

**SUPERS**

**R  
P  
G**

# **AVATAR!**

**RPG de Super-Heróis espirituais**

**Vol. 1**



**"O Metamundo e seus Heróis"**

Nitro 2003



**Newton "Nitro" Rocha**  
[www.nitro.blogger.com.br](http://www.nitro.blogger.com.br)





# Agradecimentos

Este é o primeiro volume de uma série de três que serão publicados em breve.

Primeiro, agradeço à Tuz, minha musa inspiradora e maior incentivadora do meu trabalho de RPG, além de ser minha playtester oficial da maluquices que saem da minha cabeça.

Gostaria de agradecer primeiramente ao meu grupo de jogo, Black Ninja, Anso, Dedo\_No\_Olho, Troscoman e Tuz, que me incentivaram a começar a colocar no papel todas as nossas criações e experiências nesses mais de 10 anos de RPG.

Ao Site Oficial da Daemon que deu e sempre dá uma maior força para as coisas que a gente produz no Estúdio Sefirot, divulgando o nosso mundo de Necropia e agora com o Avatar!

Ao Marcelo Del Debbio e Norson Botrel pela criação do Sistema Daemon (que é realmente muito bom e flexível) e por terem liberado o Sistema para expansões como Avatar RPG! E também pela criação do Anime RPG e do Supers RPG, dois livros fantásticos que os amantes de RPG tem que possuir!

Ao Anderson "Anúbis" e Lamazuus, pelo fantástico Netbook Aprimoramentos (que pode ser baixado no [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)).

Ao Marcelo "Guaxinim" Campos pelas regras extremamente jogáveis para campanhas e níveis épicos no Sistema Daemon, que estão no Netbook Épico, sem as quais jogar Avatar! RPG seria um exercício de físico de tanto rolar dados! (O Netbook também pode ser baixado no [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)!)

Ao Marcelo Telles e o pessoal da Rede RPG, que sempre deram um grande apoio ao nosso trabalho aqui no Estúdio Sefirot.

Ao Aaron da lista Fale RPG pelo apoio e entusiasmo contagiante.

Ao pessoal das Listas do Yahoo, daemonrpg, supersrog, spellbrasil, rederpg, brasild20, falerpgr, kriptus rpg pelas contribuições e críticas.

À todo mundo que tem visitado o nosso site <http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/> e enviado comentários, dicas e sugestões. Visite também o site de Avatar!, no [http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/avatar\\_index.htm](http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/avatar_index.htm).

Um muito obrigado,

Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior.

[newtonrocha@ig.com.br](mailto:newtonrocha@ig.com.br)

[www.nitro.blogger.com.br](http://www.nitro.blogger.com.br)

<http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>



## ÍNDICE DO VOLUME UM

Introdução.....	06
Como usar o Netbook.....	07
Como criar Avataras.....	07
Sugestão de Jogos.....	08
Variação de Regras.....	08
Divisão dos Três Volumes.....	09
Linha do Tempo.....	11
Heróis.....	21
Krishnaman.....	22
Ganeshaman.....	26
Shivaman.....	29
Parvati.....	33



*"E como sempre foi, sempre será  
No momento em que a humanidade mais necessita  
Em meio a Kali Yuga, a Idade do Ferro  
A Divindade escolhe aqueles para receber  
A sua divina luz..."  
Shrimaad Baghavaad, Versículo 13*

Falsos Deuses caminham sobre a Terra. Falsos Deuses governam a Terra com mão de ferro, impondo sua Lei sobre todos aqueles que não foram abençoados com seus poderes. Esses Falsos Deuses são conhecidos como **Meta-Humanos**.

Desde o início do século vinte, quando eles começaram a se tornar mais públicos, o mundo se viu em meio a uma enorme quantidade de super-heróis e supervilões, criados das mais variadas formas, sejam em acidentes de laboratório, mutações solares e lunares, explosões radioativas, programas secretos governamentais, até mesmo alienígena e seres de outras dimensões. Uma realidade bizarra e incontrolável entrando na vida diária das pessoas, interferindo no destino do mundo, nas decisões das nações.

A Humanidade teve que assistir a batalhas fantásticas entre os mais incríveis meta-humanos e, apesar da desconfiança, teve que aprender a confiar nas organizações de Meta-Humanos que se dispuseram a ajudar e enfrentar as ameaças dos supervilões.

Organizações como a **Aliança da Verdade**, a **Coalizão da Liberdade**, o **Protetorado**, os **Vigilantes Internacionais**, os **Punidores**, **Cavaleiros Solares**, os **Redentores** entre outros inundavam os noticiários de grande parte do século vinte, com os seus

combates e sua luta pela justiça e pela liberdade. Seus inimigos eram grupos de meta-humanos que decidiram usar seus fantásticos poderes para o mal. Grupos como o **Pesadelo Negro**, o **Punho do Mal**, **Maré Vermelha**, **A Guarda do Caos**, o **Sexto Reich**, **Corporação do Terror**, o **Clube do Dragão Chinês**, entre outros.

Porém os combates entre esses grupos de meta-humanos estavam fugindo ao controle, à medida que se aproximava o século XXI. Vários combates entre as organizações e os meta-humanos acabaram destruindo cidades inteiras, e os governos dos países eram incapazes de limitar e controlar os grupos de Super-Heróis, devido a impressionante gama de poderes e o medo de retaliações. Quando, em 11 de Setembro de 2001 o governo Norte Americano enviou um míssil termonuclear para destruir o **Olho**, o satélite do mais poderoso supergrupo da Terra ocorreu uma retaliação. **Escudo**, um dos super-heróis do **Eixo da Justiça**, rebateu o míssil em direção à cidade de Nova York, o que causou a destruição de grande parte da Ilha de Manhattan.

Apesar dos protestos dos povos de todo o mundo, os demais grupos de Super-Heróis se aliaram ao Protetorado e

instauraram, em 11 de Novembro de 2001 a Lei, um conjunto de regras que todos os governos mundiais teriam de seguir para não sofrerem retaliações dos grupos de Super-Heróis, que se uniram em uma coalizão chamada, o **Eixo da Justiça**. O objetivo do Eixo (os grupos continuaram tendo uma independência, mas eram reunidos quando havia uma ameaça aos super-heróis como um todo) era estabelecer a paz na Terra à força. E realmente, a partir do dia em que a Lei foi implementada, os conflitos mundiais diminuíram, e a humanidade pode conhecer a Paz. Uma Paz forçada, em detrimento da liberdade individual.

Nos anos que se seguiram, o mundo assistiu muitos atos de protesto e terrorismo contra a imposição da Lei e as ações do **Eixo da Justiça**. Porém, tamanha era a força do Eixo, que recebia frequentemente um influxo constante de novos meta-humanos, ansiosos em pertencer à nova elite planetária, que estes atos terroristas e protestos acabavam recebendo uma retaliação exemplar. A Lei garantia a todo Meta-Humano registrado no Eixo da Justiça o direito de prender, julgar e matar, se necessário.

Porém o destino reservava uma surpresa aos novos Ditadores da Humanidade. O Destino iria colocar os pretensos deuses frente a frente com os Super-Humanos Originais.

**BEM VI NDO AO MUNDO DE AVATAR!  
RPG.**



Krishnaman voando sobre os céus de Adyar, Índia.

*Arte: Nitro*



*"Não somos Meta-Humanos, não somos Super-Heróis! Somos os Defensores Originais! Somos os Avatares! E apresento a vocês a Karma Police, o agente da liberdade da Humanidade!"*

*Início do Discurso de Krishanaman na ONU em 2 de Março de 2004, depois de vencer um combate horrendo com o Protetorado, falando em cadeia de rádio e televisão.*

**AVATAR! RPG** é um suplemento para **SUPERS RPG** da Editora **Daemon** e narra o aparecimento de uma nova classe de super-heróis, os Avatares, os campeões dos Deuses Hindus. Esse suplemento é para ser usado junto com o livro de regras do **Supers RPG**.

Em **AVATAR! RPG** os Jogadores farão o papel de encarnações dos Deuses Hindus dotados de poderes extraordinários e poderão fazer parte da **Karma Police** ou agir sozinhos contra a ditadura mundial do **Eixo da Justiça** e contra os incontáveis perigos em um mundo governado por super-heróis. As aventuras de **AVATAR! RPG** se passam no **Metamundo**, uma versão alternativa da Terra onde é comum a existência de Meta-Humanos dotados de poderes espetaculares. A cronologia do **Metamundo** é semelhante a nossa, contudo, a existência dos Meta-Humanos mudou radicalmente certos fatos históricos. O **Metamundo** é análogo à nossa Terra, com fatos históricos semelhantes.

As aventuras de **AVATAR! RPG** se passam em 2004 no **Metamundo**, uma época onde o mundo já sofreu mais de dois anos de imposição da Lei (um conjunto de regras que permitem os Super-Heróis controlarem os povos da Terra) do **Eixo da Justiça** (a grande coalizão dos diversos grupos de super-heróis). Os Jogadores farão personagens de poder incalculável, muito mais fortes que a maioria dos super-heróis e

super-vilões do **Metamundo**. **AVATAR! RPG** é um jogo épico, onde as ações dos Jogadores são espetaculares e exageradas, onde os combates derrubam prédios como efeito colateral, onde os Jogadores representam a última defesa da humanidade contra a ditadura e os poderes dos Super-Heróis.

Baseado na cultura hindu, **AVATAR! RPG** permite aos jogadores criarem seus próprios **Avatares**.

Os Deuses Hindus, cansados dos abusos do **Eixo da Justiça** e escutando as preces de milhares de pessoas de todo o mundo, decidiram voltar a terra, através de seres que sejam da Linhagem Divina, os **Escolhidos**. Através dos Escolhidos, os Deuses Hindus formaram a **Karma Police**, um supergrupo de Avatares dispostos a lutar contra o Eixo da Justiça até que a humanidade recupere a liberdade de decidir o próprio destino.

**AVATAR! RPG** usa o Sistema **Daemon** e as regras do **Supers**. Os personagens Avatares serão criados com 100 pontos de atributos (o personagem do jogador, antes de manifestar os poderes, possui o corpo de um humano normal) mas com 10 pontos de aprimoramentos (7 são gastos obrigatoriamente com os poderes dos Avatares).

## COMO USAR ESTE NETBOOK

Avatar! é uma criação do Estúdio Sefirot para ser usado como uma ambientação e uma sugestão de super-heróis para o **Supers RPG**. Para os que já conhecem o **Sistema Daemon** e possuem o livro **Supers RPG** da **Daemon Editora**, não precisarão ler a parte das regras, a não ser a parte que trata dos Pontos Espirituais (se não se quiser usar as regras do **Supers RPG** para acionar os poderes dos Avatares) e a parte que trata dos Deuses e dos tipos de Avatares que eles criam e da parte das **Castas Espirituais**.

Este é o **Primeiro Volume** de uma série de **três netbooks** que juntos completam o cenário **Avatar!** Escolhemos essa forma de publicar em PDF para facilitar o **download** e poder dar mais tempo para enviar um trabalho de maior qualidade. Este primeiro volume detalha o cenário e tem também a descrição e a ficha de alguns Avatares. Nos demais volumes estarão os Adversários e os Deuses de onde pode se tirar a base para criar um Avatara e no último volume estarão as regras do Sistema Daemon, somadas à novos Aprimoramentos e Perícias para **Avatar!**

Para aqueles que não conhecem o Sistema Daemon, os três volumes de **Avatar!** conterão tudo que se precisa para rolar uma aventura. A parte das regras de criação de personagens e a parte das regras de jogo foram retiradas e adaptadas dos Netbooks feitos por Marcelo Del Debbio, Norson Botrel, o documento Daemon 101 e também no netbook **APRIMORAMENTOS 1** de Anderson "Anúbis" e Lamazuus, que podem ser baixados no [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br). O uso desses netbooks foi feito apenas para tornar o **Avatar!** mais completo e em todas as partes retiradas também constam algumas contribuições minhas para o Sistema Daemon e agradeço desde já os autores dos textos de regras.

Para aqueles que já conhecem o **Sistema Daemon** ou que já baixaram os netbooks citados ou que possuem o **Supers RPG**, precisarão apenas do primeiro e do segundo volume de **Avatar!**

**Avatar!** também se encaixa nas regras de sistema aberto, assim toda inovação e criação em cima das regras do Sistema Daemon podem ser reproduzidas e utilizadas, desde que citada a fonte (e se possível divulgando o site do nosso outro projeto, o Necropia RPG, que em breve ficará pronto ☺, o endereço é <http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>).

Apenas as partes que tratam da descrição do mundo e dos personagens está protegida pelo registro na Biblioteca Pública Brasileira a parte de regras é completamente liberada.

## COMO CRIAR AVATARAS:

O Processo de se criar personagens será mais explicado ao longo do livro, mais basicamente o jogador tem duas opções para criar Avatares para o mundo de **Avatar! RPG**:

Existem duas formas de se criar um Avatara:

**1) Usando as Regras do Supers RPG da Daemon**. Os Avatares são personagens de supers de 400 Pontos de Poder, com poderes podendo chegar a NP 66. Os tipos de poderes permitidos para cada tipo de Avatar serão descritos posteriormente, pois cada Avatar representa uma divindade hindu, e por isso vai depender de quais poderes essa divindade hindu irá permitir.

Para criar um Avatara, basta escolher a divindade hindu que ele representa no capítulo **Deuses** e montar o personagem com as regras do **Supers**.

Quem tem o **Supers Daemon** pode optar por usar o método descrito no livro para acionar os poderes, ou pode optar por

usar os PEs, pontos espirituais, descritos mais adiante.

2) Para quem não tem o Supers, basta usar os Kits de Poderes. Para aqueles que não tem o Supers RPG, basta montar o personagem seguindo as regras do Sistema Daemon e depois comprar os Kit de Poderes que estão no capítulo dos Deuses. Essa também é uma forma dos Mestres de Jogo criarem outros Avatars para serem PdMs (Personagens do Mestre) ou Rakshasas (Ravana muitas vezes copia os poderes dos Avatars).

Quem não tem o Supers também pode usar os PEs (Pontos Espirituais) para acionar os poderes (alguns poderes não precisam de PEs para serem acionados, preste atenção da descrição dos poderes na parte de Kits de Poderes, que está no capítulo sobre os Deuses que fazem a base dos Avatars).

Os PEs ou Pontos Espirituais são pontos usados para acionar os Poderes dos Avatars. O número de Pontos Espirituais é igual à soma dos Atributos WILL mais CARI SMA dividido por dois. Isso representa a fé em si mesmo do personagem e o modo como ele passa essa fé para os demais.

Os Kit de Poderes assim como as Regras dos Pontos Espirituais estarão no VOLUME DOIS DE AVATAR! RPG.

Quando um Avatar usa um poder, ele gasta esses Pontos Espirituais (ou PEs). Os PEs são recuperados em 1 ponto à cada 30 minutos, ou todos os pontos se o personagem dormir por mais de 4 horas seguidas ou meditar/rezar para a divindade que é relacionada com o próprio Avatar. A dificuldade é X2 se ele está com problemas com a divindade). O número de Pontos Espirituais é igual à soma dos Atributos WILL mais CARI SMA dividido por dois. Os pontos espirituais são o Kundalini, a energia dos Avatars e dos Rakshasas

Para criar um Avatar o jogador primeiro cria um humano normal (com as regras do Sistema Daemon presentes nos capítulos posteriores) e depois se escolhe um dos Deuses e se compra os Kits de Poderes que estão debaixo da descrição de cada um dos Deuses.

**ATENÇÃO:** Os Avatars neste livro são para servir de base ou de PdMs (Personagens do Mestre). A maior graça do RPG está em criar seus próprios personagens, assim use estes personagens como base para os seus Avatars. Para aquelas pessoas que desconhecem a mitologia hindu, coloquei uma parte com uma descrição breve de cada deus hindu. Esta parte estará no VOLUME DOIS de Avatar! RPG.

Porém, em Avatar! RPG, esses deuses são na verdade alienígenas dimensionais muito poderosos, vindos de uma dimensão paralela à nossa, o Devakhan.

#### SUGESTÃO PARA OS JOGOS:

Avatar! RPG é completamente compatível com os demais jogos da Daemon (apesar do nível altíssimo de poder evolido) e é recomendado o uso de todos os livros da Daemon em conjunto com este. Uma campanha de Avatar! RPG ficaria muito rica se passada dentro do Universo de Trevas (alternando para a presença de Super-Heróis e Meta-Humanos). Nesse caso, uma dica é colocar o plano espiritual do Devakhan como uma parte de Arkanum (com os deuses hindus tendo fugido da decadência de seu plano) ou como uma dimensão paralela.

Nesse caso Ravana poderia se aliar à algum demônio de alta hierarquia em seus planos de domínio da Terra.

Outro suplemento interessante é o Guia de Monstros de Arton, da Daemon, para se usar monstros contra os Avatars, criaturas criadas por Ravana em sua guerra



eterna. Como o nível de poder dos Avatares é muito alto, recomendo anabolizar bastante as criaturas que eles irão enfrentar.

### **VARIAÇÃO DE REGRAS PARA AVATAR!**

Nos nossos jogos de teste, verificamos que o grau de poder de um Avatara causa uma alta rolagem de dados (15d6, 16d6, etc.). Para evitar a rolagem de mais do que 10 dados, temos usado duas regras.

A primeira é para jogos mais épicos, detonantes mesmo. **A cada 10 d6 substituímos por 60.** Nesse caso o resultado é devastador e se diminuem os números de dados a serem rolados. Mas isso só é usado para quando se tem acima de 10d6 no efeito do poder (exemplo: 11d6,12d6 etc). O que sobrar é rolado normalmente(ex, 14d6 fica 60+4d6).

A segunda regra é para jogos mais realistas (!). Nesse caso usamos 42 (70% de 60, o efeito máximo) no lugar dos 10 d6. O que sobrar é rolado normalmente (ex. 17d6 fica 42+7d6). Isso também reduz o número de dados, mas o resultado fica menos impressionante do que na outra variação.

### **DIVISÃO DOS TRÊS VOLUMES:**

#### **VOLUME UM:**

#### **"O Metamundo e seus Heróis"**

**Introdução:** Onde se fala um pouco do jogo Avatar!

**Linha do Tempo:** Uma introdução ao mundo de Avatar! através da seqüência de acontecimentos que levaram a humanidade ser escravizada por uma coalizão de super-heróis. Também narra os eventos da criação da Karma Police, o último bastião da liberdade humana.

**Heróis:** Uma descrição dos principais heróis do mundo de Avatar! RPG prontos para

serem personagens dos Jogadores ou para servirem de base para a construção dos Avatares dos Personagens. Nessa parte estão os membros principais da Karma Police, assim como outros personagens como Castas Espirituais e meta-humanos que ajudam a Karma Police. Esses personagens estão balanceados dentro do Mundo de Avatar, e para serem usados em outros jogos do Sistema Daemon, basta ler os capítulos sobre a Criação de Personagens para serem balanceados com os demais jogos.

#### **VOLUME DOIS:**

#### **"Adversários, Deuses e Glossário"**

**Adversários:** Nessa parte estão os vilões do mundo de **Avatar!** com a ficha e a descrição dos principais adversários dos Avatares. Aqui estão desde membros do Eixo da Justiça até mesmo soldados e outros personagens que podem causar problemas para os Avatares.

**Deuses:** São a base dos Avatares e cada jogador, se for fazer um Avatar, deve escolher um desses deuses (ou até mesmo criar um novo). Nessa parte está a descrição dos principais deuses e quais os poderes que eles fornecem aos Avatares, além dos poderes básicos que todos os Avatares possuem.

**Glossário:** Uma coletânea dos termos mais usados em **Avatar!**

#### **VOLUME TRÊS:**

#### **"Regras, Kits de Poderes e Novos Aprimoramentos"**

**Conceitos Básicos:** Essa parte está mais relacionada com o Sistema Daemon e grande parte do texto veio do documento Daemon101.pdf (disponível no [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)) com colocação de

alguns termos mais específicos de **Avatar!** como os Pontos Espirituais.

**Personagens:** Também explicando o Sistema Daemon e com os passos para se criar um Avatar.

**Atributos:** Essa parte explica os Atributos Básicos do Sistema Daemon.

**Perícias:** Fala das perícias no Sistema Daemon com uma lista de exemplos e algumas perícias específicas de **Avatar!**

**Aprimoramentos:** Nessa parte estão uma coleção de Aprimoramentos que podem ser usados em Avatar! e com alguns Aprimoramentos específicos do cenário.

Aqui estão alguns aprimoramentos criados para o cenário de Avatar, todos feitos dentro das regras da Licença Aberta, podendo ser usados em outros netbooks, desde que citada a fonte.

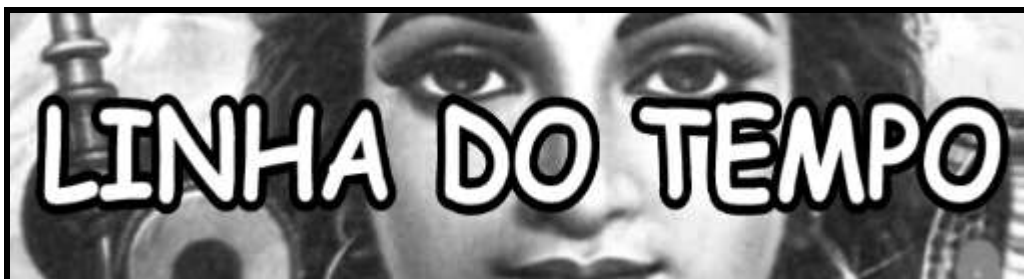
Nessa parte também estão aprimoramentos de Marcelo Del Debbio, Norson Botrel e alguns aprimoramentos de Anderson "Anúbis" e Lamazuus. Eles foram colocados para facilitar os jogadores iniciantes no sistema Daemon, mas recomendo o download dos netbooks, Daemon101 e Aprimoramentos01 dos autores mencionados, para uma lista mais completa. Eles pode ser baixados no site [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br).

**Regras:** Nessa parte está a explicação de como funcionam as regras no Sistema Daemon.

**Combate:** Uma explicação de como funciona o combate no Sistema Daemon com uma série de exemplos e de manobras de combate mais avançadas.

**Pontos Heróicos:** Uma explicação de como funcionamento dos Pontos Heróicos em Avatar!

Mais uma vez agradeço aos criadores do Sistema Daemon, do Supers RPG e do Netbook de Aprimoramentos por poder criar o Avatar! Espero que gostem do cenário e da oportunidade de jogar com personagens muito poderosos, que enfrentam super-heróis para salvar a humanidade de um destino de escravidão completa.



*"A nossa história é triste porém é um testemunho da força e da resistência da humanidade!  
Aprenda, jovem Aditya, e saiba que  
ser um Avatar significa servir a humanidade e sacrificar tudo pelo bem de todos os povos...  
É claro que para fazer isso, a gente se diverte a beca,  
detonando a cambada de super-otários que tem por aí!"*

***Shivaman, falando para o assustado Aditya, sobre as responsabilidades de ser um Avatar!***

O Metamundo é muito parecido com o nosso, porém é um mundo onde, devido à uma guerra cósmica entre o Deus do Mal Ravana e as Divindades Hindus geram seres humanos dotados de poderes inimagináveis. A razão por trás desses aparecimentos será revelada mais tarde, mas o fato é que no Metamundo a todo momento surgem novos meta-humanos, seja por acidentes de laboratórios, sejam vindo de outras dimensões, sejam alienígenas, frutos de experiências governamentais, mutantes de raios solares, entre outras coisas.

Por causa disso, a história do **Metamundo** é muito diferente da nossa, devido à interferência dos meta-humanos. O metamundo é como a nossa Terra (ele se chama Terra também, mas pertence a uma outra realidade).

#### **LINHA DO TEMPO DO METAMUNDO:**

**3400(AC)** - Primeiro sistema escrito, pelos sumérios, no sul da Mesopotâmia (região entre os rios Tigre e Eufrates, no Oriente Médio) (cultura).

O mundo é dominado por um Deus chamado **Ravana**, uma entidade maligna que usando os seus poderes cria os primeiros meta-humanos que se tem notícia. Ravana chegou ao Metamundo vindo de outra dimensão, e como

não encontrou resistência, resolveu dominar o mundo completamente. Conhecido como o **Demônio das Mil Faces**, ele logo dominou a incipiente humanidade, com os mais fortes, alterou seus códigos genéticos e criou os primeiros **Rakshasas**, os primeiros meta-humanos da Terra.

Eles dominaram várias regiões da terra e provocaram muita dor e sofrimento. Porém, um jovem humano chamado **Vyasa** da região onde seria a Índia conseguiu penetrar no palácio de Ravana na ilha de Lanka e descobriu o Espelho Cósmico por onde ele tinha saído de sua dimensão. Ele tinha aproveitado a ausência de Ravana, que estava conquistando novos territórios na região onde seria a Mesopotâmia. Seguindo sua intuição ele tocou no espelho e nesse mesmo momento, outras entidades puderam ter acesso a Terra.

Através de **Vyasa, Shiva, Brahma, e Vishnu, Parvati**, entre outros puderam sair da Dimensão Devakan e entrar no plano da Terra. A energia liberada pela vinda de tantos Deuses do Devakan foi tamanha que o Espelho Cósmico se partiu, prendendo os Deuses e Ravana no plano terrestre para sempre.

Porém, como Ravana tinha amaldiçoado o planeta, os Deuses do

Devakan não podiam se manifestar fisicamente, ficando restrito ao campo espiritual, o plano psíquico da Terra. Assim, eles se esconderam dentro da alma de Vyasa, o que permitiu que o jovem pudesse sair do castelo facilmente, sem que os Rakshasas pudessem feri-lo. Mais tarde, Vyasa, sob a orientação dos Deuses que repousavam em sua alma, selecionou vários homens e mulheres de sua tribo. Estes seriam os primeiros Avataras, receptáculos dos Deuses de Devakan e continuariam sendo pelas encarnações posteriores, despertando sempre que recebiam o **Chamado**.

Os primeiros Avataras, que iniciaram uma batalha contra os Rakshasas e o seu mestre, Ravana. Essa batalha épica seria liderada por Ramaman, o avatar de Rama, e estaria narrada em forma de lenda no Ramayana, o primeiro épico da Índia.

**2700AC** - Início da construção de pirâmides no Egito (tecnologia) . Comércio marítimo entre Egito e Biblos (atual Líbano) (navegação). Surgimento das primeiras cidades na China (tecnologia) 2500AC.

Ravana se esconde por centenas de anos depois de sua derrota. Ele volta a aparecer no Egito e cria os Rakshasas que serão os primeiros faraós. A crença na religião que os faraós impõem aumenta mais o seu poder (os seres da Dimensão Devakan se alimentam de energias especiais, que na Terra é conhecida como **Fé**). Ravana, depois de destruir os povos-crentes que alimentavam os Deuses de Devakan (ele queria a energia da **Fé** só para ele), foge para a dimensão da Terra em busca de mais **Fé** para se alimentar.

Na Índia, o culto aos Deuses Hindus aumentava, e o poder destes ficava cada vez maior. Com a volta das atividades de Ravana, os Deuses **chamaram** os seus **Escolhidos**, agora em outras encarnações, para enfrentarem Ravana.

O combate terminou com a derrota de Ravana e a instauração de uma nova era no Egito, com a unificação dos dois impérios, o do Norte e o do Sul. Os Deuses eram agora

adorados também no Egito, onde adotam outros nomes (Osiris, Isis, Toth, etc.).

**2300AC** - Império Acádio unifica cidades-estado da Mesopotâmia (política) Expansão do Império Egípcio até o Oriente Médio (guerra).

Início do uso de metal e cobre no Peru (tecnologia) População mundial estimada em 28 milhões (demografia)

Ravana não desiste e cria uma legião de seguidores, lideradas por meta-humanos poderosíssimos no Oriente Médio. Os Avataras, que ainda controlavam a civilização egípcia, travaram uma guerra tremenda da qual saíram vitoriosos. Ravana foi preso dentro do corpo do príncipe Tutankamon, ou também conhecido como Hanuman, o avatar do Deus Macaco Hanuman. Como era um dos avataras mais fortes, Hanuman sabia que a única forma de proteger o mundo de Ravana seria aprisioná-lo (os Deuses do Devakan são imortais no plano terrestre).

Assim o jovem aceitou o sacrifício e Hanuman levou Ravana para dentro de sua alma onde os dois ficaram guerreando por incontáveis milênios. Shivaman, usando um dos seus poderes especiais, concedeu a imortalidade a Tutankamon, e o jovem entrou em um transe especial, de onde só sairia se um dia se descobrisse uma forma de levar Ravana de volta para a Dimensão Devakan. Tutankamon foi colocado em um sarcófago e enterrado sob uma das mais belas pirâmides do Egito.

Para garantir que Ravana jamais sairia, Lady Durga (o avatar de Parvati) ainda reforçou a proteção do sarcófago com magias poderosas da Dimensão de Devakan.

**1200AC** -Decadência do império egípcio (povos) Surgimento da civilização olmeca no México (povos). Fenícios

desenvolvem o comércio marítimo, no Mediterrâneo oriental (navegação)

David torna-se rei de Israel, com Jerusalém como capital (religião) População mundial estimada em 70 milhões (demografia) 1000.

Com o fim do Império Egípcio e o aprisionamento de Ravana, os Deuses adormeceram no coração dos homens vivendo apenas da fé de seus seguidores na Índia e a história prosseguiu normalmente até o início do século vinte, ou para ser exato até uma certa data de 1920.

**1919 - 1922** Assinatura do Tratado de Versalhes (política) Fundação das Ligas das Nações (política) Mussolini chega ao poder na Itália (política) Realização da Semana de Arte Moderna em São Paulo (Brasil)

Na Europa, um arqueólogo chamado Lorde Carnavon, concluiu suas pesquisas e reuniu uma expedição para descobrir o túmulo de Tutankâmon.

**1922 - 1923** - O Túmulo de Tutankâmon foi aberto e Ravana conseguiu sair. O Deus Maligno havia conseguido anular a benção dada por Shivaman, e o jovem Tutankâmon tinha morrido a milhares de anos, levando a energia de Hanuman procurar uma nova encarnação do príncipe egípcio. Porém antes que Hanuman saísse em busca de uma nova encarnação e alertasse os outros deuses sobre o que tinha acontecido, Ravana conseguiu usar o seu poder de alterar mentes para fazer com que Hanuman esquecesse de quem realmente era. Assim mesmo que reencarnasse, o Escolhido não iria ser despertado, pois o Deus que habita nele também estava adormecido e esquecido.

Hanuman havia saído, levado pela energia da mônada do jovem Tutankamon, mas Ravana não conseguia sair do sarcófago, graças aos rituais e às magias colocadas por Parvati e que o prendiam para sempre.

Quando a expedição de Lorde Carnavon descobre e abre o sarcófago, Ravana escapou, matando imediatamente os arqueólogos (no que ficou conhecido nos jornais como a Maldição da Múmia) e entrando no corpo do Lorde Carnavon, onde permanece até os dias atuais (2004).

Ravana encontrou um mundo muito diferente do que deixou. A humanidade tinha evoluído muito, e ele podia sentir que a maldade humana já rivalizava a sua própria. Cuidando para não levantar suspeitas que viessem a despertar os Avataras adormecidos em novas encarnações, Ravana, assumindo os mais variados corpos, passou a viajar por todo o mundo, selecionando e criando meta-humanos que viriam a ser seus soldados no futuro.

Diferente do passado, Ravana decidira que seria mais sutil dessa vez, e que quando os Avataras aparecessem, ele estaria muito mais preparado. O plano era influenciar em segredo os Rakshasas ou meta-humanos que iria criar para que dominassem a Terra com mão de ferro, assim, com o controle do planeta, seria mais fácil derrotar os Avataras quando despertassem. Derrotar e os aprisionar. Em seu esconderijo secreto, o misterioso palácio Lanka, que existe no plano espiritual e que permite a Ravana e seus seguidores atacarem em qualquer parte do planeta.

Ravana espera até 1924 para iniciar suas atividades. Isso fez com que a década de 20 fosse denominada posteriormente como a Era de Ouro dos Metahumanos.

**1924- 1925-** São Paulo sofre bombardeamento aéreo durante a revolta tenentista de 1924.

Começa a Coluna Prestes e Hirohito torna-se imperador do Japão. Na Europa, o futuro partido nazista começa a criar as suas bases.



Ravana inicia a criação de novos Rakshasas, os meta-humanos, começando dando seu poder em forma de acidentes experimentais e mutações. Na Inglaterra surge o **Dínamo Dourado**, um homem capaz de gerar eletricidade com o seu corpo. Na Alemanha surgem o **Capitão SS**, **Mestre Ariano**, **Magnífico Siegfried**, **Valkíria de Prata**, e **Swásticaman** que mais tarde fariam parte da **Força Nazi**, o grupo de super-heróis de Hitler.

Nos Estados Unidos vários super-heróis e super-vilões entram em atividade. Como **War Canary**, **Death Thunder**, **Marshall Pain**, **Torpedo**, **Super Zero**, **Stonestrike** entre outros. Nos EUA surgem vários supergrupos, mas o mais importante foi o **Protetorado**. Em 1920, quando foi criado, o **Protetorado** era formado pelo **Maximus Max** original, **Stonestrike**, **Tigernaut**, **Masked Guardian**, **Enigma**, **Silent Blaze** e **Liberty**.

No Brasil é a vez de Tambarici o Índio de Ferro, Capitão Tietê, Super Xingu, Trópico de Fogo, Cariocaman, Sr. Magnânimo, Libélula Prateada, Cigarra de Ouro, Mestre Capoeira entre outros. Surge no Brasil o primeiro supergrupo, os **Nacionalistas**, composto por **Tambarici**, **Capitão Tietê**, **Super Xingu**, **Trópico de Fogo** e **Cruzeiro do Sul** e o **Escaravelho Rubro**.

O fenômeno também aconteceu nos demais países e é acolhido com orgulho pela mídia e pela juventude desvairada da década de 20.

Os super-heróis e os supervilões se enfrentavam em combates feitos com honra e de certa forma ingênuos, sem interferirem na política mundial. A era dos gangsters nos EUA acaba em uma batalha impressionante entre o **Maximus Max** original e o supervilão gangster Megacapone. A batalha destrói parte de Chicago e representa um marco no poder dos meta-humanos sobre a sociedade americana.

**1927-1928**-Lindenberg realiza a primeira travessia aérea do Atlântico. Getúlio Vargas é eleito presidente do Rio Grande do

Sul. Stálin assume o poder na União Soviética em 1928

Uma tragédia nos Estados Unidos começa a mudar a face dos super-heróis. Quando o bebê de Lindenberg é seqüestrado morto por um bandido comum, a população se voltou contra a polícia e começou a exigir uma maior atuação dos super-heróis.

É criada a **Coalizão da Liberdade**, uma organização semi-oficial do Governo Americano para tratar de assuntos do FBI. A **Coalizão da Liberdade** era composta, em sua primeira formação por **Karate Tornado**, **Stone Sorcerer**, **Superwave**, **Scarlet Demon**, **Liberator**, **Battle Eagle**, **Laserman**.

A criação da Coalizão fez com que supergrupos como o **Protetorado** e os **Vigilantes Internacionais** procurassem as agências governamentais para conseguirem apoio e patrocínio. E a grande atenção da mídia para esse caso fez com que os grupos de super heróis comesçassem a usar mais a televisão, fazendo propaganda de seus serviços e televisionando as suas missões.

**1929 - 1930** - Quebra da Bolsa de Nova York. Revolução de 1930 marca o início da Era Vargas.

A Recessão Americana aumenta mais ainda o poder dos Super-Heróis que usam de suas habilidades para aliviar a fome e a crise que passa as populações. Nos Estados Unidos, o **Protetorado** e a recém-criada **Coalizão da Liberdade** usam de seus poderes para tirar os EUA da recessão.

**Ravana** apóia o crime organizado em Detroit e reina em Chicago, criando Rakshasas dos gangsters da época. Em outro plano maligno, Ravana abre um portal para uma outra dimensão e faz com que os temíveis alienígenas **Glaaks**, uma raça de Polvos superinteligentes e dotados de Exoesqueletos poderosos, invadissem os Estados Unidos e causasse uma grande

destruição. Foi preciso uma união entre os diversos supergrupos em operação para derrotar os alienígenas. Essa união era o objetivo de **Ravana**, pois já começava a planejar a futura escravidão da humanidade.

No Brasil surge um novo super-grupo, a **Força Amazônica**. Esse grupo era formado por novos super-heróis, criados secretamente por **Rakshasa** na floresta amazônica. A Força Amazônica tomou a mídia brasileira e se transformou em um dos grupos mais carismáticos do Brasil, continuando até os dias de hoje. Os integrantes da primeira formação eram **Jabuti Humano**, **Onça da Noite**, **Arara-Vermelha**, **Boto Voador** e o líder, o poderoso **Curupira**.

Enquanto isso os **Nacionalistas** ajudam a colocar Getúlio Vargas no poder durante a revolução de 30, enfrentando supervilões como **Kid Falcatrua**, **Homem-Mau**, **Torturador** e o **Punidor**.

**1932 - 1937**- Franklin Roosevelt torna-se presidente dos EUA. Início da Guerra do Chaco, entre Paraguai e Bolívia. Salazar torna-se presidente do Conselho em Portugal. Revolta Constitucionalista, em São Paulo. Guerra Civil Espanhola Roosevelt é reeleito. Primeira transmissão televisiva, na Inglaterra. Japoneses ocupam Pequim, Xangai e Nanquim. Picasso pinta Guernica. Instalação do Estado Novo.

Na Alemanha, Hitler promove a ascensão do nazismo com ajuda da **Força Ariana** e de **Ravana** que coloca na cabeça do ditador da idéia de que os meta-humanos arianos são a prova da teoria da raça pura. Ravana ajuda Hitler e cria milhares de meta-humanos na Alemanha, criando claramente uma força de guerra para dominar a Europa.

New Deal tem início nos EUA. Hitler torna-se o 1º ministro alemão (política). Os EUA, se recuperando da Crise com a ajuda do Protetorado e da Coalizão da Liberdade, também começam a desenvolver os seus próprios projetos de super-heróis.

**Ravana** manda **Indrajita** para o Japão. **Indrajita** é o irmão de Ravana, que com a ajuda do meta-humano **Portal**, ele conseguiu trazer do plano Devakhan. Indrajita chega no Japão e começa a criar muitos super heróis. O Imperador Hiroito cria em 1938 o primeiro super-grupo japonês, os **Kami Keisatsu** ou a Polícia Divina, composto por **Gameraman**, **Supaman**, **Blue Gaijin**, **Oniman**, **Genetic Neon**, **Ultimate Akuma**, **Terrorman** e **Cosmic Samurai**.

**1939 - 1945** - Hitler invade a Polônia usando a **Força Nazi** como a parte principal do seu plano de ocupação. Os Supersoldados alemães destroem o exército local e controlam o país em pouco tempo. Logo depois começa Segunda Guerra Mundial.

A **Euroforce** é incapaz de evitar o avanço de Hitler, da **Força Nazi** e de seus supersoldados e Paris é ocupada pelos alemães em 1940. Quando em 1941 acontece o ataque japonês a Pearl Harbour, os EUA na Guerra com mais de cinquenta supergrupos de super-heróis (grande parte deles criados pelos próprios americanos) liderados pela primeira versão do **Eixo da Justiça**, uma aliança entre o **Protetorado** e a **Coalizão da Liberdade**.

O **Eixo da Justiça** acabou enfrentando um intenso combate contra os **Kami Keisatsu** e contra a **Força Nazi**, enquanto davam apoio às tropas americanas e aliadas.

Brasil entra na Segunda Guerra em 1942 e a **Força Amazônica** juntamente com os **Nacionalistas** e o recém formado grupo de super-heróis cariocas, os **Redentores** que era composto em sua primeira formação de **Gigante Verde**, **Maremoto**, **Mister Olímpico**, **Luz Del Fuego**, **Madame Satã**, **Lobo de Aço**, **Garoto Futuro** e **Rato de Praia**.

Em 1942, os **Glaaks**, os Polvos alienígenas inteligentes de outra dimensão retornaram à Terra, trazendo exoesqueletos muito mais poderosos que os que tinham trazido em 1930. Dessa vez eles procuraram se aliar aos Nazistas para conseguir melhorar a sua invasão. Ajudaram aos Nazistas durante toda a guerra, mas acabaram sofrendo o mesmo destino que os seus aliados.

Em 1944 ocorre o desembarque aliado na Normandia ( Dia D) depois de um intenso combate entre o **Protetorado** e a **Força Nazi**. A Alemanha se rende e a Força Nazi se divide entre o lado comunista e o lado capitalista da Alemanha.

Ravana havia desistido dos Japoneses, admirado com a capacidade dos americanos de produzirem meta-humanos com base nos rakshasas que ele tinha produzido. Se infiltrando no Projeto Manhatam, Ravana cria **Atomic Bob**, usando parte das pesquisas dos Americanos. Atomic Bob é o primeiro dos **Darbas**, meta-humanos com poderes extremamente destrutivos.

Manipulando os políticos, Ravana consegue com que os EUA usassem **Atomic Bob** para explodir as cidades de Hiroshima e Nagazaki no Japão, depois de destruir a primeira formação do supergrupo japonês, os **Kami Keisatsu**. O Japão se rendeu no dia 15 de agosto de 1945, no mesmo ano em que os **Nacionalistas** forçam Vargas renunciar.

**1946 - 1969** - Em 1946, Péron é eleito na Argentina EUA lançam o Plano Marshall Independência da Índia e Paquistão acontece 1947. Nesse período a Guerra Fria se inicia e os grupos de super-heróis explodem por todo o mundo. Uma infinidade de super-seres aparece e começam a fazer parte do cotidiano das pessoas. Com a mídia e o cinema tendo atribuído a vitória da Segunda Guerra Mundial à ação dos Super Heróis, o status dos Meta-Humanos cresce em todo o mundo.

Para manter o seu plano em andamento, Ravana vai até a União Soviética e cria mais um

**Darba**, o poderoso **Hecatombe**.Soviéticos usam **Hecatombe** em uma demonstração filmada para a televisão e fazer a sua primeira explosão nuclear. China torna-se comunista com o avanço do Exército da Libertação comandado pelos **Igualitários**, o super-grupo chinês comandado por **Mestre Mao Tse-tung**, **Dragão Esmeralda**, **Lâmina Negra**, **Monge Fantasma Pérola**, e a poderosa **Dama das Correntes**.

O **Eixo da Justiça** assina o Tratado do Atlântico Norte com a **Euroforce**, criando a primeira força internacional de Super-Heróis. O **Eixo da Justiça** ainda obedece aos comandos da Onu e dos países participantes.

Em 1950 Começa a Guerra da Coréia e o **Eixo da Justiça** vai junto com as tropas americanas para o combate. Enfrentam os **Tigres Asiáticos**, um grupo de Super-Heróis Coreanos e vencem. Vargas é eleito presidente do Brasil e manda prender os **Nacionalistas**.

Nos EUA, um meta-humano chamado **Intelecto**, o **homem-computador** constrói o primeiro computador comercial, o UNIVAC I, em 1951.

De 1950 à 1955, **Ravana** iniciou uma onda de ataques, usando monstros atômicos gigantes. Manipulando alguns cientistas geneticistas, ele cria monstros atômicos de mais de 60 metros de altura. **Ravana** usa esses monstros contra cidades como **Tóquio**, **Rio de Janeiro**, **Nova Délhi** e **Nova Yorque**, no que foi chamado de **A CRISE DOS MONSTROS ATÔMICOS**. Lagartos Monstruosos de 60 metros de altura, Mariposas de 80 metros, Tartarugas Demoníacas de 60 metros, entre outros, causaram dor e destruição pelo mundo, sendo combatidos ferozmente pelos diversos supergrupos até serem derrotados e confinados na famosa **Iha dos Monstros**, que fica no litoral do **Japão**. Os **monstros atômicos** retornariam em 2004 para uma segunda e muito mais grave

crise de monstros (eles se procriaram por lá).

Depois da pressão popular em prol dos **Nacionalistas**, Vargas comete suicídio. Depois da sua morte, os **Nacionalistas** viram o supergrupo mais poderoso e influente do Brasil, influenciando muito na política nacional daí por diante. O status dos **Nacionalistas** tinha aumentado em 1954, quando conseguiram derrotar **Maguerus**, a Vespa Atômica Gigante que atacara o Rio de Janeiro durante a **Crise dos Monstros Atômicos**.

Em 1957 a União Soviética dá largada à corrida espacial, lançando o Sputnik. Castro lidera a Revolução Cubana em 1959 e cria os **Revolucionários**, o primeiro supergrupo cubano. Os **Revolucionários** constam com **El Gavión**, **Neozorro**, **Guerrilheiro**, **Sr. Matanza**, e a líder, a estrategista e sedutora **Corazón de Fuego**.

Começa a Guerra do Vietnã em 1965, e o **Eixo da Justiça** enfrenta pela primeira vez os **Proletários**, os super-heróis russos. Isso dá início a um gigantesco combate que vai causar a destruição de todo o Vietnã, depois do combate supremo entre **Hecatombe** e **Atomic Bob**. O combate terminou empatado, e **Atomic Bob** acabou convidando **Hecatombe** para entrar para o **Protetorado** em troca de uma vida cheia de regalias capitalistas. **Hecatombe** aceitou e os dois saíram do Vietnã, que ficou completamente destruído e contaminado de radioatividade depois do combate dos dois.

Kubitschek inaugura Brasília Jânio Quadros renuncia à presidência (Brasil) 1961. No Brasil, supergrupos como os **Nacionalistas** e a novo **Esquadrão TFP (Tradição, Família e Propriedade)** se aliam às forças da direita e planejam o golpe de 1964. Em 1962 teve a crise dos mísseis envolve EUA, União Soviética e Cuba. A crise é resolvida com um massacre promovido pelo supergrupo oficial americano, o **Eixo da Justiça** contra os **Revolucionários**, o supergrupo de Cuba, que praticamente destruiu grande parte de Cuba e devolveu o controle da ilha para os Americanos.

Em retaliação, **El Diablo**, o maior super-herói cubano matou o presidente Kennedy em Dallas, em 1963. **El Diablo** conseguiu fugir e é procurado até os dias de hoje.

Em 1964, João Goulart é deposto do poder pelos militares, depois de um intenso combate entre os **Nacionalistas** e o **Esquadrão TFP** contra o recém criado supergrupo dos **Tropicalistas**. Com a derrota dos **Tropicalistas** (cujos membros que sobreviveram acabaram fugindo para o exterior, super-seres como **Misere**, **Circus**, **MagnaGil**, **Mutante-Lee** entre outros só retornando na década de 80).

Na China a Revolução Cultural começa em 1966. Mao Tse Tung cria um poderoso supergrupo, usando as novas conquistas genéticas (todas forçadas por **Ravana**) de seus cientistas. É criada a **Liga Camponesa** que leva o terror por toda a China, derrotando o poderoso **Esquadrão Riponché** do Tibet e tomando o país.

Em 1968 ocorrem protestos estudantis em vários países, e inicia-se o movimento anti-superheróis. Começam as primeiras críticas aos meta-humanos, que são ferozmente reprimidas pelos supergrupos de todos os países.

O homem chega à Lua em 1969. Os astronautas acabam sendo recebidos por **Ravana** e transformados em **Rakshasas**, conhecidos como os **Lunares**. Eles decidem montar sua base na Lua, declarando-a um novo mundo independente da Terra. Sob o comando de **Ravana**, os Lunares passam a raptar mulheres e bebês na terra para aumentar a população de sua base lunar. Eles possuem poderes gravitacionais, pele cinzenta e conseguem resistir ao vácuo. Através das máquinas criadas por **Ravana** eles passam essas habilidades para os bebês raptados e concebidos em **Luna 01**, a cidade dos Lunares.

### 1970-1990

A década de 70 é marcada pela ascensão dos supergrupos ao poder em vários países. No Brasil, os **Nacionalistas** e a **Liga TFP** se unem no **Esquadrão Arena**, apesar de grupos rebeldes como **Liga Araguaia** ainda causarem dores de cabeça para a ditadura brasileira.

Allende é derrubado por Pinochet no Chile e Richard Nixon renuncia em 1974 por causa da catástrofe causadas pelos supergrupos no Vietnam. Em 1981 cientistas isolam o vírus da AIDS e a Internet é criada em 1983. **Ravana** passa a agir mais ferozmente, sentindo a aproximação do novo despertar dos os Avatars. Ele cria muitos meta-humanos em diversos países, e influencia a ascensão dos supergrupos às maiores cúpulas do poder.

Super-vilões proliferam no mundo todo, o que causa uma onda de super-grupos jamais vista. O Capitalismo finalmente entra com tudo em cima dos super-heróis e uma indústria de produtos, shows de televisão, camisetas, brinquedos, jogos, etc, é criada para atender a demanda do público. Muitos super-heróis viram estrelas pop, cantando e participando de filmes, além de manter a vida de combate ao crime. É na década de 80 que os super-heróis chegam ao auge do seu poder cultural.

Em 1989, na Alemanha, o supergrupo europeu **Euroforce** se uniu aos americanos **Protetorado** e **Coalizão da Liberdade** contra os russos do **Proletários**, vencendo-os em uma batalha horrenda, que custou a vida de milhões de alemães. Como resultado, o Muro de Berlin foi desintegrado e a Alemanha foi unificada, juntando os seus supergrupos ao **Euroforce**.

### 1990 - 2003

Em 1991 aconteceu o fim da União Soviética e Collor renuncia em 1992. Em 1994 Fernando Henrique Cardoso é eleito presidente e Cientistas escoceses produzem clone de uma ovelha (tecnologia).

No Brasil, a década de 90 viu ascensão dos supergrupos **Exterminadores**, **Comando**

**Rubro**, **Eco-Vingadores**, e **Esquadrão Hardcore**, porém o antigo **Esquadrão Arena** continuava no poder. Esses supergrupos enfrentavam-se em combates por todo o Brasil, mas o Esquadrão Arena sempre contava com o apoio norte-americano do **Protetorado**, quando as coisas esquentavam.

Em 1991 ocorreu a primeira Guerra do Golfo, com os EUA usando a força de vários grupos de super-heróis mundiais (os membros da OTAN) sob o nome de Eixo da Justiça, para tentar expulsar as forças de Saddam Hussein do Kuwait. O grupo de meta-humanos do Iraque, a **Liga Jihad** (Super Al Kahab, Cimitarra de Fogo, Mulher-Areia, Oásis Vermelho, Terrorman, entre outros) não suportaram os ataques do Eixo da Justiça e fugiram para o Iraque. O Eixo iria enfrentar a Liga novamente em 2003, na Segunda Guerra do Golfo.

Na Índia, a década de 90 trouxe uma intensificação dos conflitos entre os **Profetas**, o supergrupo Paquistanes composto de **Agulha Divina**, **Mulá Supremo**, **Capitão Punjab**, e **Espada de Alá**, se enfrentavam com **Aryaman** e os **Devotos**, o supergrupo oficial da Índia, cujo líder **Tantra Negro** (juntamente com **Swami Trovão**, **Lorde Raja**, **Karmaman**, **Curryman**, **Super Mahatma**, **Mentatus**, e **Transe**).

O **Protetorado** começa a intervir em várias questões políticas do mundo, como a Guerra do Kosovo e os conflitos na Somália. Com o tempo, a influência de **Maximus Max**, o líder do **Protetorado** no governo norte americano fica cada vez mais forte.

Porém em 2000, um candidato à presidência dos Estados Unidos surgiu do Texas com uma mensagem anti-superheróis. Seu nome era George Nixon, filho de uma tradicional família do petróleo.



George Nixon subiu nas pesquisas graças ao apoio da direita cristã, que nunca aceitara a existência de meta-humanos, principalmente depois que muitos desses realizaram atos muito mais espetaculares dos que estão descritos na Bíblia. Munido da idéia de livrar o mundo da ameaça dos meta-humanos, como primeiro ato de governo, George Nixon banuiu a existência de super-grupos e pediu para o Congresso Norte Americano liberar o seu projeto de classificação e identificação de todos os Meta-Humanos dos Estados Unidos.

Maximus Max não deixou por menos e retaliou as ações do Presidente George Nixon convocando o Protetorado cercado a Casa Branca com seus super-heróis.

O presidente dos Estados Unidos cedeu às pressões e convocou uma reunião entre os principais grupos de super heróis com os principais líderes mundiais. Como prova de confiança, o Presidente George Nixon aceitou que a reunião de cúpula fosse no **Olho** o satélite quartel-general do Protetorado. Em troca, Maximus Max deveria convocar o maior número de grupos de super-heróis do mundo todo, para a reunião.

Usando a sua influência, Maximus Max conseguiu que grupos como o a **Coalizão da Liberdade**, **Euroforce**, a **Liga Jihad** (do Oriente Médio), o **Esquadrão Arena** (do Brasil), entre outros, fossem para o gigantesco satélite do **Olho**. Lá eles aguardavam a vinda do Ônibus Espacial trazendo os líderes de todas as nações.

Eles viram o Ônibus Espacial vindo vagarosamente, e se prepararam para recebê-lo. Porém, **Ravana**, em seu disfarce de Lorde Carnavon, apareceu e revelou para todos o que o seu irmão Indrajita tinha descoberto, infiltrado no Pentágono: ao invés da delegação de líderes mundiais, Ônibus Espacial estava carregado de ogivas nucleares!

Maximus Max, cheio de ódio, ordenou para todos os super-heróis presentes que desviassem o ônibus espacial. Saindo do

satélite (Maximus Max é capaz de suportar o vácuo e de prender a sua respiração por mais de 10 horas seguidas), ele, juntamente com dezenas de super-heróis, voaram de encontro ao ônibus espacial e conseguiram desvia-lo e colocá-lo de volta para a Terra.

Apesar dos protestos de muitos super-heróis, Maximus Max usou de sua superforça para jogar o ônibus espacial de volta para a Terra. Ravana, nesse momento, usou seus poderosos poderes telecinéticos e alterou a trajetória do ônibus espacial para que este caísse na Ilha de Manhatam.

O que aconteceu em seguida mudou o mundo. As ogivas nucleares explodiram, destruindo completamente a ilha e parte da cidade de Nova Yorque. Após a explosão, Maximus Max aproveitou o pavor causado pela morte de mais de 10 milhões de pessoas e anunciou, em cadeia de rádio e televisão, que a Terra agora tinha um único governo, o **Eixo da Justiça**, a liga de super-grupos criada para manter a paz e a ordem em todo o mundo.

Muitas nações reclamaram e não aceitaram prontamente a **Lei**, o conjunto de normas que os países tinham que seguir para não sofrerem retaliações do **Eixo da Justiça**.

Nos meses que se seguiram ao 11 de Setembro de 2001, o Eixo da Justiça passou a atacar e a punir várias nações que se rebelavam contra a **Lei**. Em pouco tempo os líderes do mundo se curvaram ante aos membros do **Eixo da Justiça**, e a ONU ratificou a **Lei** como a base para o comportamento global entre as nações.

Porém, a morte de 10 milhões de pessoas quebrou o feitiço colocado por **Ravana** em cima dos **Avatars**, e estes começaram a despertar.

O primeiro Avatara que despertou foi **Parvati** (ver a sua ficha no capítulo seguinte) que imediatamente foi procurar as atuais encarnações dos outros Avataras para despertá-los também.

Assim que **Krishnaman, Ganeshaman, Shivaman, Parvati, Lady Durga** se re-encontraram, eles receberam um recado do Dalai Lama para retornarem à sua fortaleza, o **Templo de Dzyan**, um templo antigo que fica em uma localização secreta e mágica no Tibete. De lá, usando o **Vimana**, a fantástica nave interdimensional inteligente, eles começaram a lutar contra a opressão do **Eixo da Justiça**, criando problemas e procurando criar uma espécie de resistência para a humanidade.

O nome desse grupo de resistência é **Karma Police**, e eles recebem o auxílio dos **Kshátryas** (super-humanos criados por **Krishnaman**, com poderes fantásticos porém muito menores do que dos Avatares), dos **Brâhmanes**, (super-humanos criados por **Shivaman** e que possuem poderes místicos), dos **Vaishas** (super-humanos com poderes de manipulação mental e que conseguem grande poder econômico, criados por **Ravanaman**) e os **Sudras** (super-humanos com poderes dos sentidos, ilusionistas, criados por **Parvati**). Além desses, os Avatares também contam com o apoio de supergrupos de heróis e até mesmo de vilões que tem o **Eixo da Justiça** como inimigos.

#### ATUALIDADE

O ano da campanha é 2003-2004 e as ações terroristas dos Avatares estão

começando a incomodar **Maximus Max** e **Ravana**. **Ravana** junto com **Indrajita** manipulam o **Eixo da Justiça** entre milhares de outras pessoas, criando planos, gerando monstros, atraindo a atenção de civilizações alienígenas, desviando cometas entre outras coisas, para poderem destruir a ameaça representada pela **Karma Police**.

A guerra de informações inunda todas as mídias, com o **Eixo da Justiça** e as corporações que os apóiam vendendo a imagem de que os Avatares são terroristas diabólicos e cruéis, e a **Karma Police** procurando passar uma mensagem de rebeldia e esperança para a humanidade massacrada pelo **Eixo da Justiça**. Qual será o desenrolar dessa história? Quais dos dois lados irá vencer esse conflito?

Em outras frentes, os Polvos Alienígenas Inteligentes dos **Glaaks** voltam a tentar invadir a nossa dimensão (ajudados por **Ravana**), e os Monstros Atômicos da **Ilha dos Monstros** reiniciam uma onda de ataques às principais cidades do mundo.



*“Avataras são muito diferentes dos tais super-heróis que você comanda, Maximus Max. Eles são muito poderosos, muito mais do que você imagina. Porém, o maior poder deles é de dar esperança para a humanidade, e é isso que vocês tem que impedir...”*

*Ravana falando para Maximus Max, depois de tortura-lo horrivelmente por ter perdido mais uma batalha para a Karma Police*

Os heróis do **Metamundo** de **AVATAR! RPG** são principalmente os Avataras que compõe a **Karma Police**, o último bastião de resistência contra a tirania do **Eixo do Mal** e das manipulações do Deus Maligno Interdimensional **Ravana**.

Nessa parte colocamos os heróis mais famosos do **Metamundo**, os avataras membros da **Karma Police**, alguns membros das **Castas Espirituais** (os ajudantes super-poderosos dos Avataras) mais importantes, Avataras independentes, que se recusaram a entrar na **Karma Police** e Aliados, super-heróis que de uma forma ou de outra conseguem escapar do domínio mental de **Ravana** e discordam da ditadura que o **Eixo da Justiça** impõe à humanidade. Os AVATARAS são MUITO poderosos, e enfrentam vários super-heróis de uma só vez.

#### **A KARMA POLICE**

Criada na virada do milênio, em 24 de Dezembro do ano 2001, a **Karma Police** foi a forma encontrada pelos Avataras de organizarem a sua luta contra o **Eixo da Justiça**.

A dor que morte instantânea das dez milhões de pessoas que viviam na ilha de Manhatam explodiu no plano espiritual do **Metamundo** e acabou despertando os Avataras em suas atuais encarnações. O primeiro foi o sábio **Shivaman**, que com sua sabedoria e com as memórias de todas as

suas vidas anteriores, começou a procurar os demais Avataras. A Lei tinha acabado de ser imposta pelo **Eixo da Justiça** e os massacres nos diversos países estavam começando. **Maximus Max** iniciava o processo de domínio global, com o objetivo de colocar todos os seres da terra sob o controle dos meta-humanos do **Eixo da Justiça**.

Sentindo a mão de **Ravana**, o seu antigo inimigo, nessa história **Shivaman**, juntamente com os recém descobertos **Ganeshaman** e **Parvati**, decidiram criar a **Karma Police**. Com o apoio secreto dado por vários mestres espirituais indianos, a **Karma Police** montou o seu quartel-general no mítico **Templo de Dzyan**, em uma montanha mística do Himalaya, onde, através dos **Espelhos Cósmicos**, os Avataras podem ver onde **Ravana** e seus escravos do **Eixo da Justiça** estão massacrando a humanidade. Usando o **Vimana**, a nave pan-dimensional movida à mantras do **Templo de Dzyan**.

Os atuais membros da **Karma Police** são: **Krishnaman**, **Shivaman**, **Ganeshaman**, **Parvati**. Existem muito mais Avataras pelo mundo mas o **Eixo da Justiça** está fazendo de tudo para evitar que estes apareçam ou despertem.

## KRISHNAMAN

CON 13(60), FR 10(80), DEX 11(24),

AGI 12 (30), INT 16, WILL 30,

CAR 12 (20), PER 10 (20)

Guerreiro do 12º Nível

#ataques [3], IP 1,

PVs 13 (70) + 30

**Ataques:** Briga 70/60, dano 1d6 na forma humana e 3d6+33 na forma de Avatar.

**Raio Chakram:** Krishnaman dispara um disco de energia espiritual dourada capaz de dar 13d6+1 de dano em até 250m de distância. O disco de energia pode ser controlado por Krishnaman até atingir o alvo (cheque de Will versus a Destreza do alvo)

**Poderes:** Pele de Armadura 30,70, Aumento de Atributos [FR 0,80], [CON 0, 60] [DEX 0,24], [AGI 0,30], [CAR 0,20], [PER 0,20] (todos apenas na forma de Avatar) os Avatars não respiram quando estão na sua forma espiritual, Vão 30, 40m/s, 256.000kg, Raio Laser/Energia 30,80,0,50, Conjurar Armadura Mágica (IP 30) (com o gasto de 5 pontos de Will temporário o Avatar pode conjurar a sua armadura espiritual de combate)

**Aprimoramentos:** Armadura Mágica de Combate (custo 5 pontos) IP 30 contra todos os tipos de dano.

**Perícias:** Computação 30%, Escutar 30%, Esportes 30%, Meditação 40%, Investigação 30%, Liderança 50%, Jogos [Videogames] 40%, Idiomas Condução (carros) 45%, Etiqueta: 40%, Diplomacia 80%, Religião 60%, Idiomas: (Hindi, Francês, Japonês, Espanhol, Chinês e Russo) 50%,



**KRISHNAMAN, LÍDER DA KARMA POLICE**

*Arte: Nitro*

Mitologia: 40%, História: 40 %, Investigação: 65%, Sedução 35%, Música (Flauta) 80%.

#### **Descrição:**

Krishnaman possui 1,90m de altura, pele azulada e cabelos negros, lisos e longos. Suas feições são indianas e muito bonitas, lembrando as pinturas hindus de Krishna. Para o combate ele usa a sua roupa espiritual, que se materializa do plano espiritual em cima de sua pele. Esse uniforme espiritual é preto e violeta-claro, com o símbolo do OM desenhado no peito. Quando Krishnaman está voando ou em combate, uma aura dourado-violeta surge em torno de seu corpo e os seus olhos também brilham com a energia, fazendo com que as pupilas desapareçam.

#### **Personalidade:**

Krishnaman preservou muito da sua personalidade como Aditya e apesar de ter muitas recordações de suas vidas anteriores é determinado e confiante, e ainda mantém o seu interesse em computadores e videogames. Krishnaman carrega a dor da morte de seus pais e é um dos avatares que mais sente empatia com os sofrimentos que o Eixo da Justiça causa à humanidade.

Krishnaman é muito estratégico em sua liderança, procurando sempre pensar antes de um ataque e combinar os Avatares para um melhor resultado.

O seu lado negativo é o excesso de confiança que tem em seus poderes e em suas estratégias. A sua determinação em acabar com o Eixo da Justiça muitas vezes pode ser confundida com obstinação e em vários combates, Krishnaman quase sempre arrisca sua vida contra os super-heróis do Eixo.

**Poderes:** Krishnaman é um dos Avatares mais poderosos. Ele tem a habilidade de voar de maneira extremamente rápida e por longos períodos de tempo (ele poderia voar por semanas sem precisar descansar). Ele possui uma força extraordinária e a capacidade de lançar discos de energia dourada-violeta, chamados de Krishna-Chakras. Estes discos,

cuja movimentação é completamente controlada pelo avatar, são extremamente destrutivos. Os discos se formam de um círculo de fogo dourado-violeta que surge do meio de sua testa.

Como todos os Avatares, Krishnaman precisa gastar 1 ponto de Will temporário para ativar a forma de Avatar. Ele permanece nessa forma enquanto estiver consciente, a inconsciência reverte à forma humana original. Se ele estiver em maus lençóis, o Avatar pode gastar 5 pontos de Will temporário para conjurar a sua armadura de combate espiritual. Essa armadura é feita de ouro e possui o desenho e os atributos do deus fonte do Avatar.

**Frase:** *“A liberdade foi roubada da humanidade e vou pegá-lo de volta dos malditos ladrões! A liberdade é a razão da minha luta!”*

#### **Background:**

Nada passa impune aos olhos dos Deuses que criaram a humanidade. Na esquecida Índia, em meio às favelas de Varanasi, **Aditya** um jovem adolescente de dezessete anos, sofria com febres e dores terríveis, efeitos colaterais do câncer que tinha adquirido depois da morte de seus pais.

Sua avó, Shanti Gapi, que cuidara dele desde que seus pais foram mortos pelo super-herói **Atomic Bob**, o líder do **Protetorado** durante a resolução do conflito da Kashemira, não sabia mais o que fazer. Aditya iria morrer como os seus pais.

Aditya e seus pais estavam visitando parentes na cidade quando Atomic Bob explodiu o centro da Kashemira, para conter os exércitos Indianos e Paquistaneses. Os dois países haviam declarado guerra total se aproveitando da desestabilização dos



Estados Unidos depois que o super-herói **Escudo** revidou o ataque ao **Olho**, o quartel general do **Eixo da Justiça**, destruindo completamente a Ilha de Manhatam.

Aditya fora jogar videogame em um bar pobre perto do centro da Kashemira enquanto seus pais faziam compras no miserável shopping local. Por isso ele conseguiu sobreviver ao impacto da explosão causada por **Atomic Bob**. Porém a radiação o atingiu em cheio causando um câncer generalizado em seu corpo e atacando principalmente seu cérebro.

Os médicos já haviam tirado as esperanças de Indra, dizendo que o tumor cerebral de Aditya era grande demais para ser operado, principalmente por ter inchado de maneira fatal a sua glândula pineal.

Mesmo assim, a avó de Aditya não perdera as esperanças. Shanti era uma senhora muito devota de Krishna e rezou muito para a encarnação de Vishnu salvar o seu neto. Na noite em que as convulsões de Aditya pareciam estar levando o jovem para os reinos de Yama, o deus da morte hindu, a velha Shanti teve as suas preces interrompidas por uma luz violeta que vinha dos olhos de seu neto.

A luz jorrava em jatos para o interior do pobre barraco e iluminava o quarto com uma dança hipnótica de nuances púrpuras. O corpo de Aditya levitou e lentamente flutuou até ficar de pé, por cima da cama. Indra sentiu um perfume de rosas invadindo o ambiente, e uma suave e encantador *raga* indiano inundou a sala, com os sons maravilhosos de uma cítara sobrenatural.

Ela olhava para aquilo, assustada e emocionada ao mesmo tempo, quando um disco de luz dourado surgiu no interior do quarto, ao lado da cama sobre a qual Aditya flutuava. Do disco dourado saíram três seres, um homem alto e forte, de pele esverdeada e bellissimo, usando trajes religiosos belíssimos e carregando um enorme tridente prateado. Ao seu lado estava uma mulher lindíssima, que parecia desfazer o disco dourado com as próprias mãos. Ela tinha uma pele azulada e uma

jóia brilhante no meio da testa, e vestia roupas sagradas das deusas hindus. Por último estava uma gigantesca criatura, que mal cabia no pequeno quarto, um ser extremamente forte e portando uma cabeça de elefante.



**KRISHNAMAN VOANDO EM  
ADYAR**

*Arte: Nitro*

A velha Shanti não sabia o que pensar. Os três seres pareciam com os deuses que ela havia adorado desde sua infância, mas também lembravam os

demônios chamados de “super-heróis” que tinham matado o seu filho e causado tanto sofrimento para a Índia. Ela começou a chorar.

O que carregava o tridente se aproximou da velha Shanti, olhando para Aditya, que ainda estava flutuando e emitindo fachos de luz violeta dos olhos e da boca. Com uma voz que só podia ser dos deuses, disse:

\_\_Acalme-se. Não precisa derramar mais lágrimas. O seu filho é um dos Escolhidos, senhora. Os Deuses escutaram as suas preces!

A velha senhora olhou para os três seres e disse:

\_\_Vo-cês não são super-heróis, são? Vocês vieram tirar o meu neto de mim? Vocês vieram matá-lo como fizera com meu filho e minha nora!

A criatura de cabeça de elefante se adiantou e disse com uma certa dose de raiva:

\_\_Não nos compare com aqueles arremedos de super-seres! Nós somos os originais, os Avataras, senhora!

O que carregava o tridente colocou sua mão no peito da criatura com cabeça de elefante e disse:

\_\_Acalme-se Ganeshaman! Ela é uma senhora e se lembre que...

Uma explosão de luz cegante interrompeu a fala do ser que carregava o tridente. No momento seguinte, para a surpresa da velha Shanti, no lugar onde estivera flutuando Aditya estava um ser alto e forte, ostentando uma longa cabeleira presa em um coque ao estilo clássico indiano. Tinha a pele azulada e vestia uma roupa colante com o símbolo Om desenhado no peito. Uma aura de fogo púrpura envolvia o seu corpo e ele olhava com alegria para o grupo. Virando-se para a velha, ele disse:

\_\_Minha avó, fique tranqüila que o seu neto não vai morrer mais.

\_\_A-a-ditya?\_\_ balbuciou a anciã.

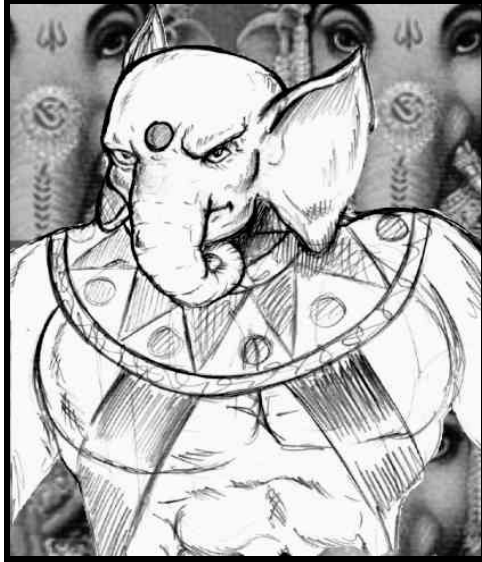
\_\_Sim minha avó, sou eu. Mas também sou Krishna, sou a encarnação do Senhor Krishna. Ainda retenho todas as memórias da minha encarnação como Aditya, mas agora o

Senhor Krishna também faz parte de mim. Meu nome espiritual é Krishnaman.

E virando para os demais, continuou:

\_\_Ganeshaman! Shivaman! Parvati! Puxa vida, e eu que pensei que seria o primeiro a despertar no novo ciclo. Aposto que a velha nave Vimana deve estar lá fora!

E assim, após ser despertado pelas preces da avó de sua atual encarnação, **Krishnaman** foi recrutado por **Shivaman**, **Ganeshaman** e **Parvati** para compor a **Karma Police**.



## GANESHAMAN

Arte: Nitro

### GANESHAMAN

CON 16(80), FR 20(100),  
DEX 13(30), AGI 11 (30),  
INT 10, WILL 25,  
CAR 10 (8), PER 14  
Guerreiro do 12º Nível  
#ataques [3], IP 1,  
PVs 18 (90) + 30

**Ataques:** Briga 80/80, dano 1d6+3 na forma humana e 3d6+45 na forma de Avatar.

**Soco de Ganesha:** Ganeshaman (gastando um ponto de Will) é capaz de desferir um soco potentíssimo que dá 15d6 de dano. O soco faz com que o seu punho queime com uma energia esverdeada e brilhante. No combate Ganeshaman usa as técnicas marciais do Kabbadhi, a arte marcial indiana.

**Poderes:** Pele de Armadura 30,80, Aumento de Atributos [FR 0,100], [CON 0, 80], [DEX 0,30], [AGI 0,30] (todos os dois apenas na forma de Avatar) os Avatars não respiram quando estão na sua forma espiritual.

Armas Naturais (Soco de Ganesha) 25,80,0,0 Conjurar Armadura Mágica (IP 30) (com o gasto de 5 pontos de Will temporário o Avatar pode conjurar

a sua armadura espiritual de combate)

**Aprimoramentos:** Armadura Mágica de Combate (custo 5 pontos) IP 30 contra todos os tipos de dano.

**Perícias:** Armas Brancas 30%, Escutar 20%, Esportes 60% [Vale-tudo 50%, Katakali 60%], Meditação 30%, Intimidação 40%, Investigação 20%, Musculação 30% Condução (carros) 45%,

### Descrição:

Ganeshaman possui em sua forma Avatar, 2,50m de altura, pele clara e rosa como de um elefante branco e cabelos negros, lisos e longos, que ele prende em um coque no estilo indiano clássico. Possui o rosto de um elefante humanizado, como nas pinturas do Deus Ganesha. Sua roupa espiritual de combate consta de um disco de metal que circula todo o seu peitoral decorado com os padrões indianos clássicos. O seu uniforme espiritual propositalmente deixa à mostra os seu físico impressionante, que acaba intimidando inimigos com baixo WILL.

Ganeshaman não possui nenhuma arma espiritual, usando de sua força imensa para combater os inimigos da humanidade. Ele possui um ataque especial chamado O Soco de Ganesha mas ele raramente o usa.

Sua armadura espiritual, que ele pode conjurar em combates mais difíceis, possui o desenho apropriado para o seu

físico, sendo dourada e parecida com as dos gladiadores romanos, porém com desenhos e influências indianas.

**Personalidade:** Ganeshaman é o coração da Karma Police. Simpático e brincalhão, ele usa da sua simpatia para levantar o moral dos companheiros na luta contra o Eixo da Justiça e contra Ravana e seus lacaios. Ganeshaman tem muito da personalidade da sua contraparte mortal, o lutador de vale-tudo e bombeiro Babu Pallab. Ganeshaman é confiante, combativo, ativo e impetuoso. Sua grande força física e sua energia dinâmica fazem com que ele entre de cabeça nas coisas; ele sempre se esforça em controlar sua impaciência.

Se fosse por Ganeshaman, ele juntava a Karma Police, os Avatares Independentes, os Super-Heróis aliados e quem mais quiser ajudar e pegaria a nave espiritual Vimana para ir direto ao Olho, o quartel general do Eixo da Justiça e daria um pau no Maximus Max e sua gangue que eles jamais esqueceriam.

Apesar de toda essa energia e pavio curto, Ganeshaman é prático e empreendedor, com uma boa capacidade organizacional e liderança, principalmente no meio do calor da batalha.

Os seus defeitos são a total falta de paciência com tudo e a inexistência de pavio no seu temperamento. Shivaman e Krishnaman estão sempre contendo o temperamento explosivo de Ganeshaman e a sua tendência de resolver os conflitos no muque.

**Poderes:** Ganeshaman é o Avatar de maior força física e uma das criaturas mais fortes do **Metamundo** (apenas o super-herói russo **Hecatombe** possui a mesma força que Ganeshaman).

Sua força é tamanha que ele é capaz de levantar até 1.250 toneladas (o equivalente a um enorme transatlântico). Ganeshaman não voa mas é capaz de saltar até 300 metros de altura (mais ou menos dois campos de futebol para cima ou para frente) no melhor estilo

Hulk. Com sua tremenda força ele é capaz de criar terremotos com os seus pés, ondas sonoras que causam 9d6 de dano com suas palmas, e um sopro capaz de virar vários carros.

Ganeshaman tem um golpe especial poderosíssimo, o Soco de Ganesha, que custa 1 ponto de WILL e dá 15d6 de dano. Quando ele usa esse golpe, o seu corpo brilha com uma energia esmeralda.

Nos combates ele também usa sua experiência da sua parte mortal. Ganeshaman é, nessa encarnação, um lutador de vale-tudo e especialista na arte marcial indiana, o kabbadhi.

**Frase:** *“Você chama isso de soco? Vamos lá, eu deixo você me socar de novo, mas depois é a minha vez, hehehe!”*

**Background:** Nascido em Calcutá em 1973, Babu Pallad perdeu os seus pais aos 11 anos em um atentado terrorista de um super-vilão chamado **Tantra Negro**, que após ser derrotado por **Aryaman**, o mais importante super-herói indiano, acabou retaliando com violência contra a população de Calcutá, a terra de origem de **Aryaman**.

Perdido nas ruas, Babu cresceu em meio a uma gangue de pivetes, onde aprendeu a roubar muito bem e graças ao seu físico avantajado e forte, acabou liderando o grupo de ladrõeszinhos. Babu ganhava cada vez mais massa muscular à medida que crescia, e também tinha um relacionamento muito misterioso com os elefantes que andam por toda a parte de Calcutá. O ódio contra o **Tantra Negro** e contra **Aryaman**, que ele considerava tão responsável quanto o **Tantra Negro**

Depois de uma grande briga com a polícia e vários dias de tortura e vários meses de cadeia (pois mesmo tendo apenas 15 anos, Babu já tinha cerca de 1m93 de altura e pesava 150 kilos de músculo, o que fez com que ninguém acreditasse que ele

era “de menor”), Babu repensou a sua vida de vagabundo e começou a ganhar dinheiro fazendo performances com elefantes nas praças de Calcutá.

Ele atraiu a atenção de Madre Tereza, que ofereceu um emprego na missão que ela dirigia. Esse relacionamento com Madre Tereza mudou a sua vida, educando-o como ser humano e fazendo esquecer o ódio que sentia pela perda de seus pais. Aos 18 anos, Babu resolveu entrar para o Corpo de Bombeiros de Calcutá, apesar de continuar trabalhando dos fins-de-semana com a missão de Madre Teresa.

No Corpo de Bombeiros, depois de muita relutância, Babu resolveu participar do campeonato de Kabbadi (uma espécie de Jiu-Jitsu indiano) que era feito entre os diversos departamentos de corpos de bombeiros. Babu jamais tinha aprendido à lutar, mas como era grande e forte, os seus amigos o convenceram a participar.

No momento em que fez o seu primeiro combate, como que por milagre, vieram à sua mente todas as técnicas marciais do Kabbadi, como se ele já tivesse lutado várias vezes em várias vidas passadas. Rapidamente ele foi derrotando os seus oponentes no campeonato e se sagrou campeão do Torneio do Corpo de Bombeiros aos 21 anos.

Depois desse campeonato, seus amigos do corpo de bombeiros de Calcutá lhe falavam sempre para partir para uma carreira de lutador profissional. Babu relutava, pois sabia que se mudasse de profissão, iria acabar deixando a terra em que cresceu e ele teria que se afastar de Madre Tereza e de sua missão.

Um fato mudou sua visão da vida. **Aryaman** tinha retornado à Calcutá junto com **Tantra Negro**, os dois dizendo que agora, como eles faziam parte dos **Pandavas**, o grupo de super-heróis oficial do governo indiano, eles estavam ali para executar a ordem governamental de fechamento da Missão de Madre Tereza de Calcutá.

A população de Calcutá saiu às ruas protestando contra o fechamento da Missão e uma enorme multidão se formou em torno das casas que compunham o projeto de Madre Tereza. **Aryaman** e **Tantra Negro** ignoravam completamente os protestos e flutuando por cima das cabeças da população, chegaram até a porta da missão, onde Madre Tereza estava, junto com mais de trinta freiras de sua ordem, cercando a casa. As crianças e os doentes já haviam sido retirados pelos bombeiros, mas Babu não conseguia controlar o seu ódio e fitava os dois **super-heróis** flutuando na frente de Madre Tereza, apertando com força os punhos em torno do seu machado de bombeiro.

**Tantra Negro** gritou com Madre Tereza para sair da frente, mas ela não arredou o pé, fitando-o com compaixão. **Tantra Negro** começou a queimar com a energia negativa que inundava o seu corpo de poder e direcionou os seus enormes e brilhantes punhos na direção de Madre Tereza.

Porém no momento em que iria disparar, Babu pulou na frente de Madre Tereza, tirando-a da frente dos dois monstros. O bombeiro acabou recebendo grande parte da radiação negativa, caindo no chão completamente queimado e com a energia negra devorando o seu corpo.

**Tantra Negro** gargalhou e mirou o seu braço direito em direção ao galpão da missão de Madre Teresa. Só que o tiro que o demoliria foi desviado pelo peitoral do gigante que se levantou do lugar onde Babu havia caído. Para a surpresa de **Tantra Negro** e **Aryaman**, um gigante de 2,50m com cabeça de elefante de altura estava na sua frente, com sua enorme mão direita segurando o braço de **Tantra Negro** em direção ao céus.

Antes que **Tantra Negro** pudesse falar algo, uma massiva mão esquerda explodiu em sua face, enviando a parte

superior de seu corpo para a estratosfera. **Aryaman** atacou imediatamente, explodindo em energia solar, mas **Ganeshaman**, recebeu todos os ataques sem ao menos sentir nada. **Aryaman** se converteu em fogo solar e fugiu, enquanto os restos do corpo de **Tantra Negro** se desfaziam no ar, consumidos por sua própria energia negativa.

A missão de Madre Tereza estava salva e **Ganeshaman**, o avatar de **Ganesh**, havia despertado e retornado à Terra.

**Ganeshaman** continua protegendo a Missão de Madre Tereza e sempre a procura para se aconselhar. Ele foi encontrado por **Shivaman**, outro avatar e fundaram a Karma Police para fazer frente aos abusos e à ditadura imposta pelo **Eixo da Justiça** e seus super-heróis corruptos por todo o mundo.



## SHIVAMAN

CON 17(60), FR 12(80),DEX 16(50),  
AGI 14 (50), INT 18 (60),  
WILL 30, CAR 15 (8), PER 14  
Guerreiro do 15° Nível  
#ataques [4], IP 1,  
PVs 15 (60) + 30

**Ataques:** Briga 60/60, Luta com Tridente 80/80, dano Tridente de Shiva 5d6+33, dano 3d6+33 com ataque desarmado.

**Controle dos Elementos:** Shivaman (gastando um ponto de Will) é capaz de criar ataques elementais (escolhido um dos elementos Água, Fogo, Terra, Ar, Luz e Trevas cada vez que vai atacar) que dão 10d6 de dano. O ataque elemental sai do seu tridente, mas se ele não estiver com o tridente, o dano do ataque cai pela metade (5d6). Shivaman emite uma aura azul-everdeada, com um leve brilho dourado, quando está em sua forma avatar.

**Poderes:** Pele de Armadura 30,80, Aumento de Atributos [FR 0,80],

[CON 0, 60], [DEX 0,50], [AGI 0,50], [INT 0,60] (todos os dois apenas na forma de Avatar) os Avatares não respiram quando estão na sua forma espiritual. Criação Elemental (com foci "Tridente de Shiva") 20,60) Conjurar Armadura Mágica (IP 30) (com o gasto de 5 pontos de Will temporário o Avatar pode conjurar a sua armadura espiritual de combate).

**Perícias:**

Condução (carros) 45%, Etiqueta: 40%, Diplomacia 80%, Religião 60%, Idiomas: (Hindi, Francês, Japonês, Espanhol, Chinês e Russo) 50%, Mitologia: 40%, Meditação 60%, Hipnose 40%, História: 40 %, Investigação: 65%

**Descrição:**

**Shivaman** possui em sua forma Avatar, 1,92m de altura, pele verde-esmeralda, cabelos longos e negros presos em coque no estilo indiano clássico e com a marca de um tridente na testa, a sua marca espiritual. Shivaman usa um robe indiano, uma estilização dos trajes dos monges de shiva, possui um cinturão com detalhes dos seus combates e que altera os seus desenhos à medida que ele enfrenta novos inimigos. Sempre carrega o seu Tridente Dourado, o símbolo e o foco de seu poder de controlar os elementos.

**Shivaman** é muito belo, sendo um dos mais cobiçados membros da **Karma Police**, principalmente pelas suas frequentes recusas de participar de programas femininos de entrevistas. Só perde em assédio para **Krishnaman**. Possui uma voz calma e forte, e é o mais sábio dos Avatares.

A sua armadura espiritual, que raramente usa, é dourada e cravejada de esmeraldas, a sua pedra espiritual.

**Personalidade:** **Shivaman** é um líder natural, apesar de preferir a posição de

estrategista e conselheiro. É considerado a consciência do **Karma Police**, devido ao seu impressionante intelecto, tanto em sua forma mortal (como o Lama Tibetano Kempo Dorge) como em sua forma Avatar.

**Shivaman** possui um equilíbrio emocional invejável, sendo muito difícil tirar a serenidade de seus olhos. Ele sempre possui uma palavra de sabedoria ou um conselho para dar aos seus colegas avatares e a sua calma sobrenatural pode ser irritante em situações desesperadoras. Devido à sua presente encarnação como um Lama Tibetano, **Shivaman** concebe tudo dentro de uma visão budista, considerando o mundo, e até mesmo o conflito entre a humanidade e os meta-humanos, parte da ilusão do mundo.

**Shivaman** é totalmente desprendido dos bens materiais, e sempre repreende os colegas avatares que aceitam prêmios, presentes ou pagamentos pelos seus serviços. Sua maior preocupação é com **Ravana**, o demônio interdimensional que veio da mesma dimensão que os Avatares, a dimensão **Devakhan**, e busca sempre investigar nas tradições ocultas da humanidade uma forma de manda-lo de volta para lá.

Sua contraparte mortal, o jovem Lama Kempo Dorge tem apenas 15 anos, mas é considerado um dos mais importantes líderes budistas do mundo. Conhecido no mundo inteiro como o autor do grande bestseller "Paz Espiritual para Iniciantes".

**Poderes:** **Shivaman**, assim como a Divindade de quem ele é um avatar, é o mestre dos elementos que compõe a realidade. Essa associação com os elementos se manifesta através das energias que ele emite através de seu tridente. Ele pode criar campos de trevas, emitir luz fortíssima, raios de fogo, ondas de terra ou tornados de água. Para cada tipo de elemento ele faz movimentações

diferentes com o seu tridente para combates, dando 5d6+33 de dano. **Shivaman** possui um estilo de luta muito bonito e elegante, a arte marcial tibetana chamada **Neikung**. Sua força impressionante o fazem um oponente formidável no combate desarmado.

Ele usa o seu controle do elemento Ar para voar e também pode se deslocar pela terra usando o elemento Terra e pelo mar usando o elemento Água. Na terra ele cria uma espécie de onda de terra com uma plataforma em cima (no estilo do Homem de Gelo).

**Frase:** *“Restrinja os impulsos egoístas do seu Ego antes que eu seja o Agente do seu Karma negativo!”*

**Background:** Kempo Dorge nasceu em Dharamsala, a cidade do norte da Índia onde está a comunidade tibetana exilada. Dharamsala também é a cidade onde vive o Dalai Lama, junto com mais de cem mil monges e mais trezentos mil tibetanos exilados da invasão chinesa de 1950.

Kempo nasceu de pais tibetanos e desde a infância foi treinado no Mosteiro Gelupa de Dharamsala. Seus pais, devotos do Dalai Lama, queriam que o seu filho mais velho se dedicasse aos estudos budistas.

Tendo um enorme talento para os estudos religiosos, Kempo foi rapidamente reconhecido como a décima-segunda encarnação de Padmasambava, um dos maiores bodisatvas do Tibet, responsável pela expansão do budismo durante o século treze.

Porém, em suas meditações ele sempre via o Deus hindu Shiva em meditação profunda, imerso dentro de sua alma.

Kempo ordenou-se lama aos 13 anos devido ao seu avançado processo espiritual, e tinha como mestre o próprio Dalai Lama. Aos 15 anos, Kempo já tinha um número considerável de discípulos e, depois de muita insistência dos seus seguidores ocidentais, escreveu um livro “Paz Espiritual para Iniciantes”, que virou um best-seller mundial.

Depois da permissão do Dalai Lama, o Lama Kempo Dorge saiu em uma viagem de divulgação do seu livro e da doutrina budista. Tudo parecia perfeito, a não ser pela imagem de Shiva que constantemente aparecia em suas meditações diárias.

Quando ele estava no Brasil dando uma palestra em Belo Horizonte, um dos seus estudantes o interrompeu discretamente. Imediatamente Kempo sentira que algo muito terrível tinha acontecido. Interrompendo a palestra, o Lama Kempo acompanhou o seu estudante até uma sala ao lado, onde um grupo de seus assistentes olhava horrorizado para uma pequena televisão preta e branca em cima de um prateleira.

A televisão mostrava cenas ao vivo de Dharamsala, onde um massacre estava acontecendo. Explosões e mais explosões se sucediam, e as câmeras tinham dificuldade de focar o que estava acontecendo. De repente, o Lama Kempo viu a imagem de uma enorme criatura, um monstro musculoso de 30 metros de altura, sem pescoço e com quatro braços. O seu corpo era preto e branco, com o desenho do Ying e Yang compondo todo o seu uniforme. O monstro se dividia em duas duplicatas, uma completamente negra e uma completamente branca.

A parte negra usava de força física para destruir os templos e as casas de Dharamsala enquanto a parte branca disparava tiros de luz fortíssima, que praticamente desintegravam tudo que tocavam. A repórter, fugindo da destruição, gritava o nome da aberração; era **Yin Yang**, o maior super-herói da divisão chinesa do Eixo da Justiça, atacando Dharamsala para cumprir o acordo imposto ao governo indiano de extermínio do Dalai Lama e seus seguidores.

Os estudantes de Lama Kempo choravam e ele, mesmo com todo o seu treinamento, não conseguia evitar que as



lágrimas caíssem de seus olhos. Em meio ao seu sofrimento ele sentiu uma mão feminina no seu ombro:

\_\_Posso te levar até lá, se você quiser ajudar.

Virando-se o Lama Kempo se surpreendeu ao ver uma bela mulher em meio à pequena sala de televisão. Ela tinha pele de um azul profundo e sereno, como a imensidão do mar e estava trajada como as deusas indianas. As outras pessoas não pareciam vê-las e estavam imersas em uma espécie de transe. Luzes e formas fantásticas dançavam pela pequena sala.

\_\_O que você fez com eles?

\_\_Não se preocupem, sou **Parvati**, a senhora dos sentidos. Eles estão tendo visões de paz, que vai aliviar a dor que estão sentindo. Vim te buscar, Lama Kempo. Ou melhor, vim buscar a sua parte espiritual...Você já sabe de quem eu estou falando, não?

\_\_Sim...você está falando do Deus Shiva, que dorme em meu coração...Mas eu sempre o vejo e ele está sempre imerso em meditação profunda.

\_\_Chame-o agora que ele atenderá. Mestre Kempo, todas as coisas que existem tem a sua hora de mudar; as flores não desabrocham antes do tempo certo, assim como os Avataras não despertam antes que a humanidade precise deles...

Kempo sentia a verdade nas palavras de **Parvati** e murmurou o nome que sempre estivera em seu coração: "*shiva...*"

Uma energia azul-everdeada, com um leve brilho dourado envolveu o seu corpo e ele sentiu a essência e a sabedoria de Shiva mesclando com a sua alma, junto com as recordações de todas as suas encarnações passadas e do eterno combate entre os Avataras e o maligno **Ravana**. Ele se lembrou da sua origem na dimensão paralela do **Devakan**, e ele viu a mão de **Ravana** por trás dos **meta-humanos** que dominaram a humanidade.

O seu corpo mudara, tornara-se maior alto e forte. Um tridente dourado surgiu na sua

mão e sua pele se coloriu de verde-esmeralda. Trajando as roupas espirituais de Shiva, **Shivaman** se virou para **Parvati** e disse:

\_\_Estou pronto. Me leve até a terra do meus mestres dessa encarnação.

**Parvati**, criando o seu Portal Sagrado com suas mãos formando um disco vertical de energia dourada, levou **Shivaman** para a sua primeira batalha.

**Yin Yang** já havia feito muito estrago em Dharamsala, mas **Shivaman** sentia que o Dalai Lama ainda estava vivo. O sofrimento de milhares de pessoas mortas inundavam os seus sentidos espirituais, mas usando de todo o seu desprendimento budista, **Shivaman** controlou o ar para voar em direção ao gigante **Yin Yang**.

O gigantesco super-herói chinês havia voltado a sua forma original, mesclando sua parte branca e sua parte negra. Sua cabeça era maior que o corpo de **Shivaman** e este flutuou na sua frente, usando uma rajada de fogo de seu tridente para atrair a atenção do gigante.

\_\_Pare essa destruição imediatamente. Não queremos guerra com vocês.

\_\_Morra mosquito!\_\_ respondeu **Yin Yang**, fechando suas enormes mãos em torno de **Shivaman**.

As mãos massivas cobriram completamente **Shivaman** e por um momento **Parvati** pensou que o seu amigo precisaria de ajuda. Porém, o chão nos pés de **Yin Yang** começou a subir e a envolver as enormes pernas do gigante. Quando ele começou aperceber, uma forte queimadura nas suas gigantescas mãos o fez soltar **Shivaman**, que agora estava envolvido com um fogo mais brilhante que o sol.

\_\_Desgraçado!\_\_ gritou o gigante chinês\_\_ eu vou...(arrrgggghhhh!)

\_\_Você não vão fazer mais nada. Controlo a água no sangue do seu cérebro, e agora é hora de você ficar inconsciente.

**Yin Yang** caiu imediatamente. **Parvati** entrevistou e apagou toda a mente do gigante, e depois o enviou para a China com seu poder de teleporte.

Depois desse primeiro combate, **Shivaman** e **Parvati** decidiram criar a **Karma Police**, pois os governos mundiais não eram confiáveis. Todos estavam sob o jugo e as manipulações do **Eixo da Justiça** de **Maximus Max** e eram ultimamente peças no jogo maligno de **Ravana**. O Dalai Lama revelou aos dois Avatares que os aguardava há várias encarnações e lhes deu o segredo para a entrada do místico **Templo de Dzyan** que fica em um local secreto nos himalaia. O templo, sede dos **Monges Advaitas Hindus** e dos **Monges Teravadas Budistas** as duas linhas religiosas mais antigas do Oriente serve desde então como sede para a **Karma Police**. Dentro do Templo, os avatares também encontraram **Vimana**, a nave sagrada construída por **Hanuman** no primeiro combate contra **Ravana** em 3.000 AC.

**Shivaman** e **Parvati** partiram em busca dos demais Avatares e iniciaram sua luta para libertar a humanidade da ditadura do **Eixo da Justiça**.



### **PARVATI**

CON 17(30), FR 12(30),DEX 16(30),  
AGI 14 (30), INT 18 (40),  
WILL 25, CAR 18 (60), PER 14  
Maga do 12° Nível  
#ataques [3], IP 1,  
PVs 15 (30) + 30

**Ataques:** Briga 30/30,dano 3d6+8  
com ataque desarmado graças aos  
seus aumentos de atributos.

**Alucinações Mentais 60,70 :**  
gastando um ponto de Will, **Parvati**  
pode criar alucinações mentais que  
afetam todas as pessoas em um raio  
de 70 metros, e se tiver dano  
envolvido, o "dano falso" é de 10d6  
e pode ser negado com um teste de  
PER vs. NP, ou seja PER vs. 60.

**Ilusões 60,80,50:** **Parvati** pode  
criar projeções de sua mente,  
ilusões que aparecem no mundo  
material para as pessoas que não  
passarem em um teste de WILL vs.  
60 (o nível de poder) e a ilusão pode  
ter até 125 ton de peso ilusório

(125 carros por exemplo), tem efeitos sonoros e causa um dano ilusório de 10d6, se for usada para combate.

Telepatia 60,60,30: Usando um ponto de Will temporário, **Parvati** é capaz de conversar e manter contato mental com outras pessoas, projetar e ler pensamentos e lembranças (WILL vs 60 para resistir) em até 30 alvos. Em combate, **Parvati** usa esse poder para tirar lembranças da vida da pessoa e usar em suas ilusões.

**Poderes:** Aumento de Atributos [FR 0,30], [CON 0, 30], [DEX 0,30], [AGI 0,30], [INT 0,40], [CAR 0,60] (todos os dois apenas na forma de Avatar) os Avatares não respiram quando estão na sua forma espiritual. Ilusões 60,80,50; Telepatia 60,60,30; Alucinações Mentais 60,70 ; Conjurar Armadura Mágica (IP 30) (com o gasto de 5 pontos de Will temporário o Avatar pode conjurar a sua armadura espiritual de combate).

#### **Perícias:**

Condução (carros) 45%, Etiqueta: 40%, Diplomacia 40%, Sedução 60%, Idiomas: (Hindi, Francês, Japonês, Espanhol, Chinês e Russo) 50%, Dança Indiana: 40%, Meditação 60%, Hipnose 40%, Informática: 30 %, Investigação: 35%, Trapézio 80%

#### **Descrição:**

**Parvati** possui em sua forma Avatar, 1,72m de altura, pele azul-topázio, cabelos longos e negros que ela normalmente usa soltos. As vezes usa uma tiara e sempre porta a marca de da deusa. Se ela já era bela na sua forma mortal, na sua forma Avatar sua beleza é sobrenatural. Ela é tão bela que acaba seduzindo automaticamente seres de WILL menor que 11. A sedução é uma de suas armas e

ela usa para conseguir seguidores e aliados para a causa dos Avatares.

**Personalidade:**A Senhora dos Sentidos possui uma personalidade sedutora e fascinante. Ela é capaz de tirar sorrisos do mais sério dos mortais, tamanha é a sua graça e desenvoltura. Ela é muito inteligente e conhece como poucas mulheres todos os truques e segredos da arte de seduzir os homens. Sua sedução é tão forte que até mesmo Shivaman, casto e espiritual, confessa freqüentemente o seu amor por ela.

Parvati é elegante em seus comentários e a que melhor sabe lidar com o público, nas aparições da Karma Police para a mídia. Ela é adorada por multidões por onde passa, e é imitada pelas mulheres do mundo inteiro.

Por outro lado, sua beleza e graça são muitas vezes contrapostas por uma certa vaidade e caprichos. Parvati costuma ser caprichosa e teimosa, e muitas vezes os demais companheiros da Karma Police tem que agüentar os seus chilikues.

Ela também tem mania de ordem e de limpeza e são freqüentes suas discussões com Ganeshaman (famoso por ser largado e bagunçado) sobre a limpeza do Templo de Dzyan, o quartel general dos Avatares.

**Poderes:** **Parvati** é, assim como a Divindade Parvati (a esposa de Shiva) a Deusa dos Sentidos e dos Prazeres. Seus poderes mentais e mágicos se combinam para criar ilusões capazes de levar qualquer ser ao mais belo dos céus ou ao mais horrível dos infernos. Apesar de sua condição de Avatar aumente a sua força para níveis sobre-humanos, ela quase briga corporalmente com seus inimigos, preferindo táticas como a de roubar suas memórias com a sua telepatia e de criar ilusões verdadeiras para derrotar a

ameaça. Ela costuma beijar inimigos que sejam muito bonitos, para a desaprovação dos seus colegas da Karma Police.

**Frase:** *“Entregue-se aos seus sentidos, entregue-se ao prazer e seja feliz...É o que você quer....não?”*

**Background:** Antes de se tornar um avatar da Karma Police, **Parvati** se chamava Vaishali Gopal, a filha mais nova de um pobre criador de cabras da vila de Ramechhap, perto da fronteira da Índia. Desde criança Vaishali se destacava de suas irmãs por ser muito bonita e por ter modos não condizentes com sua vida miserável. Ela se portava como uma princesa, com todos os modos e trejeitos de alguém que tivesse nascido em um lar rico.

A miséria fez com que seu pai à vendesse para o Grande Circo Rayman, para se tornar uma artista. O Grande Circo Rayman, que existia desde 1924, arrumava seus artistas dessa forma, comprando crianças pobres no Nepal e as levando para a Índia, onde eram treinadas em um regime de quase escravidão para se tornarem artistas do circo.

Vaishali cresceu no circo e rapidamente se destacou como artista, atingindo o melhor posto dentro do espetáculo: ela era a melhor trapezista que já passara pelo circo. O seu carisma e sua beleza atraíam multidões para o circo, mas isso não mudava sua condição de escrava; ela não podia sair do circo e era trancada às noites. E o pior, freqüentemente tinha que atender aos desejos lascivos de **Malik Ashanti**, o obeso dono do circo. Apesar dela odiar esses abusos, eles a protegiam do assédio dos outros funcionários; pois todos tinham medo de **Malik**, devido ao seu dinheiro e à sua condição de dono de suas vidas.

Mas uma noite, o obeso **Malik** veio ao camarim dos artistas antes da apresentação para anunciar que **Aryaman**, o grande super-herói indiano estaria na platéia. A sua intenção era que os artistas dessem o melhor de si, pois **Aryaman** estava representando o **Eixo da**

**Justiça** e o Circo precisava de todo apoio que pudesse ter, principalmente com as acusações de trabalho escravo e os rigores da Lei imposta pelos Super-Heróis. Vaishali sentiu muita raiva com isso, mas fez uma de suas melhores apresentações. **Aryaman** que estava entediado na platéia ficou abismado com a beleza da trapezista, e imediatamente após o fim de seu número, duplicou-se e mandou uma de suas cópias para ver o dono do circo (**Aryaman**, além de voar e ter uma força extraordinária, é capaz de criar dezenas de cópias idênticas à si mesmo, com os mesmos poderes do original).

Sem saber de nada disso, a bela Vaishali foi para o seu camarim onde encontrou Malik sentado confortavelmente em sua cadeia, sorrindo de maneira nojenta para ela. Ao seu lado estava **Aryaman**, um homem alto e muito forte, vestindo um uniforme verde, laranja-acafrão e branco, como a bandeira indiana. O chackra azul do progresso estava tatuado em sua testa, e a sua vasta cabeleira branca caía sobre os seus ombros.

Sem entender, Vaishali apenas sorria friamente. Malik iniciou a conversa:

\_\_\_Muito bem, minha bela Vaishali. Você acabou impressionando o fortão aqui. O **Eixo da Justiça** vai liberar o funcionamento do nosso circo desde que eu lhes dê algo em troca. E esse algo, minha cara, é você.

Vaishali ficou sem entender e olhou para **Aryaman**. O super herói parecia lambear os beiços de excitação, olhando para ela com um olhar obsceno. Malik continuou:

\_\_\_Só tem um detalhe, minha cara. O nosso caro **Aryaman** aqui possui invulnerabilidade e uma força sobre humana. Isso significa que tudo no corpo dele é praticamente invulnerável, se é que você me entende, um cuspe dele é capaz de atravessar uma placa de aço. Assim, para

ele se realizar como homem, infelizmente ele acaba matando suas parceiras. Mas não se preocupe, a sua família irá receber um bom dote pela perda da filha.

Vaishali gritou e tentou fugir, mas um segundo **Aryaman** apareceu por trás dela, seguido de mais três cópias, que rapidamente a imobilizaram.

\_\_Resista mais sua vagabunda!\_\_ gritava **Aryaman** e suas cópias.

Vaishali tentava chutar e socar o maior herói indiano, mas era como atingir uma parede de concreto. **Aryaman** e suas cópias rasgaram sua roupa de trapezista em segundos. Vaishali gritou.

De repente, milhares de cores inundaram a sala, formas de dançarinas indíadas flutuavam por todos os lugares, e uma música bela e hipnótica inundava os sentidos de todos que estavam lá. Vaishali continuava gritando e sentiu como se um fogo incandescente surgisse em sua mente e lhe mostrasse todas as recordações de **Aryaman** e de **Malik**, que estavam atônitos olhando para as formas fantásticas que flutuavam pela sala.

Seu ódio era tanto que Vaishali, no momento em que sentiu que tinha posse das lembranças e das memórias de **Aryaman** e de **Malik**, destruiu-as imediatamente. O maior super-herói indiano e o dono do circo caíram no chão em coma, com os olhos abertos e sangue escorrendo se seus ouvidos e de suas narinas.

Uma aura rosa brilhante envolveu Vaishali e ela sentiu seu corpo modificando-se, os trajes espirituais se formando da energia que a envolvia e lembranças de centenas de vidas passadas se agregando à sua alma. Ela não era mais uma reles trapezista e escrava. Ela nunca mais seria tocada por um homem que ela não amasse de verdade. Ela era uma deusa. **Parvati**, a Senhora dos Sentidos!

#### FIM DO VOLUME UM

\*\*\*\*\*

Este Netbook pode ser distribuído livremente desde que seja na íntegra, sem nenhuma mudança em seu conteúdo. Os nomes, personagens, cenários e idéias estão todos registrados na Biblioteca Nacional (14/01/2004) e poderão ser citados desde que indicada a fonte.

*Escrito por Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior, em Janeiro de 2004.*

*[newtonrocha@ig.com.br](mailto:newtonrocha@ig.com.br)*

*[www.nitro.blogger.com.br](http://www.nitro.blogger.com.br)*

*<http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>*