

Den-Rex

Cárlisson Galdino

Produção Andarilho d’Catar

Den-Rex

Versão atual: 1.0

Classificação: Cenário de RPG para XR-II

Autor: Cárlisson Galdino

Contato: cbtg@brazilmail.com

Maceió (AL), 04 de abril de 2001

**Dedico esta obra aos que
têm me ajudado e motivado
com o XR-II. Anderson
Galdino, Cleberson, Douglas,
Dudu Spiderman, entre
outros.**

Índice

INTRODUÇÃO	5
DESCRIÇÃO	5
GALDENTUREX	5
Ogânteres	6
Efanos	6
Criaturas	6
Equipamento	7
Domínios	8
Perícia	8
O Fim dos Humanos	8
GOLDEN T-REX	9
Humano	9
Elfo	10
Kiftol	10
Criaturas	10
Magias	11
Orações	11
A HISTÓRIA DOS DEUSES DE DEN-REX	13
EQUIPAMENTO	14
POR FIM	15

Introdução

Um mundo dividido em dois continentes banhados pelo mesmo mar. Dois mundos que não podem se unir. Irmãos isolados pela imensidão azul. Irmãos que nunca se conheceram.

Continente: continente em menos de um quarto do hemisfério norte. Um imenso deserto onde seres diurnos e noturnos mostram coragem em uma aliança, quase inútil, pela sobrevivência. Não há magia. Não há madeira. Há apenas dragões que os perseguem e sempre conseguem suas vítimas.

Continente II: no lado oposto do planeta. Há magia nas veias de seus habitantes. Há magia no próprio ar que eles respiram. A luta não é tão dura quanto a de seus irmãos do outro lado do mundo, mas não podem vacilar, afinal, a magia não facilita as coisas só para os bons.

São irmãos que lutam no dia-a-dia. Galdenturex e Golden T-Rex, irmãos que, mesmo distantes, encontram forças para sobreviverem.

Descrição

Den-Rex é um planeta de tamanho mediano, com uma lua. Um planeta dominado por um paradoxo. Dois continentes apenas. Galdenturex e Golden T-Rex.

Os sábios de Golden T-Rex não sabem sequer que existe um outro volume de terra nesse imenso planeta: Galdenturex parece protegido de magia. Por outro lado, por mais magia que irradie de Golden T-Rex, os habitantes dos desertos de dragões jamais teriam como saber da existência desta terra. Den-Rex tem dois pólos mágicos, o positivo e o negativo. A desigualdade se confunde com desequilíbrio, mas os deuses sabem o que fazem.

Não se sabe se há uma relação com existência ou não de magia, mas enquanto Galdenturex é um deserto, Golden T-Rex traz milhares de florestas. Os habitantes de Gald não conhecem nem religião, nem escrita. Do outro lado de Den-Rex, GTR mostra-se bem mais desenvolvido. Bom, é difícil falar sobre os dois conjuntamente. Siga lendo e contemple uma bizarra e assimétrica criação do universo.

Galdenturex

Um continente desértico dominado por seres poderosos. Esse é o mundo de Galdenturex. Um mundo onde dragões governam desertos de areia. Desertos que dividem o continente. Duas pequenas e litorais poções de deserto rochoso.

No extremo oeste existem os orcs. No extremo leste, criaturas estranhas e inteligentes vivem unidas pela sobrevivência. A qualquer momento monstros do subterrâneo podem emergir e findar tua existência. Os ventos trazem a morte nos olhos dos abutres. A vida está sempre por um fio. E não há como escapar das garras da noite.

Há poucas árvores na única floresta existente, localizada em um pequeno ponto da região Sul-Sudoeste. A madeira só é usada em carroças, que atravessam o deserto para trazer metal. De metal são as armas: torturantes ao Sol e impotentes contra o sopro ácido dos dragões. A morte percorre cada grão de areia desse continente, cada canto, cada duna. E fugir dela é quase impossível quando não há magia.

Os habitantes heróicos contam apenas com a vontade de viver, de lutar e ultrapassar qualquer obstáculo. Como foi dito aqui, "a fé pode mover montanhas". Então, se a fé pode fazer isso a um terráqueo, a força de vontade pode fazer muito mais a um

habitante de Galdenturex: pode mantê-lo vivo.

Ogânteres das sombras e efanos da luz se unem contra a morte, presente em cada um dos quatro elementos, não como os humanos, que morreram em banalidades. Viva Galdenturex. Viva a aliança parda, ou morra em Galdenturex.

Ogânteres

Um humanóide pesado (por volta de 90kg), com olhos grandes e uma pele totalmente despigmentada. Isso é um ogânter. Com braços grandes e corpo volumoso.

Parecem não ter pescoço, suas peles são totalmente brancas. Não há exceções. Somente a cor dos cabelos e olhos variam. Seus cabelos vão do cinza-escuro ao branco. Seus olhos grandes têm pupilas também grandes, circulares e sua cor varia do cinza ao azul.

Embora não sejam totalmente carnívoros, pois se alimentam também de vegetais como os efanos, eles têm um instinto de caça. Agem à noite, pois correm risco de sofrerem queimaduras perigosas se expostos ao Sol. Um ponto de dano a cada vinte minutos de exposição, e eles têm pele grossa.

São seres noturnos, usando apenas sungas de couro de animais para se vestirem. Preferem viver em cavernas, por ficarem lá mais longe do calor direto do Sol. Em situações normais, há espaço somente para uma família em uma caverna.

Habilidades especiais: enxergam bem no escuro. No claro e escuro total é que se pode considerar um teste . **FAN** 1.

Atributos	Variacao
Força	1..8
Destreza	1..6
Vitalidade	1..8
Vontade	1..7
Reflexo	1..7
Inteligência	1..6
Carisma	1..7
Pontaria	1..7

Esse é o limite total.
Na criação do personagem, o limite ainda é 5.

Efanos

Medindo cerca de 1,05m de altura e pesando por volta de 45kg, os efanos tinham ações diurnas em um passado recente. Alguns ainda agem ao dia, mas a noite é mais favorável, pois deste modo podem se aliar aos ogânteres.

Suas peles são escuras, variando do moreno escuro ao negro total. Seus pés têm três dedos. É comum encontrar um efano com garras (dano por briga +1 graças a essa peculiaridade de deixar as garras crescerem).

Seus ombros são mais largos, tornando-os quase corcundas; e seus olhos são baixos e largos, sem deixá-los olhar para cima ou para baixo com eficiência. Eles são inclinados em cerca de 25°, formando um "V". Por serem quase fechados, torna difícil sofrerem grandes danos provenientes de tempestades de areia.

Os efanos costumam viver em pequenas tribos, levando uma vida herbívora difícil. Moram em **kapeshis**, casas de metal ou pedras, com um teto de metal em cone a um metro e meio da casa.

Eles resistem às altas temperaturas do deserto, mas às vezes vivem em cavernas, juntos com os ogânteres.

Habilidades especiais: boa resistência ao calor do Sol.

Atributos	Variacao
Força	1..6
Destreza	1..7
Vitalidade	1..8
Vontade	1..8
Reflexo	1..8
Inteligência	1..6
Carisma	1..6
Pontaria	1..7

Esse é o limite total.
Na criação do personagem, o limite ainda é 5.

Criaturas

Corvo: 2 a 5 pontos de vida, 1 a 3kg. Ataque com bico 14, dano 1d-4. Eles voam em bandos e quando um corvo é encontrado sozinho, provavelmente é um batedor.

São como os corvos normais da Terra. Têm penas pretas e um bico fino.

Abutre gigante: 4 a 8 pontos de vida, 1 a 1½m. Ataca com bico ou garras 12, dano 1d-2. Podem ser domesticados para enfrentar determinado tipo de espécie como comida. São como os daqui, em aparência, com pescoços grandes e curvos para baixo.

Leão pintado: 20 pontos de vida, 2½ a 3m, **FAN** 1. Ataque com garras e mordidas 12, dano 2d. São maiores e mais fortes que os que conhecemos e têm pelo coberto por pintas e ressecado pelo Sol.

Gato: 3 pontos de vida, 2½ a 7½kg. Ataca com garras e mordidas 14, dano 1d-4. Raramente atacam seres maiores, defendendo-se quando necessário. Preferem comer pequenas criaturas. São os gatos domésticos que existem por aqui.

Centopéia gigante: 9 pontos de vida, 1½ a 2m, **FAN** 1. Ataque por veneno 10. Veneno ácido: ao ser atingido por ele, faça um teste normal de **Vitalidade**. Se passar, o personagem sofre 1d+2 de dano. Se falhar, morre. Costumam habitar cavernas húmidas e túneis subterrâneos. São rápidas e temidas.

Rei dos túneis: 30 pontos de vida, 9m ou mais, **FAN** 3. Ataca com mandíbulas 18, dano 1d+2. Atacam saltando de seu esconderijo e prendendo a vítima com suas mandíbulas. Parecem minhocas gigantes, com boca e mandíbulas em um extremo. Vivem no subterrâneo das regiões montanhosas e geralmente possuem tesouro no covil (restos de vítimas anteriores), se é que se pode chamar de **tesouro** os pertences de um habitante deste lugar...

Cão: 12 a 15 pontos de vida, 1½ a 2m, **FAN** 1. Ataque com mordida e garras 13, dano 1d+2. Aqui só há uma raça de cães. Eles têm olfato e paladar apurados. Alguns são cães de guarda ou de caça. Muitos são treinados para batalhas. Usados principalmente por efanos, normalmente são submetidos a um treinamento rigoroso.

Dragão: 44 pontos de vida, 38 a 45m (corpo e calda), **FAN** 8. Ataque com garras 20, dano 2d-2. Ataque com boca 18, dano 5d. Sopro ácido 18, dano 12d+12, em um cone com 30° e 18m de distância. Todos os atingidos devem fazer um teste de vitalidade. Dano dividido por dois para quem passar. Seu sopro só pode ser usado uma vez a cada 10 rounds. Eles são marrons, movimentando-se como um humanóide, mas podendo escavar o solo. Eles são totalmente silenciosos e não podem voar (não têm asas). Ouvem muito bem e podem viver sem ar quase que indefinidamente. São imunes ao seu próprio ácido e ao calor do deserto. São bastante inteligentes. Existem poucos dragões em todo o deserto. Não passam de vinte. São arrogantes, traiçoeiros, ferozes e individualistas.

Grimlock: 10 pontos de vida, 1.6 a 1.8m, **FAN** 4. Ataque com soco 11, dano 1d. Podem usar uma arma (H9). Humanóides musculosos que atacam à noite para se abastecerem de alimentos (carne de seres inteligentes é apreciada). São cegos, mas têm boa audição e olfato. Pouco inteligentes, eles atacam sempre em grupo, mas sempre sem ordem.

Orc: 8 a 9 pontos de vida, 1.75m de altura. Ataca com arma com habilidade 10. Mamíferos carnívoros e agressivos que se reúnem em tribos e vivem da caça e de saques. Brigam muito entre si. Habitam no ocidente de Galdenturex e negociam (por bem ou por mal) alguns metais com os habitantes do oriente.

Sapo gigante: 10 pontos de vida, 1½m, **FAN** 2. Ataque com mordida 12, dano 1d+2. Devoram qualquer criatura que pareça apetitosa. Vivem em túneis húmidos do subterrâneo ou em cavernas de regiões litorâneas. Sua cor pode variar do marrom claro ao vermelho vivo, mas suas peles são sempre secas, ásperas e cheias de verrugas.

Outros: há também uma série de outros seres pequenos, meros coadjuvantes. Centopéias, sapos e mosquitos normais ou quase são apenas alguns exemplos.

Equipamento

Disco metálico: um disco de metal arremessável. De ½kg para efanos e de 1kg para ogânteres. O de ½kg causa 1d+Força-6, enquanto o de 1kg causa 1d+Força-5.

Dardo: um cilindro terminando em ponta, que pode ser arremessado, causando 1d+Força-4 de dano.

Bolas de arremesso: bolas metálicas arremessáveis que causam 1d+Força-6 de dano.

Faca: faca toda de metal, que causa 1d+Força-6 pontos de dano.

Espada: a arma mais comum (fora as bolinhas). Precisa de Força mínima 3 para ser usada e causa 1d+Força de dano.

Espada Eff: menor que a espada comum. Feita especialmente para efanos. Pode ser usada por ogânteres com a perícia Faca. Causa 1d+Força-2 de dano.

Espada Solneti: a maior arma, e também a mais mortal. Usável somente por ogânteres, e pelos fortes (Força mínima 5), é uma espada que passa um pouco da cintura de um ogânter, se apoiada no chão. Causa 1d+Força+3 de dano.

Foice: diferente da que conhecemos, a foice de Galdenturex tem um cabo bem curto, como de uma espada. Dano: 1d+Força.

Bastão: um bastão de metal que causa 1d+Força-3, mas só pode ser usado por alguém com Força 3 ou maior.

Adeso: é uma fina ponta metálica ligada a um cabo (como de uma espada), formando 60° com ele. Causa 1d+Força-1 de dano, mas costuma quebrar facilmente.

Esmeril: usar esmeril por algumas horas aumenta o dano causado pela arma (se for cortante) em um ponto. Acrescente **afiada** ao nome da arma. Ela ficará assim por dois meses, quando perderá o bônus e deixará de ser afiada. Pode ser afiada quantas vezes quiser, mas nem o bônus nem a duração é cumulativa.*

Roupas: feitas com couro de cão ou leão, são bem primitivas.

Tira de couro: serve de cinturão ou bainha improvisada.

Frasco metálico: para guardar água ou comida. Lembra um copo largo.

Domínios

Espada grande: o personagem sabe usar uma espada maior que o normal (**espada** para efanos e **espada Solneti** para ogânteres).

Adeso: o personagem sabe lutar usando essa arma esquisita.

Foice: o personagem sabe lutar com uma foice.

Perícia

@Comércio: embora não exista moeda, isso funciona. O personagem sabe fazer o jogo das trocas de mercadorias.

O Fim dos Humanos

Galdenturex, noite. A brisa fria cheia de luz da lua percorre cada grão de areia ou rocha desse imenso deserto-continente. O tempo está bom. Não há nuvens e pode-se ver claramente as constelações que se mostram nessa região. Tudo está calmo no céu. Pena que não possa dizer o mesmo da terra.

Espadas dançando sob a lua. Há uma guerra em uma má hora. Humanos contra humanos. Irmãos lutando por razões irracionais. São duas cidades inimigas que

* Cada espada só pode ganhar +1 por esse método. Lendas falam de outro método. De um temperador de armas, que vive em uma caverna. Dizem as lendas que a arma fica bem melhor, e para sempre (aumenta a resistência, bônus permanente +2, mas sem poder mais afiar).

resolveram acabar com isso de uma vez. E agora estão guerrilhando. Numa guerra onde se espera que haja apenas um vencedor. No meio do deserto. Fora de suas fronteiras. Quem sabe até quando essa luta prosseguirá? Madeira é mais rara que metal: espadas de ferro ou ouro. Do cabo à afiada ponta é apenas metal. Roupas de couro se rasgam aos golpes enquanto nas cidades mulheres e crianças, poucas da população, aguardam tristes o fim dessa luta.

Duas cidades em guerra. As duas únicas cidades humanas. Em guerra para ver quem será a única. Já é tarde. Sons de metal. Cheiro de sangue. Já é tarde, mas nenhuma desiste e seguem lutando até que haja um vencedor. Homens se matam no deserto. Nas cidades, mulheres e crianças fecham desesperadamente portas e janelas. Perigos noturnos. E a guerra prossegue em seus passos sangrentos.

Enquanto se matam, guerreiros não percebem que suas cidades estão sendo invadidas. Monstros noturnos derrubam as portas. Devoradores esperavam esse momento. Carnívoros comem os únicos humanos que não foram à guerra. Sem saber disso, guerreiros prosseguem em fúria doentia. Humanos contra humanos ao nascer do Sol. A montanha de corpos é imensa. Imensa é a fúria restante nos corpos que ainda lutam. Sons de metal. Cheiro de sangue. Os poucos guerreiros que sobreviveram até agora se vêem em perigo e só agora percebem seu erro.

Sons de metal. Cheiro de sangue. Mais que suficiente para atrair a atenção de seres letais. Dragões emergem do solo arenoso. São poucos, mas são poucos também os humanos sobreviventes. Inimigos se aliam em uma esperança inútil. Uma aliança que chega atrasada. Mesmo unidos, ainda são poucos. Guerreiros em pânico tentam lutar. Dragões em fome lutam ferozmente. E o fim dos errantes começa afinal.

Golden T-Rex

Um continente grande para seu real tamanho. Há florestas, florestas, rios e civilização. Humanos, elfos e kiftols vivem pacificamente, mas nem sempre há paz. Aqui, ao contrário do outro pólo, há magia. Com ela todos os seus benefícios e vantagens, mas também as desvantagens. Bênçãos e maldições provam que o paradoxo de Den-Rex se estende além da visão do todo.

Aqui não há dragões, exceto o Golden T-Rex no meio do continente. Uma estátua de ouro de um T-Rex (na verdade, misteriosamente, é de um típico dragão de Galdenturex) medindo trinta metros de altura. Símbolo da integridade, resistência e espírito do continente, essa estátua é defendida por todos os seres bons e por todos os deuses. Há até quem diga que os deuses vivem dentro dela!

Nas florestas, é possível encontrar lobos, goblins, tigres e alguns gigantes de cinco metros de altura. Isso dos seres naturais. Há também vampiros, gárgulas, monstros horrendos, zumbis...

Nunca viaje sozinho.

A tecnologia daqui é bem avançada (Galdenturex está, prática e à força, na idade das cavernas). Há casas, palácios, castelos, masmorras, amor, glória, ganância, luxúria, tirania, heroísmo e tudo o que se esperaria de um lugar assim. Na verdade, é até bom viver aqui!

Humano

Sem muitos comentários, pois creio que você tenha conhecido pelo menos um. Usam as regras normais para construção de personagens, obedecendo aos limites de 7 em todos os atributos. Destacam-se por sua coragem e a arma mais utilizada por eles é a espada.

Elfo

Elfos são parecidos com os humanos, mas têm alguns detalhes relevantes. Suas orelhas são ligeiramente pontudas, sua pele é mais delicada. Isso é o que se nota superficialmente, mas as diferenças não param por aí. Um elfo tem a fantástica habilidade de enxergar irradiação de calor. Infravisão. Infelizmente, para tal, sua visão por reflexo e absorção de luzes, emitindo cores, é restrita. Eles só enxergam como um humano a uma distância máxima de seis metros. Em compensação, eles vivem 300 anos e podem enxergar, por infravisão, a qualquer momento. Dia, noite, não importa. Basta que tenha calor.

Os limites para seus atributos são: F6, D8, Vi6, Vo7, R7, I7, C8, P7 e Especial 7. Lembrando que, no momento da criação, o limite para tudo é 5, para todas as espécies. Os elfos se destacam por sua delicadeza. Utilizam preferencialmente arco e flechas.

Kiftol

Seres esquisitos. Realmente esquisitos. Enquanto os elfos têm orelhas ligeiramente pontudas, os kiftols têm orelhas muito pontudas e voltadas para a frente. Sua pele não é tão delicada e bonita quanto a de um elfo. Nem mesmo se compara com a de um humano.

Eles preferem viver em espaços abertos, pois apreciam muito a liberdade. Assim como os elfos, os kiftols possuem um sistema perceptivo principal que difere do que nós conhecemos. Eles utilizam, para se situarem, a ecolocalização. Para quem não sabe, nada mais é do que a emissão de um som em frequências inaudíveis por outras espécies e personalizados. O som refletido volta e, calculando a direção de onde veio e a demora da resposta, traça-se uma situação bem clara do que se tem pela frente. Complicado?

Está certo, imagine isso como um radar extremamente preciso, onde se nota até um fio de ceda atravessando o corredor. Infelizmente, sua visão é tão boa quanto a dos elfos: seis metros. Seus limites nos atributos são: F8, D6, Vi7, Vo8, R8, I6, C6, P7 e Especial 7. São conhecidos por sua força e perseverança. Costumam lutar com tridentes.

Criaturas

Detalhe: o continente é constituído basicamente de quatro florestas, uma serra e uma planície de vegetação rasteira. A planície fica no centro do continente e é conhecida como **Terra do Ouro**. Ao norte, a **Floresta Norte**; ao sul, a **Floresta Sul**; a leste, separada da **Terra do Ouro** pela **Serra de Gox**, está a **Floresta Proibida**; e finalmente, a oeste, temos a **Floresta Vembe**. Não é muito complicado. Tente criar o mapa que fica mais fácil.

Lobos: lobos são lobos, ué! Como os daqui. 15 pontos de vida, 2m, atacando em matilhas com mordidas e garras, habilidade 14, dano 1d+3. Floresta Vembe.

Goblins: 8 pontos de vida, 1½m de altura. Atacam em grupo, com armas, usando habilidade 10. São pequenos, agressivos e feios: facilmente reconhecíveis. Floresta Vembe.

Tigres: 17 pontos de vida, 1 a 2½m. Atacam com mordidas e garras com habilidade 13, dano 1d+4. São ligeiramente mais fortes que os que você conhece (não pessoalmente, espero). Floresta Vembe.

Gigantes: 20 a 25 pontos de vida, 5m de altura, atacando com clavas enormes ou com os próprios punhos, habilidades 10 e 12, e danos 3d e 2d+2, respectivamente. Encontrados na Serra de Gox.

A Floresta Sul e as Terras de Ouro são habitadas por humanos, elfos e kiftols.

Vampiros: dizem que são descendentes de um elfo que desejou viver

eternamente. Eles precisam de sangue para sobreviver e não podem sair ao dia. Construa um como personagem normal e depois multiplique os atributos Força, Destreza e Vitalidade por 2. Eles perdem 1 ponto de vida por hora e cada ponto de vida sugado em sangue recupera 1 ponto de vida do vampiro. Eles se escondem em locais abandonados da Floresta Sul.

Gárgulas: o terror dos elfos (principalmente), humanos e kiftols vive em qualquer lugar e tem 20 pontos de vida e **FAN 5!** Atacam com garras, habilidade 10 e dano 3d. São estátuas de pedra que são vivas, mas não emitem calor e podem ficar parados por dias. Alimentam-se essencialmente de ossos. Para alívio de todos, encontrar um bicho desses é difícil pacas.

Monstros: há também alguns monstros únicos e estranhos, vítimas de desejos, traições, ódio ou imprudência. São muito raros e não se pode dizer em que canto há mais. Onde estão também é informação difícil, tão difícil quanto **quem são**. Podem ser homens de areia, monstros do pântano, etc.

Zumbis: uma doença. Quando contaminada, a criatura tem seu lado consciente do cérebro danificado totalmente, de modo irreversível. Passa então a atacar outros seres para satisfazer sua única necessidade: comida. Seus atributos nessa forma são quase os mesmos de antes: Destreza-1, Reflexo-1, Carisma-3 e Inteligência=0 são as alterações. Um zumbi não sabe usar armas, atacando com Briga 10. Briga, nesse caso somente, inclui também mordida. Dano por briga. Eles vivem na Floresta Proibida atacando os animais. As vezes acontece de chegarem às Terras de Ouro. Nesse caso, inúmeros guerreiros, magos, sacerdotes e aficcionados se mobilizam para contê-los e deter o avanço da praga.

Gênio: vivem em lâmpadas. Quando libertos, realizam um desejo de seu libertador (nem sempre interpretado corretamente).

Magias

Em Golden T-Rex funcionam as **Magias em Ordens**. Todas as dezesseis podem ser encontradas aqui. Umas mais facilmente que as outras. Cada mago pode seguir até duas ordens, mas deve nascer com tendência mágica a pelo menos uma delas. A outra pode ser adquirida. Alguém sem nenhuma tendência mágica não poderá se tornar mago posteriormente.

Orações

Orações são como magias, mas provenientes dos deuses. Serão tratadas também como perícias, de cujo pré-requisito principal é a vocação. Assim como ocorre com um mago, isso nasce com você. Ou se tem ou não se tem. Pode ter apenas uma. Se você não é um sacerdote nem mago na criação do personagem, risque o campo de atributo vazio. Apenas sacerdotes de **Maguia** podem ter atributo de ordem de magia (**Facção:Maguia** e **Ordem:<>**).

Os sacerdotes se dividem em facções. Cada facção é um grupo que cultua um deus. Cada deus concede uma perícia mágica completamente e outras (de eventuais aliados) até um certo ponto. Quando não for permitida para efeito até Atributo-Facção no valor 7, será colocado entre parênteses o valor máximo permitido. Alguém abaixo desse valor não vai ter problemas, porém, alguém acima dele poderá utilizar efeitos até esse valor (se você tem **Facção:Suno 7**, poderá utilizar **Criar Fogo** em força máxima, mas só poderá utilizar **Contato com Luz** como se tivesse **Facção:Suno 5**).

Os sacerdotes, em geral, detêm um pouco da personalidade do deus que seguem. Raramente se encontra um sacerdote que é um pouco contrário ao seu deus. Orações de penitência podem durar de 10min (as normais) a alguns dias (busca de perdão). Quanto às facções, são:

Suno: deus-Sol. Quem tudo vê, mas prefere não se envolver com nada, isolando-se em sua sabedoria. É também quem, ao lado de Luna, reina sobre todos os

deuses. É o deus da sabedoria. Permite o uso das perícias mágicas **Criar Fogo, Contato com Luz(5), Controlar Água(3), Restaurar(1), Controlar Terra(1)**. Às seis da tarde, os sacerdotes de **Suno** devem orar para ele, todos os dias.

Luna: deusa-Lua da serenidade. Esposa de Suno, age como ele, distante de tudo. Divide com Suno também as responsabilidades e decisões. Permite o uso das perícias mágicas **Contato com Luz, Criar Fogo(5), Controlar Água(3), Restaurar(1), Controlar Terra(1)**. Em todas as noites de lua cheia, os sacerdotes de **Luna** devem horar para ela, ao menos.

Mara: deusa do mar. Primogênita de Suno e Luna, não gosta de ser incomodada. Dá cobertura a Roko, enquanto este tenta manter preso Perfido no fundo do mar. Permite o uso das perícias mágicas **Controlar Água, Controlar Terra(5), Contato com Luz(3), Criar Fogo(3), Detectar Fluxo de Mana(3), Restaurar(1)**. Em um ritual que parece um batismo, os sacerdotes de **Mara** devem se banhar ao menos uma vez por ano.

Roko: deus da Terra, filho de Glatcistelo – deus-estrela – com Fairprincino – deusa-astro –, agora distantes. Esposo de Mara. Já não gosta de se envolver com os problemas causados por outros deuses, embora tenha um certo senso de justiça. Permite as perícias mágicas **Controlar Terra, Controlar Água(5), Restaurar(3), Detectar Fluxo de Mana(3), Contato com Luz(1), Criar Fogo(1), Morte(1), Escudo Místico(1), Controlar Fogo(1)**. Sacerdotes de **Roko** devem ser sempre justos.

Zefiro: deus da brisa e dos ventos. Nasceu de Aero, quando este foi destruído pelos outros deuses. É jovem e obediente aos outros deuses, mas às vezes foge um pouco do controle, gerando vendavais por brincadeira. Também é considerado deus da juventude, de seu vigor e suas imprudências, quase em oposição a Suno. Permite uso das magias **Controlar Ar, Restaurar(3)**. Só exige orações de seus sacerdotes nos momentos em que eles não têm nada melhor pra fazer (aventurar-se).

Viva: deusa da vida, irmã mais nova de Roko. É ingênua e ama todas as criaturas por igual. Viúva de Aero. Também é a deusa da saúde. Permite o uso das magias **Restaurar, Morte(5), Controlar Terra(3), Comunicar-se com Plantas(3), Comunicar-se com Animais(3), Controlar Água(1), Controlar Fogo(1), Escudo Místico(1)**. Seus sacerdotes devem tratar a todos respeitosamente.

Malviva: deusa da morte, nascida da fúria de Aero e Kolera derramada sobre Viva. É ingênua como sua meio-gêmea. Uma morte natural e feliz é atribuída a Malviva. Permite o uso das magias **Morte (embora não goste de seu uso contra pessoas), Restaurar(5), Controlar Terra(1), Comunicar-se com Plantas(1), Comunicar-se com Animais(1)**. Seus sacerdotes são iguais aos de **Viva**, sendo comum, inclusive, templos dedicados às duas deusas.

Maguia: deusa da magia, filha de Mara e Roko. Uma deusa agitada, apesar de bondosa. Mãe de tudo o que é mágico, é a quem oram os magos que oram. É tida também como a deusa da ciência, já que aqui ciência se mistura com magia. Permite o uso da magia **Detectar Fluxo de Mana** e todas as outras magias, estas apenas em nível 1. O sacerdote de **Maguia** tem que estudar.

Kreskajia: deusa da vegetação, filha de Aero e Viva. Criou toda a vida vegetal. Irmã muito querida de Besto. Os dois quase que dividem toda a tarefa de proteger a vida natural de Golden T-Rex. Quem ergue o braço contra ela terá que enfrentar também a fúria de seu irmão. É também a deusa protetora que envolve os viajantes merecedores em uma névoa e os guarda dos perigos durante a noite. Permite o uso das magias **Comunicar-se com Plantas, Comunicar-se com Animais(5), Restaurar(3), Morte(1)**. Sacerdotes de **Kreskajia** devem se vestir naturalmente, com roupas de couro. No caso de se usar armas, devem ser feitas de material natural (osso, pedra, madeira – não tirada diretamente de uma árvore viva).

Besto: deus dos animais, irmão de Kreskajia. Diz-se que persegue, na forma de um lobo de áureas presas, todos aqueles que profanam os animais. Também é tratado, justamente por isso, como o deus da vingança (quando a causa é justa). Permite o uso das magias **Comunicar-se com Animais, Comunicar-se com Plantas(5), Restaurar(3), Morte(1)**. Todo sacerdote de **Besto** tem um laço com um animal, definido pelo próprio **Besto**, no nascimento do sacerdote. Esse animal será seu protegido, protetor,

mascore e amigo. Toda a sua vocação está ligada a esse animal. São raríssimos os casos em que, após a morte do mascote, o sacerdote de **Besto** continua recebendo poderes de seu deus. No mais, devem seguir as mesmas regras que os sacerdotes de **Kreskajia**.

Perfido: deus da traição, filho de Kaosso – deus do caos – e Tenebra – deusa das trevas –, que, ainda bem, provavelmente nunca vieram a Den-Rex. Costuma ser tratado como o deus do conflito, provocador de todo desentendimento. Quase como um representante de seu pai. Felizmente está bem guardado pelo casal Roko e Mara. Permite o uso das magias **Imagens Ilusórias**, **Enfeitiçar Pessoas(3)**, **Reviver(1)**, **Sons Ilusórios(1)**, **Flechas Místicas(1)**. Muitos de seus sacerdotes são mentirosos compulsivos. Eles não são bem-vistos em lugar algum – só pelos sacerdotes de **Kolera** e **Plaga**.

Kolera: deusa da ira, irmã de Perfido. Costuma soprar maus conselhos nos ouvidos dos mortais e de outros deuses, para que se deixem levar pelo ódio e assim encontrem as próprias destruições. Permite o uso das magias **Enfeitiçar Pessoas**, **Reviver(5)**, **Imagens Ilusórias(3)**, **Enfeitiçar Animais(3)**, **Sons Ilusórios(1)**, **Flechas Místicas(1)**. Seus sacerdotes adoram provocar os outros. É quase uma compulsão. Dizem as lendas que seus poderes se alimentam do ódio.

Plaga: deusa dos males, fruto da união de Aero com Kolera. Sua maior criação são os zumbis da Floresta Proibida. Seu objetivo é destruir tudo o que foi feito por Viva e seus filhos. Essa é sua obsessão. Permite o uso das magias **Reviver**, **Enfeitiçar Pessoas(5)**, **Imagens Ilusórias(1)**, **Enfeitiçar Animais(1)**. Seus sacerdotes são os inimigos da vida. São os maiores vilões que há em Golden T-Rex. E os mais cheios de artimanhas e mais detestáveis.

A História dos Deuses de Den-Rex

Suno e **Luna** eram os únicos deuses, existentes por essas regiões. Juntos, eles tiveram **Mara**, a deusa do mar. Por essa época, chegou o casal de deuses **Glatcistelo**, o deus do gelo, e **Fairprincino**, deusa do fogo, com seu filho **Roko**, deus da terra.

Mara e **Roko** se conheceram e se apaixonaram. Cada um dos dois tentou fazer as coisas mais bonitas que podia para encantar o outro. Assim, **Mara** criou o oceano e **Roko** as ilhas e continentes. Logo depois, eles se casaram.

Então, **Suno** e **Luna** tiveram um outro filho, **Aero**, deus dos ventos. **Glatci** e **Fair** tiveram **Viva**, deusa da vida. O jovem casal **Mara** e **Roko** teve **Maguia**, deusa de tudo o que é mágico.

Com o tempo, **Aero** e **Viva** se casaram e tiveram **Kreskajia**, deusa da vegetação, e **Besto**, deus dos animais. Juntos eles criaram todas as formas de vida que passaram a haver, alegrando seus pais e, principalmente, **Mara** e **Roko**, que viram suas criações ficarem ainda mais bonitas com aqueles seres...

Tudo era bonito, até que vieram **Perfido** e **Kolera**, deuses da traição e do ódio, filhos de **Kaosso** e **Tenebra**, deuses do caos e das trevas. **Perfido** convence **Viva** a trair seu marido, mas não tiveram filhos.

Aero, ao tomar conhecimento do que acontecera, por intermédio de **Kolera**, enche-se de ódio, maldiz os dois e vai buscar consolo na casa de sua irmã **Mara**. **Mara** e **Roko** percebem o que havia e os três partem até **Perfido**, tomam-no à força e o arremessam para o fundo da Terra. Lá estando, não consegue mais sair, mas seu poder alcança toda a terra. **Maguia** vai falar com sua tia **Viva**, para entender bem o que havia acontecido, mas **Kolera** continuava por perto. Ela traz a fúria de **Aero**, que parte contra sua esposa traidora, com uma rajada de ventos tão forte que seria capaz de arrancar do céu as estrelas. **Kolera** ajuda com uma pitada de seu veneno. Esse tufão de **Aero** então atinge tanto **Viva** quanto sua sobrinha, **Maguia**, rasgando as duas ao meio, gerando **Malviva** e **Malmaguia**, deusas da morte e da amargura.

Antes que os presentes tomassem alguma atitude, **Aero** foge com **Kolera**

para a outra parte do mundo. **Viva** chora de arrependimento. **Malviva** também. **Malmaguia**, no entanto, parece não se dar bem com **Maguia**.

No outro lado do mundo, **Aero** e **Kolera** têm dois filhos: **Drako**, deus-dragão dos monstros e **Plaga**, deusa das doenças. O casal que migrara gera também criaturas aladas e monstros dos mais diversos, com a ajuda de seus filhos.

Em reunião, os deuses decidem acabar com isso de uma vez por todas exterminando o casal (não sabiam que haviam, os dois, tido filhos) de uma vez. Todos os deuses partiram para lá, exceto **Viva** e seus filhos.

Quando pressentiu o perigo, **Kolera**, inspirada por seu irmão do fundo da terra, foge com seus filhos para longe e só **Aero** é pego no ataque. Por ordem dos deuses, todos os seres que eles criaram se tornam terrestres, e uma pancada forte em seu peito o destrói completamente e ele solta seu último suspiro. De seu suspiro, nasce Zefiro.

Por causa de uma discussão séria com **Maguia**, **Malmaguia** é obrigada a ficar nessa região, reinando por ali. Os outros deuses voltam e encontram a terra ainda mais bonita, com ainda mais seres, inclusive pensantes: uma surpresa de **Viva** e seus filhos.

A partir de então, **Maguia**, **Viva** e **Malviva** brincam com os seres. **Plaga** e **Kolera** tentam destruí-los, enquanto **Kreskajia** e **Besto** os protegem. **Mara** e **Roko** vão para o fundo do oceano viver em paz e garantir que **Perfido** não deixará o centro da terra. **Glatcistelo** e **Fairprincino** partem para longe, mas de onde possam ver a terra de **Den-Rex**. **Drako** volta para a terra proibida, para passear e ver as criaturas dragões, e se encanta com **Malmaguia**. Mas **Malmaguia** o rejeita de todas as formas. **Drako** resolve ficar por lá tentando seduzir a deusa, sendo os dois esquecidos pelos povos completamente, enquanto todos os outros deuses são adorados.

A única marca que **Drako** deixou foi uma estátua dourada de dragão no meio do continente, mas hoje todos dizem que se trata de répteis antigos: ninguém se lembra do deus-dragão. Os deuses, também, nem confirmam, nem negam nada.

Equipamento

Espada: espada normal. Precisa de Força mínima 3 para ser usada, causa 1d+Força de dano e custa de X\$ 100 a X\$ 200.

Arco e flechas: o arco custa X\$ 80. Cada flecha causa 1d+Força-2 de dano. A dúzia sai por X\$ 10 e a aljava está com o mesmo preço.

Tridente: dano de 2d+Força-2. Força mínima 4 para utilizar um, que custa de X\$ 70, o vulgar, até X\$ 250, um bem-trabalhado.

Machado: dano de 1d+Força+1. Custa X\$ 20 e precisa de Força mínima 3 para uso.

Mangual: dano de 1d+Força+1. Custa X\$ 40 e precisa de Força mínima 3 para uso (se enrolar na arma do oponente, não reclame ao mestre: ninguém mandou você usar uma arma dessas).

Faca: 1d+Força-5 de dano. Custa míseros X\$ 10.

Bastão: 1d+Força-4 de dano. Custa X\$ 10.

Lança: 1d+Força+1 de dano. Custa X\$ 20.

Cimitarra: 1d+Força+2 de dano. Custa X\$ 260.

Chicote: dano 1. Quem levar uma chicotada na mão que está usando para segurar alguma coisa deverá fazer um teste de Vontade para resistir. Também serve para tortura. A dificuldade do teste depende da situação. Custa X\$ 10.

Besta: 1d+Força+2 de dano. X\$ 60. X\$ 10 a dúzia de flechas, mas é muito, muito, muito, muito rara.

Cota de malha: armadura feita com anéis de metal. Rende FA 3 e custa X\$ 220.

Armadura de placas: fantástica FA 6, mas o custo é alto: X\$ 1.600.

Proteção de couro: simples e pouco eficaz, mas melhor do que nada. FA 1, por apenas X\$ 100.

Refeição para seis: X\$ 10, com direito a água.

Vinho bom: X\$ 10 a jarra.

Corda: X\$ 10 por 5m.

Lampião: X\$ 10, 1kg.

Combustível: 6 litros por X\$ 10. Só cabe, no lampião, 1 litro por vez, mas isso dá para um dia de uso.

Mochila: X\$ 10.

Roupas: 10 roupas simples ou uma roupa de alto nível por X\$ 10.

Armas de Allons: mesmo dano normal +1. Custam 10X (dez vezes) o valor da equivalente normal.

Elmo de Ragits: ao colocar este elmo, o usuário será transportado para o plano **Ragits**. Custa X\$ 2.500.

Por Fim

E assim termina o primeiro cenário **XR-II**, sem mais contos, sem aventuras... Assim, de repente.

Esta obra provavelmente ainda tem muito o que crescer. Caso queira contribuir com idéias, sugestões, críticas, entre em contato.