

JANEIRO /2010

BOLETIM

INTERSTELLA RPG

#01



Índice

- Editorial
- Breve História do Tempo
- Ocupação Inicial
- Crenças da Galáxia

Capa
Anônimo

Editorial

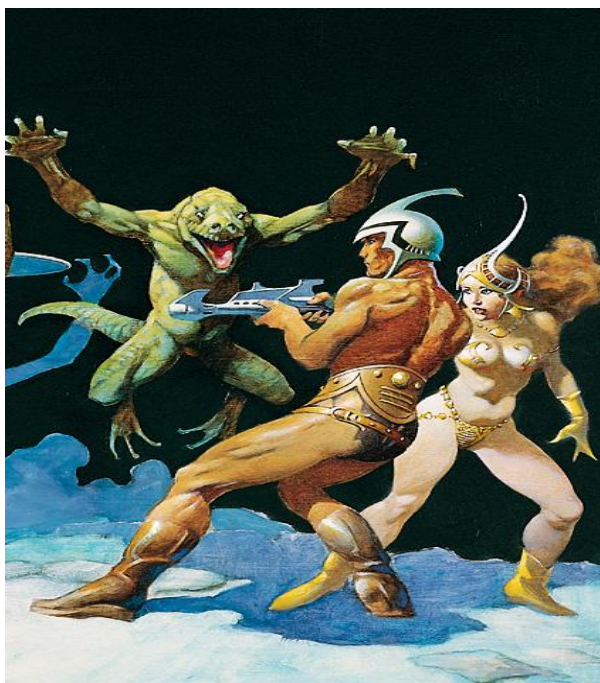
Olha o Boletim novamente ai!

Este número demorou um pouco mais para sair, mas saiu...

Hoje trazemos uma Breve História do Tempo da galáxia, Ocupações Iniciais para os personagens e uma leve pincelada nas Crenças das principais raças da Galáxia.

Agora é começar a juntar material para o numero 02. Para isso não deixem de colaborar.

É isso... Enjoy!!



Expediente

Editor: Hadrian Marius **Projeto Gráfico e Execução:** Read Me!

Colaboradores: Hadrian Marius, Camilo Lellis, Franco Il Nero.

Agradecimentos: Yahoo, Google, Devianart, Wikipedia

Comentários, críticas e sugestões: admarius2000-zine@yahoo.com.br

Atenção: A revista on-line Boletim Interstella é uma produção independente. Todas as matérias, contos e ilustrações aqui apresentados são marcas registradas de seus respectivos autores, utilizados apenas com o propósito de resenha.

BREVE HISTÓRIA DO TEMPO

- Os Senhores da Galáxia.

A história da Via Láctea é dominada pelo ciclo de ascensão e destruição cataclísmica de impérios estelares. Dentre todos os impérios que já surgiram na galáxia nenhum foi mais poderoso do que o Império Neherenia.

Vindos das profundezas do espaço os neherenia passavam por uma revolução tecnológica crescente. Seu autocontrole e capacidade intelectual eram superiores a de qualquer raça nativa. Sua crença em um destino sempre crescente era motivo mais do que suficiente para iniciarem a expansão de seu império submetendo centenas de raças – entre elas a raça terrana.

- A Submissão Terrana.

Submetidos ao controle neherenia quando davam os primeiros passos além de seu mundo natal os terranos sentiam todo o peso de seu domínio.

Para estes seres amorais não havia raça preferida e nem mesmo compaixão. Seu etnocentrismo aguçado era motivo suficiente para determinar o destino de qualquer raça que desejassem.

Povo aguerrido e orgulhoso os terranos jamais aceitaram a dominação extraterrestre. Diversas rebeliões e revoltas eclodiram no Sistema Solar. Tais revoltas eram violentamente reprimidas. Mas, a brutalidade dos dominadores não defeneceu o espírito terrano e os levantes tornaram-se mais freqüentes.

- A Expansão Terrana

Como punição pela sua impertinência os terranos foram expulsos de seu mundo natal, com ordens de jamais se aproximarem de sua estrela natal.

Lançados ao vazio espacial em precárias frotas de refugiados e impedidos, pelos vadari, de irem para os braços internos da galáxia os terranos se espalharam pelos braços exteriores. Foram tempos difíceis em que as jovens colônias terranas tiveram que lidar com saqueadores espaciais, mundos, climas e doenças desconhecidas.

Mas os séculos se passaram, a localização da Terra se perdeu nas brumas do tempo, e para as novas gerações a diáspora começa a se tornar um fato histórico distante. As antigas colônias se tornaram o centro de verdadeiros impérios espaciais que impõe a influencia terrana numa vasta região da galáxia que passou a ser conhecida como Dispersão.

- A Queda de Um Império

Então, por algum motivo desconhecido, o impossível aconteceu. Após séculos, ou milênios, de crescimento o império neherenia entrou num rápido processo de autodestruição com diversas facções se digladiando numa violenta guerra civil. Suas batalhas devastavam mundos exterminavam raças e explodiam estrelas. Iludidas por promessas de liberdade e poder as raças nativas lançavam-se em lutas fratricidas que levariam a galáxia à destruição.

Então, tão misteriosamente como havia começado, a guerra acabou. De repente todo e qualquer contato com os neherenia foi interrompido. Era como se, de uma hora para a outra, eles tivessem abandonado a galáxia.

- Tempos Atuais

Uma geração já se passou desde o sumiço dos neherenia e a situação na Dispersão é bastante complexa. Existe um equilíbrio multipolar em que os mundos terranos tentam ganhar espaço e principalmente recursos para poderem se desenvolver.

A exploração do espaço interno da Dispersão não foi completada e muitas estrelas não foram sequer visitadas. Enquanto muitos se preparam para a guerra poucos vislumbram a verdadeira prioridade que é a de colonização e travar relações comerciais.



OCUPAÇÃO INICIAL

Uma Ocupação Inicial representa o treinamento e a experiência de vida do seu personagem, antes do início da campanha.

Um herói pode ter outros trabalhos e carreiras, à medida em que a campanha se desenvolve, mas os benefícios de uma ocupação inicial são aplicáveis apenas uma vez, ou seja, quando ele é criado.

Algumas das ocupações apresentadas aqui podem adicionar um custo extra ao Personagem, devido ao número de Especializações oferecidas.

A escolha de uma ocupação deve ser sempre autorizada pelo Mestre.

REQUISITOS E ESPECIALIZAÇÕES

Algumas das ocupações iniciais possuem um pré-requisito que deve ser preenchido antes do personagem selecionar aquela ocupação e todas exigem uma idade mínima para serem possuídas. As ocupações oferecem um número de Especializações que você poderá escolher, sem que sejam contabilizados no total de pontos do personagem.

ACADEMICOS [+1]

Acadêmicos incluem bibliotecários, universitários, arqueólogos, sábios, professores, educadores, e outros profissionais da educação.

Requisitos: 23 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Ciências (qualquer uma), Idiomas (qualquer uma), Informática, Interrogatório, Redação.

ASTRONAUTA [+1]

Um astronauta é uma pessoa treinada para uma viagem espacial. O termo aplica-se aos profissionais das marinhas mercantes espaciais, aos militares das marinhas de guerra espacial e aos profissionais e amadores da astronáutica de recreio.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Sobrevivência (Espaço), Máquinas (qualquer uma).

DILETANTE [0]

O acomodado geralmente recebe dinheiro fluente de aluguéis ou herança. O típico acomodado não possui uma profissão, tem poucas responsabilidades, mas pelo menos uma causa à qual dedica seu tempo. Esta causa pode ser uma causa filantrópica, um ideal, uma causa justa que valha a pena ser defendida, ou apenas uma paixão por aproveitar a vida ao máximo sem se preocupar com nada.

Requisitos: 18 anos ou mais.

Especializações: Escolha uma da lista a seguir: Jogos, Intimidação, Montaria, Idiomas (qualquer um).

AGENTE DA LEI [0]

O agente da lei inclui tropas estaduais, policiais uniformizados, polícia federal, membros de esquadrão de forças especiais como a SWAT, e da polícia militar.

Requisitos: 20 anos ou mais, Patrono.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Condução (automóveis), Diplomacia, Interrogatório.

ATLETA [+1]

Incluem atletas amadores de qualidade olímpica, atletas profissionais de todos os tipos, incluindo ginastas, levantadores de peso, lutadores, boxeadores, artistas marciais, nadadores, skatistas, e todos aqueles que se engajam em algum esporte competitivo.

Requisitos: 15 anos ou mais; F2 ou H2.

Especializações: Escolha três de Esportes.

ASTRO [0]

O astro é qualquer um que, por algum motivo, tornou-se o alvo do olho público. Dizem que todos tem seus 15 minutos de fama. O astro estica esses 15 minutos e faz deles sua carreira.

Atores, mestres do entretenimento de todos os tipos, jornalistas de rádio e televisão, personalidades, todos estes caem na ocupação de astro.

Requisitos: 12 anos ou mais; Boa Fama.

Especializações: Escolha uma da lista a seguir: Atuação, Instrumento Musical, Diplomacia, Disfarce, Lábia.

AVENTUREIRO [0]

Aventureiros incluem acrobatas profissionais, caçadores de fim de semana, caçadores de relíquias, exploradores, entusiastas de exportes radicais, cientistas de campo, caçadores de emoções, e outros que adoram encarar o perigo pelas razões mais variadas.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Alpinismo, Ciências Proibidas, Condução (automóveis), Furtividade, Lábia, Intimidação, Montaria, Natação, Primeiros-Socorros, Sobrevivência (qualquer uma).

COLARINHO AZUL [+1]

Ocupações de colarinho azul incluem serviço em fábricas, trabalhos em serviços de comida, construção, serviços industriais, taxistas, carteiros, e outros trabalhos que não sejam trabalhos de escritório.

Requisitos: 18 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Alpinismo, Condução (automóveis), Doma, Eletrônica, Intimidação, Mecânica, Montaria.

COLARINHO BRANCO [0]

Trabalhadores do colarinho branco são todos aqueles que trabalham em escritórios, como secretárias, advogados, contadores, agentes de seguradoras, pessoal de bancos, conselheiros financeiros, preparadores fiscais, atendentes, pessoal de vendas, servidores públicos, e uma variedade de gerentes, caem no escopo do colarinho branco.

Requisitos: 23 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Contabilidade, Diplomacia, História, Informática, Legislação.

CRATIVO [+1]

A ocupação de criativo abrange artistas de todos os tipos, que transformaram sua criatividade em uma profissão.

Ilustradores, copistas, cartunistas, artistas gráficos, romelistas, colunistas, atores, escultores, designers de jogos, músicos, roteiristas, fotógrafos, publicitários, e web designers, todos caem nesta ocupação.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Atuação, Ciências Proibidas, Disfarce, Falsificação, Lábia, Informática, Redação.

CRIMINOSO [0]

Esta ocupação ilícita revela um histórico no lado oposto da lei. Esta ocupação inclui artistas da enganação, ladinos, ladrões, soldados de famílias do crime, membros de gangues, ladrões de banco, e outros tipos de carreiras criminosas.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da Perícia Crime.

DOUTOR [0]

Um doutor geralmente é um médico geral ou especialista, cirurgião ou psiquiatra.

Requisitos: 25 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da Perícia Medicina.

EMPREENDEADOR [0]

O empreendedor tem uma obsessão em ser seu próprio chefe. Eles acreditam neles mesmos, tem muita autoconfiança, e a habilidade de conseguir os fundos necessários para bancar sua mais nova aventura no mercado dos negócios. Estes patrões têm uma aptidão para planejar novos negócios, colher recursos, e iniciar um novo negócio a partir do zero. Eles raramente se concentram em um só local, uma vez que assim que as coisas estejam andando, eles se concentram em um novo negócio.

Requisitos: 18 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Diplomacia, Jogos, Lábia.

ESTUDANTE [+1]

O estudante pode ser um colegial, universitário ou graduado. Ele pode estar em um seminário, uma escola militar, ou uma instituição privada. Se você selecionar estar ocupação para um universitário, escolha também o curso da graduação.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Artes (qualquer uma), Ciências (qualquer uma), Informática.

MILITAR [0]

Esta ocupação abrange as forças armadas, incluindo o exército, a marinha e a aeronáutica, além de vários esquadrões de elite, como os Focas, os Guardas Florestais e as Forças Especiais.

Requisitos: 18 anos ou mais, Patrono.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Alpinismo, Condução (automóveis), Furtividade, Natação, Navegação, Sobrevivência (qualquer uma).

INVESTIGADOR [0]

Inúmeras ocupações cabem aqui nesta descrição, incluindo repórteres investigativos, foto jornalistas, investigadores particulares, detetives de polícia, criminologistas, agentes de espionagem, e outros que usam suas habilidades para encontrar evidências e analisar pistas.

Requisitos: 23 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Falsificação, Informática, Interrogatório, Rastrear, Redação.

RELIGIOSO [+1]

Sacerdotes ordenados de todas as religiões, teólogos, e especialistas em estudos das religiões, todos caem no ramo religioso.

Requisitos: 23 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Ciências Proibidas, História, Religião.

RURAL [0]

Trabalhadores rurais, caçadores e outros que ganham a vida em comunidades rurais caem dentro desta categoria.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Acrobacia, Alpinismo, Condução (automóveis), Doma, Mecânica, Montaria, Natação, Sobrevivência (qualquer uma).

SERVIÇOS DE EMERGENCIA [0]

Trabalhadores de resgate, bombeiros, paramédicos, especialistas em lidar com materiais perigosos, e médicos treinados para emergências, caem nesta categoria.

Requisitos: 18 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Acrobacia, Alpinismo, Condução (automóveis), Informática, Natação, Primeiros-Socorros, Rastrear.

TECNICO [+1]

Cientistas e engenheiros de todos os tipos cabem nesta ocupação.

Requisitos: 23 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Eletrônica, Informática, Mecânica, Química.



CRENÇAS DA GALAXIA

Este artigo se propõe a trazer um breve (brevíssimo) resumo das crenças das principais raças da Dispersão. O estudo das crenças tradicionais de uma raça é vital para o entendimento de sua cultura e de visão de mundo, bem como sua recepção a novas culturas e idéias, seu comportamento, ética e sentimento racial.

- TERRANOS

Em sua maioria, os terranos professam o cristianismo, uma religião monoteísta baseada na vida e nos ensinamentos de Jesus de Nazaré, tais como estes se encontram recolhidos nos Evangelhos, parte integrante do Novo Testamento. Os cristãos crêem na existência de um único Deus, criador do universo e que pode intervir sobre ele, recompensando os bons e punindo os maus. Devido a seu próprio caráter “missionário” o cristianismo, desde cedo, foi levado às outras raças galácticas alcançando variados graus de aceitação.

Além do cristianismo, várias outras religiões terranas ainda são cultuadas – planetas inteiros têm colonização islâmica e mantêm sua fé – mas seu numero é infinitamente inferior ao de cristãos nominais. Mas, como um todo a religiosidade está em baixa na Dispersão, não sendo mais motivo para disputas ou mesmo discussões acirradas.

- VADARI

O Vaniyar é a religião tradicional dos povos vadari e está estreitamente ligada à cultura e modo de vida vadari. Vaniyar significa "via dos deuses" e constitui um conjunto de crenças e práticas religiosas de tipo animista - devido à ausência de elementos como códigos de leis explícitas, filosofia textualmente definida, profetas ou um livro sagrado mais elaborado. Entretanto a imensa influencia vaniyar no comportamento e no modo de vida dos vadari é perceptível não só em seus diversos rituais, mas em todos os aspectos da sociedade e da vida, bem como sua ampla abrangência em seus mundos natais, garante a esta concepção místico-filosófica o estatuto de uma das grandes religiões da galáxia. O Vaniyar determina a cultura vadari, como sua capacidade de adaptação e absorção de novas

idéias ao mesmo tempo que preserva as antigas, sua recepção a novas culturas e idéias, seu comportamento que valoriza a ética e a saúde e seu sentimento de nacionalismo racial.

O vaniyar baseia-se no culto aos dáann. Ao contrário dos deuses das outras religiões, os dáann não são onipotentes ou oniscientes, possuindo poderes limitados. Nem todos dáann são bons. Alguns dáann são locais ou conhecidos como espíritos de um local em particular ou a lugares (montanhas, árvores, mares, estrelas, nebulosas, etc). Incluem-se ainda no conceito de dáann os espíritos de homens notáveis, como de certos guerreiros. Os espíritos dos antepassados também são considerados deuses tutelares da família ou do mundo, motivo pelo qual os ritos fúnebres possuem grande relevo. Para o Vaniyar o vadari tem uma natureza essencialmente espiritual. O ser vadari é considerado filho dos dáann. De fato, as relações entre vadari e divindades são sempre descritas em termos de antepassados, filhos, netos, descendentes. O vadari é da mesma natureza dos dáann, a quem deve a sua vida e a sua felicidade.

- SINDAR

A religião sindar é uma coleção de crenças e histórias compartilhadas pelos mundos sindar da galáxia, sendo que sua estrutura não designa uma religião no sentido comum da palavra, pois não há nenhuma reivindicação de escrituras que foram inspiradas por algum ser divino.

Transmitidas de forma oral elas fazem referência a práticas médicas, mágicas, religiosas e filosóficas, envolvendo cura, transe, metamorfose e contato direto entre corpos e espíritos de seres míticos, de animais, mortos etc... A comunicação com estes aspectos sutis da vida pode se processar através de estados alterados de consciência.

Estados esses alcançados através de batidas de tambor, danças e até ervas enteógenas.

Os rituais são antes de tudo uma forma de extensão do espírito e de suas faculdades, simbolizando o modelo vertical de universo – conforme concebido pela cosmologia sindar. O xamã sindar deve descer ao mundo dos mortos para relatar os ensinamentos que buscam os vivos.

Os mundos sindar raramente ou quase nunca tem templos em um sentido moderno. O Blotar, a forma de adoração praticada pelos sindar se assemelha aos dos vadari, ocorrendo normalmente em cavernas e bosques considerados sagrados. Podem também ocorrer em casas e/ou em altares simples de pedras empilhadas conhecidas como horgr. Entretanto mundos como Dorkink e Dor-Baldar possuem complexos de templos de tamanho considerável.

Por suas raízes xamanicas e sincrética, a religião sindar é a que mais se aproxima da praticada por povos ditos primitivos e/ou subdesenvolvidos, assim como as antigas religiões praticadas por terranos e vadari.

-GOLINS

Os golins acreditam em um espírito supremo cósmico, que é adorado de muitas formas, representado por deidades individuais. Esta crença é centrada sobre uma variedade de práticas que são meios de ajudar o indivíduo a experimentar a divindade que está em todas as partes e realizar a verdadeira natureza de seu Ser. A religião golin não possui apenas um único fundador e é baseado em textos religiosos desenvolvidos por vários séculos que contém insights espirituais e fornecem um guia prático para a vida religiosa.

O Snathana, O Caminho Eterno, é o nome que tem sido usado para representar a fé golin desde a antiguidade. De acordo com os golins, transmite a idéia de que certos princípios espirituais são intrinsecamente verdadeiros e eternos, transcendendo as ações golins, representando uma ciência pura da consciência. Mas essa consciência não é meramente aquela do corpo, da mente ou do intelecto, mas a de um estado de espírito supramental que existe dentro e além da existência, o imaculado Ser de tudo. A religião dos golins é a busca inata pelo divino

dentro do Ser, a busca por encontrar a Verdade que nunca foi perdida de fato.

Todo golin tem como ideal a seguir os "quatro objetivos da vida": amká, atrha, harma e sharu. É dito que todos os golins seguem o amká (prazer, físico ou emocional) e atrha (poder, fama e riqueza), mas brevemente, com maturidade, eles aprendem a controlar estes desejos, com o harma, ou a harmonia moral presente em toda a natureza. O objetivo maior é infinito, cujo resultado é a absoluta felicidade, sharu, ou a liberação do ciclo de renascimentos (o ciclo da vida, morte, e da existência dual).

-BASTETH

As crenças basteth, sendo caracterizadas pela liberdade de pensamento, acaba por apresentar um amplo leque de linhas de pensamento e de vertentes de características bastante distintas.

Para os basteth, a fé só é verdadeira se resulta de escolha individual e espontânea. Nenhum basteth verdadeiro realizará qualquer tipo de ação no intuito de se beneficiar de algo que prejudicará outra pessoa. Para os basteth, cada um tem seu próprio desafio a enfrentar. Usar de qualquer subterfúgio para escapar dos desafios que se apresentam é apenas adiar uma luta que terá de ter lugar nesta ou em outras vidas. Adiar problemas é o mesmo que acumulá-los para as próximas encarnações.

O xamanismo é constante em diversas manifestações das crenças basteth. Mas o xamã basteth é, antes de tudo, um curandeiro que se utiliza de uma série de práticas terapêuticas que permite conhecer e controlar estados de consciência, controlar emoções, modificar sentimentos e curar doenças, organizado sob a forma de um conhecimento empírico, aparentemente não lógico.

De caráter sincrético as praticas xamanicas basteth tendem a se misturar com elementos das crenças e culturas dos povos naturais dos mundos onde vivem. Nos mundos terranos, em particular, observa-se à presença dessas práticas médico-religiosas em comunhão com rituais cristãos e espiritualistas de origem terrana. Esse sincretismo talvez seja a explicação para que as práticas e crenças tradicionais basteth tenham conseguido sobreviver durante todos estes séculos em que

este povo sem pátria vaga por mundos não seus.

-TRICERA

De acordo com os tricera, a sua religião é eterna, tendo sido a doutrina revelada ao longo de várias eras pelos Tirtha, ou seja, alguém que ensinou o caminho. Os Tirtha foram almas nascidas como sáurios que alcançaram a libertação do ciclo dos renascimentos através da renúncia e que transmitiram os seus ensinamentos aos sáurios. Os Tirthas pregaram os 5 grandes princípios de sua religião, a saber: abster-se de atos violentos, não mentir, não roubar, não cobiçar o parceiro de outra pessoa e limitar as possessões pessoais.

Os tricera compartilham com os goblins a crença num ciclo de renascimentos denominado carma, embora de uma forma diferente. O carma para os sáurios não é apenas um processo em que determinadas ações produzem reações, mas também uma substância física que se agrega a uma alma. As partículas de carma existem no universo e associam-se a uma alma devido às ações dessa alma (por exemplo, quando uma alma mente, rouba ou mata esta provoca a agregação de carma na sua alma). A quantidade e qualidade destas partículas determinam a existência que a alma terá, a sua felicidade ou infelicidade. Só é possível a uma alma alcançar a libertação quando desta se retirarem todas as partículas de carma. O processo que permite a libertação das partículas de carma inclui práticas como o jejum, o retiro para locais isolados, a mortificação do corpo e a meditação.

Os tricera consideram a vida monástica como a ideal para os sáurios. Os monges e monjas sáurios levam uma vida itinerante e dependem para a sua alimentação da caridade fornecida pelos leigos sáurios, a quem oferecem em troca assistência espiritual. Os tricera consideram igualmente que a renúncia do apego às posses materiais implica para os monges e monjas a nudez total e que as mulheres devem primeiro renascer como homens para poderem atingir a libertação.

-AMARNA

A religião amarna é centrada na divindade que representa o céu, Tenri e incorpora elementos de xamanismo, animismo, totemismo e adoração aos antepassados. No Tenrismo o significado da vida é interpretado como viver em harmonia com o cosmo que está em volta. Os tenristas têm suas vidas como que sustentadas pelo Eterno Céu Azul, Tenri, pela Fértil Mãe-Cósmica (Emay), e segue consoante as regras do sagrado Filho do Céu. O Cosmo, os mundos, os espíritos da natureza e dos ancestrais provêem a todas as necessidades e protegem todos os seres. Vivendo uma vida reta e respeitosa, o amarna manterá seu mundo em equilíbrio e maximizará seu poder pessoal.

O verdadeiro amarna respeita a natureza, e por natureza ele entende absolutamente tudo o que não é feito pelos seres racionais, inclusive os minerais. Quando preserva a natureza, suas preocupações não são a viabilidade da manutenção da vida na galáxia, o amarna respeita a natureza simplesmente porque se sente parte dela, porque a ama. Os amarna não acham que a natureza está à sua disposição. Os seres racionais, os minerais, os vegetais e toda a espécie de animal são apenas colegas de caminhada, nenhum mais ou menos importante que o outro. Ainda assim, matam insetos que lhes incomodam e arrancam mato que cresce nos canteiros de flores sem dramas de consciência. Não são falsos em suas crenças nem românticos idealistas. Acreditam que conflitos fazem parte da natureza. No tenrismo o xamã exerce importante papel para restaurar o equilíbrio.

-POVOS HOSTIS

As Religiões tradicionais dos Povos Hostis envolvem ensinamentos, práticas e rituais que fazem a estrutura de suas sociedades nativas, refletindo concepções locais de Deus e do cosmos. Mesmo dentro de uma mesma comunidade, pode haver pequenas diferenças de percepção do sobrenatural. São crenças que não foram significativamente alteradas mesmo após a inserção destas raças na era da navegação espacial. Estas crenças são definidas em grande parte por linhagens raciais como a órquica. Os Povos Hostis são, em sua maioria, politeístas, isto é, acreditavam em mais de um Deus, e algumas

divindades são elementos naturais com a água, a terra, o fogo, o vento e nebulosas e corpos celestes. A divindade também é atribuída às coisas que lhes causam medo. Uma das características das crenças da maioria das raças hostis é sua predicação por sacrifícios. Algumas raças realizam sacrifícios em grande escala; algumas centenas em um dia só não é incomum. As vítimas são frequentemente decapitadas ou esfoladas, e corações arrancados de vítimas vivas.

Os Povos Hostis não praticam sacrifícios humanos por serem maus, mas sim porque acreditam que seus deuses gostam destes sacrifícios. No entanto estas práticas sacrificais é uma das principais causas destes

povos se manterem a margem da outras civilizações galácticas.

Vadari e tricerars preferem mantê-los afastados. Os sindar e basteth se aproximam somente daqueles cujas praticas xamanicas se assemelham as suas. Os golins mantém relações com seus primos gorians, que praticam uma versão mais rude e antiga da Snathana, cujos sacrifícios de seres racionais são esporádicos e desestimulados pelos golins.

Missionários terranos tentam levar a fé cristã até estes povos, mas tirando a conversão de alguns poucos indivíduos estas tentativas têm sido praticamente nulas.



COLABORE CONOSCO

Qualquer interessado pode participar do **Boletim Interstella**. Fique atento as dicas abaixo:

1- Coisas que você pode inventar: aventuras, personagens (NPC), criaturas, contos, mundos, raças, equipamentos, estabelecimentos, estruturas, lendas locais, entidades e organizações. Não esqueça que tudo deve estar relacionado ao universo de Interstella.

2- Evite ligações com personagens extremamente famosos de Interstella. Não precisamos de outro meio-golin além de Mama Estrelanegra ou mais um neherenia além de Khaliel.

3- Pense pequeno. Evite personagens superpoderosos. Faça com que seu NPC seja conhecido por sua história, não por sua Armadura 10 ou por sua habilidade-desconhecida-exclusiva-recem-inventada de esticar braços, atacar e chupar sorvete ao mesmo tempo. Acredite, já temos o bastante...

4- Não tente explicar os grandes mistérios de Interstella como a origem dos bergahazza ou o desaparecimento dos neherenia. Evite solucionar os mistérios de Interstella ou consertar seus defeitos.

Atenção:

- Caso o material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente na forma de pelo menos um dos sistemas abordados pelo cenário (atualmente estamos trabalhando apenas com 3D&T). Outros sistemas serão abordados futuramente.

- Todos os trabalhos enviados serão analisados, podendo ocorrer recusa, aceite ou aceite com alterações. Não haverá censura, mas nos reservamos ao direito de não publicar material discriminatório, difamatório ou que afete as leis brasileiras.

- Envie seu material para: Interstella RPG, admarius2000-zine@yahoo.com.br.



"Ajude-nos a expandir cada vez mais o universo de INTERSTELLA RPG"

INTERSTELLA

"Uma Galaxia em Movimento"



visite:

interstellarpq.blogspot.com