

Skady Produções

dinotopia

Ivan "Skady" Soares

DINOTOPIA

Por Ivan "Skady" Soares

INTRODUÇÃO

Dinossauros! Muitos deles! Aqui! De graça!

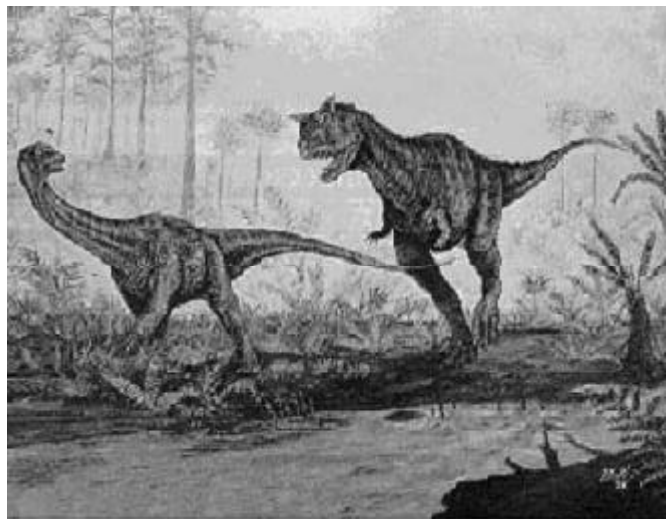
Tenho orgulho em vos apresentar meu mais novo net-book, Dinotopia. Este livro trata de uma temática bastante explorada na fantasia, tanto RPGística quanto geral (literatura, cinema...), os dinossauros.

Dinotopia não é em si um cenário, mas um net-book genérico, que contem:

- Fichas de muitos dinossauros.
- Raças para jogadores.
- KITS relacionados a dinossauros.
- Dicas para cenários.

Agradecimentos:

- Meus Pais
- Marcelo Del Debbio, por sua vasta imaginação e pesquisa, que resultou em algo tão magnífico que não poderia descrever em palavras.
- Leishmaniose por todo seu apoio e incentivo em todos os meus projetos. Muito obrigado.
- Lo Cucaracha por suportar minhas milhares de perguntas sobre Era Vitoriana e Heros Delictum.
- Joe .E.K. pelo apoio e ajuda.
- Dromar, o banidor, por apoiar e ajudar minhas empreitadas.
- Inominável, por abrir alguns caminhos.
- Snake, por iniciar o tópico sobre Liga Extraordinária.
- Blandine pela parceria de ajuda mútua, e por ser meu mais novo amigo.
- Falcon_ por concretizarem meu sonho de colaborar a uma fanzine sobre Daemon.
- Marvin por mostrar interesse nas Skadylands e seu playtest.



Dinossauros – Cap 1 –

Há milhões de anos, répteis estranhos povoavam a terra, alguns dos quais gigantesco.

A vida era muito difícil, estavam em uma eterna luta pela sobrevivência. Porém, um desastre ocorreu. Um gigantesco meteoro atingiu a crosta terrestre, dizimando a maioria desses seres. Os que sobreviveram seguiram um caminho: Evoluíram e se tornaram alguns dos animais que conhecemos hoje. Mas em alguns lugares, isso não aconteceu como pensamos ter ocorrido aqui...

Existem lugares em Arcádia, onde dinossauros evoluíram para seres híbridos entre humanos e dinossauros, os Sauróides, outros pararam no tempo e conservam a aparência e as características daqueles que conhecemos (ou pensamos conhecer...).

Falarei desses seres, os que sobraram em Arcádia, e os que evoluíram para Sauróides. Depois disso, darei dicas para criar mundos perdidos onde esses vivem.

1.1 – Dinossauros.

CARNOTAUROS

Poderosíssimos dinossauros de tamanho inimaginável para a pobre imaginação humana. Sua coloração é alaranjada na parte superior do corpo, incluindo a cabeça. Na parte inferior temos uma coloração levemente cinza, com cauda laranja clara. Seu pescoço é curvo, sua cabeça tem dois pequenos chifres, e sua boca tem muitos dentes, todos enormemente afiados. Suas garras são afiadas e curtas. Podem atingir velocidades impressionantes. São carnívoros.

FR 22
DEX 10
AGI 24
CON 20
INT 2
WILL 2
CAR 2
PER 20

1 ataque, mordida, 50%, 3d10+2. 21Pv's. IP 5.

ALLOSAUROS

Carnívoros sedentos por sangue, refletem toda sua força na cor marrom que cobre seu corpo cheio de saliências. Suas garras são afiadíssimas, seus dentes são gigantesco e suas pernas são longas.

Vivem em planícies ou pântanos, caçam constantemente são ferozes e não poupam a caça. Tem força de dar inveja ao T-REX, são fortes e resistentes. São usados como montarias pelos Santos Mártires.

FR 18
DEX 10
AGI 18
CON 19
INT 3
WILL 2
CAR 2
PER 15

2 ataques,
mordida e garras, 50% e 30%, 2d10 e 3d6+4. 19Pv's. IP 7.

TYRANNOSAURUS REX

Os mais conhecidos representantes da raça. Não há quem possa contra eles, e seu único inimigo capaz de lhe causar dano significativo é o TRICERATOPS. Tem o corpo coberto por uma espessa camada epitelial marrom, tem dentes enormes, olhos vermelhos e aparência repugnante. Correm tanto quanto dragões voam, são fortes como gigantes e poderosos como deuses! Os T-REX são chamados reis dos dinossauros.

FR 30
DEX 8
AGI 26
CON 30
INT 4
WILL 2
CAR 2
PER 17

3 ataques, 3 mordidas, 70%, 5d10+6. 30Pv's. IP 11.

BRACHIOSAUROS

Herbívoro, gigantesco, pesado, ameaçador... Tem o tamanho de um prédio de quatro andares e pesa o equivalente a 16 elefantes juntos. Não costumam lutar, pois afasta os demais dinossauros com, seu grito ameaçador e seu tamanho estupendo. Sua pele é cinza, quase preto, seu pescoço tem o tamanho de metade de seu corpo, comem folhas de altíssimas árvores.

FR 28
DEX 10
AGI 12
CON 28
INT 2
WILL 2
CAR 2
PER 12

1 ataque, patada, 30%, 2d10+15. 21Pv's. IP 8.

VELOCIRRAPTORS

Os mais velozes entre os dinossauros, os velociraptors possuem pele verde, cauda longa e fina e presas mortais. São um dos mais mortíferos dinossauros que se sabe. Suas garras curvas são capazes de cortar aço, e sua velocidade é tão surpreendente que se torna sua principal arma. Tem enorme agilidade e podem dar saltos incríveis.

Não se meta com eles.

FR 22
DEX 16
AGI 34
CON 22
INT 8
WILL 2
CAR 2
PER 26

3 ataques, 2 mordidas, 70%, 3d10+4 e um golpe com garra, 40%, 6d10+2. 22Pv's. IP 6.

TRICERATOPS

Ameaçadores, fortes e enormes dinossauros que possuem três chifres na frente. São pesadíssimos, os únicos capazes de rivalizar contra os tiranossauros.

É muito difícil feri-los, e ainda mais difícil abate-los. Possuem uma proteção natural de dar inveja a tanques de guerra. É respeitado por todos os outros dinossauros. São Herbívoros e geralmente possuem pele amarelada.

FR 36
DEX 7
AGI 12
CON 38
INT 4
WILL 2
CAR 2
PER 12

2 ataques, 2 chifradas, 60%, 5d10+12. 37Pv's. IP 19.

KRONOSAURUS

Dinossauro aquático e carnívoro, com o corpo muito parecido com o de uma baleia, e tem o rosto fino, com dentes afiadíssimos na longa boca. Seu tamanho é assustador, sendo do tamanho de um prédio de dez andares. Chega a grandes velocidades e costuma comer enormes tartarugas do tamanho de carros.

FR 40
DEX 6
AGI 22
CON 40
INT 3
WILL 2
CAR 2
PER 9

1 ataque, 1 mordida, 80%, 10d10+4. 40Pv's. IP 12.

PLESIOSAURUS

Este dinossauro é exatamente igual àquilo que chamamos de monstro do lago Ness. Seu corpo é gordo e grande, seguido por um enorme pescoço fino. Sua cauda é gorda e enorme. Sua cabeça é minúscula, com dentes afiados e mortíferos. É o dinossauro aquático mais famoso do mundo. Come cardumes inteiros em minutos. Tem o tamanho de um prédio de 14 andares.

FR 26
DEX 8
AGI 14
CON 42
INT 2
WILL 2
CAR 2
PER 8

2 ataques, 2 mordidas, 60%, 3d60+8. 39Pv's. IP 8.

ARCHAEOPTERIX

Dinossauros aéreos, cobertos por penas multicolors. Se parecem com águias fisicamente, porém tem aspecto de lagarto, mas são bem maiores, tendo 8 metros de envergadura. Sua cabeça é ligeiramente chata, e seu bico é muito duro. Tem hábitos carnívoros, comendo pequenos mamíferos. É a primeira ave que se tem notícia.

FR 18
DEX 18
AGI 34
CON 16
INT 6
WILL 2
CAR 2
PER 22

2 ataques, 2 bicadas, 40%, 4d10+3. 17Pv's. IP 5.

PTERODACTILUS

Dinossauros aéreos, sem penas. Tem o aspecto de lagartos com um bico fino e longo. Podem planar sem bater as asas por um longo período de tempo. Pescam e caçam insetos e pequenos lagartos para manter seus ninhos. Sua coloração é marrom, suas asas são longas e chegam a 8 metros de envergadura.

FR 25
DEX 16
AGI 26
CON 15
INT 4
WILL 2
CAR 2
PER 22

1 ataque, 1 bicada, 50%, 4d10+4. 20Pv's. IP 6.

STEGOSSAURUS

Gordos dinossauros quadrúpedes. Sua pele é laranja, sua cabeça é curta e pequena, com dentes quadrados. Herbívoros e com quatro chifres no fim da cauda. Possuem uma dura crista, parecida com rochas lascadas que vai do pescoço até o fim da cauda.

São muito pesados e possuem uma enorme proteção natural.

FR 34
DEX 8
AGI 6
CON 40
INT 4
WILL 2
CAR 2
PER 8

3 ataques, 2 caudadas e 1 pancada, ambas 40%, 6d6+10. 37Pv's. IP 16.

TIGRE DENTES-DE-SABRE (mamífero)

Tigres maiores que o normal, encorpados, fortes e mortais. Possuem dentes muito grandes, em especial os caninos que não podem nem mesmo serem contidos dentro da boca. Suas patas são enormemente fortes e suas unhas, incrivelmente afiadas. Sua coloração varia do Alvo ao Laranja e Preto.

FR 22

DEX 12

AGI 20

CON 16

INT 6

WILL 2

CAR 4

PER 16

2 ataques, 1 mordida, 70%, 3d6+6, 1 patada, 30%, 2d10+6 19Pv's. IP 4.

MAMUTE

(mamífero)

Como elefantes, porem maiores e cobertos por uma pelugem marrom. Pesadíssimos, e com presas gigantescas (Marfim), garantiram uma certa hegemonia por algum tempo, até serem dizimados pelo homem, que os caçou impiedosamente.

FR 30

DEX 8

AGI 14

CON 32

INT 4

WILL 2

CAR 2

PER 10

3 ataques, 3 pancadas, 50%, 4d6+10. 31Pv's. IP 14.

Sauróides – Cap 2 –

E se os humanos tivessem evoluído a partir de dinossauros? Como seria? Como nós seríamos? Assim:

ANARQUISSEROS:

Seres de riquíssima cultura, possuem corpo humano e cabeça de T-REX. Tem 3 metros de altura, vivem em clãs formados por 100 ou mais indivíduos. Guerreiros por natureza estão sempre em confronto com si mesmo, com os outros e com os diferentes clãs. Possuem força bruta e inteligência maiores que o normal. Usam linguagem escrita e oral, contendo em suas bibliotecas, muitos livros e tomos escritos por sua raça. Não gostam de música pois ouvem muito mal. São reclusos e só se ajudam se for proveitoso.

Outra característica são suas garras e mãos, fortes e desenvolvidas. Também não são dos mais velozes. Caçam todo tipo de bicho que é possível. Seus dentes são grandes e afiados. Usam couro para suas tendas. Todo macho ao chegar aos 12 anos (eles só vivem até os 30 anos) recebe um harém com 3 fêmeas, que deve honrar acima de tudo, dando atenção total e igual a todas. Antes de visitar o harém, são obrigados a fazer uma pequena queimadura circular com diâmetro de 2 milímetros no braço direito. Quando o macho tiver 100 marcas e nenhuma das fêmeas tiver grávida, este será morto pelo pai delas (caso ele não esteja vivo, o chefe do clã o fará). São absolutamente

democráticos, e seus líderes ficam 3 anos no poder, e são sucedidos por vencedores das eleições realizadas.

Custo: 2 pontos de aprimoramento.

Idade inicial: 1d6+3

Atributos: FR +3, INT +1, PER -4, AGI -2, CAR -6.

Vantagens: Garras (dano natural de 2d6), deve ser comprada como uma perícia de arma branca (apenas com o valor de ataque).

AEMAKILUS (pronuncia-se Aimaculs)

Corpo fino e esguio, aparentemente fraco, coberto por escamas vermelhas e marrons e face completamente humana (o rosto parece com o de um elfo, também fino). Possuem longas asas de PTERODACTILUS. Voam brilhantemente em uma vida tribal. Só conseguem usar lanças e armas simples. Vivem em grupos com 2d6 integrantes. Não tem uma língua, se comunicando por gestos e atos.

Não tem qualquer cultura ou forma de expressão. Só podem se dar bem como guerreiros. Não vivem mais de 40 anos.

Custo: 1 ponto de aprimoramento.

Idade inicial: 2d6+4

Atributos: FR +1, AGI +1, INT -4, CAR -6.

Vantagens: Podem voar 100

minutos por dia.

Desvantagens: Não podem se comunicar por fala ou escrita.

ALAMIOS

Nativos das Skadylands, são poderosos sauróides, que possuem corpo alaranjado e escamoso e cabeça de TRICERATOPS. Tem pelo menos 3 metros de altura, são fortíssimos e bárbaros. Vivem em eterna solidão, em busca de novas vítimas. Dizem que nascem Alamios quando os habitantes da corte de Álamo bebem a bebida mágica chamada "Ocerie", feita com base em sangue de unicórnios. Os Alamios foram expulsos das Skadylands há muito, mas vez ou outra, um morador de Álamo bebe o líquido, e se transforma em um deles. Ao beber o líquido, fortes dores serão sentidas, e ao fim de um ano, o ser se converterá em um Alamio. Alamios perdem muita inteligência e a capacidade de falar ou escrever.

Quando um elfo bebe o líquido, esse se transforma em um ser muito mais monstruoso, com 6 metros de altura e pele negra, escamosa, mantendo a cabeça de TRICERATOPS. Esse ser fica completamente cego em relação ao bem e o mal e vai ter uma vida (geralmente curta) de lutas e selvageria infundada.

Custo: Beber "Ocerie".

Idade inicial: A mesma da pessoa um ano após beber o líquido.

Atributos: FR +3, AGI +2, INT -8, CAR -8, DEX -2.

Desvantagens: Não podem se comunicar por fala ou escrita.

Caçadores de dinossauros

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 250 de perícia.

Perícias: Duas armas brancas em 40%, Rastrear 20%, Sobrevivência (escolher habitat do ser caçado)40%, Montaria 30%, Intimidação 30%, Camuflagem 40%, Armadilhas 30%, Herbalismo 20%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 3, Caçador de criaturas 2.

O mundo precisa de pessoal para defende-lo das afamadas feras. Estes são os impiedosos caçadores de dinossauros, capazes de milagres com uma espada e uma corda! Detém vastíssimos conhecimentos em relação as criaturas que pretendem caçar. Para seguir essa arriscada profissão, força e inteligência são necessárias.

Estudioso de dinossauros

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 280 de perícia.

Perícias: Uma arma branca qualquer em 30%, Rastrear 35%, Sobrevivência (escolher habitat do ser estudado)50%, Intimidação 30%, Camuflagem 40%, Armadilhas 30%, Herbalismo 50%, Ciências (escolha duas) 30%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 2, Caçador de criaturas 1, Biblioteca 2.

Em todo grupo de caçadores de dinossauros, existe um profissional deste tipo, especializado no estudo do clima/terreno, espécie, tipo, família, sexo e/ou poder do ser caçado. Poucos seguem os caminhos dessa profissão, por ela exigir muitos estudos e trazer muitos riscos.

Batedor

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 200 de perícia.

Perícias: Duas armas brancas em 30%, Rastrear 10%, Sobrevivência (escolher habitat do ser caçado)20%, Montaria 10%, Intimidação 10%, Camuflagem 40%, Armadilhas 30%, Herbalismo 20%, Furtividade 20%, Acrobacia 20%, Escalar 20%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 2, Caçador de criaturas 1.

Aqueles que vão na frente do grupo para verificar se há perigo. Geralmente são os que morrem primeiro, por se arriscarem muito. Em mundos futuristas, são franco atiradores (um arma de fogo em 30% em vez de duas brancas em 30%).

DICA 1 – MUNDO PERDIDO

Muitos cenários baseados em dinossauros se passam em mundos esquecidos pelo tempo, onde os dinossauros se mantêm da mesma forma que eram em sua era de ouro.

No caso de cenários do tipo, você deve seguir duas hipóteses:

1.Os personagens são colonizadores ou simplesmente se perderam e chegaram a essas terras. Agora eles tentam sobreviver nesse lugar tão inóspito. Idéias para aventuras:

- É descoberta uma tribo de nativos, que roubaram os equipamentos dos personagens. O problema é que quem protege a tribo é um shamã com um T-REX como “amiguinho”.

- Um grupo de VELOCIRRAPTORS encurrala os personagens em um labirinto. Para sair dele, é preciso achar a chave que foi engolida por um entre os inúmeros VELOCIRRAPTORS.

- Um enorme TRICERATOPS esta descontrolado indo em direção ao acampamento dos personagens. A única forma de para-lo é perfurando-lhe com a espada da apasiguação, que esta em poder de um bando de Alámios.

2.Os personagens são nativos do lugar, e tentam conviver com as feras pré históricas a todo custo.

Idéias para aventuras:

- Uma criança da vila foi raptada por um grupo de cultistas ANARQUISSEROS.

- O Shamã da tribo previu um massacre causado por um CARNOTAURO que mora numa pequena montanha. Os personagens são convocados para mata-lo.

- Foi roubado por ANARQUISSEROS o suprimento do povoado. Os personagens devem recuperar tudo.

DICA 2 – INVASÃO

Existe um lugar onde há naturalmente dinossauros, e esse lugar começa a ser invadido e explorado pelos continentais.

Nesse caso, os personagens seriam nativos ou invasores. No caso de nativos, os dinossauros estariam do seu lado, pois ambos seriam vítimas da invasão.

Se os personagens forem invasores, vão ter que vencer dinossauros e nativos. Esta seria uma excelente campanha para mestres cruéis...

DICA 3 – Captura.

O dono de um viveiro ou zoológico paga bem para quem leva-lo para uma excursão numa ilha perdida, ou então paga excelentemente para que lhe trouxer um exemplar de uma criatura dessas.

Nesse caso os jogadores enfrentariam muitos perigos, desde o transporte até a captura do animal.

EMBREVE: DINOTOPIA- Alohamá – Terra dos dinossauros, pela Skady Produções.