

Evolução: Cães Infernais

Por: Yanes "Drommar" T.S.

Olá RPGista, sou Drommar e venho lhes apresentar o primeiro suplemento para o cenário Evolução. Serão apresentados a seguir, a primeira raça quimérica criada por mim na idealização do cenário, os Cães Infernais; e os Kit's: Cientista, Caçador de Quimeras, Caçador de Cães Infernais, Cientista: estudante da MGG.

::
América do Sul – Patagônia, 14 de outubro de 2674

Diário:

Mais um dia aqui neste inferno. Não agüento mais os ataques dessas criaturas, estou com apenas 7 balas em meu pente, a comida está acabando, os soldados estão feridos, de mais de 1500 pessoas, fomos reduzidos a míseros 67 indivíduos.

Não suporto mais os uivos deles, estou ficando louco. Tenho quase certeza que será a última vez que lhe escrevo, e como líder, espero que alguém te ache um dia e possa usar todo o conhecimento que vou escrever agora para destruir essas horrendas criaturas.

Origem

O bioquímico que mora conosco nessa "cidade", suspeita que os chamados "Cães Infernais" tiveram sua origem a partir de pesquisas que estão sendo desenvolvidas desde o holocausto, depois que descobriram que a espécie mamífera *Canis* (cachorros, lobos, etc) era mais facilmente adaptável a modificações da MGG (ver capítulo "tecnologia" do cenário: Evolução), então assim esses "Cães Infernais" não seriam criação de um cientista louco e sim de vários! A partir daí começamos a fazer pesquisas sobre a origem dos cães e descobrimos que des eram originados de uma região não muito distante de nossa cidade, a mais ou menos 200 Km daqui, fomos verificar a região, lá localizamos um laboratório de proporções gigantescas e também muito destruído... nele encontramos informações sobre tais criaturas, descobrimos varias coisas sobre elas, e é desse laboratório que eu explicarei a origem e outras curiosidades dessa raça, baseado-se em arquivos encontrados nele:

=====

Projeto 52 – Objetivo, criar animais mais resistentes com habilidades extraordinárias que possam servir às tropas.

Primeira Fase – Experiência 52 – Testes de MGG entre espécies distintas, para fins de cruzamento.

Os *Canis LUX* são ao principio o cruzamento do lobo siberiano com o Guepardo asiático; com diversas modificações em suas cadeias de DNA e RNA nós (cientistas) conseguimos que as duas espécies conseguissem se reproduzir entre si, e que a prole gerada não fosse estérea.

Segunda Fase – Experiência 52 – Aplicação da MGG na nova espécie criada

Após a conclusão da primeira fase, e depois do Genoma (mapeamento genético) da nova espécie, chegou a etapa mais polemica, a decisão de modificar ou não a nova espécie. Fui um dos poucos que ficou em duvida no momento, meus princípios éticos se chocaram com o momento... Mas estávamos muito fundo para voltarmos, então decidimos continuar com as experiências.

A primeira tentativa de modificação foi o implante de cibernéticos nos animais, não deu muito certo, a próxima tentativa foi deixar a espécie imune a doenças e venenos, isso sim foi conseguido rapidamente e com êxito. Nesta etapa contávamos com cerca de 50 espécimes.

Terceira Fase – Experiência 52 – Fortalecimento muscular e energia

Os *Canis Lux* se desenvolveram normalmente, mas nosso patrocinador começou a dizer que eles se alimentavam de mais e não passavam de Lobos. Então começamos a investir na adaptabilidade desses lobos ao recém descoberto Nano-Metal e em uma antiga experiência em seres vivos, onde os seres alvos da experiência tinham sua fonte de energia modificada, passando a depender também de eletricidade, mas isso dava ao animal capacidades físicas (e talvez mentais) surpreendentes, inimagináveis...

Quarta Fase – Experiência 52 – Aperfeiçoamento da raça

Há pouco tempo recebemos uma codificação genética e substâncias, para serem aplicadas em óvulos da raça *Canis LUX*, elas vinham do laboratório central localizado nas ilhas

Britânicas, fizemos o que foi mandado, o resultado foi surpreendente.

Os espécimes, apresentavam pelos variando de branco, passando por cinza, e chegando ao preto mais profundo, seus olhos são azuis, amarelos ou vermelhos. Seus pelos são compostos basicamente de Carbono 30, isso os deixa também sendo um ótimo condutor de eletricidade. Seus pelos também na maioria dos casos são cortantes, e em alguns casos eles se unificam, criando uma verdadeira blindagem.

Todas essas características, junto com garras que injetam substâncias anticoagulantes, uma força e velocidade incrível, e às vezes tamanho gigantesco (os Canis Lux podem ser do tamanho de um tigre chegando até o tamanho de um rinoceronte, claro que em casos raríssimos), fazem dessa espécie a matadora perfeita, o animal que pode ocupar sem grandes problemas o topo da cadeia alimentar.

Quinta Fase – Experiência 52 – Testes de performance em campo aberto

Chegando a etapa mais esperada, demos algumas horas de liberdade aos espécimes, mas algo deu errado, no momento do recolhimento para a gaiola eles se recusaram a entrar e nos atacaram, estou preso dentro de uma sala enquanto escrevo isso, sei que não me resta muito...

Encontramos essa carta junto a um corpo dilacerado, com cortes profundos causados por garras...

Cães Infernais, “Canis Lux”:

CON 24-42 FR 22-40 DEX 4-6 AGI 18-25 INT 4-7 Will 4-8 PER 24-35 CAR 2-5 #Ataques[4], IP 6-15, Pv's 23 a 41 Regeneram 1d6 Pv's por dia. Garras 70/20 2d4+bônus de FR Mordida 50/0 1d6+4+bônus de FR Investida 40/0 1d6+5+bônus de FR Cauda 60/10 1d6+3
--

Os cães apresentam, como já foi dito, pelugem branca, passando por cinza, ou negra (igual a nanquim), o interessante é que essa coloração na maioria dos casos cobre todo o corpo da criatura uniformemente, somente existindo indícios de manchas brancas no peito. Possuem olhos totalmente protegidos por uma película (azul, passando pelo amarelo, ou vermelho), que lhes concede proteção contra luzes fortes e visão no escuro. Seus pelos são compostos quase que completamente por carbono, e na maioria das

vezes se “fundem”, criando uma verdadeira blindagem em si mesmo. Possuem caninos que variam de 10 a 30 cm, garras de 3 a 10 cm, e cauda longa (que eles utilizam-se também para atacar). O mais incrível é que às vezes pode-se ver ondas elétricas viajando entre a pelugem, isso os dá mais ainda a aparência de seres perigosos.

Seu corpo é basicamente igual ao de um lobo, em exceção de seus músculos superdesenvolvidos.

Outra curiosidade sobre esses animais, é que eles possuem em seu sangue NanoMetal especialmente produzido para eles, o que lhes confere maior velocidade na recuperação de danos, coagulação automática do sangue em caso de ferimentos, e algumas coisas que o nano metal só da a esses cães, como aceleração dos reflexos e fortalecimento muscular.

Em regras os cães infernais são imunes a flashes e podem enxergar precariamente no escuro. Caso alguém os toque recebe 1d6 pontos de dano por eletricidade, que podem ser reduzidos pela metade com um teste bem sucedido de CON (o dano é arredondado para baixo), e também 1d4 pontos de dano por corte, caso algum personagem receba 5 pontos de dano dessa forma (somando os dois danos), ele recebe um redutor de -X pontos em CON sendo X o número de Pv's perdidos divididos por dois (arredondados para baixo), isso também reduz o numero total de Pv's do personagem temporariamente (a CON volta a normal após 1d6 horas). Possuem IP que varia entre 6 a 15, e são totalmente imunes a danos baseados em energia (fogo, eletricidade, etc) inclusive radiação.

Essa raça se reúne em grupos de 2d6+4 indivíduos, liderados pelo mais forte e inteligente. Sempre preferem encurralar a vítima e depois sim ataca-la. Eles podem Realizar até 4 ataques por rodada, um com investida (necessário distancia de 10m do alvo), um com mordida, dois com as garras, e caso não tenha usado a investida eles utilizam-se de sua cauda. Lembrado que em todos os ataques o personagem recebe o dano por eletricidade e pela pelugem, e também segue a regra de perda de CON.

Franquezas:

Ok, já falamos sobre as vantagens e como essas criaturas são poderosas, mas nada é perfeito... Quando dizemos que esses cães são invulneráveis à eletricidade, queremos dizer que sua carapaça de carbono o preteje desse tipo de dano, mas uma das poucas formas conhecidas de se matar uma dessas criaturas é descarregando eletricidade DENTRO do corpo do dela. Uma das formas mais comuns é através de perfuração, isso

é, perfura-se o corpo do animal, deixando a arma no lugar, e utilizando-se da eletricidade do próprio cão para matá-lo, isso é mais comum de ser feito com lanças e espadas. Em termos de jogo o jogador faz um ataque normal e rola o dano, caso o cão receba algum ponto de dano o personagem faz um teste de Força vs. Constituição (dividida pelo número de pontos de dano que o cão recebeu no ataque), caso o personagem passe no teste a arma perfura o *Canis lux* causando um dano adicional de 1d6 após a perfuração, e a cada rodada ele receberá 1d6 pontos de dano por eletricidade, até o animal cair inconsciente.

Kits:

A seguir serão apresentados alguns kit's que se relacionam com os cães infernais:

Cientista:

Inclui uma enorme variedade de tipos de cientistas, desde bioquímicos, geneticistas, projetista de mechas, etc. Pode ser um pesquisador, ou um fascinado por aliens, todos se enquadram nesse kit.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 200 pontos de perícia.
Perícias: escolha 4 Ciências (ou outras perícias) relacionadas com o campo de estudos do cientista em 40%, Condução 20%, Etiqueta 20%, Pesquisa/Investigação 50%.
Aprimoramentos: Biblioteca 2, escolha um entre os dois: Patrono ou Recursos 2

Estudante da MGG:

Estes são os cientistas especializados em genética avançada, são capazes após algum tempo de pesquisa e recursos gastos, criar uma nova raça, um equipamento cibernético, entre outras coisas que abordam a MGG.

OBS: é aconselhável que compre esse kit em conjunto com Cientista.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 130 pontos de perícia.
Perícias: Ciências (MGG 50%, Física 30%, Química 30%), Cibernéticos 20%, Computação 30%, Primeiros Socorros 30%.
Aprimoramentos: Biblioteca 1 (sendo um dos 2 subgrupos a MGG), Recursos 2, Familiar 2

Caçador de Quimeras

Por algum motivo (alguma dessas criaturas matou sua família, etc) seu personagem odeia de todas as formas essas criaturas e seus criadores.

Tem Conhecimentos de como encontrá-las, destruí-las, captura-las, entre outras informações básicas. Não possui um conhecimento aprofundado em todas as raças quiméricas, e sim um conhecimento mais superficial de praticamente todas as criaturas já criadas por esses cientistas.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 230 pontos de perícia.
Perícias: Escolha uma arma 50/30, Escolha outra arma 20/40, Escolha uma manobra de combate (25), Acrobacia 20%, Primeiros Socorros 30%, Esquiva 40%, Anatomia 20%, Ciências: (Química 20%, MGG 20%).
Aprimoramentos: Caçador de Quimeras (+40% em testes que envolvam quimeras), Armas de fogo 2, Pontos Heróicos 2

Caçador de Cães Infernais

Seu personagem foi de alguma forma atingido pelos *Canis Lux* e conseguiu sobreviver, e hoje carrega um enorme desejo de vingança dentro de si.

Possui conhecimentos e modos de rastrear, perseguir e fugir dessas criaturas de forma fantástica. Lutam com lanças e espadas, pois sabem que perfurações são a franqueza de seu inimigo, usam armas pesadas para abate-los de longe, e quando não podem usar uma dessas usam-se de armas como uma Winchester Defender...

São na maioria das vezes pessoas com grandes traumas pessoais, amarguradas, esperando o dia de sua vingança.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 200 pontos de perícia.
Perícias: Espada Curta 40/20, Lança 20/40, Escolha uma arma de fogo de médio calibre 40%, Arremesso 50%, Esquiva 50%, Condução 20%, Acrobacia 20%, Ciências (Física 20%, Química 20%, MGG 30%)
Aprimoramentos: Biblioteca 2, escolha um entre os dois: Patrono ou Recursos 2

Agradeço especialmente ao Danilo
"Thcrown"