um fim tão  
terrível quanto ArK-A-Nun e a Terra*



das Feras, e até algo mais horrendo, já que a fome que alimenta os corações Humanos, desejosos pelos conhecimentos Místicos é algo maior que aquilo que pude experimentar em meus tempos de estudo; uma cobiça sem precedentes circula pelo corpo dessas criaturas que mesmo recentes em existência na Roda dos Mundos, já demonstram certo dom para lidar com os Caminhos Místicos; capacidades muito maiores que aqueles que os ensinaram, misturados a uma malignidade balbuciada somente em contos de mundos perdidos e já destruídos a incontáveis eons.



5. 2. 4. 1. 0. 8. 4. 2. 1.







zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
nantar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# Capitulo



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
nantar barra  
ashak barra  
gigim barra  
alal barra  
telal barra



# A Escrita Mistica



zi anna kampa  
zi lia kampa  
gallu barra  
nantar barra  
ashak barra  
gigim barra



# Rituais

No Sistema de Magia usado pelos RPGS da linha Arkanun/Trevas, os Rituais são criados a partir da imaginação do conjurador, seguindo complexas fórmulas alquímicas baseadas no "estilo" de cada Mago. Para isso, ele utiliza através da vontade (Thelema) as Formas e Caminhos para moldar a Formação do Pensamento do Plano Astral para o Plano Físico.



combinação de duas destas Formas.  
- o **CAMINHO**, que é a chave secundária da magia, indicado pelo tipo de energia que o Mago pretende passar do Plano Astral para o Plano Físico. Pode ser um Caminho elemental, Caminho da Vida ou um Arcano Negro, e pode envolver Metamagia.  
- os **FETICHES**, que são as ferramentas de ativação e canalização desta energia no Plano Físico.

## REALIZANDO UM RITUAL

### CONJURANDO UMA MAGIA

Em Trevas, os jogadores são incentivados o tempo todo a usar a imaginação, principalmente no que diz respeito à criação de Rituais e Magias. Para a elaboração de um ritual, são necessários sempre três elementos:

- a **FORMA**, que é a chave primária de conjuração, indicada pelo triângulo correspondente de Sephiroth (Criar, Entender e Controlar), ou da

Uma vez de posse do pergaminho onde esta descrito o Ritual e os fetiches necessários, ele pode realizar o mesmo diversas vezes, bastando seguir cuidadosamente todos passos, e o feito desejado se realizará. Até mesmo não-magos podem realizar o ritual, se forem capazes de executar os procedimentos corretos. A maioria dos Rituais exigem Pontos de Magia para seu funcionamento, de modo que Rituais muito poderosos podem ser realizados apenas por Magos (os não-magos possuem apenas 3 Pontos de Magia,



e ficam restritos a Rituais iniciais ou Magia Natural, que será descrita ainda neste capítulo). Antes de utilizar um Ritual, ele deve ser estudado até que até que seus princípios Místicos estejam impregnados com a Aura do usuário - neste momento ele estará "travando" os Pontos de Magia necessários; estes Pontos não poderão ser usados para outras Magias, sendo liberados apenas quando o Ritual é ativado. Após a ativação, os Pontos de Magia são gastos e podem ser recuperados normalmente.

### COPIANDO E MODIFICANDO RITUAIS

Rituais podem ser transcritos para novos pergaminhos. Copiar um Ritual já existente leva a metade do tempo necessário para criar um. A razão da demora é que os materiais devem ser os mesmos - tintas incomuns, papéis tratados com essência, e até mesmo a luz de velas próprias incidindo sobre o papel no momento da escrita. Os sinais gráficos devem ser rigorosamente idênticos, em cada traço mínimo de aptidão ou talento instintivo. Modificar de forma suave um ritual já existente, exige do Mago algum conhecimento do Caminho a ser modificado. O tempo para a modificação é igual ao da cópia - metade do normal.

### ALGUNS TIPOS DE RITUAIS

Abaixo estão descritos alguns Rituais existentes no Mundo de ArK-A-Nun; o Mestre deve se sentir livre para alterar quaisquer um destes em sua Campanha e/ou criar novos. Listas de Rituais podem ser encontrados nas diversas publicações que envolvem o Sistema Daemon.

#### ABSORÇÃO DE ALMAS

(Entender/Controlar/ Spiritum 10).

**Custo:** 2 Pontos de Magia.

**Tempo de Conjuração:** 1d6 horas.

**Materiais:** Um cadáver recente.

Com este Ritual o Mago é capaz de absorver os resíduos místicos do corpo de uma criatura morta. O Mago aumenta seus pontos máximos de Magia, de acordo com os Pontos de Magia da criatura (todos os seres de ArK-A-Nun possuem no mínimo 3 Pontos de Magia naturalmente) durante 3 dias. Após esse período, o número máximo de Pontos de Magia volta ao normal. Este Ritual não é cumulativo.

#### CERIMÔNIA AOS AVATARES

##### CAÍDOS

(Entender/Criar/  
Spiritum/Arkanun/ Caminhos  
Proibidos 20).

**Custo:** 35 Pontos de Magia.

**Tempo de Conjuração:** 7 Épocas.

**Materiais:** Tintas especiais,  
ferramentas especiais, ervas raras,  
sangue, velas, crânios de 13 Magos.

Aquele que deseja se tornar um Lich, deve proceder da seguinte forma: é preciso preparar o corpo e alma para a transformação, banhando-se durante uma época em sangue misturado a ervas raras. Após o preparo, é preciso seguir muitos passos complexos sobre círculos e pentagramas, preenchendo um local com velas e símbolos cabalísticos. Crânios de magos devem formar um pequeno monte, aonde deve-se deitar. A seguir, o Mago deve entrar em um estado de coma mental, ficando completamente concentrado e afastado de qualquer pensamento. Dessa forma, ele será capaz de entrar em sintonia com sua alma, em Spiritum. Após sua alma partir, seu corpo deve ser preparado; esta preparação consiste na liquefação do cérebro, retirado através das vias nasais. A extração dos órgãos internos - exceto os rins e o coração - realizada através de incisões regulares, feitas, geralmente, do lado esquerdo do corpo. A cavidade craniana é recheada com resina quente e a cavidade estomacal, após ser limpa com aromatizantes e vinho, é preenchida com especiarias, serragem e resina e da confecção de uma Gema Ka-en-Ankh Nereu, que irá guardar o espírito do Mago. Enquanto seu corpo é preparado, o Feiticeiro doma seu espírito, dominando sua mortalidade e sua essência mística, trancafiando-o dentro da gema. Depois do processo de desidratação do corpo, que levava aproximadamente 7 Épocas é feita uma nova limpeza com especiarias e óleos. Um vez realizado o Ritual, o Mago acordará no corpo preparado, assumindo uma forma esquelética e quase desprovida de carne e pele.

Esse é o estágio a que chama de Deminich, uma espécie de Lich mais fraco, em processo de criação. Porém, é muito difícil deixar essa fase, e a maioria morre sem tornar-se um Lich verdadeiro. Para isso, necessita-se o emprego de magias poderosas e atuações de forças desconhecidas (traduzindo: o Mestre define quando isso acontece), mas sabe-se que é pelo menos necessário possuir mais de mil anos vivendo como um Deminich. Os Liches são raros e muito difíceis de vencer, pois são tão poderosos quanto vampiros ou demônios ancestrais.

### **MALDIÇÃO DE ATLACH-NACHA**

(Criar/Entender/Controlar Caminhos Proibidos 5).

**Custo:** Variável.

**Tempo de Conjuração:** 1 hora.

**Materiais:** Um pote com sangue.

Esse sinistro Ritual é conhecido entre os Anansi que vivem nas Ilhas Kazoba na costa de Guinee e que veneram a Deusa Infernita, **Atlach-Nacha**. A magia tem um custo variado de Pontos de Magia e precisa de 20 minutos para ser finalizada. Clamando o nome de Atlach-Nacha, um aracnídeo venenoso é invocado diretamente de Spiritum. O aracnídeo é semelhante a uma viúva negra terrena, contudo seu veneno é alterado pela Magia tornando-se ainda mais letal. A potência do veneno é definida pelo número de Pontos de Magia que o realizador investe. Cada Ponto de Magia equivale a um Ponto de Dano que irá incidir sobre uma vítima. O limite

são 20 Pontos de Magia, equivalendo a 20 Pontos de Dano. Os Anansi carregam os aracnídeos em pequenos tubos ocos de madeira e os libertam onde eles possam atacar o alvo que desejam matar. Para todos os efeitos a aracnídeo é um animal normal com apenas 1 PV que pode ser esmagado facilmente. O animal é guiado misticamente para o alvo escolhido e tenta picá-lo injetando o veneno. Uma vez na corrente sanguínea o efeito do veneno é imediato. A vítima mordida deve fazer um Teste de CON - a Potência do Veneno para superar seus efeitos: em caso de sucesso ela recebe como dano metade da potência investida na Magia. Em caso de falha, o indivíduo sofre o dano integral. A área atingida escurece de forma necrótica e formam-se bolhas e pústulas. A dor é lancinante (-1d6 em todos os Testes de Atributos), acompanhada de espasmos incontrolláveis. vítimas que sofram os efeitos desse Ritual e sobrevivam costumam desenvolver **Aracnofobia**, o medo patológico de aranhas.

### **MALDIÇÃO RASTEJANTE**

(Criar/ Controlar  
Trevas/Arkanun/Água 8).

**Custo:** 9 Pontos de Magia

**Tempo de Conjuração:** Até que todos os insetos tenham sido esmagados.

**Materiais:** Um pote com insetos, entalhado com símbolos Místicos e um objeto da vítima.

Cultos obscuros por todo ArK-A-Nun, possuem vários Rituais horrendos, mas poucos são mais detestáveis e produzem um efeito tão terrível quanto a Maldição Rastejante. A evocação é bastante simples de ser realizada e o celebrante precisa apenas conhecer algumas palavras de poder. Ele necessita ainda dispor de insetos, de uma bacia com símbolos místicos gravados em seu interior e de um pilão para misturar os ingredientes necessários. Tais objetos devem ter sido consagrados previamente, principalmente o objeto de valor da vítima. O sacerdote utiliza o pilão para esmagar os insetos colocados na bacia, estes são destruídos com o pilão até se converter numa massa pastosa. Palavras de poder são proferidas enquanto os preparativos são realizados. O resultado é amalgamado ao objeto da vítima. A vítima deve fazer um teste de WILLxWILL do feiticeiro. Se a vítima falha no rolamento ela é afetada pelo Ritual e sofre todos os efeitos listados abaixo. Se o Personagem consegue superar o realizador no teste, ainda assim incorre nos efeitos do primeiro estágio. A maldição é insidiosa e seus efeitos só são notados algum tempo mais tarde. O indivíduo começa a sentir um leve desconforto, algo como uma coceira ou queimação.

**Primeiro Estágio:** Decorrido o prazo, o desconforto vai dando lugar a uma severa reação alérgica e descamação

que marcam o "primeiro estágio". A pele aos poucos vai descascando como em uma queimadura de sol. Sob a pele formam-se algumas manchas que a medida que vão inchando tomam a forma de pústulas amareladas. Se estas são arrebetadas causam grande dor e vertem uma espécie de líquido de odor cáustico. O indivíduo perde 1d3 Pontos de CAR.

**Segundo Estágio:** As pústulas começam a escurecer, a pele ao redor vai se tornando grossa com calombos e inchaços. O indivíduo sente um mal estar crescente, náuseas e tem febre. Delírios e alucinações com insetos são bastante comuns. O indivíduo perde 3 Pontos permanentes de CAR e um ponto permanente de CON. O custo de. Encarar o indivíduo nesse estágio se torna algo extremamente desagradável e pessoas sensíveis reagem como se chocadas.

**Terceiro Estágio:** A etapa mais terrível, as pústulas incham ainda mais. É possível perceber movimentos sob a epiderme. A vítima sente toda a área arder, mas é impossível tocar sem experimentar uma dor escruciente. Em geral nessa época as pústulas começam a arrebetar, gerando pequenos insetos. Os ferimentos causados pela eclosão tornam-se feridas de aspecto e odor repulsivo. O indivíduo perde mais 3 pontos permanentes de CAR e mais 1 ponto permanente de CON. Nesse estágio, o indivíduo parece ter sido acometido de um mal semelhante a lepra; se a vítima tem seu atributo CAR reduzido a zero, é impossível que esse indivíduo saia

publicamente sem provocar comoção onde quer que vá. A Maldição Rastejante não progride além do Terceiro Estágio, os efeitos de insetos surgindo das feridas cessam na quarta semana, contudo os ferimentos não cicatrizam antes de duas épocas.

## MASCARA DO MEDO

(Entender/ Arkanun/ Spiritum 3).

**Custo:** 15 Pontos de Magia.

**Tempo de Conjuração:** 2 horas.

**Materiais:** Tintas especiais e as cinzas de um sacrifício.

É necessário um período de preparação de no mínimo duas horas e a pintura ritual de uma máscara sobre a pele do Mago usando as cinzas de um sacrifício. O Ritual afeta todos os que vêm o utilizador. Qualquer Arkanita encontrando o Mago pela primeira vez usando a máscara precisa fazer um teste de WILL. Se o indivíduo obtém sucesso, a visão aterradora não traz maiores consequências do que a fuga desesperada para longe do Feiticeiro. No entanto, o indivíduo que falha no teste fica aterrorizado pela visão, sanidade sofrendo os efeitos danosos de uma insanidade temporária (agindo como se possuísse os Aprimoramentos Negativos Mania de Perseguição, Alucinado e Esquizofrênico, ). Em adição a esse efeito, o indivíduo desenvolve um terror patológico do Mago. Ele é incapaz de atacar, falar ou mesmo olhar para o mesmo enquanto este estiver usando a Máscara do Medo.

## O METAL VIVO

(Entender/Terra / Spiritum 10).

**Custo:** Variável.

**Tempo de Conjuração:** Algumas rodadas.

**Materiais:** Algumas armas de metal, tintas especiais e velas.

Este Ritual, desenvolvido por Místicos Onis de Dyiú consiste no encanto de armas de metal para protegerem se encantador. O Mago deve se dispor ao centro de um círculo místico (semelhante aos símbolos de I Ching) e espalhar as armas a seu redor, cada uma com uma runa pintada em sua lâmina com tinta. Os Pontos de Magia gastos, devem ser no mínimo 5 Pts para cada arma. Após a exceução do Ritual, as armas passaram a acompanhar o Mago como suas guardiãs, flutuando a seu redor, envoltas em uma aura verde; elas atacam com níveis de Perícia iguais aos valores gastos em Pontos de Magia, para encantá-la.

## PENTAGRAMA

(Criar/Entender/Metamagia/ Caminho específico 8).

**Custo:** Variável.

**Tempo de Conjuração:** Algumas rodadas.

**Materiais:** Tintas e pingentes, velas e ervas especiais.

Utilizado como auxílio de concentração para rituais de conjuração e exorcismo, os pentagramas estão intimamente ligados à própria natureza da Magia. Podem ser traçados com qualquer tipo de material, dependendo do Ritual que está sendo realizado, mas os principais são: Sal (Caminho da Terra) Cinzas (Caminho do Fogo) Água (Caminho da Água) Incenso (Caminho do Ar) Giz Branco (Caminho da Luz) Carvão (Caminho de Trevas) Tintas Vegetais (Caminho das Plantas) Sangue de Animais (Caminho de Animais) Sangue Arkanita (Caminho de Arkanun) Bronze em pó (Caminho de Spiritum) Prata em pó (Caminhos Proibidos - Demônios de Infernun) Ouro em pó (Caminho Proibidos - Demônios do Inferno). Uma vez traçado, o pentagrama nunca deve ser cruzado ou riscado, pois ele perderá seu efeito se assim acontecer. Muitas vezes, os feiticeiros preparam todo o pentagrama, exceto uma pequena passagem, pela qual irão conjurar o demônio para dentro do pentagrama e depois selar a saída astral, não deixando que a criatura saia do pentagrama até que tenha cumprido todas as ordens do mago ou da bruxa. Outros materiais incluem barro, urina, giz azul, gelo, gordura, cera derretida e até talhos no chão.



# CAMINHOS PROIBIDOS



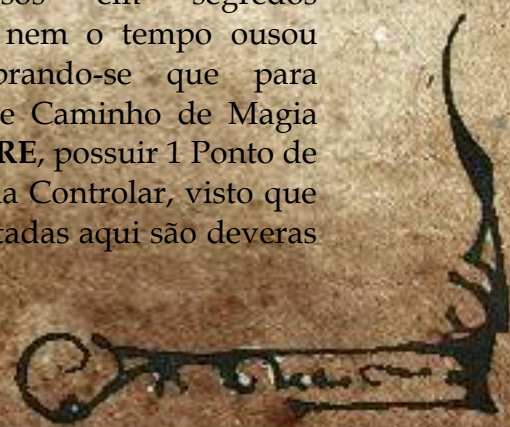
Diferente do Caminho Arkanun que, para os Magos Terrenos lida com o planos de ArK-A-Nun, os praticantes dos Caminhos Proibidos arriscam-se ao lidarem com as forças inferiores mais corrompidas pela malignidade e pela ganância. Infernun, o Inferno, e o Abismo são os locais acessados por estes Magos, que em pouco tempo acabam vendendo suas almas em troca de cada vez mais poder, e perdem aos poucos qualquer resquício de sanidade. As poucas Ordens que buscam um certo conhecimento nos Caminhos Proibidos ou Profanos são compostas por criaturas horrendas, muitas vezes advindas desses planos com que lidam. A principal Ordem de Mistérios que lida com tais energias tétricas é sem dúvida a Irmandade de Tenebras, já que muitos de seus líderes estão no Abismo. Os Irmãos do Signo Amarelo também são utilizadores destes veios místicos, assim como a Ordem de Dagon,



Magos das Sombras e tantos outros. Maldições, invocações de Demônios, mutações em embriões e fetos, azar generalizado, destruição e profanação de objetos, Arkanitas e lugares, tudo pode ser com seguido com o Arcano Profano, mediante um preço.

## CAMINHOS E FORMAS

As criaturas lidadas com este Caminho existem além do tempo e do espaço como os conhecemos, são provenientes de regiões alheias ao Orbe do Grande Chacal ou de qualquer outro orbe; para tanto o Caminho de Arkanun Terreno não basta para trazê-los da imensidão obscura das estrelas onde se encontram, já que são apenas os primeiros níveis do Arcano Profano, e apenas os habitantes de ArK-A-Nun consegue acessar os meios para a invocação àqueles que existem sem existir, imersos em segredos sombrios que nem o tempo ousou sonhar. Lembrando-se que para utilização deste Caminho de Magia deve-se **SEMPRE**, possuir 1 Ponto de Fôcus na Forma Controlar, visto que as energias tratadas aqui são de veras



poderosas, e isto seria um meio de proteger o Místico. Caso o Mago queira arriscar-se, todo efeito místico, realizado sem essa salvaguarda, possui 30% de se voltar contra ele. Para níveis maiores de Magia, consulte o livro TREVAS: CAMPANHA ÉPICA.

### ENTENDER O ARCANO PROFANO

- 1 - O Mago sente um arrepio na presença de efeitos baseados neste Camino.
- 2 - O Mago é capaz de vislumbrar algum dos planos decaídos da orbe (Infernun, Inferno e o Abismo) por um breve momento.
- 3 - O Mago é capaz de contatar criaturas em algum dos planos decaídos.
- 4 - Permite ao Mago, sentir uma criatura do planos decaídos em uma multidão, até 50m.
- 6 - Permite ao Mago, comunicar-se com um ser demoníaco sem enlouquecer.
- 8 - O Mago consegue sentir a presença de um demônio mesmo que ele esteja desfarçado ou escondido.
- 10 - Permite ao Mago entender as mensagens enviadas por entidades habitantes dos planos decaídos.
- 12 - Permite ao Mago enviar mensagens de até 25 palavras, aos planos decaídos.
- 14 - Pode, através de complexos rituais, transportar um grupo de 8 pessoas para algum plano inferior por 3d6 rodadas. O Mago consegue sentir a presença de Infernitas ou Abissais em um círculo de até 25m de raio. O Mago pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma

pequena região (até 25m de distância) em Infernun.

16 - Permite ao Mago comunicarse com um Infernita ou Abissal, ou localizar um ser de Infernun ou do Abismo em uma multidão ou em um raio de 50m. O Mago pode abrir um portal temporário para Infernun ou o Abismo e para lá viajar sozinho por até 3d6 rodadas. O Mago é capaz de entender uma emoção básica de um Infernita ou Abissal.

### CRIAR O ARCANO PROFANO

- 1 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 2 kg.
- 2 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 4 kg.
- 3 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 6 kg.
- 4 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 10 kg.
- 6 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 1 ton.
- 8 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 6 ton.
- 10 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 13 ton.
- 12 - Conjura um punhado de Demônios de Infernun, Inferno ou o

Abismo, cuja biomassa total seja de no máximo 60 ton. Permite ao Mago, manipular o próprio corpo da criatura invocada, criando novos ares de membros, órgãos e armas naturais.

14 - Conjura um punhado de Demônios do Inferno, cuja biomassa total seja de no máximo 100ton. O Mago consegue conjurar um Demônio fraco do Abismo.

16 - Conjura um punhado de Demônios do Inferno, cuja biomassa total seja de no máximo 1000 ton.

### CONTROLO DO ARCANO PROFANO

1 - O Mago é capaz de vislumbrar os pensamentos superficiais de um Abissal ou Demônio do Inferno. É capaz de hipnotizar um Demônio do Inferno de até 100 anos de idade.

2 - O Mago é capaz de controlar pequenos Demônios de Inferno.

3 - O Mago é capaz de mentir para Demônios Infernais menores sem sem descoberto.

4 - É capaz de gritar uma ordem para um Demônio menor de Inferno ou um Condenado e manter controle sobre o ultimo.

6 - Hipnotismo básico com Infernais maiores e abissais, podendo fazer pequenas incursões leves na mente do Demônio ou Abissal (para buscar fatos públicos ou notórios). Caso o Infernal ou abissal não pretenda divulgar estas informações para o Mago, um Teste de WILL vs. WILL é necessário.

7 - Hipnotismo avançado com Infernitas e Abissais, podendo fazer pequenas incursões leves na mente do infernita ou abissal (para buscar fatos públicos ou notórios). O

Infernita não pode realizar um Teste de WILL vs. WILL para não divulgar tais informações.

8 - O Mago pode gritar uma ordem para um Infernita ou Abissal, e ele (caso falhe no Teste de WILL) obedecerá ao Mago. O Mago pode absorver 1 Ponto de Obscuridade de um Infernal por hora, e reverter este ponto em 1 PV ou 1 Ponto de Magia.

9 - Pode controlar um Infernita ou Abissal mentalmente. Para isso, deve encarar diretamente o Infernita ou Abissal. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando.

10 - Permite ao Mago implantar uma sugestão no subconsciente de um Infernita ou Abissal. Um Teste de WILL vs. WILL sempre é permitido.

12 - Controle de um Infernita ou Abissal apenas pelo toque. Este Infernita ou Abissal pode ficar sob o controle do Mago por até uma hora, e tem direito a um Teste de WILL vs. WILL a cada outra hora. O Mago pode absorver 1 Ponto de Obscuridade de um Demônio a cada meia hora, e reverter este ponto em 3 PVs ou 3 Pontos de Magia.

14 - Pode fazer um círculo de 10m de raio que criaturas de Infernun ou do Abismo não poderão atravessar (WILL da criatura vs. Força 10D). O Mago pode absorver 1 Ponto de Obscuridade de um Demônio a cada 15 minutos, e reverter este ponto em 1d6 PVs ou 1d6 Pontos de Magia.

16 - Através de rituais elaborados, pode dominar um Lamazuus por toque, por um curto período.

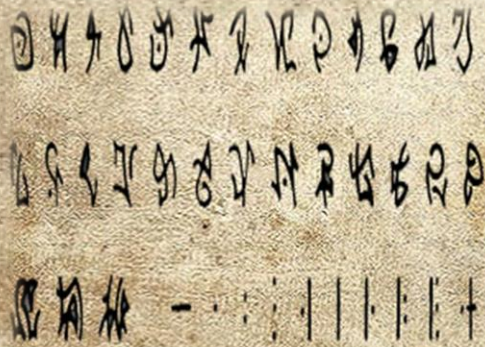


# ALFABETOS MÍSTICOS

Todos as línguas faladas em ArK-A-Nun, são de alguma forma Místicas e utilizadas em seus rituais. Aqui estão descritas algumas delas.

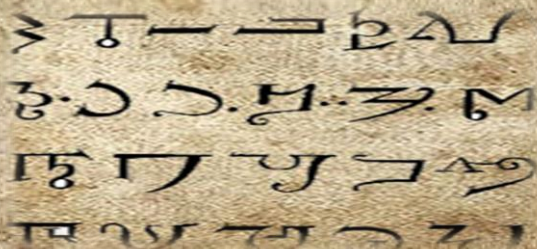
## DAGONIANO

Também conhecido como o alfabeto dos Atlantes, foi levado aquele povo a muitas eras atrás através de contatos com o Tenebriano.



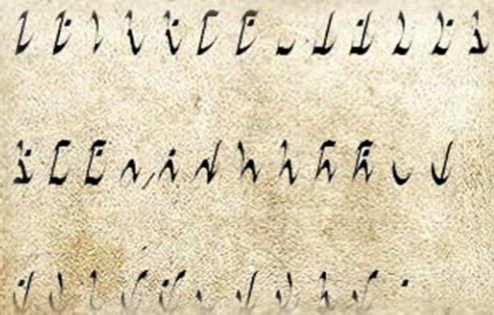
## AHESH-IRTH

Também conhecido na Terra como Alfabeto de Cagliostro. É o idioma antigo utilizado pelos ArK-A-Nos no Inenarrável, redescoberto pelo Mago Terreno através do contato com os Arkanitas.



## CORÁSMICO

Idioma utilizado em Mihragian, desenvolvido por antigos Místicos dos Caminhos do Ar. As letras corásmicas são leves e representam a leveza do elemento.



## EHLMORE

Escrita rúnica desenvolvida pelos ancestrais guerreiros de Ehlmor. Utilizada em seus rituais de masculinidade e em suas feitiçarias.



## Gis

Também chamada língua das serpentes, e alfabeto negro; é uma derivação da linguagem falada em Infernun, na extinta Terra das Serpentes. Os feiticeiros de Stygya costumam usar este idioma comumente no dia a dia.



## NAZGTA

O idioma das Catacumbas. O Nazgta original, foi desenvolvido por Kur, quando este dominou Modrodrotun. O idioma falado em Zin é uma corruptela mostrada abaixo, e dizem lendas que aquele que dominar a língua secreta original poderá finalmente abrir as eternamente seladas Catacumbas de Zin.



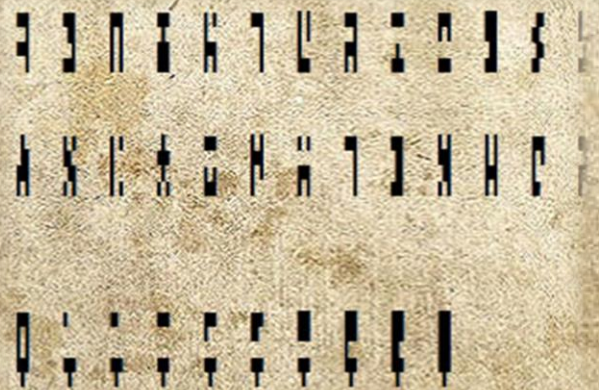
## OGHAM

Linguagem Mística secreta desenvolvida pelos Fir bolgs para comunicarem-se entre si, sem a intervenção dos Formorianos, que acabou se tornando língua oficial de sua terra.



## PÂRSIG

Idioma Místico falado em Horr. Os Horrartyts o pronunciam de forma austera, é uma língua rija como a rocha que pode assustar visitantes.



# BIBLIOGRAFIA

## LIVROS

Abismo - Antônio Augusto Shaftiel.

AD&D Concil of Wyrms - Bill Slavicsek

AD&D Dark Sun - TSR

AD&D Forgotten Realms - TSR

AD&D Al-Qadim, Arabian Adventures - TSR

Antagonistas nWOD - White Wolf.

A Song of Ice and Fire - George R. R. Martin's

Anjos, A Cidade de Prata - Marcelo Del Debbio.

As Civilizações Desaparecidas - Seleções do Reader's Digest.

Arkanun - Marcelo Del Debbio.

A divina comédia - Dante Alligheri.

Conan, The Role Play Game - Mongoose Publishing

Demônios, A Divina Comédia - Marcelo Del Debbio.

Demônio, a queda - White Wolf

D&D Demonomicon - Mike Mearls, Brian R. James, Steve Townshend.

D&D Draconomicon - Andy Collins, Skip Willians e James Wyatt.

G.U.R.P.S Voodoo, The Shadown War - C. J. Carella

Legend Of Five Rings 3ª. Edição - AEG

Legião das Aberrações, Guia dos jogadores dos Fomori - Black Dog Game Factory.

L5R

Necronomicon - Abdul al Hazred

O Rastro de Cthulhu - Gumshoe RPG.

O Senhor dos Anéis - Devir Livraria.

Trevas Campanha Épica - H.T Almeida e Henrique Santos.

The Sacred Magic Abramelin - S.L. Gregor Mathers.

The Book of the Goetia - Aleister Crowley.

Kindred of The East, 1000 Hells - White Wolf.

Kult, Legions of Darkness - Gunilla Jhonson e Michael Petersén.

Scion, Demigod, God, Thuata De Danann e Manifestations of Ichor.

Spiritum, o reino dos mortos - Marcelo Del Debbio.

## CONTOS

Todos do Lovecraft

## FILMES

A Tempestade do Século.

A Sétima Vítima.

A Série Alien e Predador.

Círculo de Fogo (Pacific Rim)

Constantine

Evil Dead 2013.

Habitantes da Scuridão.

Hell Boy

Hellraiser 1,2 e 3

Não tenha medo do escuro.

O Laberinto do Fauno.

O Hobbit.

Senhor dos Anéis.

Horror em Silent Hill.

300 de Esparta.

## JOGOS

Age of Mitology.

Diablo 2 e 3

Dead Space 1, 2 e 3

God of War 1,2 e 3.

Legacy of Kain - Defiance.

Warcraft 3.

Mortal Kombat - o novo.

Resident Evil - Todos.

Silent Hill - todos.

Soul Reaver - 1 e 2.

Splatterhouse.

The Imortal

## HQ

Muita coisa da Marvel e principalmente da Vertigo.







