

SISTEMA OCTÁGONO DE RPG

Regras e cenário para um jogo de fantasia medieval

Farlei Roberto Mazzarioli

2017

O livro é um mestre que fala mas não responde.

Platão

APRESENTAÇÃO

Este sistema de Role Playing Game (RPG) utiliza como base 8 atributos, então o nome de Octágono. Começou com apenas 4 páginas e foi crescendo e se transformando durante o ano de 2015. Para sua criação foi fonte de inspiração bibliográfica para as regras os sistemas GURPS, D&D, Defensores de Tóquio, Trevas. Enquanto para o cenário contribuí O Senhor dos Anéis, O Hobbit, Harry Potter, Star Wars, Caverna do Dragão, Hora de Aventura, Game of Thrones.

Como todo jogo de RPG a autoridade do Mestre é máxima dentro do universo ficcional e nada fora dele porque isto é apenas um jogo e nada mais, deseja-se que seja educativo, mas isto é decisão dos participantes. Entretanto é preciso dizer que o autor não é neutro. Há intenção de dominar o mundo... Tal como é questão de honestidade intelectual avisar o viés conservador do autor.

O mundo de Gallênia é um cenário ficcional que mistura fantasia medieval com elfos, orcs, dragões, magia, misturando com internet de origem mágica e questões de filosofia política incomuns ao ambiente medieval. O cenário é uma mistura única no gênero. Este mundo não possui um mapa oficial ainda, mas isto pode ser uma vantagem ao dar maior liberdade e criatividade ao mestre. E nem é muito necessário porque o mundo é conectado por portais de forma a tudo estar “perto”.

O autor, Farlei Roberto Mazzarioli, natural de Araçatuba, é graduado em Física pela UFSCar e Filosofia pelo Claretiano, especialista em Informática em Educação pela UFLA e Ensino de Filosofia pela UFSCar.

Este material está sendo publicado pelo próprio autor em seu próprio site, www.farlei.net, com todos os direitos reservados.

SUMÁRIO

1. Regras Gerais	05
1.1. Atributos	05
1.2. Testes de habilidades	05
1.3. Regras de combate	06
1.4. Evolução do personagem	07
1.5. Economia medieval	07
2. Regras de Magia	08
2.1. Fazendo mágicas	08
2.2. Seres sobrenaturais	09
2.3. Ações de alta potência	10
2.4. Fazendo encantamentos	10
3. Raças e Criaturas	14
3.1. Valores médios das raças	14
3.2. Criaturas das trevas	14
3.3. Dragões	15
3.4. Zumbis	15
3.5. Outras criaturas	15
4. Exemplos de Personagens	17
4.1. John, o feio	17
4.2. Will Toddy	17
4.3. Wallor Wardian	17
4.4. Detritus	18
4.4. Hellen Finnen	18
4.6. Juliett Carvall	18
4.7. Angelina Runas	19
5. Mundo de Gallênia	20
5.1. Astronomia	20
5.2. Geografia	20
5.3. Tecnologia	20
5.4. Religião	21
5.5. Eras históricas	21
5.6. Sociedade atual	22
5.7. Notícias da internet	23

1. REGRAS BÁSICAS

As perícias são definidas com base na classe única ou dupla conforme seja condizente aos valores dos atributos, como exemplo, guerreiro ou mago/guerreiro. Então o personagem terá as perícias próprias desta classe (profissão) e talvez algo mais que o Mestre autorize para ficar mais coerente com a história do personagem.

Um personagem tipo herói terá 45 pontos de personagem para distribuir entre oito atributos: Força (For), Destreza (Des), Vitalidade (Vit), Percepção (Per), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab), Excelência (Exc) e Essência (Ess). O valor médio dos atributos para uma pessoa normal é 5 e o máximo 12.

1.1. Atributos

For: Força física do personagem. Uma criança de 10 anos tem For 3, um homem adulto médio 5, homem forte de circo 10, levantador de peso olímpico tem 12.

Des: Destreza é a habilidade física, coordenação motora. Um adulto médio tem Des 5, um tigre 7, uma criança de 5 anos tem 3, um competidor olímpico 12.

Vit: Vitalidade é a saúde ou resistência física. Um adulto saudável tem Vit 5, enquanto um atleta médio tem 8 e uma saúde perfeita seria 10.

Per: Percepção representa apuração dos sentidos (visão, audição, olfato, paladar). Uma pessoa normal tem Per 5, um tigre 8, um mágico/ilusionista de 8 a 10.

Int: Inteligência é a capacidade cognitiva. Um adulto normal tem Int 5, um chimpanzé 3, uma pessoa brilhante 7, um prêmio Nobel 12.

Sab: Sabedoria é o quanto ele tem de estudo, conhecimento e experiência. Um universitário deve ter Sab 7, um professor 8, um doutor 9 ou 10.

Exc: Excelência é virtude nos sentidos grego e cristão, autocontrole, força de vontade, sanidade, capacidade de não se degenerar nos vícios morais, se assim quiser.

Ess: Essência é a força espiritual, potência psíquica ou chi (vapor do arroz, em chinês). Com treino permite realizar magia se Ess 6+. Não decai com o envelhecimento.

1.2. Testes de habilidades

Para o personagem conseguir fazer algo é preciso fazer um teste que depende da Habilidade (H) ao jogar 2 dados de 6 lados (2D) em base de um ou dois atributos do

personagem, mais ou menos algum bônus ou redutor conforme facilidade ou dificuldade que o Mestre julgue adequado. O valor de H é o atributo vinculado à ação ou a soma de dois atributos mais vinculados -5 que é o valor médio de um atributo.

Como exemplo, um golpe de espada teria $H = Des$ e resolver uma questão de Física na prova teria $H = Int + Sab - 8$. Então o Jogador lança 2 dados de 6 lados (2D), se o resultado for menor ou igual à H acertou, se for maior errou. Um resultado de 2 nos dados é um sucesso decisivo, 11 sempre falha e 12 um erro crítico, que vão gerar resultados especiais conforme criatividade do Mestre.

1.3. Regras de combate

Para explicar as regras de combate é preciso definir o dano pela força, cada ponto de For causa um ponto de dano, a cada 3 pontos de dano completos troca-se por 1 dado (1D). Exemplo, um personagem de For 6 usando espada longa (For +2) causaria 8 de dano, mas convertendo em dados temos $2D + 1$ de dano ($2 \times 3 + 2 = 8$).

Para calcular os Pontos de Vida (PV) temos a equação: $PV = Vit + For + Exc$. Quando chega em 3 PV deverá testar $Vit + Exc$ por turno para não desmaiar e ao chegar em 5 negativo morre. Receber metade do valor do PV em dano cortante no pescoço decapita, o valor integral no corpo corta ao meio, dano na cabeça multiplica-se por 5; como exemplo de resultados de sucessos decisivos, conforme decisão do Mestre.

O deslocamento em turno de combate é igual à Des em metros, reduzindo 1 para cada 60° na curva que venha a fazer. A carga de $For \times 10$, em kg, reduz em 1 ponto desse deslocamento e assim sucessivamente. Em combate desarmado considere, $H = Des$, dano do soco For -3 e chute For -1.

A defesa (D) do personagem pode ser esquiva, aparar ou bloqueio, que será no valor Des -3 mais o bônus de defesa da armadura e/ou escudo. Depois de recebido o dano este deverá ser reduzido pela resistência (R) da armadura para apenas então reduzir os pontos de vida.

Na tabela de armas, a seguir, o dano é For mais o bônus ou redutor indicado, a letra "a" significa alcance da arma em metros com o mesmo dano, podendo chegar ao dobro com dano pela metade, "m" é a massa em kg e \$ é o custo em moedas de cobre. Arma de qualidade superior: +1 no dano e custo vezes 4.

Arma	dano	a	m	\$	Arma	dano	a	m	\$
Adaga	-2	10	0,2	5	Machadinha	+1	10	1	15
Faca	-1	10	0,4	7	Machado	+2	1	2	30
Facão	+0	1	0,6	10	Machado 2 mãos	+3	1	4	60
Espada curta	+1	1	1	200	Massa	+2	1	3	20
Espada longa	+2	2	1,5	300	Massa 2 mãos	+3	1	5	60
Espada 2 mãos	+3	2	2,5	400	Lança	+2	2	2	10
Arco curto	+0	30	1	50	Alabarda	+3	3	6	100
Arco longo	+1	100	2	150	Besta	+2	100	3	200

Armaduras e escudos: couro fino (D 1, R 2, 4 kg, \$ 40); couro grosso (D 2, R 4, 8 kg, \$ 100); couro com escamas de metal (D 3, R 6, 20 kg, \$ 400); malha de metal (D 3, R 6, 20 kg, \$ 400); placas de metal (D 4, R 9, 30 kg, \$ 900); escudo pequeno (D 2, 3 kg, \$ 25); escudo médio (D 3, 5 kg, \$ 50); escudo grande (D 4, 10 kg, \$ 75).

Armas balanceadas fáceis de aparar como facas (D 1) e espadas (D 2) podem adicionar bônus à defesa. Lutar com duas espadas não permitirá dois ataques, mas somará os dois bônus de defesa. Bastão usado com as duas mãos: dano For, D 3, 2 kg e \$ 2. Exemplo: Um ranger de Des 8, usando duas espadas curtas (D 2 x2 = 4) e uma armadura de couro reforçada (D 2) terá defesa $D = 8 - 3 + (4+2) = 11$. Na defesa um resultado 10-11 é sempre falha e 12 é sempre falha crítica.

O Titânio é conhecido, raro e caro, podendo ser trabalhado apenas magicamente, de forma que armas e armaduras de titânio custam 100 vezes o normal, tem a metade do peso e são 10 vezes mais resistentes.

1.4. Evolução do personagem

Para um personagem iniciante recomenda-se 45 pontos de personagem, \$ 500 e a premiação de 0,1 ponto de personagem por boa sessão de jogo, mais 0,1 por atuação ou ideia excelente do jogador. Esta decisão pertence ao mestre, que deve ponderar o quanto vai deixar o jogo interessante o nível inicial e a evolução dos personagens.

1.5. Economia medieval

Uma pessoa pobre ganha \$ 100 por ano, classe média \$ 500, rica \$ 2.500, muito rica \$ 5.000. Uma caneca de cerveja custa \$ 0,50, de vinho \$ 1, uma refeição na taverna \$ 1, noite na estalagem \$ 10, uma flecha \$ 1, uma barra de 100 g de chocolate \$ 2, cavalo \$ 700, cavalo de batalha \$1.500. Uma moeda normal de cobre vale \$ 1, de prata \$ 10 e ouro \$ 20. Sua fabricação é livre em Gallênia, viajam rápido pelo mundo inteiro e cada moeda marca o seu valor em gramas, podendo haver \$ 0,10, \$ 0,25. Quando se usa “\$” se refere ao peso padrão de cobre (\$ 1) que no cotidiano se fala “peso” ou no plural “pesos”, para se facilitar a vida.

2. REGRAS DE MAGIA

O sistema de magia/psiquismo, aqui imaginado, consiste em ver o universo como um grande programa de computador e que a força espiritual (chi) seja o processo de interação. A alma é vista como uma realidade espiritual que interage com a matéria através do cérebro e com o treino consiga interagir diretamente. Para aprender a usar magia e ser um mago de verdade é preciso Int 6+, Sab 5+, Exc 4+, Ess 6+, todas as perícias são interligadas entre si, aprender magia é aprender todas.

2.1. Fazendo mágicas

Desta forma, a habilidade $H = \text{Int} + \text{Sab} - 7$, dano no valor da Ess, alcance Ess^2 metros, potência de 100 watts e força de 500 newtons para cada ponto da Ess. O mago pode fazer uma magia, manter outra e dois bloquear mágico por turno. É cansativo fazer magia tal como lutar de espada ou correr (Ess ao invés de Vit); um mago pode voar para atravessar um precipício, mas não de uma cidade para outra.

No sistema de magia/psiquismo existem as perícias:

Bloquear: Forma um campo de força. Uma bolha de até 2 metros de diâmetro com $R = 2 \times \text{Ess}$ da qual o mago não pode atacar de dentro ou um escudo grande que lhe oferece $D = \text{Int} + \text{Ess} - 8$ em qualquer bloqueio. Ess 7+ para aprender.

Plasmar: Em grego significa “materializar”, neste caso um raio ou esfera de energia do chi em combate. Pode ter a cor que o mago desejar e até efeito de fogos de artifício. Sempre altamente inflamável. Ess 7+ para aprender.

Luz: Gera hologramas, chamadas de plasma ou até flechas que cegam temporariamente, $\text{Per} + \text{Vit}$ da vítima versus $\text{Ess} + \text{Sab}$ do mago, -1 por metro de distância, cada ponto de falha deixa um segundo cego. Hologramas não são realistas, volume Ess em m^3 .

Movimentar: Lança objetos grandes ou grupo de pequenos que na melhor das hipóteses causará dano igual a Ess. Pode esmagar a pessoa por dentro com dano Ess -3 a cada segundo (turno de combate).

Esquentar/esfriar: Aumenta ou diminui a temperatura de um objeto até a distância máxima de Ess metros na proporção de 100 W por ponto de Ess. Em combate pode causar em seres vivos o dano de Ess-3 por turno. Int 7+ e Ess 8+ para aprender.

Comunicar: Gera comunicação telepática que não depende da distância e sim da familiaridade e disponibilidade entre as pessoas, pode compartilhar ideias, imagens, sons e sensações. Impossível ver lembranças. Int 7+ e Ess 8+ para aprender.

Cura: Recupera pontos de vida igual a Ess para cada minuto de operação. Regenera membros inteiros, exemplo, um braço precisa de 1 hora por dia de ação do mago e 2 meses para ficar pronto, se não houver erros a serem reparados.

Perceber: Visão/sensação de seres ou de objetos espirituais, tal como o resíduo psíquico deixado em objetos e ambientes de emoções intensas e históricas. Um mago pode ver através de objetos até 5xEss, em cm, quando se concentra para isso.

Encantar: Criação intencional de resíduo psíquico para formar objetos espirituais conectados em objetos físicos e dessa forma fabricar itens mágicos. Estes objetos espirituais são como mecanismos de um relógio. Int 8+ e Ess 8+ para aprender.

2.2. Seres sobrenaturais

A comunicação além-vida conhecida é só com seres puramente espirituais como fantasmas, anjos e demônios. Um mago muito poderoso (Ess 12+) pode se tornar um fantasma ao morrer se passar em Int+Exc-10. Um anjo é um ser de realidade superior, eles interagem em nosso favor, mas não conversam muito com mortais por sermos chatos de mais. Os demônios foram anjos, mas que um dia se rebelaram contra o Criador porque não aceitaram a bondade e a disciplina exigida deles.

Estar aqui ou ali não faz sentido para um ser puramente espiritual, ele está onde se concentra e sua imagem é a sua autoimagem, ou seja, como ele seria expresso artisticamente. Um ser assim não pode ser simplesmente destruído ou morto, mas podem ser repelidos em disputa de Exc+Ess. Solução permanente é complicada. Um espectro é só o resíduo psíquico quem induz sensações na pessoa e age pela Ess desta, não é um ser consciente, pode ser apagado com Encantar ou deixa de existir se o objeto material em que está ligado for destruído.

2.3. Ações de alta potência

Usando a magia cura, 1 hora por dia e apenas em sim mesmo, um mago poderoso (Ess 10+) pode ficar mais jovem ou mais velho na taxa de 1 ano por dia. Enquanto os muitos poderosos (Ess 12+) podem fazer modificações corpóreas desde que biologicamente viável. Como exemplo, mudar cor dos olhos (1 dia), cor da pele (2 dias), 1 cm de altura (1 dia), orelhas de elfo (2 dias), ficar idêntico à uma pessoa (1 a 14 meses) ou aumentar força física (+1 por semana). Para voltar à forma original leva o mesmo tempo. Alterar atributos custa em pontos de personagem.

É possível manter um mago preso? Normalmente eles são mortos em combate, é muito difícil manter um mago vivo e preso em uma cadeia. A única forma é dopando com remédios fortes ou remédios específicos para impedir o uso de magia. Um mago poderoso (Ess 10+) pode usar a magia movimentar e quebrar pedras, escavando como dez mineradores, enquanto um mago muito poderoso (Ess 12+) pode agir na estrutura molecular e moldar pedra, vidro e metal como se fosse argila (1 m³ por minuto) e quebrar o dióxido de carbono para não precisar respirar. Um mago muito poderoso (Ess

12+) pode fazer encantamentos mais rápidos do que outros. Calcula-se o novo tempo como o tempo normal dividido por Ess -10.

2.4. Fazendo encantamentos

Para ser um encantador é preciso ter Ess 8+ e Int 8+, o que vai garantir ser um homem muito rico! Itens mágicos podem ligados/desligados e não ficam limitados à energia do operador, sendo único meio de potencializar a capacidade do mago. Cada hora do tempo de encantamento custa \$ 5 e magos costumam se unir em guildas para dividir o tempo de encantamento, logo quantos mais magos mais rápido sem mudar o custo. Não há limite de objetos espirituais conectados ao objeto material e para apagar um encantamento ou muda-lo de objeto precisa Ess 10+, tempo de operação de 15 horas. Os elixires são encantamentos em líquidos que só podem ser usados uma vez.

Objetos cristalinos podem apresentar luzes no próprio cristal de forma que são mais fáceis de serem operados por iniciantes, assim muitos encantamentos são em cristais ou pedras preciosas cristalinas, daí o mais importante, a Bola de Cristal que é como um computador ser assim conhecida. Para fazer um encantamento é preciso usar uma Bola de Cristal porque contém a memória do como é o objeto espiritual, como um programa de computador. Encantar sem isso levaria 100 vezes mais tempo devido à enorme dificuldade e criar os programas do manualmente levaria séculos. Elas possuem senha de acesso para a conta do usuário.

A seguir, uma lista de alguns itens mágicos, descrição e tempo de produção:

Bola de Cristal: Idêntico a um computador, além dos sentidos normais o operador vê e ouve na mente como em um sonho. Grava livros, imagens, vídeos, acessa internet, rede social, tradutor, realidade ampliada, GPS, jogos de realidade virtual com imersão no jogo como se estivesse em outra realidade. Memória e velocidade virtualmente ilimitadas; seguras, invadir o sistema e rastrear é lenda urbana. Não há limite de distância e não se sabe o porquê nunca contataram outros planetas. Construção: 400 horas.

Portal: Abre um portal entre dois destes objetos encantados já conectados com uma Bola de Cristal. O portal possui superfície de acesso pelos dois lados e bordas cortantes se não estiver fixa a um arco de pedras. Exige tempo de operação de 2 horas por m². Haverá diferença de pressão atmosférica, mas não diferença de energia potencial gravitacional. Fica ligado ao objeto encantado e para se tornar independente precisa de ficar funcionando programado para isso durante 10 dias. Construção: 600.000 horas.

Teleporte: Gera o teleporte de algo entre dois destes objetos encantados já conectados com uma Bola de Cristal. Deixa vácuo de onde partiu e empurra o ar para chegar ao destino, por isso não consegue se mover para dentro da água ou objetos sólidos. Se o salto não for possível simplesmente não ocorre. Pode levar o usuário com o objeto encantado. A capacidade máxima de carga é definida pelo objeto encantado de menor capacidade por teleporte. Construção: 2.000 horas para cada 200 kg de carga.

Inibidor de Acesso: Impede qualquer teleporte ou abertura de portal que não seja autorizado da mesma forma que impede a inibição de um objeto já autorizado por outro

inibidor. Age dentro de um raio de 1 km do objeto. Obviamente toda cidade ou castelo tem alguns destes em locais diferentes, caso um seja roubado. Construção: 500 horas.

Impressora: Imprimir com tinta em papel ou mesmo uma 3D para materiais moldáveis como pedra, vidro e metal. É operada por uma Bola de Cristal. Recebe a programação, se move e faz o resto sozinha. Faz armas de baixa qualidade ou deixa o trabalho de armeiros muito mais rápido. Construção: 1 hora para cada 1 cm³/segundo.

Câmera: Cristal que pode se conectar com uma Bola de Cristal através da internet e lhe transmitir imagem e som. Inclusive visão noturna. Construção: 40 horas.

Projetor: Gera um holograma translúcido com som conectado com uma Bola de Cristal através da internet. Construção: 10 horas para cada 1 m³.

Animação: Semelhante ao Projetor, mas sem Bola de Cristal, mas com uma animação predeterminada que reage a estímulos predeterminados. Usado para armadilhas que simulem fantasmas. Construção: 10 horas para cada 1 m³.

Varinha Mágica: Varinha, bastão, anel ou joia qualquer que oferece bônus de +2 em H de magia e +1 em bloqueio mágico. Muito comum entre magos. Construção: 40 horas para uma varinha ou bastão e 200 horas para um anel ou joia qualquer.

Espada Flamejante: Bastão que projeta lâmina fina de plasma sem se encostar no bastão, causa For + 15 de dano podendo aparar normalmente com D 2. A cor é regulável. Não é tão forte quanto o sabre de luz de Star Wars, se não gostou vá usar o original do George Lucas! Construção: 1.000 horas.

Raio Flamejante: Lança um *raio de plasma* por segundo com alcance de 200 metros e dano de 5D. O usuário vê uma mira na forma de realidade ampliada que lhe fornece H = Des+Int -3. Construção: 1.000 horas.

Raio Mortal: Emite um *pulso telecinético* invisível com pequeno estampido sônico de dano Ess + 5. Construção: 500 horas.

Escudo de Força: Anel que projeta um campo de força no formato de um escudo médio na mão que for usado com algumas luzes ao estilo do filme Doutor Estranho (2016) e fornece D 3 ao usuário. Construção 200 horas.

Espada de Força: Anel que projeta na mão um campo de força cortante no formato de espada com algumas luzes ao estilo do filme Doutor Estranho (2016). Causa dano de For +3 e D 2; 3 meses. Construção: 300 horas.

Armadura de Força: Anel que projeta uma armadura de campo de força no usuário ajustável para o seu tamanho. Construção: 200 horas para cada bônus R +1.

Furor: Fornece ao usuário: For +5, Exc +5 e R +5, quando ativada. Uma luz laranja aparece em suas íris e veias, sente sangue ferver como se estivesse em fúria, mas fica totalmente sobre controle; 20 meses. Construção: 2.000 horas.

Ocultar: Deixa todo objeto espiritual (encantamento) invisível para magos quando usam a magia percepção do item. Verificar se um objeto está encantado ou não pode levar horas ou dias. Pode ser aplicada em portal. Construção: 200 horas.

Resistência: Protege um objeto de pancadas, fogo, oxidação e o torna hidrofóbico. Construção: 20 horas para cada R + 1 em roupas e armaduras.

Adaptador: Permite a um objeto pequeno de metal, tal como um anel, se adaptar ao tamanho do usuário, se modelando sem alterar a sua massa. Construção: 20 horas.

Lâmpada: Gera luz na cor do cristal ou da pedra cristalina usada. Liga e desliga, inclusive com temporizador. Construção: 1 hora para cada 50 lumens (0,5 watt).

Termostato: Emite ou absorve calor para o ambiente ou para o usuário. Define-se a temperatura e a mantém. Construção: 1 hora para cada 1 watt.

Motor: Engrenagem que gera movimento na potência, usada em automóveis (século XIX), tratores, bombas de água. Construção: 1 hora por 1 watt.

Autômato: Cria robô (Per 4, Int 3, Sab 3, Exc 0, Ess 0) em 80 horas, mais 8 horas por ponto de atributo de For, Des, Vit. Não é consciente e não conversa bem. Boneco de madeira, esqueleto, armadura com engrenagens, quanto mais resistente o material mais força e vitalidade o objeto poderá ter.

Anulador: Quando ativado gera uma estática em uma pessoa a até 10 metros que impõe um redutor de -7 na habilidade de realizar magia e impede o funcionamento de qualquer objeto encantado que este esteja usando. Construção: 2.000 horas.

Levitação: Permite ao operador flutuar ou voar até 25 m/s. Em combate lhe permite uma velocidade de 10 m/s em condição de manobra eficaz. Construção: 400 horas.

Propulsor: Objeto que fornece empuxo. Um barco voador precisa de vários e conectados a uma bola de cristal para serem controlados. Pegue um livro de Física, pesquise e boa sorte... Construção: 2 horas para cada 1 watt de potência e 1 newton de força.

Invisibilidade: Manto ou joia que deixa invisível, entretanto qualquer mago vê com a magia percepção. É ilegal possuir ou fabricar. Construção: 1.000 horas para um manto que *cubra com a invisibilidade* e 2000 horas para joia que *projete a invisibilidade*.

Ver o Invisível: Óculos ou joia que permite ao operador ver algo invisível sem precisar usar a magia percepção. Construção: 100 horas para ver através das lentes dos óculos e 200 horas para joia que permita ver simplesmente com os olhos.

Contador: Óculos que permite ao operador ver, em realidade ampliada, a quantidade de massa e valor de metais, tal como cobre, prata e ouro. Usado para contar grandes somas de dinheiro. Detecta moedas falsificadas. Construção: 40 horas.

Arma Espectral: Um objeto com este encantamento poderá agir sobre seres puramente espirituais que estejam concentrados até 10 metros do operador. Causa 2D de dano na Ess por turno. Depois se regenera um ponto por minuto. Construção: 2.000 horas.

Ressurreição: Pedra preta translúcida com brilho violeta e áurea do frio da morte. Ressuscita ao ser colocado sobre seu peito desde que parcialmente inteiro e poucas horas depois de mortos, leva 10 minutos. Não cura os ferimentos que levaram a morte, necessitando de cura. Construção: 100.000 horas.

Arma Máxima: Mineral conhecido como “prata tóxica” (urânio) que libera energia para explodir uma cidade inteira com 1 kg (20 quilotons, rendimento 100%). Equivalente à bomba atômica de Hiroshima. Metal translúcido na forma de um dodecaedro que emite leve luz azul e é tóxico (radiação gama). Sua produção é segredo militar perdido na grande guerra, mas se sabe que precisava de 250.000 horas.

Poção de Cura: Recupera 3D pontos de vida ao ser bebida. Muito útil durante o combate. Construção: 10 horas.

Poção do Amor: Gera paixonite entre as duas pessoas que tomarem da mesma poção. Ninguém faz nada que não queira... O efeito dura 2D dias. Construção: 10 horas.

Poção da Potência: Gera imensa potência sexual que dura 2D horas. O uso excessivo do elixir gera dependência do mesmo para potência sexual. Construção: 15 horas.

Poção do Prazer: Gera imensa e indescritível sensação de prazer durante 2D horas e deixa a pessoa mole e desanimada o dobro do tempo. Uso excessivo causa perda de um ponto de Excelência ao ano. Ilegal e vicia. Construção: 15 horas.

Poção de Fogo: Frasco que explode em chamas ao impacto. Causa 5D de dano no alvo, decaindo em 1D para cada metro de raio. Construção: 20 horas.

Poção da Morte: Não tem cheiro e nem gosto para ser misturada à comida e só pode ser vista pela magia percepção com redutor de -5. Causa na pessoa 7D de dano depois de 2D horas de ingerida. Ilegal. Construção: 5 horas.

Poção de Força: Concede um bônus de +10 na força de quem a beber por 5D minutos. Isto não aumenta os pontos de vida e ao forçar o organismo causa 1D de dano sentido no término do prazo de duração. Construção: 20 horas.

Poção de beleza: Melhora a aparência no possível e permanente, o efeito demora 1 mês. Jogue 2 dados, resultado entre 2-4 melhora muito, 5-8 melhora, 9-10 não muda nada, 11-12 piora muito e irreversível em sucessivas doses. Construção: 100 horas.

3. RAÇAS E CRIATURAS

Existem sete raças de seres conscientes. São os humanos os mais exploradores, ambiciosos e comunicativos; elfos, os habilidosos, harmoniosos e não que envelhecem; anões, os teimosos, avarentos e desconfiados; gnomos, os astutos, alegres e assanhados; goblins, os sádicos, paranoicos e dissimulados; orcs, os estúpidos, imundos e violentos; ogros, os fortes, brutais e sanguinários. São de orelhas pontudas todos, exceto os humanos e os anões. Todos descendem de uma raça ancestral.

3.1. Valores médios das raças

O Jogador simplesmente escolhe uma raça e o valor dos atributos indicará o quanto está na média da sua raça ou não. Os dados médios são:

Raça	For	Des	Vit	Per	Int	Sab	Exc	Ess	Massa	Altura
Humanos	5	5	5	4	5	5	4	4	70 kg	1,70 m
Anões	6	5	6	4	5	4	5	4	60 kg	1,30 m
Elfos	4	6	5	6	6	6	7	6	50 kg	1,60 m
Gnomos	3	5	4	7	5	5	4	5	30 kg	1,30 m
Goblins	4	6	5	6	5	4	3	5	40 kg	1,50 m
Orcs	5	5	6	5	4	3	3	3	70 kg	1,70 m
Ogros	20	4	15	6	3	2	3	3	400 kg	3,00 m

Elfos não envelhecem, normalmente morrem lutando, então as suas mulheres preferem lutar a levar uma vida solitária ou aceitarem a poligamia. Elfos ficam adultos com 40 anos e aparentam no máximo 30 anos. Anões vivem 3 vezes mais do que humanos. Gnomos vivem tanto quanto humanos e são do tamanho de crianças humanas de 9 anos podendo ser confundidos.

3.2. Criaturas das trevas

As criaturas das trevas (goblins, orcs e ogros) enxergam bem no escuro e não suportam a luz do dia, tanto por fobia como por dano (1 ponto de vida/minuto). São brancos e podem ter várias cores conforme o tipo de fungo que infeste sua pele. Não possuem pelos, exceto ogros das neves. Ogros possuem couro grosso (D 2, R 6).

Orcs, goblins e ogros ficam adultos com 2 anos e aos 40 anos já estão morrendo de velhice. Suas mulheres são tão truculentas quanto os machos e lutam juntas. Seus filhotes nascem pequenos com apenas 2 meses de gestação, mas como monstros capazes de se virarem sozinhos caçando insetos. Parece um gato pelado e sem rabo.

Ao viverem em cavernas aprenderam com as formigas a juntar madeira, folhagens, restos de comida, fezes e terra, tudo triturado para alimentar fungos (cogumelos) como parte significativa de sua fonte de alimentos.

3.3. Dragões

Os dragões são reptéis vermelhos, alados, que cospem fogo (dano 15D). A maioria é vermelha e as asas são as patas dianteiras modificadas. O adulto médio tem 500 kg, 5 metros do focinho até a calda e 6 metros entre as pontas das asas. Não são seres conscientes, mas muito inteligentes para animais. Seus atributos médios são: For 40, Des 10, Vit 20, Per 10, Int 5, Sab 5, Exc 8, Ess 8. Couro: D 3, R 8.

Ficam adultos e capazes de se reproduzir com 30 anos, quando machos reúnem metais reluzentes em cavernas altas para atrair fêmeas para reprodução. Os ovos de 50 kg são chocados por todo o inverno, o macho ajuda em todo o processo, um ninho tem de 3 a 5 ovos e eles ficam independentes em dois meses. Um dragão pode ser adestrado se criado desde bebê, mas poucos aprenderam os segredos de como fazer.

3.4. Zumbis

Entre as várias epidemias que assolam a todos, a pior é a epidemia zumbi. Uma doença que não é de origem mágica e é transmitida por um vírus que afeta o sistema nervoso e atinge vários animais e todas as raças conscientes. É transmitida por fluidos corpóreos em contato com a corrente sanguínea (mordida) quando a pessoa falha no teste de H = Vit+Int+Exc -10. Se falhar por 1 ponto poderá voltar do estado de zumbi uma semana depois, mas com graves e irreversíveis sequelas. Cura mágica tem redutor de -2 por hora após o contágio, mas resolve o problema.

No contaminado, 2D horas depois se inicia uma febre forte, a capacidade de contágio e a perda da consciência (Int 2, Sab 0), sobrando os instintos de alimentação, tanto comida como seres vivos da própria espécie, zumbis feridos e na falta de opção os zumbis mais fracos também. A pessoa fica fria e com feridas podres na pele, fica inerte na falta de comida e se houver comida suficiente dura no máximo 4 semanas, pois o seu corpo estará podre de mais para funcionar mais do que isso. Os outros atributos e o deslocamento vão decaindo com o avanço de deterioração.

3.5. Outras criaturas

Neste ambiente frio existirão animais adaptados ao clima, como exemplos marmutes, ursos polares, búfalos, tigres siberianos, leões brancos, macacos das neves e cabritos monteses grandes que anões usam de montaria. Dos reptéis, serpentes marinhas com 30 m de comprimento e dragonetes, pequenos dragões de 30 a 50 kg, Int 2, cores de acordo com a espécie, vivem em bandos e não cospem fogo.

Um problema sério são aranhas gigantes de 50 a 200 kg e causam de 2 a 5D de dano o veneno. Há espécies que habitam florestas fazendo teias imensas entre as árvores, cavernas competindo por espaço com os orcs, saltadoras nas planícies e até mesmo mergulhadoras que levam ar para suas teias submersas.

Cogumelos luminosos com um brilho verde e fraco, mas que fica forte quando comidos como defesa para quem o comeu ser notado por predadores, se comunicam com ultrassom e piscam alertando intrusos, são comuns e alucinógenos. São usados como chá, como conserva em bebida alcoólica ou serem secos e fumados em cachimbos, deixam os usuários bobos e alegres, mas causam a perda de um ponto de inteligência por ano de uso intenso. Seu comércio é ilegal na maioria dos lugares.

Como lutar com um animal? Considere dano de garras For -2 e mordida For -1 se herbívoro e For +1 se carnívoro, acrescente pontos de vida à animais grandes como mamutes e retire de animais pequenos como gatos. Animais lutam para defender o território, filhotes, o bando, obter alimento, talvez por mau humor, não por esporte. Entretanto, golfinhos podem matar por prazer!

Criatura	For	Des	Vit	Per	Int	Sab	Exc	Ess	D	R	PV	Dano	Massa
Lobo	6	6	7	7	2	1	3	0	3	1	16	2D	80 kg
Tigre	18	7	8	8	2	2	4	0	4	2	35	6D	300 kg
Mamute	100	5	7	4	2	1	3	0	2	5	200	5Dx5	10 ton
Macaco	7	7	6	6	2	2	3	0	4	2	16	2D+1	50 kg
Urso	20	5	15	6	2	2	4	0	2	3	40	7D	400 kg
Cavalo	20	6	20	4	2	1	4	0	3	2	45	2D	400 kg
Dragonete	4	8	5	7	2	1	2	0	5	2	11	2D	40 kg
Aranha	10	7	7	7	3	1	2	0	5	4	20	3D+2	100 kg

Na tabela acima o dano representa o maior dano, sendo ao leão a mordida, o mamute as presas e na aranha a picada. E no caso de uma aranha desse tamanho uma patada causa 2D e após a picada o veneno causa 5D, com capacidade de 5 doses a ser despejada uma por segundo.

4. EXEMPLOS DE PERSONAGENS

4.1. John, o feio.

Humano, guerreiro, loiro de olhos castanhos, cicatriz do lado esquerdo do rosto, 1,70m de altura, 78 kg, 29 anos. Quando tinha 15 anos toda a sua família e metade da aldeia foi morta por um dragão em uma primavera, ele e mais 10 homens foram caçar o dragão, teve o rosto queimado por uma baforada, apenas dois sobreviveram, ele e o dragão. Lida com humor de sua aparência. Nunca mais conseguiu ficar morando em um lugar e já se alistou como soldado em 5 reinos. Analfabeto. 45 pontos de personagem.

For 7, Des 7, Vit 7, Per 6, Int 5, Sab 4, Exc 5, Ess 4. PV 19, D 8, R 4.

Equipamento: espada longa (H 7, dano 3D, D 2, 1,5 kg, \$ 300); faca (H 7, dano 2D, 0,4 kg, \$ 10); armadura de couro (D 2, R 4, 8 kg, \$ 100); manto curto de camuflagem na floresta (\$ 5); bolsa de couro (\$ 10) com dinheiro (\$75). Total: \$ 500 e 10 kg.

4.2. Will Toddy

Humano, guerreiro/armeiro, cabelos negros e olhos azuis, boa aparência, 1,80 m, 100 kg, 20 anos. Homem honrado e trabalhador que era ferreiro no castelo real, mas foi falsamente incriminado em um esquema de corrupção e fugiu para não ser enforcado. Analfabeto. Sentimental. Busca uma vida nova e pacata. 45 pontos de personagem.

For 9, Des 7, Vit 8, Per 4, Int 4, Sab 3, Exc 7, Ess 3. PV 24, D 6, R 4.

Equipamento: massa de duas mãos, qualidade superior (H 7, dano 4D, 5 kg, \$ 200); armadura de couro (D 2, R 4, 8 kg, \$ 100); mochila pequena (\$ 10) com cobertor (\$ 20) e moedas (\$ 170). Total: \$ 500 e 13 kg.

4.3. Wallor Wardian

Elfo, monge/guerreiro, cabelos brancos prateados, olhos azuis, 1,65 m, 55 kg, aparenta 16 anos e tem 35 anos. Alfabetizado e fala cinco idiomas. Faz parte do clã da Lua branca e como fase do treinamento deve viver como aventureiro errante por 20 anos. Só usa roupas brancas. Silencioso, disciplinado, neurótico. Sua vida é devotada em seu um guerreiro para a honra de seu clã. Precisa de amigos... 45 pontos de personagem.

For 5, Des 8, Vit 5, Per 6, Int 5, Sab 5, Exc 7, Ess 4. PV 22, D 9, R 2.

Equipamento: duas espadas curtas (H 8, dano 2D, D 2 x2, 1 kg x2, \$ 200 x2); armadura de couro (D 1, R 2, 4 kg, \$ 40); manto velho (1 kg); dinheiro \$ 60. Total: \$ 500 e 11 kg.

4.4. Detritus

Gnomo, mago, cabelos castanhos e olhos azuis, 1,30m, 30 kg, 16 anos. Garoto talentoso e desastrado que foi aceito como aprendiz de um grande mago, Cornélius Máximus, mas destruiu todo o laboratório sem querer. Fugiu e ficou sabendo de uma recompensa de \$ 2.000 pela sua cabeça empalhada em uma base de madeira para fixar na parede. Odeia brincadeiras com o significado de seu nome. Alegre e gosta de contar piadas, mas elas nunca são engraçadas. Fala para todo mundo que é mago e sonha ser famoso. Joga RPG. Alfabetizado e fala quatro idiomas. Azarado. 45 pontos de personagem.

For 3, Des 3, Vit 3, Per 7, Int 8, Sab 7, Exc 4, Ess 10. PV 10, D 11, R 1.

Equipamento: varinha mágica (H 10, dano 3D+1, \$ 200); roupa e manto verde escuro, colete, luvas e botas de couro (D 1, R 1, 3 kg, \$ 60); touca de cone vermelho (\$ 5); mochila pequena (\$ 10); cantil, 1 litro de água (1 kg, \$ 5); comida para viagem, 4 refeições (1 kg, \$ 10); dinheiro \$ 220. Total: \$ 500 e 5 kg.

4.5. Hellen Finnen

Elfa, ladra/maga, cabelos ruivos cacheados, olhos vermelhos (íris), linda, 1,60 m, 45 kg, aparenta 18 anos e tem 40 anos. Sonhava com aventuras e quando foi obrigada a se casar, fugiu da aldeia élfica. Não quis trabalho sério, então caiu no mundo do crime e usa da beleza para aplicar golpes. Alfabetizada e fala três idiomas. Muito orgulhosa e se irrita fácil. Pensa que o mundo não passa de um jogo inventado por uma mente doentia e ela seja só a personagem de uma inútil de outro universo, que nem sonha ser a personagem de outra inútil. 45 pontos de personagem.

For 4, Des 8, Vit 5, Per 6, Int 6, Sab 5, Exc 4, Ess 7. PV 13, D 7, R 2.

Equipamento: varinha mágica (H 6, dano 2D+1, \$ 200); faca (H 8, dano 1D, D 1, 0,4 kg, \$ 10); armadura de couro (D 1, R 2, 4 kg, \$ 40); anel de ouro e âmbar (\$ 50), encantado com lâmpada (3W, 300 lm, \$ 30) e termostato (100W, \$ 100); bússola (\$ 5); manto com capuz de dois lados, preto ou vermelho (\$ 30); bolsa com \$ 15. Total: \$ 500 e 5 kg.

4.6. Julieta Carvall

Humana, caçadora/ranger, cabelos castanhos e olhos verdes, bonita, 1,70m, 60 kg, 22 anos. Cresceu na floresta sendo criada pela avó depois que os pais morreram em uma epidemia de zumbi na cidade (culpa da Angelina Runas). Sonhava ser professora quando pequena, tal como a mãe. Alfabetizada. Teimosa e desconfiada. Faz 3 dias que sua avó foi morta e sua casa queimada por goblins, ela está no encalço deles. Gosta do silêncio. Seu olhar impõe medo. 45 pontos de personagem.

For 5, Des 8, Vit 5, Per 7, Int 5, Sab 5, Exc 7, Ess 3. PV 17, D 9, R 4.

Equipamento: arco curto (H 8, dano 2D+1, 1 kg, \$ 50); aljava com 20 flechas (1 kg, \$ 30); espada curta (H 8, dano 2D, D 2, 1 kg, \$ 200); armadura de couro (D 2, R 4, 8 kg, \$ 100); dinheiro (\$ 70); kit de sobrevivência (3 kg, \$ 50). Total: \$ 500 e 14 kg.

4.7. Angelina Runas

Humana, maga/espã, cabelo loiro liso, olhos azuis claros, muito branca, lindinha, 1,30 m, 30 kg, aparenta 10 anos, tem 400 anos. Excelente atriz. Leva a personagem a sério, é meiga, faz “caras e bocas”, fica triste, chora, entra em fúria, faz drama... como uma menininha. Mas tais sentimentos são verdadeiros, ela é infantil mesmo sendo durona. 65 pontos de personagem.

For 3, Des 8, Vit 4, Per 8, Int 9, Sab 10, Exc 8, Ess 15. PV 15, D 17, R 10.

Equipamento: colar de prata escrito “Angelina” com pedra azul (\$ 200) encantado com varinha mágica (H 14, \$ 1000), raio mortal (dano 6D+2, \$ 2.500), bola de cristal (\$ 2.000), levitação (\$ 2.000), invisibilidade (\$ 10.000), armadura de força (R 10, \$ 5.000), lâmpada (1000 lm, 10W, \$ 100), termostato (500W, \$ 500), ocultar (\$ 1.000), teleporte (\$ 10.000), totalizando no colar \$ 34.300; vestido e manto rosa escuro (1 kg, \$ 50); bolsa formato de urso de pelúcia (\$ 50) contendo \$ 500 em moedas de ouro e 2 poções de cura (\$ 100); conta no Banco Aristocrata \$ 3.000. Total: \$ 40.000 e 1 kg.

Filha caçula de magos encantadores, entre cinco irmãos, cresceu numa vila e foi enviada à escola interna de magia aos 14 anos, onde se desviou para o mal. Usa uma joia com seu nome que era da sua avó paterna, de mesmo nome que morreu em uma epidemia zumbi, e o primeiro objeto encantado pelo seu pai (só lâmpada).

Era uma agente ultra secreta, tão secreta que só ela sabia ser agente, ou seja, era autônoma seguindo o manual de Finn Fingger da Doutrina do Feixe. Recentemente descobriu que os demônios existem e ela não passava de um peão no jogo de xadrez. No passado fez coisas horríveis, matou crianças, espalhou epidemias, fez filmes pornográficos, sadomasoquismo... pela *causa*. E porque gostava... Aparentava 20 anos, 1,60m.

Hoje vê que foi uma idiota, um monstro, e combate tal *seita* maligna. Carrega sobre os ombros a culpa de 5 milhões de mortes pelos 4 séculos de crimes, segundo suas contas. Uma boa imagem de Angelina seria a pequena Tiffany segurando os livros de Relatividade e Física Quântica na cena de tiro ao alvo do filme *Homens de Preto* (MIB).

Com seu nível de essência pode mudar fácil de forma entre menina humana, menina elfa ou uma gnoma adolescente em poucos dias. Entretanto mantem as feições originais mais por vaidade do que por estratégia. É e se acha linda, inteligente e estudiosa o tempo todo de forma significativamente irritante. Duzentos anos atrás se casou e teve duas filhas gêmeas com a cara da mãe, Ângela e Angélica, que morreram aos 10 anos com o pai em um ataque de orcs na vila. Sente muita falta delas.

5. MUNDO DE GALLÊNIA

5.1. Astronomia

O planeta tem o tamanho da Terra e é mais frio, metade da área do globo é coberto pelas calotas polares e os continentes são apenas grandes ilhas distribuídas sem que impeçam as fortes correntes marítimas de contornarem todo o globo. Durante o inverno em um hemisfério a neve cobre até o nível de equador e, raramente, 4 ou 5 vezes por século, um inverno emenda com o outro cobrindo todo o planeta.

O sistema solar tem um sol amarelo no centro e uma estrela anã vermelha que fica a uma distância equivalente de Júpiter ao Sol, gerando um brilho forte e vermelho a noite. O planeta tem duas luas, uma branca e uma preta, ambas com traços de coloridos de erupções vulcânicas e tamanhos na metade da nossa Lua.

5.2. Geografia

A civilização está organizada em cidades-estados e reinos de tamanho em torno de 50.000 km² (exemplos: Suíça, Holanda e Dinamarca), o restante é de grandes áreas selvagens. As cidades são de 2.000 a 5.000 habitantes. A população mundial é de 100 milhões (Terra na antiguidade, 250 milhões), sendo 25 % humanos, 10% anões, 10% elfos, 5% gnomos, 30% orcs, 15% goblins e 5% ogros. Quem é estudado sabe disso.

Os elfos habitam as florestas, os anões as montanhas, os humanos os campos, os orcs, goblins e ogros as áreas selvagens e os gnomos de tudo um pouco desde que não haja orcs, goblins, ogros ou dragões. Como não podem sair à luz do dia, estes últimos vivem em cavernas ou em complexos de túneis na terra que eles mesmos constroem com materiais das redondezas.

Pedras encantadas que fornecem luz e que regulam a temperatura geram ecossistemas completos dentro de cavernas. Muito usado pelos anões.

5.3. Tecnologia

A tecnologia é equivalente à da Idade Média e não há expectativas de avançar porque a magia resolve é solução eficaz. O uso de bolas de cristal como computadores e internet permite comunicação instantânea, desde a primeira era, para quem possui recursos financeiros.

Devido à facilidade de transporte mágico tudo está perto. Nas praças das cidades e castelos é comum existir um portal livre que se liga com um complexo de túneis e

portais, tal como um metrô. Enquanto na capital há um salão portais, pago na entrada e na saída (\$ 1 a 5), que a liga às capitais de reinos amigos.

O comércio é global e há corporações de comércio baseada em sociedades de ações, como exemplo o Banco Aristocrata presente em todas as capitais e as redes de tavernas DracoBurguer e MonarcBurguer. Já inventaram pizza, macarrão, batata frita, hambúrguer, sorvete e várias outras comidas do gênero.

5.4. Religião

Não existe uma grande religião organizada e sim correntes religiosas como no judaísmo atual com vários templos, todos independentes entre si em termos de hierarquia, economia, cultura e ensinamento. Existem atritos entre eles, mas nada que gerasse uma guerra, entretanto muitos sentem o desejo de uma unificação e outros defendem fervorosamente a independência total.

Destacam as ordens de cavalaria com ideais religiosos e assim lutam por justiça, aliadas ou inimigas dos reis. A maior e mais antiga delas é a dos Paladinos que nasceu durante os anos violentos da Grande Guerra e jurando lealdade aos anjos. Seu símbolo é a balança e em alguns lugares eles são a única esperança. Valorizam a humildade, mas chegam a ser vaidosos nisso...

A maior sociedade secreta é a Ordem dos Iluminados (ou *Iluminati*), de muitos símbolos e ideal conservador, mas para si mesma... É formada por reis, homens ricos, nobres, intelectuais e influentes. Declaram-se independentes dos anjos.

A Doutrina do Feixe é baseada em “juntos somos fortes e tudo para o poder” e subvertem as bases da sociedade tradicional em prol de uma nova ordem mundial. Defendem a democracia, mas são ditatoriais. Acreditam que os anjos, bem e mal não existem, não passando de farsa opressora como cordões em marionetes, por isso usam como mantra a frase: “Não há cordões em mim”.

5.5. Eras históricas

Na primeira era (séculos 1-15) havia muitos reinos da raça ancestral e os anjos interagiam com eles como irmãos mais novos. A primeira era começou o contato oficial dos anjos, que transformaram toda a sociedade e ensinaram a magia, entretanto eles não gostavam desse nome e falavam “controle da realidade”. Como são seres puramente espirituais não existem provas materiais incontestáveis de sua existência.

Entretanto nasceu uma forma de revolução contra os problemas existentes, o povo achou isto bonito e os anjos se afastaram pela forma sinistra de acumular o poder, isto foi a segunda era (séculos 16-20). Este governo gigantesco baseado na Doutrina do Feixe, a onda vermelha, que prosperou dominando todo o mundo com violência. Por

séculos houve uma só lei, uma só língua, uma só moeda e uma só cultura, tudo controlado pelo Estado. Entretanto isto não era o suficiente, seus corações estavam vazios e o pós vida não era o seu foco, então desejaram a imortalidade.

Para isso usaram a magia para se transformarem em uma raça superior, mas se degeneraram por completo, matando os bebês que não eram o esperado. Assim nasceram todas as raças atuais e outras que caíram na extinção nos séculos seguintes. A raça ancestral era algo entre o humano e o anão.

Os objetos encantados que geravam essas mutações se perderam na história, estes foram os mesmo que criaram animais e plantas diferentes para alimentação no começo, depois armas de guerra como aranhas gigantes e os zumbis, para finalmente dividir a sociedade em classes.

Isto tudo terminou na Grande Guerra que durou 10 anos e destruiu quase tudo. Depois, na terceira era (séculos 21-28), apenas havia o caos. Voltando a existir cidades grandes e nações se ergueram com guerras e com relações amistosas, mas a civilização voltou, esta é a quarta era, a era atual, que já está no século 31.

5.6. Sociedade atual

Durante a terceira era nasceu 10 idiomas da língua ancestral (latês): élficas (mitrês, melês), humanas (norês, dinês, bralês, germês), anãs (turês, drônês), dos gnomos (irlês) e a dos orcs, goblins e ogros (urukês). Toda pessoa culta conhece o idioma ancestral. Não existe unidade política em cada raça e sim uma cultura semelhante.

As monarquias parlamentares foram resposta contra o caos e representam a maioria dos sistemas de governo. O racismo é problema sério, na maioria dos casos raças diferentes não se suportam, sendo mais moderado isto nas grandes cidades. As criaturas das trevas coexistem bem entre si e são inimigas de todas as outras.

Infelizmente, a loucura que destruiu a raça ancestral sobreviveu dentro de várias raças e nações. Os valores são questionados e os bandidos são vistos como vítimas. A grande maioria não entende nada e os setores acadêmicos, os mais céticos, consideram mito, mas uma aliança sinistra entre nações já é realidade e pensamentos idênticos estão diluídos de forma que não havia antes.

Muitos templos estão sendo construídos pelas criaturas das trevas para algum tipo de entidade, simbolizada por uma serpente negra de olhos vermelhos que os incita em ataques suicidas, e todo esse tipo de coisa nunca havia acontecido. Uma guerra mundial parece estar por vir e ninguém sabe quem estará contra quem. Há muitas profecias, mas divergentes, alguma seria confiável?

O “dia do julgamento” é um conceito presente em muitas profecias, com divergências significativas elas convergem em um único ponto, de que o retorno oficial dos anjos, que nunca se afastaram, resultaria uma cobrança moral inerente à revelação de sua existência. Eles nunca foram moralmente neutros.

5.7. Notícias da internet

Não existe telejornal ou programação de televisão, mas existem sites de notícias e postagem de vídeos individuais. Não existe cinema ou indústria cinematográfica, mas muitas ações amadoras e individuais desde a primeira era. A seguir, há algumas notícias do Diário Coruja (com influências da Doutrina do Feixe...) como exemplo:

Sociedade: No reino de Renânia, o rei Renan III, o terrível, decretou o fim das cadeias e a universalização da pena de morte. Vejam o que ele diz: “Todo o custo com as prisões será revertido em redução de impostos”. Protestos estão ocorrendo em outros reinos pelos direitos humanos e em repudia à ditadura de Renan III.

Espetáculo: Amanhã, na cidade de Herônia, com bela vista sobre as montanhas, o duque Sam Düch promoverá jogos de arena em várias categorias: desarmado, armado e mágico, onde alguns poderão ser até a morte. Prisioneiros poderão ser perdoados de suas penas se aceitarem participar, e sobreviverem... Espera-se multidões de todas as partes do mundo congestionando os portais, para assistir a barbárie e para protestar.

Descoberta: O renomado encantador Hélius Férrius anuncia a descoberta arqueológica de um rubi da segunda era com a magia *Chave do Coração* que, colocado sobre o peito da pessoa, a faz beber da própria essência. Será o néctar dos deuses ou o pior dos venenos? A comunidade acadêmica afirma ser impossível, mas o Dr. Férrius disse que as suas pesquisas apontam ser verdadeira a lenda. Será que ele vai usar em si mesmo?

Economia: A crise econômica na Ilha do Caralho piora novamente, o povo pintotortês não suporta mais tantos impostos. Depois de vender as joias da coroa o parlamento decide cobrar do reino da Albânia a dívida histórica da Guerra da Castração. O chanceler albanês diz: “Esse povo devia subir sobre o próprio ego e se jogar”.

Epidemia: O reino de Umbria sofre o terceiro dia da epidemia zumbi, dez cidades estão contaminadas, três devastadas e cinco casos foram encontrados na capital. Todos os portais com o exterior foram deligados e a população é orientada a se esconder.

Vídeos virais: Outro vídeo faz sucesso ao lançar bonecas de pano nas fortalezas dos Paladinos. Desta vez uma catapulta provocou um efeito extraordinário de chuva de bonecas. Os responsáveis foram presos e provavelmente estão sendo torturados!

Desrespeito: Uma ação covarde e maliciosa ocorreu na convenção sobre os rumos da sociedade na Sociedade dos Progressistas. Alguém pôs sonífero e purgante na bebida. Certamente um reacionário! Manifesto minha indignação.

Coisas de orc: Mais um vídeo de pegadinha entre orcs, um malandro deu poção de fogo para os amigos bêbados e drogados e chamou todos eles para cantar e dançar a seguinte música: “Vamos pular! Vamos pular! Vamos pular!” O que aconteceu? Veja só a explosão e o cogumelo de fogo! Triste os orcs não se valorizarem.

Paranoia: O teórico da conspiração Oliver Carvall publica o livro *Cordões do Mal*, que afirma que a Ordem dos Iluminados tem a mesma essência da Doutrina do Feixe, mas de forma lenta e persistente. Bem, podemos dizer que essa é a piada do dia...

Política: Lembrem da Federação da Libéria? A maior federação do mundo com 42 reinos, que existe a 300 anos e que cada reino cobra impostos iguais dos cidadãos, de \$20 a 30 anuais dependendo do reino. Não bastava ter a maioria com 14 anos, agora o serviço militar obrigatório passou de 1 para 2 anos, pago em armas.

Guerra: Imagens anônimas ganham destaque na internet, o Deserto das Areias Negras, que ocupa grande parte de uma ilha equatorial, conteria um enorme complexo de tунeis ligados com portais. Um formigueiro gigante! Fragmentos de vídeos mostram um rei orc chamado Gárgulas, mago muito poderoso com séculos de idade, maior que um ogro e com tatuagens tribais em preto e vermelho em 100% do corpo.

Dragões: Depois do professor Guilher von Hahher, no reino de Germânia, ter mostrado formas de adestramento de dragões, um jovem, Adrian, no reino de Banânia tentou fazer o mesmo. Mas infelizmente não deu certo, como vocês podem ver no vídeo ele sendo queimado e esfaqueado. Crianças, não tentem fazer isso em casa.

Bandidos: O grupo de criminosos que aterroriza a fronteira da Romênia com território selvagem ainda não foi pego. Eles estão armados com vários itens mágicos e já raptaram 16 crianças em uma semana. Câmeras de segurança implantadas no local captaram as cenas a seguir e foi descoberto os nomes deles: o chefe, um orc, chama-se Major Fodase, dois orcs gêmeos, o Merda e o Bosta, goblins magos, Gargamel e seu ajudante Cruel, estes últimos, tal como um antigo desenho com criaturinhas azuis.

Explosão: Os satélites detectaram uma explosão de uma Arma Máxima, isso mesmo! Aquelas bombas que foram usadas na Grande Guerra. Foi em uma área selvagem próximo ao reino de Polônia, durante a noite. Não há informações do local, mas por ser desabitada a floresta não se espera muitas vítimas. Depois da Grande Guerra só um incidente desses aconteceu durante a Era do Caos, e agora este.

Exploração: O exército do reino da Ucrânia descobriu em um daqueles antigos complexos militares do Império (2ª Era), um destacamento de quase três mil autômatos de combate. Modelo Destruidor, feitos de aço com 3 metros de altura, dotados de grande força. Tais complexos são habitados por monstros e os aventureiros arriscam suas vidas tola mente explorando tais masmorras, mas dessa vez algo de grande valor...

Loucura: Antes era um ou outro velho louco com cartazes na rua dizendo que o fim do mundo estava próximo, agora há pichações dizendo: "Vivemos em um jogo de computador, somos brinquedos de seres extradimensionais. Fora jogadores!". Eles acreditam que aventureiros aparecem do nada como nos jogos de realidade virtual nas bolas de cristal, que são ultra realistas. Não deixem seus filhos jogarem RPG de mais!