

A circular logo featuring a grid of 16 grey human silhouettes arranged in a 4x4 pattern. The silhouettes are of various sizes and are overlaid by a blue grid of lines. The text "COLEÇÃO DE CENÁRIOS" is written in red across the middle of the grid.

COLEÇÃO DE CENÁRIOS

JiPL

Carlisson Galdino

Coletânea de Cenários JIPL

Versão atual: **1.0**

Classificação: **coletânea de cenários**

Autor: **Cárlisson Galdino**

Contato: **cbtg@brazilmail.com**

Maceió (AL), 20 de janeiro de 2001

É impossível atingir todos os alvos ao mesmo tempo, mas é possível atingir os alvos "mais certos" se temos força e ajuda na escolha.

Índice

Sobre a Obra.....	6
Malevil.....	7
Sonho de Imortalidade.....	7
A Lenda.....	7
O Mal em Pessoa.....	9
Aqueles que lutam.....	10
Anjos sem Asas: guerreiros verdadeiros.....	11
Conclusão.....	11
Stormmer.....	13
Stormmer.....	13
Terra pós-apocalíptica.....	13
Como Stormmer funciona.....	15
Conclusão.....	16
Averl.....	18
Descrição.....	18
Vuch, o maior mago, e Epifly, o maior guerreiro de Averl.....	18
Iceberg.....	20
Alguns Personagens.....	21
Agru Martelo.....	21
Aorau Vapsei.....	22
Azinekazai.....	22
Benumo Machado.....	23
Bupsei Machado.....	24
Ijelorracupa.....	24
Itroluto.....	25
Ojuokria Katri.....	25
Oxocokru.....	26
Uproi Cugryuxo.....	27
Yuxepsi.....	27
Zazea Lhupeu.....	28
Psyon.....	30
Introdução.....	30
A Nova Dimensão.....	31
WebHacker.....	32
Socorro! Tem um hacker na minha cabeça!.....	32
Webhacker.....	34
Boeplass.....	35
Introdução.....	35
A Realidade em Boeplass.....	35
Personagens.....	36
Lilat Dhem.....	36
Wiophe.....	36
Hernaud.....	37
Zepráp.....	38
Zacrílan.....	38

Terras de Queserto.....	40
O Que São.....	40
Armadura Queserto.....	40
Armadura Detectora.....	40
Niccha.....	42
Onde a Magia não Termina.....	42
Portais Bo.....	42
Guerra Alienígena.....	44
O Que É Isso?.....	44
Fase 1.....	44
Fase 2.....	44
Fase 3.....	45
Espírito Demoníaco.....	46
O Que É.....	46
Fase I.....	46
Fase II.....	46
Fase III.....	47
Fase IV.....	47
Supra-Adaptação.....	47

Sobre a Obra

Esta obra é uma *Coletânea de Cenários JIPL*. Tudo bem... Agora, o que isso quer dizer exatamente?

Creio que saibas o que é *JIPL*. Se não sabes, podes ter esta e outras informações no site **Andarilho d’Catãr**. Tem um endereço bem discreto, na segunda página deste livro, que deve levá-lo ao **AdC**. Certo, agora voltemos nossas atenções à coletânea.

O objetivo desta obra é conter dez *cenários começados e descontinuados*. Mesmo estando em fase inicial, os cenários aqui apresentados podem sim ser utilizados em campanha (*uns melhor que os outros*). Além de trazer em um só lugar uma pequena variedade de cenários, esta obra tem como objetivo fazer a seleção natural. As que mais interessarem ao público serão trabalhadas. E contribuições, em geral, serão bem-vindas.

Algumas destas obras já estão bem crescidas, faltando apenas um pontapé para que o seu desenvolvimento prossiga. Entre elas, encontram-se **Stormmer**, **Malevil** e **Averl**, sendo os dois primeiros originalmente *JIPL* e o último inicialmente para *First Quest (D&D da TSR)*. Os outros são mais explanações, porém, não de menor valor no quesito ambiente. Apenas mais pobres ou, se preferir, menos desenvolvidos.

Vasculhe por aí. Como são cenários *JIPL*, podem ser utilizados para *RPG tradicional*, com *sistemas genéricos*. Há alguns famosos impressos e outros gratuitos na rede. Escolha o que melhor lhe agrada se não lhe agrada jogar sem regras.

Nesta obra em particular, todo o texto foi escrito por mim mesmo mas, dependendo do resultado desta obra, talvez haja outras posteriormente, para semelhante fim. Nestas, se houver acordo, pode haver cenários de outros autores. Bem, espero sua opinião sobre a obra e os cenários, se tiver paciência para formá-la.

Cárlisson Galdino

Malevil

Sonho de Imortalidade

Sonho de imortalidade
O sonho de todo mortal
Mas que nunca, na verdade,
Sente seu perigo real

Um trovão corta o ar
Como o cortam os relâmpagos
Um trovão fere um monstro
Como o feririam mil relâmpagos

Nada lhe parece errado
A morte de um ser qualquer
Mas seu destino está traçado
Nem tudo é como a gente quer

Por um momento obcecado
Ele seu corpo requer
Partindo contra o que é segrado
Sem pensar um minuto sequer

Devora o corpo rasgado
Sangue em um copo de cristal
E o monstro antes derrotado
Retorna sua força afinal

Estando ele nesse estado
Sente seu corpo em metal
O sangue inutilizado
Agora se torna letal

Pelo ódio dominado
Parte pela capital
A matar qualquer coitado
Que passe por esse animal

Ainda não confortado
Mesmo sendo imortal
Segue pelas noites irado
Procurando um ponto final

Mas não haverá uma volta
Não que possa encontrar
Apenas a sua revolta
O moverá para lutar

Não há alegria final
Sua alma foi corrompida
Em seu sonho de ser imortal
O monstro foi que ganhou vida

Cárlisson Galdino

A Lenda

Há anos, milênios, existe uma lenda. O monstro. Uma maldição que caiu sobre um mortal que, a partir de então, não poderia mais morrer. Mas não poderia viver também, pois nascia nesse alguém um monstro. Nesse momento nascia **malevil**. O mal sobre a Terra, que perduraria daquela época tão distante, até os dias de hoje.

Várias décadas antes de Cristo, dúzias delas, um pacto fora feito. Um

rei ganancioso, tirano, queria reinar para sempre e, para isso, buscou as forças do mal. Não se sabe como, mas ele conseguiu encontrar uma entidade que lhe realizaria um desejo. Ele ouvira conselhos: “Não fazeis pactos com o demônio.” Mas aqueles que lhe falaram já não mais se faziam presentes no mundo quando o monarca estava em uma caverna escura, olhando nos olhos vermelhos sem temor. Ele não desistiria. Ouvira falar, de longas datas, que a alma era eterna. Não cria nisso, mas, como também não tinha certeza, resolveu não pedir simplesmente “quero ser eterno” e, sem pestanejar, provavelmente diante da única oportunidade que teria na vida para isso, gritou em tom autoritário:

–Eu desejo viver eternamente, mas não só a alma como pregam os plebeus. Quero caminhar eternamente sobre a Terra.

Um sorriso sádico se abriu na disforme face daquele que ouvia suas palavras. E uma gargalhada inumana ecoou na montanha enquanto um frio sobrenatural tomava conta da caverna.

Sim, aquele monarca inconseqüente conseguiu o que queria. Tornou-se eterno, mas não só sua alma. A entidade diabólica concedeu o desejo, mas o moldou a seu favor. Sim, aquele mortal seria eterno e caminharia eternamente sobre a Terra, mas ele refletiria todo o mal que havia oculto na região mais protegida e evitada de seu ser. E o homem se tornaria o próprio mal. E não seria esse o único problema. Para prosseguir em sua existência profana, tal ser deveria beber sangue de seus próprios irmãos, e seu corpo seria mais forte, mais ágil, mais horrível e demoníaco.

Seguia pelas cidades com sua forma bestial, bebendo o sangue de inocentes e comendo suas carnes. Isso até o dia em que alguém quis acabar de uma vez por todas com esse grande mal. Descobriram que era imortal ao tempo mas não ao metal; no entanto, aquele que fez o pacto estava destinado a caminhar errante entre os humanos para todo o sempre. E ao vencerem tal abominação, não sem grande esforço e algumas baixas, a maldição se mostrou mais forte.

O sangue da besta irradiava poder e, céus! A carne é fraca! Em um ritual insano eles tomaram seu sangue. E o mal renasceu, e o que foi rei voltou a caminhar sobre a Terra, mas agora não era só um. Eram muitos, e se espalhavam mais e mais, pela repetição do mesmo ritual.

O mal se espalhava e, dessa forma, o que fôra rei, pois durante o pacto ele se tornara o próprio mal, e assim se cumpria o desejo. Ao dia eles eram fracos, pareciam humanos e caminhavam nas sombras com medo de tudo, como

vira-latas assustados. À noite o mal ganhava vida. Foi esse mal, chamado malevil, que gerou as mais diversas crenças, os mais diversos mitos. O vampiro, o lobisomem, os bruxos. E o mal caminhou entre o homem até que se ergueu a inquisição. E a força divina na terra, mesmo que com excesso de violência por muitos severamente criticado, conseguiu eliminar tais seres da face da Terra. Pelo menos assim se pensava, até pouco tempo atrás, quando apareceram novos boatos. Pessoas morrendo de forma brutal, e os chupa-cabras.

Ao que tudo indica o mal jamais será vencido por nós. Resta-nos apenas rezar, e pedir ao Senhor que salve nossas almas, e talvez lutar contra o malevil para impedir que o mal se propague ainda mais.

O Mal em Pessoa

Malevil é a personificação do mal, feita pelo próprio mal, a partir do rei. Um corpo malévolo, à noite, pode parecer um lobisomem, um morto, ou mesmo o próprio demônio. Tudo depende da primeira transformação.

Um malévolo é mais forte que um humano normal, quando a noite cai. Tem a força de uma onça, e é ágil, bastante ágil. A principal diferença entre um malévolo e um homem é que o primeiro atacará sempre com toda a força, e sempre procurando a sua morte.

O sangue e a carne de um malévolo não trazem em si malevil, mas libertam todo o mal que há no coração de quem os consome. E o mal se torna a única força motora do corpo do homem, e o homem se torna malevil, e seu corpo se torna malévolo. O sangue e a carne de um malévolo irradiam todo o poder das trevas e só a sua presença já é suficiente para atrair o lado maligno que há em alguém. E é esse lado que tende a mover o corpo cometer ação tão profana.

O mal teme a luz, pois vive das trevas. Por isso, ao dia, caminha fugido por becos, cemitérios e caminhos vazios. Somente à noite tem totais poderes, é sádico e rasteiro, cruel assassino e frio torturante, nas poucas vezes em que tem paciência para isso. À noite é o próprio mal.

Mas, ao dia, mostra-se covarde, caminhando nas sombras. Não tem poder, e por isso teme. Isso porque a abalada mente do homem que há dentro do malévolo desperta, em parte. À noite ele é sádico, de dia é o próprio medo.

É difícil dizer o que exatamente é o bem e o que é o mal. Suas definições não são claras, e dependem de quem os vê. E essas interpretações provavelmente entram em contradição. Alguém já disse que o bem e o mal travam uma batalha eterna, mas a simples consideração de que a guerra faz parte do mal colocaria duas visões em um sério conflito.

Alguém pode lutar contra o mal, mas se lembre de que *independente de seus lados, heróis e vilões são escravos da guerra*. E esse alguém pode crer ser do bem, e lutar por ele, mas não será uma batalha nada fácil. Poucos, talvez ninguém, podem desafiar o *mal* para uma luta com chances de ganhar.

Os problemas, como sempre não estão no malévolo. Tenha algumas coisas em mente:

- A carne é fraca;
- Ninguém vence a guerra;
- O maior inimigo do homem é o próprio homem.

Ou seja, primeiramente esse alguém não poderá ter total auto-confiança, por mais que tente se enganar, pois provavelmente não saberá se, ao lutar, não estará se entregando ao mal e cultuando um deus da guerra.

Com a indecisão o medo que, quando bem explorado pelo adversário, tende a se tornar seu ponto mais fraco. E além do mais, *“o mal nasce do medo”*.

Terceiro, o monstro é forte e rápido. Vencer a primeira parte dos conflitos internos não significa de forma alguma que tudo está acabado, que a vitória foi alcançada.

Por fim, a segunda parte dos conflitos internos. Quando o monstro é derrotado, é testado seu mal e sua fidelidade à humanidade. Um pouco de mal, de ganância, egoísmo pode significar derrota, e o monstro apenas *trocará de pele*.

Mesmo assim há quem lute. São pouquíssimos que se saem bem. São aqueles que descobriram como vencer. Eles se tornaram anjos sem asas. *Sua espada é sua fé; seus olhos, sua coragem; e seu coração é seu guia*. Guerreiros desse tipo existem desde a inquisição.

Anjos sem Asas: guerreiros verdadeiros

O mal existe; o mal persiste; o mal insiste e não desiste, nem desistirá; cabe a nós lutar por nós e por todos os inocentes que choram e sentem na pele a presença do mal.

Deus disse *não matar*, mas enfrentamos mortos. E os mataremos por amor apenas; para que as almas dos filhos de Deus que existem nesses corpos mortos, tão atormentadas, encontrem paz, vejam-se livres e possam seguir em busca do céu. Talvez entrem, talvez não. Não cabe a nós decidir. Talvez seu mal tenha sido muito grande, mas sabemos que nosso Pai é piedoso. E anos de sofrimento e arrependimento podem abrir o paraíso, principalmente, se são inocentes.

Amamos a Deus sobre todas as coisas. Amamos ao próximo, amamos aos homens atormentados pelo tempo presos em corpos e obrigados a se verem cometer os mais terríveis crimes. Nós os amamos, e somente por eles, pelos próximos e pelo Criador, lutamos.

Nossa espada é nosso meio.

Nossa força é nossa fé.

Nossa bússola é o coração.

Nossos olhos são a coragem.

Nossa vontade é a ordem do Senhor.

Nossa missão é lutar.

Nosso destino é vencer.

Nossa missão é libertar.

Nosso destino são os céus.

Conclusão

A besta já está entre nós há muito tempo. Mas o próprio tempo a modifica. A besta apocalíptica deve ser o mesmo malevil com novas cartas nas mangas. A besta já está aqui, mas também aqui estão os anjos. Anjos sem asas, de fato, mas justiceiros, defensores dos fracos. E a grande guerra santa continua...

Malevil é uma boa opção para quem quer parar de lutar sem lado, simplesmente pelo prazer da batalha. É uma boa opção para quem quer viver terror, aventura e conversão. Você pode criar um conceito um pouco diferente do malevil, sem qualquer problema. Pode, por exemplo, reduzir a influência do mal, fazendo o cenário parecido com o de *Entrevista com o Vampiro*.

Eu disse o que sei. Cabe a você decidir se levará isso adiante ou fará-se um déspota esclarecido. O mal está em toda parte, e nós devemos derrotá-lo tanto quanto pudermos, para que não nos tornemos parte dele. Será difícil, como foi e é para todos, mas conseguiremos. Com fé, amor e coragem. Que a paz do Senhor esteja sempre convosco.

Stormmer

Stormmer

Das nuvens acinzentadas do céu violeta
Partem relâmpagos azuis, mortais.
Os sonhos dos mortais se vão,
E não há como voltar atrás.
Explode toda uma nação.
Na linha entre a guerra e a paz,
Optaram pela destruição.

Os humanos antes reis de Stormmer
Hoje vagam como os animais.
Antes grande civilização
Donos das verdades racionais
Em um mundo de corrupção
Navegaram sem olhar pra trás
Em tecnologia seguiram em vão

Stormmer de vidro e metal
Todos seus sonhos e ideais
Terminaram quando a multidão
Percebeu que havia algo mais
Ergueu-se um imenso dragão
Que matou todos os mortais
Que não tiveram reação

Apenas alguns resistiram
Às suas garras tão fatais
E de toda a população
Que cinquenta não havia mais
Do perigo tomando noção
Buscaram forças dos ancestrais
Para saírem desse alçapão

Do passado trouxeram a magia
Retiraram dela os rituais
E a tornaram uma simples canção
Para viverem os dias atuais
Até que possam tirar seu brasão
Das patas sujas das feras astrais
E recuperem dela cada fração

Essa estranha equipe de defesa
Une seus dons tecnovirtuais
Às suas bênçãos contra a maldição
Às magias de seus ancestrais
Aos metais: arma e proteção
Ao auxílio de fenomenais
Seres vindos de uma outra razão

Em uma luta quase que perdida
Segue enfrentando esse dragão
Arriscando assim a própria vida
Na esperança de que um dia vão
Retomar sua casa perdida

Cárlisson Galdino

Terra pós-apocalíptica

Stormmer é um planeta que, em um passado idêntico ao nosso presente, descobriu que os dragões realmente existiram. Só que eles descobriram de uma forma nada agradável. Uma descoberta banhada em fogo, ácido, gelo.

Poucos humanos sobreviveram ao ataque voraz dos “mitos”. Os que sobreviveram, hoje se agrupam, no sonho de um dia voltar a viver em paz sobre Stormmer. Depois da chegada dos dragões (na verdade, um despertar), apareceram todos os seres que viviam nas sombras anteriormente: Sombras, espíritos e monstruosidades indescritíveis. Os dragões destruíram as cidades de mortos, transformando-as em desertos de concreto. Há poucas esperanças de melhora.

Sim, há poucas esperanças, mas o importante é que elas existem. Existem na pele dos últimos homo sapiens que habitam essa terra devastada. Eles vivem como os índios, aliás, muitos deles são índios. Unidos pela necessidade, lutam contra seus inimigos pequenos que, mesmo assim, mostram-se extremamente poderosos, como esqueletos, mortos de todos os tipos, espécimes que parecem ter vindo de um conto de terror ou de outro planeta. Lutam na esperança de um dia conseguirem desafiar e vencer os dragões.

Mago: magos usam magias em verso. Uma adaptação das magias indígenas, que certamente exigiu muito trabalho para ser desenvolvida. A magia indígena se dava através de rituais de dança. A magia desses guerreiros funciona através das palavras, que devem fazer versos, e ter rima. Trocou-se uma arte por outra. Usam como arma facas, bastões e, alguns, armas mais pesadas.

Guerreiro Sagrado: ele tem a fé, ele tem a fúria. Detentor dos dois poderes: a cruz e a espada, eles lutam ardorosamente com o objetivo de reconstruir a civilização humana e, aproveitando a deixa, reconstruí-la baseada na fé. Mas todos eles sabem que, para isso, precisam varrer do planeta todo esse mal que o corrói. Lutam com espadas, machados, manguais e sua fé.

Neo-guerreiro: “Nunca saia de casa sem sua .44, a não ser que tenha uma bazuca debaixo das mangas.” Ele lutam com as armas feitas pela tecnologia das últimas décadas. Sabem que contra alguns seres, quase não tem efeito, mas as usam. Sabem que cedo ou tarde não haverá munição, mas eles as usam. Motivos não faltam para esses guerreiros quererem seu lar de volta.

Guerreiro Verde: esses guerreiros, quase sempre indígenas, vivem em harmonia com a natureza. Caçam para sobreviver. Normalmente sabem onde encontrar ervas para curar ferimentos ou

doenças, onde encontrar animais e madeira para fazer suas armas. Lutam com lanças, machados de madeira e pedra; arco e flechas. Lutam com esses seres por acharem que não são naturais.

WebWizards (ou WWW): eram impecáveis na tecnologia virtual. É raro encontrarem um computador nos tempos de hoje mas, quando encontra, extrai todos os seus dados. Pode projetar sua consciência para uma máquina, mas se não voltar para seu corpo original ainda vivo, será informação binária para sempre. Lutam pouco, quando lutam, com facas ou bastões.

Esses são os tipos básicos, mas você pode criar qualquer outro compatível com o cenário, desde que seja aceito pelo mestre.

Como Stormmer funciona

Magia artística: a magia aqui, como deve ter notado, funciona de forma um pouco diferente. Ao invés de decorar palavras mágicas ou mesmo rituais, os magos simplesmente falam o que querem que aconteça, na forma de poesia. Aqui, no entanto, há alguns fatores que devem ser levados em conta na hora de uma magia. A magia deve ter a forma de uma quadra (quatro versos) com rimas alternadas. Deve-se ter em mente também que um mago não pode utilizar mais do que cinco magias destas por dia, e que nenhuma delas pode muito grandiosa (afinal de contas, é uma magia, não um desejo), nem tampouco lidar com o lado espiritual ou sentimental. O mago não pode, por exemplo, pedir para que todos os dragões morram, nem para que um amigo tenha sua vida de volta. O mestre deve julgar quando o mago exige demais da energia mágica. Em casos assim, ele sofrerá uma vertigem, que deve durar de dez minutos a uma hora. Durante esse intervalo, ele verá tudo mais escuro, se sentirá tonto e um mal-estar terrível, ficando obviamente fora de ação.

Exemplos de magia:

"Ventos que rumam em direção ao norte
Peço que criem uma rajada forte
E vão àquele ser criando um grande corte

Naquele que nos deseja a morte"

"Terra tão firme que sempre me ajuda,
Esse lugar não está seguro.
Estou prestes a levar uma flechada
Me protejas criando um muro."

Sugestão: comece a fazer um grimório (livro de magias). O grimório de um mago deste tipo tem tudo para ser bastante interessante. Um simples livro de poesias. Arrume um caderno e comece a anotar as poesias que imaginar, que possam ser úteis em combate.

A cruz e a espada: um guerreiro sagrado tem a cruz e a espada de seu lado. Isso significa que ele pode, pela fé, curar, expulsar mortos-vivos e criaturas demoníacas. E, pela fúria, pode melhorar seu desempenho em combate. A fúria o permitirá a aplicação de golpes mais certos e violentos. A fúria vem naturalmente, em momento de combate. Isso seria péssimo, se ele não tivesse a fé. Quando em estado de fúria, um guerreiro sagrado não se contém, lutará até que o último inimigo seja derrotado, ou ele próprio não tenha mais condições físicas de erguer uma espada. Quando estiver na iminência de um combate, a fúria tentará tomar seu ser. Mas, pela fé, o guerreiro sagrado poderá aceitá-la ou negá-la para aquele combate.

WebWizard: este tipo de personagem não é muito útil a princípio, se todos vivem na floresta, e devem lutar contra invasores. Mas, além de um tipo pacífico para se interpretar, ele é também um bom coletor de dados, caso o grupo encontre um computador, o webwizard será o único capaz de vasculhar todas as informações que nele estiverem arquivadas, podendo, inclusive, se comunicar com alguém que eventualmente esteja preso no mundo digital e condenado a ser para sempre pura informação.

Conclusão

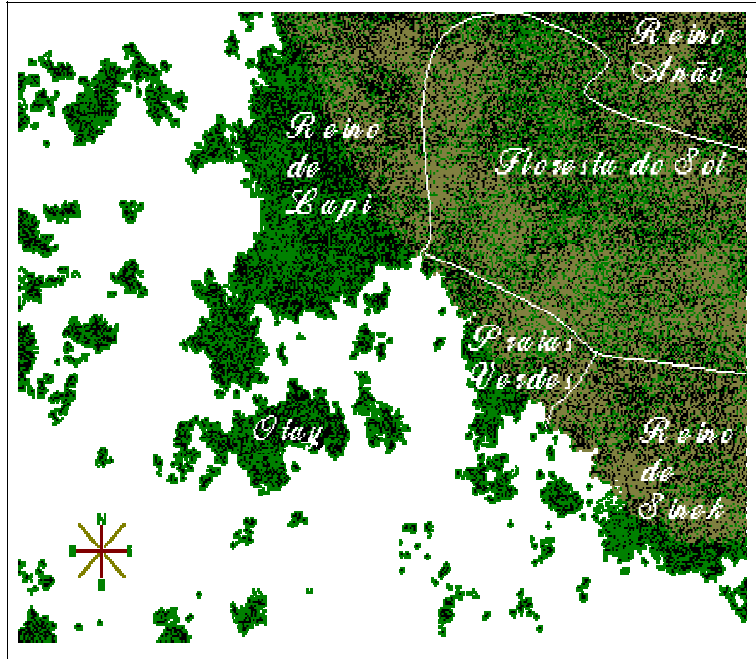
Concluindo, este cenário pode ser muito rico, ou o pior que você já viu, depende do modo como você pretende utilizá-lo. Sugiro que crie um grupo que vive em tribo no meio da floresta. Sugiro que coloque ao grupo lobisomens, esqueletos e

águias gigantes no princípio. E os recompense com artefatos antigos e encantados. Quem sabe um dia eles possam realmente encarar os dragões (não se deixe enganar, são dragões mesmo).

Averl

Descrição

Averl é um lugar normal, parecido com a Terra, mas com muito a mais a oferecer. Há três reinos, uma floresta, uma ilha realmente importante e várias outras ilhas menores. Os reinos de Lapi e de Sinek são habitados, basicamente, por humanos. Mas lá aceitam outras raças. O reino anão, pelo contrário, é só anão. Na Floresta do Sol se encontra a maioria das criaturas que gostam de viver em florestas. Os elfos e felinos, por exemplo.



Otay é habitada por um povo com costumes estranhos. Eles se fecharam ao resto do mundo e vivem em um mundo só deles. Há monstros perto das outras ilhas. Há serpentes marinhas, tritões, lagartos. Alguns dizem haver até dragões marinhos. Por isso todas elas são desabitadas.

Averl é uma terra cercada por quatro paredes. Seu Sol não gira em torno dela, ele se aproxima para o dia e se distancia para a noite. As paredes são de névoa azulada, impenetráveis, inescaláveis, intangíveis. Dizem que quem consegue subir estas paredes pode encontrar a fonte de toda a vida e se tornar um deus.

Vuch, o maior mago, e Epifly, o maior guerreiro de Averl

Epifly e Vuch faziam parte do mesmo grupo de aventureiros. Éramos uns oito ou nove. Bons tempos aqueles...

Eram Rotreche, Aguzouthy, Rifutrua e outros que não lembro mais o nome. Só lembro que um deles era o que ficava sempre na retaguarda. Não porque quisesse, mas porque achávamos mais fraco: não queríamos que ninguém morresse.

Rotreche era um selvagem. Um tigre que não sabia fazer outra coisa senão lutar. Ainda lembro quando Aguzouthy parava a nossa viagem às seis da tarde – ele sempre fazia isso – para rezar. Era muito engraçado... Alguns se revoltavam e ficavam praguejando. Como a maioria o respeitava, ninguém ousava interferir em suas orações. Rifutrua era um amigo de verdade. Ele me salvou tantas vezes... Eu retribuí o salvando outras tantas, claro! Éramos um grupo corajoso e com tudo para crescer.

Mas tinha o Vuch, que gostávamos de chamar de Vulcão. Ele era um piromaníaco! O único mago do nosso time, e adorava magias de fogo. Pena que a mesma magia que usava consumiu sua mente... Sempre achei perigoso esse tipo de coisa. O engraçado é que eu era o único elfo do grupo. As pessoas que conhecíamos achavam isso estranho. "Um elfo? No meio de humanos?" Eu fui criado por humanos, ora! E quando eu falava para o Vuch que tivesse cuidado, ele dizia: "De que você tem medo? Os elfos não são as 'criaturas mágicas'?" Eu sempre levava aquilo na brincadeira. Só hoje percebo que ele tinha um pouco de inveja da minha natureza.

Tempos depois ele mostrou a 'sua' real natureza. Estávamos em busca de um artefato encantado. Um certo colecionador nos pagaria bem por ele, mas quando, depois de passarmos por vários perigos, encontramos o tal artefato, ele atacou todos nós. Começou atacando o arqueiro, logo em seguida os que podiam ter chance caso se aproximassem dele furtivamente. Depois os sacerdotes e por fim os guerreiros. Aguzouthy, quase morto, abençoou minha faixa. E suas últimas palavras pediam por vingança. Vuch me deixou para depois de todos os outros, e quando tentou me matar, com seus projéteis mágicos mais poderosos, uma surpresa. Não senti nada! Tentei revidar, mas ele conseguiu melhorar seu movimento, voar e outras brincadeiras. No fim ele levou o que queria. E só havia dois sobreviventes do nosso grupo de oito ou nove: ele e eu.

O artefato mágico ampliou seus poderes sobre a magia. Ele então revelou seus interesses. Queria dominar todo o planeta de Averl. Queria se tornar o rei supremo e soberano. Nem em sonho deixaria tal coisa acontecer. Ele invadiu o castelo dos Aish e matou Ciruat Aish, o rei de Sinek. Eu me atrasei. Metade do exército do rei já havia morrido. Mas cheguei a tempo, cheguei antes que algo pior

acontecesse. Eles estavam quase se rendendo. Dessa vez consegui derrotá-lo. Feri seu ombro direito. Quando eu estava prestes a dar o golpe final, ele se teleportou.

Não sei onde ele está agora, mas deve estar se fortalecendo. O artefato que ele conseguiu já o deixou bastante forte. Isso significa que quando ele reaparecer terei uma batalha muito difícil. Não falei mas, antes de conseguir tal artefato (que ele chama de Vu), ele foi considerado o mago mais poderoso de Averl, por alguns clientes e pelo povo em geral. Eu também fui homenageado.

O que sei é que ele virá mais forte, mas não me encontrará parado no tempo. Eu, Epifly, minha querida espada Ezain e Otru, meu pégaso, não deixaremos que ele domine Averl. Vamos lutar até o fim. E tenho certeza de que Aguzouthy e seu deus estarão lá em cima olhando por nós.

"Cuidado com isso, Vuch!" **Epifly**

"De que você tem medo? Os elfos não são as 'criaturas mágicas'?" **Vuch**

"A magia corrompe." **Epifly**

"O mundo existe para servir ao mais forte!" **Vuch**

"Se o mundo não for meu, não será de ninguém!" **Vuch**

"Averl é de Averl." **Epifly**

"Não como eu penso." **Vuch**

"Sua mente foi consumida pelas forças místicas." **Epifly**

"Você acredita mesmo nisso?" **Vuch**

"E os vulcões um dia morrem." **Epifly**

"Não este aqui, elfo." **Vuch**

Iceberg

Em todo o mundo ele é conhecido como o cavaleiro negro com sua espada de gelo. Em Sorit é um herói que protege a cidade e ajuda as pessoas com os impostos. O resto do mundo o chama de ladrão.

Iceberg usa uma armadura completa mágica, que melhora sua defesa e lhe concede um maior velocidade. Ele usa também um anel da queda suave. Sua espada de gelo (toda de gelo) é uma espada mágica +2, que se torna +3 quando usada contra criaturas malignas ou +4, se usada contra mortos-vivos. Qualquer dano sofrido a partir desta espada exige um teste de resistência à morte, a menos

que se trate de criatura sobrenatural (ou de algum modo imune ao frio).

Sua montaria é um cavalo branco, protegido por uma armadura negra que lhe dá algumas vantagens como Sorte (especialmente útil em lugares cheios de pedras e espinhos).

Iceberg segue um rigoroso código ético. Ele não ataca qualquer um, só ricos e, mesmo assim, além de evitar ferir as pessoas, dependendo da vítima, não costuma levar todas as posses.

Alguns Personagens

Todos os personagens abaixo apresentados foram criados pelo autor desta coletânea, com uso do software **Abhan**. Por isso os backgrounds vão parecer cansativos se lidos todos: todos são escritos exatamente na mesma estrutura! São suficientes para uma aventura, embora o cenário ainda não esteja muito bem definido...

Agru Martelo

Ele se chama Agru Martelo. As pessoas pensam que ele é um guerreiro qualquer, quando na verdade, é um guerreiro especialista no uso de martelos. O que a maioria acha é que ele, para um anão, até que é bem simpático e educado.

Nascido em reino anão, ele foi criado por seus pais. Seus pais trabalhavam forjando armas. Agru sabe ler e escrever bem. Coisa que aprendeu em viagens, com Itroluto, um mago amigo seu. Tem conhecimentos muito bons sobre lutas, principalmente com seu martelo de combate, que aprendeu a manejar com seu pai. Sem tanto conhecimento, sabe forjar armas. Aprendeu a fazer isso também com seu pai. Definitivamente, ele é incapaz de se localizar em relação aos pólos.

Seu pai, sua coragem e vontade de conhecer o que há além das fronteiras do reino anão o transformaram no que é hoje. Costuma se vestir com cota de malhas e um elmo com asas. Seus olhos são castanhos. Seu olhar, estranho, meio hostil, meio amigável. Sua pele é clara. Seu porte físico, não muito forte para um anão guerreiro. Seus cabelos são vermelhos-escuros, que ele usa um pouco longos. Ao longe, parece um anão importante, guerreiro. Costuma se comportar com educação, mas não tolera provocações. Para sua felicidade, quase sempre que há provocações, ele consegue aliados. A vida é muito bonita, devemos vivê-la

intensamente. Sobre ele mesmo, considera-se uma boa pessoa, tem um carisma fora do normal. Costuma agir com cautela e precisão. Às vezes não consegue se controlar, e entrega-se à fúria. Os outros estão por aí por algum motivo. Todos são importantes. Alguns mais, outros menos. É o que é porque quer viver, quer aproveitar o mundo e viver aventuras.

Mote: Oh, meu amigo, parece irritado? Calma, sente-se um pouco e beba comigo.

Aorau Vapsei

Ele se chama Aorau Vapsei. As pessoas pensam que ele é só mais um aventureiro, mas ele é o guerreiro treinado por Ectro. O que se sabe é que ele tem procurado Azinekazai.

Nascido na floresta do Sol, ele não foi criado por ninguém próximo, mas por Ectro, um famoso guerreiro que habita o reino de Lapi. Foi criado e treinado pelo próprio Ectro. Sabe utilizar um arco bem, o que aprendeu com Ectro. Tem conhecimentos muito bons sobre lutas com espada, que aprendeu também com seu mestre. Definitivamente, ele é incapaz de se conter diante de um oponente.

Ectro o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com um manto verde-escuro, uma capa e um gorro cinzas. Aorau tem uma espada forjada especialmente para ele, que, em suas mãos, funciona como uma espada mágica (no entanto, ela NÃO é mágica). Seus olhos são negros. Seu olhar, destemido. Sua pele é branca. Seu porte físico, mediano. Seus cabelos são cinzas, que ele usa curtos. Ao longe, parece um velho. Costuma se comportar com educação, mas evita multidões. A vida é legal, mas ele fica triste quando lembra que nunca conheceu os pais. Sobre ele mesmo, crê que deve se esforçar e conseguir o máximo de si, como uma forma de agradecer os cuidados de seu mestre. Gosta de dar ordens. Acha que os outros devem obedecê-lo. É o que é graças ao seu mestre Ectro.

Mote: Vocês dois, cubram o oeste. Você fica aqui e eu vou...

Azinekazai

Ele se chama Azinekazai. É um excelente arqueiro. O que a maioria sabe é que ele foi o arqueiro que salvou a cidade de Greni de uma águia gigante.

Nascido na floresta do Sol, ele foi criado por sua família. Seus pais

foram dois bravos heróis. Sabe usar uma espada bem. Coisa que aprendeu com outros aventureiros. Tem conhecimentos muito bons sobre usar arco e flechas, que aprendeu com sua mãe. Sem tanto conhecimento, sabe arrumar encrencas com anões e humanos. Definitivamente, ele é incapaz de falar em publico.

Sua vontade de seguir os caminhos de seus pais o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com mantos, com pouco pano. Seus olhos são vermelhos. Seu olhar, atento. Sua pele é morena–avermelhada. Seu porte físico, fraco. Seus cabelos são negros, que ele usa longos. Ao longe, parece um humanóide baixo, não fosse a pele ligeiramente avermelhada. Costuma se comportar com discrição. Acha que deve deixar uma herança para os filhos, no que diz respeito a reconhecimento pelo povo, ao nível da que recebeu de seus pais. Sobre ele mesmo, crê ser um bom arqueiro, mas ter muito o que aprender. Costuma agir buscando sempre o melhor de si, com atenção. Os outros merecem respeito, a menos que faltem com respeito. É o que é pelos seus pais e por seus (futuros) filhos...

Mote: Sim, eu sou filho dos Lobos Cinzentos, sou o arqueiro que matou a águia de Greni, mas, ora, ainda não sou tão bom...

Benumo Machado

Ele se chama Benumo Machado, um guerreiro especialista em machado. O que a maioria acha é que ele é só um anão, irmão de Bupsei.

Nascido em reino anão, ele foi criado por sua família. Seus pais fabricam cerveja. Benumo, por incrível que pareça, é bem mais inteligente que seu irmão. Sabe falar bem idiomas estranhos, como dos gigantes, dos goblins e dos minotauros, por exemplo. Coisas que aprendeu em seu reino, pesquisando. Tem conhecimentos muito bons sobre lutas, com seu machado, que aprendeu a usar com o mesmo amigo de seu pai que ensinou Bupsei, e com seu irmão. Sem tanto conhecimento, sabe ler e escrever. Aprendeu a fazer isso em seu reino, com os mais sábios. Definitivamente, ele é incapaz de fazer cerveja anã.

Sua vontade de seguir seu irmão, e se aventurar com ele pelo mundo, o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com um manto vermelho. Seus olhos são castanhos. Seu olhar, pacato. Sua pele é clara, um pouco avermelhada. Seu porte físico, um pouco forte. Seus cabelos são pretos, que ele usa curtos. Ao longe, parece um anão comum, um cidadão. Costuma se comportar bem, com educação, ao contrário de seu irmão. A vida é muito importante para que paremos pra pensar nela. Devemos vivê-la ao invés de parar. Sobre ele mesmo, considera–

se um gênio. Costuma agir com incrível prudência, não consegue se entregar à fúria dos anões. Os outros são os outros, prefere pensar em si e em seu irmão. É o que é porque sempre sonhou em invadir castelos, matar dragões e coisas do tipo. Agora que seu irmão é aventureiro, então...

Mote: Confie em mim, eu sei o que pode acontecer se nós tentarmos isso...

Bupsei Machado

Ele se chama Bupsei Machado. É mercenário. O que a maioria acha é que ele é um anão que se irrita com qualquer coisa.

Nascido em reino anão, ele foi criado por sua família. Seus pais trabalhavam na fabricação de cerveja anã. Sabe pensar. É mais inteligente que a média dos anões. Tem conhecimentos muito bons sobre luta. Principalmente com seu machado, que aprendeu a usar com um amigo de seu pai e muita dedicação. Sem tanto conhecimento, sabe fazer cerveja. Aprendeu a fazer isso com seu pai. Definitivamente, ele é incapaz de forjar armas.

Sua vontade de conhecer o mundo o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com um corselete de couro avermelhado e um elmo de dois chifres (o direito quebrado). Seus olhos são castanhos. Seu olhar, hostil. Sua pele é clara, ligeiramente avermelhada. Seu porte físico, relativamente forte. Seus cabelos são castanhos-escuros, quase pretos, que ele usa um pouco longos. Ao longe, parece um anão irado. Costuma se comportar grossamente, sem muita educação. A vida é curta e devemos chegar ao futuro e ver alguma coisa ao olhar pra trás. Sobre ele mesmo, considera-se inteligente e um excelente estrategista. Costuma agir com fúria, mas às vezes prefere planejar. Os outros são importantes, a menos que sejam elfos ou orcs. Elfos devem ser desprezados e orcs combatidos. É o que é porque, além de conhecer o mundo, como mercenário, dá pra ganhar uma grana....

Mote: Meu machado já tá ficando mole, quando a gente vai cortar algumas cabeças de novo?

Ijelorracupa

Ele se chama Ijelorracupa. É um felino, de uma espécie rara. Poucos o conhecem, pois costuma agir à noite.

Nascido na floresta do Sol, ele foi criado pela própria floresta. Na adolescência, conheceu alguns humanos, que o exploraram. Assim, ele aprendeu as artes ladinas. Sabe sobreviver em uma floresta como a sua, mas sabe se virar na cidade, pondo em uso o que aprendeu sobre roubos.

O mundo o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com pouco pano. Seus olhos são amarelos. Seu olhar, ameaçador. Seu pêlo é amarelo com listras negras. Seu porte físico, fraco. Seus cabelos são alaranjados, que ele usa baixos. Ao longe, parece um tigre humanóide. Não gosta de lugares fechados. É muito selvagem para parar e pensar sobre coisas como a vida ou si mesmo. Costuma agir com impulsividade e fúria.

Mote: Quero sangue, grrrr...

Itroluto

Itroluto, um mago estranho, exatamente por não ser estranho como os outros.

Nascido em Atuk, no reino de Lapi, ele foi criado por sua família. Seus pais morreram nas mãos de um lobisomem, quando Itroluto tinha doze anos. Sabe usar bem um punhal. Coisas que aprendeu em sua formação. Tem conhecimentos muito bons sobre magias.

Sua ira incontrolável o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com seus mantos velhos. Seus olhos são verdes. Seu olhar, indecifrável. Sua pele é clara, ligeiramente verde. Seu porte físico, um tanto fraco. Seus cabelos são cinzas-escuros, que ele usa longos. Ao longe, parece um aldeão. Ao contrário da maioria dos magos, Itroluto gosta de beber. Ele guarda um ódio mortal de licantropos. Seu punhal é de prata. A vida? Ele até agora só tem visto morte... Sobre ele mesmo, acha que deve se vingar de tão abomináveis criaturas. Costuma agir com ira. É o que é em nome do ódio.

Mote: Se ali houver mesmo o que eu estou pensando, que fique bem claro, eu vou lá com ou sem vocês!

Ojuokria Katri

Ele se chama Ojuokria Katri. As pessoas pensam que ele é um viajante, um aventureiro, quando na verdade, é um clérigo, sacerdote de todos os

deuses.

Nascido em reino anão, ele foi criado por parentes distantes. Seus pais morreram enfrentando um verme dos túneis e Katri foi criado por tios, revelando vocação sacerdotal. Sabe lutar bem com clava. Coisa que aprendeu com um amigo, enquanto estava sendo preparado para ser clérigo. Tem conhecimentos muito bons sobre orações, que aprendeu durante a preparação. Sem tanto conhecimento, sabe preparar refeições. Aprendeu a fazer isso em casa. Definitivamente, ele é incapaz de lidar com bebidas.

A vontade de servir o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com corselete de couro. Seus olhos são vermelhos. Seu olhar, pacato. Sua pele é morena-avermelhada. Seu porte físico, pouco forte para um anão. Seus cabelos são cinzas-escuros, que ele usa a altura do pescoço. Ao longe, parece um anão aldeão. Costuma se comportar bem, mas fica nervoso quando não é levado a sério. A vida é muito importante. Mesmo a de um goblin. Sobre ele mesmo, acha-se muito importante por ter recebido a missão de representar os deuses e ajudar pessoas. Seu modo de agir depende da situação. Na maioria das vezes é calmo, mas fica muito irritado diante de atitudes malignas.

Mote: Vai lá e lute, pelos deuses!

Oxocokru

Ele se chama Oxocokru, um aventureiro. O que a maioria acha é que ele é um anão que adora beber, principalmente cerveja anã.

Nascido em reino anão, ele foi criado por sua família. Seu pai é armeiro. Oxocokru sabe forjar armas bem, o que aprendeu com seu pai. Tem conhecimentos muito bons sobre lutas, que aprendeu também com seu pai. Sem tanto conhecimento, sabe nadar. Aprendeu a fazer isso em suas aventuras.

Seu pai, que fora aventureiro e desejava que ele seguisse o mesmo caminho, o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com uma cota de malhas e um elmo de um chifre. Seus olhos são vermelhos, escuros. Seu olhar, hostil. Sua pele é morena clara. Seu porte físico, um pouco forte. Seus cabelos são negros, que ele usa longos. Ao longe, parece um anão guerreiro, o que realmente é. Costuma se comportar, sendo mais educado que a média dos anões, e só arruma confusão quando bebe. Antes disso, pode entrar em brigas, mas geralmente não começadas por ele. A vida é muito longa, e ele terá muito tempo ainda. Tempo para viver em aventuras, casar-se, ter filhos... Sobre ele mesmo, considera-se forte

como pessoa. Costuma agir, não teme batalhas, mas não costuma fazer besteiras. Cada um é importante, desde que respeite os outros. É o que é graças ao seu pai e a si mesmo.

Mote: Ora, vamos. Não vai nos acompanhar? Só um copo...

Uproi Cugryuxo

Ele se chama Uproi Cugryuxo. As pessoas pensam que ele é um vagabundo, quando na verdade, é um guerreiro extremamente ágil. O que a maioria acha é que Uproi vive tentando ser guerreiro, diz ser, mas na verdade não sabe nada.

Nascido em reino de Lapi, ele foi criado por parentes distantes. Seus pais morreram e ele ficou com um primo, ajudando na firma de armas. Sabe se virar bem em combate. Coisa que aprendeu com alguns clientes de seu primo, secretamente. Tem conhecimentos muito bons sobre corrida, o que aprendeu em aventuras com seu primo, irmão do dono da casa de armas. Sem tanto conhecimento, sabe fazer malabarismos. Aprendeu a fazer isso em suas visitas à taverna. Definitivamente, ele é incapaz de usar armas pesadas, como machados, manguais, martelos...

Sua vontade de conhecer o mundo o transformou no que é hoje. Costuma se vestir com um manto. Seus olhos são verdes. Seu olhar, ativo. Sua pele é clara. Seu porte físico, um tanto fraco. Seus cabelos são verdes-escuros, que ele usa baixos. Ao longe, parece um cidadão normal. Costuma contar vantagem e espalhar que é um grande guerreiro. Na verdade, não é tanto assim... A vida é legal, mas é melhor parar pra pensar nisso mais tarde. Sobre ele mesmo, sabe que não é tão bom guerreiro assim, mas acha que a fama é mais importante. Costuma agir com cautela e golpes precisos (quando acerta). Os outros... Depende de quem são os outros. Cada um é individualmente diferente. Talvez a morte de seus pais o tenha forçado a buscar um outro sentido na vida.

Mote: Eu sou o melhor guerreiro do reino. Como nunca ouviu falar de mim?!?

Yuxepsi

Ele se chama Yuxepsi. As pessoas pensam que ele é só mais um aventureiro, quando na verdade, faz parte de um grupo pouco conhecido, mas bem

corajoso.

Nascido em regiões ao sul do continente, ele não foi criado por ninguém próximo. Foi criado por um grupo de nômades. Sabe se guiar bem por florestas. Coisa que aprendeu em suas muitas viagens. Tem conhecimentos muito bons sobre lutas, mas nem tanto assim, que aprendeu com o grupo nômade e em suas primeiras aventuras. Sem tanto conhecimento, sabe beber socialmente. Definitivamente, ele é incapaz de ficar calado.

A companhia dos nômades e, ao mesmo tempo, a solidão o transformaram no que é hoje. Costuma se vestir com uma cota de malhas. Usa como arma uma espada. Seus olhos são azuis. Seu olhar, atordoado. Sua pele é clara. Seu porte físico, mediano. Seus cabelos são azuis-escuros, que ele usa alto, em um topete disforme. Ao longe, parece um aventureiro ou saqueador. Costuma se comportar de forma pouco discreta, falando muito. Não sabe o que pensar da vida, é muito triste por não ter pais. Sobre ele mesmo, é pessimista e se condena à toa. Acha-se um tanto culpado por não conhecer seus pais. Costuma agir com incrível imprudência. Os outros às vezes são egoístas, mas ele não gosta de "pessoas normais". É o que é graças à sua vida.

Mote: O que estamos esperando? Vamos logo acabar com a raça deles!

Zazea Lhupeu

Ele se chama Zazea Lhupeu, mago nascido na floresta do Sol.

Ele não foi criado por ninguém próximo. Um elfo mago o encontrou, ainda bebê, nas proximidades do rio Uxo, o mais importante da floresta, e o criou. Sabe cavalgar bem. Coisa que aprendeu na floresta. Tem conhecimentos muito bons sobre magias, que aprendeu com Vakejana, seu mestre e pai adotivo. Embora a conheça, ainda não é capaz de executar rituais de magias muito poderosas. Sem tanto conhecimento, sabe usar uma adaga. Aprendeu a fazer isso também com Vakejana. Definitivamente ele, como todo mago, é incapaz de usar armas mais complexas.

Seu mestre e pai adotivo o transformou no que é hoje. Seu pai adotivo e mentor, Vakejana, esconde um segredo sobre sua origem. Na verdade, Zazea é filho dos Lobos Cinzentos. Zazea não foi encontrado no rio Uxo exatamente como Vakejana diz... E hoje, após o fim do treinamento, seu mestre pediu para que procurasse Azinekazai, pois " seria um grande aventureiro iniciante". Pediu que se

unisse a ele, que fizesse parte de seu grupo, para ganhar experiência, já que o caminho de pedra é o que traz mais.

Zazea costuma se vestir com um manto azul-escuro. Seus olhos são vermelhos. Seu olhar, curioso. Sua pele é morena-avermelhada. Seu porte físico, não tão forte. Seus cabelos são vermelhos-escuros com mechas alaranjadas, que ele usa à altura do pescoço. Ao longe, parece um elfo estranho. Costuma se comportar de forma bastante cordial, mas não gosta de provocações. A vida é importante, mas uma morte gloriosa pode ser ainda mais. O que importa são os atos. Sobre ele mesmo, sabe que ainda é um mago iniciante, mas deseja enormemente os poderes que só a magia concede. Costuma agir com cuidado, prefere não entrar em combate direto. Mas não foge de um à toa. Quanto aos outros, respeito deve existir para que um grupo se mantenha erguido. É o que é graças ao seu mestre.

Mote: Calma, não devemos temer o inimigo antes de vê-lo. Nem depois disso, pois nessa hora deveríamos descobrir como derrotá-lo e nos aperfeiçoar.

Introdução

Ano: 3.378. Como diria *Humberto Gessinger* (por volta de 2.000d.C., banda *Engenheiros do Hawaii*), "*Os tempos são outros; os erros os mesmos*". Eu sei, faz tempo pra caramba. O que é banda?! Não me diga que você tem faltado às aulas de História... Banda é um conjunto de pessoas que fazia música com auxílio de instrumentos musicais. Eles eram uma banda que usava guitarra, e... não lembra o que é guitarra! Procure em seu banco de dados sobre "*instrumentos clássicos*". Depois de *Flauta*, antes de *Harpa*. Continuando, ...quê?!? Não sabe o que é *Hawaii*? Sabe de uma coisa? Esquece. Pra quê fui mexer com o passado?

Nada mudou. Nada de muito radical como se esperava que fosse. Na verdade mudou, mas voltou ao que estava. Como em uma parábola. Depois de alguns séculos de vida em superlotadas megalópoles, lá se foi a *Terra*. Enchentes, maremotos, terremotos, vulcões. Tudo se foi, enquanto alguns acompanhavam o show da *Lua*, de *Marte*, e com os ancestrais de nossos amigos lá da *Europa*. Não a da *Terra*, a de Júpiter. Quê? Nem sabia que existiu *Europa* na *Terra*? É, não mudou nada. A educação ainda é um sonho...

Depois de um trabalho que durou aproximadamente três séculos, conseguimos reestabilizar o planeta, repovoar a vegetação, repor oxigênio, reerguer cidades e, o mais importante, recriar a teia mundial, que ficou conhecida como *Internet XXVII*. Aposto como muitos sequer sabiam que essa *Terra* não é a mesma de um milênio atrás. Você também? Ao, eu não disse?!?

Ao contrário do que se esperava, a ciência simplesmente travou. Depois do controle da anti-matéria, warp, worm-holes, fendas espaciais, nada de interessante foi descoberto. Hoje eles estão controlando a *Psyon*, uma dimensão paralela à nossa, que pode ser utilizada para facilitar a interação com nossa própria dimensão. Algo como hiperespaço onde não podemos entrar fisicamente. Como disse *Hardwone Spence* (~2.900d.C.), "*através duma viagem ao inexistente vamos ter conosco ser*". Você se lembra dele? É, também é um dos meus favoritos...

Hoje a *Terra* está simples, sem edifícios enormes, vivemos em casas normais. Como? Acho que antigamente era assim também. Você já ouviu falar de gente que viveu em cavernas? É, mas elas deviam ter um *homehead*,

fastfoodsystem, *domesticalcontrol*, *termoestabilizador* e tudo o que temos aqui. Afinal, as coisas não mudam há séculos e ninguém conseguiria viver sem isso. A diferença é que eles não tinham uma *Galactic Wide Web*. A própria *Earthnet* surgiu há pouco tempo.

Vamos deixar os "*Homens das ruínas*" pra lá e, o que falta falar? Ah, é, tem também o... Como? Droga! Acabou? Já? Só estava começando!

Certo, então tá. Por hoje é só isso, mas deixo como dever de casa que você pesquise sobre *Hawaii*, banda, guitarra, a devastação da *Terra* e nossas magníficas redes de dados. Amanha quero que você saiba montar uma. Você está muito atrasado. Já conheço um menino da sua idade que sabe anti-matéria. Sei que dois anos é uma idade difícil, mas... Espere! Não faça isso! Não me desligue! Vai tirar **5L** em comporta...

A Nova Dimensão

Sempre existiu um lugar para onde alguém possa ir, sem ir. Ter a certeza de estar lá, mas não estar. Sempre houve a dimensão *Psyon*. Mas só hoje ela foi descoberta e é estudada.

Psyon é como um hiperespaço. Nós não podemos *entrar* lá, mas podemos utilizá-la. Poderes psíquicos sempre foram conhecidos. Mal sabiam que não há um *poder psíquico*. Tudo aquilo é tão simples quanto abrir os olhos, basta ter acesso a esta dimensão.

Não se sabe de que forma se dá tal acesso. O que se sabe é que alguns poucos podem acessá-la. Tudo é uma questão de *poder* utilizar *Psyon*. Essas pessoas que podem são conhecidas como *psiônicos*.

Através dessa dimensão, você pode ver à distância, ouvir à distância, ler pensamentos, erguer objetos, mas não pode fazer duas dessas coisas ao mesmo tempo.

Socorro! Tem um hacker na minha cabeça!

<ANT> *Entrando na sala...*

Foi exatamente assim que tudo começou. Ele era um profissional, caminhava sempre pelos mesmos lugares. E toda quinta-feira, às dez da noite, lá estava ele, sempre na mesma sala de *chat*. Todos que a freqüentavam já o conheciam. Ele se gabava de ser um perito em segurança e, toda vez que entrava naquela sala de discussão,

<ANT> *Chegou o caçador de hacker. Alguém viu um por aí?*

Quem via aquilo pela primeira vez achava que era uma brincadeira, uma fraqueza psicológica, mas os que já o conheciam não pensavam mais sobre isso. O que sabiam é que algumas vezes alguém localizava uma página *hackeada* de uma grande empresa. Minutos depois, a notícia se espalhava. Talvez fosse coincidência, talvez não. A questão é que não havia como saber e, portanto, eles preferiam não pensar mais nisso.

Mas **ant** era mesmo quem dizia e tinha capacidade para estragar a vida de outros hackers. Todo dia ele esperava calmamente uma resposta, mas nesse dia foi diferente. Sim, pois ele viu na lista de apelidos a palavra...

<ANT fala para HACKER> *Você é mesmo um hacker?*

<HACKER fala para ANT> *por q? quer autografo?*

<ANT fala para HACKER> *Quero te ver apodrecer na cadeia.*

<HACKER fala para ANT> *sonho difícil*

<ANT fala para HACKER> *...mas não impossível.*

<HACKER fala para ANT> *acha mesmo que pode?*

<ANT fala para HACKER> *Diga um site, qualquer lugar. Pode ser aí mesmo em Santos. Escolha onde e eu te pegarei.*

<HACKER fala para ANT> *hmm... conhece uns truques. Bem, senhor Antônio Santos Silva, já que insiste tanto, que tal agora mesmo?*

<HACKER fala para ANT> *o que foi, algum problema? Já que não responde... hoje não vou invadir o computador de uma grande empresa, mas*

vc.

<ANT fala para HACKER> *Impossível, mas por mim pode tentar. Meu computador é protegido e, mesmo que não fosse...*

<HACKER fala para ANT> *pois se prepare: vai começar o show.*

"Como o desgraçado sabe o meu nome!?! " Pensou o caçador. Era estranho. Todo seu acesso era seguro. Perfeitamente seguro. Ele próprio havia feito todas as correções possíveis e imagináveis para que isso fosse impossível. Não era possível identificar nem o nome do seu *browser*... E, para completar, como poderia o hacker invadir seu computador? Nele não havia nenhuma porta dos fundos aberta, ele sabia disso, mas re-analisou, só por precaução.

"Meu nome é comum, o primeiro sobrenome é a cidade dele, e o segundo também é comum. Vai ver foi um belo chute..." Já mais calmo, voltou a clicar e, inesperadamente, tudo começou a ficar escuro. Ele se levantou, andou até o banheiro e se debruçou sobre a pia. Um pouco de água no rosto iria ajudar. A vista voltou ao normal. Ele enxuga o rosto na toalha e volta para o computador que estava em seu quarto, esperando ansioso por seu dono. Retorna ao *browser*. Não havia mais ninguém na sala além de **ant** e **hacker**. E o que havia acontecido era curioso. Os outros oito usuários que estavam conectados pareciam ter saído, todos eles, exatamente no mesmo segundo. Lá em cima havia:

<HACKER grita com todos> *Fora! @#^ _ %\$. _*

Antônio ficou pensando no que poderia ter acontecido, mas nada parecia fazer sentido. Ficou olhando para o monitor, vendo a barra vertical de texto aparecer e sumir e aparecer e sumir e... Havia desaparecido?! Uma frase vermelha aparece, em letras grandes, no centro horizontal/vertical do monitor: "*estou aqui*".

"*Não é possível.*" Pensou Antônio. Abriu programas, moveu o mouse e a frase não desaparecia, parecia estar sobre o cursor e não o contrário, como é normal. Antônio desligou o monitor. Inacreditável! A frase continuava lá?! Ele olhou para o teto branco do seu quarto: a frase o acompanhou até lá. Não era o computador que o hacker havia invadido, era sua mente.

Ainda sem acreditar, ligou o monitor em desespero e mexeu o mouse. De repente, os caracteres começaram a parecer árabes ou sabe-se lá o quê. Até seu teclado ele não entendia mais. Mas sabia o que tinha que fazer, e se lembrava de onde estava a tecla de cada letra que conhecia. Tudo começou a ficar escuro novamente.

Mark Abene se sentava diante de seu notebook. Acessa a conta de e-mail. Olha, olha com maior atenção. Estava escrito: "*Help me! Has a hacker in my head!*", enviado por "*hackerhunter*". Mark Abene, conhecido *Philber Optik*, deleta a mensagem enquanto balança a cabeça negativamente. Vê a próxima mensagem. Da *IBM*. Ele sorri, enquanto a lixeira de seu cérebro elimina as lembranças da mensagem que acabara de ver.

Fim? Quem sabe...

Webhacker

Telepatia, telecinese. Tudo está relacionado. Psíquico não é aquele que tem um dom especial, mas aquele que atinge o clímax do funcionamento cerebral. É aquele que consegue manter sua mente limpa, organizada, perfeitamente operacional. É aquele que controla as informações que transitam aos milhares por seu cérebro. É aquele que pode utilizar um simples computador como extensão de seu poder. É aquele que chamam *webhacker*.

Ele não é um hacker simples. Não é alguém que só ganha vida plugado, é alguém que on-line ganha mais vida ainda. É possível se confundir um *webhacker* com um *hacker*, mas não o contrário.

Boeplass

Introdução

Boeplass é um local montanhoso, cheio de cavernas. Há em *Boeplass* desertos, florestas e muitas montanhas. A floresta mais conhecida é a *Floresta Riteci*, onde arcanos de todo o planeta se reúnem para palestras. Há templos nas montanhas, bastantes. Arcanos e sábios são, portanto, muito respeitados.

Há sempre trabalho para aventureiros. Um mago que paga por um item protegido em uma caverna, vilas que pedem proteção contra invasores, guerras e trivialidades do tipo.

Se você lida com o ilegal, cuidado! Aqui ladroes não são tolerados, sendo punidos rigorosamente. As vezes, com a morte.

Na essência o lugar é bom, pra quem gosta de aventuras e emoções. Espero que esse seja o seu caso, pois em *Boeplass* isso não faltará.

A Realidade em Boeplass

Cada indivíduo é formado por atributos que se complementam, o calor e o frio: onde há muito frio o calor é pouco. Desta forma, os casais de atributos são:

Abascanto e **Arcano**. A idéia aqui é que quanto mais você pode mexer com magia, mais vulnerável aos seus efeitos você está (*efeitos tanto maléficos como benéficos*). **Abascanto** é sua resistência à magia, enquanto **Arcano** é sua aptidão *mágica*. Note que falei em *poder mexer*, não em *mexer*. Ou seja, trata-se de aptidão *mágica* e não de *familiaridade com a magia*. Alguém com alto nível de **Abascanto** é quase invulnerável a qualquer tipo de magia, mas também não pode aprender nada sobre essa arte mística.

A força corporal se opõe à agilidade. Aqui, tem-se que quanto mais forte o indivíduo, menos ágil ele é, e vice-e-versa.

Dessa forma, sempre que alguém é muito bom em alguma coisa, você pode procurar, que há uma anti-virtude em alta. Isso vale pelo menos para aventureiros e heróis *normais*.

Personagens

Abaixo seguem alguns personagens de exemplo. Não estranhe, eles são um tanto ímpares mesmo...

Lilat Dhem

Lilat Dhem é um abjurado. Ao pé da letra, abjurado significa: desligado de uma religião. Seu significado aqui, no entanto, não é assim tão simples. Abjurado é na verdade um andarilho, que não crê em deuses, não crê na vida em cidade, não crê em quase coisa alguma. Um abjurado abandona a cidade, o convívio social, para viver em florestas e estradas, longe dos deuses, longe dos homens.

Lilat nasceu em uma vila pequena, mas logo foi mostrando seu pouco caso à religião. Quando adolescente, terminou por ser expulso pelo líder religioso da vila, após mais uma discussão. Hoje ele vive nas florestas, vivendo da caça e mudando de lugar periodicamente.

Lilat Dhem não gosta das cidades, pois aprendeu a viver longe delas. Ele entrará em uma cidade apenas se for absolutamente necessário. Ele gosta de criticar religião e não gosta de arcanos ou do que possa ser confundido com o mesmo. Gosta de lutar e mostrar quão independente da sociedade ele é. Lilat não gosta de ficar muito tempo parado e tende a agir precipitadamente.

De aspecto forte, cabelos e olhos negros, Lilat sabe caçar, lutar com alabarda e com uma lança-curta. Como deve-se desconfiar, Lilat tem um nível de **Abascanto** considerável (*conseqüentemente, um nível muito baixo de **Arcano***). Ele é forte, resistente e tem bons instintos.

Wiophe

Wiophe é um acrobata, um equilibrista, um ginasta. Alguém que ganha a vida mostrando aos outros o que é capaz de fazer, trabalhando em circos ou sozinho, fazendo espetáculos no centro de vilas ou cidades.

Wiophe é órfão, viveu com o pessoal de uma vila desde pequeno, nunca chegando a conhecer seus verdadeiros pais. Desde pequeno se mostrou um garoto ágil e, graças ao pessoal da vila (*assim eles crêem*), direcionou isso para

algo mais útil e não se tornou um ladrão. Ao atingir a maturidade, partiu para não ter que se sentir sempre em débito crescente com a vila. Ele já deve muito a ela, por isso preferiu sair e conseguir seu próprio sustento.

Ele depende das cidades para ganhar dinheiro, a não ser que arranje algum outro tipo de serviço. Em meio a uma vida tão difícil, ele ainda consegue manter o bom-humor. É impulsivo, mas não gosta muito de lutar, preferindo movimentar o corpo de outras formas, como em acrobacias.

De cabelos loiros e despenteados, vestindo sempre um manto esquisito, Wiophe sabe brigar e utilizar uma adaga e um açoite. Ele é tremendamente ágil, o que nos diz que sua força não é tão boa. Também tem uma boa saúde.

Hernaud

Hernaud é um aeromante, o que quer dizer que ele é capaz de prever o futuro observando o ar! Aeromantes tentam se aproximar cada vez mais do ar, tentando entender sua natureza. Eles prevêm o futuro para ajudar as pessoas como uma forma de viver. Não ficam muito tempo sob um teto e costumam viajar bastante, peregrinando como os ventos.

Hernaud se põe com tanto ardor em busca do futuro que esqueceu seu próprio passado. Na verdade, mesmo no presente, ele costuma ficar por horas concentrado nos céus, no nada, desligado do nosso mundo. É difícil saber se ele está prevendo alguma coisa ou está só distraído.

Desloca-se entre cidades com uma periodicidade assombrosa. Hernaud usa um arco para atacar, pois crê que a flecha é uma arma que tem maior contato com o vento, por ataque. E o vento desviará a flecha para que o alvo seja atingido. Isso de acordo com o que ele acredita. Devido a esse forte problema de distração, os poucos amigos que tem raramente conseguem tocá-lo a ponto de ele lutar no mundo real, por alguma causa.

Vestindo sempre uma calça branca folgada e uma camisa branca com duas linhas pretas simulando suspensórios, Hernaud cabelos castanhos-escuros curtos, olhos castanhos e olhar distante. Sabe ler e escrever, o que não é tão comum em *Boeplass*. Sabe utilizar muito bem arco e flechas, embora normalmente os utilize para caça. Tem um certo grau de dom **arcano**, pois a aeromancia nada mais é do que um dos infindáveis caminhos da magia. É um pouco ágil, sábio e

inteligente, mas sua percepção não e saúde não são tão bons assim.

Zepráp

Zepráp é um alquimista em busca da pedra filosofal e do elixir da longa vida. A pedra filosofal é tal que, de uma simples lasca, pode transformar uma porção de chumbo em ouro. Ele segue sem controle total de suas ações, sendo manipulado pelo próprio destino. Costuma seguir os sinais, indetectados pelos outros. Parece nunca se prejudicar espiritualmente, ao contrário, nota-se que evolui com enorme velocidade, compreendendo o destino e a vida após algum tempo seguindo corretamente esse caminho.

Filho de um artesão solteiro, Zepráp soube depois, por uma figura bem-vestida, incrivelmente superior a ele em aspecto social, que na verdade não era filho do artesão. Não disse de quem era filho. Os sinais que vieram depois fizeram com que acreditasse nas palavras do estranho desconhecido. Hoje ele parte à procura da verdade, seguindo sempre os sinais.

Está sempre observando o mundo à sua volta, esperando sinais que o levem à verdade. Comunica-se pouco, mas o suficiente, com os outros. Costuma resolver seus problemas com sabedoria e bom-senso. Em último caso, é capaz de lutar com ferocidade. Seu amuleto e seus livros antigos são um mistério. Ele não sabe para quê servem.

Careca, com uma roupa como a de um monge, ele tem olhos negros e queixo quadrado. Anda sempre com o amuleto sobre a vestimenta. Não é tão natural de magia, mas não é também tão mal. Extremamente sábio, tem uma boa percepção e uma péssima saúde. Sabe cavalgar, cozer, usar uma adaga, ler e escrever.

Zacrílan

Uma amazona, dessas grandes guerreiras que vivem nas florestas de *Boeplass*, sobrevivendo da caça. Normalmente são encontradas em grupos de três a dez guerreiras, sendo dificilmente encontradas sozinhas.

Zacrílan foi criada pelas amazonas, apesar de não ser filha de uma delas, como é tradição. Tornou-se uma amazona com os anos e, em um momento de discussão, foi expulsa pela líder do grupo. Hoje ela vaga sozinha pelas florestas de *Boeplass*. Não faz mais parte do grupo de amazonas, podendo ser considerada

ainda amazona apenas por seus atributos.

Ela não gosta de cidades. Se necessário, ela irá a uma, mas se sentirá mal mentalmente, não podendo ficar nela por muito tempo. Não tem problemas com vilas ou cidades minúsculas. Sendo capaz de liderar um grupo com facilidade, Zacrílan detesta desordem e traição (*aliás, foi por denunciar uma traição que ela foi expulsa do grupo*).

Zacrílan sabe o necessário para sobreviver nas florestas, além de conhecer ervas, saber usar arco e flechas, adaga e lança curta. Veste-se com panos rasgados lhe servindo de tanga, andando com os seios à mostra. Tem cabelos ruivos e olhos negros, além de uma aparência bela e robusta. Zacrílan também tem um nível considerável de **abascanto** e uma boa percepção.

Terras de Queserto

O Que São

Nesse lugar, uma boa armadura é necessário para se ser respeitado. Nesse país há poucas cidades. A maior parte dele é constituída de florestas.

O líder de toda a nação é o possuidor da *Queserto*. A única nesse estilo. Essa armadura é lendária e já tem séculos de existência, além de ser o símbolo da realeza. Nessas terras há guerreiros em grande quantidade, mas magos são um pouco difíceis de serem encontrados.

Nas florestas, encontra-se uma boa variedade de espécies. Itens mágicos são vendas legais e a maioria dos magos ganha a vida fabricando esse tipo de item.

Para sobreviver em *Queserto*, você precisará de algumas coisas:

1. Estar preparado para tudo;
2. Não confiar em ninguém;
3. Não tentar ganhar a confiança de ninguém;
4. Ter uma boa armadura (*que ajude no ataque*).

Armadura Queserto

A armadura *Queserto* é singular. Além de ser única – e poucas podem se gabar disso –, concede proteção em larga escala a ataques normais e a um amplo leque de magias. Concede ainda velocidade, o dom de voar e um sentido especial que prevê o perigo. Além do controle sobre as coisas, numa espécie de telecinese. Não tem uma forma de ataque especial, mas dizem que os socos aplicados pelo portador desta armadura são devastadores.

Armadura Detectora

Esta é outra armadura para a qual só existe um exemplar. Bastante

forte, apesar de também *(coincidentemente ou não)* não possuir um poder ofensivo. Sua única e maior característica é a detecção de magia. Seu estado normal é em cor de prata. Entretanto, quando há magia por perto, ela começa a brilhar. Quanto mais forte for o sinal *(leia-se, mais poderosa a magia ou mais perto dela estiver)*, maior será o brilho, podendo chegar a ofuscar um oponente em combate.

Como a grande maioria dos guerreiros desse lugar possui uma armadura mágica, esta armadura é de enorme valor, apesar de não ser assim uma *Queserto...*

Niccha

Onde a Magia não Termina

Esse lugar é mágico por natureza, há lugares mais variados. Florestas, portais para outros mundos, há desertos, vulcões, rios e tudo mágico. Há pouca vida *normal*, sendo constituída de uma esmagadora maioria de elfos, 10% de anões e 15% de representantes de outras espécies humanóides, incluindo-se aí os humanos.

Há gárgulas, dragões e criaturas dos mais variados tipos. Quimeras, demônios, titãs... E os deuses daqui são muito mais poderosos do que você pode crer. Eles vêm à *Terra* quando bem entendem, fazem o que bem entendem: é uma zorra só. E há vários deuses. Não vou falar de nenhum porque não poderei falar de todos e, com certeza, algum vai ficar chateado, mas acredito que tenha em torno de cinquenta deuses!

O mais fantástico de *Niccha* é que há lugares onde a terra irradia magias. Lugares onde tudo o que lá estiver levita, onde não se machuca com queda e até locais onde aumentamos nosso tamanho até atingir o de uma montanha e outros onde ficamos tão pequenos quanto insetos! Há muitos itens mágicos. Entre eles, os sensacionais portais Bo.

O lugar não tem tamanho e contraria a tudo o que se pode tomar como *sensato*. Basta dizer que nenhum mortal, até hoje, conseguiu fazer a porcaria do mapa do lugar. Também, tem regiões que aumentam, outras diminuem, outras teleportam pra outro lugar totalmente diferente. Quando menos se imagina, pode-se ver o oceano sobre nossas cabeças ou um rio de magma correndo bem do nosso lado, quando não é pior.

Enfim, é um lugar totalmente insano e surpreendente. Talvez, exatamente por esse motivo, seja a terra ideal para quem busca aventuras e emoções.

Portais Bo

São de uma a oito argolas, cada uma de uma cor, trazendo no centro

um símbolo especial, talvez mágico. Junte todas em ordem, pronuncie o nome que aparecerá e... Tcharã! Você está em outro lugar. Talvez em outra dimensão. Talvez em outro mundo!

Existe um conjunto para cada lugar que se possa imaginar. Não se sabe quantas argolas existem por aí. Os símbolos mudam de um conjunto para outro, mas todas as argolas de um mesmo conjunto possuem um mesmo símbolo, diferenciando-se entre si pela cor.

Cada vez que o ritual é concluído, um portal se abre e dura em torno de um minuto. Após isso, o portal se fecha e as argolas somem, reaparecendo nos lugares menos prováveis, espalhadas por todo o planeta. Já tentaram levar as argolas pelo portal, mas não dá certo. Acredite em mim. Melhor nem saber o que aconteceu com os *audaciosos* aventureiros.

Há boatos de que um velho chamado Saiaki está tentando criar uma enciclopédia associando todos os símbolos às dimensões ou aos mundos que representam. É apenas um boato.

Guerra Alienígena

O Que É Isso?

Bem, mais que um cenário, isso é um roteiro de acontecimentos. Em aventura, os personagens podem tanto fazer parte dos acontecimentos, como apenas viver as consequências deles. Agora, vamos à sequência.

Fase 1

OVNIs vêm à *Terra* e aprisionam muitos terráqueos. As pessoas se assustam – os que ficaram – e ninguém consegue mais dormir em paz. As capturas são feitas por raios tratores, durante o sono ou em espaço aberto – o que é ainda mais traumatizante. Algumas são feitas pelos aliens em pessoa.

São vários OVNIs que se reúnem na nave-mãe logo em seguida. A nave-mãe está estacionada no lado escuro da Lua.

Uma vez reunidos todos os terráqueos capturados, em um imenso salão, lembrando até um palco enorme ou um gigantesco teatro, os abduzidos descobrem porque foram capturados: há uma guerra interplanetária. Os que os capturaram não são tão fortes quanto os outros, apesar de ser pouca a diferença. O problema é que as duas espécies são muito previsíveis e a vitória do outro lado é certa.

Por isso eles capturaram terrestres. Para treiná-los e utilizá-los como soldados. Será o risco maior: tudo ou nada. Todas as armas deles estarão nas mãos dos terrestres.

Fase 2

Começa a fase preparatória. Os terráqueos são treinados no uso de equipamentos bastante poderosos, muito acima da tecnologia terrestre. Vão para um planeta que ninguém sabe dizer ao certo qual é. Afinal de contas, os alienígenas dão outros nomes para tudo. Nomes bem mais esquisitos que os nossos. Pra se ter

uma idéia, eles chamam a *Terra de Omtrogi 412*. Por quê?! Não adianta perguntar. Mesmo que eles respondam ninguém consegue entender nada mesmo...

O fato é que os treinos começam nesse planeta esquisito. Além de aprender a utilizar o equipamento tão moderno, a frota terrestre aprende técnicas especiais como levitação através do magnetismo orgânico e o controle deste. Após algum tempo de treino, todos voltam para a nave-mãe, onde são comunicados do início oficial da guerra.

Fase 3

A frota parte em várias naves de dez tripulantes: dois alienígenas e oito terrestres. Enquanto a maioria vai para a guerra, uma pequena parte mata os alienígenas e foge para o *planeta azul*.

A guerra prossegue e, no fim, o time apoiado pelos terrestres vence. Muitos terrestres morrem no combate. Muitos mesmos. Ao voltarem e comemorarem a vitória (*aparentemente sozinhos, já que os tais alienígenas parecem não saber exatamente o significado da palavra **comemorar***), eles tomam conhecimento da traição de seus conTerrâneos.

Como prêmio pela vitória – e também pedido de vingança – , os raptos liberam os terrestres, com algum equipamento de tecnologia alienígena (*as naves? Na, na, na.*) e eles voltam à Terra.

Tudo está um verdadeiro caos. Os covardes – como todos os covardes – , por se sentirem mais fortes, sentiram-se no direito de subjugar as nações terrestres e os recém-chegados devem por ordem na casa.

Espírito Demoníaco

O Que É

Assim como *Guerra Alienígena*, este cenário mostra uma sequência de fatos. O mestre pode usar para ambientação em qualquer ponto (*o bacana mesmo é do início*). Seguem abaixo as fases desta sequência de eventos.

Fase I

Exploradores encontram um objeto mágico. Em algum lugar do mundo. Talvez em uma das pirâmides.

Eles o abrem e dele sai um demônio em busca de informações sobre a época, o mundo em que está, entre outras coisas. Um espírito maligno ansioso por dominar o mundo.

Para realizar tal ambição, ele entra em um computador ligado em rede. Com o portal ainda aberto, acidentalmente entram vários usuários, mudando fisicamente para uma forma mais agressiva, conforme a personalidade de cada um deles.

Fase II

Após o choque da mudança, eles estão distribuídos nos mais diversos cantos. Aqui entra a magia da história: o que eles vêem agora que são bits.

Cada site é como uma imensa sala, com um monte de coisas jogadas de forma aparentemente aleatória. O papel *da* parede é o papel *de* parede da página. Muitas das coisas que vêem têm alguma relação clara com o conteúdo do site. Não há nada para interação, mas há muita coisa.

Os *digitalizados* estão distribuídos por toda a rede. Com o tempo eles descobrem que podem ir para qualquer lugar, concentrando-se no endereço eletrônico. Até esse momento eles não sabiam nem ao menos porque estavam ali.

Eles começam a se encontrar e, de uma forma bizarra – uma sala de chat, por exemplo – , descobrem que só eles podem salvar o mundo, destruindo o tal demônio. A partir desse momento, eles saem no rastro do demônio, lutando contra pequenos demônios digitais que são deixado no rastro de destruição do espírito libertado.

Fase III

No fim, eles encontram o espírito e o derrotam. Mas ainda não se descobriu uma maneira de converter programas (que é o que eles são agora) em matéria. Eles vivem por aí, caçando os últimos pequenos demônios que restam.

Fase IV

A tal tecnologia é finalmente alcançada. Os usuários voltam, mas... Uma surpresa! Eles voltam com a última forma que tinham quando digitais.!

Isso vai ser muito bom, pois os mesmos cientistas que os libertaram agora pretendem criar robôs a partir de programas. Os mesmos heróis de sempre vão ter que deter seus planos de dominar o mundo.

Supra-Adaptação

Uma vez no mundo digital, as coisas funcionam de uma forma diferente. Quanto mais se utiliza uma habilidade, mais o organismo se adapta a ela. Exemplo: um *digitalizado* ainda com aparência humana encontra um pequeno demônio e parte contra ele usando... as unhas! Em alguns minutos elas terão se desenvolvido e, em algumas horas – no líquido – de luta, tornar-se-ão poderosíssimas garras.