

EVOLUÇÃO

Por: Yanes "Drommar" T.S

História

“Um dia em um lugar no nada, ouve uma explosão, o que chamamos hoje de Big-Ban, disso nasceu nosso universo, no nosso planeta nasceram os primeiros seres vivos, a terra evoluiu, os seres que a habitavam também, répteis habitaram nosso mundo, depois veio o pior império já visto, 6 milhões de anos, eu acho, nós os humanos, mas um dia um homem mudou isso, nós os chamamos de Anticristo, seu nome verdadeiro era J.W. Bush.

Já passaram vários séculos e esse homem ainda nos destrói! Você deve aprender que ele é que nos fez assim, criaturas horrorosas, atrás de uma só coisa: vida”.

Mas você quer saber de uma coisa? Este homem é só um coitado, hoje ele é a vitima das mais pesadas acusações, mas você sabe quem são os verdadeiros culpados? Somos todos nós que não tivemos medo de fazer tudo o que nos destruiu, pois podíamos colocar a culpa no Anticristo... ou ele é o culpado de tudo e somos apenas inocentes..... Pense meu jovem, pense, e no final você me responde...”

O Anti-Cristo

No dia 14 de fevereiro de 2003 Washigton ataca o Iraque em uma investida violenta, bombas são lançadas no Iraque, o país é dizimado, os EUA dizem ter o mundo em suas mãos, comandam as nações com ameaças; elas aceitam as ordens sem objeção, mas com tanto poder, mesmo assim os EUA lançam uma bomba nuclear, a arma utilizada faz uma explosão nuclear pequena, 1000m de diâmetro.

Mas o inesperado acontece, Sadã Rusen revida com uma surpresa, destruí todos os poços de petróleo, e além disso ele alia-se a vários outros países, eles se juntam, uma aliança lendária tinha acabado de acontecer, uma bomba nuclear mais poderosa é lançada, ela destrói toda a área noroeste dos EUA no dia 18 de março de 2003 (OBS: nesse dia a capital americana estava embaixo da neve, não possibilitando o Força aérea 1 decolar), a guerra continua, batalhas sangrentas e árduas ocorrem por longos períodos, a população iraquiana é dizimada, somente 3% da população sobrevive, o país agora é um grande campo de batalha, quase todos morreram de fome ou sede, mas mesmo com as dificuldades, os EUA demonstram sua supremacia, destroem o Iraque e faz dali sua fonte de petróleo (com o que restou), o ouro negro.

50 anos depois, a descoberta, a bomba lançada nos EUA, era do mesmo efeito da lançada por eles no Iraque, e o efeito? Era de impedir a existência de eletricidade natural no campo de efeito, e os primeiros sintomas já tinham aparecido, mas a grande duvida e curiosidade que intrigou algumas pessoas era: Qual era a área de efeito?!?

Hoje séculos depois, sabemos quem foi o anticristo, um homem sem compaixão e sede por

Rosano, grande sábio atual guerra, como sabemos (e comprovamos) que não existe céu nem inferno, descartamos a idéia de possessão, então Bush foi condenado no tribunal de Haia (mais explicações adiante), ele foi queimado vivo em praça publica em 2025, no Central Park, quando estava passando pela a avenida e foi linchado.

Uma guerra global estava para começar (2113) quando o efeito das bombas realmente se ativou, mas pesquisadores tinham estudado a genética, o genoma era uma coisa simples, ter filhos do jeito escolhido era a maior moda, a ciência era avançada, mas essa ciência teve que ser modificada, para um só motivo, descobrir como sobreviver...

Os efeitos da praga

A praga é como chamamos a falta de energia elétrica, mas essa praga não só deixa a falta de eletricidade como também ela anula a eletricidade (principalmente gerada naturalmente e um pouco da gerada magneticamente, impedindo principalmente a ação de rastreadores de baixa frequência, bombas teleguiadas, etc).

Como nosso corpo gera pequenas cargas elétricas (nosso cérebro as utiliza para a transmissão de informações), ela nos afeta, sim afeta...

Quando a praga se ativou (2115), a população mundial foi dizimada, ou com insuficiência cerebral ou as crianças nasciam já mortas, em 2150 a população mundial não passava de 1 bilhão de pessoas.

Com a praga ativa os cientistas não tiveram outra escolha a não ser deformar a genética humana...

Os Mecias

Os mecias, sim são os responsáveis pela nossa sobrevivência, mas também por nossas aparências, fraquezas e resistências.

Eles eram, e acredite alguns ainda são, cientistas antes mundialmente conhecidos por suas descobertas e teorias. O mais renomado deles foi Mystara, o colonizador (eu te explico sobre ele mais à frente).

Eles conseguiram nos salvar através de compostos orgânicos, principalmente animais, que foram adaptados para o ser humano, mutações foram feitas, os genes eram a única salvação.

Mas o que mais me surpreende é como eles nos salvaram. Eles simplesmente pegaram células animais e/ou vegetais e instalaram em nossos corpos, ou as fundiram geneticamente, criando em alguns casos, aberrações com instintos animais, ou seres que nasciam em estado vegetativo, as deformações humanas, foram, no começo, uma surpresa desagradável, que levou a muitos de nós matarem grandes cientistas, por terem pela ironia do destino: nos salvado.

Os Quimeras

Inicialmente os quimeras eram mecias que caíram sobre o comando do próprio poder e criaram formas bestiais, criaturas horrendas de hábitos impensáveis, que comiam, desde outros animais, até carne humana (não se esqueça, em nosso mundo não existem Humanos puros, pelo menos em sua maioria...), alguns desses quimeras, não passavam de apenas cientistas, mas tinham idéias absurdas para serem aceitas, como a criação de seres mitológicos como os grifos e de dragões.

Mas alguns raros desses quimeras, criaram seres de beleza e poder supremo, um desses exemplos são os Cães Infernais (é capaz de não haver em todo mundo, uma criatura tão temida e poderosa como essa, mais explicações em breve), em alguns lugares, essas criaturas, são caçadas como “demônios” (não se esqueça, nada disso existe).

Hoje

Hoje nós somos semi-humanos, criaturas deformadas, física e geneticamente, somos a mistura de plantas, animais e outras substâncias, nossos corpos muitas vezes são horrendos, em comparação aos “humanos” do século 20, vivemos em grupos, como você já sabe.

Vivemos sobre um manto de medo, contra aqueles que um dia foi de nossa própria

raça, hoje nós guerreamos por tecnologia, por terras, por recursos, e principalmente: por vida.

A Tecnologia

A tecnologia de algumas gerações atrás (entenda gerações como +25 anos) era baseada quase que completamente em eletricidade, computadores, helicópteros, etc isso ainda existe, mas não funciona tudo exatamente igual. A praga, interfere, levemente nas ondas eletromagnéticas, isso dificulta (e muito, deixando quase impossível) a transmissão de dados via satélite, bombas de precisão, rádios, Tvs (comuns, porque as a cabo ainda funcionam).

Nossa tecnologia, atualmente já alcançou a antigravidade (em níveis baixos), os ricos não usam mais petróleo, e sim gases naturais e/ou a pura radiação, as armas laser já existem, mas são MUITO perigosas, e seu uso é restrito a armas de grande porte, nossa aviação é avançada, mas com o impedimento das armas guiada via- satélite os aviões e helicópteros não são tão eficientes, não existem carros “voadores”, mas sim alto movesis que recebem pequenos discos de antigravidade, que diminuem o peso dos veículos.

As guerras

Hoje não se luta com mísseis teleguiados, bombas de precisão cirúrgica, etc, e sim com espadas nas mãos e metralhadoras no braço, mas existe um porém, nós não voltamos no tempo, então hoje tentamos converter essa tecnologia baseada em micro-ondas, em outro meio não elétrico, por exemplo, hoje em dia nossas espadas são feitas de um metal mais leve e cortante, com a ajuda das altíssimas temperaturas geradas pelos meios radioativos, deixam as armas de tão boa qualidade que elas são praticamente indestrutíveis, nossas metralhadoras, são mais leves e resistentes, a munição é mais fina (calibre menor), você pode até mesmo utilizar arcos como espadas.

As guerras ainda se utilizam a inteligência, mas a grande pergunta é: Por que espadas, lanças, etc?

A explicação é simples, com os avanços da genética, muitas pessoas começaram a mostrar uma força mortal, isso levou a volta da “espada”, armas de fogo comuns ainda são utilizadas, mas isso fica restrito a somente os ricos e poderosos, enquanto a “ralé” se vira com o que sobra.

As raças humanas

Existem por todo o nosso globo terrestre, centenas de raças semi-humanas diferentes, desde seres capazes de realizar fotossíntese a até

criaturas que tiveram seu *humanus* totalmente arrancado e seus instintos totalmente abertos, o que é *humanus*? Há sim, *Humanus* é como chamamos até que ponto o semi-humano foi deformado geneticamente (quanto mais próximo de zero, melhor), e isso leva a outro ponto que é o *Sanguinarium*, o *Sanguinarium* é a medida de quanto da sanidade humana este ser tem ainda tem, esses dois (*Sanguinarium* e *Humanus*) são baseados em um padrão (o antigo padrão humano) Zero para o *Humanus*, e 20 (em média) para *Sanguinarium*. Não entendeu ainda, então espere...

OBS: Esses valores podem ser usados pelos mestres como uma medida, mas isso fica a critério do mestre quando, como e de que jeito utilizar.

A primeira vitória da peste

Por volta de 2270, um efeito radioativo mata 90% dos bebês que nascem, e dizima quase 70% da população mundial (nesse acontecimento quase todos os humanos “puros” que sobreviveram à falta de energia elétrica de seus corpos é dizimada).

Somente os “impuros” conseguiram sobreviver, e terem filhos, a sua genética já tinha sido modificada, e com isso a sobrevivência era mais fácil.

Hoje em dia nossa população mundial não deve ultrapassar os 1 bilhão de habitantes, a população de hoje em dia conhece todo o globo terrestre, o usando cuidadosamente para não causar mais estragos.

Esse massacre natural é chamado hoje em dia de “Holocausto”.

Uma linha do tempo

Olhe está é uma linha do tempo desde varias gerações antes de ti.

Tudo começou com o ataque de 11 de setembro, os Estados Unidos lançam aviões comerciais pelos seus maiores centros e culpa a HALCAEDA, uma organização supostamente comandada por Osaman Bin Laden (que tinha morrido um ano antes), tudo para fortalecer o patriotismo Americano, e para os EUA testar as suas mais novas armas.

Com o começo da “operação anti-terrorismo” os EUA lançam praticamente todo o tipo de armas que existem no Afeganistão (em outros países próximos também...).

Após a eleição do Anti-cristo (que por acaso planejou “o ataque terrorista”), ele começa um reinado de horror, primeiro inventando falças provas de armas de destruição em maça no Iraque,

ligações com terroristas no país, entre outros, mas o mundo um dia despertou e entendeu quem era o mocinho e quem era o vilão.

07/03/03- Os americanos começam a atacar maciçamente o Iraque;

17/04/03- Os EUA ameaçam a Coreia do sul, que por acaso, tinha acabado de assumir que estava reabrindo seu projeto nuclear;

25/04/03- Os EUA declaram que “venceram”, a guerra anglo-americana vs. Iraque;

19/12/03- O Iraque junto a coreia do sul e outros países, começam a planejar um super ataque em conjunto com vários outros países;

25/07/04- O Iraque junto com uma aliança formada por outros vários países atacam os EUA com uma super bomba que destrói a capital americana .Somente 10% da população da capital americana é anunciada morta;

19/12/04- Os EUA declaram guerra contra o mundo;

A guerra acaba nem 6 meses depois, com o fracasso dos EUA, e a queda total da economia americana.

27/07/23- Um acordo mundial demonstra o arrependimento Americano, o nome do acordo: *Lá Vitae*, que inclui acordos de paz, auxílio às vítimas dos EUA, etc;

Por quase um século, o mundo vive em paz, mas um novo presidente assume a terra maldita.

01/01/2109- O novo presidente assume os EUA, seu apelido: “o ariano”;

08/08/2110- Países aliados da extinta aliança contra o EUA, descobrem o plano do Neo-anticristo (“o Ariano”) de dominar o mundo com a raça ariana, constatando-se disso, a aliança agora com nome, Neo-Inquisição, se preparam para uma nova guerra universal;

14/06/2111-O ariano declara seu império, e quebra o *Lá vitae*;

29/06/2111-Os Arianos começam a serem chamados de: MALDITOS, o primeiro ataque tem como alvo, seu grande campo de testes, o Afeganistão, Iraque e Síria.

As batalhas ardem pelo mundo até 2146, nessa data, os MALDITOS são declarados inimigos da humanidade. A batalha “acaba”, mas o antigo EUA agora com o terreno do Canadá, México e metade da América central (toda essa área é cercada por uma grande muralha metálica, essa muralha é até agora o único motivo que não deixa a Neo-Inquisição invadir esse território).

25/12/2230-É descoberto o efeito das bombas da guerra do 1ºAnticristo, agora a falta de eletricidade vital era uma realidade, no Iraque e na terra maldita;

29/11/2236-A primeira solução é encontrada pelo nosso 1º messias, ele fundiu o corpo humano com uma parte do vírus da AIDS, sendo este um vírus mutante (ele está em constante mudança) foi modificado, anulando os problemas e tornando nossos corpos mais adaptáveis ao ambiente em nossa volta (esse cientista era um fã de Lamarck, e repudiava a teoria de Darwin, seu nome: Camian).

A partir de 2258 começam a aparecerem novos messias e também os nossos primeiros quimeras;

Após o ser “humano” se preparar, os efeitos antielétricos começam a afetar o mundo,

primeiro foi a América central e Havaí, nas redondezas do Iraque todos os países foram afetados, foi uma questão de tempo até essa praga se expandir pelo mundo e destruir nossa população (veja “A primeira vitória da peste”);

Em 2380 tínhamos já uma grande variedade de sub-raças e criaturas novas e bem definidas.

De 2400 em diante o nosso mundo já tinha se acostumado à peste, e continuou a se expandir.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem.

Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem.

De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Em evolução, a cada 6 pontos de constituição a cima de 20 (contando o 20), o personagem recebe IP+1 (natural, sem penalidades).

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular.

A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição, um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes).

Em evolução, a cada 6 pontos de FR a partir de 20 (contando o vinte), o personagem pode ignorar 1 ponto do IP do defensor.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar

Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 106 pontos para distribuir gerando atributos que variam de 5 a 20.

instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Em evolução, a cada 6 pontos de DEX a partir de 20 (contando o 20), o personagem pode realizar uma ação extra por rodada.

Agilidade (AGI)

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

Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Em evolução, a cada 6 pt acima de 20 em AGI (contando o 20), o personagem pode fazer uma esquiva extra por rodada (com penalidade de -10 a cada esquiva, além da primeira).

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Em evolução uma das únicas coisas "sobrenaturais" é essa habilidade, subtraia 24 de sua soma de INT e Will, o resultado que sobrar divida por 2, arredondado para cima, o resultado final é a quantidade de peso que o personagem pode levantar/mover com a mente em Kg, e a distancia máxima q essa habilidade pode ser usada é igual ao resultado final dividido por 3 (não arredonde, anote também os centímetros) em Metros.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora.

Veja: inteligência

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta. O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Em evolução um carisma a cima de 30 dá ao personagem os aprimoramentos recursos +1, boa fama, sedução, e status gratuitamente.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes, como aquele cano de revólver aparecendo na curva do

corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoadado.

A cada 6 pontos em PER a partir de 20 (contando o 20), o personagem recebe o aprimoramento sentidos especiais (a escolha do jogador).

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa.

O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” um guarda para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 20.

Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste.

Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 72% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem.

Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Raças

-Ai, ai...

Após o “Holocausto”, as raças puderam progredir, hoje séculos mais tarde, a seleção natural nos deixou quase perfeitos, somos criaturas esplendidas, em poderes e franquezas, mas não te embromarei mais por muito tempo, vamos direto a elas.

OBS: É aconselhado que o mestre restrinja algumas raças para o bom desenrolar da campanha.

As raças serão apresentadas da seguinte forma:

Custo: o custo em pontos de aprimoramento

NOME

Idade Máxima

Vantagens: São as vantagens e modificadores adquiridos a partir dessa raça.

Desvantagens: São as fraquezas de cada raça.

ATENÇÃO: Caso um personagem queira começar com mais do que 100 anos ele tem que comprar o aprimoramento: vida eterna (mas não precisa dar nenhuma explicação muito difícil).

Caso não seja especificado no texto, o envelhecimento de um “humano” é normal até os 25 anos de idade (em media) nessa época a idade estaciona até em media 30 anos antes da idade máxima, quando se alcança essa idade o ser começa a envelhecer até morrer.

A gestação média da raça humana nos dias atuais é de 15 (!!!) meses.

Mutantes puros

Custo: 1

Idade Máxima: 180 anos

Vantagens: Recebem imunidade a venenos e doenças de 2d, CAR+3, FR+1, CON+2

Desvantagens: PER-2, INT-2, Will-1

Na verdade os mutantes não são uma raça e sim semi-humanos que tiveram o vírus HIV (modificado), colocado em seus corpos, sendo esse vírus um vírus mutante (ele está sempre mudando), colocaram esse tipo de mutações nesses corpos, e assim eles se adaptaram as novas condições mundiais muito facilmente.

Eles apresentam uma grossa membrana em suas meninges [tecido que cobre o Encéfalo (cérebro e medula espinhal)] que permite uma total passagem de impulsos, mas isso acarreta em respostas mais lentas, que também leva a uma menor capacidade mental na maioria da raça.

Os mutantes puros são encontrados em quase todo o globo, pelo simples fato de que aproximadamente 60% da população é dessa raça

(não contabilizando os impuros), e isso é um numero estimativo, porque deve ser muito mais.

Os primeiros foram gerados por Camian, e depois aperfeiçoados por Mystara, o colonizador, que logo após continuou a gerar novas raças.

Os mutantes em comum tem a aparência normal, mas em sua maioria tem: olhos escuros, cabelos de tom escuro.

Reptantes

Custo: -1

Idade máxima: 75 anos (mas poucos conseguem chegar a essa idade)

Vantagens: FR+4, CON+3, DEX+2, AGI+2, IP 1 (PELE)

Desvantagens: Eles só podem comer carne (são carnívoros), e são monstruosos, INT-4, WILL-3.

Esses são na verdade a buxa de canhão (inteligente) dos exércitos do mundo inteiro, eles foram gerados a partir de um “quimera”, chamado Xamlo Rawej, mas na verdade este cientista não passava de um amante da genética que foi obrigado a criar uma raça guerreira, que respeitasse o mais forte, máquinas de guerra leais de punhos fortes e muito obedientes.

São altos (medem entre 1,80 e 2,30), são fortes, dando realce aos músculos, tem uma cauda que pode chegar a até 3 metros de comprimento (essa cauda tem 2d de força, e causa 1d6 de dano), sua pele é normal, apresentando em algumas partes do corpo pele de aparência reptiliana, os machos apresentam uma dupla crista que vai paralelamente dêns dentre os olhos até o quadril, já as fêmeas apresentam uma única que vai da nuca até o fim da calda (essas cristas não são muito altas, sempre variando entre 1cm a 3cm de altura), os machos possuem olhos vermelhos e as fêmeas olhos amarelos, não apresentam rosto reptiliano, mas sim com algumas escamas brotando da pele.

Qualquer reptante pode em um ato de desespero como ultima arma, atacar com a cauda (use o valor de ataque da cauda X4), e injetar TODO o seu sangue dentro do inimigo causando-o 10d10 de dano (sem direito a IP), após esse

ataque o personagem morre em poucos segundos (não podendo ser salvo).

Para essa raça a maior honra é morrer em combate, uma morte diferente a essa leva essa pessoa a ser esquecida, isso já aconteceu com muitas lendas vivas que hoje são esquecidos e suas honras desperdiçadas.

Os reptantes não são encontrados na terra maldita (Arian), e nas bases Mystara ela só é encontrada na 3° (Mystara-3).

Dragões

Idade máxima: 160 Anos

Custo: 3 pts.

Vantagens: FR+1, CON+3, AGI+5, DEX+2, tem um par de asas.

Desvantagens: Vulnerabilidade a eletricidade, veja a seguir.

Dragões são uma das raças criadas por quimeras que deram realmente certo, essa raça foi criada por Cihehe Jkim um quimera oriental fascinado por asas, ele os criou e secretamente modificou os genes de vários bebês. OBS: ele foi assassinado pelo pai de um dos bebês logo que viram que a criança apresentava asas e cauda.

Os dragões tem uma aparência humana normal mas apresentam asas, essas asas ficam nas costas, e são prolongamentos de uma ou mais costelas.

Apresentam cauda (1d3+1, e não dá direito a nenhuma ação extra), a presença de cauda não é uma regra (existem também dragões sem caudas). Essa raça apresenta asas de couro ou de penas (pode se mover 2 vezes mais rápido voando, AGIx2), sempre que um dragão usa-se de suas asas para voar ele força suas costelas, isso faz com que ele perca 1Pv por rodada voando (caso o dragão perca mais de Con/2 Pvs por causa do voo, faça um teste difícil de Con caso não passe o dragão quebra uma ou as duas asas, caso tenha um erro crítico, o dragão perde as asas), e a cada três rodadas planando ele perde 1Pv.

O metabolismo dessa raça é fantástico, mas Cihehe Jkim conseguiu cria-los sem modificar suas capacidades mentais, isso é considerado um milagre, mas em nome disso essa raça é muito mais vulnerável a eletricidade (recebe todo dano baseado em eletricidade X4).

Eles se organizam nas altas cupolas da sociedade, são uma raça orgulhosa e guerreira, seus filhos e filhas são mandados ao exército ainda quando crianças, eles crescem em meio à guerra e ao mesmo tempo ao luxo, está raça teria o valor de cavaleiros da idade média enquanto reptantes e os outros buxa de canhão são somente

guerreiros (não se esquecendo que isso não é uma regra).

Alguns dragões poderosos conseguem concentrar seu sangue (demora uma rodada) para evitar ferimentos (2 Pvs gasto lhe garante IP3 por uma rodada), mas isso exige muito do personagem e ele acaba perdendo uma parte de suas forças.

Os membros dessa raça gostam de armas que demonstrem sua força, então eles têm preferência por armas de ataque corporal, ou arcos compostos, e principalmente submetralhadoras.

A honra de um dragão é medida por suas asas, para essa raça, suas asas são suas vidas e suas vidas são suas asas, causar danos à asa de um dragão é um desrespeito enorme, isso é considerado uma ofensa que pode levar a até mesmo uma grande briga, ou até mesmo a uma guerra...

Plantons

Custo: 3 pt

Idade máxima: 200 anos

Vantagens: INT+3, CAR+4, WILL+4, PER+1

Desvantagens: FR-3, vulnerabilidade a fogo (caso o jogador não queira essa vulnerabilidade, ele pode pagar +1 ponto de aprimoramento, ele só pode ser recomprado durante a criação do personagem).

Essa é a raça que dizem ser a mais “evoluída”, não foram criados por um só cientista ou quimera, e sim por dezenas ou até centenas de cientistas, em um trabalho que durou décadas e que chegou ao objetivo com êxito, uma raça humana produtora não consumidora, onde eles mesmos podem gerar energia para sobreviver por longos períodos (CON dias) somente na base de água, sua alimentação é baseada em sais minerais, açúcares, e outros comuns.

Tudo que é necessário para uma vida “vegetal” (cavalgando, sentado, dormindo, etc) é encontrado na comida comum, mas eles tem preferências por comidas açucaradas e salgadas.

Como eles geram sua própria energia (fazem um tipo de reação física parecida coma fotossíntese), não precisam comer comida comum regularmente, apenas 1 vez por dia já está bom (essa raça é proibida de comprar o aprimoramento gula), um espécime dessa raça pode agüentar até mesmo semanas sem comer, somente bebendo água.

Seus corpos são “normais”, seus cabelos sempre são fracos, se quebrando com facilidade, a pele dessa raça é um pouco esverdeada, apresentam olhos claros de esverdeado a castanho, alguns chegam a até ter pedaços de plantas

nascendo de seus corpos (isso em casos raríssimos).

Essa raça é conhecida pela grande facilidade no aprendizado da medicina alternativa, já que possuem “seiva nas veias”, galhos no corpo, etc.

Não ligam de serem seres mais fracos, mas se orgulham de sua inteligência, os maiores cientistas (e quimeras) do nosso mundo em sua maioria são dessa raça, são conhecidos por terem uma paciência surpreendente e por poderem ficar dias acordados pesquisando sem grandes interrupções.

Mystara, o colonizador, após muitos estudos se transformou em um membro desta raça.

Encéfalos

Idade máxima: 140 anos

Custo: 4

Vantagens: INT+7, WILL+5, +50pts de perícia (que podem ultrapassar os 500 Pts normais)

Desvantagens: CON-3, AGI-2, FR-4, PER-2

Esses são os gênios entre as raças, alguns dizem que essa raça tem poderes sobrenaturais, mas isso não passa de alta inteligência. Não foram “criados” eles foram objetos da evolução natural humana.

Essa raça apresenta pele pálida, lisa, cabelos brancos, unhas quebradiças, vivem no escuro, preferindo ficar longe da luz, ela os incomoda (mas não causa dano), mas a característica mais aparente (mas que os membros desta raça tentam esconder) é seu cérebro super desenvolvido, que vai do local comum (dentro da caixa craniana) até o fim da coluna vertebral (por entre as vértebras), deixando as vértebras longes uma da outra (não muito), assim quando atingidos nessa região ficam fracos momentaneamente (teste de CON) e perdem muita energia (dano x2, caso aja um acerto crítico multiplique o dano total por 2).

Essa raça viveu durante 12 gerações a baixo das montanhas e túneis, agora não suportam a luz solar, utilizam-se de mantos e chapéus para se proteger.

Os raros membros dessa raça além de raros são muito perigosos, com sua alta capacidade mental, são altamente capazes de manipular pessoas, mentir, ganhar a confiança, etc. Esses membros tornam-se ótimos aliados e péssimos inimigos.

Essa raça é evitada, mas também procurada, são inteligentes o suficiente para armar projetos impensáveis, criar armas exóticas, então já dá pra imaginar a capacidade mental dessa raça, né...

Woks

Idade Máxima: 45 anos

Custo: somente NPC's podem adquirir essa raça.

Vantagens: FR+10, CON+7, PER+6

Desvantagens: WILL-NULA, INT-maxima 6, CAR-NULA, DEX-10, AGI-3.

Os Woks são a raça “descartável” do exército nazista, eles são maquinas vivas que obedecem as ordens de quem os criou.

Tem pele pálida (branca), olhos do tamanho de um limão pequeno, sem cílios, tem entre 1,90 há 350 de altura, com seus músculos são bem definidos.

Essa raça não possui inteligência nem vontade, ela somente obedece, são muito fortes, e seus sentidos são super aguçados, são movidos pelo instinto, caindo em armadilhas facilmente.

Atingem a idade adulta aos 10 anos, isso facilita na formação de exércitos cada vez mais poderosos, numerosos e principalmente burros.

Essa raça foi criada por um cientista (não, não foi um quimera), tinha como objetivo criar uma raça guerreira, burra, e sem vontade, com uma procriação rápida (essa raça nasce em ovos do tamanho de um punho, a gestação é de menos de 1 mês), e principalmente obediente.

Essa raça se organiza pelo mais fortes, nunca já se viu um Wok que tenha passado de um soldado, os poucos que apresentam suspeitas de rebeldia são logo exterminados.

Eles não tem vontade, não sentem dor, nem remórcio, matar ou ser morto é uma coisa cotidiana para eles, eles vivem nas planícies de Koema (como é chamada as planícies onde os exércitos treinam, pelos nazistas) e são tratados como animais, em suas moradias, a uma mistura de brutalidade com as constantes cenas de procriação, a horrenda cena de dois machos lutando por uma fêmea, são assustadoras, pra não dizer desumana...

OBS: essa raça é quase exclusiva dos exércitos arianos Arianos.

Lupinos

Idade Máxima: 150

Custo: 3 pts

Vantagens: FR+3, CON+4, AGI+3, IP 1

Desvantagens: Fúria

Essa é uma das raças que existem varias ramificações - desde raças nórdicas até os viralatas -, hoje ela é a raça que define praticamente perfeitamente, o lado humano e animal, juntos ou separados em momentos diferentes e constantes.

Ela foi criada por um cientista canino, este visando poder criar uma raça facilmente,

criou-a, orgulhou-se do que viu, mas quando os pais viram aquilo mataram ele, nem mesmo o seu nome sabemos hoje.

Lupinos apresentam, orelhas pontudas, são altos fortes e possuem muitos pelos, mas nada muito exagerado (nos dia de hoje -2002- um membro dessa raça passaria somente por um homem alto, forte, e bem peludo) , essa raça tem um forte censo de orgulho, mas quando agredidos viram feras mortais, inumanas, selvagens que destroem tudo que vem pela frente (como o aprimoramento fúria), quando saem deste estado é que vão ver o que fizeram, e em alguns casos esse momento acaba em suicídio.

Por serem tremendamente orgulhosos são uma raça de palavras inquestionáveis, são criados desde pequenos com a honra e a verdade (na maioria dos casos...), é praticamente impossível ver um desses mentindo, isso tornado membros dessa raça a cargos de confiança, mas também existem os mentirosos...

Vampiros

Idade Máxima: 130 anos

Custo: -8

Vantagens: nenhuma

Desvantagens: Atributos físicos -4, mentais -1, Dependência (veja a seguir), deve comprar -3 pontos em desvantagens (esses pontos não são ganhos).

Esse é o exemplo de uma raça que deu errado e não consegue se destruir, os membros dessa raça tem medo de morrer, são depressivos, e procuram a morte com facilidade.

Pouco se sabe sobre os vampiros, sabe-se que não existem mais de 1000 desses no planeta, sua aparência é normal, mas o seu organismo não, com as experiências feitas pelos cientistas, essa raça se tornou uma linhagem fraca, e de costumes desprezíveis, com as experiências o sistema digestivo dessa raça foi atrofiado, e tudo que entra em seu esôfago, ia direto para o sangue! Fazendo, com que os membros dessa raça tenham que beber no mínimo 2 litros de sangue por dia (caso não bebem a quantidade necessária eles perdem 1Pv por hora até morrer), mas existe um porém, o sangue da vítima deve ser do mesmo tipo sanguíneo do Vampiro!

Por seus fracassos nas experiências, os raros membros dessa raça tendem a ficarem em suas casas com medo da morte e de tudo.

Desculpe-me mas continuarei a pesquisar sobre essa raça, até agora só tenho essas informações.

Humanos puros

Idade máxima: 100 anos

Custo: 0

Vantagens: nenhuma

Desvantagens: nenhuma

Esses são os humanos que não tiveram seus genes modificados, quase todos são habitantes de Mystara, e quando vem a terra tem implantado em sua coluna vertebral uma “bateria” que estabiliza os impulsos elétricos.

Existem humanos puros na terra mas eles em sua maioria têm implantes cibernéticos em seus corpos, como os nativos de Mystara.

Arianos

Idade Máxima: 180 anos

Custo: 7

Vantagens: Atributos físicos e mentais +2 (escolha 1 para ser +6), IP1 (pele resistente)

Desvantagens: nenhuma

Os arianos são a raça “perfeita”, TODOS são nativos da Nova-Germania (EUA), vivem do orgulho, mas sem honra, a maioria nasce com o nazismo desde criança, TODOS os arianos tem o símbolo nazista nas costas, essa tatuagem é dada após 7 semanas do nascimento da criança.

Dentro da muralha eles são bem vistos, ainda que são caçados por células rebeldes, mas fora os membros dessa raça são caçados como demônios!

Essa raça foi criada por mais de 2000 (!!!) Cientistas, o resultado foi a maior e mais perfeita raça da terra, 3 entre 10 habitantes da Nova-Germania pertencem a essa raça, quanto mais ela se reproduz mais fica comprovada a teoria de Darwin, as características favoráveis são passadas a cada geração e as desfavoráveis são descartadas.

Quando fora da muralha são cassados, mas caso provem sua honra, sua tatuagem é retirada a sangue frio e ele é incorporado a sociedade comum, mas mesmo assim, alguns ainda não confiam nesses.

Impuros:

Aqui apresento as misturas até hoje catalogadas por mim, você verá que algumas delas não são apresentadas, isso é porque, as misturas genéticas não são compatíveis, dando origem a uma criança morta e deformada:

OBS: Caso o jogador escolha uma dessas raças “impuras”, ele terá que comprar mais uma (então caso o jogador descida comprar “mutante impuro” ele terá que comprar outra raça impura, como meio-Dragão

OBS 2: a idade máxima das raças impuras, é igual, a soma das idades das idades das raças puras/2 (exemplo: Yago, é um draco-planton, então sua idade máxima é 180 anos).

OBS 3: Não é obrigatório a compra da 2ª raça impura.

Mutantes impuros

Ou o nome da raça + impuro

Custo: 1

Vantagens: resistência de 1d contra doenças e venenos, CON+3, Car+2

Desvantagens: INT-2, PER-1, Will-1

Mutantes impuros são aqueles que tem origem de uma raça qualquer, e um de seus pais tem sangue mutante. Daí você gera um impuro, que na verdade é uma aperfeiçoação de uma raça.

A raça mutante impuro pode ser fundida com qualquer outra raça, aplicando cumulativamente seus bônus, penalidades e custos.

OBS: essa é a única raça impura que pode ser escolhida junto a uma raça “pura”.

Meio-dragão

É de costume se chamar de Draco

Custo: 2

Vantagens: Atributos físicos e mentais +1

Desvantagens: nenhuma

Os meios dragões são a mistura de um dragão puro com outra raça pura (principalmente Plantons e lupinos), o nome dado são os seguintes: Draco-platon (para a mistura de dragões e Plantons), Draco-lupus (para a mistura de dragões e lupinos), Encéfalo-Draco (para a mistura de dragões e Encéfalos), etc.

Os meio dragões não tem asas nem caudas, mas herdam a capacidade mental e física de seus pais, aparentam humanos puros, e são espécimes prima da espécie humana.

Meio-platon

Custo: 0

Vantagens: veja, a seguir

Desvantagens: nenhuma

Os meio platon, são o aperfeiçoamento de uma raça “semi-animal”, e de uma raça “semivegetal”, isso leva a uma raça equilibrada, alguns dizem que a mistura de plantons e dragões dariam a raça perfeita, e isso não parece ser uma mentira, as características mais favoráveis dos dois são selecionadas, e assim dão uma raça de força e inteligência junto à resistência platon.

Quando vistos, são idênticos aos humanos puros, mas quando observados atentamente pode-se perceber que eles não comem regularmente, eles podem sobreviver CON/2 dias em estado de repouso, como os Plantons.

Meio-encéfalos

Custo: 1

Vantagens: +2 INT, +1Will

Desvantagens: Nenhuma

Essa raça de aparência pálida, não tem nem metade das características da raça pura, sendo muito rara, pelo fato de quando descoberta, pela honra da família, a criança é assassinada.

Os membros dessa raça apresentam a mesma aparência da outra raça impura a ser escolhida.

Meio-lupus

Custo: 1

Vantagens: atributos físicos +1

Desvantagens: nenhuma

Os membros dessa raça tem corpos bem definidos, e honra também inabalável, mas nada mais é herdado de sua raça.

No resto, está raça não tem alguma diferença alguma com os humanos puros.

Quando nascem são bem recebidos pela sociedade e não sofrem qualquer discriminação.

Espero encontrar mais informações sobre as outras raças existentes, porque existem ainda varias, e essas somente são as mais “numerosas”, já que em exceção dos mutantes todas essas raças são um tanto raras.

O mundo “Evolução”

"Os poderosos podem matar uma, duas ou até três rosas, mas jamais poderão deter a primavera"
Che Guevara

O mundo de evolução, é um mundo de muitas faces, os personagens podem ser exploradores espaciais, que nunca ligaram para a praga, ou podem até mesmo serem membros da raça ariana, que tentam corromper o resto do mundo.

Nosso mundo está cheio de perigos e surpresas, estamos em 2675 DC, os políticos tramam, o povo sente fome, o pão e o circo voltam com força total, nossos exércitos, são feitos de massa orgânica mais burra do que plantas, os arianos tentam nos corromper para dominar o mundo, Mystara construiu suas estações espaciais, os habitantes de Mystara, vivem com o luxo, e o medo dos possíveis “alienígenas”.

O ambiente na terra hoje é totalmente diferente do ambiente de 2000, vivemos no ano de 2675, o efeito estufa, derreteu as calotas polares, a zona tropical hoje em dia tem uma temperatura média de 50 C°, já a antiga zona temperada, apresenta uma temperatura de uma zona tropical (média de 25 C°), e os círculos polares tem climas temperados (considere que a temperatura subiu em média 15° C, em todo o planeta).

Na zona “tropical” o céu é avermelhado, a camada de ozônio foi recuperada a menos de 50 anos, as cidades litorâneas, são agora museus submarinos, Atlântida já é uma realidade (veja a seguir), quanto mais o tempo passa, mais a terra se modifica, o Everest, não é mais o local mais alto do mundo, e sim o Monte Olimpo, isso ocorreu quando o vulcão Vezulvio e o Étina praticamente explodiram em 2567, destruindo toda a Europa.

Quanto mais o tempo passa, mais a Amazônia se recupera, hoje ela já ocupa 70% do cone sul, o deserto do Saara existe mas é uma mistura bizarra de árvores com areia (resultado dos avanços na tecnologia de irrigação), isso foi pelo fato de que em uma das guerras quase todas as montanhas da porção norte do continente foram destruídas!

O ex-mar morto, hoje não passa de um deserto de sal (e que sal), o mar mediterrâneo é um mar tóxico, isso ocorreu pelo fato de que um dia um meteorito como milhares que atingem a terra diariamente, suportou passar por toda a atmosfera e se chocou contra a ilha de Córsega, esse incidente acarretou todos os desastres naturais da Europa na Época (inclusive a explosão

dos vulcões) e pintou o horizonte mediterrâneo de negro, hoje, entre Portugal e a África, existe uma grande barragem, que segura o petróleo de invadir o resto dos oceanos...

O sertão nordestino do Brasil, é um grande lago de profundidade, o resto é floresta, a antiga capital São Paulo, hoje não passa de uma mistura de floresta e concreto, flores e árvores brotam do chão, e principalmente, é nessa cidade que foram encontrados até hoje, as maiores modificações genéticas do mundo realizadas em animais...

OBS: para ter um melhor entendimento sobre a geografia atual, pegue um Atlas geográfico, e considere todas as regiões verdes (de altitude não maior que 200 metros) e as considere como oceano.

Nova-Germania, A Terra Maldita, o Lar dos Arianos

"A força de uma corrente é igual à de seu elo mais fraco."

Hoje na área do antigo EUA, Canadá, Alaska, México e grande parte da América central, existe o território mais odiado do mundo: A Nova-Germania, também conhecida como A Terra Maldita, a terra dos Arianos.

Nesse local comandam em sua maioria os humanos da raça ariana, os outros são apoiadores da causa nazista, estes mesmos são tão odiados quanto os próprios arianos.

O clima na terra maldita é ao sul tropical, e ao norte temperado, mas é muito comum tempestade de relâmpagos por todo o território, não existe vegetação natural dentro da “muralha”, só existe uma selva de metal e pedra, ofuscada por um deserto.

Essa terra é cercada por uma muralha de mais de 100 metros de altura (!!!), que é resistente o suficiente para suportar o ataque de até mesmo de bombas nucleares! Mas deve haver uma grande pergunta em tua cabeça: Por que não atacar pelo céu? A resposta é simples: é praticamente impossível!, as defesas dessa terra são imbatíveis, a muralha tem canhões com alcance de até 50Km, existe um canhão a cada 1km da muralha, em regras esses canhões a laser causam 50d10 pontos

de dano, e existem por todo o território, essas armas contem mísseis capazes de interceptar praticamente qualquer coisa que se mova abaixo da velocidade da luz (claro que isso é modo de dizer).

A vista esse território apresenta um enorme deserto, mas centenas de arranha céus se concentram em algumas regiões que deixam o horizonte impossível de se ver, prédios monumentais, lotam as cidades, a riqueza se mistura com a miséria, à patrulha é implacável, bebês são retirados de suas casas, mães choram pelos seus filhos, a vida é retirada em nome de deus, soldados vão aos centros de comando, tudo isso pelo ideal da raça perfeita...

Essa terra é dividida basicamente nessas áreas:

Os Apalaches: Essa é uma das três grandes massas populacionais arianas, junto a Dresden (em homenagem a um grande filosofo nazista que nasceu nessa cidade há muitos séculos atrás), e Varsóvia.

Localizada no extremo leste do antigo território dos EUA os Apalaches ocupam a posição de estado nazista mais bem armado com sua metrópole situada ao norte das montanhas Apalaches, este estado é o centro da política Ariana, situando-se neste estado os maiores políticos da filosofia nazista.

Por todo o território estão localizadas centenas de cidades de diversos tamanhos, o clima que prevalece na maioria dessas cidades é Tropical e na metrópole o clima predominante é o subtropical. Não existem desertos por todo o território e sim grandes plantações que sustentam pelo menos metade da nação Ariana e que são cortados por centenas de estradas que permitem o patrulhamento na região. É também nessa área de

agropecuária que se escondem os maiores focos rebeldes e também os mais procurados homens pelos exércitos nazistas...

Varsóvia: um pouco ao norte dos montes Apalaches localiza-se o estado de Varsóvia, que não tem nada internamente de muito interessante e sim o que vem de fora...

Este era inicialmente apenas uma cidade porto, mas com o passar dos anos, o objetivo do “grande porto” chamou cada vez mais a atenção de alguns milionários nazistas. Isso se devia ao fato de que essa é a única ligação (Legal, é claro) com o resto do oceano atlântico, e isso levou a uma grande concentração populacional com objetivos financeiros... após algumas décadas ouve uma expansão da cidade porto por um grande território, que ocupa hoje quase que toda a península do Labrador, tendo como cidade porto principais Hebron, Hopedale e Battle Harbuor que foram selecionadas pelo seus ótimos posicionamentos.

Na área portuária existem as maiores concentrações, mas por boa parte da área da península o que predomina são a exploração de minérios e de combustíveis (gases naturais, carvão, etc).

Dresden: no antigo estado de nevada existe a terceira e ultima das metrópoles Neo-Germanicas.

Dresden tem como base econômica, a tecnologia e a fabricação de armas para os exércitos da causa, localizado no alto das montanhas rochosas, esse estado é o centro das atenções de quase todo o mundo, é comum você ouvir boatos sobre novas armas, itens, robôs, etc.

A Europa

“Quando os romanos arquitetaram Roma, esqueceram da força da natureza...”

Dromar, o Banidor

Em 2567 uma seqüência de desastres naturais ocorre, um pequeno meteorito cai na Europa (mais exatamente na costa da ilha de Córsega na península itálica), por causa disso os vulcões Vesúvio e o Etna explodem, junto a isso maremotos, e tornados (por um motivo desconhecido)... a Europa é destruída, pouco resta do que já foi chamado de Europa, a península Itálica é a mais afetada, hoje nada resta de cidades como Roma, Florença, Veneza, etc.

Hoje a península Ibérica é um local de destruição misturado a tecnologia, com os maremotos, essa área foi devastada, os pobres vivem das ruínas, já os ricos vivem em seus arranha céus que distorcem a imagem de destruição, deixando essa terra confusa. Aqui a maioria da população é pobre, sendo raro os casos de riqueza por toda a península.

OBS: Os nomes dos países citados, ainda são usados no mundo atual, mas ao contrário eles só se referem aos respectivos territórios, não as nações (que alias são MUITO diferentes).

A região da península itálica é uma área devastada, onde renasceram pequenas florestas, e a vida tenta se libertar. Aqui existem as grandes minas, onde se retira de tudo (nessas minas também é que se retira, praticamente todo o metal que se utiliza na Europa e região), as pessoas que vivem aqui são pobres mas não miseráveis, não existe uma “nobreza”, e isso leva esse povo a ser muito unido. Sendo somente dividido em duas nações (que pode levar a até mesmo a uma guerra).

A Inglaterra, é hoje um território avançado, toda a ilha é coberta por prédios e fabricas. Operários andam de um lado para o outro, isso tudo, pelo fato de que a ilha britânica é o maior centro aéreo espacial do mundo, a maioria das naves que saem daqui tem como objetivo Mystara I ou II, a tecnologia aqui é super avançada, a defesa aérea é impenetrável, naves sobrevoam os céus, arranha céus de centenas de andares lotam o horizonte, pontes sobrepostas fazem desse território um lugar escuro, os ricos tem um ar mais limpo e sol, já os pobres vivem no submundo, onde as mutações comuns são avançadas, nada escapa aos ouvidos dos curiosos. Esse país é uma verdadeira fortaleza, a defesa aérea é impenetrável, soldados bem treinados rondam por todo o território. A ilha é uma cidade, a cidade é uma ilha, onde você tem a nobreza com as torres altas e os pobres em seus apartamentos

no submundo, onde tudo tem valor, menos a vida...

A ilha da Irlanda, hoje é um tipo de “campo de guerra”, em que ainda vive o ódio entre católicos e protestantes, essa ilha hoje em dia, é um amontoado de destroços, onde a “fé verdadeira” tem que se sobressair e os de corações negros devem ser destruídos, então isso gera simplesmente uma guerra centenária, que pelo visto, vai ser difícil de acabar... Hoje a situação da ilha é difícil, porque com suas lutas desnecessárias, o mundo todo (até os Arianos...) viraram as costas para esse território, fazendo, eles se desatualizarem do mundo atual e principalmente, estarem sós, caso um dia alguém tente domina-los, e outra coisa que dificulta muito a vida nesse local, é que a ilha, nos dias atuais é MUITO pequena...

A área “central” da Europa (não se esquecendo que Bélgica, países baixos, não existem mais): Alemanha, Polônia, Republica Tcheca, Eslováquia, Suíça, Áustria, Eslovênia e Hungria, e ao norte da Croácia agora não passa de vários destroços, isso se deve, pelo fato de que essa é uma das poucas e maiores regiões onde a eletricidade gerada através do magnetismo também é anulada, isso torna esse território abandonado, restando apenas, alguma “tribos nômades” que vivem de sempre se mudar fugindo dos Nômades (entendam Nômades como gangues e ladrões), os habitantes dessa região, temem fervorosamente os Nômades e qualquer um teme as “bestas”, as “bestas” são na verdade, as criações de quimeras. O povo esta começando a rumar para a área sul pelos rumores de Criaturas que dizem ser imortais chamadas: Cães Infernais...(mais informações no bestiário, e em próximos suplementos). O território todo mostra construções destruídas, casas caindo aos pedaços, o alimento dos habitantes é gerado em estufas de todos os tamanhos, mas a grande dificuldade de se viver aqui é que a água é rara e escassa, e quando encontrada em estado potável leva a uma loucura na região levando as pessoas a correrem imediatamente ao local da “gruta”, quando descobrem isso. Uma coisa que esta dificultando muito a vida dos habitantes da Europa central, são os Alpes e os Alpes Dináricos, que impedem a passagem desses habitantes mais para o sul (o calor a grandes altitudes na área norte dessas cadeias de montanhas é cerca de 3 vezes maior do que mais abaixo), já que com o meteoro e com as

erupções em massa elevaram a altitude dessas cadeias rochosas... Não existe uma divisão de nações nessa região e sim somente de tribos.

Hoje, o território da Noruega, Suécia, e Finlândia (ou o que restou dela com as alagações...), são uma das áreas mais povoadas do mundo, com um clima não muito tropical, altitudes com temperaturas amenas prevalecem, e essa é uma das poucas áreas que tem ligações com o Circulo Ártico (mais informações adiante). A principal atividade econômica local, é o comercio e a revenda de produtos de outras partes do mundo, sendo assim, mesmo os “pobres” dessa região, tem uma vida, até que confortável. Uma das poucas atividades primarias (extração, cultivo, etc) são o cultivo de plantas medicinais (principalmente na Islândia), e a extração de ouro e diamantes, por quase todo o território. Existe uma divisão desse território em 3 nações.

Hoje não esquecendo: Rússia (aquela pequenina no mapa), Lituânia, Letônia, Estônia, não existem mais, são apenas “museus submarinos”...

Os países da região da Bulgária, Iugoslávia, Grécia, Croácia, etc, hoje são uma grande floresta tropical (!!!), praticamente todos os animais que existiam na América do sul (tropical) e florestas da África, existem nessa grande região. Aqui também se encontra uma grande montanha onde dizem morar um quimera...

O antigo território da Rússia ocidental (européia) não passa de três grandes ilhas (os antigos: planalto central Russo, Planalto do Volga e montes Urais), as 2 primeiras tem seu território todo formado por planícies e plantas, a vegetação não chega a ser muito alta, mas mesmo com todas essas facilidades, incrivelmente essas duas ilhas são praticamente inabitadas (!!!), isso se deve ao fato de que na região dessas ilhas, a incidência continua de pequenos tornados, tempestades de raios e mar agitado, isso impedindo as comunicações e o transporte. Já os montes Urais tem um clima mais ameno, mas em decorrer dos problemas naturais com sua parte ocidental, essa grande ilha tem muitas ligações com a porção “oriental” do mundo, isso está levando aos habitantes dessa ilha a fugirem dali para a antiga Ásia, isso se deve a distancia que existe entre os montes e o resto do mundo, o Circulo Ártico está evitando o contato, e chegando a até mesmo afundar alguns navios (claro que secretamente) que tentam chegar com refugiados. Nos montes Urais existe uma grande concentração de produtos tóxicos, principalmente metais como chumbo, isso está fazendo com que o numero de crianças que nascem mortas seja exorbitante, quando a criança sobrevive, ela está destinada a viver toda a sua vida com cânceres e tumores. Essas 3 ilhas são dirigidas por um conselho, que entra em conflito com os mafiosos...

Mystara

"Minha força está na solidão. Não tenho medo nem de chuvas tempestivas nem de grandes ventanias soltas, pois eu também sou o escuro da noite"

Clarisse Lispector

Mystara

Mystara (pronuncia-se Mis-tá-ra), inicialmente foi um projeto de fuga, que começou a ser idealizado ainda em 2173, como uma forma de evitar os efeitos da peste, o projeto tinha em mente criar uma grande estação espacial que pudesse servir de escapatória a uma parte da população mundial. Quando começou a ser idealizada (2173), já havia começado um treinamento/experimento com crianças para ver as adaptações humanas no espaço. Vendo que as características humanas não mudaram, o projeto Mystara começou a ser construído e terminado meio século depois (2232).

Hoje em dia existem duas Mystaras prontas e mais uma em andamento: Mystara-1, que se localiza entre a terra e a lua; Mystara-2, que se localiza na lua; Mystara-3, até agora a mais misteriosa, fica em Marte o planeta vermelho, essa base estaria supostamente sob o ataque de Marcianos e estaria sendo abandonada.

Todos os habitantes de Mystara são humanos normais ("puros"), que em sua maioria tem recursos, em qualquer uma das "colônias" espaciais o Rublo (dinheiro) reina, se você quiser uma coisa, é só achar quem tem e ter o que se pede: Rublos.

Mystara-1

Em 29 de maio de 2233 só se via riscos brilhantes no céu do território do Reino Unido, como território de decolagens para os primeiros habitantes de Mystara-1. Os vôos custavam muito caro ainda, então somente os mais ricos entre os ricos e os operários foram para lá inicialmente. Ao todo eram mais de 880 mil pessoas, isso deslocou uma frota de mais foguetes do que se pode imaginar ver no céu.

Hoje Mystara-1 comporta mais de 2 milhões de habitantes, espalhados por toda a nave (Obs: esse número também representa os soldados e pesquisadores que vivem em no que é chamado de "células" que não passam enormes satélites que tem funções para o governo, e alguns também particulares) eles são das mais diferentes raças e crenças, e também classes sociais, porque como já se passaram mais de 400 anos, muitos ricos ficaram pobres e isso tem gerado GRANDES problemas na estação.

Atualmente Mystara-1 é a marca de uma desorganização e corrupção excessiva que fez do que já tinha sido chamado de "O Paraíso", para uma cidade onde a riqueza e a pobreza são separadas por uma parede de vidro, e que se quebrada pode levar a uma grande rebelião que pode colocar em risco a vida de todos os habitantes da terra e até mesmo a extinção da raça humana.

Mystara é uma cidade, e cidades precisam de defesas. Mystara é cercada por dezenas de satélites que a protegem de possíveis terroristas ou rebeldes, com seus canhões lazer (eles são perigosos quando tem algo a atingir em volta, mas como os governantes não ligam muito para a vida dos tripulantes...), eles eliminam a mínima ameaça sem cerimônias, considere em regras esses canhões como armas de 70d6 pontos de dano (o teste de acerto é feito pelo atirador coma perícia apropriada) e a cada 10 pontos de dano o artilheiro deve fazer um teste da perícia apropriada com -5%, caso não passe no teste, o lazer superaquece e não funcionara por no mínimo 5d6 rodadas, e caso o artilheiro tire um erro critico a nave explode causando 80d6+5d10 (entre 85 e 530) e a cada 3 metros o dano é reduzido em 5 pontos.

A grande cidade é composta por diversos distritos, cada um deles é ligado por elevadores e rampas, como a luz solar não chega a todos eles, então são usadas lâmpadas que se aquecem (e queimam) facilmente, e que são produzidas na terra.

Mystara-1 é governada por J.G Lin um membro atuante na nave e que por algum motivo odeia a "ralé", não raramente dando ordens para fazer uma "limpeza" na nave, e que também não gosta nem um pouco das ordens vindas da terra ou de Mystara-2.

Mystara-2

Vendo a decadência da primeira colônia, os dirigentes da terra e de Mystara-1, resolveram em 2550 fazer um projeto muito mais ambicioso: Colonizar a lua (!!!), e assim foi feito, as obras não demoraram muito e já em 2615 (poucas décadas atrás) a colônia estava pronta e sendo colonizada.

Hoje Mystara-2 é o que Mystara-1 nunca foi, um lugar onde a corrupção foi cortada, a violência e os crimes em comum foram banidos, onde a raça humana esta podendo renascer, onde tudo está beirando a perfeição, mas não se sabe quanto isso vai durar...

Mystara-2 é dirigida por um conselho composto por 21 membros, sendo 11 os mais poderosos e influentes e 10 eleitos popularmente, cada um desses é responsável por uma região da colônia (o que gera conflitos), por algum ramo da sociedade, e pela organização total da defesa da colônia.

O que anda mais esquentando a cabeça do “Conselho” é o rumor de um possível ataque de Mystara-1 sobre a colônia lunar e sobre a terra, e isso esta obrigando os Membros a tomarem decisões irracionais (Ex: parar de se expandir para a fabricação de armas, gerar blecautes para armazenar energia para uma futura falta de energia, raptar crianças para treinamento, etc), e principalmente brigarem entre si...

Mystara-2 é uma grande construção na lua que se localiza ao “norte” do satélite (onde o clima é mais frio, e tem água), e já ocupa superficialmente mais ou menos 30Km², e ainda se expandi para o interior do satélite. Mystara-2 é habitada quase que totalmente por Humanos Puros, e os poucos “Impuros” são bem respeitados (é claro que existem varias exceções, como os Cavaleiros da Morte, que não passam de racistas espaciais, não confundir com nazistas).

Mystara-2 ainda não conseguiu estabilizar a gravidade, então o que seriam grandes esforços em qualquer lugar, não são muito difíceis de se realizar aqui.

Não existe até hoje incidência de quimeras ou qualquer outro tipo de aberração animal na colônia, somente rumores sobre alienígenas.

Mystara tem um exercito razoável para uma colônia espacial (cerca de 70 mil homens), eles são bem armados (e como) principalmente com Cibernéticos.

Mystara, o idealizador das colônias espaciais vive aqui, e dizem que ele é membro influente do Conselho.

Mystara-3

A menos de uma década, os dirigentes de Mystara-2 e da terra decidem fazer o incogitável, Colonizar: Marte, o planeta vermelho.

As primeiras naves começam a ir ao planeta um ano depois (a viagem para marte demora cerca de 1 mês a 3 anos). Após 5 anos já se sabia de uma ocupação relativamente grande, 1km de diâmetro. Mas isso foi até o dia em que dizem que alienígenas atacaram a base, e que a partir dessa data os exércitos de Mystara-3 se voltaram unicamente para pesquisa dos alienígenas e para a alta defesa da colônia. Sendo que não são incomuns tempestades de areia, isso leva a ainda um maior perigo e pior ainda: ao medo...

Hoje Mystara-3 é habitada quase que exclusivamente por Reptantes e Plantons, e por alguns corajosos dragões, dizem também que tratados estão sendo feitos com os nazistas e que a qualquer momento uma tropa de Woks poderia estar a caminho.

Outros Locais

Círculos Polares

Em 2486 descobriu-se que nos dois pólos a energia elétrica gerada naturalmente não sofria uma anulação tão grande quanto no resto do mundo.

Isso fez uma migração muito grande do planeta todo para essas duas regiões, e isso também era favorecido pelo fato dessas regiões terem o clima mais ameno do mundo, e também porque nessas regiões é muito grande a quantidade de peixes e similares, pelo simples fato deles quererem sobreviver e a única saída foi essa.

Existem dois círculos polares, o Ártico e o Antártico. Esses dois círculos, foram construídos sobre resistentes pilares que são colocados sob a água na terra que podem chegar a medir centenas de metros (!!!), isso se deve ao fato de que as calotas podares derreteram e não havia mais onde se estabelecer na região, então a única saída foi essa.

Atlântida

Atlântidas são cidades submarinas que se localizam entre os trópicos de câncer e o de capricórnio (é quase impossível se localizarem fora dessa região pelo simples fato que o mundo submarino tem uma temperatura diferente da superfície), que tinham como objetivo estabelecer uma base de pesquisas subaquáticas, e que acabaram se transformando em cidades, algumas até mesmo do tamanho das antigas grandes metrópoles.

Hoje em dia existem dezenas de Atlântidas, mas existem somente 5 de porte colossal como as antigas metrópoles. Nelas vivem praticamente todas as raças, mas uma coisa curiosa é que a maioria da população possui

guelras (ver o capítulo: Modificações Gênicas), o que facilita a vida subaquática.

A maior ameaça aos habitantes dessas cidades são monstros criados por quimeras que vão de um superpeixe elétrico a uma lendária serpente marinha, por causa disso, essas cidades tem defesas especiais, que incluem do simples torpedo a uma onda de choque super perigosa que mata qualquer ser vivo em uma determinada área...

Qualquer das Atlântidas segue um padrão de forma: todas são protegidas por uma cúpula de vidro resistente, que se dispõe de forma que varias cupolas fiquem em volta de uma maior que se ligam por túneis.

Cogitasse a existência de 2 grandes "Atlântidas" construídas pelos Arianos, mas tudo isso até agora não passa de especulação.

África

Hoje a África é em sua maioria uma grande savana, alternando para pequenos desertos de vez em quando. Ainda existem humanos vivendo nesse continente, vivem em cidades, como qualquer outra, a não ser por um porém: A alta temperatura, ela pode variar de 35°C a 60°C durante o dia, e de 20°C a 40°C durante a noite em maior parte do território.

O Saara foi quase extinto, mas as florestas do coração do continente também quase sumiram do mapa, as poucas ainda existentes nesse continente, são todas geneticamente modificadas.

Os antigos desertos foram substituídos por plantações de especiarias (mestre, eu passo essa batata quente para vc). Isso tudo foi feito a partir de irrigação subterrânea.

Modificações Genéticas

"O que não provoca minha morte faz com que eu fique mais forte"

Nietzsche

Por todo mundo a mais simples das raças tem diversas diferenças tanto físicas quanto genéticas, um mutante das Grandes Minas pode ser muito mais resistente ao ar rarefeito e ao calor, enquanto um outro mutante que vive em uma das Atlântidas possui guelras e muito mais resistência ao frio, isso define completamente a diferença que uma mesma raça pode sofrer por todo o mundo.

Cada nível custa 1 ponto, e para adquirir um poder de 2º nível é preciso de no mínimo 1 poder de 1º da mesma modificação.

Pontos de Modificações Gênicas

Para o personagem adquirir mais diferenças entre seus semelhantes o jogador além de enriquecer seu background pode gastar pontos de aprimoramento para tais melhoras, na proporção de:

Pontos de Aprimoramentos gastos:	Pontos de Modificações Gênicas Ganhos (PtMG)
1	1
2	3
3	5
4	8
5	10

NÃO, esse é um mundo realista, nada de gastar 8 pontos em modificações gênicas.

Aumento/Redução de Atributos

O corpo ou a mente de seu personagem por algum motivo é mais evoluído do que o do resto de sua raça.

Força: bônus de +1 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +1 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: bônus de +1 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +1 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: bônus de +1 pontos em Inteligência. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: bônus de +1 pontos em Força de Vontade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: bônus de +1 pontos em Percepção. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: bônus de +1 pontos em Carisma. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

OBS: Esse aumento só pode ser aplicado a atributos afetados pela raça do personagem (Exemplo: um Lupino só pode aumentar/reduzir sua FR, AGI e CON), caso contrario essa modificação somente aumenta/reduz os atributos em 1/2 ponto (então a cada dois pontos gastos você tem +1 ponto de atributo).

Proteção Natural

O personagem possui carne e ossos e/ou pele mais resistentes que os outros representantes de sua raça. Seu corpo pode absorver danos de qualquer origem como se fosse uma armadura. O IP conferido por este poder não penaliza AGI nem DEX.

Nível 1: IP+1 Natural

Nível 3: IP+2 Natural

Nível 5: IP+3 -1 DEX

Nível 7: IP+4 -1 DEX/-2 AGI

Garras

O personagem possui garras e pode usá-las para causar dano.

Nível 1: garras que causam 1d6+2+bônus de força pontos de dano.

Nível 2: garras que causam 2d6+bônus de força pontos de dano.

Nível 2: as garras do personagem possuem uma substancia anticoagulante, em regras cada ponto de dano que as garras causam cada um desses pontos de dano vão demorar mais 1/3 do tempo para se curarem.

Nível 2: as garras do personagem são retrateis como a de um felino.

Nível 3: as garras do personagem causam 1d10+3+bônus de força pontos de dano.

Nível 4: O índice crítico no ataque com as garras do personagem aumentam em 5%. Pode-se comprar essa habilidade varias vezes.

Asas

O personagem possui asas, que podem ser desde asas de morcego ou de pássaros, e o jogador também deve escolher de onde essas asas

saem (das costelas, prolongamento do braço, membrana entre o braço e o tronco, etc).

Nível 1: o personagem tem asas, e pode voar com até metade de sua velocidade normal.

Nível 2: o personagem pode voar com até 2 vezes sua velocidade normal. AGI+6

Nível 3: o personagem pode voar com até 4 vezes sua velocidade normal. AGI/CON+6

Nível 4: As asas do personagem conferem IP+1 quando atingidas (o mestre deve informar se elas podem ou não serem usadas nas ocasiões).

Nível 5: As asas do personagem podem ser usadas para lutar (exige perícia adequada), com dano de 1d6+bônus de força.

Regeneração

Por algum motivo, seu organismo se regenera mais rapidamente do que qualquer ser humano.

Nível 1: o personagem regenera 1 PV a cada 18 horas.

Nível 2: o personagem regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 3: o personagem regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 4: o personagem regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 5: o personagem regenera 1 PV a cada 2 horas.

Aqua

O personagem tem características que permitem uma melhor vida subaquática.

Nível 1: o personagem possui guelras, podendo respirar livremente em águas que tenham oxigênio.

Nível 2: existem membranas entre os dedos das mãos e pés do personagem, isso permite o personagem se mover com velocidade normal dentro d'água.

Nível 2: o personagem recebe +25% em perícias que envolvam natação e outras perícias do ambiente.

Nível 3: além das membranas, o corpo do personagem tem um formato vantajoso para natação. Ele se move com o dobro da velocidade. AGI+6

Nível 4: além de todas as vantagens mostradas, o personagem através de suas guelras absorve pequenos organismos (é claro que essa habilidade só funciona DENTRO d'água), assim podendo ficar 2/3 a mais de tempo sem comer.

Nível 5: o personagem possui um físico esplendido podendo nadar com até 3x sua velocidade normal dentro d'água (AGI+9), e dentro d'água o personagem recebe: FR+3, AGI+3 e DEX+3 (isso compensa boa parte das penalidades por estar em um ambiente subaquático).

Proteção contra o clima:

Nível 1: o personagem é adaptado a um tipo de rigor natural:

Ar rarefeito, altas temperaturas, baixas temperaturas, pressão submarina, vácuo, etc.

Cauda/Tentáculo:

Nível 1: o personagem possui uma Cauda/Tentáculo, ela tem 1d de força e não pode ser usada em combate. Pode ser comprado varias vezes (cada vez que for comprado dá ao personagem mais uma Cauda/Tentáculo).

Nível 2: a Cauda/Tentáculo do personagem pode manipular pequenos objetos (2d de força), e não podem ser usados em combate. Caso o personagem tenha mais de uma Cauda/Tentáculo ele deve comprar os níveis separadamente.

Nível 3: A Cauda/Tentáculo possui 3d de força, e já pode ser usada em combate, causando 1d3+bônus de força. A cada duas Cauda/Tentáculo que o personagem tenha ele recebe uma ação extra (que claro deve ser gasta com as Cauda/Tentáculo).

Nível 4: A Cauda/Tentáculo causa 1d6+2 pontos de dano.

Nível 4: A Cauda/Tentáculo tem um ferrão venenoso, a cada ponto de modificação gênica usado nesse nível o veneno é mais poderoso, na proporção de 1d para cada PG gasto.

Tecnologia

“Você acaba de ser exterminado”

Ai, Ai... você acabou de me pegar... tecnologia... é o seguinte, a terra foi semi-devastada correto? Mas nós também estamos quase em 2700 DC, então como poderá ver meu jovem clone, a tecnologia hoje em dia é bem avançada, mas também não é o que as pessoas achavam que seria nos tempos do anticristo...

Biogenética/MGG

Eu acredito que você já percebeu que durante séculos nos vivemos em volta dessa ciência, correto? Você como eu, como todos a sua volta são geneticamente modificados, o que chamamos de *MGG (modification genetic generality)*, e que isso é uma coisa comum. Agora nós também temos aqueles que usaram da MGG para criarem aberrações, que é o caso dos quimeras.

Cibernéticos

Umas das áreas mais pesquisadas da MGG é essa, a mistura do homem e a máquina, isso é uma das maiores tecnologias que temos a disposição, temos a nossa disposição, desde visores que mandam informações direto para o cérebro, passando por olhos especiais, armas implantadas, até a mais nova descoberta o Nano-Metal (micro bobos, com objetivos de reparação das células destruídas por meios não naturais). Mais informações em invasão e anime RPG.

Controle Cerebral

Essa é minha favorita... o que você acha de enfiar dezenas de micro agulhas nos cérebros dos mortos e fazer os mesmos se levantarem, e obedecerem sem objeções? É isso que essa descoberta nos levou, a retirar nossos soldados do sono eterno e leva-los a isso. Mas foi muito bem utilizada, como cobaias para sabermos os limites humanos.

Chips. Os chips cerebrais... eu tenho um pavor disso, essa nova tecnologia descoberta a

duas décadas (2655), basea-se em colocar um pequeno chip em determinadas áreas do cérebro, para desde, apagar alguns fatos da mente de uma pessoa, chantagea-lá dizendo que faz ela ter um derrame, ou até mesmo mudar algumas de suas atitudes (se apaixonar, dor, “premonição”, etc).

Medicina

Aqui esta uma das únicas provas de que a nossa tecnologia não foi desperdiçada. Nossa medicina atual chegou ao seu apogeu, se eu te der um tiro em seu braço e colocar esse gel sobre a ferida, o ferimento ira cicatrizar em segundos, e o sangue será estancado. Se você nascer com câncer, os médicos aplicam meia dúzia de sedativos em você, pegam uma máquina com raios-UX (universais), que podem atingir com total precisão um certo ponto o reconstruindo, até o recente Nano-Metal, que repara as células defeituosas...

Armas

Imagine um revólver do século 20, agora imagine uma winchester defender também do século 20, só para você ter uma idéia, o seu revólver hoje pode causar praticamente o mesmo estrago que uma defender causaria naquela época...

Em regras: Para você ter acesso a armas atuais, é cobrado 1 ponto a mais do aprimoramento armas de fogo (ex: caso seu personagem queira ter contatos com as armas de médio porte atuais, ele terá que pagar 3 pontos de aprimoramento ao invés dos 2 pontos que seriam cobrados caso ele quisesse ter contato somente com armas antigas).

Armas pequenas (pistolas, revólveres, etc) causam em média de 3 até 1d10 pontos de dano a mais.

Armas médias (rifles, submetalhadoras, 12, etc) causam de 1d6 até 3d10 pontos de dano a mais.

Armas pesadas (metralhadoras, mísseis, etc) causam de 2d10 até 5d10 pontos de dano a mais.