

CARIUANAS

CONFIDENTIAL

HALLOWONE
PUBLICAÇÕES

CONTÉM MATERIAL
INADEQUADO
PARA MENORES DE
18

HALLOWONE

Sistema
Daemon

CARIUANAS

CONFIDENTIAL

HALLOWONE

CARUANAS

Texto: Hallowone

Diagramação e arte: Hallowone

Contribuições: Alex Pina, apesar de nesses anos ter perdido quase todos os arquivos que discutimos naquela era pré-pandêmica.

Produzido pela abertura da licença Daemon sobre seu sistema de regras e o cenário Trevas/Arkanun

Este é um texto que assim como seus escritos foi quase perdido na névoa. De 2015 para cá grande parte dos arquivos que o compunham se perderam. Talvez ele valha como uma última contribuição. Alex Pina quando me tencionou a uma atualização de Santa Cruz sobre o conceito de Caruanas estimulou essa criação, ele possuía ideias muito boas sobre juruparis e metamorfos. Esses são escritos perdidos no tempo. Retomando a partir do backup do meu Blog reescrevi a lógica das coisas. Mas não se nega um autor invisível. Muitas mudanças ocorreram nesses anos e talvez esse cenário tenha se tornado mais radical e brutal do que quando foi escrito. Aconselha-se basear aventuras em notícias de jornais. Esse é um jogo sobre genocídio, etnocídio e sobre a destruição sistemática de um mundo. Juguem com realismo e somem o fantástico.

Agradecimentos: A Alex Pina que forçou as reflexões que deram origem a esse texto.

Índice

Cantos Perdidos no tempo	09
Caruanas	24
• Botos	29
• Caiporas	32
• Curupiras	35
• Iaras	40
• Igpupiaras	44
• Imbaíbas	48
• Kurupis	51
• Loisóns	55
• Mantinas	59
• Mapinguarís	62
• M'boitatás	65
• Pomberos	68
• Sacís	72
• Terijaguas	78
Trevas Selvagens	81
Daemon Rápido	106

Essa é uma obra de ficção. Apesar dela se basear em crenças religiosas reais, essas crenças são tratadas de forma puramente ficcional. Há também licenças poéticas, não há uma "cultura indígena" mas "culturas nativas da América". Enquanto o Trauco é uma entidade da cultura Mapuche, Tau e Kerana habitam a cultura Guarani. É um jogo sobre genocídio, etnocídio, sobre tomadas de terras e devastação ambiental. Trata de temas maduros e exige discernimento entre ficção e realidade. Não é aconselhável para menores de 18 anos. Contem referências a sexo, estupro e diversas formas de violência.

QUERIDA CLARISSA

Faz tempo que não entro em contato



Não tenho mais e-mail ou rede social ou celular. As coisas estão tensas. Mas acho que deve saber que estou bem. Na medida do possível. Não me encontro bem na verdade. As velhas lembranças que vem em flash me deixaram obcecado e foi naquele verão de 2006 no Alto Xingu que encontrei o princípio da verdade que procurara. Desde o incidente com os madeireiros, enquanto fazia minha pesquisa sobre o impacto ambiental de mais uma usina, eu não era mais o mesmo.

Começou com o afloramento dos instintos, rápido um desejo de praticar arquearia, descobri que era exímio no arco, é como se aquela bala que rasgou meu crânio e somente deixou uma leve cicatriz houvesse destravado instintos selvagens dentro de mim, sentia cheiro de caça e um ódio profundo, mais profundo do que antes, ante áreas devastadas, caça de fêmeas grávidas ou filhotes de animais. Um pajé me procurou, disse algo como Caruanas, alguma coisa em Nheengatú que significava encantado, mas esse era o princípio. Descobri mais tarde, em um tiroteio em um prostíbulo de El Paso o que estava ocorrendo. Primeiro a garrafada na cabeça, depois a bala rasgando o braço, senti o calor da fúria e meus cabelos e olhos se incendiaram, não me lembro bem o ocorrido, mas 7 onças adentraram o recinto e o combate entre os homens armados e elas foi feroz, eu peguei meu arco no carro, minhas flechas eram mais letais que as carabinas.

Depois do ocorrido no prostíbulo tomei referência de alguns mitos indígenas. Anchieta descreveu o que eu era como "O Selvagem", mas ainda vinham as memórias e elas me tragavam, eram flashes de um mundo selvagem, luta com conquistadores e um veado branco, busquei um picareta que prometia terapia de vidas passadas, ele só levou meu dinheiro e não me explicou nada. Naveguei nos meus sonhos, sonhava com uma terra iluminada por vagalumes, uma grande floresta, pindorama, Aréqua, Olmec e lugares além da imaginação. Fui procurado por um tal de Dr.Hankins. O gringo se dizia antropólogo e membro de um clubinho, uma pseudomaçonaria chamada de Ordem do Templo solar. Ele achava que eu era uma espécie de atlante. Legal, o tipo em questão me ensinou uma série de exercícios de controle dos sonhos, queria que eu fosse para o que ele chamava de Spiritum, mas meus sonhos me levavam para pindorama. Os exercícios prosseguiram e eu procurava os portais, mas sem sucesso, por fim ele me abandonou.

Foi em setembro de 2009 que me perdi na selva, ou me achei, meus instintos aflorados me levaram até um pajé que vivia isolado, ele me disse que me levaria à minha essência. Tomamos Ayahuasca, o que os índios daqui chama de Daime, e soltei minha mente em direção à pindorama, enquanto permanecia em transe, ví meu corpo e o pajé.. e vaguei na selva. A batida de tambores tocava em minha mente e vi o veado branco, ele era resplandecente e imponente, o segui na noite estrelada até uma clareira e ele me falou.

O mundo que você procura não existe mais, somos sombras condenadas a vagar nesse espaço etéreo. Antes reinamos sobre essa terra, agora somos apenas um sonho esquecido. Você é um caruana pois carrega uma sombra do que fomos, você é um curupira, um selvagem, mas nunca se lembrará dos velhos sonhos, o passado está esquecido e nossas velhas rixas também. Enquanto lutávamos eles venceram e nossa existência depende do que resta.

Segui a noite estrelada onde voava uma grande serpente de fogo, adentrei o coração do sonho, onde haviam cobras negras que envolviam um monte como um ninho de vermes e me vi como em um espelho, estava com vestes de padres e com um tiro de carabina no peito, vi um índio e o índio era eu, acordei. O velho índio me passou seu cachimbo sorriu e disse: Bem vindo caruana.

Conversei com ele. Haviam vários como eu, Amanda, que trabalhava no prostíbulo onde ocorreu a briga, era uma Iara... eu sabia que aquela diva era realmente uma sereia. O caminhoneiro que me deu carona quando fugi de lá era um Mapinguari, o pajé me aconselhou a tomar cuidado com eles, o espírito canibal é muito forte e selvagem e com facilidade assume o controle. Os caruanas nascem da união de um recém falecido, antes que a alma saia do corpo, com um espírito primitivo. No momento em que levei aquele tiro dos madeireiros eu morri, mas o curupira entrou em meu corpo e me reanimou. Meus sonhos e flashes são as memórias dele, são de uma terra que não existe mais.

Quando os indígenas se esqueceram de seus deuses e foram catequizados, quando a Aldeia de Aréqua foi destruída pelos anjos, os deuses se exilaram e fecharam os portais para esses espíritos. Alguns passaram a poder entrar no corpo de recém falecidos os outros vagam na umbra do espaço, vendo a terra devastada sem nada poder fazer. Nós, os caruanas servimos de portais para eles, nossa presença pode fazer com que eles venham para a Terra, mas eles estão tomados por uma fúria destrutiva contra toda a civilização do homem branco, logo a segurança das cidades, campos e vilarejos se torna um problema com nossa presença; por isso o Pajé se isolou e ele me chamou, Ybirá Nhangaba, um Kuraji-Yara que em sua juventude nunca errou uma lança.

Perguntei a ele se o Saci existia também e ele me disse que sim, mas ele não é um de nós, ele é o responsável pela condição em que vivemos. O Saci é um emissário de Jurupari, agimos em conjunto com sacis mas não confiamos neles; o mesmo para os Loisóns, são a maldição do antigo deus da morte, o mesmo que os Sacis tentaram enganar e que nos jogou no mundo dos mortos. Além deles o mundo espiritual carrega outros condenados, Kurupi o espírito da violação e do estupro e M'Boitatá a essência de Moñai; antigo deus dos ladrões que vaga na forma de serpentes de fogo que buscam umas as outras para um dia retomarem a consciência daquele que foi vencido pelo sacrifício de Poracy e que virá na forma de uma gigantesca serpente alada que destruirá o mundo. Há ainda Teju Jagua, o Lagarto com sete cabeças de lobo que guarda os segredos profanos dos antigos, Mboi'tuí, a serpente papagaio e M'Boiunas, suas crias, gigantesas serpentes negras que devoram homens. Tenho que me preocupar também com os Igpupiaras, criaturas profanas e submersas que se alimentam de olhos, dedos, línguas e genitálias, eles servem a Mboi'tuí e conseguiram se tornar caruanas.

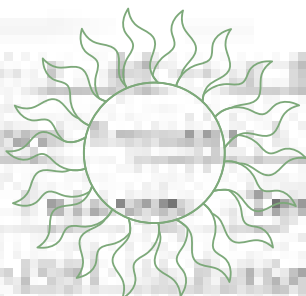
O pajé se foi, adentrou as selvas. Tentei segui-lo, mas me perdi. Entrei em contato com Amanda, o caminhoneiro se chamava José Silvério e frequentava o ponto, montamos um grupo de busca. Seguimos a pista dos grileiros e chegamos aos oligarcas. Me perguntava se nos tornamos assassinos ou heróis? estávamos salvando o povo? Foi quando encontramos os metamorfos. amanda havia me contado que antes havia um povo Boto entre eles, a caça predatória levou o boto rosa a beira da extinção e destruiu os últimos membros deste povo, talvez reste algum exemplar vivo, ou talvez tenham se tornado caruanas, mas amanda nunca viu um desses encantados. Os metamorfos acreditam que as iaras pertencem a este povo, e essa foi nossa sorte quando fomos capturados pelos guerreiros Jaguar e levados até o conselheiro Uratú ou Jacaré-açú. Amanda convenceu os nativos xenófobos que apesar de sermos brancos estávamos do lado dos nativos e eles se uniram a nós em nossa caçada sangrenta.

Descobri que existem homens cobra, que portam a maldição de Norací, ou Norato, homens papagaio que agem como espiões entre os brancos e homens macaco que geraram lendas sobre o Quibungo e Papa-Figo. Falaram sobre homens-Guará, mas estes se afastaram e seguem sua própria guerra nos cerrados contra o agro-negócio e a expansão da soja, que devasta áreas inteiras e tem levado os lobos guará à extinção, são uma espécie de ecoterroristas, como eu também sou agora.

Pistoleiros mataram pesquisadores da universidade de Palma. Estão me procurando. Há vampiros, Anjos e demônios controlando a sociedade política. Há sociedades secretas que querem trazer deuses-demônios corruptores e há corporações nefastas com interesses obscuros fazendo pesquisas com engenharia genética.

Não retornarei. Entenda que é melhor para sua segurança.

Sérgio Pontes



Cantos Perdidos no Tempo

Aréqua hoje é só uma sombra e seus deuses estão exilados. Pindorama se dilui nas sombras do mundo dos espíritos e suas criaturas vagam sem contudo poder atingir a terra. Somos sombras exiladas habitando corpos humanos, nossas lembranças são fragmentos de uma realidade que não existe mais, mas seguimos lutando pois somos o que sobrou dos velhos deuses defendendo um povo que já perdeu sua guerra.

Aréqua

Você me pergunta sobre o que somos e de onde viemos? os cantos sagrados não são sempre claros, mas são tudo que temos, passados de geração para geração e agora eu os transmitirei a você. Um dos primeiros cantos fala sobre o início dos tempos, antes de brotarmos da lama primordial.

No princípio era Tatachica, a névoa primordial
 Abrindo o cortejo aos ventos originais
 Ñanderu cai como uma semente sobre Yvy Tenondé
 A terra primordial
 Crescendo como uma árvore que separa o céu da terra
 Iluminado por Arasy
 A Lua
 Sob suas raízes forma-se um monte
 Aréqua

A seiva sangue corre pelas veias veios
 O coração de Ñanderu bate, pulsa
 Em um impulso de dor infinita nasce a primeira alma
 A'ñangá
 Da explosão de suas batidas nasce a luz
 Angatupi

E as Trevas
Tau

Um canto de tristeza e alegria ecoa por todos os cantos
Ayu, a música primeira
E com ela a palavra
Pi'a Guasu
A chama solar
Karai
E a doce névoa exalada pelo fumo
Ykaira

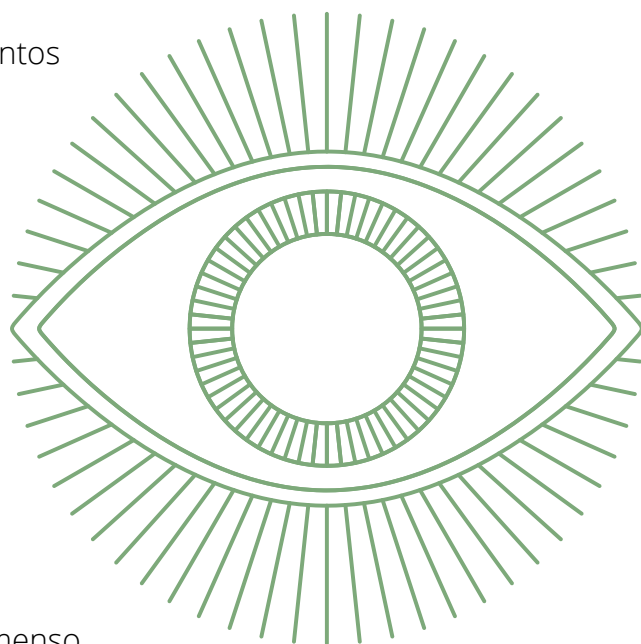
O Grito de Ñanderu ecoa como um trovão
Tupã
E uma tempestade cai sobre Yvy Tenondé
Com Seu dia noite
Seu mar infinito
Uma colina com uma árvore cercada por um mar imenso
De trevas e vazio

A lama se revolve
O vente de Arasy fecundado pelo mar primeiro dá origem a seus filhos
Yarasí
Homens que são botos que povoarão os mares e rios primitivos
E peixes e botos

Nhanderu, também chamado de lamandu (o deus sol), junto com Aracy, também chamada iaci ou jaci (a deusa lua), são as duas primeiras entidades do de além de Yvy Tenondé - do lugar que os brancos chamam de Edhen - a cruzarem a barreira com o que os brancos chamam de paradísia, mas nós chamamos de Yvy Tenondé, a terra sem males, num lugar descrito como um Monte na região do Areqúa (paraguai). Tatachica já estava lá quando Nhanderú caiu como uma semente e cresceu como uma árvore, ela é a brisa primeira que precede a criação e que soprará no fim quando tudo estiver destruído. Nhanderú e Yacy criaram a primeira criatura chamada Anhangá a Alma Antiga, um ser imaterial capaz de habitar qualquer animal servindo como o grande vigia do novo mundo, e a existência separou a luz, a vida, a criação ou Angatupí das trevas Taú, a essência corruptora que leva toda a vida de volta a escuridão inanimada a sombra do que os brancos chamam de entropia. Tau destroi o que Angatupí cria e angatupí cria a partir da essência de Tau, os dois oscilam em ciclos como dia e noite, criação e destruição.

Nhanderú se expressou de várias formas, se fragmentando e gerando seus filhos Ayu ou lamandú, deus da música, Pi'a Guasu o deus da poesia que transmite os cantos e tradições, Karai, também chamado de Guaraci, o portador do fogo solar, Ykaira, deus da névoa e do fumo entorpecente que ligará os homens as divindades, e Tupã o trovão, o mensageiro, o aviso de Nhanderú antes das grandes tempestades.

Os rios e lagos, riachos e cachoeiras foram criados e recebem a proteção dos Yarasy, gênios protetores criados por Aracy, que dizem que darão origem aos botos e iaras. Toda a sorte de gênios surgirão nessas terras, caaporas, curupiras, yastais e no fundo nós somos eles e nossa missão primeira foi ensinar aos homens os dons para que preservem a criação.



Os 7 Monstros

Os cantos seguem falando da descendência de Rupave e Sypave, que serão considerados o pai e a mãe dos povos e iniciarão o povoamento da terra sem males.

A lama ganha vida
 Rupave e Sypave criam seus filhos
 Jahari é sepultada
 Tumé Arandú descobre o segredo das ervas, dos vales
 Guarasyava domina os animais aquáticos
 E Porasy os pássaros e aves que habitam o céu
 Tupinambá conquista as colinas com sua força
 E Marangatu cuida de sua única filha
 A mais bela mulher, na flor da juventude
 Kerana

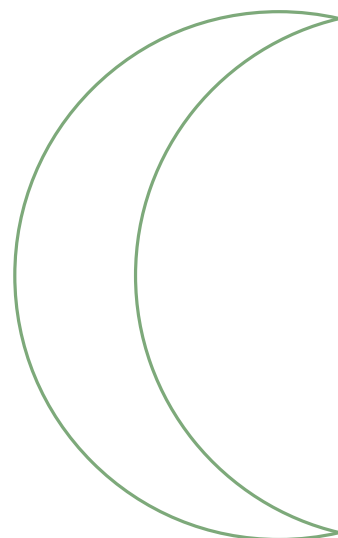
Kerana seduzida por Tau
 Kerana que desencadeia uma luta entre a luz e as trevas
 Kerana raptada
 Condenada a cada 7 luas a dar a luz a uma cria monstruosa

Rupave e Sypave tiveram três filhos e um grande número de filhas. O primeiro dos filhos foi Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani; O segundo foi Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo, e pai de Kerana, a mãe dos sete monstros legendários; O terceiro filho foi Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas. Entre as filhas de Rupave e Sypave estava Porâsý, que sacrificou sua própria vida para livrar Yvy Tenondé de um dos sete monstros originais, diminuindo seu poder (e portanto o poder do mal como um todo), Tupinambá que será mãe de Jaguari, que será o totem da nação tupinambá, Guarasyava senhora das águas e Irasema que será envenenada por Japeusá sendo a primeira morte. Jahari era o amante de Irasema que ao saber de sua morte caiu sobre sua tumba e também morreu.

Tau se disfarçou como um estrangeiro de terras distantes
 Seduziu kerana com uma flauta feita por Japeusá
 O espírito da mentira
 Angatupí tentou impedir
 Mas as trevas se impuseram sobre a luz

Agora Tau se aproxima vencedor
 Leva kerana a uma clareira afastada
 E conta a ela que deseja ter filhos
 Kerana recua
 Tau assume sua forma sombria e corruptora
 As trevas envolvem kerana
 Que é tragada a um mundo de sombras e corrupção

O lamento do rapto de Kerana é ouvido em todo Aréqua



Yvy Tenondé chora
 Pede para que Kerana seja liberta
 E para que Tau seja amaldiçoado

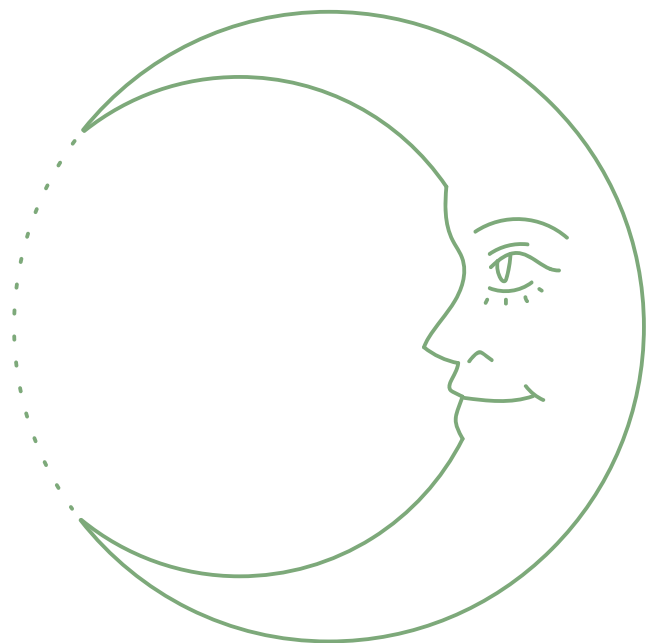
Aracy ouve os lamentos Tau e maldição
 Amaldiçoando eternamente Tau e toda sua descendência

Nós descendemos dos 7 monstros originais e para tanto carregamos a maldição de Tau, as trevas absolutas, o mal eterno dentro de nós.

Sete luas cruzaram os céus
 Desde o terrível dia
 Sete luas de desespero e horror
 Kerana dá a luz
 A maldição de Arasy se faz valer
 Sete cabeças com olhos de fogo
 Nasce a criatura
 Sete cabeças de jaguar
 Um único corpo de lagarto
 A criatura será chamada de Tejú Jagua
 Sete cabeças de cão
 Fadadas a inanição
 Já que a criatura se alimenta somente de frutos e mel
 Já que toda sua ferocidade foi extinta por Tupã
 E habitará uma caverna escura na serra do jirau

Tejú Jagua, o deus ou espírito das cavernas e frutas, nascido com um gigante lagarto de sete cabeças, é uma criatura real que vive na serra do Jirau e é portador de segredos místicos, dizem que capaz até mesmo de conceder a vida eterna.

Kerana segue sua maldição
 Prisioneira e violada
 Aos desejos obscuros de Tau
 Condenada a cada sete luas dar a luz
 Todos filhos monstruosos
 Todos a expressão do mal
 Sete luas cruzaram novamente os céus
 Uma língua bifurcada cor de sangue
 Um corpo de serpente com cabeça emplumada
 Um gigantesco bico
 A posteridade o chamará de Mboi T'ui
 A Serpente papagaio
 Reinará nos pântanos e fontes de água
 Será o pai da terrível raça dos Igpupiaras
 E das monstruosas M'boiunas
 Que rasgarão sua barriga como vermes imundos
 Viverá entre o lodo e as flores
 E seu grito ensanecedor poderá ser ouvido a léguas de distância



O segundo filho de Tau e Kerana foi chamado Mbóí Tu'í, a serpente papagaio. Possuía o corpo de uma gigantesca serpente de pele escamosa e listrada, com a cabeça emplumada de um papagaio, de onde saía uma língua bifurcada que escorria sangue. Mbóí Tu'í se tornou o protetor das criaturas aquáticas, patrulhando os pântanos e áreas úmidas com seu grito, que pode ser ouvido a quilômetros de distância e é capaz de causar pânico a quem o escutar, e seu olhar capaz de induzir a loucura.

Sozinha e violentada
Sabendo que seu corpo é o arquiteto do mal
Kerana jaz na escuridão
Dela nasce outro ser
Serpentiforme
Seus chifres pontiagudos e incandescentes servem de antenas
E hipnotizam qualquer criatura
Será chamado de Moñai
O senhor do ar e protetor dos ladrões e falsários

A serpente de chifres é conhecida até o norte do continente onde recebe o nome Uktena. Continua a protetora dos falsários e ladrões. Embora tenha sido destruída é sua essência que preserva a existência dos falsários na forma de crânios flamejantes, a cumacangas.

Sete luas e uma esperança
Kerana sente algo humano dentro de si
E dá a luz a uma criança branca de cabelo dourado
Que nasce com um cajado de ouro em suas mãos
Tão logo aparece, desaparece
Deixando sua mãe horrorizada
Yaci Yateré vagará pela hora da sesta
Encantando crianças com seu bastão
Assediando meninos e meninas
Aos desejos doentios de seus irmão e abelhas e mel para si



Yaci Yateré foi o único filho de Tau e Kerana que não nasceu com a forma de um monstro horrendo, mas como um menino com cabelos de fogo. Nhanderú o presenteou com um cajado mágico capaz de adormecer uma pessoa enquanto seu espírito é levado para Pindorama e o chamou "filho da lua", pois ele levaria os humanos a Pindorama para ensiná-los a viver em equilíbrio.

Kerana adoeceu. Seu corpo maltratado carrega as marcas e deformações dos constantes abusos. Mais de dois anos se passaram na escuridão. A loucura já toma conta de si. Ela dá a luz a uma criatura escura e deformada, à imagem de tau, uma grande boca e um membro monstruoso.

Que estuprará e matará meninos e meninas
Seus filhos morrerão no sétimo dia
Será considerado o terror das selvas
E será chamado de Kurupi

Escute o que digo. Kurupi é o deus da fertilidade, mas é a essência da violação e do estupro. Seu membro monstruoso mata aquelas e aqueles que se relacionam com ele, embora a pequena chance de gerar um filho fez com que passassem sua maldição adiante. Eles são criaturas de uma libido insaciável.

Sete luas e mais uma aberração

Ao Ao o canibal, coberto de pelos, como um gigantesco símio

Com presas afiadas

Será o terror das colinas

Caçando viajantes solitários para devorá-los

Adentrará as Selvas do norte

Onde o Chamarão Mapinguari

Ao Ao é Criatura peluda e monstruosa semelhante a um urso. É o deus dos montes e montanhas. De natureza canibal, ele deu origem a todo tipo de aberrações, dos pés de garrafa ao terrível mapinguari. Se hoje chamamos suas crias de mapinguaris é por convenção, já os chamamos de Ahores, e são os mesmos monstros que no extremo norte são chamados de Sasquatchs.

Sete luas se passaram e kerana dá a luz a seu último filho

Cabeça de lobo com orelhas minúsculas

Dentes assimétricos

E corpo cadavérico

Viverá nos campos

E se alimentará de cadáveres frescos

Será chamado de Loisón, o carniceiro

E regerá a morte

Seu uivo doentio é ouvido nas luas cheias

Enquanto vasculha as esquifes imundas



Loisón ou Luzion é o sétimo filho de Tau e Kerana, o carniceiro, o espírito da morte cujo o próprio nome não pode ser pronunciado em Pindorama. Quando Loisón nasceu 7 estrelas surgiram no céus proferindo que a maldição de Tau e Kerana havia terminado. Loisón assim como toda sua prole vive preso entre a encruzilhada entre a vida e a morte.

A maldição de Arasy chega a seu fim, Tau abandona kerana enquanto se contenta com sua prole Ela chora

A razão é algo que expirou

E mesmo dormindo ouve os gritos e sussurros das vítimas de seus filhos

Somos filhos e descendentes destas criaturas. Elas apavoraram Yvy Tenondé, com seus roubos, assassinatos, estupros e violações de túmulos,... e não se engane, mesmo Yaci Yateré é um gênio caótico e avesso a ordem. Yaci Yateré dará origem a toda espécie de curupiras, bolaros, kuraji-Yaras e capotiras, ele invocará Anhangá e sequestrará crianças humanas para os transformar e Caaporas. Do ventre putrefato de M'boi Tuí nasceram as terríveis M'boiúnas e ele dará origem à terrível raça das igpupiaras. Ao Ao dará origem a toda gama de monstros gigantes e Loisón passará sua maldição adiante e assim como kurupi infestará a terra com sua prole e Tejú Jagua não teve filhos, mas criou uma raça de homens imortais e Moñai, eu voltarei a ele em breve.

A Nhemongaba

Esqueça agora os cantos sagrados pois eu me esqueci dos outros que escutei. Estão perdidos no tempo e talvez você se recorde de algum, esses dois são os que me lembro, mas vou te contar o resto da história.

Tumé Arandú estava procurando o segredo das ervas quando escutou a voz de Jahari. Ela vinha de um pássaro, ele o seguiu e o pássaro lhe mostrou a ka'avicucha, a erva mágica que permitiria ele fabricar o elixir da vida eterna, desde que se mantivesse eternamente casto, e que daria às mulheres que a tomassem um parto sem dor e filhos saudáveis.

Enquanto isso, por meio das artimanhas de Moñai, os sete monstros encontraram um caminho para Yvy Tykuapê, o mundo em que vivemos antes da separação. O roubo, o estupro, o assassinato, tomaram conta da Terra, a maldição de Loisón disseminou uma praga de criaturas devoradoras de cadáveres, a prole de Ao Ao dominou as montanhas e o terrível grito de M'boi tuí enlouqueceu os homens, jogou irmão contra irmão e infestou a terra em um mar de sangue. A semente do mal se alastrou por todas as tribos e Tau sorriu em seu mundo inferior, enquanto sua prole se espalhava por Yvy Tenondé e Yvy Tykuapê.

Neste momento os homens se reuniram em uma grande assembléia, a Nhemongaba. Eu estava nesta assembléia e lembro dela. Tumé Arandú estava altivo e imponente, uma esperança corria em seus olhos, ele sentou-se sobre a fogueira com todos os anciões que falavam sobre o novo tempo, onde a morte se impõe sobre a vida, a tristeza se impõe sobre a alegria, o ódio se impõe sobre o amor e o sangue corre mais sobre a terra que as águas, antes cristalinas, que se tingiriam do vermelho da morte e sobre o anúncio do fim.

Mas Tumé se levantou e disse:

- eu tenho que lhes revelar um segredo

Todos o olharam com um soluço de esperança e Tumé falou que Nhanderú havia mandado uma mensagem por Jahari, que havia se tornado um pássaro depois da morte. Tupã anunciava a possibilidade de acabar com todo o mal; Tau estava a caminho de Ruapehu, o mundo dos deuses não nascidos e abandonara suas crias, era a hora de pôr fim aos 7 monstros e Jahari havia dito quem poderiam ser destruídos pela bela Poracy, a senhora das aves e dos céus, irmã de Tumé.

Os homens se intimidaram, não responderam a Tumé e se aprovavam temendo o ataque às criaturas monstruosas, temiam o retorno de Tau e sua vingança. Sete vezes Tumé perguntou se concordavam com ele e sete vezes o silêncio prosperou. O que se via eram os olhos voltados aos chão de covardia, de homens que momentos antes transbordavam coragem e bravura. Sem a resposta, Tumé se levantou e saiu.

O Sacrifício de Poracy

Tumé mandou chamar suas irmãs e falou-as sobre a ka'avicucha, sobre Jahari e sobre a escolha de tupã. Poracy concordou e decidiu que acabaria com os 7 monstros, inflou seus pulmões com bravura e coragem e partiu em sua jornada.

Teve que atravessar a grande floresta onde sempre é noite, mas conseguia se comunicar com os animais e ver através dos olhos das plantas e assim venceu esta etapa de sua saga. Nas proximidades do monte Kevaju, onde sombras terríveis devoram os viajantes se tornou invisível e assim chegou à caverna de Moñai. Adentrou o recinto imundo onde o cheiro de morte se mesclava aos vermes que desciam pela parede, a única luz distante provinha dos chifres da criatura asquerosa, mas Poracy possuía o poder de repelir a podridão e atravessou a caverna. Chegou ao lado da criatura. Moñai moveu seu corpo longo e viscoso, seus chifres acenderam, sua língua bifurcada se moveu e ele falou com voz de trovão:

- Quem é você que chegou até aqui?

Poracy estava enojada, mas disse que ouviu sobre as façanhas e a nobreza de moñai e que estava apaixonada por ele, só que antes de se entregar a ele precisava conhecer seus irmão para celebrar a união.

Moñai desfilou com ela do lado de fora de sua caverna, e 7 dias depois se casaram. Os 7 monstros estavam muito felizes, e começaram a mostrar sua monstrosidade enquanto bebiam chicha. Poracy viu que era a hora de fugir e fechar a caverna com uma grande pedra preparada por Tumé, aprisionando as criaturas pela eternidade, mas Moñai percebeu e brandou "Traição"! Sua voz do trovão ecoou, Poracy gritou para que soltem a pedra, ela não poderia escapar. Tumé a viu sendo envolvida pela língua de Moñai e em seguida ocorreu uma terrível explosão.

Nhanderú transformou Poracy na estrela que anuncia a aurora e Moñai e seus seis irmão se tornaram as estrelas que chamamos de "os sete irmãos" ou Eichu, e que os brancos chamam de Pleiades.

O sofrimento pelo sacrifício de Poracy se sobrepunha à vitória sobre os 7 monstros. 8 dias de paz e Tau retornou de seu mundo de trevas e escuridão, uma terrível tempestade se iniciava e ele iniciava uma saga destrutiva procurando aquele que matou seus filhos, em busca de Tumé e este o aguardava. Tau encontrou Tumé enquanto este se banhava em uma lagoa, e avançou sobre ele, mas Tumé havia tomado a Ka'avicucha... Dizem que no momento em que Tau olhou para Tumé a Ka'avicucha fez com que ele contemplasse a si mesmo, que com vergonha e horror desapareceu em uma nuvem de fumaça e nunca mais foi visto. Kerana sozinha e sem poder escapar do reino de escuridão, onde Tau a confinou no topo do monte Jaguarú, no mundo das trevas perpétuas, definiu em vida, seu corpo perdeu toda aparência humana e quando era apenas a sombra de uma existência tenebrosa ela morreu e no mundo da escuridão se formou uma fonte por suas lágrimas eternas.

Os Keranasy e a primeira Ruptura

Mas esse não é o fim da história. Com o sacrifício de Poracy ocorreu a primeira separação Yvy Tenondé se separou da terra, os portais se fecham e os keranasy, como passam a ser chamados os descendentes dos 7 monstros, ficam confinados na Terra junto aos humanos. Nhanderú em redenção os elevou a gênios protetores. Assim se formaram as Raças de Keranasi que darão origem a nós, os Caruanas:

Ahores: Os filhos de Ao Ao, que serão chamados depois de Mapinguaris, que significa pés tortos, protegerão campos e montanhas.

Curupiras, Kuraji-Yaras, e Capotiras: Gênios protetores das matas, descendentes de Yacy Yateré.

Igpupiaras: A prole maldita, protetora dos pântanos e fontes de água, descendente de M'boi-Tuí

Kurupires: Gênios descendentes de kurupi que se tornam protetores da fertilidade.

M'Boitatás: Serpentes de fogo que se formam com a explosão de moñai e que guardam sua essência.

M'boi unas: Gigantescas serpentes negras que nasceram como vermes do ventre putrefato de mboi-tuí e que protegerão as nascentes.

Loisóns: Que sofrerão a maldição de Loison e se tornarão protetores dos mortos.

O Mal, as doenças e a noite são selados em uma cabaça mágica que é depositada no fundo de um grande lago e vigiada por uma terrível M'boiúna, inicia-se um tempo de paz e prosperidade. Os rios, lagos e riachos Passaram a ser protegidos por laras, os animais, plantas por toda sorte gênios e espíritos protetores de Caaporas, Curupiras, Yastais. Nhanderú criou um pacto ao qual estas criaturas ensinariam dons aos homens que lhes prestarem devoção, preservando o equilíbrio natural.

O reinado da lua

Lendas antigas contam sobre o reinado da lua e a emergência do domínio solar por aquele que agora jaz na escuridão. A primeira Ruptura estava feita, Yvy Tykuapê, a Terra, estava separada de Yvy Tenondé, a terra dos Abaité, das lendas e dos velhos deuses, mas a barreira ainda era muito tênue. A pouco se realizara o sacrifício de Poracy e agora os Keranasy guiavam seu povo, vagavam entre os homens e ensinavam seus dons àqueles que transpassavam a barreira da morte, chamados pelas tribos de Pajés ou Xamãs. Arasy escolheu mulheres entre as tribos, ensinou a elas dons mágicos e as instituiu como guardiãs das antigas tradições. Icamiabas, pois o rito de iniciação passava por abrir uma cicatriz no meio do peito, peito fendido ou rachado na velha língua.

A sede de poder corrói

A fúria da lua guarda seus mistérios

Icamiabas senhoras dos mortos

Subjugando as tribos a seu controle

As sacerdotisas de Arasy conquistaram o poder sobre os mortos e se impuseram sobre as tribos. A técnica é combatida em um retorno a uma existência animal, mas a força das tribos estava justamente no manuseio das ferramentas. A miséria caiu sobre o povo que iniciou seus ritos a Nhanderú. Nhanderú buscando o equilíbrio inundou o sumo do mapatí, um fruto muito saboroso, com seu próprio semem. Arasi avisou suas guerreiras do plano que proibiram as índias de comerem do fruto proibido. Há uma bela canção sobre a origem de Jurupari.

Ceucí desrespeita a lei e prova do fruto tentador

A seiva de Nhanderu escorre por seus lábios

Ela lambe e suga com vontade e desejo

A seiva escorre por seus seios como um toque de fogo que queima em seu corpo

Adentra a obscuridade úmida que lateja em milhares de contrações

Fazendo Ceuci desmaiar de prazer

Seu ventre é o portador do sol

Aquele que iluminará as tribos
O grande herói fundador

Ceucí foi descoberta e exilada. Jurupari nasceu, cresceu um ano por dia até se tornar adulto em um mês e em seguida enfrentou os velhos monstros, derrubou o poder das icamiabas e fundou uma nova lei, uma sociedade de guerreiros e caçadores que fortaleceu as tribos e levou a grande expansão tupi no litoral e guarani no sul.

A segunda Ruptura e Pindorama

Não havia noite nem dia, vivíamos no indiferenciável e os sonhos se misturavam ao real. Ocorre que Norací vagava na grande floresta e ouviu o chamado da gruta que guardava as trevas. Dizem que era Tau, ou Japeusá, fato é que Norací desenvolveu uma obsessão pela noite e partiu em uma cruzada para libertá-la de sua prisão, a cabaça mágica, selada com breu, jogada no fundo da grande lagoa e guardada pela terrível M'Boiuna. Chegando na lagoa Norací encontrou com Jaguarí, e os dois irmãos guerrearam entre si por três luas.

Quem avisou Jaguarí?
uma ave fala
Norací estava cego
O segredo do descanso disse o jacaré
A coruja piou
O mundo saiu dos eixos
O tacape derramou o sangue
Os bugios correram em auxílio
Irmão ferindo irmão
Mas o jacaré levou Noraci
Ao fundo da grande lagoa
Além das trevas
Vencendo a terrível M'boiúna
Emergindo com a cabaça negra



Jaguari, mesmo ferido e cambaleante buscou força em sua fúria. A lei deveria ser preservada. Noraci levantou-se com uma pedra que desferiu um golpe mortal na cabeça do irmão, movendo com a mesma pedra tingida pelo sangue um golpe que rachou a cabaça escurecendo todo o céu. A doença e a morte se espalharam por todos os lados, os índios se esconderam em suas ocas, o trabalho de Tau estava feito. Os espíritos da pestilência correram pelos céus, a cunhãs nos rios se transformaram em igpupiaras e os caçadores em mapinguarís, os animais com vergonha deixaram de falar a língua dos homens, menos um é claro.

Dizem que Nhanderú assistiu enfurecido o feito e caçou Noraci que corria na selva escura, sabendo que havia sido enganado por Tau. As palavras de Tupã, o trovão ecoaram.

Amaldiçoado será pela face da terra
Aquele que derrama o sangue dele se alimentará
Condenado está a rastejar entre os homens
Como a serpente que enganou

Mas o poder de Taú deu a Norací o dom da metamorfose; que ele passou adiante, gerando a raça amaldiçoada dos Mojús, até que o povo esquecesse seu nome e o chamasse de Norato.

O Trovão ressoou novamente, reanimando Jaguari moribundo.

Levante defensor da justiça
Te darei uma nova pelagem
Será leve e ágil como um jaguar
E a ti confio meu julgamento
Seus descendente serão os juízes desta terra

O Povo Jaguar descende de Jaguarí. Dizem ainda que o jacaré que ajudou Norací, encantado com a magia da cabaça, se tornou humano e que ele guardou esta história, gerando os grandes Jacaré-Açú, os atuais Uratú. Os Macacos que ajudaram Jaguarí se tornaram vigias da Floresta e o papagaio que o alertou um informante.....

O fato é que a velha Terra dos sonhos, chamada agora Pindorama, foi afastada de Yvy Tykuapê. Isso se deu para que Nhanderú guardasse o sonho da floresta primordial e para que os homens pudessem sonhar. Todas as criaturas mágicas foram confinadas em Pindorama para se protegerem contra a maldade dos homens; mas os portais ainda se abriam à noite para que os homens pudessem ser vigiados e punidos por seus abusos e para que continuássemos guindando-os em busca do equilíbrio.

A velha terra da noite eterna não existe mais
Sua noite eterna iluminada por milhões de pirilampos paira nas lendas
O povo está perdido
Para onde iremos?

Estava feita a segunda ruptura. Isso hoje é apenas uma lenda. Não confie plenamente nas lendas, embora em alguns casos elas são tudo que nos resta.

Eles Chegaram

Existem momentos em que o canto se cala, ele é a expressão dos feitos heroicos de um povo e há momentos em que não existem heróis. Agora os cantos serão raros. Inicia-se um ciclo de derrotas, boatos e conspirações. Contamos por nossas memórias mas não temos mais o que cantar.

Quando eles chegaram trouxeram a pólvora, o estrondo se fez ao norte, velhos povos caíram e velhos deuses sucumbiram ante o ataque dos alados. Os ecos desta carnificina foi ouvido em Yvy Tenondé, os Deuses de Aréqua se reuniam em assembleias contínuas. Anhangá tomou a dianteira, seu reino era Pindorama e lá reuniu os espíritos em uma grande assembleia.

O Sangue foi derramado ao norte
O povo sofre diante dos invasores
Olmec Caiu
Tiahuanaco caiu
Faço o chamado da selva
Que matemos os invasores até seu sangue semear a terra

Estava formada a confederação dos espíritos mais velhos, a Anhangáúna, que embora não tenha mais sentido muitos ainda seguem esse ideal de extermínio e de retorno a um momento antes da civilização do homem branco. Esta é a nossa cisão.

Mavotsinin ouviu o canto da Juriti Pepena
 Falava de um futuro de guerras e sangue
 Reuniu os velhos espíritos
 Relembrou a primeira assembleia de Tumé
 E instruiu os espíritos protetores
 Deveriam proteger as selvas, animais e o velho povo
 E integrar o homem branco aos costumes da terra

Mavotsinin chamou sua confederação de Nhemongaba em homenagem à primeira assembleia.

O que se seguiu foi uma história de sangue e fúria. Os Tupinambás foram os escolhidos de Anhangá, lutariam contra as tribos que se aliaram aos portugueses e formaram a Tamuya, a confederação dos tamoiós, que significa dos mais velhos. Mas os tamoiós se aliaram aos franceses na Guanabara e anhangá lhes deu as costas para que sejam destruídos na batalha de Urubumirim, que fundaria essa cidade maravilhosa. Anhangá voltou seus espíritos contra os nativos, acusando-os de traição e os brancos o chamaram de demônio.

Em um ímpeto desesperado, o Pajé Jaguar Oyumucumã, cruzou todas as selvas. Ele buscava unificar todos os povos fera em um mesmo conselho para traçar um plano único de resistência, mas era tarde, os brancos afastaram os nativos de seus deuses, jogaram tribo contra tribo e logo veio o ataque dos alados.

Novos Deuses andavam entre os homens, versões distorcidas dos velhos deuses de Aréqua liderados por Tupã. Até então Tupã era apenas a voz de Nhanderú, mas agora parecia que adquiria voz própria e Jurupari se ergueu contra os novos deuses em uma caçada sem trégua, liderando um exército de nativos, mesmo que nessa batalha tivesse que se sacrificar como Porasy. Mas tupã tinha um plano maior e atacou Aréqua. Jurupari estava na grande floresta do norte e partiu para o combate final, reuniu um exército de Kuraji-Yaras e avançou sobre as linhas inimigas vendo o deus usurpador pronto para atacar Nhanderú com sua espada de fogo. Jurupari, para salvar seu pai, jogou em Tupã a lança certa, mas o fogo dos céus desceu sobre ele e enquanto caía, viu 3 asas nas costas de Tupã.

Tudo não passava de uma fraude. O Serafim usurpador tomou a nova Terra em nome do Demiurgo. Jurupari Jogado no Inferno se tornou um demônio sedento de vingança que reuniu legiões de espectros que caíram ante as investidas dos brancos e da cidade de prata, lar dos alados. Nhanderú, junto aos outros deuses do Aréqua, fugiu e se exilou no que vocês chamam de Spiritum, em um bolsão dimensional, chamado Mano Ikaíra, ou inferno Verde, onde reuniu a alma dos fera caídos em batalha.

O herói está morto e com ele nossa esperança
 Um novo herói nascerá, mas sua missão ainda está por vir
 Desaparecerá junto com o último de nós
 E o povo o chamará Macunaíma

O Designo de Yacy Yateré

O caminho para pindorama se tornava cada vez mais difícil. Os velhos Keranasy ocasionalmente não conseguiam retornar, ficar longe de Pindorama por mais de uma semana significava se perder, a memória mágica se perdia, assim como os dons especiais e o Keranasy se tornava apenas um humano sem memória. Yacy Yateré adentrou as selvas buscando reforços, curupiras, mapinguaris, kuraji-Yaras, mas eles não conseguiam manter por muito tempo o contato com a Terra. Apenas as Yaras, elas procriaram com feras botos e mudaram sua natureza, ou já eram parte do povo boto, mas isso é uma dúvida que sempre me assolou.

De qualquer forma, Yacy Yateré adentrou a selva sombria de Pindorama até a fronteira com o mundo morto e de lá ouviu Anhangá que falava com uma voz imaterial que ecoava por toda caverna.

“Agora sou apenas o espírito de um mundo fadado à extinção. Meu próprio povo me abandona e minha força está reduzida, mas ainda é hora de lutar, você deverá formar um exército com os próprios humanos, seu cajado poderá dar dádivas à raça humana, estes humanos viverão entre os dois mundos e mesmo quando os portais se fecharem seguirão na tarefa de vigiar as florestas”

Yacy Yateré percebeu que seu povo o havia esquecido e passou a vagar na hora da sesta encantando pessoas, principalmente crianças, para levá-las a Pindorama, onde poderia levá-las a Anhangá para transformá-las em criaturas submetidas e ele, que se abandonassem sua missão sofreriam um terrível azar. Foram criadas criaturas animais com poderes sobre os animais. Estas que passaram a formar os exércitos de Yacy Yateré e as quais ele chamou de Kaaporã, ou espíritos do mato. Com o tempo, quando os portais foram se fechando, foram esses caiporas ou yastais que passaram a ser os principais espíritos protetores destas terras.

E perdemos...

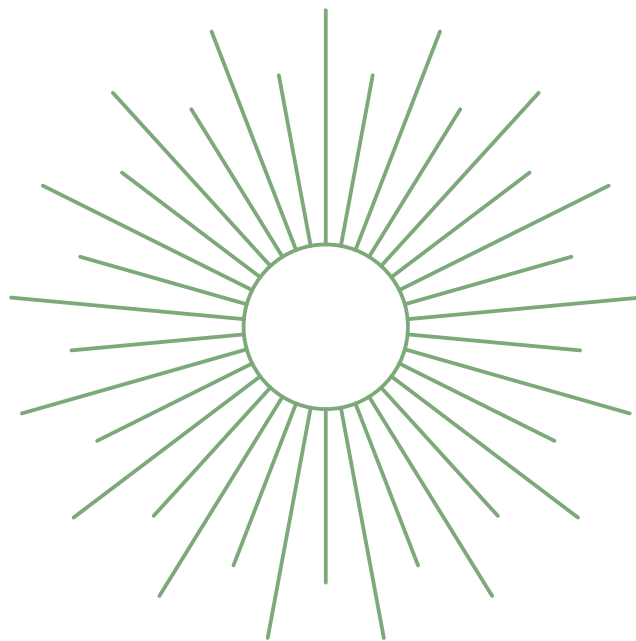
Quando os Keranasy se tornaram poucos, Anhangá adentrou os rios que levavam ao coração do mundo, o mundo abaixo do Mundo, Yvy Kuraxô ou Manoa, e lá subjugou a tribo dos índios morcego, os terríveis Kupendiepes, que jogou contra os nativos, aos quais considerava traidores. Isso apenas nos enfraqueceu na guerra. Dizem que Jurupari enviou um emissário à Terra que habitou um pássaro que se tornou negro como noite, ou que vários emissários foram sendo enviados. Mantinas, Sacis e Imbaíbas tem suas próprias versões a respeito. Ao que parece o saci deixou de ser apenas um emissário de Jurupari, mas suas peripécias são lendárias. De fato não dá para confiar exatamente nos sacis, eles não são keranasy, mas algo mais sombrio. A fúria dos condenados que jazem no inferno pulsa neles e eles sempre foram perigosos ou inconstantes. Se tornaram valiosos, o foram apenas no momento em que perdemos.

Entenda que os estamos em um momento sem cantos, que contamos nossa derrota, que os sacis somente se tornaram muitos na medida que hordas de condenados vítimas do abuso, da tortura e da carnificina se tornaram comuns. Poderia falar mais desse tempo das batalhas perdidas, da caça sem trégua, do povo adoecendo e morrendo, dos velhos mitos sendo esquecidos, de pindorama se tornando um sonho distante, de estarmos condenados ao esquecimento, mas não quero falar sobre isso.

Um novo começo

O Saci buscou sozinho uma solução. Enganou o deus da morte, tentou fazer com que após a morte retornássemos à pindorama, mas Loíson sentindo-se traído nos aprisionou no umbral, neste limbo de condenados. Descobrimos que poderíamos existir na terra tomando corpos de pessoas que morreram recentemente. Escolhemos por nossas predileções, já que nossas memórias se fundem aos hospedeiros, animamos seu corpo e o povo nos chamou Caruanas, ou encantados. Somos mortos vivos dotados de vida e propósito e por isso talvez acredito que o Saci cumpriu, de uma maneira torta, sua missão. Podemos também prender nossa existência a objetos e lugares, mas dessa forma não podemos nos afastar deles, esses são chamados de Itás.

Os botos pereceram de uma maneira menos romântica. No final do séc.XVIII já procuravam ajuda, a caça foi extinguindo seus animais de reprodução. Dizem novamente que o Saci os ajudou, em um acordo com uma antiga entidade chamada Trauco, que ele os relegou à condição de Caruanas. Bem essa é a história o resto você já sabe. Carregamos a memória de sermos derrotados em cada existência, lutamos contra uma força que já venceu e nos oprime, nosso povo é envenenado todos os dias por mercúrio e resíduos de mineração, os rios estão mortos, a terra envenenada, os nativos seguem marginalizados sendo exterminados por assassinos de aluguel... mas resistimos. E porque resistimos? Talvez por ser nossa sina, por termos sido criados para isso ou porque não podemos parar de lutar. Você guarda em si um espírito protetor. Eles não nos venceram...Ainda e ainda temos muito por fazer.





LUA
ALUL

Caruanas

Caruanas ou encantados são pessoas que em uma experiência de morte possuem o corpo reanimado por um espírito ancestral. Os Espíritos Ancestrais são forças que movem a natureza desde Ivy Tenondé e encarnam representações míticas que aparecem como os monstros primordiais, deuses e espíritos de heróis caídos.

Fusão e lembranças

A fusão com o espírito encantado porta a lembrança de todos os corpos que o espírito já habitou, essa pode retornar em momentos de extrema tensão, quando se confronta de novo com a morte. No entanto essas lembranças se apagam como um sonho tão logo o momento de tensão passa, restando apenas a lembrança de ter feito ou lembrado de algo. Se o personagem estiver em risco e precisar de algum conhecimento ou habilidade que não possui ele faz um teste de vontade, se passar terá uma lembrança de alguma possessão passada em que utilizou aquela habilidade ou perícia. O valor de teste que terá será igual ao valor que obteve em seu sucesso nos dados. (Exemplo, se possui valor de teste 44 e tirou 20 tendo que aprender a abrir um cofre adquire momentaneamente a perícia arrombamento com 20%).

Forma encantada

O Caruana para utilizar seus dons tem que assumir sua forma encantada, essa demanda o gosto de 1 ponto de vontade e exige um teste de vontade. A forma encantada não aparece totalmente física mas como a representação fantasmagórica de uma memória perdida, como possuindo flutuações, uma pessoa que olhe para ela fará um teste de vontade, se passar não verá essa forma, mas a representação de uma pessoa comum, se falhar verá a forma se formando e desaparecendo, como se fosse uma alucinação e acreditará estar diante de uma, a lembrança se apagará em poucas horas.

O Selvagem

O selvagem é a manifestação do espírito que pode assumir o controle do Caruana em momentos de tensão, expressa sempre as vontades do espírito e seus desejos, uma lara pode arrancar os olhos, estrangular ou afogar alguém, um Mboitatá pode cegar ou carbonizar todos na cena. Se os pontos de vida do personagem caírem abaixo da metade dos de vontade ele deve fazer um teste de VON fácil,

depois normal, depois difícil ou o espírito assume a cena, até que a vontade caia abaixo dos pvs.

Dons

Dons são poderes ancestrais concedidos pelos espíritos e que funcionam por meio deles. Um Caruana começa com 5 pontos para comprar dons. Os dons possuem o custo de seu nível e para se comprar um dom deve-se ter outro em um nível inferior. Logo um dom de nível 3 custa 3 pontos de dons e exige que se tenha um dom de nível 1 (custo de 1 ponto) e um de nível 2 (custo de 2 pontos). Os dons estão na sessão de cada Caruana. Os Dons somente podem ser utilizados na forma encantada.

Bençãos e maldições

Os espíritos encantados possuem sinas, estas agregam bênçãos e maldições a aqueles que habitam. As bênçãos e maldições estão descritas na sessão de cada caruana.

Botos

Forma verdadeira: Um personagem boto é construído em sua forma encantada. A forma de Boto é sua forma verdadeira. A manutenção da forma encantada pelo Boto consome 1 ponto de vontade por dia, ele precisa de água doce corrente, limpa e em profundidade, em ambiente natural, para poder voltar à forma de boto. Na sua forma VERDADEIRA, o boto possui os seguintes modificadores.

Con +8, Fr + 8, Agi + 4 (água)/00(terra), **Des 00, Per + 3**

Forma encantada: O personagem aparece com roupas feéricas brancas e com um chapéu, dizem que isso era o que ocorria nos anos 20, agora é variável, mas sempre há uma peça branca, seja um tênis, camiseta ou calça que exibe um brilho sobrenatural, como se fosse mais branca do que é possível. É envolvido por uma aura de charme e sedução.

Benção: Botos são naturalmente charmosos e sedutores. Em termos de regras, Botos recebem um bônus de +3 em CAR. Sua forma encantada é estável permitindo passar por humano quando está nele.

Maldição: O Boto tem que se banhar toda noite em água corrente limpa, ou perde seus poderes e 3 pontos de vontade por dia. O boto não resiste a desfrutar qualquer coisa que possa lhe dar prazer, resistir a beber, beijar, comer algo ou fazer sexo com alguém exige um teste difícil de VON.

Caiporas:

Forma encantada: Caiporas possuem aparência de humanos peludos em estado de decomposição com um fogo espectral em torno deles. Vê-los exige a humanos um teste de Von para não fugir e depois se esquecerem do que viram.

Benção: Caiporas são capazes de avaliar o estado físico e emocional de um animal apenas com um olhar. Com um teste de PER eles podem sentir se animais nas proximidades estão sendo ameaçados;

Maldição: Todo Caipora recebe de Anhangá o dever de proteger os animais. Em consequência disso eles devem obedecer a um código de honra que implica em jamais ferir ou deixar ferir uma fêmea grávida ou que esteja cuidando de filhotes. O personagem que violar o seu código não poderá recuperar pontos de vontade até que se redima perante Anhangá. Outras restrições se dirigem ao mundo humano, é pedido a ele o exílio, caiporas sofrem infortúnios e um azar sempre que tentam construir laços ou seguir a vida no mundo humano. A presença de Anhangá é muito forte, em situações de tensão eles devem fazer um teste de Von difícil ou podem entrar em estado de fúria, na qual o espírito toma conta do corpo e o usa para destruir tudo ao redor.

Curupiras

Forma Verdadeira: Curupiras possuem os pés virados para trás e cabelos e olhos de fogo, Bolaros são criaturas negras e pequenas, com os pés virados para trás e pelugem negra como a noite, dizem que mesmo estrelas podem ser vistas às vezes, enquanto em sua boca crescem presas extremamente afiadas e brilhantes. Curajy-Yaras são homens muito brancos com os cabelos em fogo, e sempre alguma pena de animal que aparece como adorno, e capotiras assumem a forma de meninas pré-púberes, com cabelos dourados como ouro, não assemelhando-se a tintura, mas como se fossem fios brilhantes, de um brilho sobrenatural, do próprio metal.

Benção: Curupiras em geral conseguem saber se qualquer pessoa que conheçam se encontra em uma área natural. Capotiras são imunes a venenos vegetais.

Maldição: Curupiras não conseguem viver muito tempo em áreas urbanas, perdem um ponto de vontade por dia, e o recuperam em áreas verdes. Quando matam uma vítima Bolaros precisam passar por um teste de WILL para resistirem a comer seu cérebro fresco. E capotiras precisam resistir com um teste de Von toda vez que estiverem diante de frutas, ou não conseguirão parar de comê-las.

Iaras

Forma encantada: Iaras tem suas pernas e corpo até a altura da cintura, revestidos de couro de peixe, às vezes com escamas, e com nadadeiras que crescem nos tornozelos. É envolvida por uma aura de charme e sedução e voz melodiosa. Se o personagem for homem, mesmo assim ele adquire forma feminina.

Benção: Iaras são naturalmente charmosas e sedutoras. Em termos de regras, recebem um bônus de +3 em CAR.

Maldição: Possuem a necessidade que se banhar toda noite em água corrente limpa, ou perde seus poderes e 3 pontos de vontade por dia.

Igpupiaras

Forma encantada: Igpupiaras assumem a forma de cadáveres em putrefação, com algas pendendo dos corpos e uma pele ligando os dedos das mãos e dos pés como nadadeiras. Ao lado do pescoço pode-se ver guelras.

Benção: Igpupiaras podem naturalmente respirar sob as águas e são imunes a toxicidades e contaminações.

Maldição: O Espírito igpupiaras só pode se manifestar em crianças nascidas de igpupiaras, além da forma encantada ela passa a ter deformações físicas, pele flácida, fina e pálida já no momento da puberdade que lhes confere -3 em carisma. Igpupiaras são habitados por um espírito canibal e devem passar por um teste de VON difícil para não devorar extremidades (olhos, nariz, genitálias, dedos) de suas vítimas.

Imbaíbas

Forma encantada: O Corpo do Imbaíba brilha como formado de fogo e seus ossos aparecem como sombras negras dentro da feição espectral.

Benção: Imbaíbas conseguem, com o gasto de 1 ponto de vontade, seguir qualquer pessoa que foram incubidos de matar por todos os lados, sabendo exatamente sua localização.

Maldição: Se uma morte for encomendada ao imbaíba ele é incapaz de não executar sua sina, mesmo que contra seus princípios ou por relações pessoais, e mesmo que exponha sua própria vida. Sair de uma situação que pode matar a vítima ou mesmo oscilar e deixar para depois exige um teste difícil de WILL para resistir. Esse teste deve ser feito a todo dia se ele quiser postergar sua sina ou irá novamente para a caça.

Kurupis

Forma encantada: Kurupis assumem formas hipersexualizadas, um tentáculo astral em forma de falo sai de sua região genital, olhos e mucosas adquirem um brilho espectral. Membros se tornam flexíveis permitindo virar ao contrário. É algo na feição lembra uma aranha.

Benção: Kurupis exalam um ardor sexual que atinge todos os humanos presentes. (teste de von para resistir), esse desejo não direciona a ninguém em específico, mas trata-se de uma vontade quase incontrolável de encontro sexual.

Maldição: Kurupis são filhos da luxúria e não conseguem conter o desejo sexual. Necessitando de um teste de Von difícil para resistir. Podem morrer para proteger seus filhos, deixar de protegê-los exige um teste difícil de Von. Perdem 3 pontos de vida e de vontade toda vez que um filho seu é morto.

Loisóns

Forma encantada: Possui feição sempre magra, pálida e doente, com roupas esfarrapadas, não importa o que esteja usando, sempre exibe uma aura de decadência. Perde -3 em carisma.

Benção: Consegue ver se uma pessoa está próxima de morrer ou algo se quebrar e deteriorar com antecipação, podendo agir para evitar. A pessoa é vista na forma cadavérica de como irá morrer e o objeto quebrado ou deteriorado. Enxerga espíritos e a forma verdadeira de criaturas sobrenaturais.

Maldição: Assume a forma de homem-lobo cadavérico nas noites de lua cheia e sairá de forma descontrolada destruindo tudo e atacando todos, deve passar por um teste de Von difícil caso queira evitar atacar alguém. É assombrado pelas pessoas que matou, pois estas apenas se tornarão livres quando ele morrer e não pode recusar um favor a um morto ou perde seus dons e começa a deteriorar (2 pvs por dia não recuperáveis) até aceitar a missão.

Mantinas

Forma encantada: Possui feição velha, enrugada, como se toda a beleza, associada à juventude desaparecesse. A voz se torna rouca e as roupas esfarrapadas. Perde -3 em carisma.

Benção: Com o gasto de 1 ponto de vontade. Tocando a pessoa, olhando para uma fogueira, jogando cartas ou gravetos, a Mantina consegue ter a imagem de uma cena que ocorrerá no futuro.

Maldição: Mantinas causam medo e desconfiança em qualquer homem. Sua presença causa reações negativas. Seus testes sociais com qualquer homem se tornam difíceis.

Mapinguaris

Forma encantada: Mapinguaris se cercam da forma espectral de um monstro de 3 metros de altura, com uma enorme boca na barriga e dentes afiados. Sua visão exige a um humano um teste de Von para não fugir em desespero ou desmaiar e depois acordar não se lembrando do que ocorreu.

Benção: Com o gasto de 1 ponto de vontade o mapinguarí causa intimidação em todo um ambiente. Uma pessoa para enfrentá-lo, seja por discordar dele ou para atacá-lo deve passar por um teste de Von x Von. "Você tem certeza que vai me impedir de entrar?"

Maldição: Mapinguaris criam a sensação de serem uma ameaça constante, atraindo investidas policiais ou ataques pelas costas. Também perdem 3 pontos de vontade para cada dia que estiverem fora de uma área natural.

M'boitatás

Forma encantada: M'boitatás, tem os olhos escurecidos e a íris vermelha, brilhante como o fogo, assim como seus cabelos parecem se movimentar como labaredas.

Benção: O M'boitata consegue convencer com facilidade qualquer pessoa de algo. Basta gastar 1 ponto de vontade e fazer um teste fácil de carisma, sem resistência.

Maldição: Despertam desconfiança. Sempre que se procura um traidor, ou quem roubou algo. É o primeiro a ser apontado. Como uma marca natural.

Pomberos

Forma encantada: Pomberos se assemelham a duendes negros, de cabelos bem lisos e características sexuais bem desenvolvidas, sejam seios, nádegas ou pênis. Possuem pés e mãos peludos.

Benção: Encantam qualquer pessoa quando cantam ou contam histórias se quiserem (gasto de 1 ponto de Von). A pessoa que os ouve deve passar por um teste de Von para querer ir embora.

Maldição: Não resistem a uma prosa, a fumar ou beber em conjunto. Se estiver conversando, fazê-lo sair da interação social, exige do pombero um teste difícil de Von.

Sacis

Forma encantada: Sempre são negros, quase como a noite e com uma perna só, embora isso não prejudique a locomoção, sempre aparecem fumando algo. Alguns hoje, mesmo, além dos cachimbos aparecem com cigarros eletrônicos ou outro tipo de cigarro. Seus olhos possuem um brilho espectral, e sua mão é furada no centro. Usam sempre um gorro ou outro acessório vermelho, no qual guardam sua vontade.

Benção: Sacis possuem sorte. O que significa que um tiro neles de surpresa, ou qualquer tipo de ataque surpresa exige um teste difícil, da mesma forma como não possuem falhas críticas em testes físicos, e caso corram o risco de um acidente tem direito a um teste de Agi para evitar.

Maldição: O saci não recua diante do que acha uma injustiça, mesmo que não tenha força para enfrentar (precisa de um teste de Von para resistir). Se alguém pegar seu objeto de poder, essa pessoa fica no comando de sua vontade. O saci não pode usar seus pontos de vontade a não ser sobre às ordens de quem pegou seu objeto, e deve fazer um teste de von para resistir as ordem dele.

Terijaguas

Forma encantada: Terijaguas possuem escamas cobrindo todo o corpo, olhos de serpente brilhantes, língua bifurcada e dentes pontiagudos. Para um humano vê-los significa a loucura. Devendo fazer um teste de von, caso passem conseguirão interagir momentaneamente, antes que a memória se apague e tudo pareça uma alucinação (como em qualquer caruana), caso falhem, acordarão sem saber o que ocorreu e com um aprimoramento negativo mental.

Benção: O terijagua consegue ter acesso a segredos que a pessoa não revelaria a ninguém e utilizar esse segredo para suborná-la ao custo de 1 ponto de vontade.

Maldição: Devem obediência absoluta a quem os criou. Não podendo não seguir ordens. A insubordinação, que será punida caso ocorra, exige um teste difícil de Von.

Botos

Meu povo é antigo, fomos criados pela deusa Arasi, ainda em Ivy Tenondé para guardar os cursos de água e criaturas aquáticas, daí o nome Yarasí, Bem se éramos anjos nos tornamos feras na primeira ruptura, na Terra integramos o conselho dos feras, meio homens, meio botos, com um poder de sedução sem limites, o acunha de encantados foi primeiro dado a nós, antes mesmo do aparecimento do primeiro caruana, botos que se tornavam homens e mulheres que ganhavam cauda dos botos. Durante a guerra do descobrimento encontramos nossos irmãos caribenhos, eles mantinham as três formas, indiferente do sexo. Nos infiltramos nas sociedades humanas, usamos nosso charme para obter vantagens ao povo nativo, os outros feras nos olhavam com desconfiança, ainda mais porque haviam Igpupiaras que passavam a assumir a forma de laras, bem os tempos foram turbulentos e não foi a primeira ou segunda ruptura que nos levou a nossa atual condição. Foi a caça e o extermínio, a destruição dos rios, rituais feitos com a carne de nossos botos, superstições do povo, no começo do século passado nosso número já era insuficiente, foi quando recorreremos ao conselho. Em uma cerimônia ni-guará um aukê falou sobre a possibilidade de mudança, havia contactado um saci que lhe contou como o antigo povo havia sido salvo. Como podiam existir como caruanas, só que os deuses estavam distante, precisávamos mudar nossa natureza para existir e fomos com os aukê, aqueles que caminham com os sonhos, até os andes, encontrar aquela velha criatura na forma de um duende que encantava

as mulheres, esse sátiro andino, chamado por vezes de deus da sedução, o Trauco. O trauco, ele tinha a chave do ritual e a essência dele se fundiu ao meu povo, nossos filhos não eram mais botos mas nasciam sem alma, servindo de receptáculo aos demais caruanas e nos tornamos espíritos imortais destinados a habitar estes corpos sem alma e aqueles que morriam de afogamento, nossa essência aquática os revitalizava e ao mesmo tempo assumia a forma de botos. Somos também os únicos caruanas que podem usar animais como receptáculos, pena que os botos são tão poucos. Essa é nossa história, o resto se constitui de lendas.

As velhas alianças não cessaram, ainda integramos o conselho dos feras, somos poucos e estamos perdendo a guerra, os guará sucumbem ao devastamento do serrado, os amazonas se infiltraram na sociedade do homem branco e desapareceram, os guaríbás em maioria sucumbiram à maldição do quibumgo, mas os Jaguar, Jacaré e Cobra continuam bem ativos. As iaras nossas irmãs hoje se mesclam àquelas que foram Igpupiaras, traçamos também alianças com este povo, mas preferimos a Nhemongaba à Anhangauína, porque não temos problemas com os homens brancos, somente queremos a preservação das selvas e nascentes. Somos muito ligados aos curupiras e caiporas, embora os caiporas sejam tão tristes e tenham ataques de loucura, sabemos que podemos contar com os sacis eles já nos ajudaram e devemos isso a eles,

desconfiamos dos kurupís e Tereijaguas pois são corruptos e degenerados, os mapinguaris que arrancariam sua cabeça e depois falariam com você e os sombrios loisóns, ligados demais à morte e distantes da vida. Bem o povo dalphin, nossos primos ainda habitam o litoral e por meio dele conseguimos uma bela aliança com os orishas, principalmente com os filhos de Olokun, as iemanjás e oshuns. E cuidado com os humanos, eles ainda nos temem, apesar que as humanas ainda nos desejam, que esperam ansiosas para que saíamos dos rios com nosso terno branco para lhes render uma noite inesquecível de amor.

O que queremos?

Barreiras hidrelétricas, desmatamento em série, uma mancha de óleo que tingiu o oceano, dejetos tóxicos de uma mineradora, são a demonstração de que nosso trabalho está longe de terminar. Mas somos poucos, não podemos lutar contra isso, somente os humanos teriam força, e por isso agimos junto a eles. Temos poucas vitórias, os outros feras e caruanas podem duvidar de nossa influência, mas a luta jurídica contra essas corporações destruidoras é a única forma de vitória eficiente que conseguimos. Por mais que às vezes seja necessário o uso da força. Bem é isso.

Dons

Nível 1 (Andar sob as águas): O boto se torna capaz de ficar o tempo que desejar submerso, e consegue andar sob as águas. Não exige teste.

Nível 1 (Dom de Yacy): O boto é revestido por uma aura de encanto que faz com que todos os testes envolvendo CAR se tornem fáceis.



Nível 1 (Encanto da voz): A voz do boto se torna doce e sedutora. Exige um teste de CAR X VON da vítima. Faz com que a voz do personagem hipnotize sua vítima, que se desligará do mundo e ficará até horas apenas ouvindo o que ele tem a dizer. Qualquer teste envolvendo convencer a outra pessoa de algo se torna fácil.

Nível 1 (Nova roupagem): Todos os botos podem reconstruir sua vestimenta comum (que sempre será branca), seja por ela ter sido destruída ou perdida. Testa-se a Força de Vontade. A roupa garante + 2 em Carisma ao Boto.

Nível 2 (Falar em sonhos): O boto consegue entrar nos sonhos de qualquer pessoa, assumindo a forma de um belo homem ou mulher sempre de branco e extremamente sedutor. Bônus de +6 em Car.

Nível 2 (Pensamentos involuntários): Permite ao boto falar por telepatia, sua voz aparece como pensamentos involuntários na outra pessoa. Não é necessário teste de resistência, porque a voz não aparece como dominação. Mas se a pessoa resolver brigar contra a voz ela precisa de um teste de VON para resistir.

Nível 3 (Desaparecer): O Boto consegue desaparecer aparecendo de novo a cerca de 10m. Esse poder só pode ser usado uma vez por cena.

Nível 3 (Forma sedutora): Assume a forma de desejo da vítima, essa forma orbita entre o masculino ou o feminino e não é escolhida, mas

a manifestação do libido da vítima. A vítima deverá fazer um teste de VON X CAR do boto ou não poderá resistir a fazer qualquer coisa que ele queira.

Nível 3 (Forma verdadeira): Assume a forma feérica de um boto rosa, em que adquire os seguintes modificadores CON +8, FOR + 8, AGI + 4 (água)/00(terra), DES 00, PER + 3. Indiferente do ambiente em que esteja.

Nível 3 (Mudança de corpo): Altera o corpo do boto habitar entre um corpo entendido como feminino ou masculino, entre a forma feérica de boto e a humana, entre pernas com nadadeiras e pele de boto com a cabeça com um buraco atrás dela, podendo nadar como um boto mesmo em forma humana.

Nível 3 (Telepatia): Consegue estabelecer vínculo telepático e se comunicar com qualquer pessoa que conheça.

Nível 4 (tentação do prazer): A simples presença do personagem provoca loucos desejos libidinosos em qualquer pessoa que esteja próximo a ele. Todos os testes sociais se tornam fáceis.

Nível 4 (velocidade): O Boto consegue nadar até a aproximadamente 100 Km/h.

Nível 5 (escravos do desejo): permite ao boto criar escravos por tempo indeterminado, que farão o que ele quiser, apenas para degustar de alguns momentos de prazer sexual. A manutenção dos escravos requer o mínimo de uma relação sexual por semana com eles. Para a criação de um escravo do desejo, a vítima tem direito, durante a primeira relação sexual com o boto, a um teste de VON x CAR do boto.

Caiporas

Você foi escolhido para uma velha missão. Somos vigilantes das selvas e protegemos a caça e os animais, somos os espíritos da mata, caaporã, somos herdeiros de uma velha designação. Dizem que com a chegada do homem branco os curupiras já não conseguiam cumprir sua missão de espíritos vigilantes das matas, anhangá ordenou então que lhe levassem crianças humanas. As crianças sequestradas pelos filhos de Yacy Yateré foram dotadas de uma nova natureza, animalesca e selvagem, gerando os primeiro caiporas, viveriam entre os dois mundos, o mundo dos espíritos e dos homens, animalescos e e espectrais. Somos de fato os primeiros encantados, Caruanas e por isso não mudamos nossa condição, apenas damos nossa sina a novos seguidores e somos a maioria nessa selva. Yastays e Caiporas desta terra.

Nossos irmãos ganharam força, mas seguimos vigiando, somos acometidos por um instinto bestial dado a dádiva de Anhangá, que por vezes nos leva a estados de fúria incontrolável. Escolha seu porco do mato, ele será sua montaria, temos passagem livre para o mundo dos espíritos e embora isso permita que você desapareça como uma assombração te confronta com os perigos do outro lado. Também temos uma maldição, nunca conseguiremos nada, a dádiva de Anhangá nos separou definitivamente da sociedade humana, somos párias, Perseguidos por um azar horripilante sempre que nos desviamos de nossa missão. Ouça esse velho caçador que essa é a sina que ele te impõe agora, você está condenado a caçar aqueles que foram como



você e proteger as crias daqueles que caçou. Dito isso, siga seu rumo e saiba que nunca mais conseguirá viver entre os homens.

Nossa organização

Somos caçadores e vigias, nos comunicamos por meio do mundo dos espíritos e realizamos assembleias para decidir as melhores formas de patrulha, e para caçar nossos pares enlouquecidos aos quais chamamos de kure-rus. Ao sermos tomados totalmente pela fúria entramos em uma sede insaciável de destruição que ameaça as próprias selvas e matas. Agimos muito junto com nossos antigos raptos, os curupiras, kuraji yaras e cia. Mas eles mudaram mais do que nós e não precisamos mais deles para passar a sina adiante, a maldição do loison nos dá o poder de simplesmente transferir o espírito do caipora .

no limbo a um corpo moribundo e escolhemos aqueles que caçamos, punindo-os por suas transgressões com nossa condição.

Os outros

Há uma camada de espíritos chamados boiadeiros que agem conjuntamente conosco, o mesmo se diz sobre os caboclos, a maldição do caiporismo nos restringe à mata e curupiras são nossos principais aliados, além de demônios que servem a Anhangá, chamados de Kupendiepes. Os Mapinguaris nos entendem e entendemos eles, são nossos aliados constantes. E nunca confie na porra de um Saci, são traiçoeiros e mais inconstantes que nós.

Dons

Nível 1: (Sentir a Floresta): Consegue se concentrando, gastando 1 ponto de vontade e fazendo um teste de percepção ter visões tumultuosas sobre algo que ocorreu dentro de uma área natural, seja um parque, bosque, ou extensão florestal.

Nível 1: (Coração de caçador) Pelo som dos batimentos cardíacos consegue saber se alguém ou alguma coisa estão próximos. Gasta 1 ponto de vontade e faz um teste de percepção.

Nível 1 (Detectar medo): Sente o cheiro de pessoas ou animais nas proximidades que estejam sentindo medo, é capaz de rastrear e encontrar uma presa assustada. Gasta 1 ponto de vontade e faz um teste de percepção.

Nível 1 (Visão das sombras): É capaz de ver o mundo espiritual fundido ao terreno, identificando fantasmas, espíritos ou mesmo a forma verdadeira de criaturas sobrenaturais. É necessário fazer um teste de vontade difícil e gastar 1 ponto de vontade ou um teste normal e gastar dois pontos

Nível 2 (Caminhar nas sombras) Consegue, gastando um ponto de vontade ficar invisível em uma sombra, ou caminhar com o gasto de 2, de acordo que não fale, emita ruídos, toque em coisas ou pessoas. Ao ocorrer alguma destas ações o efeito se quebra.

Nível 2 (Sentir emoção): Com o gasto de 2 pontos de vontade o caipora é capaz de saber com precisão a emoção sentida por um humano, animal ou criatura.

Nível 2 (Garras afiadas): Com o gasto de 2 pontos de vontade o caipora consegue desenvolver garras sobrenaturais que causam 2d6 de dano, incluso em criaturas sobrenaturais. Os ataques são feitos utilizando a perícia Briga.

Nível 3 (Labaredas do inferno): É capaz de soltar labaredas pelos olhos cadavéricos que causam 2d6 de dano, essas labaredas causam dano real mesmo em criaturas sobrenaturais e espectrais. Cada disparo exige o gasto de três pontos de vontade, a vítima tem o direito de um teste de constituição para reduzir o dano pela metade. É possível dobrar a quantidade de dados com o custo de 6 pontos de vontade. Só pode ser utilizado 1 vez por cena.

Nível 3 (Transferir pesadelo): Em uma disputa de Von x Von, com o gasto de 3 pontos de vontade, o caipora consegue jogar um pesadelo dentro da mente da vítima, que passa a se contorcer buscando resolver o pesadelo até voltar à consciência em 1d6 rodadas.

Nível 3 (Invocar montaria do inferno): O Caipora consegue invocar uma montaria infernal, usualmente um queixada fantasmagórico capaz de correr ao dobro de sua velocidade e disparar labaredas pela metade do custo e dano que o caipora (3 pontos de vontade). Alguns caiporas evocam cavalos ou cavalos alados (4 pontos de vontade) e ultimamente mesmo motocicletas

fantasmagóricas capazes de correr a 200 km/h e voar (6 pontos de vontade).

Nível 3 (Seguir rastro): Se conectando com uma área natural, com o gasto de 3 pontos de vontade e um teste de percepção, o caipora pode localizar qualquer pessoa ou criatura que procure.

Nível 3 (Entrar no mundo dos mortos): Com um teste de vontade e o gasto de 3 pontos de vontade o caipora consegue desaparecer do mundo dos vivos transferindo seu corpo à expressão terrena do mundo dos mortos de onde se encontra, devendo buscar caminhos se busca lugares mais profundos.

Nível 4 (Armas do inferno): O caipora consegue invocar armas fantasmagóricas que desejar, desde laços a armas brancas (4 pontos de vontade) a mesmo armas de fogo de revólveres a carabinas (6 pontos de vontade) ou uma granada ou metralhadora espectral (8 pontos de vontade). A arma causa dano físico e espectral e continua com o caipora até o fim da cena, é necessário o teste da perícia equivalente para usá-la.

Nível 4 (Tragar Almas): Depois de matar alguém ou alguma criatura o caipora pode puxar a alma por meio de seu cigarro e

absorver a metade dos PVs e Pontos de Vontade (se não for um espectro esse é o valor do atributo vontade) da vítima, não podendo ultrapassar seu limite. Ele gasta 4 pontos de vontade e faz um teste de vontade x vontade da vítima que pode resistir mesmo morta. O espírito não é obliterado mais somado ao do caipora que passa a ter flashes de lembrança dela também.

Nível 4 (Portal de sombras): O Caipora consegue entrar em qualquer sombra e aparecer em outra sombra, gasta 4 pontos de vontade e faz um teste de vontade.

Nível 5 (Grande Caçador): Gastando 5 pontos de vontade o Caipora dobra a proporção de seu corpo e montaria, caso esteja em uma e sua bonificação de força. O tamanho de grande caçador dura até o final da cena.

Nível 5 (Loucura): O caipora consegue potencializar os pesadelos que transfere à vítima de maneira a causar danos permanentes, suga metade dos pontos de vontade da vítima e decide que tipo de transtorno desenvolve nela, de paranóia à delírios, alucinações ou fobias. Gasta 5 pontos de vontade e faz um teste de vontade X a vontade da vítima.



Curupiras

Siga meus passos em direção ao segredo da vida, a selva, a ancestralidade, a veia selvagem que ainda pulsa no coração do homem, a plena liberdade. Você é uma garota da cidade e esse é nosso território real. A chama do fogo imersa em selvageria já aponta em seu coração, esse é nosso lar. Eu posso ser seu professor de políticas agrárias, mas, assim como aqueles traficantes te fuzilaram quando você se aproximou em sua trilha da refinaria de coca, eu fui cercado em uma tocaia e morto por jagunços de um madeireiro clandestino. Temos uma não-vida, uma vida animada por um espírito ancestral e por isso somos caruanas. O fogo selvagem brilha em nossos olhos e inflama nossos cabelos, nosso lado animalesco faz crescer pelos em nossas pernas porque somos curupiras. você verá como tempo tomará as lembranças do espírito como suas e sua fúria melancólica e selvagem será cada vez mais sentida. A muito tempo meu povo protegia essas paragens, fui chamado de O Selvagem, O caçador. E embora faça muito tempo, os caçadores do norte ainda ouvem meu nome com profundo temor. Esse é nosso continente, nossa terra, somos os responsáveis por isso tudo... e se está desta forma é somente nossa culpa, fomos fracos e deixamos que eles façam isso. Mas a caçada ainda está em nós. Somos o espírito da caçada, predadores dos predadores, os protetores do jaguar e da vicunha, da sussuarana ao Caititu. Chegamos ao topo dos andes onde fomos chamados de Anchimallen e

no interior dos pampas onde nos chamaram Yastay. Se um dia fomos chamados de filhos de Yacy Yateré, filhos do sol, filhos de guaraci ou de de Anchi Malguem (A mulher do sol) é que somos os filhos do deus das peças e da travessura, elas sempre nos ajudaram a despistar nossos adversários e levá-los à morte certa.

Nossos Grupos internos

Yacy Yatere teve uma série de filhos e eles hoje dividem nosso povo em quatro tribos.

Curupiras: Como eu e você, descendentes do primogênito de Yacy Yatere, que nasceu com seus pés virados para trás e os cabelos e olhos em fogo, como protetores das matas e caçadores dos caçadores.

Bolaros: Descendentes do segundo filho, que herdou as características sombrias de seu avô Tau, uma criatura humanoide e pequena, com os pés virados para traz. uma pelagem negra cobrindo todo seu corpo, presas afiadas e um apetite voraz por cérebros humanos; porque ele era o destruidor, o perigo que se esconde na escuridão. Até hoje nossa relação com eles é problemática eles são a essência das trevas, os demônios negros de pés invertidos, os agente de Tau na destruição de tudo, mas seu impulso destrutivo ecoa com mais força sobre o que chamamos de civilização e por isso ainda trabalhamos juntos.

Curajy-Yaras: Descendentes do terceiro filho, que nasceu com a pele excessivamente branca e com cabelos em chamas sendo agraciados por Nhanderú a nunca errarem um disparo e a capacidade de reproduzir o som dos animais, são protetores das aves e muitos aprenderam a adquirir asas e a voar.

E as

Capotiras: Descendentes da filha, que nasceu como uma menina de 12 anos, com cabelos dourados como seu pai, uma profunda timidez e a capacidade de se tornar invisível que a fez guiar caçadores a terríveis perigos e se safar com maestria.

Mas somos todos curupires, agora divididos por alianças que não fazem mais sentido, enquanto nós, curupiras ainda insistimos na velha aliança com os brancos buscando uma melhor observação, agora com radares das áreas naturais, nossos irmãos bolaros seguem os caçando sem trégua, somos o que os brancos chamam de velha nobreza dessa terra e devemos guiar nossos irmãos caruanas em

nossa força e coragem.

Nossa organização

Possuímos uma grande rede de roteamento das regiões selvagens do território, com a qual contamos com apoio dos jaguares e guará. estamos em todos os conflitos agrários nessa terra e temos agentes infiltrados nos movimentos camponeses, daí a opção por praticar agricultura sustentável. Agimos em Ongs nas cidades. sabe o greenpeace, somos os principais operadores deles na américa do sul, como nossos irmãos Nunehi na américa do norte. Nossa guerra agora ecoa nas sombras e ainda temos a fúria incessante operando dentro de nós. Somos invisíveis aos brancos, embora o povo do campo sempre soube que estávamos por perto. Araguaia, Rio madeira, Universidade federal do Tocantins, Acre, mesmo nos cantos mais remotos, nas selvas, ongs, universidades estamos esperando para atacar. Mas agimos furtivamente pelas sombras.



Os outros

Falei dos Jaguares e Guará mas nossa aliança com os outros fera ainda é marcante. Além deles reconhecemos nos Mapinguaris nossos irmão e grandes guerreiros. Somos os responsáveis pela existência dos Caiporas eles foram nossos soldados, nossas crias. Foram criados para suprir nossos exércitos e hoje estão tão isolados e distante de nós. Há demônios também, juruparis, kupendiepes que por vezes nos prestam arquivos e no fim nos aliamos também com alguns Orishas chamados de Oshosis.

Nosso objetivo

Como proferiu Movotizin, nosso grande herói, fundador da nhemongaba, nossa missão é defender as grandes reservas e integrar o povo à natureza; embora os bolaros se juntem aos caiporas num projeto de protege-la mesmo contra todos os humanos. Nossa batalha não termina enquanto houver uma madeireira clandestina, enquanto nosso povo for assassinado pelo exército e por jagunços. Perdemos força em Brasília e estamos buscando reconquistá-la, possuímos membros em algumas assembléias legislativas, vamos continuar agindo nas sombras. Somos poucos mas bem organizados. Observe aquele carro, tráfico, refinarias clandestinas de coca, madeireiras inescrupulosas, grupos de extermínio de índios e seringueiros, grileiros, biopiratas e grandes corporações industriais inescrupulosas. Esses são os problemas que enfrentamos agora.

Dons

Nível 1 (Conversar com animais): Um Curajy-Yara consegue, gastando 1 ponto de vontade fazer perguntas aos pássaros de uma região para obter informações sobre acontecimentos na região. Uma capotira consegue o mesmo com mamíferos pequenos e Curupiras com mamíferos grandes e Bolaros com animais de hábitos noturnos.

Nível 1 (Coração de caçador): Semelhante ao dom dos caipora.

Nível 1 (Esconde Esconde) apenas capotiras: Ao gasto de 1 ponto de vontade, uma capotira pode se esconder em uma área com vegetação de maneira a ficar praticamente não localizável, desde que não se mova ou faça movimentos bruscos. Ela deve ficar abaixada. E se for ferida ou falar é localizada.

Nível 1 (emboscada): Consegue andar escondido em silêncio e atacar de surpresa ganhando a iniciativa com o gasto de 1 ponto de vontade. Esse Dom não pode ser utilizado se o oponente já viu o curupira.

Nível 1 (Monstro no escuro) somente bolaros: Um bolaro consegue, com o gasto de 1 ponto de vontade se fundir à escuridão e andar sem ser visto (apenas ouvido), o ruído que faz é estrondoso, mas qualquer ataque contra ele se torna difícil. Se atacar (e essa ação é sempre fácil neste estado) ele se torna visível até o fim da cena.

Nível 1 (Rastros) Somente Curupiras: O curupira consegue moldar rastros na selva,

podendo conduzir as pessoas que os seguem para o local que ele deseja, podem ser rastros de animais, humanos, roupas rasgadas, sangue. Custa 1 ponto de vontade.

Nível 1 (Sentir a Floresta): Semelhante ao dom dos caipora.

Nível 2 (Acrobacias): Ao custo de 2 pontos de vontade., todos os testes envolvendo acrobacias se tornam fáceis para o curupira até o final da cena ou ele trocar de ação (por exemplo conversar ou atacar), ele pode saltar de uma árvore para outra, desviar de ataques, pular desfiladeiros ou mesmo de um prédio para o outro.

Nível 2 (Ataque certo): Gastando 2 pontos de vontade, todos os ataques com arco e flecha (Bolaros e Curupiras), Azagaias e lanças (Curajy-Yaras) e Zarabatanas se tornam fáceis até o final da cena. A lança do Curajy-Yara sempre retorna para suas mãos.

Nível 2 (correr): O Curupira consegue correr pelo dobro de sua velocidade pelo custo de 2 pontos de vontade.

Nível 2 (olhar aterrorizante) somente bolaros: Com o custo de 2 pontos de vontade o bolaro se torna essencialmente assustador. Qualquer pessoa ou animal que deseje se aproximar dele deve fazer um teste de Will.

Nível 2 (peças): Um curupira consegue fazer um pequeno objeto, mesmo uma pistola ou faca, desaparecer e não poder ser encontrada até o final da cena. Custa 1 ponto de vontade e exige um teste de vontade.

Nível 2 (Planar) Somente Curajy-Yaras: O Curajy-Yara consegue saltar de desfiladeiros planando sem ter dano de queda quando cair. Para isso gasta 2 pontos de vontade, podendo carregar alguém em seus braços pelo custo de mais 2 pontos.

Nível 2 (Veneno) somente capotiras: A capotira pode disparar por uma zarabatana dardos mágicos podem causar 2 pontos de dano por rodada, até a vítima desmaiar (ela

recupera esses pontos em seguida, mas dormirá uma hora por cada 3 pontos de vida perdidos). Com o gasto de mais dois pontos pode definir uma condição à vítima como apaixonado ou enfurecido, essa condição dura um dia após a vítima despertar.

Nível 3 (Prisão da floresta) Somente curupiras: Com o gasto de 3 pontos de vontade o curupira pode fazer com que cipós, raízes e galhos se envolvam e amarrem a vítima com força de 3d6. A Vítima pode tentar resistir e se libertar com teste de For x For. Se o curupira quiser ele pode esmagar ou estrangular a vítima por constrição com o dano de 1d6 por rodada. Em caso de estrangulamento, a vítima faz um teste de Con por rodada para não desmaiar. Cada 3 pontos de von gastos aumentam a força em 1d6 e o dano em +3.

Nível 3 (Olhos meigos) somente capotiras: O olhar da capotira exige que qualquer pessoa ou criatura tenha que fazer um teste difícil de Will para fazer qualquer ação contra ela na intenção de dano. Custa 3 pontos de vontade e funciona pelo tempo que ela se encontrar parada olhando para o oponente.

Nível 3 (voar) somente Curajy-Yaras: O Curajy-lara faz nascer asas coloridas abaixo de seus braços e consegue voar pelo dobro de sua velocidade. Custa 3 pontos de vontade e dura até o final da cena.

Nível 3 (Voz doce) somente capotiras: Cada ponto de vontade soma 1 ponto de carisma ou 4% para testes buscando sociais de lábia, sedução ou qualquer habilidade social.

Nível 3 (corromper alma) somente bolaros: O Bolaro consegue por meio de um teste de Von x Von visualizar o desejo mais obscuro de sua vítima e fazer com que ela o atenda no que pedir (pois ele a conhece) ou realize seu desejo obscuro. Custa 3 pontos de vontade.

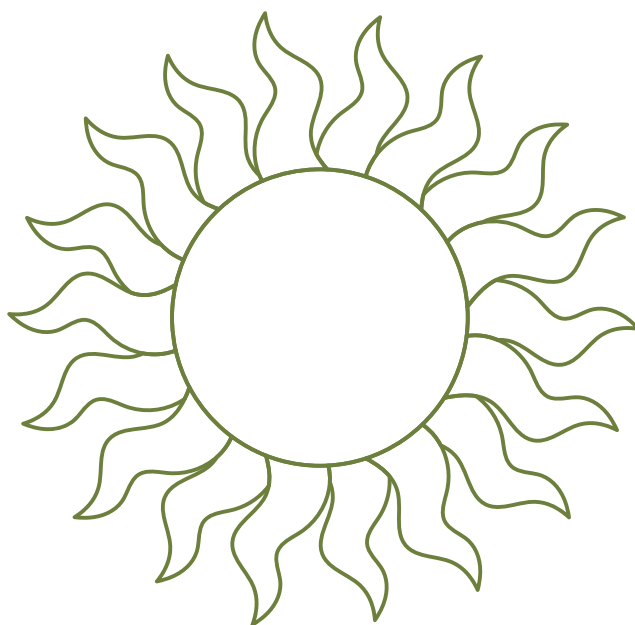
Nível 4 (ataque de aves) somente Curajy-Yaras: O Curajy-Yara evoca todas as aves da

região em um grande bando que ataca uma vítima, essa toma 2d6 pontos de dano por rodada enquanto é atacada por uma série de aves voando como em um tornado. Custa 4 pontos de vontade. Realizar tarefas mais complexas como carregar a vítima exigem mais 2 pontos. O efeito deste dom dura por 4d6 rodadas.

Nível 4 (Desaparecer): O curupira consegue

desaparecer e se transportar para qualquer lugar em um raio de 10m. Esse dom custa 4 pontos de vontade e exige um teste de vontade.

Nível 5 (Coração em chamas): O corpo do curupira se envolve em chamas. Tocá-lo causa 1d6 de dano. Seus olhos conseguem soltar labaredas que causam 1d6 de dano para 3 pontos de poder gastos. Esse dom custa 5 pontos de poder.



Saras

Sim, menina. Vem aqui com a titia. Eu vou te contar uma história bem antiga, dizem que somos filhas da lua, que a deusa yacy ou Arasi nos criou para guardar os cursos d'água, bem também dizem que somos filhas de Yembo, Mama Quicha e uma vez um cara de São Paulo falou que somos uma mutação. Balela! somos as sereias e yaras, somos o que restou depois da ruptura, e somos as fêmeas do povo boto, embora tanto faz o sexo do corpo que habitamos, ao mesmo tempo, nossas primas do caribe ainda exibem sua forma original, mas de certa forma nós ficamos pra traz. Tá, deixa eu puxar mais uma carreira e te falo direito o que somos. Somos um povo encantado criado por Yacy, e, como os curupiras protegiam as florestas, nós protegíamos os rios e lagos. Nos relacionamos e procriamos com igpupiaras o que rendeu em algumas de nós a sede de sangue. Yacy nos deu de presente o dom da sedução e um canto melancólico e sedutor. Também nos reproduzimos com botos, não há como resistir ao seu encanto e aura de mistério. Geramos com os botos meninas que herdaram uma metamorfose parcial.; não adquiriam a forma de boto mas nossa metade mulher, com uma cauda de boto. As yaras-botos sempre foram separadas da porra de pindorama, e eu vejo pindorama em cada orgasmo que tenho cheirada, é um paraíso perdido que nunca retornaremos, quando ocorreu a desgraça da ruptura vagamos no limo da morte e lá encontramos com os Orishas mortos, voduns, os eguns e eles nos aceitaram. Podemos viver no mundo dos mortos naturalmente. Quando os botos se

submeteram ao ritual nos andes nossas filhas retornaram a nós, e preferimos salvar mulheres perdidas e abandonadas lhe concedendo essa nova vida. Eu mesma fui morta quando aquele cretino que me viciou e fez eu me prostituir me deu aquelas sete facadas. Filho da puta, se eu não tivesse sido habitada pela yara eu tava fudida apodrecendo num buraco qualquer, a yara me deu o poder de estrangular o filho da puta e voltei à vida com tudo. Meus poderes me ajudaram a reconhecer os crápulas e posso dizer que sei tudo que acontece nessa cidade suja e podre. Olhe a baía, minha parte yara chora de tristeza ao saber que fizemos isso com um presente tão belo da deusa lua, essa escuridão negra já abrigou vida um dia e sua sujeira reflete a sujeira dessa cidade imunda. vamos para Copa encontrar as meninas, olhar para esse lodo negro me dá vontade de chorar.

Nossa organização

Os filhos da puta sempre falaram que onde estamos geramos desarmonia e que uma de nós não consegue confiar em outra, mas é mentira. Temos profundos laços de solidariedade entre nós, apesar do que dizem, nossa rede de contatos cobre cada esquina suja desse país e mesmo os hotéis de luxo, onde encontramos aqueles magnatas cheios da grana. Só nos perdemos um pouco das selvas e preferimos as praias e grandes cidades. Talvez pelos hospedeiros que preferimos, de qualquer forma adquirimos um ódio profundo a toda exploração da mulher, o assassinato das travestis, os gays que morrem nas vielas

escuras e as meninas estupradas diariamente nesse país. Yembo possui uma grande ligação conosco agora e nos pede para proteger nossas meninas. Não somos todas putas, mas somos todas divas e a noite é nossa morada como a lua realça nosso brilho.

Os outros

Os botos são profundos, misteriosos, mas pra te deixar de barriga e vazar é daqui pra ali. Ainda bem que estamos mortas, mas não se apaixone por eles, por mais que seja impossível...Os Sacis, bem os sacis são nossos parceiros. As lendas contam que são também nossos filhos com o primeiro saci. Tão escondidos e mal vistos eles já salvaram o dia mais de uma vez. Nós somos o serviço de informação, eles os guerrilheiros. Curupiras e Caiporas são importantes, toda vez que um desgraçado montar um puteiro no meio da selva e leiloar a virgindade de uma menina de 11 anos eles vão te chamar e te ajudar, eles também vão te falar sobre aquele agrotóxico que está poluindo as nascentes ou daquele descarte clandestino de esgoto industrial no rio. Somos aliados dos curupiras desde a época de pindorama. A mesma aliança não conseguimos manter com os ipupiaras, eles se tornaram loucos e assassinos, seguir anhangá aumentou o ódio deles a humanidade e o mesmo ocorreu com os mapinguaris. Temos relações especiais como os feras ainda; os Amazonas continuam nos procurando e nos auxiliam em nossas investigações... se eles existem? claro! Mas uma ave que atravessa paredes e desaparece consegue se esconder mesmo de seus pares. Os jaguares são nossos exército e líderes sábios e os jacaré nossos conselheiros, só me bate uma tristeza profunda vendo que os guará está desaparecendo e se tornando loucos e irracionais. A ameaça de



extinção os levou a ações terroristas irresponsáveis e ultimamente na hora de explodir uma fábrica ou incendiar uma plantação de soja eles não pensam se há trabalhadores no local... Tá um aukê me falou que são apenas algumas tribos deles. Bom, sobre os Orishas e Iwas, nos ligamos muito nos último século a eles. Iemanjás, Oshuns e Iansãs são nossas companheiras de batalha e pombas-giras e exus nos auxiliam; embora no mundo dos mortos façamos parte agora da linha das águas na umbanda e nossos principais parceiros sejam os marinheiros.

Nosso Objetivo

É engraçado falar em objetivo em um mundo como o nosso onde todos os objetivos foram perdidos. Vivemos em um mundo sem esperança e lutamos uma guerra perdida todos os dias contra a exploração sexual, os abusos, as agressões realizadas em pró das religiões patriarcais. As sacerdotisas de Yacy, que foram chamadas de Icamíabas são muito raras hoje em dia. O homem estupra a natureza como estupra suas mulheres. É isso. Apesar de lutarmos uma guerra sem esperança não podemos parar de lutar, isso é nosso, somos a junção de almas sofridas com antigas entidades protetoras e caídas.

Dons

Nível 1 (Andar sob as águas): Semelhante ao dom dos botos.

Nível 1 (encanto da voz): Semelhante ao dom dos botos.

Nível 2 (Duplicação de voz): A lara consegue cantar e falar ao mesmo tempo, seu canto é projetado a todas as pessoas em seu campo de visão. Esse dom custa 2 pontos de vontade.

Nível 2 (Projeção da voz): A lara consegue

enviar sua voz a qualquer pessoa que conheça. Esse dom custa 2 pontos de vontade.

Nível 3 (Canto da sedução): O Canto da lara faz uma pessoa se sinta atraída ao ponto de fazer qualquer coisa por ela personagem. Custa 3 pontos de vontade e a vítima tem direito a um teste difícil de vontade para resistir.

Nível 3 (Atração Fatal): O canto da lara adquire características hipnóticas. Fazendo com quem ouça fique parado contemplando até que ela pare de cantar ou caminhe em sua direção desconsiderando riscos. A vítima pode fazer um teste difícil de Von para tentar resistir. Esse dom custa 3 pontos de vontade.

Nível 3 (Cauda de sereia): Com o custo de 3 pontos de vontade a personagem consegue desenvolver uma cauda de peixe no lugar das pernas podendo nadar a até 100 km/h.

Nível 4 (Estrangular com os cabelos): Os cabelos da lara crescem e se tornam tentáculos que conseguem envolver, quebrar ossos ou estrangular a vítima, causando 1d6 por rodada. Esse dom custa 4 pontos de vontade. A vítima tem direito a um teste de FR x FR (3D) para se libertar (cada ponto adicional de vontade que a lara gasta aumenta 1D até o limite de 5D para 6 pontos gastos), e a cada rodada fazer um teste de CON para não desmaiar.

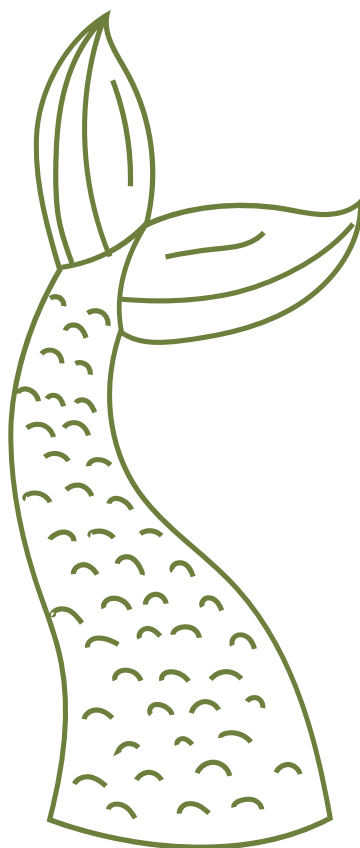
Nível 4 (canto da insanidade): O Canto da lara consegue adentrar a mente da vítima, que pode resistir em um teste de Vontade difícil, ou desenvolve alguma perturbação como pânico, alucinações leves, uma voz que sempre fala em sua mente. A lara define os sintomas de enlouquecimento. Essa condição pode ser tratada por meios clínicos e psicoterapêuticos. Este dom custa 4 pontos de vontade.

Nível 4 (Deusa das águas): É capaz de controlar o fluxo de águas, criar ondas com força 4D mesmo em lagoas calmas, criar correntes que tragam a vítima para o fundo

também com força 4D, abrir um rio ou andar sobre as águas. Cada efeito utilizado exige 4 pontos de vontade. Pode gastar pontos adicionais para acrescentar 1D à força da água até o limite de 6D.

Nível 5 (Canto da morte): O Canto da lara quebra vidros (mesmo blindados), cerâmicas e

estoura tímpanos e vasos sanguíneos fazendo as vítimas, no local, sangrarem pelos ouvidos. Causa 1d6 de dano por rodada. A vítima pode fazer um teste de CON ou perderá também 1 ponto permanente de PER por rodada por perda da audição. Esse dano é irreversível.



Igpupiaras

Nascemos do ventre putrefato de Mboi Tuí, a serpente papagaio, quando Kerana destruiu o antigo deus dos cursos d'água, sua estrela aponta no céu predizendo o dia de seu retorno e enquanto isso somos seus guardiões. Habitamos os mangues putrefatos e se hoje você está aqui é que com sua condição você ganha uma missão. Nossos filhos perdidos são abandonados e caçados sem trégua quando começam as primeiras transformações, e a fome. Sim, sentimos um apetite incontrolável por extremidades humanas, andamos sorrateiros, nos locomovemos por canais de esgotos e sabemos a localização de cada humano, eles se movem como ratos sobre nós. Mantemos o velho juramento. A Anhangauína ainda vive em nós e destruiremos a civilização do homem branco, controland...quer dizer direcionando os indígenas a um novo império que se constituirá quando aquele que dorme além das estrelas retornar e reinará com sua cria sobre a face da Terra. Nunca fomos Caruanas, eles se esqueceram de nós e nos abandonaram. outrora tínhamos uma aliança, além dos mapinguaris e caiporas poucos se lembram dela, eles dividiram sua essência com mentes humanas, se tornaram fracos, são incapazes de lutar contra o mal que assola essa terra e nós somos o que sobrou dos velhos antigos. Com nossos olhos profundos e nossa pele cadavérica, mas precisamos dos humanos, nossa reprodução é complexa, exige que nos relacionemos com eles, assim utilizamos nossos poderes de controle, nos embebedamos em orgias de fezes e sangue, a loucura é um sintoma daqueles que sequestramos, mas é

porque a mente humana é deveras frágil. Você tem 12 anos, as transformações começaram, em pouco não conseguirá mais viver entre eles, viemos te acolher. Somos os negros d'água, os papa figos e uma série de outras assombrações, guardamos um espírito canibal com predileções particulares em nós.

Nossa Organização

Somos unidos e protegemos nossas famílias enquanto nos movemos pelo subterrâneo e nos escondemos nos pântanos putrefatos, buscamos humanos e protegemos aqueles que geram nossas crias. Nossas orgias doentias e cultos de morte, onde sacrificamos pessoas e bebês humanos são reconhecidos com terror por aqueles que viveram para contar, ainda que por pouco tempo. Estamos empenhados em limpar essa terra e por isso vigiamos a todos. Nossos humanos domin...quer dizer aliados nos mantêm informados de tudo que se passa na superfície e trazem mulheres e crianças para nós. A muito tempo nos confundiram com as laras, na verdade elas se desculparam de sua natureza sanguinária atribuindo sua culpa a nós, verá criança que a natureza é a-moral, a moralidade é humana e você será cada vez menos isso.

Nossos Aliados

Apesar das rivalidades internas nos aliamos com as laras e Botos, temos preocupações em comum com aqueles que se deixaram

corromper em sua humanidade, abandonaram sua causa e advogam para todos os lados. Essa proteção aos córregos, lagoas e pântanos também nos dá por vezes o apoio daqueles traidores dos curupiras que logo se aliaram à Nhemongaba. Somente os Mapinguaris conhecem a fúria da natureza e o ímpeto de restaurar a unidade natural em sua fúria e sanguinolência. Nosso séquito não para aí, os pajés nos temem a muito tempo, somos os monstros da água, mas o mesmo não se aplica ao débe...quero dizer brancos. Um secto deles, chamados de Ordem de Dagon nos prestou belos serviços, acreditam que somos crias de um antigo deus polinésio e cultuam a esta entidade. Muitos possuem uma natureza semelhante a nós, não percebem que o que nos une é simplesmente um nojo da humanidade e o fato de descendemos de antigos deuses. Bem, utilize isso para os manipular. Temos irmãs formadas de trevas, vermes oriundos do mesmo ventre da mãe serpente, gigantescas serpentes negras como a noite que outrora foram chamadas Mboi'unas, elas guardam os rios e obedecem a nosso chamado. Também temos influência no conselho, os filhos de Noraci, Mojus, sibilam nas sombras em nosso auxílio.

Nosso objetivo

Nosso objetivo já foi proteger os cursos d'água, mas em pouco não haverá nada a salvar, nosso ímpeto se volta pela destruição, destruição deste mundo que matou nosso protetorado, somos a celebração da velha aliança



Dons

Nível 1 (falar sem voz): O Igpupiara não precisa falar para se comunicar, mas consegue fazer com que uma voz monstruosa fale dentro da cabeça de quem deseja se comunicar. Consegue ler os pensamentos de resposta, mas não vasculhar a mente da pessoa. Custa 1 ponto de vontade.

Nível 1 (passar por humano): Com o gasto de 1 ponto de vontade o Igpupiara consegue ocultar suas características monstruosas e passar por um humano comum. Esse poder dura uma cena.

Nível 1 (presas afiadas): Os dentes do Igpupiara se tornam pontiagudos e sua mordida passa a causar 1d6 de dano. Esse poder custa 1 ponto de vontade e pode ser combinado com as garras. Os ataques são realizados com a perícia briga.

Nível 2 (Forma atraente): Com o gasto de 2 pontos de vontade o Igpupiara consegue moldar sua forma de maneira se tornar extremamente atraente. Todos os testes de carisma e sedução se tornam fáceis. Esse poder dura por uma cena.

Nível 2 (Garras): O Igpupiara desenvolve garras que causam 2d6 de danos em suas vítimas. Os testes de ataques são feitos com a perícia briga. Esse poder custa 2 pontos de vontade e dura até o final da cena.

Nível 3 (Chamado mental): O Igpupiara consegue estabelecer contato mental com até mesmo tempo ou chamar todos os Igpupiaras ou Boiúnas que se encontrem em uma área de 50 km. Esse poder custa 3 pontos de vontade.

Nível 3 (Construção): O Igpupiara consegue

fazer com que seus braços funcionem como cobras constritoras. A vítima deve fazer um teste de Fr x Fr para se libertar ou perde 1d6 pontos de vida por rodada. Esse poder consome 3 pontos de vontade.

Nível 3 (controle mental): O Igpupiara consegue impor que a vítima, que olhe em seus olhos, execute sem questionar e como se fosse seu próprio desejo uma tarefa designada pelo Igpupiara (oralmente ou mentalmente). O Igpupiara gasta 3 pontos de vontade e tem que passar por um teste de Von x Von da vítima.

Nível 3 (Passar por frestas): Com o custo de 3 pontos de vontade o Igpupiara pode amolecer seus ossos, torcer sua pele e passar mesmo por espaços muito estreitos que passaria apenas se fosse muito pequeno como uma criança. Grades de proteção (ao menos que sejam em formato de tela) não se tornam mais um empecilho para ele.

Nível 3 (simular conhecido morto): Com o gasto de 3 pontos de vontade o Igpupiara consegue moldar sua pele e carne de maneira a aparecer exatamente como uma pessoa que tenha visto ou a conheça. No entanto, os traços de putrefação não se alteram e a pessoa adquire a forma de cadáver se movendo com algas e limo pendendo do corpo.

Nível 4 (Correr pelos canos): O Igpupiara, com o gasto de 4 pontos de vontade, pode se converter em um líquido negro viscosos capaz mesmo de se locomover por canos e atravessar pequenas cavidades.

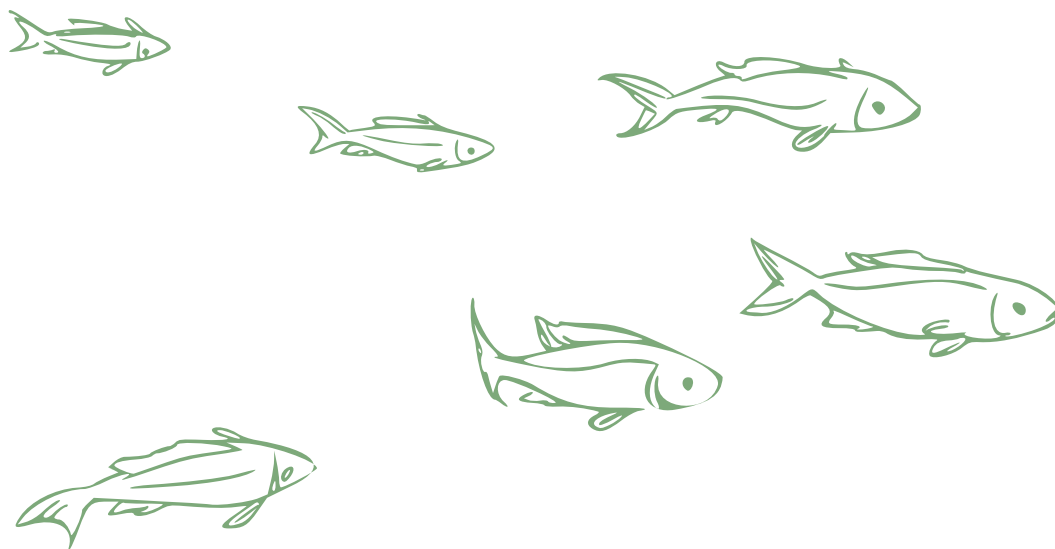
Nível 5 (passar por sereia): O dorso inferior do Igpupiara se torna uma cauda de serpente e em sua boca nascem dentes ofídicos, cabelos com mechas coloridas nascem em sua cabeça e

seus olhos se tornam amarelados e hipnóticos. Em termos de regras resistir à dominação mental do Igpupiará (que é natural nesse estado) exige um teste difícil de Von, os dentes ofídicos possuem veneno que além do dano de 1d10 (por mordida) causam 1d6+3 de dano por rodada. A cauda possui capacidade constritora de 2d6 pontos de vida por rodada e o igpupiará adquire + 2d6 em força. Essa transformação custa 5 pontos de vontade, dura uma cena e pode ser utilizada uma vez por sessão.

Nível 5 (Invocar serpentes de trevas): O Igpupiará consegue invocar até 5 boiunas que se materializam a partir das sombras do local, ou das águas escuras. O Custo de invocação de cada uma é de 1 ponto de vontade e mais 2 para controlá-la (controlar uma Boiúna exige um teste de Von contra a Von da Boiúna),

exconjurando uma boiúna exige o custo de 3 pontos de vontade e ela pode resistir (Teste de Von x Von), os pontos são gastos mesmo que o efeito não se conclua.

Nível 6 (Serpente papagaio): A forma máxima e lendária, em que Igpupiaras conseguem assumir a forma de uma serpente dracônica, com bico de papagaio e corpo coberto de plumas coloridas. A representação encantada de M'boi tuí pode chegar a 50m de comprimento. Voa e é capaz de destruir prédios (com força + 6d6 de força), seu grito é capaz de causar 6d6 de dano. No entanto, segue presa a um corpo humano e sofre danos normalmente. Sua forma é efêmera, como o fantasma do deus morto e sua visão causa loucura (teste de Von para não desenvolver qualquer perturbação e difícil se for vista por humanos).



Imbaibas

O que somos

Devia contar os fatos ocorridos quando fui contratado e tudo que se passou. Não entendia o que levaria um coronel a se preocupar com uma velha mandingueira, mas um matador não questiona, ele não é o assassino mas a arma. Sei apenas que aquela preta formosa era a velha, e só ví quando aquele pássaro preto do capiroto desapareceu entrando dentro de mim. Imagens me passaram pela mente, genocídios e um desejo de vingança. Agora sei que sou um fantasma, a forma da morte brilha em mim quando a força do imbaíba que agora vive em mim fala. Agora eu sei que sou o próprio capiroto. Os índios me chamam M'baíba ou imbaiba. Carrego comigo a maldição de M'bai Aib, sou a ave agourenta portadora da doença. Continuo um assassino, mas agora somente tenho um contratante, sou um agente das forças caídas quando os alados nos relegaram ao esquecimento. As memórias do imbaíba ainda batem em minha mente, um ódio incontrolável que me fez matar o coronel e sua família, por isso ando solitário. Sou um corpo vivo que carrega um fantasma de jurupari, ganhei uma sina e vou segui-la até a morte quando minhas memórias, junto ao espectro, habitarão outro assassino como eu.

Nossa Organização

Somos caçadores solitários. Embora falamos o tempo todo com os espectros, somos ligados

de forma direta às mantinas elas tem a chave de nossa maldição, elas são as portadoras de nossa condição, as guardiãs dos segredos que permitem habitar um corpo com um espectro e, por mais que tenha ódio, não consigo me voltar contra elas, o espectro não deixa. Muita coisa muda. Podemos nos tornar pássaros negros, isso ajuda a fugir e entrar despercebidos em lugares bem vigiados. Somos assassinos perfeitos e se a encomenda não for rápida ainda podemos utilizar de doenças para fazer o serviço. Um imbaíba sempre auxilia outro e o Espectro por vezes nos faz cooperar com os filhos de Kerana, embora eles sejam a expressão direta de forças selvagens incontroláveis. Somos a expressão de um povo chacinado e caído, ecos de forças naturais que foram subjugadas. Nosso ódio é único e nosso povo precisa de uma restauração da existência natural.

Os outros

Certo, sei da existência de outros, mas eles não são, em sua maioria, espectros vingativos dos mortos em corpos vivos, mas espíritos da natureza. Somos o que as mantinas e os sacis são, elas as sacerdotisas, eles os guerrilheiros e nós os finalizadores. Muitos dos velhos espectros hoje se encontram nas linhas da quimbanda, são chamados de exus e pombagiras eles são nossos aliados nessa guerra ao mesmo tempo que contamos também com a ajuda dos demônios do inferno, em especial

com os alastores, embora haja no inferno um lugar lá chamado Reich que deveria ser obliterado. Os Iwas Phetro também são aliados importantes, guardam o espírito de rebelião de seu povo e como nós eles querem o fim da supremacia da cidade de prata e do domínio branco.

O Que queremos

Ser o instrumento da justiça, a arma que atira, a sombra da morte que limpa a terra para que novos frutos floresçam, aquele que matará aqueles que impedem o retorno do antigo domínio de Aréqua e que o relegaram à sua condição.

Dons

Nível 1 (passaro negro): O imbaíba consegue, com o gasto de 1 ponto de vontade se tornar um pássaro de trevas. Sofre dano normalmente, mas testes de tiro para acertá-lo voando são considerados difíceis.

Nível 1 (ocultar-se nas sombras): Com o gasto de 1 ponto de vontade o Imbaíba consegue desaparecer completamente em uma sombra de acordo com que não se mova ou fale algo.

Nível 2 (tiro certo): O imbaíba gasta 2 pontos de vontade e faz com que os testes com armas de fogo se tornem fáceis (se forem disparos difíceis se tornam normais e se for um acerto difícil conta como crítico). A bala é envolvida em trevas durante o ataque.

Nível 2 (mal olhado): Quando o imbaíba vê alguém pela primeira vez em uma cena, seu Olhar, com o gatos de 2 pontos de vontade e a possibilidade de um teste de resistência da vítima, causa 1d6 de dano, e reduzindo 2 pontos de constituição. A vítima ficará fraca e indisposta até recuperar sua CON no dia seguinte.



Esse poder somente pode ser utilizado em uma pessoa por cena, o teste de resistência apenas reduz o número de pontos de vida sugados pela metade.

Nível 3 (controlar o azar): O imbaíba consegue causar pequenos acidentes não fatais, fazer alguém tropeçar, se atrapalhar ou derrubar algo. Para tanto gasta 3 pontos de vontade. Uma aura de sombras cerca a vítima.

Nível 3 (tentáculos de sombras): O Imbaíba consegue, com o gasto de 3 pontos de vontade, solidificar sombras criando tentáculos com força 3d para aprisionar suas vítimas)

Nível 4 (Moléstia): O imbaíba olha para a vítima, gasta 4 pontos de vontade e a vítima deve passar por um teste Von x Von ou o imbaíba pode lhe atribuir uma doença. Exemplos de doenças podem ser vistos no apêndice deste livro.

Nível 4 (sugar a alma): O Imbaíba abre sua boca, gasta 4 pontos de vontade e faz um teste de Von X Von por rodada com a vítima que deseja sugar a alma. Cada sucesso a vítima transfere 1d6 pontos de vida e de vontade para

o imbaíba (não podendo superar o máximo que o imbaíba possui), se esses pontos chegarem a 0 a vítima morre e alma dela é devorada pelo imbaíba que suga também as lembranças da vítima, se apropriando de conhecimentos, ou mesmo informações, segredos ou rituais conhecidos.

Nível 5 (Maldição de Mbai'aib): O Imbaíba gasta 4 pontos de vontade e profere uma maldição que pode acompanhar a vítima por toda sua vida ou mesmo gerações. Somente o espírito imbaíba que proferiu a maldição pode retirá-la, indiferente ao hospedeiro em que ele se encontra. O imbaíba gasta 4 pontos de vontade e a vítima tem direito a um teste de Von x Von para resistir.

Nível 5 (fundir-se às sombras): O imbaíba se funde a uma área escura em que as trevas se solidificam e se tornam sua extensão, com atributos 5D. Pode sufocar as pessoas que estejam nesse lugar (1d6 por rodada), mover até 5 tentáculos de trevas com força 5D. Aprisionar pessoas na escuridão (teste de FR x 5D para resistir).



Kurupis

No se asuste garoto. Sei que em Paraguai por horas se fala de um monstro que viola las criancitas, que tem un enorme... bien , no es "el instrumento de un cabron" como dizem. Vez que sou una garota. É um tentáculo astral, como el cordon de plata, pero parasita. Ele suga sus fantasias e alimenta meu poder, sale do que los hindus chaman de chakra inferior... e te trouxe aqui pois soy tú mamá. El grande escorpion también és um de nosotros, porque conseguimos andar en las paredes como una araña. Bien, en paraguay somos conocidos por Kurupis, pois somos hijos del de Kurupi, el violador, el hijo amaldiçoado de Táu y Kerana, el que nasceu con un appetite incontrolável, el monstro caliente que matava en cada relación, el terror de los bosques; de aquel que fue vencido por kerana e exilado deste mundo, dejando su prole de hijos del abuso, pero que hicieron un pacto com Nhanderu e se tornaram defensores de la fertilidad. Bien...a las vezes no conseguian segurar sus instintos, como también no conseguimos. Quando la tierra mágica se tornou un sueño, fomos jugados nel mundo de los muertos e atraídos por cuerpos calientes, pero muertos. Animamos estos cuerpos con el fuego y la sensualidad, pero nuestro appetite los faz salir de la sociedad. Juan. Eres mi hijo, soy su madre, eres un hijo de la lujuria, e se tornará un curupi, una criatura deformada, que vagará pelos campos, logo que inicies su pubertad, pero lembres que no és una maldición, yo no puedo resistir a los hombres como usted no

poderá resistir a las mujeres y quien sabe a los hombres tambien. Yo sou una caruana, e consigo vivir entre los humanos, usted é un caruá e no puede, la deformidad és su marca.

Nossa organização

Nós Kurupis escondemos e protegemos nossas crias, os curupis, os humanos são maus com eles pelas lendas espalhadas, formamos famílias isoladas e saímos à noite para a caçada. Nós kurupis perdemos nossa essência (1d6 pontos de vontade por dia) e precisamos nos alimentar de fantasias e sonhos pervertidos que as vezes levam as pessoas à loucura, nosso tentáculo entra pela boca ou qualquer orifício e a vítima entra em estado catatônico enquanto sua mente exhibe suas fantasias mais sujas, então sua energia (PMs e PVs) são sugados, a vítima desmaia e acorda no outro dia exausta. Os curupis possuem um tentáculo físico, que rasga seu períneo e penetra com um ferrão afiado na vítima sugando sangue (PVs), curupis não possuem poderes, apenas a maldição, e perdem vitalidade todos os dias (3PVs por dia). Mas vivemos e cuidamos de nossos filhos e a perda de cada um fere nossa própria essência (um curupi morto significa uma perda de 3 pvs permanentes ao kurupi).



Os Outros

Nossa obsessão com nossa cria e a forma como somos caçados nos leva a procurar apoio em outros como nós, caruanas ou caruás, os fragmentos de memória demonstram tempos de cooperação e guerra, mas neste século XXI todos estão apenas cuidando do seu, a guerra não é mais contra o homem branco é a favor dos povos originários, é contra a cidade de prata e seus anjos colonizadores que nos chamam de Succubus e Incubus, isso fez com que conseguíssemos apoio entre eles, outros são os botos e iaras, mas eles são melhor aceitos e não entendem o horror de nossa condição. Os curupiras, mapinguaris nos protegem, porque nós somos velhos irmãos, mas há algo doentio nos mapinguaris, uma vontade de ser monstro e um orgulho disso. De resto os loisóns estão ocupados demais em sua maldição, os terijaguas em sua ganância, os sacis preferem as cidades e elas não são seguras para nós e temas Matinas que por vezes nos visitam e prestam auxílio. Somos condenados e caçados, tentamos nos esconder nos campos e pântanos fingindo que somos fazendeiros. E nunca devemos deixar vivo um humano que ver um de nossos filhos, isso pode ser fatal.

O que queremos

Queremos viver em um mundo onde sejamos aceitos como somos e possamos criar nossos filhos com segurança, ser livres para ir a qualquer lugar sem sermos caçados pelos humanos ou pelos alados. E por isso lutamos junto aos outros que são como nós.

Dons

Nível 1 (Sentir teia da vida): Com o gasto de 1 ponto de vontade o Kurupi sabe o estado de uma pessoa, se está ferida, doente, se possui alguma fraqueza.

Nível 1 (Subir pelas paredes): O kurupi com o gasto de 1 ponto de vontade pode se mover de quatro por superfícies verticais ou de ponta cabeça, seus membros se configuram como patas de aranha e sua cabeça adquire a flexibilidade de 236°.

Nível 2 (Agilidade): Com o gasto de 2 pontos de vontade por rodada o kurupi consegue se locomover pelo dobro de sua velocidade, consegue saltar com precisão pelo dobro da distância, todos seus testes de agilidade se tornam fáceis, incluindo se esquivar ou fazer acrobacias, tende a ganhar sempre a iniciativa em combates e caso seu valor de iniciativa for o dobro do último jogador realiza até dois ataques por rodada.

Nível 2 (sugar segredos devassos): Os tentáculos astrais do Kurupi adentram os olhos da vítima revelando ao caruana o segredo mais bem escondido da vítima. O uso deste dom possui o custo de 3 pontos de vontade e a vítima tem o direito de um teste de Von x Von para resistir.

Nível 3 (Invocar insetos da floresta): O kurupí com o gasto de 3 pontos de vontade pode invocar insetos onde se encontram, esses insetos podem formar um corpo único, como um tentáculo que adquire 3d de força e podem mover objetos, aprisionar pessoas ou mesmo atacar em nuvem (Dano de 3d6 com direito a teste AGI para reduzir o dano pela metade), em sua versão mais cruel o Kurupí pode fazer esses insetos saírem da boca da vítima, ou por qualquer orifício. Esse efeito, dura até 3d6 rodadas (gasto de 3 pontos de vontade por rodada) e exige um teste de Von x con para se

manter. O dano causado é de 3d6 por rodada e pode ser reduzido pela metade por um teste de constituição da vítima.

Nível 3 (Teia astral): O kurupi consegue criar uma teia com seus tentáculos astrais, capaz de imobilizar qualquer criatura física ou astral. Usar esse dom faz com que 3 pontos de vontade sejam presos na teia. Com um gasto adicional de 4 pontos de vontade, enquanto a vítima estiver presa, sua mente alucinará em perturbadores pesadelos, impondo problemas que terá que resolver para conseguir acordar. Após despertar, a vítima, poderá fazer um teste difícil de vontade para se libertar, ou a vítima voltará ao estado de pesadelo.

Nível 4 (Tentáculos do prazer): O tentáculo astral do kurupi adentra a vítima realizando suas fantasias mais devassas deixando-a paralisada, a vítima tem o direito de um teste difícil de vontade para resistir ao prazer. Durante o processo o kurupi suga da vítima um ponto de vida ou vontade por rodada, até chegar a seu máximo.

Nível 4 (Convocar filhos): Com o gasto de 4 pontos de vontade o Kurupi pode abrir frestas astrais em cantos escuros pelas quais chamará seus filhos para se alimentarem. A manutenção do portal permite que até 4 curupis o atravessem por rodada, e exige do Kurupi mãe um gasto de 4 pontos de vontade.

Nível 5 (Fecundar): Com o gasto de 5 pontos

de vontade, o kurupi consegue fecundar o corpo da vítima com um curupi. A criatura rasgará seu abdômem na próxima lua cheia, causando um dano de 5d6 que serão os pontos de vida e de vontade iniciais da criatura, que em seguida procurará o kurupi mãe. A vítima tem direito a um teste de vontade para resistir à fecundação e no nascimento um teste de constituição para reduzir o dano pela metade.

Nível 6 (Alimentar-se de espíritos): Os tentáculos astrais do Kurupi adentram o corpo da vítima que possui o direito de um teste de Von x Von para resistir. Se o caruana conseguir, a alma da vítima como uma luz espectral sairá pela boca e todos orifícios da vítima e será sugada pelos tentáculos do kurupi, ele sugará e somará todos os pontos de vontade, pontos de magia, e mesmo focus ou poderes mágicos da vítima, que cai como um corpo sem vida. O kurupi suga toda a memória e habilidades da vítima. A alma retornará à vítima quando a lua atingir o centro do céu. O corpo da vítima ficará como morto até então.

Nível 6 (Rainha Aranha): Com o gasto de 6 pontos de vontade, o kurupi torna-se uma aranha gigante com 8 tentáculos expectrais no lugar de patas. Neste estado todos seus atributos são dobrados e os dons relativos aos tentáculos podem ser realizados em até 8 pessoas ao mesmo tempo.



Loisóns

As sombras da morte que habitam os cantos remotos exalam a canção da lua. Si, eres Luiso o Loisón. Perdon tentará hablar en su lingua. Estou aqui há muito tempo. Sou a sombra de uma velha maldição, sou o espírito da morte, o amaldiçoado. O desconforto que causo em todos que estejam próximos a mim é uma das expressões desta maldição. Dizem que quando Kerana deu a luz a seu último filho uma estrela brilhou no céu anunciando o fim da maldição, todo o mal havia sido criado e a encarnação final do mal era um cão devorador de cadáveres, meio símio, meio lobo, aquele que seria tomado por uma fúria brutal em toda a lua cheia e transmitiria sua maldição adiante. O filho da morte, o rei dos mortos. Por isso estou aqui, e perdão se te ataquei à noite na saída do bar, as cidades de fronteira são terríveis. Deixa eu te falar mais sobre sua maldição. A sombra da morte nos persegue, somos imãs de toda sorte de espíritos, e eles nos procuram por suas pendências, somos assassinos de aluguel e justiceiros, esta é nossa sina e não temos como escapar dela. Os espíritos daqueles que matamos vagam na sombra da morte buscando nossa destruição, esse é o sentido de sua redenção, nosso ímpeto de violar sepulturas quando tomados pela fúria da lua é nosso tributo a Loisón, quando ele toma posse de nosso corpo, e ele falará com você o tempo todo, em sonhos destrutivos e pesadelos inimagináveis, o levará a destruir tudo e por isso é melhor se isolar. Você está vivo, mas morreu para o mundo dos vivos, fale com os mortos, eles são agora seus companheiros

e aos poucos você verá que são seu exército também. Você os serve, mas é o senhor a quem eles prestam tributo.

Nossa Organização

A Condição de nossa maldição nos impõe uma sina, vagar pelo mundo, solitários em busca de nossa redenção. Somos forasteiros, el Capelobo, la bestia, nossa presença provoca desconfiança, incomoda los animales, mata las pequenas plantas, somos los mensajeros de la muerte. hacemos la limpieza e por isso que cuando nos encontramos tomamos un mate. Somos solitários por condición, não escolha... e preciso agora de sua ajuda, el fazendeiro ordenó um massacre contra la tribo, quatro crianças foram muertas, vamos fazer uma visita à casa dele em breve. O sangue derramado se junta à terra e não pode ser subjugado. A morte chama a morte e somos a expressão dessa velha lógica. Enxergamos o mundo dos espíritos e ele é angústia e dor, a terra chora quando é regada de matéria putrefata. Los muertos resurgirán no dia do juízo. Vez esta arma que guardo comigo? Será el instrumento de la justicia, permitiré que la víctima adentre mi cuerpo para hacerla. Vamos.

Os outros

Em minhas andanças conheci outros como nós, portadores de uma velha maldição, os filhos de Licaon, e somos semelhantes a eles, por isso



por vezes andamos em conjunto; os filhos do guará também, mas de qualquer forma eles as vezes nos consideram “infectados” e nos caçam sem trégua. Há aqueles que andam entre os vivos e os mortos, se chamam Orishas e devo admitir que fizemos alianças profundas com as lansãs, apesar do temperamento explosivo elas são as rainhas dos mortos, e com as Nañas que são as ceifadoras dos galhos podres da árvore da vida. Nossa ligação com o inferno vai além das castas condenadas de Jurupari e abrange também uma aliança sólida com os Alastores, de resto entre os chamados Caruanas, apenas os mapinguaris nos entendem... e os Sacis nos veneram, outros nos temem ou sempre manifestam algum tipo de desconfiança ante nossa presença.

O que queremos

Devolver o equilíbrio na roda da vida e da morte, cumprindo a sina de que o sangue derramado na terra clama por sangue. Somos os emissários da justiça dos mortos sobre os vivos.

Dons

Nível 1 (Falar com os mortos): Posando as mãos sobre uma sepultura e gastando 1 ponto de vontade o loisón consegue se comunicar com os mortos que ali se encontram.

Nível 1 (Visões da morte): O loisón consegue ter visões de como alguém irá morrer, se alguém está doente ou desgraças que a pessoa irá passar. Para isso terá que fazer um teste de vontade e gastar 1 ponto de vontade.

Nível 1 (Transtornos): A pessoa tocada pelo olhar do loisón passa a ter pequenos transtornos em um dia, o leite coalha, coisas são perdidas ou se quebram. O loisón faz um teste de Von para lançar o mau olhado e gasta

2 pontos de vontade .

Nível 2 (Causar dor intensa): O olhar do loisón causa espasmos musculares que tornam seus testes difíceis e causam o dano de 2 PVs por rodada até a vítima desmaiar. O loisón faz um teste de Von para lançar o mau olhado e gasta 2 pontos de vontade por rodada que desejar manter o poder e a vítima tem direito a um teste de CON por rodada para anular o efeito.

Nível 2 (Ver o mundo dos mortos): Com o gasto de 2 pontos de VON e um teste de VON o loisón vê o mundo dos mortos sobreposto ao mundo dos vivos, e pode tocar o mundo dos mortos e mesmo causar dano astral.

Nível 2 (Degeneração): O loisón gasta 2 pontos de vontade, a vítima tem direito a um teste de Von x Von para resistir, ou seus cabelos se tornarão ralos e cairão, assim como seus dentes, sua pele adquirirá cistos e bolsas de pus e fungos crescerão nela, a constituição da Vítima sofrerá uma redução de 2d6 se recuperando na cadência de 2 pontos a cada nascer do dia, o mesmo dom consegue apodrecer vegetais e deteriorar madeira ou metais.

Nível 3 (ponte entre os dois mundos): Com o gasto de 3 pontos de vontade consegue fazer com que um espírito seja visto por todos o materializando no plano físico. O espírito pode resistir com um teste de Von x Von. No plano físico ele preserva todos seus poderes e não está sobre controle do loisón.

Nível 3 (negociar com espírito dos mortos): O loisón consegue trocar favores com espíritos que farão o que ele deseja desde que ele cumpra sua parte do trato, se não cumprir perde 1 ponto de vida permanente por dia até que sua alma alimenta a essência espiritual do espírito.

Nível 3 (Fusão espiritual): Com o gasto de 3 pontos. O loisón consegue fazer com que um espírito co-habite seu corpo e se utilizar de

seus poderes espectrais e memórias, exige um teste de Von x Von.

Nível 4 (Trazer aquele que jaz adormecido):

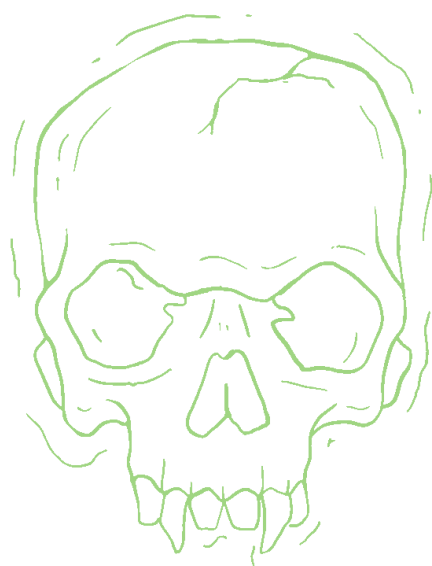
Derramando seu sangue sobre a sepultura e o Loison consegue prender seus pontos de vida a um cadáver o trazendo de maneira consciente de volta à vida. Quando o cadáver for morto seus pontos de vida retornam ao loison. Apesar de manter seus poderes, lembranças e habilidades, o morto mantém seu estado putrefato. O poder exige o gasto de 2d6 pontos de vida ou de vontade que formarão os pontos de vida do morto vivente não podem ser recuperados até a morte do cadáver.

Nível 4 (Uivo da loucura): O uivo do loison em forma de homem lobo consegue espalhar a má sorte (transtornos) ou a dor (Causar dor intensa) a todos que o ouçam em um raio de 40m, consegue controlar espíritos (Von x Von), ou animar os mortos (4 zumbia por rodada) ou mesmo enlouquecer a vítima (Von x Von) ou após uma fuga desesperada a vítima adquire um aprimoramento psíquico negativo. Esse poder gasta 5 pontos de vontade por rodada.

Nível 5 (Homem-Lobo): Pode assumir a forma de um homem lobo cadavérico. Nessa forma seus atributos físicos recebem o acréscimo de 3d6 pontos, ganha garras (1d6+4+FR 2x) e presas (1d6+4+FR) o poder dura até o final da cena.

Nível 5 (Deterioração): com o gasto de 5 pontos de vontade o loison consegue atrofiar partes da vítima, desencadear uma doença degenerativa, apodrecer a carne e expor os ossos de parte da vítima (2d6 de dano, com exposição a gangrenas e infecções). A vítima tem direito a um teste de Von x Von para resistir e um teste de Con para reduzir o dano pela metade, reduzir sintomas e diminuir o progresso da doença ou não perder parte do corpo.

Nível 5 (lobo astral): Com o gasto de 5 pontos o lobisomem adquire forma astral e tem seus poderes e danos mantidos no mundo dos mortos.



Mantinas

Vem com essa velha que ela vai te dá um presentinho minha filha. Essa velha feiticeira herdou um agrado que veio com a noite. Essa não é minha forma verdadeira, é minha forma, por dizer, encantada, mas ela afasta pessoas que não quero ter contato, e essa predileção é comum entre as mantinas, por isso os boatos dos Caruanas que temos o poder de nos transformar em jovens lindas, na verdade somos essas jovens. Verá que a beleza é uma maldição e escolhi você porque a beleza o foi para você, violada pelo pai, abandonada por aquele que a engravidou, mas sua condição não é incomum e nossa dádiva é dada a mulheres feridas pela beleza e pelo amor, onde a frieza e a feiura se tornam uma benção. Deixe eu te contar uma história. Dizem as más línguas que o encantado, aquele moço bonito que sai das águas, seduziu uma cunhã chamada Ceuci. Ceuci caiu de amores e se deitou com ele, e como aquele safado é bonito! Mas ele a abandonou, como abandona a todas, porque é a sina dele e só hoje eu entendo. Ceuci chorou durante 7 luas amaldiçoando seu abandono, sabia que trazia um filho dele e dizem que ficou louca. A fúria pela vingança a levou ao Pântano e lá invocou aquele que tinha caído e estava sedento de vingança, Jurupari. Você nunca ouviu falar dele, mas vai trabalhar pra ele e ele vai falar com você. Ceuci matou o filho do boto e bebeu seu sangue pedindo para Jurupari que levasse o pai da criança. Jurupari enviou seu emissário, uma ave negra como a noite, era um espectro, um coisa ruim, uma ave agourenta

chamada Mantina Tapera. A mantina entrou dentro do coração de Ceuci que ficou negro e imunizado de todo amor que sentia pelo boto e ela ganhou o poder de comandar as forças das trevas e se transformar no passarinho. Eu estou velha, mas tenho que passar minha sina, você vai ficar velha e sua beleza vai murchar e nenhum homem vai te querer, esse é seu poder e você verá isso como uma bênção, tanto que com o tempo vai preferir viver nessa forma do que na sua forma verdadeira, nenhum homem vai te fazer sofrer mais. Eu vou matar esse passarinho e você vai ver a sombra dele entrando no seu coração. Jurupari vai falar com você porque um espectro dele vai habitar o seu corpo e você vai ser um instrumento de vingança. Não, você não vai ficar velha e encurvada para sempre, apenas quando for utilizar seus dons especiais, ou se assim você preferir, mas vai preferir, essa será sua "forma encantada". Tarde demais para arrependimento filha, o que está feito está feito.

Nossa Organização

Se isole minha filha a vida não é boa para uma velha sozinha, ainda mais mandingueira. Os servos das trevas vão te auxiliar e vez por outra vai aparecer uns sacis pedindo ajuda e te chamando de prima, irmã, mãezinha e você vai ajudar os coitados eles são jurupari como você, e por último nunca negue fumo a um pombero.

Os Outros

Somos muito amigas das anaburuku elas são como nós, as pomba gira e os exu as veis ajuda nois também e nois agradece, tem os caboclo e tem os curupira, caipora e todo tipo de gente do mato. Só não confie muito nos boto, só eles consegue seduzi nois. Tem também os anjos alados e os chifrudo, não chegue perto deles. A gente fala é com as alma penada e com o povo do mato, embora alguns chifrudo tem algo a dize as veis, as veis. Nois conheceu as irmã de Luvith eles as ajuda e elas a gente quando dá e nois ajuda elas e os vampiro strigoi, mas esses cara do estrangeiro é cheio de quere passar a perna nos otros, mas eles não é páreo pra nois não, nois sabe das mandinga da terra mais que eles.

O Que queremos

Ajudar as alma que precisam de vingança, as virgens enganadas, os doentes, aqueles que querem destruir alguém. Mas em especial nois ajuda nossos irmão do mato mesmo.

Dons

Nível 1 (Ler a sorte): Com o gasto de 1 ponto de vontade. Tocando a pessoa, olhando para uma fogueira, jogando cartas ou gravetos, a Mantina consegue ter a imagem de uma cena que ocorrerá no futuro.

Nível 2 (Falar com animais): Gastando 2 pontos de vontade a mantina consegue conversar e obter respostas dos animais que a rodeiam.

Nível 2 (Mau olhar): Com o gasto de 2 pontos de vontade, e com a possibilidade da vítima resistir por um teste de Von x Von, a matina pode manifestar inveja ou ódio sobre alguém, a pessoa perde 1 ponto de constituição por dia, ou de outro atributo à escolha,



somente ela pode retirar o mau olhado, o que faz normalmente mediante um acordo ou pacto no qual a vítima se compromete a fazer alguma coisa por ela.

Nível 2 (Rogar praga): A mantina consegue com o custo de 3 pontos de vontade e um teste de Von x Von, fazer com que determinados infortúnios recorrentes recaiam sobre a vítima como sempre errar um tiro ou sofrer um acidente sempre que cometer alguma ação ou falar de alguém, etc. São pragas que podem ser rogadas pela matina.

Nível 2 (Tirar quebranto): A Mantina consegue desfazer feitiços e maldições, para isso a vítima faz um pacto com ela, se não cumprir a maldição será dobrada. A mantina gasta 2 pontos de vontade para cada nível do poder, focus, fé, etc. utilizado por quem lançou o feitiço.

Nível 2 (Voar): Com o gasto de 2 pontos de vontade a mantina consegue voar apoiando-se em um objeto, como um pilão ou vassoura.

Nível 3 (Falar com espíritos): A mantina consegue invocar e conversar com os espíritos dos mortos. Trazer aquele que já se foi exige o custo de 3 pontos de vontade, o rito só pode ser feito à meia noite e ao amanhecer o espírito voltará para o mundo dos mortos levando mais 3 pontos de vontade da mantina. O espírito pode ser aprisionado em um objeto ao custo de 3 pontos, que não podem ser recuperados, por dia, caso ela precise da ajuda dele por mais tempo. Ao final do tempo de aprisionamento ele levará 3 pontos de vontade para voltar.

Nível 3 (Encantar): A Mantina consegue encantar uma pessoa, tem que cobrar algo dela, tudo tem um preço. A pessoa encantada pode ter todos os testes em uma perícia fáceis, ou, os ataques contra ela se tornarem difíceis, pode também adquirir características mágicas como voar, respirar debaixo da água, que usará gastando 3 pontos de vontade (considere como poderes de focus 3 se utilizar o Trevas como

módulo). O encanto só pode ser usado uma vez. A característica cobrada pode ser a voz, a visão, uma habilidade ou qualquer outra característica que a mantina quiser, pode ser também alguma tarefa, que fará a pessoa ser amaldiçoada caso não cumpra.

Nível 3 (Transformar-se em ave das trevas): Com o gasto de 3 pontos de von, a mantina consegue se transformar em uma ave mantina pereira, totalmente feita de trevas, podendo entrar em qualquer lugar, como se fosse insubstancial, mas ainda conseguindo carregar coisas com a utilização de 1 ponto de vontade.

Nível 3 (Trazer a pessoa amada em 7 dias): Com o gasto de 3 pontos de vontade a mantina consegue cruzar o destino de duas pessoas fazendo com que elas se encontrem em no máximo 3 dias. A sensação vem como uma vontade de ir a algum lugar. Ela não produz a atração romântica ou sexual, apenas traz a pessoa.

Nível 4 (Bruxa mandingueira): Com uma peça da vítima a mantina consegue causar dor e sofrimento intensos que podem levar à morte (4d6 de dano), fazer a vítima definhar (perdendo 4 pontos de vida permanentes por dia), abalar a saúde (perda de 1 ponto de CON por dia), ou azarar a vítima (todos os testes dela se tornam difíceis). A vítima tem o direito de um teste de Von x 4d6.

Nível 5 (Transformação em meio animal): Cada mantina possui ligação com um animal, pode ser uma coruja, jacaré, ou mesmo insetos. Com esse poder ela adquire parte de características físicas do animal. Somando 1d6 à 5 atributos, podendo também usar como IP natural ou aumentar pontos de vida ou vontade. Dizem as lendas, dos magos brancos, que esses 5d6 podem ser usados como pontos de magia e focus, permitindo a realização de rituais arcanos.

Mapinguarís

Essas são as palavras de um velho que buscou sua própria morte, e os pesadelos que tenho hoje e as lembranças antigas que aparecem dia após dia na minha mente me levam a pensar que eu não seja mais humano a muito tempo. Falam de Tau, o espírito das trevas, que seduziu e raptou Kerana a mais bela mulher, a torturando e violando por 79 luas dentre as quais ela gerou Aho Aho, uma criatura monstruosa que habitava as selvas e colinas e devorava homens. Aho Aho criou manadas com sua prole, somos os sasquatches, ahores, mapinguarís e dizem que um de nossos membros se isolou no himalaia.

O isolamento é o destino de nossa condição monstruosa. Quando Poracy destruiu Aho Aho e seus irmãos, Nhanderu nos deu a missão de proteger as selvas e colinas. Quando ocorreu a Separação ele nos protegeu em Pindorama, onde nos espalhamos e vigiamos e punimos os homens à noite e quando o homem branco chegou, nos aliamos a anhangá e partimos para o extermínio do homem branco e dos nativos que se aliaram a eles. Somos criaturas selvagens, usamos nossa fome canibal para limpar a floresta, e enfim, quando pindorama estava inacessível e dizem que o Saci fez aquela estupidez de tentar enganar o deus da morte, nós nascemos. Somos aqueles que se isolaram para morrer nas selvas, possuídos por espíritos canibais, nossa forma encantada é diversa mas junta os horrores e temores da humanidade, a

selva e a animalidade, um corpo gigantesco e desproporcional, garras e pelos, presas e bocas, temos diversos nomes, mas prefiro garra curvada, por isso no antigo idioma me chame de Mapinguari.

Nossa organização

Somos solitários, já que o isolamento é nossa sina, já deveríamos estar mortos para a humanidade. Por isso somos andarilhos errantes, mendigos, caminhoneiros e eremitas, nossa fome põe em risco todos que nos cercam, mas temos uma missão ancestral, devemos proteger as selvas, é nosso trato com Nhanderu. Embora alguns estejam na confederação, majoritariamente seguimos Anhangá em sua anhangáua, somos espíritos antigos e devemos devolver essa terra à sua ancestralidade, nossos instintos bestiais nos colocam assim. Alguns de nós são caminhoneiros, outros vagam de cidade em cidade, fazem trabalhos temporários, enchem o tanque e a barriga e partem. Somos velhos condenados.

Os outros

Sim, agimos junto com curupiras, mas eles são demasiado arrogantes, acham que são heróis ou humanos, talvez porque descendem do mais humano dos filhos de Tau, Yacy Yateré.

Eles se vem com os grandes defensores das selvas e nos tratam como monstros caducos. Os sacis são misteriosos e inconstantes, às vezes brincalhões e às vezes demoníacos e maus, não somos maus, apenas selvagens e canibais, eles são destrutivos. Yaras e botos se perdem em seus jogos, são inconstantes como a lua, porque nasceram de yaci. Somente os Caipora são grandes companheiros, pois guardam a animalidade e não da maneira perversa dos kurupis, esses violadores imorais. Sobre os Luisons eles são próximos de nós pois entendem a morte... e nunca vi um Teju-Jagua, mas são sombrios e misteriosos, fazem pactos estranhos e cultuam deuses monstruosos e destrutivos, por mais que neguem isso. Sim os Igpupiaras são como nós, são os protetores das águas, assim como somos das selvas, mas possuem requintes de crueldade e estão aliados às monstruosidades cultuadas nos templos tejus, querem um domínio monstruoso sobre o mundo e não devolvê-lo a sua origem natural.

O que queremos

Um retorno a um estágio primitivo, aos reais desejos de liberdade de um mundo natural regido pela lei da selva. O fim da arrogância da humanidade, com seus brinquedos e sua técnica, um retorno à felicidade da selva e da harmonia com a animalidade selvagem de todos nós. Levar a humanidade a entender que é parte de um todo, e que a morte é parte deste todo, que a técnica, que as mudanças, levam o mundo à sua destruição e que o paraíso já existia na Pangea e que violamos isso.

Dons

Nível 1 (Sumir no escuro): O mapinguarí, se



entrar em um lugar sem luz, consegue desaparecer da vista, desde que fique imóvel. Notar algo de estranho no lugar exige um teste de percepção difícil, e mesmo assim, quanto muito será visto como um vulto. Para desaparecer no escuro, o Mapinguari gasta um ponto de vontade.

Nível 2 (arma Primitiva): Utilizando-se de uma arma bruta como um tacape, o Mapinguari ganha 2D de ataque, acompanhando-se do bônus de força equivalente. Usar arma primitiva exige o gasto de 2 pontos de vontade por golpe. Existe a possibilidade de utilizar armas brancas, desde que encontradas e em mau estado, como machados, ou facões.

Nível 2 (Controlar predadores): O mapinguari consegue impor sua vontade sobre um grupo de predadores, ordenando a exemplo que farejem, rastreiem ou ataquem algo. Válido para cães, gatos, morcegos ou mesmo aves de rapina. Ele gasta 2 pontos de vontade para cada predador que controla e faz um teste de vontade.

Nível 2 (Perseguir Presa): O Mapinguari marca o cheiro de quem caça e consegue rastreá-lo por onde ele for. Em cada mudança de caminho da presa, ele gasta 2 pontos de vontade e faz um teste fácil de PER.

Nível 3 (Mover-se nas selvas): Ao andar na Selva, apesar de poder estar andando lentamente, pelo dobro de sua velocidade, ele não corre, mas abre fissuras diante das

sombras por onde seus passos atravessam. Gasta ao fazer isso 3 pontos de vontade por rodada. Podendo assim capturar rapidamente alguém que corre.

Nível 3 (Sair dos cantos): O mapinguari consegue espelhar sua posição em relação à presa. De acordo que haja pouca luminosidade e o lugar esteja deserto. Significa desaparecer nas sombras e atravessá-las aparecendo a cerca de 3 metros de onde desapareceu em outra sombra. Desta maneira conseguem capturar de frente uma presa que estava fugindo. Cercar alguém que fugindo dele se tranca em uma porta aparecendo no mesmo instante do lado de dentro. Para realizar esse feito ele gasta 2 pontos de vontade e faz um teste de vontade, se conseguir atravessa o portal de sombras e surge 3 metros adiante.

Nível 4 (Derrubar árvores ou qualquer coisa): Independente de sua força, o mapinguari consegue, gastando 3 pontos de vontade, atirar árvores, pedras, carros, ou qualquer coisa a uma distância de 3 metros abrindo caminho por onde passa. Para tanto se desconsidera o peso do objeto como força de resistência e se realiza um teste simples de força.

Nível 5 (Devorar): O Mapinguari pode devorar qualquer coisa ou pessoa com sua grande boca. Para tanto faz um teste de Von. A coisa devorada depois aparece em outro lugar quando ele abandona a forma feérica, e a pessoa acordará em algum lugar dormindo, depois de decorada.



M'boitatáis

Como fiz essa chama sair de minhas mãos? Eu sou o fragmento de um deus destruído. Como tirei sua carteira? Ocorre que era o deus dos ladrões. O terrível Moñai. Aquele que foi seduzido e destruído por Poracy e que a destruiu em uma grande explosão. Os fragmentos de moñai se espalharam na forma de gigantescas serpentes de fogo, que os nativos chamaram de Mboitatá. Quando estes fragmentos se encontraram, potencializavam seu poder e geravam uma serpente maior e mais poderosa, até que com a união do último fragmento Moñai retornaria com sua consciência avivada na forma de um gigante de fogo que expulsaria os invasores, destruiria os traidores e iniciaria seu reinado de poder. Bem era isso, mas algo se interpôs.

Primeiro ocorreu o que foi chamado de primeira ruptura, pindorama o mundo dos sonhos foi separado do mundo dos homens, e os fragmentos passaram a existir apenas no mundo dos sonhos, podendo chegar à terra a noite quando os portais se abriam. Depois, pindorama foi ficando cada vez mais distantes, os portais não abriam mais facilmente e então ocorreu a segunda ruptura, e os fragmentos foram jogados no corpo de humanos, não qualquer humanos, mas humanos que tinham as habilidades e as virtudes da esperteza apreciadas por Moñai, larápios e rufiões, piratas e jogadores, e é isso que sou. Bem...ocorre que todos querem a melhor vantagem para si e temos o poder de sugar o fragmento de outro como nós (2 pontos de dons, 2 pontos de vontade e as memórias), devolvendo-o à

sua morte. Sim querida, já estou morto, só vivo pela essência de Moñai pulsando em mim. Sou o que chamam de caruana ou encantado. Tá, os larápios dos outros M'boitatás fariam de tudo para me roubar o fragmento perfurando meu coração e por isso não nos relacionamos uns com os outros. E quando eu sugar o último fragmento? Bem, um pombero me falou que tenho uma boa chance de controlar o poder de moñai, em decorrência da alteração da última ruptura e um saci me falou o contrário, mas disse que eu existiria em Moñai e isso seria melhor. De qualquer forma, só quero manter meu pescoço no lugar. E tem os anjos, de alguma forma eles têm medo desse poder e nos caçam, possuem receptáculos onde guardam essa essência para que ela não passe a outro. O objetivo deles ao que parece, e isso quem me falou foi um humano de um tal de ordem do templo de salomão, por mais que isso possa parecer medieval, é reunir a essência de Monãi por completo e jogá-la em um tal de abismo. Bem, e tem os chifrudos eles querem nos controlar para seu próprio plano contra os alados, é uma sinuca de bico.

Nossa organização

Não nos organizamos internamente e você já deve saber o motivo. Somos solitários e isolados, dois de nós juntos significa que haverá apenas um, como naquele filme. Mas formamos grupos com os Sacis, mapinguaris,



outros caruanas e com os orishas, pois temos problemas em comum nisso que uma vez um anjo chamou de xadrez celestial.

Os outros

Os Sacis são bons camaradas e ótimos comparsas, mas são espertos e podem acabar te roubando, por diversão, os Terijaguas fariam isso por poder mesmo e por isso não confie neles. Curupiras são uns fiscais de tudo que você faz e só eles se acham os "caruanas de verdade". Loisés são sombrios e sem consciência de si. Os mapinguaris? ande com eles mas fuja quando ver o monstro que há neles. Sobre os botos e as iaras? aí você sabe com quem andar para se divertir, deixe eles seduzirem todo mundo e vá para o carteadado.

Nosso objetivo

Primeiro viver, depois aproveitar a vida, depois chegar ao fim quando eu me tornar um deus vivo, e só. Não se precisa de muito mais quando você pode fazer o que quer. Enquanto isso, tire proveito e esqueça essa coisa de certo e errado, seguimos uma moral cigana, existem os ciganos e os gadjis, os ciganos são uma irmandade que se respeita, somos uma irmandade também, temos um inimigo em comum, só não se esqueça que todos querem te puxar uma perna.

Dons

Nível 1 (Bater carteira): Com a ajuda de Moñai, o m'boitatá consegue teleportar qualquer objeto pequeno que viu, a seu bolso. Desde que a pessoa não o esteja manuseando. Para tanto faz um teste de vontade e gasta 1 ponto de vontade.

Nível 2 (Agilidade e Corra): Por uma cena a agilidade do m'boitatá é duplicada. Isso é válido tanto para correr, como para habilidades que

envolvam agilidade como acrobacias. Para usar esse dom ele gasta 2 pontos de vontade.

Nível 2 (Vamos jogar): Moñai também é o deus da sorte e das apostas. Com esse dom, a aleatoriedade desaparece. Gastando-se 2 pontos e fazendo-se um teste de vontade, o m'boitatá consegue fazer com que os dados dêem o resultado que ele deseja, que a roleta atinja seu número, ou que uma mão de cartas venha perfeita em suas mãos.

Nível 2 (Arma incandescente): O m'boitatá consegue incendiar armas, ou objetos agregando a eles +2 de dano. O fogo da serpente continua queimando sobre as feridas dando 1d6+2 de dano na vítima por rodada. Esse don exige o gasto de 2 pontos de vontade.

Nível 3 (Explodir coisas): O m'boitatá consegue explodir coisas, sejam objetos pequenos como lápis ou cartas de baralhos, ou mesmo móveis ou mesas. Ele gasta 3 pontos de vontade para cada 1d6 que a explosão pode causar no raio de 3m; do quarto ao sexto metro a explosão causa a metade do dano e até o nono 1/4. As pessoas envolvidas podem fazer um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

Nível 3 (Fogo nos olhos): Com o gasto de 3 pontos de vontade o m'boitatá consegue soltar uma rajada de fogo pelos olhos, causando na vítima 3d6 de dano, com direito a teste de resistência para reduzir o dano pela metade. O Fogo segue queimando por 3d6 rodadas, com dano de 1d6+3 por rodada, podendo-se fazer teste de resistência para reduzi-lo pela metade. Pode ser apagado com água ou um extintor.

Nível 4 (Transformação em serpente de Fogo): O m'boitatá se transforma, com 4 pontos de vontade e um teste de vontade. Em uma grande serpente de fogo por 1 cena. Nesta condição adquire 4D em atributos físicos e Pvs, e pode soltar labaredas de 4D de dano. Mesma mecânica do don anterior. Água lhe causa 1d6 de dano por rodada.

Pomberos

Ei rapaz. Tá a fim de um cigarro diferenciado? Pra você é baratinho e se quiser um pouco mais é só vir de novo aqui. Esse duende aqui vai te levar nas maiores viagens que você nunca sonhou. Fica ligado que o barato aqui é loco, melhor que cogumelo e uma ganja junto, meu povo criou o cogumelo e a ganja, vou te levar para os mundos além da imaginação. Fica ligado na procedência você tá falando com um defunto. Seu amigo também morreu e os gambé tão doidinho pra te matar, mas eu vim te levar para o mundo dos sonhos porque sou uma espécie de anjo da guarda daqueles que curtem um barato e amam a natureza. Sim, eu vi quando você falou com a plantinha. Rapaz cê não sabe como essas coisas me emocionam. A muito tempo os índio fazia a mesma coisa, eu lhes dava o acesso ao mundo dos sonhos e eles me chamavam de deus. Ensinei a eles também a usar a magia, sabe, quando você usa esses baguio o que é real ou sonho é apenas um detalhe, e fiz o saci ser o que ele é. Prazer, meu nome é Pombero, na verdade do meu tipo de gente, a gente é loroteiro e eu falei as coisas que meu povo fez como sendo eu. Mas se achegue e puxa um pito que vou te contar mais das minhas lorotas.

Fomos criados por Yamandu, não o músico mas o deus da música e da criatividade, somos seus mensageiros e guardamos as chaves que destrancam as portas da percepção e os caminhos da magia, esses pés e mãos peludos nos fazem não ser ouvidos e nossa cor se

mescla à noite nos deixando invisíveis onde andamos guardando os velhos segredos, as ervas, fungos, animais e mulheres grávidas. Você ouviu um assovio? É a marca de nossa chegada, o que nos faz ser confundidos com os kuraji-yaras, mas os caras são uns cusões e deixam muita coisa quieta. Dá um trago desse goró aí, que faço qualquer paranauê pra você. Nós ensinamos as peças pro saci, mas tem hora que fica puto e daí nós não sabe o que faz e passa do limite. Nós é de boa, mas tem coisa que não guenta não. O cara mata os passarinho e os passarinho não fez nada, daí nós mata o cara. Toma pega esse cogumelo mágico e escapa dos gambé, depois traz uma pinguinha com mel pro camarada aqui, se não trouxer eu roubo sua voz, mas sei que você vai trazer porque é dos meus.

Cara respeite os sacis, eu só tô aqui por causa deles. Há muito tempo atrás meu povo realizou um desejo para os sacis e eles no final nos pagaram salvando todos nós quando os portais para a velha terra se fecharam... e por causa dos sacis vagamos em corpos de defuntos, mas os defuntos ficam vivos de novo com a gente, então vai de boa que você é firmeza. Se você morrer, entra pro time.

Nossa organização

Andamos de boas no meio do mato falando com gente firmeza que nem você e zuando os filhos da puta e playboyzinhos metidos. Vez por

vez parece um playba aqui na área mas nós faz os cara vazar. As vez alguém precisa de ajuda e nós dá uma de super-herói , faz uns corre aí e ajuda os mano. Na cidade? Vish, ali é tenso, tem muita miséria e um pessoal filho da puta, mas dá pra se juntar com os truta e morar de boa na rua curtindo uns barato em liberdade, somos espíritos livres e não suportamos um teto bloqueando a luz da lua.

Os outros

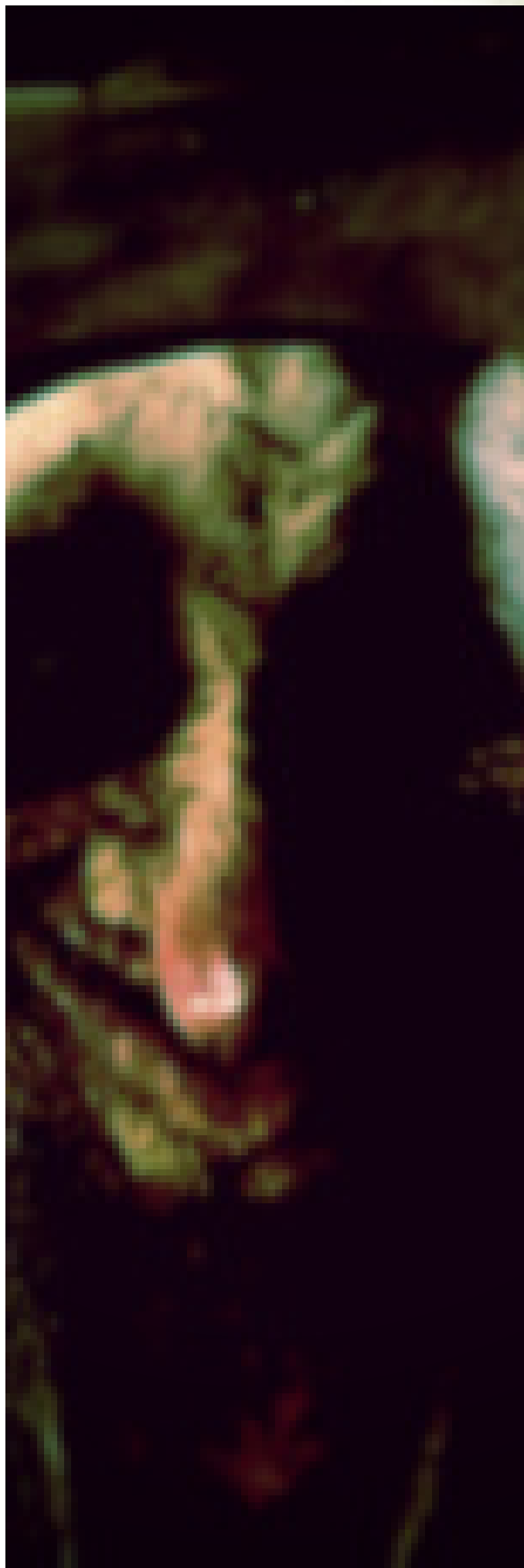
Já falei que os sacis são firmeza, as capotira também, mas são muito tímidas, tem os curupira mas os cara se acha e se mete com política, tem os botos e yaras mas eles só pensam em... bom vou parar de falar mal dos mano. Escuta bem. Os Boitartá adoram queimar um, e os M'baíba curte uns barato sombrio . Falamos muito com as matinas, mas ò cambada de véia rabugenta e tem os Mapin, esses são esquentadinho que só, só dando um para eles se acalmar um pouco.

Nosso objetivo

Fazer com que os maluco voltem a sonhar, e só no sonho eles vão encontrar tudo que a natureza dá pra gente. As pessoa tão muito bitolada nesse negócio de dinheiro, cidade e esqueceram do importante. Somos espíritos do sonho e da liberdade. E sabemos que ser loco é ser livre.

Dons

Nível 1 (Visão dos sonhos): Por meio de vapor e inalando ervas ao dormir o pombero pode fazer com que uma pessoa, ou ele mesmo descubra um segredo sobre o que procura em um sonho. A visão é turva e marcada por enigmas que devem ser interpretados. Esse Dom custa 1 ponto de vontade.



Nível 1 (Amansar feras): Soprando a fumaça de um cigarro sobre alguma pessoa ou animal, o pombero consegue acalmá-lo. Ele gasta 1 ponto de vontade e faz um teste de Von x Von do oponente.

Nível 2 (Tatachica): O pombero consegue conversar com Tatachica, a fumaça primordial. Para tanto necessita que haja fumaça. Ele faz sua pergunta e gasta 2 pontos de vontade. A fumaça se emoldará em formas e cenas que apresentarão de maneira simbólica o que ele procura saber.

Nível 2 (Tererê): O pombero pode tornar um tererê uma bebida altamente revigorante, capaz de restaurar 2d6 pontos de vida de qualquer pessoa. Para tanto gasta 2 pontos de vontade.

Nível 3 (Tomar un mate): Todos que compartilhem um chimarrão com um pombero deverão fazer um teste de Von contra o carisma dele, ou se tornarão amigos íntimos, no qual recusar um pedido do pombero exigirá um teste difícil de vontade. Preparar o mate exige o gasto de 3 pontos de vontade e um teste de vontade.

Nível 3 (Elemental de fumaça): O pombero consegue invocar um elemental de fumaça, de forma humanoide, alguns chamam de zé. O Elemental possui 3d de atributos e consegue amansar feras ou fazer alguém falar sem autocensura, podendo extrair informações. Há uma alegria no ar quando ele aparece. Estar presente dele exige um teste de con ou se entrará em estado de embriaguês. Neste estado, se negar a falar sobre algo ou mentir, exige um teste difícil de VON. O elemental também consegue fazer dormir, com um teste de Von x Von. Sua presença dura uma cena.

Nível 3 (Essa é da forte): O pombero consegue fazer com que a fumaça de seu cigarro se torne autamanete asfixiante causando 1d6+3 de dano por rodada. Com a possibilidade de teste de Con para reduzir o dano pela metade. Enquanto as pessoas se asfixiam seus testes se tornam difíceis. Esse dom custa 3 pontos de vontade.

Nível 3 (Calma bichinho): Faz com que com o gasto de 3 pontos de vontade qualquer criatura sobrenatural não o ataque desde que ele não ataque. Atacar o Pombero passa a exigir um teste difícil de vontade.

Nível 3 (Viagem ao mundo dos sonhos): Permite ao pombero ir e levar consigo qualquer pessoa para o Sonhar, o mundo dos sonhos. A pessoa conserva seus atributos mas se encontra em forma onírica, acordando caso seja morta.

Nível 3 (Pequenas maldições): Com o gasto de 3 pontos de vontade e um teste de vontade, o pombero consegue causar pequenos efeitos e transtornos, como roubar a sombra de alguém, fazer com que a pessoa seja sempre atacada por animais, que tenha mal cheiro, ou ficar sem voz. O efeito dura uma semana, mas o Pombero nunca fala isso, normalmente falando que é uma maldição e pedindo algo em troca de desfazer.

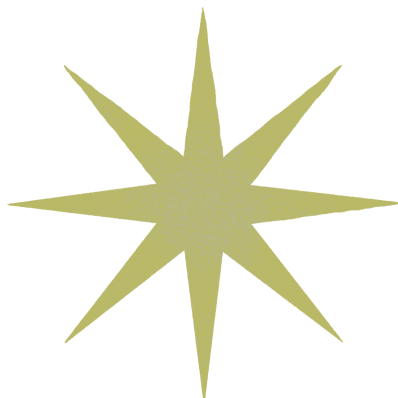
Nível 3 (Rebater magia): Faz literalmente, pelo gasto de 3 pontos de vontade e um teste de Von x Von que o feitiço se volte contra o feiticeiro. O que é válido mesmo para magias de combate como projéteis ou labaredas lançadas contra ele.

Nível 3 (Sumir no mato): Faz com que o pombero suma, deixando para trás um cheiro de mato queimado. O dom custa 3 pontos de

vontade. Ele aparece 30 metros distante de onde desapareceu.

Nível 4 (Espírito da magia): O pombero consegue reproduzir qualquer efeito mágico que acabou de ver. Esse dom é simples, ele gasta 1 ponto de vontade para cada nível de poder ou focus que está copiando.

Nível 4 (Viajar pelas estradas): Faz com que por meio de uma trilha o pombero vá e leve quem estiver com ele a qualquer plano de existência. Esse poder custa 4 pontos de vontade por pessoa.



Sacis

Sente e escute uma velha história, não precisa ficar com nojinho, esse viaduto é sujo mas ele nos torna invisíveis. Todos os homens que vivem aqui são invisíveis. Você disse que eles estão aqui por escolha e eu te perguntaria o que é uma escolha? Toma, dá uma pitada nesse cachimbo, não é pedra não, é tabaco e esse é um vício comum entre todos os caruanas. Não somos traidores ou "não confiáveis" como dizem nossos irmãos curupiras, nós os salvamos e eles nos agradecem dessa maneira. Somos guerrilheiros e é isso que eu queria te explicar.

Foi a muito tempo, quando os velhos deuses caíram. Somos emissários daquele que tentou expulsar a Cidade de Prata e mandar todos aqueles alados para a Terra, que um dia foi chamado de Jurupari. Aquele que, derrotado e jogado ao inferno reuniu um exército de espectros atormentados, índios vítimas do genocídio, pajés presos e mortos pela inquisição e começou a tramar a queda do usurpador, o falso Deus Tupã e aquele que destronou Nhanderú, o Demiurgo.

Sem a possibilidade de voltar à terra, Jurupari enviou um espectro à terra habitando um pássaro, a Mantina Tapera, que se tornou negra como a noite, um pássaro que seria seus olhos e ouvidos, o anunciador da desgraça, a ave que anuncia a morte e a doença. A revolta do espectro se fundiu à curiosidade da ave, chamada agora de Saci Tapera. Como pássaro saci viu o avanço das bandeiras, a escravidão

indígena, a corrupção dos homens e a incompetência dos espíritos selvagens, obsejou e aprendeu, viu a magia dos brancos foragidos, invocações demoníacas, um novo povo que chegava, homens negros acorrentados. Mantina Tapera se sensibilizou com o as senzalas e viu a resistência, os negros treinando para o combate como se dançassem, a capoeira, a fuga e os quilombos e pensou que se fosse um negro poderia derrubar este tal de Demiurgo de seu trono em São Salvador. Voou sobre os campos e dizem que nestas andanças encontrou com Pombero, que como protetor das aves se encantou com uma ave tão rara e curiosa, falou sobre as desgraças da terra, da queda de Jurupari e tudo que viu até então, pombero deu fumo à ave que se transformou em um negro esguio e capaz de se transformar em pássaro negro e o presenteou com uma carapuça que guardaria sua forma humana.

O Saci se mescou aos negros quilombolas, conheceu novos espíritos, aprendeu os segredos da magia dos negros com fadas africanas chamadas de orisha e em suas viagens para pindorama se divertia observando duendes europeus pregando peças. Mas o quilombo foi atacado. Enquanto os bandeirantes e capitães do mato atacavam os negros, falanges da cidade de prata reclamavam seu direito de posse sobre as almas negras para o mercado de almas, Saci se uniu a Ogguns e Shangôs e combateu bravamente.



Com a invasão vencida, Saci se despediu de seus companheiros e avançou sobre as Selvas até o monte Aréqua para destronar Tupã. Assim Jurupari terminaria o que não conseguira fazer. A arma da resistência dos negros, a magia dos brancos e o poder das selvas dos nativos estava nele, mas foi cercado por um grupo de Captares que zombaram dele por estar desarmado. Saci soltou fogo pelos olhos de raiva, apagou seu cachimbo e com um meia lua derrubou um Captar emendando uma rasteira que derrubou outros e enquanto se movia no terceiro golpe a espada de fogo do caçador lhe amputou uma perna. O Saci desapareceu em um rodadoiro, e a cidade de prata o julgou morto.

Revoltado com sua derrota o Saci foi até um riacho em Pindorama onde encontrou com Lara. Ela ouvira a juriti pepena contar tudo sobre o ocorrido, transformou-se em uma bela mulher e recompensou o guerreiro. Os filhos de Saci se espalharam por Pindorama e Santa Cruz, meio aves, meio fadas, meio demônios, são os olhos de Jurupari, que às vezes, assume o controle de seus corpos. Eram inimigos vorazes da cidade de prata e vigias dos espíritos da natureza, acreditando que a melhor forma de treiná-los para a grande batalha seria lhes pregando peças. Herdaram a furtividade e o interesse por histórias dos eshus africanos, as travessuras dos duendes europeus, o gosto pelo tabaco das fadas ameríndias. E os segredos obscuros que observou nos três povos, no Inferno, na Terra, em Pindorama e em Paradisia.

Essa é a parte heróica de nossa história. Depois os tempos ficaram sombrios. A morte e a carnificina cresciam, as tribos pareciam e eram catequizadas, dando mais poder aos alados. Os quilombos foram sendo atacados e os brancos encontraram ouro. Ainda rio pensando nas peças que pregamos utilizando o metal. Mas os portais estavam se fechando,

ficar um semana longe de pindorama significava perder as memórias e se tornar um humano, nossa missão estava comprometida. Alguns tentaram ir para nossa antiga terra, se perderam e foram parar em um lugar estranho chamado Hi-Brazil. O fato é que estávamos desaparecendo, éramos velhos sonhos destinados à extinção, e os curupiras estavam desesperados. Então resolvemos enganar a morte e levar todo mundo à nossa antiga terra. Bem há duas versões para essa história, a dos curupiras e a nossa. Vou lhe contar as duas.

Segundo os curupiras Tentamos enganar Loisón, ele nos amaldiçoou a ficarmos presos na terra habitando corpos recém falecidos. Joinha para os curupiras que esqueceram que sua missão, como a nossa, era aqui na terra e não em qualquer país das maravilhas, terra de oz ou sítio do pica pau amarelo. Foi o seguinte. Entramos nas sombras da noite e fomos ao inferno verde, isso confere. Procuramos Loisón, antigo deus da morte, que havia fugido pra lá nos abandonando quando o coro comeu e Jurupari ficou sozinho. Chamamos o cara na real, "precisamos proteger essa terra e mandar os filhos da puta de volta pra casa", e ele deu um "jeitinho". O cara controlava a morte e nós não precisaríamos mais da porra de Pindorama, era só usar o corpo dos humanos, reanimando eles e dividindo a alma com a deles. Tá, nossa memória estaria preservada e poderíamos seguir nossa missão com nossos poderes, embora nossas memórias demorassem a aparecer neles, aparecendo como flashes. Bem é isso, dá de volta a porra do cachimbo que eu ganhei um fumo incrementado.

Nossa Desorganização

Somos guerrilheiros e sabemos o que fazer. Somos os protetores dos marginais, pobres,

prostitutas, mendigos, porque os índios e quilombolas viraram eles. Nossa área são os becos imundos, os morros, botecos sujos e prostíbulos baratos. Somos guerrilheiros urbanos e Marighella foi um dos nossos. Temos disciplina, organização e agimos mais junto aos orishas que os outros caruanas que falam que não somos dignos de confiança. Formamos grupos com eles nos morros, ongs e planejamos nossas ações, estamos no movimento negro, dos sem teto e até nos direitos humanos se é que você me entende.

Os outros

Fora os pomberos, que tem um fumo divino, os outros caruanas desconfiam de nós e nos acusam de traidores. Esses porcos somente aprendem com peças. Chame um Igbeji como companheiro eles manjam dos paranauês. Outra coisa, os Loisés são depressivos mas são legais, são atormentados e tals, mas ouvem os fantasmas e o patrono deles já nos ajudou uma vez e somos gratos a eles. Mappinguaris são confiáveis até tentarem te devorar, daí corra. kurupis e igpupiaras idem. Sombre a Nhemongaba e Anhangáúna isso é nhenhenhen, não entre em nenhum grupo e aja com os dois, os dois tem o mesmo objetivo e discordam dos métodos, nossos métodos são próprios e solitários; e os dois nos reprovariam. Botos e laras são nossos irmãos diretos e gostamos de ir pra farra com eles, mas eles pegam geral e a gente chupa o dedo por último. Caiporas e curupiras merecem uma lição para deixarem de ser tão arrogantes... pague peças.

O que queremos

Meu, se essa história toda não te ensinou nada vaza, que eu tenho mais o que fazer. Tenho

uma fita agora pra resolver, que os gambé vão fazer uma desocupação de um prédio e eu vou nessa de black block sobrenatural dá um pau neles e pregar uma peça em um babaca vestido de super herói dos quadrinhos que anda por lá. Depois vou tomar umas breja e discutir a revolução. Pois só ela resolve essa merda. Firmão. Vazei.

Dons

Nível 1 (Transformação em ave): O Saci consegue se transformar em uma pequena ave de trevas durante 1 cena ou 1d6 rodadas. Nesta forma ele não sofre ou causa dano, mas pode voar e adentrar espaços pequenos. Esse



dom custa 1 ponto de vontade e exige um teste de vontade.

Nível 1 (Assobio): Ao custo de 1 ponto de vontade o saci pode projetar um assobio ou sua voz em qualquer direção que esteja vendo. Pode mesmo chamar a mesma pessoas em lugares totalmente diferentes.

Nível 2 (Transtornos): O Saci consegue, gastando 2 pontos de vontade e fazendo um teste de vontade, causar pequenos transtornos, como: coalhar o leite, trançar crinas de cavalo, furar pneus de carros parados, fazer máquinas pararem de funcionar.

Nível 2 (Encolher): O Saci consegue diminuir seu tamanho até ficar do tamanho de um inseto pequeno. Torna-se altamente vulnerável, como se humanos comuns tivessem atributos e dano multiplicados por 4. No entanto, atingi-lo se torna sempre um teste difícil e seus poderes são preservados.

Nível 2 (Rodamoinho): O saci consegue invocar rodamoinhos com força de 2D, além de conseguir se locomover neles, com bônus de +6 em agilidade.

Nível 2 (Sumir com coisas): Com o gasto de 2 pontos de vontade e um teste de vontade o saci pode simplesmente fazer com que pequenos objetos se teleportem para longe e se percam. Para usar esse poder o objeto não deve estar sendo manuseado.

Nível 3 (Desaparecer): O Saci consegue desaparecer em uma nuvem de fumaça, aparecendo 3d6 metros adiante. Esse dom custa 3 pontos de vontade e exige um teste de vontade. O saci nunca escolhe onde vai aparecer, mas normalmente é fora da visão de onde estava ou escondido em algum lugar.

Nível 3 (Roubar sombra): O Saci consegue roubar a sombra de alguém. Isso exige 3 pontos de vontade dele e um teste de Von x

Von. A pessoa sem sombra não consegue dormir e passa a ter alucinações que se assemelham a pesadelos se mesclando com a realidade. Normalmente o saci pede algo em troca para devolver a sombra para alguém.

Nível 3 (imitar): Gastando 3 pontos de vontade e fazendo um teste de vontade, o saci consegue reproduzir com igual grau de perícia qualquer habilidade que viu sendo utilizada durante 1 cena.

Nível 4 (Pixo): O saci pixa um desenho e consegue materializá-lo, pode inclusive transferir um poder para ele. O saci fica impossibilitado de usar o poder enquanto seu grafite está vivo. Pode inclusive desenhar uma porta e abrir. No caso de criaturas elas podem ter até 4d de atributos e causar até 1d6+4 de dano. Esse poder exige o gasto de 4 pontos de vontade e a realização de um teste de vontade para materializar o desenho.

Nível 4 (Olhos de fogo): Com o gasto de 4 pontos de vontade o Saci consegue soltar uma rajada de fogo pelos olhos, causando na vítima 4d6 de dano, com direito a teste de resistência para reduzir o dano pela metade. O Fogo segue queimando por 4d6 rodadas, com dano de 1d6+4 por rodada, podendo-se fazer teste de resistência para reduzi-lo pela metade. A natureza mágica do fogo não permite apagá-lo com meios naturais.

Nível 4 (Roubar poder): O Saci consegue, com um custo de 4 pontos de poder, roubar por uma semana um poder que viu sendo utilizado. A utilização do poder exige um gasto de 1 ponto de vontade para cada nível do poder ou focus utilizado. Para roubar um poder, o saci faz um teste de Von x Von com o oponente. Se conseguir, enquanto estiver com o poder não conseguirá recuperar sua própria vontade. Ao devolver o poder ou quando sua vontade

chegar a 0 o poder retorna para o antigo dono. Sacis chamam isso de "pegar emprestado".

Nível 5 (Crescer): O Saci consegue, com o gasto de 5 pontos de vontade e um teste de vontade, multiplicar seu tamanho. Nesta forma ganha mais 2D em atributos físicos e pontos de vida, adquire IP 5 e poderes que causam dano

, possuem seus danos acrescidos de 2d6.

Nível 5 (Titerismo): O Saci consegue, à distância, controlar qualquer pessoa que esteja vendo como se fosse uma marionete. Gasta 5 pontos de vontade para cada pessoa ou criatura que controla e faz um teste de Von x Von para controlar seu corpo (físico ou astral).



Terijaguas

Me siga por este túnel. As redes de esgoto e túneis de metrô são os portais que nos levam às nossas cavernas. Nosso povo vive no submundo, abaixo de pessoas como você e só na escuridão poderei lhe mostrar meu rosto por trás deste capuz. Vê a ausência de nariz, ou pelos faciais, as escamas que cobrem meu rosto e esta língua bífida que sussurra quando fala. Somos os verdadeiros dragões desta nova terra e se me der algo importante, e você sabe o que quero, lhe contarei o que somos e a quanto tempo estamos nessa terra. Este olho que parece uma gema vermelha não é um adorno, é um carbúculo, o centro do poder de minha raça, e por isso cobiçada por muitos. Perder isso me tornaria um escravo, alguns terijaguas usam como jóias, se disfarçam de humanos e tentam ser os humanos que foram um dia, eu não. Assumo minha mesquinhez e falo. Você trouxe o amuleto? Sim nosso povo é obcecado por magia, meu tesouro não está nesses túneis e se um dia você o encontrar, o enforcarei em suas vísceras.

Quando Poracy se sacrificou, Tejú Jagua se confinou em uma caverna na serra do jirau e lá o lagarto de sete cabeças guardou seu tesouro e concedeu dádivas mágicas a homens ambiciosos, que lhe juraram servidão eterna. Ocorre que a maldição de Táu maculou esses homens, a sede pela conquista, pelo poder e por tesouros foi se tornando um fim em si mesmo, ao mesmo tempo que o corpo foi assumindo esta forma serpentiforme. Todo o

poder, toda a riqueza, mas privados para sempre do contato com os humanos e com a vida. Mas isso não importava, éramos os guardiões de segredos ancestrais, prontos a dar dádivas em troca de favores e oferendas mágicas. Alguns entre nós podem assumir a forma de Teju jagua, mas isso é um mito. De qualquer forma não somos como os curupiras, não habitamos corpos, habitamos mentes e se você chegou aqui é porque já habitamos a sua, seus desejos mais sombrios querem ser satisfeitos mesmo que para isso você perca sua humanidade. Para isso retirarei seu coração e forjarei seu carbúculo. Guarde-o com cuidado. Se o perder, aquele que possuir seu carbúculo será seu mestre. Sobre a interação com a superfície você aprenderá a assumir uma forma humana por curtos períodos de tempo. Procure os mapinguaris, curupiras, igpupiaras, kurupis e loisóns eles são nossos irmãos e sempre te ajudarão.

Nossa organização

Possuímos uma estrutura hierárquica rígida. Metade de seu carbúculo ficará comigo. Sou seu mestre e você nunca poderá me trair, assim como eu tenho um mestre e por último está Tejú Jagua. Nós somos os cultistas que quando as estrelas se alinharem abriremos os portais do abismo infinito e traremos de volta os seis que foram exilados. Por isso acumule poder e conhecimento. Formamos células que

se reúnem nos túneis e cavernas, realizamos ali nossos rituais e reuniões, mas nunca mostramos onde se encontram nossos tesouros.

Os outros

Cuidado com os sacis, esses bisbilhoteiros podem encontrar seus tesouros e você não quer isso. Dividimos os túneis com os igpupiaras e encontramos neles e nos mapinguaris grandes aliados. Aproxime-se com cautela dos curupiras, são nossos irmãos apesar de sua arrogância que só é superada pelos botos e iaras. Existem poucos kurupis, mas eles são nossos aliados, assim como os loisóns. De resto você pode obter vantagens com uma tal de Ordem de Dagon que acredita que somos os descendentes e sectários de IG o pai das serpentes e se afaste dos ufologistas que acreditam que controlamos os humanos do centro da terra. Somos neutros na relação entre a Anhangauína e a Nhemongaba, nossos planos vão além deles e usamos, quero dizer nos aliamos, aos dois grupos.

O que queremos

Acumular poder, riquezas e conhecimento para quando chegar a hora trazer os sete espíritos ancestrais de volta e dar fim ao reinado da Cidade de Prata, restituindo nosso velho império destruído primeiramente por Poracy e depois pelo homem branco.

Dons

Nível 1 (presente): quando presenteia alguém, enquanto a pessoa possuir o presente, o terijagua consegue falar dentro da mente da pessoa, a voz do terijagua soa como pensamentos involuntários, que ela pode ou não seguir. Este poder custa 1 ponto de vontade.

Nível 1 (Transformação em humanos): Permite ao Terijagua adquirir forma humana por uma quantidade de horas igual aos pontos de vontade gastos.



Nível 2 (Barganha): O Terijagua oferece algo que a pessoa deseja muito e promete isso a ela caso ela faça algo para ele. O Terijagua gasta 2 pontos de vontade e a vítima tem direito a um teste de Von x Von se quiser resistir. Aceitando caso ela cumpra o trato o Terijagua consegue materializar o desejo da pessoa. Só pode ser utilizado para algo que a pessoa deseja muito e uma vez por pessoa.

Nível 2 (Falar com Teju-Jagua): O Terijagua se concentra em seu carbúculo e consegue falar diretamente com teju-jagua, esse pode lhe dar alguma informação ou instrução mas sempre pede algo em troca. Teju-Jagua pode dar bônus de até 30% nos testes do personagem em uma cena, recuperar até 2d6 pontos de vida. Esse dom custa 2 pontos de vontade. Se o personagem não cumprir seu trato ele perde seus poderes.

Nível 3 (Adição): O Terijagua consegue tornar qualquer substância viciante, com grau de adição superior a qualquer droga terrena e utiliza isso para barganhar com viciados. Ele gasta 3 pontos de vontade e agrega a algo que possa oferecer para a pessoa consumir. Na falta do produto a vítima é capaz de fazer qualquer coisa e aceita qualquer trato (pode fazer testes de von para resistir, mas eles tem seu valor dividido por 2 em 6 horas e em 12 por 4), se não conseguir mais seu vício o viciado pode mesmo se matar. A quantidade de substancia que o terijagua dá à vítima e o tempo que ela pode usar varia de acordo com a

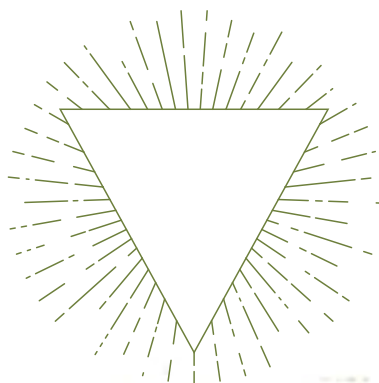
oferta do terijagua. Uma overdose pode fazer crescer escamas no viciado, seus olhos se tornarem fendidos e ser tomado por uma fúria assassina com garras e presas que causam 1d6 de dano (o viciado pode fazer um teste de Von para evitar atacar alguém). A sensação da droga é definida pelo Terijagua.

Nível 3 (telepatia): Com o custo de 3 pontos de vontade por pessoa, o terijagua consegue manter conexão telepática, mesmo à distância com elas.

Nível 3 (Controlar mentes): Com o custo de 3 pontos de vontade por pessoa, o terijagua pode controlar a mente de um grupo de pessoas. As pessoas que ele tenta dominar podem resistir mediante um teste de Von x Von.

Nível 4 (Forma dracônica): O Terijagua adquire escamas (IP3) e garras e presas que conseguem causar 1d6+3 de dano cada. Esse poder custa 3 pontos de vontade, com mais 3 ele adquire veneno que causa 1d6+3 de dano por rodada e o antídoto somente pode ser feito pelo terijagua usando seu próprio sangue.

Nível 5 (Marionete): O Terijagua oferece um presente que se aceito entra na carne da vítima. Essa se torna sua escrava, o terijagua passa controlá-la com comandos mentais e resistir a essa dominação exige um teste de Von x Von. Retirar o presente do terijagua é uma ação que somente pode ser feita se o terijagua perder seus poderes ou roubando seu carbúculo.



Trevas Selvagens

Os outros

Pajés

O pajé é aquele que traspassou a barreira da morte, entrou em contato com espíritos ancestrais, tornando-se uma espécie de curandeiro e sacerdote da tribo.

A perícia mágica na qual um pajé realiza seus rituais e milagres é o xamanismo (0). Toda vez que for realizar um ritual ou milagre o Pajé deverá passar por um teste de Xamanismo. Os pontos de magia e fé são gastos mesmo que ele não consiga realizar o efeito.

Pontos de fé:

Pontos de fé são comprados na criação do personagem com pontos de aprimoramentos. O gasto em pontos de fé também determina o ganho de pontos de fé para na progressão de níveis. É por meio dos pontos de fé que um pajé utiliza seus dons.

1 ponto: 1 ponto de Fé+1 a cada 2 níveis.

2 pontos: 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Poderes da Fé

Um pajé pode conhecer uma quantidade de dons, igual aos seus pontos de Fé, os dons são ensinados em sonhos pelos espíritos ancestrais, que impõe buscas e desafios. Se o Pajé morrer no sonho ele apenas desperta testes são realizados normalmente no mundo dos sonhos.

Para realizar um milagre, o pajé deve gastar os pontos de fé, e passar por um teste de Xamanismo (o que significa que realizou todos os ritos com precisão) e só em seguida virá o efeito.

Alguns dons referentes ao Xamanismo São:

Profecia

Custo: 2 pontos de Fé

Descrição: Permite ao pajé ter visões de fatos que ainda não ocorreram, vendo uma das possibilidades do fato, que pode ser alterado. As visões se manifestam em símbolos (nos sonhos) ou na fumaça de uma fogueira preparada com certa mistura de ervas. Este dom é ensinado por Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani.

Andar sobre as águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao Pajé andar sobre as águas como se fosse terra firme por 1d10 rodadas. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Camuflagem

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé se mimetiza à paisagem tornando quase impossível percebê-lo de acordo que permaneça parado, mesmo com um teste de PER, o efeito deste dom dura 1d6 rodadas. Este dom é ensinado por Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas.

Comunhão com a floresta

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé consegue, através de um transe, entrar em comunhão com a floresta, visualizando um assunto desejado (uma pessoa perdida, o local de uma queimada, um caçador, um inimigo). Este dom é ensinado por Anhangá o espírito da natureza.

Controle das Águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao pajé controlar até 50 mil litros de água por 1d6 rodadas, o suficiente para criar ondas em rios calmos, abrir rios, lagos, apagar incêndios, virar um barco ou fazer um jato d'água que causa 1d4-1 de dano por impacto, podendo derrubar a vítima. Este Dom é ensinado por Iara o espírito das Águas.

Criar ilusão

Custo: Variável.

Descrição: Ilusão sonora (1 ponto de fé) Cria um som determinado em um local determinado, como o rugido de uma onça na mata. A ilusão durará 1d10 rodadas. Ilusão

Visual (2 pontos de fé) Cria uma miragem específica em um determinado lugar, como uma cobra sobre uma árvore. A ilusão durará 1d10 rodadas. Ilusão complexa (3 pontos de fé) Cria uma ilusão com som e imagem, permitindo inclusive o pajé se passar por outra pessoa. A ilusão durará 1d10 rodadas. Este dom é ensinado por Japeusá o espírito da mentira e da trapaça.

Criar Nevoeiro

Custo: 4 pontos de Fé.

Descrição: Cria um nevoeiro em uma área de 100m² tornando todas as ações, incluindo combates, nesta área difíceis. Este dom é ensinado por Jaci a deusa da lua e do mistério.

Cura

Custo: 1-10 pontos de Fé.

Descrição: Cada ponto de fé restaura 2 pontos de vida de um personagem, curando feridas ou restaurando o físico abatido por uma doença. Para se curar uma doença ou o efeito de um veneno exige-se o gasto de 5 pontos de fé. Antes de recuperar seu físico. Este dom é ensinado por Angatupri, o espírito ou personificação do bem.

Dardos de Pedra

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé pega um punhado de terra ou pedras no chão e joga contra um adversário. O punhado se torna dardos de pedra que causam 1d6 de dano. Este dom é ensinado por Ao Ao o deus dos montes e montanhas.

Desviar de Ataques

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Os ataques desferidos contra o pajé não o atingem. Desviar de ataques mágicos exige 4 pontos de fé, se na jogada de Ocultismo/Xamanismo o personagem conseguir

um crítico (1/4 do valor da perícia) o ataque se voltará contra o agressor. Este dom é ensinado por Pytajováí, o deus da guerra.

Detectar magia

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé verá um brilho fluorescente em todo objeto ou criatura infestada de magia num raio de 10m. Este dom é ensinado por Nhandervuçu a própria energia do universo.

Exorcismo

Custo: Variável

Descrição: Pajés são especialistas em exorcismo de criaturas de pindorama. A criatura exorcizada é expulsa, apenas podendo voltar na noite seguinte. Expulsar espíritos, Jurupari, um morto vivo, Bradador Avasati exige o gasto de 2 pontos de fé e um teste de Von x Von. Cães da Meia Noite, Demônios, Mauaris, mula sem cabeça 4 pontos de fé com a dificuldade difícil e Azmodeus e demônios maiores, Touro Negro, Anhangá 10 pontos de fé e a dificuldade do teste se torna crítico. Este dom é ensinado por Angatupí, o espírito ou personificação do bem.

Invocar tempestade

Custo: 5 pontos de Fé.

Descrição: Cria uma tempestade de 1km², permitindo apagar incêndios, retardar inimigos, salvar lavouras, etc. A tempestade dura 3d6 rodadas. Este dom é ensinado por Tupã o deus do Trovão e da tempestade.

Levitar

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé levita durante 2d6 rodadas, uma altura equivalente a sua velocidade. Controla sua altura, mas não pode se locomover do local.

Este dom é ensinado por Jací a deusa da lua.

Localizar Água

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue saber da existência de qualquer reserva de água num raio de 10km. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Purificar Água

Custo: 1 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue purificar até 10 litros de Água tornando-a potável. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Relâmpago

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Um raio com alcance de 100m é atirado pelo personagem com dano de 1d6+3. Este dom é ensinado por Nhanderú cujo grito é o Trovão.

Remover encantos e Feitiços

Custo: Focus do feitiços +1

Descrição: O pajé consegue desfazer feitiços, jogados sobre uma pessoa. Este dom é ensinado por Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo e por Angatupri-espírito ou personificação do bem.

Respirar sob as Águas

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue respirar sob as águas durante 1d10 rodadas. Este dom é ensinado por Iara a Senhora das Águas.

Recuperando Pontos de Fé

Pajés recuperam seus pontos de fé através de ritos com fumos e ervas (algumas alucinógenas) cânticos, e mortificações. Recuperando seu nível de pontos de fé por rito, um rito dura em torno de 12 horas. Se o personagem ferir a confiança do espírito que lhe concedeu o dom, este se virará contra o personagem. O pajé perderá seu dom e será perseguido por forças naturais.

Rituais de Pajé

Rituais são feitos mais extremos, nele o trato com o espírito exige uma troca, em que o Pajé cede seus próprios pontos de vida além do gasto de fé. Normalmente demoram e sempre exigem uma prática de ritos para se efetivar.

Alguns rituais Xamânicos são:

Barreira Astral

Custo: 3-6 Pontos de vida e 2-3 Pontos de fé.

Fetiches: Cinzas, Cânticos.

O Pajé faz um círculo de cinzas de um cadáver entoando cânticos sagrados a Luison, o espírito da morte e tudo relacionado a ela, criando uma barreira que impede que espíritos saiam ou entrem em determinado local pelo período de 1 dia.

Comunicar-se com animais

Custo: 1-6 Pontos de vida e 1-3 Pontos de fé.

Fetiches: Urucum, Carvão.

O pajé faz símbolos do animal que deseja se comunicar no corpo, utilizando urucum e carvão, invoca a Anhangá, o espírito da natureza, que o permite conversar e obter informações de um animal.

Elo mental com animais

Custo: 3 Pontos de vida e 2 Pontos de fé.

Fetiches: Cinzas de madeira, ervas, comida.

O pajé pinta em seu corpo símbolos do animal com quem deseja criar um elo, faz uma invocação e prepara uma mistura com ervas oferecendo cânticos a Anhangá. A mistura de ervas será mesclada à comida do pajé e do animal durante o período de convivência de um dia. Depois o pajé deverá fazer um teste de Xamanismo para tentar estabelecer o elo, o primeiro teste é normal, o segundo difícil, o terceiro crítico e o quarto impossível. Tanto o espírito do pajé quanto o do animal passam a habitar os dois corpos, o que permite ao Pajé ver e ouvir pelos sentidos do animal e agir em seu corpo, contudo o animal também habitará seu corpo aflorando desejos e instintos animais.

Metamorfose

Custo: 6 Pontos de vida e 3 Pontos de fé.

Fetiches: Cinzas de madeira, Dança ritualística, cânticos. O Pajé, pinta-se e dança imitando os modos do animal, enquanto faz cânticos a Anhangá. Permite Pajé se transformar em qualquer animal que deseje. A transformação demora 1 rodada, o ritual pode ser realizado com antecedência e aprisionado (com seus pontos de Magia) em um Amuleto de metamorfose..

Viagem espiritual

Custo: 3 Pontos de vida e 2 Pontos de fé.

Fetiches: Ervas alucinógenas, Fumos, uma fogueira.

Em volta de uma fogueira, o pajé prepara um chá com ervas e fungos alucinógenos, fuma ervas sedativas e invoca a Luison, o ambiente a seu redor vai ficando escuro, até que ele desperta, vendo seu próprio corpo estendido no chão. Este Ritual ao Pajé projetar seu espírito de seu corpo, se torna intangível podendo voar, atravessar paredes, ver e ouvir. É imune a ataques físicos, mas pode ser

atacado por criaturas espectrais, ou aprisionado por uma barreira astral e impedido de retornar a seu corpo. Cada rodada no plano espiritual consome 1 ponto do atributo força de vontade do pajé, se seu Will chegar a 0 ele será puxado bruscamente para seu corpo, recuperará sua pontuação no atributo em 1 dia de sono, mas receberá um dano de 10 PVs, que deve ser recuperado normalmente. O Corpo do personagem ficará sem ação e indefeso em todo o período da viagem astral.

Visão dos mortos

Custo: 1 Ponto de vida e 1 Pontos de fé.

Fetiches: Cinzas de cadáver, ervas, cânticos, banha de um animal. O Pajé fabrica uma pomada com as cinzas, ervas e banha sobre uma fogueira, enquanto entoava cânticos a Luison. Quando passar a pomada sobre os olhos, a visão do Pajé se abrirá para o mundo dos espíritos, e ele poderá enxergá-lo fundido ao mundo dos homens durante 7 rodadas.

Icamiabas

Durante muitos anos enquanto os homens serviam com sua força e vigor na caça, na guerra, as mulheres das tribos eram as guardiãs da antiga sabedoria, das tradições, como deusas que possuíam o poder de gerar. Dizem que Yacy foi acometida por uma visão do futuro, onde as mulheres perderiam seus postos de guias e conselheiras e as antigas tradições se perderiam, para manter a força da velha lei, Yaci escolheu índias jovens e as levou para uma região erma da grande floresta, lá elas seriam treinadas para guerra e receberiam objetos mágicos da própria deusa lua. Yaci chamou estas mulheres de Icamiabas (peitos rachados) e as marcou com uma cicatriz no meio do peito, as icamiabas eram guerreiras

potentes que puniam os infratores da velha lei. A inconstância da lua pairou sobre as icamiabas, os costumes estavam mudando sob a influência de Guaraci ou Nhanderú, e elas tentaram impor uma ditadura sobre os homens das tribos. Vencidas por Jurupari foram chamadas de Cunhã-teco-ima (mulheres sem lei), a partir de então formaram tribos isoladas nas selvas, onde passaram a se relacionar com homens apenas uma vez ao ano, onde os homens escolhidos eram capturados por elas e testados em alguma missão para saber se eram dignos de reproduzir com elas. Os meninos são entregues aos pais e as meninas criadas pela tribo. As icamiabas formam comunidades, hoje mesmo em repúblicas estudantis ou apartamentos, chamadas Iaci-Taperê ("Aldeia da Lua"), onde são regidas por um conselho de anciãs e sacerdotisas. Predicam uma política separatista com os homens, de evitar ao máximo o contato e muitas praticam o lesbianismo político.

Muiraquitãs

Muiraquitãs são presentes da deusa a suas servas. A índia que possuiu uma vitória sobre a tirania masculina deve ferir seu pulso e escorrer sangue em um lago que reflita a imagem da lua (custo 1 ponto de vida), em troca do sangue aparecerá uma criatura aquática verde no rio que a Icamiaba deverá capturar. A criatura se endurecerá à luz do sol (Uaraci mãe do dia), e guardará sua forma definitiva servindo de um amuleto que confere aumento de atributo, testes fáceis, IP mágico, PVs adicionais e pontos de fé, dependendo da proeza da icamiaba. As icamiabas costumam presentear seus amantes com estas pedras, mas elas se convertem em maldições de azar (todos os testes se tornam difíceis) quando se desrespeita as antigas tradições.

Poderes da Fé

A devoção à Yaci rende algumas dádivas particulares às Icamiabas. Todas as Icamiabas são criadas com 5 pontos de fé e ganham mais 1 por nível. A utilização de dons segue necessita de um teste normal de força de vontade para se conectar com a deusa e é ela que em sonhos ensina os novos dons a suas filhas. Os dons concedidos pela deusa lua são:

Transformação em Cervo ou onça

Custo: 1 ponto de fé

Uma vez por dia a Icamiaba pode se transformar em um cervo (veado) ou onça.

Voz da Deusa

Custo: 1 ponto de fé

A Icamiaba pode ouvir diretamente conselhos da deusa Yaci.

Ataque certo

Custo: 2 pontos de fé

Todos os testes em Azagaia, Zarabatana ou Arco e flecha se tornam fáceis.

Resistência

Custo: 3 pontos de Fé

A Icamiaba adquire uma proteção extra de Yaci que lhe confere um IP sobrenatural 4.

Chamado da Selva

Custo: 3 pontos de fé

A Icamiaba invoca e controla 1d6 onças.

Controlar elemento

Custo: 4 pontos de fé.

A Icamiaba se torna capaz de controlar o ar, terra, fogo e água. Consegue mover a água ou criar tentáculos de terra ou rajadas de vento com força de até 24 (jogue 4d6). Uma parede de terra de IP 4, potencializar uma fogueira até

causar 4d6 de dano direto (ou 2d6 por rodada) e controlar o curso das chamas.

Aumento de Atributos

Custo: variável

A Icamiaba pode aumentar em 3 pontos o atributo que quiser para cada ponto de fé gasto.

Flecha da lua

Custo: 4 pontos de fé

A icamiaba concentra o poder da Deusa em uma flecha que passa a causar 4d6 de dano.

Recuperando pontos de fé

As Icamiabas recuperam seus pontos de fé em um ritual chamado "Yaci Uarua" (espelho da lua) onde fazem juramentos à deusa enquanto se banham em um lago que reflita a imagem da lua.

Feras

Abençoados ou amaldiçoados aqueles que trocam de pele resistem como guardiões dos povos originários. Um Fera utiliza pontos de selvageria no lugar de pontos de fé para utilizar dons, podem usar os dons de pajé mais dons específicos de cada fera, a jornada de aprendizado dos dons é igual aos caruanas, entrando no mundo espiritual onde seu corpo se transforma em espírito. Os pontos de selvageria iniciais de um fera é igual a metade de sua força de vontade. Na prática, para ativar um dom o fera gasta os pontos de selvageria e faz um teste de força de vontade. Feras também mudam de forma, essa mudança exige um teste de constituição e implica alterações de atributos tomando por base a forma humana. Se os pontos de vida do fera caírem abaixo de sua selvageria ele é dominado por

uma fúria incontrolável e destruirá tudo e todos no caminho, precisa de um teste de força de vontade para resistir ou sair dessa fúria. Quando volta à consciência o fera não se lembra do que ocorreu no momento de fúria

Amazonas (Os filhos do papagaio): Contam as lendas que no momento que Noraci estava para abrir a cabaça que guardava a noite ouviu-se uma voz "curupaco", Noraci gritou "Quem está me observando no caminho da perdição?" e a voz respondeu "perdição". Neste momento Nhanderú deu sua voz de estava observando tudo em um trovão que ecoou por toda terra. Contam ainda as lendas de que, grato, Nhanderú deu ao papagaio que o avisou da ação de Noraci, uma pelagem humana e encarregou os filhos do papagaio de vigiarem os outros feras e toda a floresta para ele. Os mojos negam e dizem que os amazonas são apenas comida falante. Os Jaguar dizem que eles falam demais e agem de menos, de qualquer forma os Amazonas são os vigias da Floresta.

O Povo-Papagaio carece de grandes habilidades de combate, contudo possuem um belo presente de Guaraci, o mimetismo; um Amazonas pode simplesmente utilizar seus poderes para desaparecer, camuflando-se à vegetação ambiente. São os únicos metamorfos capazes de voar e possuem o incrível poder da intangibilidade, a capacidade de atravessar objetos sólidos, de forma a conseguirem entrar onde não são chamados. Estas capacidades fazem do Amazonas aqueles que ouvem o que não era para ser ouvido e vêem o que não era para ser visto... pena que possuem o péssimo hábito de falarem demais e soltarem segredos de outras pessoas, o que às vezes gera problemas para o Amazonas e seus amigos. Se hoje os filhos do papagaio encontram-se escondidos é pela perseguição dos próprios

fera, enquanto avançava o tráfico de animais e a tentativa de agir dentro da população humana buscando combater essas práticas levou aos Amazonas a buscarem viver por conta e forjarem seu próprio desaparecimento.

Tagarellice: Toda vez que um amazonas guardar um segredo, deverá passar por um teste difícil de Von para não dar com a língua nos dentes.

Formas: A meia forma de um Amazonas é a de uma ave do tamanho de uma pessoa, com mãos no término das asas, pernas humanas e patas de ave. Com a pelagem da espécie de papagaio, cacatua ou arara.

Ave : Con - 5, Fr - 8, Agi + 4, Dex 00, Per + 8 ,
Voa agi*2

Homem Ave: Con - , Fr - , Agi +5, Dex - , Per + 6, Voa agi*2

Dons específicos

Atravessar Paredes

Custo: 1 ponto de Selvageria

Guaraci dá ao amazonas a capacidade de se desmaterializar para atravessar paredes. A mesma habilidade pode ser utilizada com um teste difícil de força de vontade para se manter por uma rodada por ponto adicional gasto, enquanto estiver desmaterializado o Amazonas não consegue tocar nada, pois seu corpo imaterial atravessa objetos e paredes e também não pode ser ferido.

imitar sons

Custo: 0-2 ponto de selvageria

Guaraci dá ao amazonas a capacidade de reproduzir qualquer som simples que tenha ouvido ou, com o custo de 1 ponto de selvageria, imitar sons complexos como a voz exata de uma pessoa cantando, ou um instrumento musical, 2 pontos imitar sons complexos combinados como um show de Rock, a execução de uma orquestra ou um engarrafamento de carros.

Mimese

Custo: 1-5 pontos de selvageria

O Amazonas consegue com o gasto de 1 ponto de selvageria alterar a cor dos olhos, do cabelo, ou fazer crescer barba e bigodes, Consequindo manter apenas uma mudança por vez, com 2 pontos consegue manter um conjunto de alterações visíveis, como barba, cabelo, cor dos olhos e pele, com 3 pontos pode copiar literalmente o Rosto e Voz de outra pessoa, com 4 pontos consegue alterar sua cor de modo a copiar as cores que se encontram atrás dele, tornando-se praticamente invisível se não se mexer e com 5 pontos consegue copiar as cores, texturas e movimento das imagens atrás dele podendo se mover tranquilamente sem ser visto. Contudo ainda pode ser ouvido e a ilusão se desfaz se o Amazonas encostar em alguém ou for ferido.

Guaribás (Os homens-macaco): A voz do trovão de Nhanderú ressoou pela selva, a noite, a doença e a morte estavam livres, espíritos corruptores corriam pela selva e Norací fugia, bugios da grande selva avançaram sobre ele jogando cocos das árvores próximas, em vão pois eram fracos contra um homem, a captura fora ordenada e Nhanderú transformou o bando de Bugios em homens para que sejam capturem sua presa.

Os homens macaco, são fortes guerreiros que se encarregam da guarda da floresta. Sempre em bando ou protegendo outro membro do conselho. Seu representante no conselho assume o posto de chefe de segurança, ouvindo os problemas e montando estratégias de defesa. Não costuma discutir com invasores. Tarefa Dada é tarefa cumprida e farão qualquer ato para proteger a selva dos invasores (respeitam apenas as tribos indígenas). Agem como brutamontes, às vezes zombando de suas vítimas, jogando pedras ou

qualquer espécie de porcarias. São considerados grossos e sem modos pelos outros membros do conselho, mas são guerreiros valorosos que farão de tudo para proteger seu povo e sua terra. A lealdade de um Guaribá é a maior vantagem que um membro do conselho pode conseguir, um Guaribá é bruto, mas leal, e ao menos que se quebre sua confiança, um grande companheiro.

Formas: Como macacos normalmente possuem a forma de Bugios. A meia forma do Bugio é a de macaco antropomorfo de uns 3m de altura, bugios gostam de atacar com cravas e tacapes.

Macaco: Fr -3, Agi + 3, Dex - , Per + 3 mordida (1d6) golpes (1d6+bônus de força).

Fera: Con + 5, Fr+ 6, , Agi + 3, Per + 3

A maldição do Quibungos: Guaribás também são chamados de quibungos, isso deriva de uma antiga maldição, lançada sobre a raça, durante a tentativa da formação dos primeiros quilombos e conflitos com os "guardiões da terra". Um guaribá pode se transformar quando quer, contudo, devido à maldição, nas noites de lua cheia, será forçado a se transformar em fera, perdendo o controle sobre seus atos e atacando tudo e todos que encontrar no caminho. A fera enlouquecida é chamada de quibungo e ganha a seguinte vantagem: + 30% no ataque, +3 de dano e se manterá consciente até chegar a -5 de dano. Além da lua cheia, toda vez que um guaribá receber mais de 5 pontos de dano na mesma rodada, se tornará um quibungo por 3d6 rodadas.

Lealdade Absoluta: Um guaribá fará de tudo para proteger alguém que o tenha salvado, e mesmo como quibungo, precisará passar por um teste de Will para atacar seu protegido.

Dons específicos:

Força da Selva

Custo: 1-5 pontos de selvageria.

O Guariba consegue aumentar sua força, agilidade, destreza, constituição, percepção ou resistência corporal. Cada ponto de selvageria utilizado aumenta 3 pontos do atributo escolhido ou em 1 ponto o índice de proteção. Este dom é ensinado por Aho Aho. Somente uma alteração pode ser feita por vez. O efeito dura até o final da cena.

Inspirar terror

Custo: 3 pontos de selvageria

O Guaribá é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através do olhar. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de Von para se aproximarem dele. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga. Esse don é ensinado por Anhangá.

Yaguar (o povo onça): Os filhos de Jaguarí se consideram os Juízes escolhidos por Nhanderú para vigiar as florestas e as tribos nativas. Disfarçados de índios e índias comuns observavam a ação dos índios e os puniam com um bote certo quando cometiam qualquer abuso. Foram os mais violentos e valorosos combatentes contra os invasores europeus e os primeiros Fera a abandonar os tribos quando estas se aliaram ao homem branco.

Jaguetês: Os Ya'wara-etês ou onças verdadeiras celebram a fúria destrutiva do espírito de mesmo nome criado por Jurupari para lutar contra os invasores, treinam duramente os guerreiros tribais e não excluem a violência de seus métodos. Formam uma força de caça contra criaturas sobrenaturais que adentram a grande mata. Por muito tempo auxiliaram os tupinambás e são radicais no trato com os homens brancos.

Yawaraunas: Se os Jaguetês encarnam a fúria destrutiva do espírito sombrio criado por Jurupari, os misteriosos Ya'Wara ou Ya'Wara-unas são sacerdotes escolhidos por Yaci para

guardar os segredos da noite e trilhar o caminho dos espíritos, os pajés, os feiticeiros, enquanto os Ya'Wara-etês vigiam o plano físico os Ya'wara-unas são juízes do plano etéreo, caçadores de espíritos corruptos e guias espirituais de seu povo, Yaci os dotou de uma pelagem negra como a noite que torna quase impossível vê-los na escuridão (Teste crítico de PER), protegem e vigiam os pajés das tribos e se tornaram grandes caçadores de padres e missionários

Formas: Na forma animal Jaguetês assumem a forma de uma onça pintada e Yawaraunas de uma onça preta, conservando a vantagem de se ocultar a noite. Na forma de fera se tornam uma criatura entre 2 e 3 metros com corpo musculoso, garras afiadas, cabeça e patas felinas e pelagem equivalente à suas formas animais.

Jaguetês

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 8, Dex -6, Per + 4

Fera : Con + 8, Fr+ 6, Agi + 6, Dex -3, Per + 4

Yawaraunas:

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 4, Dex -6, Per + 8

Fera : Con + 6, Fr+ 4, Agi + 6, Per + 8

Faro Aguçado: Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Ataques (realizam 3 ataques por rodada)

Garras: 2d6

Presas: 1d6+4

Cair em pé: Qualquer teste de escalada ou acrobacias se torna fácil, uma queda pode ser evitada com um teste de agilidade e mesmo se o Jaguar cai o dano de queda é reduzido pela metade.

Enxergar no escuro: Uma noite de luar se torna bem clara a visão da Onça e uma leve fresta de luz permite que o mesmo enxergue. Mesmo condições ruins como neblina ou chuva à noite podem ser superadas com um teste de percepção.

Dons específicos

Os dons específicos dos Jaguar são ensinados por Kanaíma o espírito onça devorador de homens, Jaguareté a onça de sombras portadora da vingança de Juruparí.

Força das selvas

(Semelhante ao dom guaribá)

Fúria do jaguar

Custo: 1- 2 pontos de selvageria

Com cada ponto gasto o jaguar consegue fazer um ataque a mais por rodada.

Garras afiadas

Custo: 1-5 pontos de selvageria

O Jaguar faz com que suas garras se tornem mais letais, somando a elas um bônus referente ao número de pontos gastos.

Presas afiadas

(semelhante a garras afiadas mas aplicando a bonificação à mordida).

Dons específicos Jaguareté

cheiro de medo

Custo: 1 ponto de selvageria

Permite ao Jaguar identificar as emoções de um alvo.

Andar em silêncio

Custo: 1 ponto de selvageria

Permite ao Jaguar abafar o som de seus passos, mesmo correndo.

Marca da morte

Custo: 2 pontos de selvageria

Permite ao Jaguar identificar o ponto fraco de um alvo.

Marca de caça

Custo: 3 pontos de selvageria

O jaguar marca o cheiro da vítima, podendo caçá-la em um raio de 20 Km.

Urro aterrador

Custo: 4 pontos de selvageria

O Jaguar emite um rugido que paralisa a vítima de medo, exige um teste de Von X Von para que ela possa se aventurar a sair de um círculo de 10m. Todas as ações da vítima se tornarão difíceis

Espírito da caçada

Custo: 5 pontos de selvageria

O jaguar invoca e coordena um grupo de até 5 felinos que cercarão a vítima, impedindo sua fuga. No final da cena os felinos se dissipam.

Dons específicos Yawaraúnas

Sombras da Noite

Custo: 1 ponto de selvageria

Permite ao jaguar desaparecer completamente na escuridão desde que não se mova. Localizar o lawar pelos sons exige um teste difícil de PER.

Andarilho inexistente

Custo: 2 pontos de selvageria

Permite ao jaguar, mover-se sem fazer qualquer ruído ou deixar rastros até o final da cena, tocar em alguém ou derrubar algo.

visão dos mortos

Custo: 3 pontos de selvageria

Permite ao jaguar ver o mundo dos mortos sobreposto a terra.

Andar pelos Sonhos

Custo: 3 pontos de selvageria

Permite ao jaguar invadir a noite os sonhos de alguém, e se comunicar com esta pessoa.

Criador dos Sonhos Noturnos

Custo: 4 pontos de selvageria

permite ao jaguar tecer os sonhos de uma pessoa, controlando todas as imagens e sons.

Sinais de Fumaça

Custo: 4 pontos de selvageria

Permite ao jaguar ter profecias através da fumaça de uma fogueira. Estas profecias se manifestarão em símbolos que o lawar deverá decifrar.

Conversar com espíritos

Custo: 5 pontos de selvageria

Permite ao jaguar invocar e conversar com espíritos que habitam a Floresta.

Jacaré-Açú (O povo jacaré)

Quando Norací seguiu sua maldição, os filhos do Jacaré que se transformaram em homem,

preservaram o desejo de sabedoria e se tornaram os primeiros homens jacaré, convertendo-se em pajés e conselheiros das tribos indígenas. Os jacaré-Açus se tornaram os mais sábios conselheiros entre as tribos da América do Sul, ocupando postos de Pajés e Morubixabas entre as tribos locais. A luta contra os invasores europeus levou à extinção de diversas ninhadas, enquanto ordens templárias adentravam os pântanos caçando-os com requintes de crueldade. Quando as tribos nativas os abandonaram e se aliaram ao homem branco, um ressentimento fez com que os jacaré-Açus se afastassem da guerra. São considerados os herdeiros da memória e das tradições sagradas, procriando apenas com tribos indígenas que preservam sua tradição e com jacarés. Se dois jacaré-Açus procriarem entre si, sua prole não atinge a metamorfose ou desenvolve os poderes fera, passando sua vida como humanos ou jacarés comuns.

Formas: Jacaré-Açus possuem 3 formas jacaré, Fera (uma criatura de 3 a 3,5 m, bípede e escamosa com cabeça e cauda de jacaré além de garras afiadas) e humana.

Jacaré: Con+ 8, Fr + 5, Agi - 4(em terra)+4(na água), Dex 00, Per + 2, IP 04

Fera: Con + 10, Fr+ 8, Agi - 2(em Terra)+2(na água), Dex -3, Per + 2, IP 06

Presas: 2d6+fr

Garras: 1d6+fr

Resistência Aquática: O Jacaré-açu consegue ficar por grandes períodos submerso.

Dons específicos

Chamado das águas

Custo: 1-5 pontos de selvageria

Consegue estabelecer um elo telepático a um jacaré para obter informações simples (1 ponto), dar ordens simples como "ataque" (2 pontos), ordens complexas como "vasculhe o local" (3 pontos) ou convocar todos os homens-jacaré que estejam em até 10km de raio (4

pontos). Esse dom é ensinado por M'boi tuí.

Força das selvas

(Semelhante ao dom guaribá)

Sentido de tempo

Custo: 1 ponto de selvageria

O Jacaré é capaz de saber quanto tempo se passou depois de uma ação ocorrida, ou quanto tempo essa levará para acontecer, assim permite ao metamorfo ter a noção exata do tempo de ações de curtas. Este dom é ensinado por Nhanderú.

Sentir a escuridão

Custo: 1 a 5 pontos de selvageria.

O jacaré pode saber se há algo sobrenatural por perto (1 ponto), saber se há espíritos nas redondezas ou enxergá-los (2 pontos), saber se há algo sobrenatural em alguém (3 pontos), saber se há alguma magia no local (4 pontos), saber que magia está sendo utilizada ou que ser sobrenatural alguém é (5 pontos). Este dom é ensinado por jurupari.

Visões do passado

Custo: 1-3 pontos de selvageria

Consegue perguntando ao vento e saber a resposta de perguntas simples como "eles estiveram aqui?" (1 ponto), respostas mais complexas como "qual o nome deles?" (2 pontos), tocar o chão e ver uma cena turva do que ocorreu no local (3 pontos). Este dom é ensinado por Nhanderú.

Mojús (O povo serpente)

Os filhos amaldiçoados de Noraci esqueceram sua origem, ou fingem ter esquecido, sua entrada no conselho foi severamente discutida, os jaguar se opuseram ferozmente mas os Jacaré arguemetaram algo como remissão do passado. De qualquer forma diversas lendas tentam recontar a origem dos Mojús, Norací é chamado por eles agora de Norato que teria sido encantado por Tupã para combater os

bruxos estrangeiros. Outra lenda fala que Norato foi amaldiçoado por bruxos estrangeiros e perdido e sem saber o como isso ocorreu passou sua maldição adiante.

Mojus vivem solitários e apenas se juntam para a realização de grandes rituais, como a adoração a Norato. Humanos das mais diversas raças são transformados em Mojus, logo nem todos servem a Nhanderú, Tupã, mas possuem as mais diversas crenças e explicações sobre a sua origem, o elo que os liga é a descendência de um homem encantado ou amaldiçoado chamado Norato. Todos são humanos infectados pelo veneno de outro Mojú, logo não existem Raças. Geralmente o "Pai" do novo Mojú o ensina por longos meses sobre as culturas das Cobras (seus rituais e poderes) e depois desaparece deixando o jovem à sua vontade de conhecer o mundo com seus novos dons.

Formas: Na forma de Cobra os Mojús lembram as grandes jibóias. Na forma de Fera perdem-se as pernas e um longa cauda surge, mas os braços e o tronco permanecem e a cabeça humanoide perde características como nariz, ganha uma grande boca ofídica com presas, todo corpo é recoberto pela pele de cobra.

Cobra : Con + 4 (IP 2), Fr + 4, Dex - 5, Agi + 4, Per + 4, Car - 4

Fera: Con + 5 (IP 4), Fr + 5, Agi 5, Dex -, Per 5, Car - 5

Fúria ofídica: Os mojús (além de se transformarem por vontade própria com um teste de Constituição) se transformam em Fera toda vez que são enfurecidos ou levados a seus limites (como estar por alguns PV's para morrer, etc.), podem fazer um teste de força de vontade para resistir.

Resistência Aquática: (Semelhante aos Jacaré-Açú).

Sangue Frio: O moju possui alta resistência a mudanças de temperatura, não soa ou sente

frio e os testes de absorção de dano relativos à temperatura são sempre fáceis.

Olhos da Serpente: O Mojú pode enxergar bem melhor que o normal. Sua Percepção fica + 3, mas um curto período de tempo (10 minutos). Para isso é necessário um teste de Constituição.

Resistir a Venenos: Pode resistir a qualquer tipo de intoxicação natural ou causada por ervas florestais (Testando-se a Constituição). Intoxicação química ou de qualquer substância inorgânica tem seus efeitos normais (como em qualquer ser humano).

Maldição de Norato: O Mojú passa sua maldição a diante. Para isso ele precisa morder seu alvo na forma de cobra e testar sua Constituição (- 15). Alguns humanos que não são transformados simplesmente ficam envenenados, outros com poderes sobrenaturais não se transformam. Só humanos podem ser transformados. Algumas mágicas podem desfazer a maldição.

Aprimoramento específico

Serpente Venenosa

2 ponto: A maior parte dos Mojús possuem sua natureza animal como cobras constritoras (normalmente jibóias ou sucuris), este aprimoramento permite que a forma animal do Mojú assumam uma Jararaca, Urutu, Cascavel, Coral, com seus respectivos venenos.

Pontos de Sangue

Pela Maldição de Norato, os Mojús precisam acumular pontos de Sangue, que utilizam para manterem-se vivos e ativar seus poderes (não tem acesso a pontos de selvageria) Um Mojú pode acumular até 10 pontos de sangue, comendo carne crua e de preferência viva, na proporção de 1 ponto de sangue para cada 3 PVs da Vítima. Um mojú perde 1 ponto de Sangue por dia, se a pontuação de sangue chegar a 4 ou menos o Mojú enlouquecerá e atacará a primeira criatura viva que estiver na

sua frente (teste de Von para resistir), ao chegar a 0 pontos de sangue o Mojú morrerá. Qualquer ponto de sangue acumulado acima de 10 provocará deformações corporais, como dilatação do abdômen. Os poderes são ativados com o gasto de 1 ponto por nível de poder.

Poderes Mojús: Mojús recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Mojús mais 2 por nível. Para se comprar um poder 2 dois deve-se antes possuí-lo no nível 1 e pagar mais 2 pontos e assim consecutivamente. Logo um Mojú para ter Atração Ofídica 5 (loucura ofídica) teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Peçonha

Nível 1: A mordida do Mojú, ou Saliva esguichada por uma válvula abaixo da língua envenena a vítima. O veneno causa 1d6 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.

Nível 2: O veneno causa 1d6+3 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.

Nível 3: O veneno causa 1d6+6 de dano e exige um teste de CON para evitar uma debilitação (a peçonha causa um torpor e deixa uma pessoa em estado de terror catatônico, impedindo-o de se mover até o veneno ser extraído do corpo).

Regeneração

Nível 1: o Mojú regenera 1 PV

Nível 2: o Mojú regenera 2 PV

Nível 3: o Mojú regenera 4 PV

Nível 4: o Mojú regenera 6 PV

Nível 5: o Mojú regenera 12 PV

Atração ofídica

Nível 1: (olhar aterrorizante) O olhar do Mojú atrai ou paralisa qualquer um que olhe para ele (a vítima pode fazer um teste de Von para resistir).

Nível 2: (Voz de cascavel) A Voz do Mojú

assume um sibilar aterrorizante, que aumenta o poder de intimidação do Mojú, testes de manipulação se tornam fáceis.

Nível 3: (Presença assustadora) A simples presença do Mojú causa um incômodo em todos que estão próximos, Qualquer um que planeje algo contra ele deve passar por um teste de Von para conseguir coragem de se manifestar contra ele.

Nível 4: (olhar hipnótico) O Mojú pode escravizar literalmente a mente de sua vítima, apenas com um olhar, e controlá-la através de telepatia.

Nível 5: (loucura ofídica) A Visão Mojú causa uma repulsa irracional, que pode enlouquecer a Vítima. Ela passa por um teste de Von, se falhar, ganha um aprimoramento mental negativo.

Niguáras (Os escolhidos de Yacy)

Os guará chegaram a esta nova terra antes de qualquer homem branco e receberam a proteção de Yací tornando-se seus guerreiros, lutaram junto com as Icamiabas contra criaturas terríveis, foram os primeiros a perceberem a chegada do homem branco, mas não conseguiram estabelecer uma aliança com os outros povos (divididos pelas guerras territoriais), perderam suas terras para os novos estrangeiros e se tornaram um povo nômade, sem terra, uma sombra do exílio; E mesmo assim ainda são os guerrilheiros de Yacy e os protetores de Pachamama. Vivem solitários pelos campos e cerrados, embora se organizem em tribos, estas servem somente em questões de hierarquia e divisão de funções. Uma das tribos Guará se autodenomina arautos e é chamada pelos outros de traidores pois se dedica a preservar o povo entrando na política governamental e na sociedade branca, alguns aparecem como lideranças indígenas

partidárias ou em movimentos sociais, há também uma tribo que se autodenomina de "puros", se consideraram a voz de lamandú, os filhos do Trovão, que lhes cedeu grandes dons de combate, hoje vivem com tribos isoladas quase opõe à relação com os não-indígenas. Há uma tribo que se autodenomina "andarilhos dos sonhos", se dizem descendentes de grandes Xamãs Incas dedicados ao culto de Viracocha e Pachamama que aprenderam os fundamentos dos mundos e da magia com Nanco Cápac e os "renegados" descendentes de tribos destruídas, sobreviventes de genocídios, que nutrem um profundo ódio pelo homem branco e alinhados à Anhangá, tem se infiltrado em outras tribos indígenas, ou na própria sociedade branca, onde cometem atentados.

Formas: Ni-Guarás possuem 3 formas Lobo Guará, Fera e humano. Antes só se relacionavam com as tribos indígenas, hoje são formados (com exceção dos "puros") por todo tipo de mestiços. Podem nascer do cruzamento de Ni-Guarás com lobos guará ou humanos. Nem todos os filhos desenvolvem as formas, alguns desenvolvem apenas a possibilidade de possuir pequenos dons (comprar poderes Guará 1 e 2 pontos de selvageria) e são chamados de Meio-Guarás.

Lobo Guará: Fr -6, Con +6, Dex -6, Agi +9 e Per +6.

Fera: Con +6, Fr +6, Dex -3, Agi +3 e Per +3.

Garras: 1d6

Presas: 1d6

IP: 2 (pelos grossos recobrem o corpo)

Enxergar no escuro: (Semelhante aos jaguar).

Faro Aguçado: Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Dons específicos

Força das selvas

(Semelhante ao dom guaribá)

Garras da lua

Custo: 1 a 4 pontos de selvageria

O Guará consegue desenvolver garras mesmo em forma humana (1 ponto de selvageria) criar garras mais potentes que cusas 1d10+bônus (2 pontos), 2d6+bônus (3 pontos), 2d10+bônus (4 pontos), ou desenvolver uma meia forma ainda capaz de passar por um humano mais forte e peludo (1 ponto).

Meia forma: Con +3, Fr +3, Agi +3, Int -3, Car -3; Garras 1d6 e Pêlos (IP 1).

Inspirar terror

(Semelhante ao dom guaribá)

Pelos de aço

Custo: 1-5 pontos de selvageria

Cada ponto gasto torna os pelos mais resistentes acrescentando +1 ao IP do Guará.

Presas

Custo: 2 Pontos de selvageria.

Aumenta o poder das presas do Guará elevando sua mordida para 1d10.

Reconstruir

Custo: 1 a 5 pontos de selvageria.

Permite ao guará fechar feridas e recuperar seus PVs. Cada ponto de selvageria faz com que ele recupere um ponto por rodada até que seus PVs sejam todos recuperados ou o final da cena.

Sentidos aguçados

Custo: 1 ponto de selvageria

Todos os testes envolvendo percepção se tornam fáceis até o final da cena.

Sentir a Escuridão

(Semelhante ao dom jacaré, mas o guará precisa de um teste de xamanismo caso queira identificar a magia)

Dons específicos dos Arautos

Cachorro dos becos

Custo: 1 ponto de selvageria

Consegue assemelhar sua forma lupina a de um cão doméstico de grande porte passando despercebido na cidade.

Coisa de branco

Custo: 2 pontos de selvageria

Permite ao guará invocar um espírito que o fale como fazer qualquer coisa na sociedade branca, de tramites burocráticos a processos jurídicos.

Engenhoca

Custo: 1 ponto de selvageria

Consegue saber o como qualquer dispositivo técnico funciona.

Faro aguçado

Custo: 3 pontos de selvageria

Se sentir o cheiro de uma pessoa em um objeto pessoal o guará consegue encontrá-la em qualquer lugar dentro de uma cidade.

Territorialidade

Custo: 4 pontos de selvageria

Entoa uivos que são ouvidos e respondidos reverberando entre todos os cães de uma cidade, que permitem que o guará saiba qualquer coisa que ocorreu. A informação chegará a ele na perspectiva de um cão observador.

Dons específicos dos puros

Conexão com a terra

Custo: 1 ponto de selvageria

Ao tocar um pouco de terra o guará sabe exatamente se alguém passou por ali.

Raio

Custo: 3-5 pontos de selvageria

Invoca raios que causam dano de 1d6 por ponto gasto como explosão (Dano por área).

Tempestade

Custo: 3 a 5 pontos de selvageria

O Guará invoca uma tempestade forte que faz com que qualquer ação dentro dela se torne difícil (3 pontos), com trovões ensurdecadores e estonteantes que impedem qualquer ação teste difícil de Von para agir e todas ações se tornam difíceis (4 pontos), com ventos fortes

capazes de levantar objetos e derrubar pessoas causando até 3d6 de dano e exigindo um teste de agilidade mesmo para andar sem cair.

Voz da Selva

Custo: 4 pontos de selvageria

Consegue se conectar a todos os animais de uma área selvagem enxergando pelos olhos deles em busca de informação.

Voz de Nhanderú

Custo: 1-3 pontos de selvageria

O Guará invoca um trovão tão forte que atordoia e impede que todos façam qualquer coisa em uma rodada por ponto gasto. Realizar uma ação exige um teste de Von.

Poderes específicos dos Andarilhos

Falar com o mundo espiritual

Custo: 1 ponto de Selvageria.

Com o Gasto de 1 ponto de selvageria o Niguára pode conversar com espíritos naturais ou dos mortos.

Viajem ao mundo abaixo do mundo

Custo: Variável.

Com o gasto de 1 ponto o guará pode entrar no mundo astral projetando seu espírito para fora do corpo conseguindo, vagar pelas regiões superficiais do mundo espiritual. Com o gasto de 2 pontos consegue acessar corporalmente, desmaterializando seu corpo, o mundo espiritual ou o Inferno Verde. Para isso, o Guará deve adentrar um buraco, que pode ser cavado. Dizem que algumas regiões só são possíveis de acessar adentrando uma caverna no monte Aréqua, no Paraguai, pois seria de lá que os humanos saíram de Ivy Tenondé e povoaram a terra. O portal usado pelo andarilho ficará aberto por um número de turnos igual à VON/3 (mas o andarilho pode fechá-lo antes se desejar); enquanto o portal estiver aberto, qualquer um pode passar por ele (fazendo um simples teste de VON).

Voo astral

Custo: 3 ponto de Selvageria.

Em forma astral o andarilho consegue voar a até 80 km por hora. É necessário um teste de Vontade.

Garras espectrais

Custo: 4 pontos de Selvageria (podendo chegar à 8 pontos)

O Andarilho consegue fazer com que suas garras atinjam espíritos e acrescentar a elas com um dano de 1d6 para cada ponto adicional utilizado até o limite de 2 pontos de selvageria por garra. As cicatrizes no espírito não irão desaparecer, não importa a forma que assuma. As garras espectrais duram 1 cena.

Andar na trilha da lua

Custo: 5 pontos de selvageria

O andarilho consegue usar caminhos formados por luz lunar para viajar para onde desejar. Ele faz um teste de von fácil para lugares próximos, normal para cidades e lugares conhecidos e difícil para lugares que não conhece. Pode levar uma pessoa consigo para cada ponto adicional gasto. Uma falha significa chegar em qualquer lugar aleatório. A travessia da ponte lunar dura cerca de 3d6 rodadas. Pontes lunares são muitas vezes povoadas por espíritos protetores. Principalmente espíritos animais.

Domar espíritos

Custo: 5 pontos de selvageria

O andarilho consegue, por um teste de Von x Von, fundir outro espírito a seu corpo podendo se utilizar de seus conhecimentos e poderes. O espírito durante todo tempo pode tentar controlar o corpo do andarilho, isso torna necessário um teste de Von x Von por rodada. Se o espírito assumir o controle por 3 rodadas ele se funde ao corpo do andarilho, assumindo o controle, podendo ser exorcizado ou expulso por outro Andarilho. Expulsar um espírito exige 3 sucessos seguidos em testes de Von x Von.

Tempestade espectral

Custo: 6 pontos de Selvageria por rodada.

No mundo espiritual. O andarilho consegue convocar uma tempestade espectral que causa em toda área na qual se encontra um dano de 6d6 em todos os espíritos que estejam na região. Depois de usar esse poder ele ficará sem conseguir mudar de forma ou usar qualquer outro poder até a próxima lua cheia.

Poderes específicos dos Renegados

Sombra de Jurupari

Custo: 1 a 6 pontos de selvageria

O corpo do renegado torna-se parcialmente trevas, como se danos passassem direto por ele. Cada ponto gasto até o limite de 6 concede 1 ponto de IP durante uma cena. Ações como esconder-se nas sombras se tornam fáceis.

Esconder-se nas sombras

Custo: 1 a 5 pontos de selvageria

Cada ponto gasto soma 15% em um teste que permite o personagem se mover por um turno e agir sem ser visto, desde que esteja escuro. 1 ponto (15%), 2 pontos (30%), 3 pontos (45%) 4 pontos (60%), 4 pontos (75%). Soma-se o valor com o atributo agilidade.

Apagar rastro

Custo: 2 pontos de selvageria

O renegado consegue apagar evidências sobre sua presença. Seu nome se apaga de arquivos, fotos com ele ficam desfocadas e mesmo a memória das pessoas pode ser apagada em um teste de Von x Von. Ele precisa estar no mesmo ambiente da evidência ou da pessoa que apagará sua presença.

Servos de Jurupari

Custo: 5 pontos de selvageria

Consegue invocar um espectro de jurupari para ajuda-lo para cada 2 pontos de selvageria gastos. Controlar o espectro exige um teste de Von x Von.

Ponte das sombras

Custo: 4 pontos de selvageria

Consegue entrar nas sombras e sair em outro lugar. Pode ser utilizado para confundir em combate, somando +5 na iniciativa, ou mesmo para percorrer grandes distância, até cerca de 200 metros. Exige um teste de Von, se falhar sairá em outro lugar que o pretendido.

Garras de Jurupari

Custo: 5 pontos de selvageria

Cria sombras espectrais em suas mãos que duplicam o dano de cada garra e atingem mesmo espíritos.

Espíritos

Caruanas vêem espíritos em seu reflexo na terra, mesmo que ninguém os veja e são feridos por eles, pois também são espíritos. No entanto, para um espírito se materializar e atingir o mundo da carne ele tem que se canalizar. Isso pressupõe uma área natural, atividade sobrenatural que abra portais, ou a presença de um Caruana em estado de fúria.

Espíritos animais: Possuem as mesmas características dos animais e habitam o mundo dos sonhos e o plano etéreo. Só podendo ser atingidos por magia ou armas que atinjam o plano etéreo. Alguns possuem habilidades mágicas, que são os dons que um caruana, fera ou pajé podem ter acesso capturando o animal e o prendendo em um objeto preparado, que depois é destruído no plano físico levando o dom à quem destruiu. Espíritos animais costumam ter dons de nível 1.

Divindades Ancestrais- Ivus

Nhanderú: É a árvore primordial que sustenta a realidade. Dizem que se encontra no coração do mundo e que porta toda a magia. De onde nasceu Nhandecy a terra mãe. Também é aquele que fala com a voz do trovão, em sua forma humana possui olhos que refletem a infinidade das cores. Foi ele que percorreu o "Nhe'ê Rekuagui", o "lugar das almas", o mundo dos espíritos. De lá trouxe " Nhandecy ", a mãe

primordial. É a ponte entre os mundos. Não há atributos para Nhanderú, além de sua forma antropomórfica não ser o Deus, mas sua emanção. Suas raízes sustentam a existência do todo. Nhaderú se manifesta como uma gigantesca árvore que move seus galhos e cipós causando 3d6 a 6d6 de dano por ataque. Consegue dar quantos ataques quantos são seus infinitos galhos e cipós. Controla toda a vida ao redor e domina toda a magia, podendo abrir portais, desfazer feitiços, e conceder qualquer dom mágico.

Tatachica: É a névoa primordial que soprava antes da criação e continuará soprando depois, leva mensagens, desvenda segredos, sabe tudo que ocorreu e tudo que ocorrerá. Pode soprar como um vento cortante, causando 5d6 de dano se irritada. Ensina dons de sabedoria e comunicação.

Ykaira: É a fumaça inebriante. Conduz a um mundo de sonhos, enigmas e desafios. Concedendo dons a aqueles que os resolverem.

Anhangá: É a primeira alma, assume a forma espectral de um cervo branco, seus olhos soltam fogo, causando de 2d6 a 7d6 de dano. Pode habitar o corpo de qualquer animal, ou vários ao mesmo tempo, incluindo humanos pois é a alma de todos os animais. Quando o animal é morto ele se desloca para outro. Em sua forma espectral Anhangá não pode ser ferido, ele é a alma que habita todos os animais. Ensina dons em troca de um juramento de restauração da natureza primordial e pune severamente aqueles que rompam o pacto.

Tau: É a emanção das trevas e escuridão, ele existia no início e existirá no fim. Forma uma escuridão densa que causa 1d6 de dano por rodada por asfixia. Confronta aqueles que o procuram com seus piores medos e pesadelos. Aquele que reconhecer o que esconde de si, seus desejos e medos mais obscuros, é

Animais

Anta: IP 01 Pele PVs 22 Ataques 01 Cascos 48/48 % 1d6+1 CON 20 FR 20 DX 02 AGI 13 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 20

Arraia Pintada: IP 01 Pele PVs 10 Ataques 01 Ferrão 53% 1d6+4 (veneno) CON 08 FR 03 DX 00 AGI 07 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Boi: IP 01 Pele PVs 38 Ataques 01 Chifres 56% 1d6+3 ou Coice 40% 1d6+1 CON 35 FR 40 DX 02 AGI 06 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

Bezerro: IP 01 Pele PVs 13 Ataques 01 Chifres 38% 1d6+2 ou Coice 30% 1d6+1 CON 12 FR 15 DX 02 AGI 08 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

Bugio: IP 01 pele PVs 16 Ataques 01 Briga/Mordida 50% 1d4 CON 14 FR 08 DX 10 AGI 16 INT 05 WILL 05 CAR 03 PER 20

Burro/Mula: Mula: IP 01 Pele PVs 21 Ataques 01 Coice 62% 1d6+5 CON 18 FR 30 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

Cachorro de grande porte: IP 00 PVs 17 Ataques 01 Mordida 62 % 1d6-1 CON 12 FR 08 DX 02 AGI 13 INT 04 WILL 05 CAR 04 PER 25

Cachorro do Mato: IP 00 PVs 13 Ataques 01 Mordida 61 % 1d6-1 CON 10 FR 07 DX 02 AGI 13 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25

Capivara: IP 01 Pele PVs 12 Ataques 01 Mordida 45% 1d4 CON 10 FR 10 DX 02 AGI 14 INT 03 WILL 03 CAR 03 PER 15

Caranguejeira: IP 00 PVs 03 Ataques 01 Mordida 40% Dano 1(veneno) CON 02 FOR 01 DES 00 AGI 10 INT 01 VON 02 CAR 00 PER 15

Cascavel: IP 03 Pele/escamas PVs 08 Ataques 01 Mordida/veneno 64% 1d6+1 por dia CON 05 FR 02 DX 00 AGI 14 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16

Cavalo: IP 01 Pele PVs 28 Ataques 02 Coice 60% 1d6+6 CON 25 FR 30 DX 02 AGI 10 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

Cobra Coral: IP 03 Pele/escamas PVs 06 Ataques 01 Mordida/Veneno 58% 1d6+2 por dia CON 03 FR 01 DX 00 AGI 08 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16

Cuíca/Cutia: IP 00 PVs 09 Ataques 01 Mordida 35% 1d6-4 CON 08 FOR 04 DES 02 AGI 13 INT 01 (3)

Ema: IP 01 pele PVs 12 Ataques 01 Bico 50% 1d4-2 CON 10 FR 10 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 02 CAR 03 PER 15 VON 02 CAR 02 PER 15

Escorpião: IP 00 PVs 03 Ataques 01 Ferrão 40% 2 pontos de dano (veneno) CON 02 FOR 01 DES 02 AGI 10 INT 01 VON 02 CAR 00 PER 15

Gavião: IP 00 PVs 11 Ataques 01 Bico 62% 1d4-1 CON 06 FR 04 DX 02 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 04 PER 15

Hapia: IP 00 PVs 14 Ataques 01 Bico 85% 1d4 CON 09 FR 06 DX 02 AGI 15 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15

Iguana: IP 02 pele PVs 10 Ataques 01 Mordida 48% 1d4 CON 08 FR 05 DX 02 AGI 15 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Jacaré: IP 05 pele/escamas PVs 28 Mordida 35/85 Agua 1d6+3 CON 23 FR 22 DX 02 AGI 10/15 (Agua) INT 02 WILL 04 CAR 01 PER 15 Ataques 02 Cauda 30/80 Agua 1d6+2

Jaguatirica: IP 01 pele PVs 18 Garras 64% 1d6+2 CON 15 FR 16 DX 05 AGI 16 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25 Ataques 02 Mordida 64% 1d6+2

Jararaca: IP 03 pele/escamas PVs 08 Ataques 01 Mordida/Veneno 63% 1d6+1 por dia CON 05 FR 02 DX 00 AGI 13 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16

Jiboia: IP 04 pele/escamas PVs 13 Ataques 01 constrição 62% 1d4-1 por rodada CON 10 FR 13 DX 00 AGI 12 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16

Lobo Guará: IP 00 PVs 15 Ataques 01 Mordida 62% 1d6-1 por rodada CON 12 FR 08 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 04 CAR 02 PER 25

Maracajá: IP 01 pele PVs 18 Garras 64% 1d6+1 CON 14 FR 15 DX 05 AGI 16 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25 Ataques 02 Mordida 64% 1d6+2

Micos/Saguís: IP 00 PVs 12 Ataques 01 Mordida 58% 1d4-2 CON 10 FR 06 DX 10 AGI 19 INT 05 WILL 04 CAR 03 PER 20

Morcego vampiro: IP 00 PVs 08 Ataques 01 Mordida 50% 2 pvs por rodada CON 06 FR 03 DX 02 AGI 10 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 26

Onça Pintada/Negra: IP 01 Pele PVs 25 Ataques 02 Garras de 35 a 85% 1d6+4 Mordida de 35 a 85% 1d6+4 CON 20 FR 22 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

Passaros pequenos: CON 04 FOR 02 DES 02 AGI 10 INT 01 VON 02 CAR 04 PER 15
IP 00 PVs 06 Ataques 01 Bico 50% Dano: desconsiderável

Paca: IP 01 Pele PVs 10 Ataques 01 mordida 50% 1d4-2 CON 08 FR 05 DX 02 AGI 13 INT 03 WILL 03 CAR 03 PER 15

Piranha: IP 01 escamas PVs 09 Ataques 01 Mordida 83% 2 pontos de dano CON 04 FR 01 DX 00 AGI 13 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15

Porco do Mato: IP 01 Pele PVs 19 Ataques 01 Presas 62% 1d6 CON 16 FR 10 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

Ratão do Banhado: IP 00 PVs 09 Ataques 01 Mordida 52% 1d4+1 CON 07 FR 04 DX 02 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15

Sapo: IP 00 PVs 04 Ataques 01 Veneno/comum 36% 1d6 por dia CON 03 FR 01 DX 02 AGI 06 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Sapo venenoso: IP 00 PVs 04 Ataques 01 Veneno/Sapo Venenoso 36% 1d6+1 por dia CON 03 FR 01 DX 02 AGI 06 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Suçuarana: IP 01 pele PVs 20 Ataques 02 Mordida de 35% a 85% 1d6+3 Garras de 35% a 85% 1d6+3 CON 15 FR 18 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

Sucuri/Anaconda: IP 04 pele/escamas PVs 25 Ataques 01 constrição de 35% a 85% 1d6+3 por rodada CON 20 FR 25 DX 00 AGI 10 INT 02 WILL 03 CAR 00 PER 16

Surucucu: IP 03 pele/escamas PVs 10 Ataques 01 Mordida/veneno 64% 1d6+3 por dia CON 07 FR 06 DX 00 AGI 14 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Tamanduá: IP 01 pele PVs 15 Ataques 01 garras 50% 1d6 CON 13 FR 12 DX 03 AGI 13 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

Tartaruga: IP 04 carapaça/pele/escamas PVs 20 CON 18 FR 08 DX 02 AGI 16 água (04 terra) INT 02 WILL 02 CAR 03 PER 15

Tatu: IP 03 casco/pele PVs 17 Ataques 01 Mordida 50% 1d6-1 CON 15 FR 06 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 02 CAR 03 PER 15

Urutu: IP 03 PVs 08 Ataques 01 Mordida/veneno 63% 1d6+2 por dia CON 05 FR 02 DX 02 AGI 13 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

Veado: IP 01 pele PVs 15 Ataques 01 Chifres/cabeçada 56% 1d4-2 CON 13 FR 10 DX 02 AGI 18 INT 04 WILL 04 CAR 04 PER 24

Viúva negra: IP 00 PVs 02 Ataques 01 Mordida/veneno 52% 1 ponto de dano CON 01 FR 01 DX 00 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15

merecedor de seus dons. Na prática a pessoa que o procura é jogada em um pesadelo, perdendo 1 pvs por rodada na qual resolve um desafio de sua própria vida, confrontando-se com seu lado sombrio.

Aracy: É a deusa lua, por vezes sentada sobre a lua minguante. Sustende um cajado. Consegue realizar qualquer don ou magia, é uma guerreira treinada. Sua lança causa 1d6+2 de dano, e suas flechas 1d6+1. Usa rede de caça Yaci nunca erra um alvo. Propõe competições entre seus servos e agracia com dons os vencedores.

Angatupi: É a expressão da vida e da natureza caótica, assume a forma de um bolsão verde de natureza exuberante. Florestas que se movem em perpétua transformação, animais fantásticos com características mágicas e segredos desconhecidos. Ensina dons a quem cumprir os desafios de sua selva.

Ayvu: É a música primeira. Desperta emoções fortes, de tristeza, melancolia ou fúria. quando toca pode deixar quem a ouve sem ação (teste de von para resistir), pode também animar para a batalha (deixando os testes de ataque fáceis), concede dons àqueles que cultivam a beleza, cantam e dançam ao seu som, e persegue aqueles que destroem o que é belo.

Pi'a Guaçu: É a primeira palavra. Propõe enigmas e concede dons aos que a decifram. Favorece os diplomatas e aqueles que pela palavra e não pela violência resolvem conflitos entre os povos.

Karai: O Sol, também incorporado como coroa, favorece aqueles que lutam. É o que anima os que despertam na luz do dia para

lutar. Propõe competições de luta entre seus seguidores e favorece com dons os vencedores.

Monstros Legendários - Tauguaçu

Aho Aho

O Aho Aho se apresenta como um grande monstro, por vezes com características de um grande queixada de pelo escuro, com garras e um grande conjunto de presas afiadas, outras como um gigante com uma enorme boca na barriga. Seu nome deriva do som que faz ao perserguir as vítimas. Protege as colinas e montanhas. É um espírito canibal que ataca e devora suas presas na Floresta, a perseguindo por qualquer distância e por ela fuja. dizem as lendas que a única forma de escapar de um Aho Aho seria subir em uma palmeira, a árvore considerada sagrada, o que o faria fugir. Aho Aho possui uma força incrível e cavam as raízes para derrubar árvores que suas vítimas subirem. CON 28; FR 32 ; DES 05 ; AGI 19 INT 12; PER 22; VON 17; CAR 04 Pontos de Vida: 30 IP: 4 (pêlos, pele grossa) #Atq. [2] Garras 50/50 2d6+9, [1] Mordida 67/00 2d6+10. Possui todos os dons dos mapinguarís.

Kurupi

Kurupi se apresenta como um duende de olhos negros (sem pupilas), dentes pontiagudos e cabelo desgrenhado e um tentáculo perineal; movimenta-se através de saltos. Caça humanos para devorá-los, ou violentá-los estraçalhando-os com suas mãos poderosas. É o deus da fertilidade, e seu tentáculo consegue fecundar um hospedeiro criando um curupi. Consegue subir em árvores e paredes. CON 23; FOR 24; DES 15; AGI 32 INT 15; PER 17; VON 15; CAR 10 Pontos de Vida: 24 IP: 0 #Atq. [2] Garras 65/50

1d6+5 [1] Mordida 67/00 1d6+4 [1] Tentáculo 60/0 Contrição 1d6+5 por rodadas, pode ser usado para imobilizar também se libertar exige um teste de FOR x FOR. Há um ferrão na ponta do tentáculo que suga 1d6 Pvs por rodada e pelo qual fecunda um hospedeiro, a vítima tem direito a um teste de CON x CON para resistir. Possui todos os dons dos kurupis.

Yacy yaterre

Seu nome significa pedaço da lua é o único filho de Tau e Kerana que não possui uma aparência monstruosa. Apresenta a forma de um garoto, com cabelos dourados e olhos totalmente azuis. É o protetor da erva-mate e dos tesouros escondidos. É também um gênio protetor das florestas, usa seus dons para enganar os caçadores e fazê-los se perderem na mata. Mas pode favorecer amigos, com armas, dons e segredos. Costuma punir quem conta um segredo que ele revelou. Gosta de oferendas de comida. É o protetor da sesta, o descanso do meio dia. Porta um cajado mágico. Conta-se que ele percorre as vilas procurando por crianças que não descansam durante a sesta. Embora faça esse percurso de maneira invisível aos olhos não encantados, ele se mostra às crianças e aquelas que veem seu cajado caem em transe ou ficam catalépticas. Segundo as lendas, essas crianças são levadas para um local secreto da floresta, onde brincam até o fim da sesta, quando recebem um beijo mágico que as devolve a suas camas, sem memória da experiência. No entanto, versões mais sombrias afirmam que as crianças são transformadas em feras ou entregues ao seu irmão Ao Ao, uma criatura canibal que se alimenta delas. Se alguém se apossar de seu cajado, ele revelará qualquer segredo para tê-lo de volta, nele se encontra todo seu poder.

CON 20, FR 25, DEX 18, AGI 20 INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20 Pontos de Vida: 20 IP: 5 Pontos de Vontade: 15 #Atq. [2] Cajado 95/- hipnotizar , adormecer. levar para o mundo espiritual (permite teste de Von para resistir). Possui todos os dons dos curupiras.

Loisón

O sétimo filho de Tau e Kerana, chamado de o carniceiro, o espírito da morte cujo o próprio nome não pode ser pronunciado, quando Loison nasceu 7 estrelas surgiram no céu proferindo que a maldição de Tau e Kerana havia terminado. Possui a forma de uma enorme criatura entre um macaco cadavérico e um cão de olhos vermelhos e dentes diabolicamente afiados, que exala um odor putrefato, matilhas de cães ladram mas não se aproximam dele. Invade cemitérios para saciar sua fome insaciável de cadáveres e vaga pela penumbra procurando outros homens para passar sua maldição. Loisón vive preso entre a encruzilhada entre a vida e a morte, seu olhar causa pânico ou desconforto (teste de VON para as pessoas não fugirem), atrai aparições, fantasmas e espectros e possui a capacidade de animar os mortos e mover os fios do destino causando má sorte a quem olhar.

CON 25; FR 32; DEX 08; AGI 20

INT 15; PER 27; WILL 18; CAR 01

Pontos de Vida: 40 IP: 4

#Atq. (3) Mordida 70/20 Dano: 1d10+FR

Garras (x2) 75/75 Dano: 1d6+FR

Possui todos os dons dos loisóns

Mboi tuí

Apresenta-se como uma enorme serpente alada, com a cabeça coberta de plumas e com bico de papagaio. Ele também tem uma língua bifurcada vermelha da cor do sangue. Possui um par de asas em branco, rubro e preto. Em sua cauda, um artefato metálico com lascas de

rubi. Tem um olhar prejudicial que traz memórias horróricas não verdadeiras (teste de VON x VON), além de predições angustiantes a quem se expõe, assustando a todos que tem a má sorte de ser encontrado por ela.

CON 56; FR 50; DEX (0); AGI 22/35 (vôo)

INT 15; PER 22; WILL 20 ;CAR 06

Pontos de Vida: 52 IP: 8

#Atq. (1) Mordida/Constrição 60/64 2d8+FR (mordida), 2d8+FR por rodada (Constrição), Cauda 40/35 2d8+FR (suga 2d6 pontos de vontade da vítima)

Possui todos os dons dos imbaibas

Moñai

Moñai tem a forma de uma gigantesca serpente com dois chifres retos que funcionam como antena e soltam raios que causam 5d6+6 de dano ou podem hipnotizar até 6 pessoas ao mesmo tempo (teste de Von x Von para resistir). Controla todas as aves por onde está e por isso é chamado senhor do ar. Protege os ladrões e os tesouros escondidos. Depois da destruição de Poracy encontra-se adormecido, os espíritos que aparecem são apenas emanções do antigo Deus.

CON (60); FR (56); DEX (0); AGI (14)

INT (30); PER (24); WILL (28); CAR (6)

Pontos de Vida: 95 IP: 6

#Atq. (3) Mordida/Constrição 74/74 2d8+FR (mordida) 2d6+FR por rodada (constrição)

Raios 80/- 5d6+6

Possui todos os dons dos m'boitatás

Teju Jagua

Teju Jagua tem a forma de um enorme lagarto com 7 cabeças de jaguar ou lobo, cujos olhos lançam labaredas que causam 5d6+6 de dano cada. É o senhor das cavernas e dos segredos escondidos e protetor das riquezas escondidas sobre o solo, sua pele é coberta de escamas de pedras preciosas (conferindo IP 12) No alto de sua cabeça, encontra-se incrustada uma pedra preciosa, o carbúnculo.

CON 56; FR 50; DEX (0); AGI 22/35 (vôo)

INT 15; PER 22; WILL 20 ;CAR 06

Pontos de Vida: 52 IP: 12

#Atq. (7) Mordida 60/0 2d8+FR, (7) Labaredas 40/00 5d6+6

Possui todos os dons dos terijaguas

Divindades menores - Yvy Tenondé

Kerana, Poracy , Tupinambá ,Tumé Arandú, o Trauco, Yastay, Pombero são seres de Yvy Tenondé e podem aparecer para guiar, revelar segredos, convocar a uma missão , conduzir desafios e conceder dons caso eles sejam cumpridos. Suas palavras são ecos de um passado distante de uma terra condenada à extinção e nunca são muitas ou diretas, muitas vezes se comunicam mais por ações que por palavras. Tupinambá pode aparecer como um indígena nú, mesmo em uma danceteria que guia até o metrô, mostrando uma cabeça cortada de jaguar e depois desaparecer, quando um grupo de homens fera em forma humana se encontra do lado falando sobre os traficantes de animais. Sinta-se à vontade para compor cenas com estas entidades, elas são imateriais e não podem ser tocadas ou feridas.

Criaturas menores

Várias criaturas menores habitam o mundo dos espíritos, muitas como emanções dos caruanas primordiais, outras como manifestações de diversos espíritos perdidos. Essa é uma pequena amostra.

Acá-Peré: Possui a forma de um velho indígena uma enorme ferida na cabeça e o corpo em putrefação. Quando suas vítimas se aproximam, de sua ferida sai uma nuvem de insetos que atacam todos a até 20m de distância. A Nuvem de insetos causará aos perseguidos um dano de 1d6 por rodada e deixará todas suas ações difíceis, só poderá ser expulsa com fogo. Acá-Peré se aproveitará da situação e atacará com armas, se tomar mais de 10 pontos de dano desaparecerá e voltará

em 1 semana.

CON 15; FR 14; DEX 12; AGI 13 ; INT 11, WILL13, CAR 09, PER 15 Pontos de Vida: 15 IP: 3 Atq. (1)Arma 55/55 Dano por arma +1 Arma de longo alcance,57/- Dano por arma

Andira: Andira se manifesta como um morcego gigante, tem quase o dobro do tamanho de um homem caso sua envergadura seja medida. Antigamente, apenas os pajés se tornavam Andira, mas algumas coisas mudaram. Ataca durante a noite e suga o sangue das pessoas com uma voracidade incrível, o sangue sugado no plano astral atinge o plano físico. Ele teme o sol e o fogo. Dizem que pode ser exorcizado e enviado à manoa e nunca poderá atacar um membro de sua tribo de origem.

CON (2D+6);FR(2D+6);DEX(3D+6);AGI(3D+6); INT (3D+6);PER(2D); WILL (2D+6); CAR (2D) Pontos de Vida: 20/25 IP: 1 Atq. (1) Briga/Mordida 40/40 Danos: 1d10+Fr(mordida)/1d6 por rodada (sugando)

Avasatis: Espectros atormentados, vítimas de genocídio, torturas, abusos sexuais que foram se especializando em possessões. Possuem um profundo ódio à humanidade e iniciam sua trilha de destruição tão logo assumem o corpo da vítima. A possessão ocorrerá da seguinte forma. No primeiro dia a vítima deverá fazer um teste de Will normal, no segundo dia Avasati voltará com forças renovadas (resistir a ele exigirá um Teste de Will difícil), e mais forte no terceiro dia (Quando o teste se torna crítico). Se a vítima resistir aos três dias, Avasati procurará outra. Se um Avasati conseguir a possessão começará a destruir a família, todos os amigos da vítima e depois acabará com ela. Um Avasati não pode ser ferido no plano material, a morte do corpo possuído não o destrói (Avasatis poderão pular para qualquer corpo nos próximos 100 m.). Fora de um corpo vivo podem ficar apenas 1 semana na terra, se forem exorcizados ou mortos no mundo

espiritual (Em que possuem entre 18 e 20 PVs e garras espectrais 78/68 que causam 1d6+4) não poderão voltar após 12 ciclos lunares.

Juruparis: Espectros semi-materiais capazes de causar dano físico, compostos por sombras ectoplásmicas que não podem ser mortos na terra, mas apenas no plano astral, banidos pela luz (o jurupari pode fazer um teste de WILL por rodada para resistir) ou exorcizados.

Jaguaretês: Jaguaretês são espíritos demoníacos feitos de sombras e trevas, que habitam regiões amaldiçoadas ou povoadas de maus espíritos. São predadores terríveis. Vivem na interseção entre o plano material e o plano astral e atacam nos dois planos. Têm a forma de uma diabólica onça negra com manchas vermelhas e flamejantes. Alimentam-se de almas humanas e devoram espíritos. Não podem ser atingidos no Plano Físico, exceto por armas abençoadas e magias que envolvam Spiritum. Possuem garras imateriais que causam 1d6+3 pontos de dano astral na vítima fazendo dois ataques por rodada. Não podem atacar criaturas abençoadas. São repelidos por símbolos sagrados e luz intensa, que lhe causa 2d6 pontos de dano por rodada. A criatura pode ser conjurada ou exorcizada (através de um ritual de Criar Spiritum 3). Fugirá ao sofrer 40 pontos de dano ou mais. CON 20 FR 22 DEX 05 AGI 15* INT 17, WILL17, CAR 02, PER 26 Pontos de Vida: 40* IP: 0 Atq. (2) Garras(x2) 65/65 Dano: 1d6+3 ignorando IP Mordida 45/00 Dano 1d6+4 ignorando IP
* características em Spiritum.

Kupendiepes: Anhangá era o espírito ancestral que habitava toda a vida, mas contemplou sua queda, a destruição das matas, o extermínio dos animais. Homens de todas as raças devorando a terra e seu povo sendo destruído ou escravizado pelos novos habitantes. Enquanto a colonização avançava, anhangá era demonizado pelos jesuítas, seu povo já não

formava um exército nem o temia, acreditando poder contar com Tupã para enfrentá-lo. Mas Anhangá não poderia se deixar vencer ou se subordinar a um deus novo, e foi quando encontrou em Yvi Ternondé um abismo onde rios subterrâneos o levaram até o coração da terra "yvi kuraxô" ou Manoa (Arkanun), onde ele encontrou uma tribo de homens com asas de morcego chamada de cupendiepes (homens alados), levou a tribo até a superfície guiando pelos jabaquaras (rios dos senhores das nuvens) e de Yvi Ternondé, abriu um portal levando a tribo guerreira ao encontro com os futuros traidores. A vítima foi a nação Apinayé, que desde então luta contra estas criaturas que surgem a noite caçando seus membros e devorando-os. Kupendiepes mantém um juramento a anhangá de limpar a terra dos invasores e traidores, ensinaram aos pajés que seguiram leais a Anhangá um pacto que faz com que quando morto este se transforme em um morcego gigante (Andira). Kupendiepes são criaturas na forma de indígenas com asas de morcego, que formam tribos em Manoa e habitam campos isolados das grandes cidades. Saindo à noite em bandos de 2d6. Quando um kupendiepe é morto seu corpo se desfaz e sua essência retorna para Manoa. Normalmente são guerreiros, mas seus pajés são muito reconhecidos. Possuem um pacto de proteção às Iambiabas.

Mauaris: Espectros que se cristalizam em formas materiais invisíveis que costumam roubar os homens e atacá-los com garras (53/53 1d6+Fr) ou armas invisíveis (53/52 por arma), todo objeto que Mauari toca se torna invisível, só podem ser feridos por magias de área ou por meio da perícia luta às cegas. Atacam em bandos de 2d6+2, podem ser exorcizados e se mortos retornam ao inferno.

Mbai-aibs: Espectros imateriais, anunciados pela presença de pássaros de mau-agouro

(como urubus e quero-queros) nas proximidades de onde se encontra, pode causar qualquer doença ou fazer suas vítimas padecerem de uma terrível dor que lhes tira 2 PVs por 1d6+2 rodadas. Podem ser exorcizados, Somente podem ser feridos no mundo espiritual. Possui todos os dons dos imbaibas.

Mboitatás: Nascidos da grande explosão gerada por Poracy em seu sacrifício para destruir Monai, encarnam a essência do Deus morto e sua manifestação dispersa, ectoplásmica, enlouquecida e mortal. M'boitatás são considerados os espíritos mais hostis e temidos das lendas indígenas. O espectro de Monai vaga pelos campos à noite encarnando a forma de enormes serpentes de fogo que iluminam toda a noite a seu redor. Cada Mboitatá mede em torno de 25 metros por 1 de diâmetro, não se sabe quantos existem, mas dizem os xamãs que eles procuram uns aos outros e quando se encontram fundem-se uns aos outros somando tamanho, diâmetro e potência e temem que alguém encontre o Muiraquitã de Poracy, amuleto que seria capaz de fundir todos os M'boitatás e trazer a consciência enlouquecida e vingativa de Monai de volta na forma de uma serpente de fogo incendiaria a Terra, a mesma lenda possui variações de que, aquele que possuir o Muiraquitã, possuirá o controle sobre a criatura. M'boitatás soltam temíveis labaredas de fogo pelas narinas, envolvem suas vítimas e as esmagam por constrição ou dão poderosas mordidas. O fogo não apaga suas chamas, embora as lendas digam que sim, esconder os olhos e os dentes também não distrai a criatura, sua fúria destrutiva é insaciável. Possui apenas uma aversão à luz solar e sofrem 1d6 pontos de dano por rodada em contato com ela. É imune a ataques feitos com fogo, aproximar-se de um Mboitatá gera 1d6 pontos de dano por rodada por queimaduras. Viajam

entre a Terra e pindorama e se destruída sua essência se recompõe na noite seguinte. CON (16D+6); FR (10D+6); DEX (0); AGI (3D); INT (5D); PER (4D); WILL (4D+6); CAR (1D) Pontos de Vida: 95-100 IP: 6-8 #Atq. (3) Mordida/Constricção 74/74 2d8+FR (mordida) 2d6+FR por rodada (constricção) Labareda de Fogo 80/- 4d6+6

MBoiúnas: Nascidas do ventre putrefato de Mboi Tuí, são criaturas protetoras dos cursos de água. Cobras negras que chegam a até 30

metros de comprimento por 1,5 de diâmetro, que se reproduzem como vermes no seio dos lagos, rios e pântanos. Possuem aversão à luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água. CON (9D); FR (9D); DEX (0); AGI (3D+6) INT (2D+3);PER (3d+6);WILL(3D+2);CAR (1d) Pontos de Vida: 50-52 IP: 6-8 #Atq. (1) Mordida/Constricção 60/64 2d8+FR (mordida), 2d8+FR por rodada (Constricção).

Os velhos deuses mortos, exilados estão distantes de seu povo, mas ainda aguardam o momento onde as estrelas se alinharão e voltarão para reclamar o mundo que lhes pertence. Aho Aho criará um terrível terremoto, onde a terra se abrirá para engolir o homem branco e suas construções e Monãï transformará tudo em cinzas.



Daemon Rápido

Criação de personagem

História do Personagem

Descreva detalhes de sua vida, sua infância, quem são seus pais, se ele tem irmãos e amigos, como iniciou sua vida como aventureiro, quais são seus objetivos, como é sua personalidade, como o Personagem é fisicamente etc. E como foi a ocasião de sua morte, justificando o porquê do espírito resolver habitá-lo e trazer de volta à vida.

Características

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na ficha de Personagem, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade).

Escolha seus Atributos

Você possui normalmente 101 Pontos para distribuir entre os oito Atributos. Marque o modificador de acordo com a tabela de atributo, some ao valor gasto e multiplique por 4 para obter o valor de teste.

Constituição (CON): Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem.

Força (FOR): Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular.

Destreza (DES): Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés.

Agilidade (AGI): Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo.

Inteligência (INT): Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos.

Vontade (VON): Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem.

Percepção (PER): É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes.

Carisma (CAR): Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele.

Para uma criação rápida apenas distribua os seguintes valores:

18/+2/80%

16/+1/68%,

15/+1/64%

Bônus de Força/modificadores

1-2 (-3); 3-4 (-2); 5-8 (-1); 9-14 (0); 15-16 (+1), 17-18 (+2); 19-20 (+3); 21-22 (+4); 23-24 (+5); 25-26 (+6)

12/ 48%,
11/ 44%,
10/ 40%,
10/40%,
09/36%

O Número de **pontos de vida** é igual à (constituição+força)/2 arredondado para cima.

O Número dos **pontos de vontade** é definido pela jogada de 4d6 excluindo-se o número menor e somando os restantes (eles expressam a aleatoriedade do espírito que passou a habitar o Caruana).

O Valor de **iniciativa** é igual ao atributo agilidade.

Pontos de Aprimoramento

Cada Personagem possui 5 Pontos de Aprimoramento (Em trevas e outros livros da Daemon você encontrará uma lista maior para aprimoramentos e aprimoramentos negativos que dão pontos para comprar novos aprimoramentos).

Armas de fogo:

1 ponto: pistolas e revólveres no limite da lei.
2 pontos: Rifles, Escopetas e metralhadoras.
3 pontos: Explosivos e armas militares pesadas

Biblioteca:

1 ponto: Permite a consulta de um tema de pesquisa com um teste fácil. Se o personagem não tiver a perícia específica seu valor de pesquisa será sua INT x 2.

Contatos e aliados: Determine a área na qual ele está. Governo, Polícia, Crime, Armas, Ordens secretas, etc. e quem são os aliados.

1 ponto: 1 aliado.
2 pontos: 2 aliados.
3 pontos: 4 aliados.
4 pontos: 8 aliados.
5 pontos: 15 aliados.

Influência

A influência e controle do personagem sobre determinadas esferas da sociedade. Determine a esfera que ele coordena ou influencia: Crime, Direito e Jurisprudência, Igreja, Indústrias, Mídia, exército, Polícia, política:

1 ponto: Um bairro (vereador, padre, policial, dono da boca de fumo)
2 pontos: Um distrito ou cidade pequena (Delegado, bicheiro, Juiz)
3 pontos: Uma cidade grande ou várias pequenas cidades. (Bispo, Juiz, Deputado, Prefeito)
4 pontos: Um estado inteiro ou país pequeno. (Governador, Senador, Arcebispo)
5 pontos: Um grande país (Presidente, Cardeal, Ministro federal)

Recursos e dinheiro:

1 ponto: Renda de 10 Salários mínimos.
2 pontos: Renda de 20 Salários mínimos.
3 pontos: Renda de 40 Salários mínimos.
4 pontos: Renda de 80 Salários mínimos.
5 Pontos: Renda de 160 Salários mínimos

Status:

1 ponto: conhecido em um bairro.
2 Pontos: Conhecido em um distrito ou cidade pequena.
3 Pontos: Conhecido em uma metrópole.
4 Pontos: Conhecido em um estado ou país pequeno.
5 pontos: Conhecido em um país grande ou continente.

Pontos de Perícia

Escolha as perícias de acordo com o que o personagem sabe fazer distribua os pontos de perícia entre elas, O personagem possui um número de pontos de perícia inicial a serem distribuídos igual a 300 pontos, some esse valor ao atributo base para se obter o valor final.

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DES/ DES, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Para fazer uma ficha rápida escolha 10 perícias. Perícias como briga ou combate corporal valem por duas. some em todas 300 pontos mais o atributo base, escolha 5 perícias e some o valor de sua inteligência. Altere os valores que desejar tirando de uma e colocando em outra não podendo ter uma perícia inferior a 20 ou superior a 68.

Grupos de perícias

Cada grupo de perícias possui um atributo base e perícias específicas que podem ser escolhidas dentro dele. Sempre se escolhe a perícia específica, não se escolhe a exemplo "idiomas" mas idiomas específicos que serão marcados como "inglês", "guarani", "Nhengatú", "lorubá", "Francês", etc.

Armadilhas (PER): Habilidade de entender o funcionamento, fazer e desarmar armadilhas.

Combate corporal (DES/DES): Armas e técnicas que permitem o confronto direto, com ataque e defesa, especifique a arma ou técnica: Briga, Facas, Punhais, espadas, lanças, etc.

Armas de Fogo e longo alcance (DES): Armas que permitem o ataque à longa

distância. Especifique a arma: Arcos, pistolas, Rifles, Escopetas, etc.

Camuflagem (PER): A habilidade de conseguir encontrar um lugar para se esconder, se mesclando ao terreno em que se encontra.

Conhecimentos Culturais (INT): São conhecimentos provenientes da observação do mundo e da transmissão de conhecimento oral, escolha os conhecimentos específicos: conhecimento das ruas, cultura negra, mitos e lendas, etc.

Conhecimentos Técnico/Científicos (INT): São conhecimentos provenientes de uma formação técnica-acadêmica, escolha a especialização: Biologia, Antropologia, Medicina, primeiros socorros, Veterinária, Criminalística, Direito, Estudo das artes, Física, História, Arqueologia, burocracia, contabilidade, marketing, Interrogatório, Tortura, avaliação de joias, de obras de artes, de antiguidades.

Condução (AGI): Escolha o tipo de veículo específico: automóveis, motocicletas, jatos militares, etc.

Disfarce (INT): Habilidade de se disfarçar de outras pessoas, ocultando sua identidade ou passando despercebido.

Etiqueta (CAR): A arte de agir de acordo com as normas locais e ser bem aceito. Escolha o ambiente específico: Etiqueta das Ruas, Etiqueta corporativa, Etiqueta da Nobreza, etc.

Expressão (CAR): Habilidades que dependem da impressão e capacidade de convencimento. Escolha a habilidade específica: Atuação, Sedução, empatia, impressionar, lábia, liderança, barganha.

Falsificação (INT): Escolha a técnica específica: Joias, obras de arte, etc.

Habilidades corporais (AGI): Habilidades que dependem da coordenação corporal. Escolha a habilidade específica: Dança, Artes marciais (AGI/AGI), esquiva, acrobacia, alpinismo, pára-quedismo, natação, salto, Futebol, montaria, Furtividade (mover-se em silêncio).

Habilidades Manuais (DES): Habilidades que dependem da coordenação motora. Escolha a habilidade específica: Desenho e pintura, Carpintaria, Cerâmica, Funilaria, Instrumentos musicais, cirurgia, Furtar (Roubar), videogames, tênis, voleibol, basquete, arremesso, etc.

Habilidades profissionais (0): Habilidades que dependem exclusivamente do treinamento profissional. Escolha as habilidades específicas: Eletrônica, Engenharias (Escolha uma específica), Mecânica, Explosivos, sistemas de vigilância, computação, internet, programação, manuseio de fechaduras, mineração, treinamento de animais, doma de animais.

Idiomas (0): Escolha o idioma específico: Inglês, Espanhol, Latim, Italiano, etc.

Intimidação (VON): Habilidade de impor sua vontade sobre os demais demonstrando superioridade e impondo o medo.

Investigação (PER): As habilidades referentes a encontrar pistas, escutar conversas, etc. Escolha a habilidade específica: Escutar, Pesquisa, Procura, Rastreo (Escolha um terreno específico: Floresta, campo, deserto, etc.).

Jogos de cartas (PER): Abrange o conhecimento de observar as expressões, intenções, cartas dos adversários em jogos de baralhos.

Jogos de estratégia e interpretação (INT): Escolha um subgrupo: RPG, Xadrez, Damas, etc.

Jogos de movimentos rápidos (DES): Abrange qualquer jogo que precise de movimentos rápidos. subgrupos incluem Ping Pong, Pebolim ou vídeo games.

Ocultismo (0): Conhecimentos secretos guardados por séculos e que dependem de fontes obscuras para a apreensão escolha o conhecimento específico: Teoria da Magia, Rituais, Conhecimento de Spiritum, Infernun, Arkanun, Vampiros, etc.

Resistência (CON): Habilidades que exigem preparo físico e resistência corporal. Escolha as

habilidades específicas: Mergulho, Corrida, Canoagem.

Sobrevivência (PER): A habilidade de encontrar abrigo, comida, se defender dos perigos. Escolha os terrenos específicos exemplo Sobrevivência no deserto, na selva, etc.

Dons: Um Caruana começa com 5 pontos para comprar dons. Os dons possuem o custo de seu nível e para se comprar um dom deve-se ter outro em um nível inferior. Logo um dom nível 3 custa 3 pontos de dons e exige que se tenha um dom de nível 1 (custo de 1 ponto) e um de nível 2 (custo de 2 pontos). Os dons estão na sessão de cada Caruana.

Forma Verdadeira, Benção e Maldição: Descreva a forma verdadeira, Benção e Maldição de acordo com a descrição do tipo de Caruana.

Pertences: Determine os itens que o personagem possui por meio de sua história e ocupação, isso funciona na maior parte dos cenários.

Armas e Armaduras: Armas brancas somam o bônus de força e variam de uma faca (1d4), uma espada (1d6 a 2d6), um machado (1d6 a 1d10), uma marreta (1d6), Mangual (1d6+1) ou uma lança (1d6 a 1d6+2). Armas de longa distância incluem de flechas, revólveres e metralhadoras (1d6) a fuzis (1d10). Revólveres normalmente dão 1 tiro, pistolas 3, submetralhadoras de 3 a 10 e fuzis 5.

Armaduras possuem um valor chamado IP (índice de proteção) representando um valor que indica o quanto de dano será absorvido pela armadura (subtraído do dano). Um colete a prova de balas possui IP de 5 a 9. Uma roupa de bombeiro possui IP 10 contra fogo, uma porta de madeira IP 2 a 5, uma parede de concreto 15 a 24, um carro blindado de 10 a 20, vidro a prova de balas 10-18. Armaduras

medievais possuem IP 1 (tecido couro) a 6 (armadura de batalha completa) contra corte ou contusão.

Testes

Testes simples

São feitos jogando 1d100 (1d10 para a dezena e outro para a unidade), se o valor for menor que o valor de teste do atributo/Perícia o personagem conseguiu realizar a ação, caso contrário não conseguiu.

Testes de perícias e de atributos são feitos pelo valor de teste da perícia ou atributo (atributo multiplicado)

Se você não possui uma perícia (treinamento) mas decide realizar uma tarefa que a exija, pode fazer o teste pelo valor do atributo base (e não o valor de teste do mesmo), convertido em percentual.

Para **tarefas fáceis** considera-se o valor de teste multiplicado por dois.

Para **tarefas normais** considera-se o valor de teste sem ajustes.

Para **tarefas difíceis** considera-se o valor de teste dividido por dois.

Para **tarefas quase impossíveis** considera-se o valor de teste dividido por quatro.

Confrontos

Muitas vezes os testes são para se decidir confrontos como em caso de combate físico direto (briga ou armas brancas), diante de alguém buscando dominar mentalmente e o outro resistindo, um asfixiando e o outro resistindo. Neste caso usamos confrontos. Confrontos podem ser entre perícias (um ataca e outro defende), ou entre atributos, como no caso de um estrangular (força) e o outro buscar

evitar o dano e continuar respirando (Constituição).

O jogador que ataca faz um teste usando apenas a dezena de seu valor de ataque e o que defende considera apenas a dezena de seu valor de defesa. O valor para atacar será Ataque+5-defeza, tendo que se conseguir um valor igual ou menor para se acertar em 1d10 (exemplo se o jogador que ataca tiver briga 45% considera-se 4, o que defende tendo 55, considera-se 5. O valor de ataque será 4+5-5 ou seja o jogador que ataca deverá obter 4 ou menos no d10 para acertar o alvo). Quando aquele que ataca tirar 0 é um **acerto crítico**, o dano é dobrado ou o efeito potencializado. Quando aquele que ataca tirar 9 é uma **falha** e algo que o prejudique ocorrerá. (A arma cai no chão, o efeito mágico retorna ou atinge outra pessoa, cabe ao mestre decidir o que ocorre, em hipótese alguma uma fala pode matar o personagem). Para maior realismo a fórmula oficial é ATA+50-DEF, testa-se com 1d100. Uma falha é dado pelo valor da perícia dividido por 4 e todo resultado acima de 96 é considerado falha.

Rodada de ataque

- Todos anunciam suas ações
- Cada 1 joga 1d10 e soma à sua iniciativa.
- Realizam suas ações do maior valor ao menor.

Ataque desarmado

Todo personagem possui Briga igual a DES/DES (exemplo se tiver Des 12 seu valor de teste sem treinamento será 12%/12%).

O ataque desarmado é de 1d6-3 com treino e perícia em briga ou artes marciais ele sobe para 1d6-2, como se considera a força como modificador um personagem com força +3 terá 1d6+1 de dano.

Asfixia: Um personagem humano impedido de respirar pode suportar até CON rodadas. A partir deste tempo passa a perder 1d6 PVs por rodada com direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Mira: Um personagem pode passar uma ou mais rodadas mirando em seu alvo tornando seu teste fácil.

Queda: Quando o personagem cair, ele sofrerá um dano de 1d6 PVs por metro de queda.

Fogo: ficar exposto a calor intenso ou fogo faz o personagem perder 1d6 PVs por rodada com direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Explosões: Uma explosão causa de 10d6 a 1d6 de dano no raio de um metro, perdendo 1d6 a cada metro consecutivo. Mapeie o espaço dos personagens e jogue os dados equivalentes, começando do mais longe (primeiro dado) e somando os consecutivos até o centro da explosão. Os personagens têm direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Tiros por rodada: Armas de fogo produzem às vezes vários disparos por rodada. Utilize como teste apenas a dezena (1d10, considerando valor menor que a dezena sempre) e faça um teste por disparo. Jogue o dano de cada tiro que acertou a vítima.

Selvageria: Se os pontos de vida caírem abaixo da metade dos pontos de vontade, o espírito caruana assume o controle. Este estágio faz com que o personagem vire um personagem do mestre e faça suas ações, fale e pense apenas como o espírito. Este estágio dura até o fim da cena ou até os os pontos de vontade caírem abaixo dos de vida. (o que significa que a vontade do espírito foi saciada).

Morrendo: Caso o personagem chegue a zero ou menos pontos de vida e não for atendido, perderá um ponto de vida por rodada até chegar a -5. Neste caso o personagem morre. Se o valor de vontade do personagem chegar a

0 ou menos o espírito se dissipa e levará décadas até habitar outro corpo. Neste caso o corpo do caruana se decomporá em questão de segundo o equivalente ao tempo que foi habitado e estará morto também.

Evolução: Ao final de cada sessão de jogo o mestre avaliando a atuação do personagem, o como ele atuou e interpretou seu personagem, o quanto ele agiu e contribuiu para a aventura lhe dá uma nota de 1 a 10 esse valor corresponde aos pontos de experiência. Quando o personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência, ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias. Dons...)

Nível 2: 5 pontos

Nível 3 : 15 pontos

Nível 4 : 30 pontos

Nível 5 : 50 pontos

Nível 6 : 80 pontos

Nível 7 : 120 pontos

Nível 8 : 180 pontos

Nível 9 : 250 pontos

Nível 10 : 400 pontos

Nível 11 : 550 pontos

O Personagem ganha 1 PV por nível, 1 ponto de atributo (que não pode ser utilizado duas vezes consecutivas para aumentar o mesmo atributo) e 1 ponto de Aprimoramento a cada 3 níveis. Caruanas ainda ganham (10 pontos de Perícia, 1 ponto para dons e mais 1 ponto de vontade), Humanos não tem ganhos mágicos mas adicionam 25 pontos de Perícia. Os pontos só podem ser gastos entre aventuras em que o personagem conta como treinou ou estudou.

Dons novos: Ter os pontos de dons não significa poder comprá-los, eles devem ser ensinados por espíritos em jornadas particulares.

Ficha de Personagem

Nome: _____ Local de Nascimento: _____
 Etnia/raça: _____ Gênero/Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____ Idade Real/Aparente: ___ / ___
 Caruana: _____ Profissão/Kit: _____ Residência: _____ Nível: _____

Atributo	Valor	Mod	%
Constituição (CON)			
Força (FR)			
Destreza (DEX)			
Agilidade (AGI)			
Inteligência (INT)			
Força de Vontade (WILL)			
Percepção (PER)			
Carisma (CAR)			

	Atq./Def	Dano
Armas	↑	↑
Briga		
	↓	↓

Pontos de Vida

Pontos de Vontade

Iniciativa

	Inicial/Gasto	Total
Perícia	↑	↑
	↓	↓

	Custo
Aprimoramentos	↑
	↓

Forma Verdadeira: _____

Benção: _____

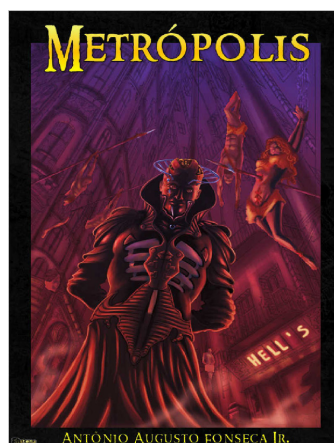
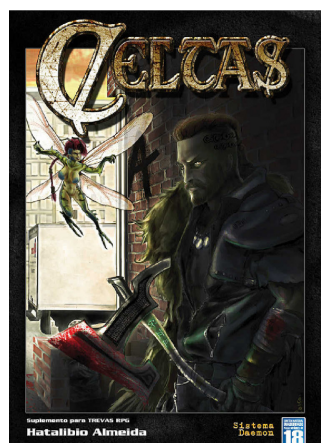
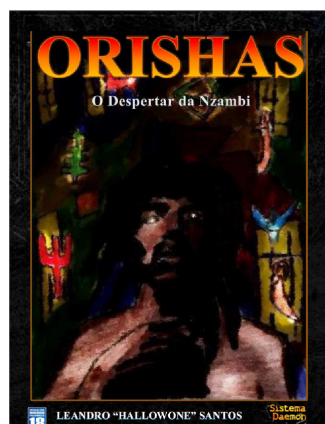
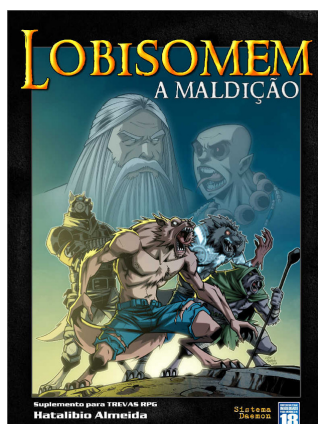
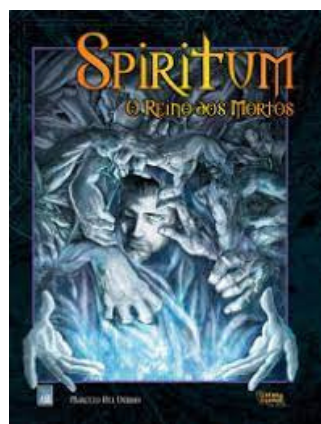
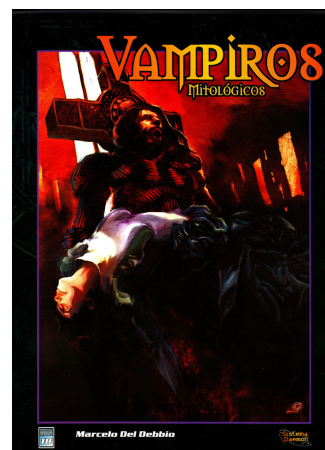
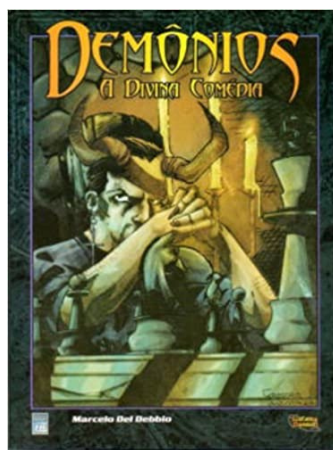
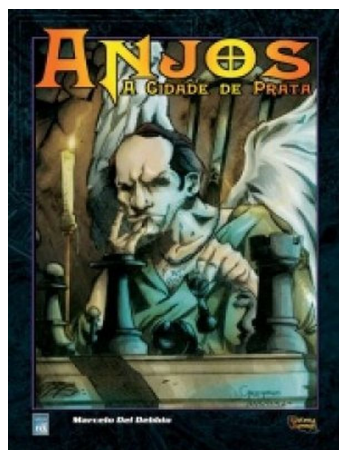
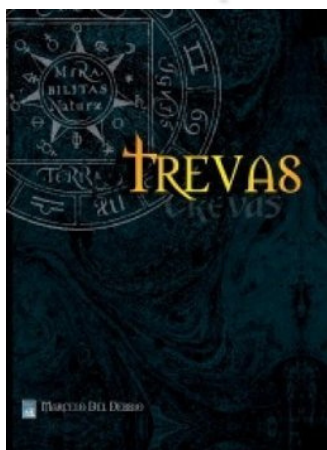
Maldição: _____

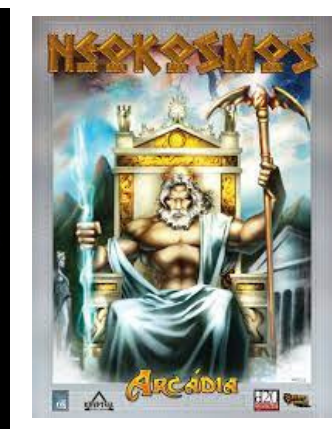
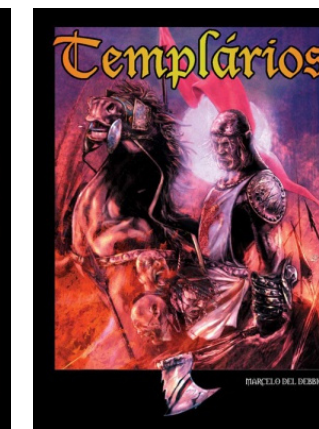
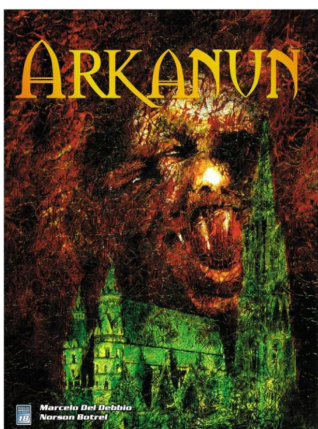
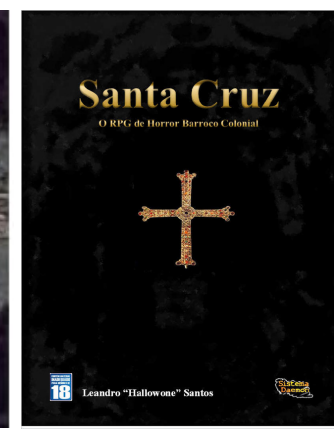
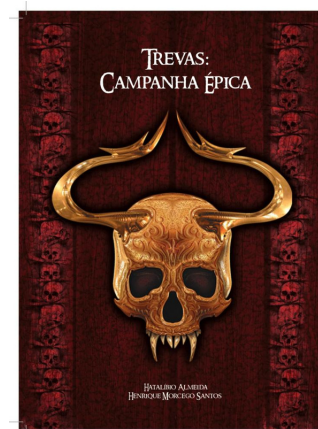
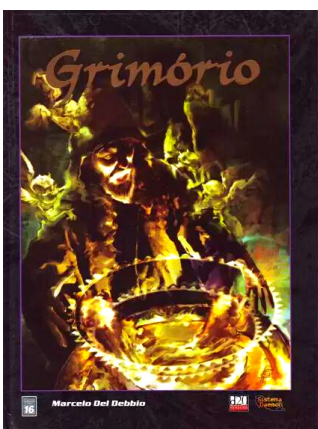
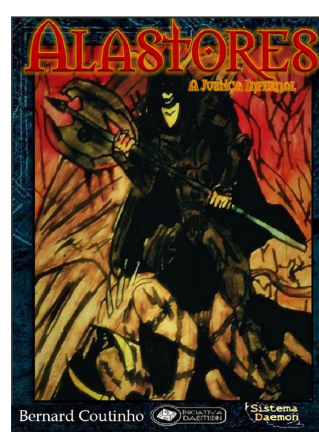
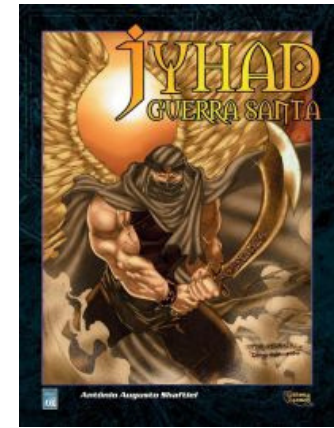
Pertences: _____

Dons

Jogue também esses e outros títulos do Mundo de Trevas

Magos, anjos, demônios, vampiros, fadas e muito mais estão te esperando





Os portais para Pindorama, a antiga Terra não existem mais. A guerra foi perdida, mas ecos sussurram nas selvas...e nas trevas das cidades.

Caruanas ou encantados são pessoas que, em uma experiência de morte, possuem o corpo reanimado por espíritos ancestrais que encarnam representações míticas; aparecendo como os monstros primordiais, deuses e espíritos de heróis caídos.

Neste Livro você vai encontrar:

- As lendas em torno da terra primordial, a queda e resistência das entidades ameríndias sul americanas.
- A descrição dos Caruanas, pessoas que morreram e reviveram em interação espíritos ancestrais.
- 14 tipos de caruanas entre sacis, curupiras, botos e caiporas para a criação personagens jogadores, com a descrição de seus poderes, fraquezas e organização.
- Descrição de Pajés, do povo fera, do mundo espiritual, que tocam o aspecto ameríndio do mundo de Trevas.
- Um resumo rápido do sistema Daemon visando a jogabilidade imediata.

Esta é uma obra de ficção. Apesar de citar entidades pertencentes a diversos povos elas são citadas de maneira puramente ficcional e não existem assim na cultura de seus povos. Não se busca esgotar, apagar, se apropriar ou ofender qualquer da cultura. São representações. A cultura sempre é mais rica e tem várias vozes.

