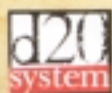


Marcos Archânjo

FOGO LIGEIRO



FANTAPUNK PRESS

REDE RPG



**Uma aventura no cenário Fantapunk
para personagens do 1º ao 3º níveis**

Autor: Marcos Archanjo

Abril de 2003

Índice

03	14
Fantapunk - um novo cenário de aventuras	Cidades Fantapunk
04	18
O Mundo Fantapunk	Cena Um - A Missão
04	20
As Espécies	Cena Dois - A Viagem de Trem
06	23
As Escuderias	Cena Três - A Fábrica de Caldeiras
09	26
As Agências	Cena Quatro - Fogo Ligeiro
09	26
As Corporações	Cena Cinco - A Fuga
10	26
Os Consórcios	Cena Seis - O Gigante
12	28
O Caos	Estatísticas dos NPCs

Fantapunk

um novo cenário de aventuras

Não existe nada mais normal do que vemos aventureiros do cenário de Fantasia Medieval enfrentarem seus oponentes empunhando espadas, martelos e machados ou então realizando magias e encantamentos. Com essas armas e poderes os tradicionais grupos de heróis invadem masmorras e castelos a procura de monstros para matar, tesouros para pilhar e princesas para resgatar. Essa é a base da diversão e assim tem sido as aventuras de RPG por muito tempo...

Mas o que aconteceria se armas de fogo e máquinas à vapor fossem adicionados a essas aventuras? Como seria o mundo onde a energia mística convivesse lado a lado com a tecnologia do vapor e o poder da pólvora?

E se existissem meios de comunicação manipulando a opinião pública?

Já que estamos dando uma mexida no tradicional, o que aconteceria se além da pólvora e do vapor todas as espécies sencientes possuíssem uma equivalência entre si, acabando com o conceito de raça-estúpida-e-

maligna-que-só-serve-de-bucha-de-canhão-para-o-vilão?

Sejam bem vindos ao cenário Fantapunk, onde todos podem ser heróis ou vilões, independente da espécie ou raça a que pertençam. Em nosso mundo, alianças entre orks e bandar (que nos demais cenários são chamados de "anões") ou entre goblins e fadas são tão possíveis quanto a de adamitas (humanos) e elfos. E o resultado disso são aventuras emocionantes recheadas de atos heróicos, magia e tiros de mosquete.

Se você deseja ir direto para a nossa aventura, siga para a página 18. Mas se quer conhecer um pouco mais sobre o cenário Fantapunk, vire a página e penetre nas sombras onde emoção, perigo e traição caminham lado a lado e muitas vezes é difícil dizer quem é o herói e quem é o vilão.

Um por todos e todos por um!

Archanjo

Comandante da Legião Combatente



Legião Combatente

Um por todos e todos por um!

A história a seguir foi retirada dos arquivos secretos da **Legião Combatente**, com a autorização de seu comandante. Alguns fatos, nomes e locais podem ter sido alterados para preservar os segredos da instituição e de seus membros.

Participaram desta missão os agentes das escuderias **Esquadrão das Sombras** (pesquisa de campo e espionagem) e **Irmandade do Dragão de Ouro** (invasão de perímetro e resgate de informações).

Fogo Ligeiro

é uma aventura para Dungeons & Dragons 3ª Edição, seguindo os padrões do d20 System e a Open Game License. Todos os direitos reservados.

Aventura e Projeto Gráfico

Marcos Archanjo

Arte

Manoel Magalhães (ilustrações) e Diogo Viegas (cor)

Revisão das fichas de personagens

Marcelo Telles

Todos os elementos do cenário Fantapunk são uma criação de Marcos Archanjo. Todos os direitos reservados.

O Mundo Fantapunk

Estamos agora no final da Segunda Era, um período de grandes transformações onde a maioria das espécies passou a interagir e, é claro, guerrear por seus interesses. Este também é um período de grandes invenções. Uma delas foi a pólvora, inventada pelos HóBs e utilizada como componente de seus fogos de artifício durante séculos. Mas os orks, que estavam em escaramuça com os elfos, passaram a empregar os fogos de artifício como arma de guerra, aperfeiçoada posteriormente na forma do canhão com o auxílio dos bandar e dos gnomos. Com o decorrer dos anos, estas tecnologias foram sendo roubadas por outras espécies, que criaram novas armas de fogo como a pistola e o mosquete, que junto com o canhão alteraram significativamente as ações no campo de batalha.

A outra grande invenção da Segunda Era foi o vapor. Embora seu uso ainda esteja no início, é a força motriz mais poderosa depois das energias místicas, com a vantagem de ser muito mais fácil de se produzir e manipular. Graças ao vapor, as estradas de ferro começam a cruzar os territórios e embarcações de grande porte já não dependem apenas dos ventos e da força de escravos para se deslocarem pelo mar. E os céus, muito em breve, serão a nova fronteira a ser explorada.

Os novos tesouros

Em épocas passadas, o ouro, o electrum (uma liga natural de ouro e prata) e a conquista de novos territórios eram os principais objetos de desejo dos governantes. Agora, dois novos valores ocupam seus pensamentos (e cofres): a dragonita e o orichalcum (lê-se oricalcum). O primeiro é um tipo de mineral muito raro, que tem o poder de gerar energia de forma limpa e barata. Para se ter uma idéia do seu potencial, um grama de dragonita pode produzir energia equivalente a mil toneladas de carvão. Já o orichalcum é uma raríssima liga natural de ouro, estanho e cobre, que possui o poder de amplificar qualquer tipo de energia.

Indispensável dizer que os aventureiros procuram avidamente por estes dois elementos

e que muitas guerras, declaradas ou secretas, já ocorreram pela posse destes tesouros. E outras ainda irão ocorrer.

As Espécies

No mundo de Urancha existem diversas espécies sencientes sendo que as principais são:

Adamitas

Subdividem-se em três raças: *atlantes*, com uma altura média de 1,75m, pele branca e olhos que podem ser azuis, verdes, castanhos ou negros. A variedade de seus cabelos oscila entre o louro, preto, castanho e avermelhado (lisos ou encaracolados); os *atlantianos*, que possuem a mesma estatura média mas sua pele é negra, assim como seus olhos e cabelos e por último temos os *Muvitas*, que possuem a pele levemente amarelada, com olhos e cabelos negros e atingem em média 1,60m.

Esta espécie tem as orelhas pequenas e arredondadas, sua visão não alcança os espectros infra-vermelho e ultravioleta e seus demais sentidos físicos são reduzidos em comparação com os de outras espécies. O tempo médio de vida gira em torno dos 90 anos.

Bandar

São seres de constituição robusta, medindo em torno de 1,50m, de pele branca ou negra e com olhos azuis, verdes, castanhos ou negros, capazes de captar o espectro infravermelho. Os cabelos, que podem ser lisos ou encaracolados, variam entre o louro, preto, castanho e avermelhado, sendo o branco uma cor muito comum, mesmo em indivíduos jovens. Possuem as orelhas levemente pontiagudas e seu sentido do olfato é bastante desenvolvido. Vivem cerca de 300 anos.

Draconianos

Esta espécie é composta de diversas raças, como os grandes dragões, os drakes, dragos, drakkonen (com aspecto humanóide) e os dinossauros. Por causa desta diversidade não é possível elaborar um perfil único, em relação a estatura, tempo de vida ou extensão de seus sentidos físicos.

Duendes

Os duendes não possuem um padrão comum porque, sob esta denominação reúnem-se diversas espécies, como por exemplo sacis, caiporas, yastays e leprechauns. Cada uma com seu próprio tipo de vida e aparência física diferente das demais.

Elfos

Esta espécie subdivide-se em três raças: *tzindarin*, a mais comum de todas, é composta de indivíduos de pele branca, cabelos louros e olhos azuis; a *banto* possui indivíduos de pele negra, olhos azuis e cabelos louros e a *nindah* apresenta indivíduos de pele branca, olhos e cabelos negros. Estes últimos são pejorativamente chamados de “elfos negros” e ainda hoje sofrem muita discriminação pelos demais elfos.

As orelhas dos elfos são muito pontiagudas e os olhos são capazes de enxergar também o espectro infravermelho. A estatura média é de 1,70m e o tempo de vida gira em torno de 350 anos.

Fadas

A espécie das fadas possui uma grande variedade de raças, desde aquelas que lembram as fadinhas das histórias infantis até outras que se assemelham a elfos, adamitas ou goblins.

Seu tempo máximo de vida é de 400 anos, enxergam os espectros infravermelho, ultravioleta e a luz astral, possuem a audição e o olfato extremamente desenvolvidos e podem manipular, em algum nível, energias místicas como fazem os magos das demais espécies, mesmo que jamais tenham estudado as artes arcanas.

Gnomos

Guardam muitas semelhanças com os bandar em termos de aparência e estatura, embora sejam menos robustos e possuam orelhas arredondadas como as dos adamitas. Enxergam os espectros infravermelho e ultravioleta, tem um ótimo olfato e vivem cerca de 320 anos.

Goblins

A estatura desta espécie gira em torno de 1,70m e seus olhos e cabelos são verdes, assim como

sua pele, que é levemente coriácea. Possuem as orelhas arredondadas e os olhos azuis ou verdes, com a capacidade de enxergar o espectro infra-vermelho. Seu olfato é excelente e seu tempo de vida é de cerca de 180 anos.

HóBs

Conhecidos também como hobgoblins, possuem a pele e os cabelos que vão do alaranjado ao vermelho-cobre e os olhos verdes ou cor de coral. Enxergam o infravermelho e o ultra-violeta e tem a audição muito apurada. Sua altura média é de 1,80m e vivem em torno de 300 anos.

Índios

Possuem a pele avermelhada, os cabelos e olhos negros e uma estatura média de 1,70. Enxergam o espectro infravermelho e possuem a audição e o olfato muito apurados. Seu tempo de vida gira em torno dos 220 anos.

Kendor

Esta espécie é composta de diversas raças, sendo que a mais conhecida, a *kendor-troll*, mede cerca de dois metros de altura. Sua pele é revestida por um exoesqueleto cuja cor varia amplamente e seus olhos ficam ocultos por detrás de uma lente natural, que irradia cores de acordo com o estado de espírito do indivíduo e conseguem visualizar os espectros infravermelho e ultravioleta. São imortais, isto é, não morrem de morte natural nem de doenças, exceto talvez as magicamente criadas.

Kobolds

A espécie dos kobolds é composta por duas raças: *Tekitus*, que são indivíduos de pele azulada medindo em torno de um metro e sessenta, com olhos e cabelos azul-escuro e *Sekrektus*, com traços fisionômicos semelhantes aos dos elfos, mas que podem variar a cor da pele do branco ao ebâneo, além de azul, púrpura e verde. Seus olhos podem ser verdes, azuis ou violeta e seus cabelos podem seguir a cor da pele ou ficarem totalmente brancos. O tempo de vida desta espécie gira em torno dos 200 anos.

Mortos-vivos

Existem diversos tipos (ou estágios) de mortos-vivos, como lichs, vampiros, zumbis, carnicais, baital, esqueletos, etc. Embora um

necromante possua conhecimento e poder para criar e controlar um morto-vivo, são considerados como membros desta espécie apenas os indivíduos que sofreram o contágio da *Síndrome de Hela*, que coloca pessoas normais numa condição intermediária entre a vida e a morte. A estatura e aparência de um morto-vivo varia de acordo com a espécie a qual o indivíduo pertencia quando estava vivo e do estágio da doença em que se encontre. Seu tempo máximo de existência é desconhecido e geralmente só cessa quando atingido gravemente por algo a que seja vulnerável, como armas mágicas ou fogo.

Ogres/Temujiins

Num primeiro olhar, poderíamos dizer que os ogres seriam adamitas de grandes dimensões, pois em termos de aparência estas duas espécies são incrivelmente semelhantes. Mas além de poderem atingir os 2,5m de altura, os ogres também são imortais, imunes a doenças (exceto as magicamente criadas), possuem todos os sentidos físicos ampliados e podem enxergar os espectros infravermelho e ultravioleta, além de possuírem uma grande sensibilidade para percepções de energias do Plano Astral.

Já os temujiins, descendentes dos ogres, embora sejam idênticos em aparência, vivem no máximo 200 anos e possuem os sentidos físicos tão limitados como os dos adamitas.

Orks

A espécie dos orks possui a pele e os cabelos verdes, que podem ser lisos ou encaracolados, orelhas levemente pontiagudas com ótima audição e olhos cuja cor varia entre o verde e o negro, capazes de captar os espectros infravermelho e ultravioleta.

Seu tempo de vida gira em torno de 350 anos e dividem-se em duas raças: *örkan*, com um aspecto que lembra um pouco o dos elfos e com uma altura média de 1,75 e *örkos*, com altura média de 1,85m e o maxilar ligeiramente proeminente, com os caninos inferiores projetando-se para fora da boca.

As Escuderias

Outro diferencial do cenário Fantapunk é o modo como os aventureiros estão organizados.

Aqui, poucos são aqueles que trabalham individualmente. A maioria está filiada a um dos "clubes de aventureiros", que disputam entre si as missões mais rentáveis, seja para resgatar uma princesa sequestrada, encontrar um artefato mágico, espionar alguma empresa ou até mesmo sequestrar uma princesa...

Houve uma época em que os aventureiros foram perseguidos e resolveram adotar identidades secretas para continuarem a trabalhar nas sombras. Percebendo o potencial do trabalho em equipe resguardado por uma identidade secreta, os aventureiros começaram a se organizar em grandes grupos. Eles fundaram um tipo de organização que beneficiava todos os seus associados com proporções e influência maiores do que o de uma guilda. Assim surgiram as escuderias, clubes fechados que reúnem centenas de membros que intercambiam recursos financeiros, informações, equipamento e, é claro, talentos.

Por causa da sua organização baseada no segredo sobre a identidade de seus membros e da gíria "andar nas sombras" (referente à vida secreta dos aventureiros), as escuderias passaram a ser apelidadas de Clube das Sombras.

As escuderias possuem centros secretos de treinamento, onde é ensinada a arte de viver nas sombras. Nestes centros, profissionais consagrados ensinam suas técnicas aos aprendizes, formando a cada ano pequenos mas eficientes grupos de novos aventureiros. Quando um destes consegue evoluir além do limite comum, ele recebe o título de herói e, se evoluir ainda mais, passa a ser chamado de campeão. Mas poucos são os que conseguem ir até o limite máximo, o ponto mais alto do panteão da fama e se tornar uma lenda.

A primeira escuderia a ser fundada foi a *Irmandade do Dragão de Ouro*, uma guilda de aventureiros de Arcádia que se organizou num modelo que seria seguido por todas as outras nos anos seguintes, como foi o caso da *Bukaner*, da *Companhia dos Lobos* e do *Esquadrão das Sombras*, que embora fossem escuderias independentes, atuavam em aliança com a Irmandade.

Mas seus antigos adversários não ficaram

inativos. A *Casa do Dragão Vermelho* e a *Casa da Caveira*, antigas guildas de Hy-Brasil, também se organizaram, trabalhando em parceria. E as forças do Caos, que durante séculos fustigaram reinos de todas as espécies, começaram a se organizar da mesma forma para participar da nova ordem social e continuar sua luta pela destruição de tudo o que existe.

Existem centenas de escuderias em Arcádia e Hy-Brasil, sendo que as mais conhecidas são:

Irmandade do Dragão de Ouro

Também conhecida como I.D.O., é comandada pelo clérigo adamita Archanjo e tem como campeões o monge ogre Colossus e o guerreiro HóB Nemo, sendo que este último também é conhecido pelos seus feitos como “O Capitão Furacão”. Seus agentes são chamados de “Os Dragões de Ouro”.

Bukaner

Composta originalmente por piratas orks das Montanhas do Mar, a Bukaner evoluiu para uma escuderia de grande renome. É comandada pelo guerreiro-mago capitão Blekdog e seus campeões são o guerreiro capitão Azakris e o monge Okmok, todos da espécie ork. Os agentes desta escuderia são chamados de “Os Bukaneiros”.

Companhia dos Lobos

Capitaneada por um xamã-lobo, o elfo nindah Cão Maluco, esta escuderia tem como campeões a guerreira fada Libélula e o ranger goblin Taxius. Seus agentes são chamados de “Os Centuriões”.

Esquadrão das Sombras

É uma tropa de elite de espíões, fundada e comandada por um duende eldalaris, o capitão Ratto. Seus campeões são o duende caipora Tocha e o elfo nindah Bond e seus agentes são chamados de “Soldados das Sombras”.

Kilmerson

Comandada pelo Archeiro Verde, um legendário herói ork, esta escuderia reúne indivíduos de diversas espécies. Seus campeões são o guerreiro ogre Maciste e a guerreira-maga gnomo Centelha e seus agentes

são chamados de “Maggaivers”, que significa “gênio inventivo”.

Nau dos Mistérios

Capitaneada pelo mago elfo tzindarin Arcano, tem como campeões a druida elfa tzindarin Apryma e o guerreiro adamita Bordon. Seus agentes são chamados de “Os Elendiuns”, que significa “aqueles que estudam as artes superiores do desconhecido”.

Valkyrias

Trata-se de uma escuderia só de mulheres, das mais variadas profissões e espécies. Sua comandante é clériga adamita Lady Ísis e as campeãs são a guerreira Desdêmona e a druida Cintilante, ambas fadas. Suas integrantes são chamadas pelo mesmo nome dado à escuderia.

Titãs

Composta em sua origem por um dos mais famosos grupos de piratas de Urancha, esta escuderia é comandada pelo HóB Torpedo e tem como campeões o guerreiro elfo nindah Porsh e o clérigo duende caipora Dik. Seus agentes são chamados pelo mesmo nome dado à escuderia.

Ordem do Crepúsculo

Comandada pelo guerreiro bandar Ragnarok esta escuderia tem como campeões o mago duende Alorean e o guerreiro ogre Hércules. Seus agentes são conhecidos como “Os Cavaleiros do Crepúsculo”.

Mettalika

O alquimista gnomo Pingo de Fogo comanda esta escuderia, cujos campeões são os HóBs Águia e Rochedo, ambos guerreiros. Seus agentes são chamados de “Os Mettaleiros”.

Leões do Império

O monge adamita Magu é o comandante desta escuderia composta principalmente por ex-mosqueteiros. Seus campeões são os irmãos Sansão e Golias, dois guerreiros adamitas e os agentes desta escuderia são chamados de “Os Leões”.

Lanterna de Prata

Sob o comando do monge ork Cérberus, esta escuderia tem como campeões a maga fada Yshtar e o ladino gnomo Ghidat. Os seus agentes são conhecidos como “Os Lanternas”.

Tempestade

A Capitã Tormenta, uma famosa guerreira fada, comanda esta escuderia que tem como campeões o paladino ogre Falconis e a espia gnomo Penumbra. Seus agentes são conhecidos como “Tsauranimish”, que significa “aqueles que levam terror e pânico aos seus inimigos”.

Bandeirantes

Esta escuderia foi fundada e é comandada pelo guerreiro duende saci yataré Dudûk. Tem como campeões o paladino temujiin Razón e o druida fada Woodstock. Seus agentes são chamados pelo mesmo nome dado à escuderia.

Ordem do Templo

Uma antiga ordem de cavalaria que depois de ser quase destruída reorganizou-se como escuderia. Comandada pelo paladino bandar Justus tem como campeões a maga bandar Adriane e o guerreiro fada Webs. Chamam seus agentes de “Os Cavaleiros do Templo”.

Grande Serpente Alada

Comandada pelo guerreiro bandar Petrus, esta escuderia tem como campeões o guerreiro temujiin Uranus e o mago duende yastay Kosh. Seus agentes são chamados de “Ludgrim”, cujo significado é “os que caminham sobre as rochas”.

Nau Fantasma

Capitaneada pelo guerreiro-mago elfo tzindarin Aurius, tem como campeões a espia gnomo Diamante e o guerreiro zumbi Kutulu. Seus agentes são conhecidos como “Os Fantasmas do Mar”.

Gladius

Seu comandante é o guerreiro-mago goblin Eredius Intolerius e seus campeões são o elfo nindah Luminus e o temujiin Wertius, ambos guerreiros. Os agentes desta escuderia são chamados de “Os Furiosos”.

Ordem do Dragão Medieval

Controlada pelo guerreiro draconiano drakkonen Medieval, esta escuderia possui o guerreiro duende curupira Xistus e a maga drakkonen Ária como campeões e seus agentes são conhecidos como “Os Dragões Medievais”.

Kaon

O monge gnomo Nexus comanda esta escuderia, cujos campeões são o guerreiro goblin Eleusis e a maga gnomo Estrela. Seus agentes são chamados de “Guerreiros Alados”.

Casa do Dragão Vermelho

Capitaneada pelo guerreiro adamita Kruel, tem como campeões o guerreiro vampiro Torgal e o mago adamita Loron. Seus agentes são conhecidos como “Os Dragões Vermelhos”.

Casa da Caveira

Esta escuderia é comandada pelo necromante adamita Dash e seus campeões são o guerreiro zumbi Óddor e a maga elfa tzindarin Madeleine. Chamam seus agentes de “Os Caveiras”.

Mare Nostrum

Comandada pelo temujiin Jocal, esta escuderia tem como campeões os guerreiros temujiins Luro e Fero. Seus agentes são conhecidos como “Os Senhores dos Mares”.

Deus-Dragão

Comandada por um mago draconiano drakkonen de nome Harnsonn, tem como campeões os guerreiros drakkonen Gygaks e Veyzz. Seus agentes são conhecidos como “Os Dragões Supremos”.

Nove Coroas

O lich conhecido apenas como “Uno” comanda esta escuderia, que tem como campeões a clériga múmia Lecta e o ladino baital Rufius. Seus agentes são conhecidos como “Os Servos dos Nove”.

O Clube da Eternidade

Sob o comando do necromante baital Van Ragen, esta escuderia composta apenas por

mortos-vivos tem como campeões a guerreira vampira Teleutis e o espião carníçal Lemoron. Seus agentes são chamados de “Os Eternos”.

A Ordem dos Mil Escudos

Composta por um exército de mil guerreiros de elite das mais variadas espécies, esta escuderia é capitaneada pelo temujin Ananias e tem como campeões o adamita Moriog e o bandar Turius. Seus agentes são chamados de “Os Escudos da Torre”.

Drakolich

O guerreiro vampiro Drakûl capitaneia esta escuderia composta por quinhentos guerreiros mortos-vivos de renome, sendo seus campeões a múmia Amhotep e a fúria Ira. Seus agentes são conhecidos como “Os Dragões da Morte”.

Areias do Tempo

Uma escuderia composta apenas por múmias sob o comando de Tutankamon, que tem como campeões o guerreiro Akhenaton e a maga Nefertiti. Seus agentes são conhecidos como “Os Reis Malditos”.

Anjos da Morte

Esta escuderia é liderada pela fúria Caronte e tem como campeões os guerreiros esqueletos Fantasmas e Verdugo. Seus agentes são chamados pelo mesmo nome dado à escuderia.

As Agências

Os anos se passaram e as escuderias prosperaram. Analisando a situação e antecipando o movimento de seus adversários, o comandante da Irmandade do Dragão de Ouro reuniu os líderes das escuderias aliadas e criou a primeira agência de aventureiros. Estas estruturas controlam um certo número de escuderias, manipulando seus recursos de acordo com o tipo de missão ou constituindo um exército quando é necessária uma ação de grande porte. As agências mais conhecidas são:

A Legião Combatente

Primeira de todas as agências, reúne as escuderias Irmandade do Dragão de Ouro, Bukaner, Companhia dos Lobos, Esquadrão das Sombras, Kilmerson, Nau dos Mistérios,

Valkyrias, Titãs, Ordem do Crepúsculo, Metallika, Leões do Império e Lanterna de Prata. Seu comandante é o Archanjo.

A Liga Escarlata

Esta agência, comandada pela guerreira ork Pimpinella Escarlata, controla as escuderias Tempestade, Bandeirantes, Nau Fantasma, Ordem do Templo, Grande Serpente Alada, Ordem do Dragão Medieval, Gladius e Kaon.

O Clube do Inferno

Tem sob seu controle as escuderias Casa do Dragão Vermelho, Casa da Caveira e Mare Nostrum e é comandada pelo adamita Duque de Forbes.

Knossos

Comandada pela condessa vampira Ty'rrel, tem sob seu controle as escuderias Drakolich, Areias do Tempo e Anjos da Morte.

O Anel do Poder

Sob o comando do druida elfo tzindarim Joalheiro, esta agência controla as escuderias Deus-Dragão, Nove Coroas, O Clube da Eternidade e A Ordem dos Mil Escudos.

As Corporações

Observando que as atividades dos aventureiros poderiam ser muito lucrativas, algumas corporações decidiram entrar no negócio. De um modo geral, são empresas de diferentes ramos que financiam agências para que estas atuem em diversos segmentos de mercado, garantindo assim a manutenção de seus interesses. Oficialmente, não existe qualquer ligação entre as suas atividades e as das agências e qualquer evidência em contrário é rapidamente apagada, assim como aqueles que insistem em tentar revelar para o público fatos que precisam permanecer em segredo para não afetar o lucro dos poderosos. As principais corporações que atuam no mundo das sombras são:

Banco Imperial de Al-Moryn

Uma massa falida que pertencia ao reino adamita de Al-Moryn e que foi comprada pelo adamita Gabriel Ben-Hur, mais conhecido como o Conde de Montekristo. Apesar de

manter o mesmo nome, não possui mais nenhum vínculo oficial com o governo de Al-Moryn, transformando-se em uma entidade próspera, inicialmente graças à fortuna pessoal do conde e depois devido aos resultados de seus investimentos em diversas áreas.

O Banco Imperial de Al-Moryn detém o controle acionário de centenas de empresas em diversos reinos e financia as atividades da **Legião Combatente** e de suas escuderias afiliadas.

Banco de Hy-Brasil

Esta instituição financeira tem por objetivo não-oficial promover o evento denominado “União Patriótica”, que visa transformar o continente de Hy-Brasil numa única nação sob o comando de um conselho composto por indivíduos de todas as espécies. Sua presidente é a Baronesa Orkzy, uma misteriosa dama da espécie ork dotada de grandes poderes místicos. O banco financia as atividades da **Liga Escarlata** e de suas escuderias afiliadas.

Banco Real da Caledônia

Entidade de grande poder financeiro e influência política, é o maior banco da Caledônia, um dos reinos adamitas de Hy-Brasil. Possui subsidiárias em outros continentes e detém a participação acionária de um sem número de empresas. Seu presidente é o barão adamita Yama e o banco tem sob sua tutela o **Clube do Inferno** e suas escuderias afiliadas.

A Torre

Comandada pelo mago lich Nepral, é uma megacorporação com sede em Centrópolis que atua em diversos segmentos de mercado, em especial o comércio marítimo. Controla o **Anel do Poder** e suas escuderias afiliadas.

Post Vitae

Esta corporação, presidida pela múmia Samarandon, foi criada para desenvolver pesquisas buscando a cura da Síndrome de Hela e é mantida por fundos deixados por indivíduos de diversas espécies, que sucumbiram à esta terrível doença que transforma pessoas normais em mortos-vivos. Financia a **Knossos** e suas escuderias afiliadas.

Os Consórcios

O poder governamental sempre esteve acima da vontade dos cidadãos comuns. É ele quem dirige a política das nações e a vida de seus habitantes. Mas durante a caça aos aventureiros um outro tipo de poder tornou-se evidente: o da manipulação da informação. Heróis foram transformados em foras da lei por força de boatos espalhados pelos nobres que os odiavam, fazendo com que a população se voltasse contra aqueles a quem antes idolatravam. Isso deixou claro que quem possuía a informação e os meios de propagá-la tinha em mãos um poder às vezes maior do que o do próprio dirigente da nação. E se soubesse utilizá-lo bem poderia destronar imperadores, mandar inocentes para a forca e até mesmo levar nações à guerra.

Antigamente, a manipulação da informação era algo trabalhoso e artesanal, com resultados sempre a médio e longo prazos. Mas com o advento da tipografia surgiu um grande número de publicações capazes de difundir idéias e informações com grande rapidez e então as coisas começaram a mudar.

A primeira destas publicações foi o jornal, que logo conquistou um grande número de leitores, pois permitia que pessoas dos quatro cantos do mundo tivessem acesso aos acontecimentos dos grandes centros urbanos e passassem a participar mais ativamente do cotidiano dos reinos e repúblicas onde viviam.

As revistas de variedades também caíram no gosto popular. Títulos dedicados a política, ciência, religião, entretenimento e vários outros assuntos começaram a se difundir com grande rapidez. Com isso, as livrarias, que eram poucas e frequentadas por esparsos fregueses, começaram a se modernizar e abrir filiais em quase todas as cidades, transformando-se em pontos de encontro dos mais variados grupos, como intelectuais, esotéricos, monarquistas, republicanos e, é claro, aventureiros.

Mas nessa revolução da informação nada causou tanto impacto quanto o rádio. Uma invenção alquímica aparentemente inocente que se transformou em pouco tempo numa mania internacional. Programas com cantores famosos, rádio-novelas e notícias ocupavam as noites daqueles que podiam comprar o

maravilhoso aparelho que captava as ondas mágicas no ar. Mas só durante a noite, pois devido a um impedimento tecnológico os rádios não funcionam durante o dia.

Após a criação das agências, algumas corporações decidiram se utilizar do poder da comunicação para auxiliar nos seus negócios. Formaram então consórcios de comunicação reunindo jornais, revistas e rádios para difundir, clara ou subjetivamente, as suas idéias, fazendo com que uma verdadeira guerra pela atenção do público começasse a ser travada. No presente momento, os principais consórcios de comunicação em Hy-Brasil e Arcádia são:

C.D.O. (Consórcio Dragão de Ouro)

Financiado pelo Banco Imperial de Al-Moryn, tem como órgãos de comunicação:

O Planeta Dourado

Um dos maiores jornais de Hy-Brasil e Arcádia, cujo editor-chefe é o duende Aporelly. Embora seu foco principal seja os reinos de Al-Moryn e Cardealis, traz também notícias de outras nações, monarquistas ou republicanas.

O Malho

Revista de variedades com ênfase cultural e simpática ao regime monarquista, sob a editoria do soberano bandar Samuel Marteleiro. Reúne excelentes artistas e cronistas e tem um público fiel dentre todos os povos.

Rádio Karioca

A mais tradicional emissora de Hy-Brasil, pertencente ao príncipe HóB Aziz. Foi a precursora dos programas musicais de auditório e a primeira a ter um *cast* próprio de cantores e músicos.

C.U.P. (Consórcio da União Patriótica)

Pertencente ao Banco de Hy-Brasil, transmite seus ideais de união de todos os reinos e repúblicas de Hy-Brasil sob uma única bandeira através dos seguintes meios de comunicação:

O Jornal de Hy-Brasil

O preferido pela intelectualidade, tem como editor-chefe o renomado escritor saci yateré

Lobato. Possui uma ênfase voltada especialmente para os textos literários e eventos ligados diretamente à cultura, sem contudo negligenciar as notícias mais importantes.

Revista Ilustrada

O gnomo Agostini edita esta revista que reúne alguns dos melhores cronistas e ilustradores de Urancha. Graças a sua mente arguta, este periódico retrata sua época com fidelidade e fino humor, conquistando um público maior a cada edição.

Rádio Jornal de Hy-Brasil

Famosa por sua refinada programação musical, é dirigida pela baronesa Orkzy. Possui programas com cantores e músicos de todas as espécies, mas sua ênfase está na música instrumental.

C 3 (Consórcio Caledônia de Comunicações)

Membros do antigo governo republicano e o Banco Real da Caledônia controlam este consórcio, cuja agressividade é notória contra seus concorrentes e que possui os seguintes veículos de comunicação:

A Tribuna da Caledônia

Seu editor-chefe é o arquicardeal adamita Richelieu, que trama em segredo para derrubar o governo imperial de Nova Atlântida e restaurar a república. Suas notícias enfocam principalmente o reino da Caledônia.

A Espada

Esta revista de variedades tem como editor-chefe o escritor adamita Nictus e publica textos literários variados, a maioria de indivíduos ligados ao editor.

A Voz da Caledônia

Dirigida pelo barão Yama, é a grande concorrente da Rádio Karioca, com quem compete em todos os gêneros de programas. Possui um *cast* próprio de cantores e músicos e uma audiência muito grande, embora nunca tenha conseguido atingir a liderança.

C.T.C. (Consórcio Torre de Comunicações)

Percebendo que seus concorrentes estavam conquistando uma grande vantagem, a Torre decidiu entrar no negócio com uma abordagem

bem definida: defenderia o ideal republicano e a revolução industrial através de seus meios de comunicação e com isso foram criados:

O Correio de Centrópolis

Controlado pelo próprio Nepral, o Senhor da Torre, este jornal destaca os benefícios das idéias republicanas e as maravilhas da Era Industrial, contrapondo-as com a realidade agrícola de diversas nações monarquistas.

O Mundo

Uma revista de variedades que tem como editor-chefe o zumbi Septus e que apresenta aos seus leitores um panorama de diversos assuntos sobre Centrópolis e diversas outras nações, colocando estas últimas sutilmente em segundo plano.

Rádio Republicana

Com uma programação claramente voltada para o ideal republicano, esta rádio, dirigida pelo adamita Mozel, é considerada como a bandeira daqueles que defendem a queda da monarquia em todos os continentes.

C.N.C. (Consórcio Necrópolis de Comunicação)

Com o objetivo de superar o preconceito contra os mortos-vivos e evitar a manipulação da opinião pública, o governo de Solombra decidiu investir em seus próprios meios de comunicação que com o passar do tempo ganharam a simpatia das pessoas comuns e facilitaram a aceitação dos mortos-vivos como vítimas de um mal ainda sem cura. Fazem parte deste consórcio:

O Gárgula

Um jornal dirigido especificamente aos mortos-vivos, tem como editor-chefe o lich Guttemberg, que anos antes inventou a tipografia e, depois de sua quase-morte, decidiu utilizar seus conhecimentos para auxiliar seus companheiros de desventura.

A Foice

Editada pela múmia Samarandon é uma revista regada a fina ironia, que comenta os acontecimentos do mundo dos vivos, suas repercussões no mundo dos mortos-vivos e vice-versa.

Rádio Mausoléu

Dirigida pelo vampiro Wagner, toca composições de diversos mortos-vivos que a despeito da sua condição provam que ainda possuem talento artístico, fazendo com que esta rádio seja cada vez mais ouvida pelo público que não sucumbiu à Síndrome de Hela.

C.A. (Consórcio da Aventura)

É um consórcio formado secretamente pela Legião Combatente e pela Liga Escarlata e foi criado para superar a tentativa de manipulação da informação que alguns governos tentavam impor aos aventureiros. Temerosos de uma nova caça às bruxas (ou aos heróis), estes decidiram ter seus próprios meios de comunicação para manterem-se em igualdade de condições, criando:

O Jornal do Aventureiro

Considerado um jornal fora-da-lei em muitos locais, esta publicação tem como editor-chefe o fada Dumas e oferece diversos produtos e serviços aos aventureiros. Tudo, é claro, em mensagens cifradas.

Grandes Heróis

Revista onde são narrados feitos heróicos de alguns aventureiros, com o objetivo de inspirar novos talentos e manter a opinião pública sempre ao seu lado. Seu editor chefe é o ork Leblanc.

Antena Zero - A Voz da Resistência

Esta rádio não tem base fixa e serve para transmitir mensagens cifradas, rádio-novelas sobre alguns aventureiros legendários e diversos outros programas. Sua audiência quase equivale à da Rádio Karioca, pois o público demonstra um desejo crescente e insaciável por aventuras, sejam elas reais ou não. É controlada pelo vampiro conhecido como Sombra.

O Caos

As agências e corporações concorrem entre si e são rivais ardorosos, mas existe um outro poder que é verdadeiramente o grande inimigo de todos. Seu objetivo é subjugar tudo o que existe, corrompê-lo e por fim destruí-lo. O nome deste poder é Caos e suas origens são obscuras. Tudo o que se sabe é que é uma

força maligna que recruta seguidores em todos os locais. Onde houver ganância, ódio, luxúria e outros sentimentos do gênero, lá estarão as forças caóticas em ação.

Não se descobriu ainda quem controla o Caos. Alguns dizem que é uma entidade, uma forma de vida tão grande e poderosa que permeia o próprio universo.

Escuderias Caóticas

Cada agência caótica possui diversas escuderias, que são antigas facções que foram reorganizadas e hoje atuam em modelos similares às das escuderias normais, sendo que as mais conhecidas são:

A Folha Morta

Comandada pelo druida gnomo Daly, esta escuderia é composta principalmente por druidas caóticos, que desenvolvem um trabalho minucioso de aperfeiçoamento da poluição do meio ambiente. Com o surgimento da tecnologia do vapor, cuja energia é gerada através do uso do carvão, estes caóticos ganharam muita força e estimularam o crescimento de indústrias, principalmente aquelas que, por seus processos industriais, produzam lixo tóxico. É filiada à Heresia.

Punho de Ferro das Sombras

Um monge ork renegado, de nome Mondeká, fundou e comanda esta escuderia filiada ao Tentáculo que reúne, além de monges, uma grande equipe de assassinos treinados nas artes marciais.

As Damas da Noite

Prostitutas, manipuladoras, deusas do prazer e da luxúria. Muitos são os nomes que suas vítimas dão às integrantes desta famosa escuderia composta apenas por mulheres. Suas táticas principais são a sedução e a oferta generosa de raros prazeres em troca de atingir os seus objetivos. Mas se for necessário, sabem empunhar uma arma com a mesma destreza que um guerreiro. Filiada à Sanaridi, esta escuderia é comandada pela Condessa Negra, uma elfa nindah vampira.

Cor Púrpura

Também conhecidos como “Bebedores de

Sangue”, esta seita é composta principalmente de vampiros, baital, nosferatus e carniçais. Possui agentes infiltrados em todas as religiões e escolas de magia, com o objetivo de aprender seus segredos, roubar artefatos de poder e desestabilizar estas organizações. Seu comandante é o bispo Áquila. É filiada à Heresia.

Serpente Roxa

Esta escuderia reúne os maiores magos caóticos e tem indivíduos infiltrados em diversas escolas de magia onde observam o comportamento dos alunos para aliciarem futuros adeptos. É filiada à Sanaridi.

Esmagadores

É uma tropa de guerreiros caóticos que portam apenas armas contundentes, como martelos e maças. São conhecidos por seu destemor diante do combate e pela preferência em enfrentar e destruir paladinos. Esta escuderia é filiada à Destruição.

Octógono

Sem dúvida alguma, são os melhores assassinos de Urancha e os membros desta escuderia andam sempre em grupo, composto por oito indivíduos, daí a origem de seu nome. É filiada ao Tentáculo.

Dragão Negro

Composta por guerreiros do caos, esta é uma das escuderias mais temidas pelos aventureiros, pois em suas fileiras estão alguns dos maiores nomes das forças da Escuridão. Seu comandante é o ogre LaBatut, discípulo direto de Abbadon, cuja agência, Destruição, controla esta escuderia, que há muitos anos está em guerra declarada contra os aventureiros da Irmandade do Dragão de Ouro.

Agências Caóticas

O Caos é visto como uma grande corporação e sua estrutura organizacional subdivide-se em quatro segmentos, que são suas agências:

O Tentáculo

É a mais antiga das instituições caóticas, fundada e comandada por um beholder chamado “O Olho do Terror”. Reúne todo

tipo de profissionais, desde guerreiros, políticos até o mais refinado assassino. A excelência de suas táticas de ação subreptícias foram reconhecidas e adotadas por muitos aventureiros quando foram perseguidos e tiveram que agir nas sombras.

Heresia

Composta de um sem-número de religiões e seitas, é o que podemos chamar de braço religioso da Escuridão, comandada pelo bispo adamita Rasputin. Os indivíduos que pertencem à Heresia são tão devotados aos seus conceitos que beiram o fanatismo.

Sanaridi

O termo pode significar sede de poder, sedução ou corrupção. Comandada pela criatura andrógina de nome Maytra, manipula os indivíduos através das suas fraquezas, utilizando armas como a sedução e a oferta de poder e riquezas.

Destruição

Esta instituição treina e comanda indivíduos com habilidades de combate. Controlada pelo ogre Abbadon, é a maior de todas as organizações caóticas em número de adeptos e o braço armado da Escuridão.

As Cidades Fantapunk

Na área conhecida de Urancha existem dois continentes (Hy-Brasil e Arcádia) e uma área geológica incomum localizada a leste de ambos, batizada de Montanhas do Mar. Nestas regiões existem diversos reinos e algumas repúblicas, com cidades que podem atingir uma população de centenas de milhares de habitantes. A seguir, citaremos as nações mais importantes e suas principais cidades:

O Império de Nova Atlântida

De origem e predominância adamita, é composto por seis reinos: Al-Moryn, Aracataca, Caledônia, Grão-Pará, Piratiny e Piratininga. Seu núcleo principal fica no sudeste de Hy-Brasil e possui um reino no extremo norte e outro no extremo sul deste continente. O governante do Império de Nova Atlântida é o imperador Pedro II, aclamado por seus súditos como “O Rei Filósofo” e a forma de governo é a monarquia imperial, com a figura do imperador governando sobre os

demais reis adamitas.

As principais cidades deste império são: Al-Moryn, o condado de Merigreiss, A Quinta, Caatijú, Salem, Caardjú, Oriximiná, Y-Coaracy, Y-Pyranga, U-bá, PortoFeliz e Rio do Ouro.

A Nação Ork

O povo ork possui três reinos: Harari, no sudeste de Hy-Brasil; Shûn, no nordeste de Arcádia e Santuário, nas Montanhas do Mar, que apesar de separados fisicamente consideram-se como parte de uma única nação. O governante da nação ork é o presidente Tubak XIII, “O Reformista” e sua forma de governo é o Nacionalismo Composto, no qual cada reino tem seu próprio governante (denominado Al-Dalaí em Harari e Shûn e Mandarim Vermelho no Santuário) e um presidente é eleito democraticamente pelo povo para atuar junto aos demais governantes com uma “visão nacional”.

As principais cidades ork são: Harari, Loksley, Shûn, Kana’ri, Gopala e Santuário.

O Império da Lua

Trata-se de uma federação composta por três reinos e duas repúblicas HóB. Os reinos são: Kari, Barra de Miká e Pompurânia, sendo que o primeiro fica a sudeste de Hy-Brasil, o segundo a sudoeste deste mesmo continente e o terceiro a sudoeste de Arcádia. As duas repúblicas, Cidade do Furacão e Lua Clara localizam-se ao sul e a nordeste de Hy-Brasil, respectivamente.

A forma de governo é chamada de Império Momista, onde cada reino possui o seu soberano (o khan) que é eleito por um colégio de nobres, enquanto que as repúblicas elegem um presidente pelo voto direto da população. Todos eles prestam obediência ao Rei Momo, um indivíduo que deve possuir grande sabedoria e que será eleito diretamente pela nobreza e pelo povo para zelar pelos interesses da espécie. O atual Rei Momo é Villos, apelidado pelos HóBs de “O Momo sem Riso”.

As principais cidades deste império são Rio da Prata (A Cidade Maravilhosa), Cardealis, Lua de Prata, Cidade Laranja, Pompur, Vípar, Príncipe Aziz, Kalel, Quarto Crescente e Lua Cheia.

Federação Élfica de Öealinda

Dos quatro reinos élficos de Hy-Brasil, Öealinda, Vale dos Lírios, Dourândia e Ty'rrel, três localizam-se no nordeste do continente e o quarto no sudeste.

O governante desta federação é Eleutis, “O Belo” e o sistema de governo é a Monarquia Federativa, onde o conselho dos reis elege o Grande Rei responsável pelas questões financeiras e administrativas da federação.

As principais cidades élficas de Hy-Brasil são Öealinda, Arrecife de Ouro, Jardim Eterno, Flor da Luz do Amanhecer, Rio do Ouro Eterno, Minas de Token, Trevo Azul e Bosque Feliz.

Império de Elandar

No norte de Arcádia existem seis reinos élficos que compõem este império: Elandar, My'aggi, Eneron, Toktos, Sabursk, Totol e Gramma. O governante de Elandar é o imperador Men'nar Longxamp III, “O Expansionista” e a forma de governo é a Monarquia Imperialista.

As principais cidades élficas de Arcádia são Elandar, Eréudda, Xian-Xá, Tsuburaya, Omsk, Wösttok, Wellda, Vanniry, Gramma e Cidade das Rosas.

Corópia

O reino dos duendes localiza-se no centro-oeste do continente de Hy-Brasil e é o único lugar no mundo onde todas as raças deste povo podem ser encontradas.

O governante dos duendes é Corópio, “O Libertador”, um ser mágico de quem descendem todos os duendes curupiras e seu sistema de governo é o Mestrado, no qual um indivíduo sábio, com grandes poderes e dotado de inquestionável superioridade intelectual e moral irá governar todos os desta espécie.

As principais cidades dos duendes são Oroxó e Xagô, mas existem inúmeras outras espalhados pelos reinos e repúblicas das outras espécies.

Obumbra

Os misteriosos kobolds possuem pelo menos

um reino, mas ninguém além deles sabe onde fica. Obumbra, que na língua kobold quer dizer “A Oculta”, possui, segundo dizem as lendas, inúmeras ramificações subterrâneas que conduzem para vários pontos de Hy-Brasil o que permite a este povo se locomover sem ser notado. Não se sabe qual o sistema de governo nem quem é o governante dos kobolds.

Os Doze Reinos

Os bandar possuem uma federação de doze reinos no sudeste do continente de Arcádia: A Cidade de Ferro, Jóia Rara, Mundo do Ouro, Prata Salgada, Cobre Empenado, Filão Rico, Aluvião da Cobra, Ferro Doce, Ponta do Aço, Trono de Tun, Montanha Roxa e Rio Claro.

O atual governante da federação é o rei Cobrur I, conhecido como “A Manopla da Cidade de Ferro” e o sistema de governo é a Monarquia Circular, no qual se realiza um rodízio periódico entre os soberanos dos doze reinos no governo da Cidade de Ferro, que é a capital da federação.

Suas principais cidades possuem o mesmo nome de seus respectivos reinos e se estendem por toda a área de influência da federação.

Liga Tupânica

Os índios espalham-se por todo o continente de Hy-Brasil, divididos em inúmeras tribos, que há alguns anos foram reunidas numa liga de nações composta por Amazônia, no norte; Pantanal, no oeste; Serra do Cipó, no sudeste; Kamboriú, no sul e Pagaxó, no nordeste.

O governante desta liga e responsável por sua criação chama-se Tupã, “A Voz do Trovão” e a forma de governo é o cacicato, onde um dos chefes é aclamado cacique e dirige os demais chefes.

As principais cidades dos índios são Floresta da Chuva, Muralha de Mato, Maquiné, Tucano e Araras.

Vrejna

A nação dos gnomos está localizada a noroeste de Arcádia, nas Montanhas Antigas. Sua forma de governo é o Ducado Familiar, no qual cada cidade pertence a um duque (que é o indivíduo

mais rico de sua família) que por sua vez está subordinado a um arquiduque.

O atual arquiduque de Vrejna é Da Vinci, “O Mais Sábio de Todos” e suas cidades principais são Vrejna, Krijnev, Ponta dos Dentes e Conservatória.

Metrópolis

O reino dos ogres e temujjins fica localizada no centro-oeste do continente de Arcádia dentro de um grande lago. A forma de governo desta nação é a Monarquia Absolutista, onde todos os poderes estão centralizados nas mãos de um único soberano, chamado de thulku.

O atual thulku de Metrópolis é o temujjin Jocal, “O Impiedoso” e suas cidades mais importantes são Metrópolis e Cidade do Lago Preto.

Solombra

Os mortos-vivos construíram seu único reino conhecido no interior de uma cadeia de montanhas no sul de Arcádia para que as vítimas da Síndrome de Hela pudessem viver em paz longe das perseguições dos vivos. Esta nação se utiliza da Monarquia Absolutista como forma de governo, na qual seu soberano é chamado de “Arquimorto”. O atual governante de Solombra é Arquilich, “O Eterno”.

As principais cidades de Solombra são Necrópolis e Lázarus e se assemelham a grandes cemitérios.

Reino Livre de Palmares

O reino dos goblins fica no extremo sul de Arcádia, na base de pequenas montanhas e ao lado do Rio Gordo. A forma de governo adotada foi a Monarquia Parlamentarista, onde o soberano é o rei Noé, “O Viajante Sábio” e a primeira-ministra chama-se Yone.

As principais cidades deste reino são Valverde e Pousa da Arca.

Aliança Faerûn

Em Arcádia existe uma aliança que congrega três reinos fada: Albion, Avalon e Lillith,

situados a sudeste, sul e noroeste respectivamente. A forma de governo é a Monarquia Aliada, onde em cada reino existe uma fada-mãe com plenos poderes sobre seus domínios, que pode se unir às demais em assuntos que sejam de interesse para a espécie.

As fadas-mãe são Lys, Igrayne e Lillith (soberanas de Albion, Avalon e Lillith, respectivamente) e suas cidades mais importantes são Cristânia, Ponta Verde, Avalon, Porto das Brumas, Albion e Lua Escura.

Império de Tiamat

No extremo nordeste de Arcádia está localizado o único reino dos draconianos cuja forma de governo foi batizada de Adoração Divina. A governante, chamada por seus súditos de deusa, é um dragão-fêmea de cinco cabeças oriundo de um outro plano de existência, que por sua vez controla os reis-dragões, os machos mais poderosos de cada raça draconiana.

A deusa dos dragões chama-se Tiamat e as cidades principais deste reino são Covil do Dragão, Dinossauria e Ranzelodon.

Nações independentes

Existem algumas nações que funcionam como cidades-estado e que não estão vinculadas a nenhum outro reino ou república nem tampouco possuem o objetivo de engrandecer alguma espécie em particular, como acontece nos impérios, federações, etc. As nações independentes, por sua postura livre, não são muito bem vistas por aquelas que pregam a unidade racial ou a subordinação à coroa, mas acabam sendo toleradas por conveniências comerciais ou estratégicas.

A população destas nações normalmente é composta por indivíduos de várias espécies que recebem visto de permanência como cidadãos desde que assumam o compromisso de trabalhar para o crescimento da cidade e engajar em suas forças de defesa no caso de uma guerra. E existe sempre um grande risco disso ocorrer.

As principais nações independentes de Urancha são:

Centrópolis

Localizada na parte sudoeste de Arcádia é também chamada de “A Cidade das Sombras” devido a grande quantidade de aventureiros que transitam por suas ruas. É a maior e mais próspera república dos dois continentes e possui uma forma de governo curiosa: periodicamente, seus cidadãos elegem o prefeito e as câmaras de deputados para administrarem a cidade. Entretanto, o verdadeiro poder em Centrópolis está nas mãos de uma misteriosa figura conhecida apenas como “O Mestre”, que nunca aparece mas cuja presença é impossível de ignorar.

O atual prefeito de Centrópolis chama-se Fussus e as áreas principais da cidade são o Porto Cinzento, as Zona Leste e Oeste e a Cidadela da Torre, uma pequena fortificação pertencente à uma corporação de mesmo nome.

Arquipélago Rami

Existe um conjunto de ilhas ricas em carvão, ouro e diamantes situado no sul das Montanhas do Mar conhecido como arquipélago Rami, que em épocas passadas foi uma colônia da Cidade de Ferro. Seu governante, o barão Tun, pagou pesados impostos para ter reconhecido o seu direito de exploração das ilhas e receber dos reinos bandar a proteção necessária contra os inimigos. Mas quando Tun precisou da ajuda da Cidade de Ferro contra uma invasão de elfos vindos de Elandar a resposta do rei dos bandar foi simplesmente “entregue o arquipélago a eles”.

Furioso, Tun pediu a ajuda dos orks que já haviam retomado a Cidade Sagrada de Shûn das mãos dos elfos e juntos combateram, derrotando os invasores. A partir daí, o arquipélago foi decretado território livre, um baronato sob o comando de Tun e assim permanece até hoje.

As principais cidades deste arquipélago são Rami, Cavideira, Poço Preto e Aldeia dos Ventos.

A Liga das Minas Gerais

É a única república bandar de Urancha. Situada no sudeste de Hy-Brasil numa área de montanhas ricas em minério de ferro, ouro,

prata, cobre, estanho e pedras preciosas. Depois de vários embates contra os Doze Reinos, que desejavam tomar praticamente todas as riquezas extraídas, as colônias declararam independência e se uniram numa única nação, sobre o comando do presidente Xavier, que vem se reelegendo continuamente graças ao seu trabalho eficiente.

As principais cidades desta república são A Cidade Esmeralda, Tiradentes, Ouro Preto e Diamantina.

A Montanha Trovejante

Depois da queda da Cidade de Ouro, muitos séculos atrás, os bandar abandonaram Hy-Brasil e se radicaram em Arcádia, onde ergueram novos reinos. E assim foi até que um jovem revolucionário, de nome Samuel Marteleiro, passou a questionar o sistema de castas e promoveu uma verdadeira revolução nos Doze Reinos. Depois de inúmeros conflitos, os cidadãos descontentes seguiram para Hy-Brasil onde foi erguido o único reino bandar do continente, que vem crescendo e se tornando mais próspero a cada dia.

A forma de governo da Montanha Trovejante é a Monarquia Absolutista e seu rei, Samuel Marteleiro, é aclamado pelos súditos devido aos seus ideais de justiça e liberdade. As principais cidades deste reino são Trovoada, Cidade da Pedra, Sumaré e Morro Alto.

Ozzz

Os kendor possuem um local secreto onde está reunido o Conselho dos Avohay, os mais antigos kendor de Urancha, que acumulam o conhecimento de tudo aquilo que foi feito pelos indivíduos desta espécie. Seu sistema de governo é desconhecido, assim como o nome de seu governante.

Reino da Folha Verde

Este reino foi fundado por fadas, duendes e elfos nindah e localiza-se no sudeste de Hy-Brasil. Seu sistema de governo é a Monarquia Tríplice, composto por um soberano fada, um duende e um elfo nindah, que governam em conjunto.

Os atuais governantes de Folha Verde são Morgana, Pererê e Manto Cinzento e suas principais cidades são Cinderella, O Sítio e Lua de Prata.

Fogo Ligeiro



Esta é uma aventura para personagens do 1º ao 3º nível, projetada para o cenário Fantapunk, por isso existem algumas diferenças de uma aventura de D&D tradicional. O Mestre pode, no entanto, adaptá-la para o seu mundo de campanha realizando as alterações que achar conveniente.

Antes de começar a jogar é recomendável que o Mestre leia todo o texto para se familiarizar com as seguintes convenções que foram adotadas:

- As informações que podem ser lidas para os jogadores estarão sempre em **negrito e itálico**.
- As fichas de NPC's estarão no final da aventura.
- As Dicas de Mestre estarão sempre em boxes de cor cinza.

Cena Um A Missão

O grupo de aventureiros faz parte da escuderia

Irmandade do Dragão de Ouro e está aguardando numa sala ricamente mobiliada na sede da Legião Combatente, na cidade de Montanha Santa, próxima de Rio da Prata, capital do reino HóB de Kari. Sentados em poltronas de couro de espaldar alto, saboreando um vinho de excelente qualidade e comendo alguns petiscos, eles aguardam a vez de serem convocados pelo comandante.

Pela janela os personagens podem ver o sol se pondo no mar e sentir que uma brisa fresca começa a soprar. A sede da Legião Combatente fica num castelo de onde se avista o porto e a maior parte da cidade de Rio da Prata, chamada carinhosamente pelos HóBs de “A Cidade Maravilhosa” devido a grande quantidade de belezas naturais.

Após vários minutos, a porta da sala se abre e um mordomo goblin entra, informando aos heróis que o comandante deseja vê-los. Todos se levantam e seguem o mordomo, que sobe um lance de escadas até a torre, onde numa sala ampla e bem iluminada encontra-se um homem vestido com um traje semelhante aos de um clérigo, com uma longa capa branca e portando um elmo dourado que esconde seus traços faciais.

- **Boa tarde, legionários. Tenho uma missão muito importante para vocês e que deve ser cumprida imediatamente. Agentes do Esquadrão das Sombras me informaram da existência de um protótipo de um novo ex-tank¹ que está sendo desenvolvido na Caledônia** - diz o comandante com uma voz calma, sinalizando para que se sentem.

O Archanjo levantou-se e estendeu sobre a grande mesa de carvalho escuro a planta baixa de uma construção:

- **Quero que se infiltrem neste complexo e tragam os planos desta máquina de guerra, pois existem indícios de que o Clube do Inferno está envolvido no projeto. E eu não desejo que eles tenham nenhum tipo de**

1- Tipo de armadura movida a vapor, equipada com armas de fogo de grosso calibre.

armamento superior ao da Legião Combatente. Aqui estão seus passaportes e passagens de trem. Vocês pegam o expresso para Caledônia daqui a duas horas. Reúnam o equipamento necessário e mãos à obra. Um por todos!

Os heróis respondem “e todos por um!”, pegam os documentos, a planta do local e deixam a sala do comandante rumo aos alojamentos, para arrumar a bagagem.

Após reunirem o equipamento os personagens rumam para o pátio lateral do castelo onde ficam estacionados diversos veículos, como coches e carruagens. Um cocheiro ork com cara de poucos amigos estará esperando para conduzi-los até a estação com uma carruagem negra iluminada por duas lanternas à óleo. O cocheiro não dará nenhuma palavra durante o percurso.

Reunião com o comandante

Os PCs são agentes regulares da I.D.O. e como tal conhecem e respeitam profundamente seu comandante, pois todas as escuderias seguem um padrão de hierarquia semelhante à militar.

Quando os personagens estiverem na presença do comandante, descreva a cena como que envolta num ar de seriedade. O aposento é ricamente mobiliado, assim como o restante do castelo, porém passa um sentimento profundo de austeridade.

O Archanjo fala de forma tranquila, porém firme e não aprecia que suas ordens sejam contrariadas nem tampouco que os agentes assumam uma postura brincalhona. Essas concessões ele faz apenas - e assim mesmo raramente - com seus campeões.

Lembre-os de que os equipamentos que forem levados devem ser adequados ao tipo de missão. Eles vão invadir um complexo industrial e não atacar um exército inimigo.

Eles descem rumo à cidade, serpenteando pelas ruas estreitas de Montanha Santa (ou simplesmente Santa), uma pequena cidade pertencente ao Conde de Montekristo, cuja residência oficial fica no topo da montanha, com uma vista formidável da baía e das

montanhas vizinhas.

As ruas possuem iluminação à óleo nos postes além de vários archotes presos nos muros e paredes das casas. O chão é calçado com pedras retangulares por onde correm dois pares de trilhos dos bondes à vapor, recentemente instalados pelo conde em Santa para substituir os antigos bondes movidos a tração animal.

Ao chegar na base do morro, eles entram no perímetro de Rio da Prata e seguem por suas ruas repletas de gente até próximo da região do porto. Ao cruzarem a avenida Hy-Brasil, uma das mais importantes da cidade, eles divisam uma construção feita de pedra sólida com um grande relógio no topo de uma torre. É a gare Pompur (nome de um antigo soberano de Kari), ponto final da linha Rio da Prata-Harari, da Ferrovia Imperial de Hy-Brasil, de propriedade do Conde de Montekristo.

A carruagem passa pela estação e deixa os personagens numa esquina próxima para poderem desembarcar sem chamar atenção. Os PCs pegam suas bagagens e se encaminham para a estação. A rua está mal iluminada e a carruagem range um pouco antes de começar novamente a andar. O cocheiro sequer cumprimenta os personagens, como se estivesse com pressa de sair dali e começa a manobrar para fazer a volta. Nas calçadas, uma pequena quantidade de pessoas circula apressadamente.

Poucos metros antes de chegarem na estação, os heróis são alertados por uma sensação de perigo e viram-se todos simultaneamente com as mãos nas pistolas e espadas, bem a tempo de ver o cocheiro com o braço direito esticado enquanto que três homens, dois adamitas e um bandar com armas em punho, tombam pesadamente no chão com shurikens envenenados cravados nos olhos e no rosto. Eles olham para o cocheiro, cujo rosto está semi-oculto pelas sombras da cartola e divisam um brilho avermelhado em seus olhos. O ork os cumprimenta com um leve toque na aba da cartola e sacode as rédeas dos cavalos, sumindo na noite com uma risada grave e sinistra.

As cidades de Montanha Santa e Rio da Prata

O cenário Fantapunk é diferente dos tradicionais cenários de Fantasia Medieval. Aqui temos diferentes tipos de paisagens e podemos ver construções e roupas tanto de estilo medieval como aquelas usadas na Terra no século XIX.

Descreva este tipo de cenário para os jogadores de forma que eles possam fazer uma imersão mais completa na ambientação do jogo.

Os bondes de tração animal são lentos e um pouco compridos. Duas parelhas de cavalos puxam o veículo guiados por um cocheiro, enquanto que os passageiros seguem sentados em seu interior em bancos rústicos de madeira ou de pé nos estribos laterais.

Já os bondes à vapor fazem um pouco de ruído que lembra o resfolegar de uma locomotiva porém muito mais baixo.

A iluminação urbana é feita através de lâmpões à óleo preso no topo de alguns postes. Estes lâmpões são feitos de ferro e vidro e produzem uma luz baça e amarelada porém mais forte do que aquela produzida pelos archotes fixados inclinadamente nas paredes das casas.

Cena Dois A Viagem de Trem

O expresso Rio da Prata-Harari partiu rigorosamente no horário. É um trem de luxo, movido por uma locomotiva potente feita de ferro fundido, latão e cobre. Sua caldeira é o que existe de mais moderno na tecnologia do vapor, produzida pela empresa *Grande Esfinge* localizada no condado de Merigreiss, no reino adamita de Al-Moryn.

Seus cinco vagões são feitos em madeira de lei e usam vidros de primeira qualidade nas janelas. São iluminados internamente por lanternas à óleo e suas poltronas são revestidas de couro estofado, adaptadas para que indivíduos de diferentes espécies, como ogres ou gnomos, possam viajar com todo o conforto.

O primeiro destes vagões, logo após a locomotiva, acomoda o restaurante, onde são servidos pratos e bebidas variados e onde alguns cavalheiros se reúnem para exercer o péssimo hábito de fumar seus cigarros, cachimbos ou charutos enquanto apreciam rum, whisky ou conhaque.

No vagão seguinte está acomodada a primeira classe em cabines individuais e duplas (ambas com toilette particular), com camas feitas de madeira de lei e latão polido, com colchões e travesseiros de penas de ganso extremamente confortáveis. As paredes deste vagão são entalhadas e as maçanetas das portas brilham como novas.

A segunda classe localiza-se no terceiro vagão. Ali existem cabines duplas ou triplas e poltronas confortáveis. A decoração é mais discreta, porém de bom gosto e os banheiros são coletivos porém bem cuidados.

A terceira classe ocupa o quarto vagão, onde os bancos de madeira fazem as vezes de camas para aqueles que não podem pagar por este conforto. Os banheiros são menos limpos que os das demais classes, a decoração é bem simples e a iluminação bastante fraca.

No final do trem está o vagão de carga onde são acondicionadas todas as bagagens que não puderam ser carregadas junto com os passageiros.

Os personagens estão acomodados em duas cabines separadas, na segunda classe. Eles viajarão com conforto pois necessitam estar descansados para cumprir a missão rapidamente e voltar para o quartel-general.

O trem à vapor vai resfolegando pela noite afora. Se os personagens sentirem fome, estimule-os a irem ao vagão-restaurant, onde poderão ver outros passageiros. Quando estiverem neste vagão eles vão sentir uma atmosfera estranha e vez por outra verão passageiros com olhares suspeitos em sua direção.

Existe um adamita corpulento, de queixo quadrado e ombros largos, que bebe uma taça de conhaque e olha para os personagens com indisfarçável interesse. Se algum dos heróis

resolver encará-lo ele desviará o olhar e se for abordado dará as costas e sairá do vagão sem falar nada.

Se os heróis resolverem andar pelo trem e chegarem na terceira classe o Mestre deverá descrever o seguinte:

“Vocês chegam na terceira classe e observam que ela é bem mais rudimentar que as demais. Pessoas se amontoam nos bancos tentando encontrar uma posição menos desconfortável para dormir. Alguns estão deitados no chão sobre sacos de pano ou esteiras de palha e num canto quatro homens mal encarados jogam dados e fazem suas apostas.

De repente vocês ouvem um grito e vêem um adamita de queixo quadrado (que eles reconhecerão se já tiverem ido no vagão-restaurante) agarrando uma elfa firmemente. A mulher grita e se debate tentando se libertar, mas recebe um soco no estômago que a faz se curvar de dor.

Nenhum dos passageiros interfere como se nada estivesse acontecendo e tudo indica que o adamita irá atirar a elfa pela janela ou fazer algo ainda pior. Num supremo ato de desespero, a mulher olha para os personagens e estende um dos braços clamando por ajuda enquanto é arrastada pelo homem para um canto mais escuro do vagão”.

Este homem está acompanhado de mais três companheiros, dois bandar e um goblin, que estão espalhados pelo vagão-restaurante para não chamar atenção e só irão se revelar caso os aventureiros ataquem seu chefe. A elfa que está sendo atacada também faz parte da equipe e tudo não passa de uma farsa. Se os agentes da I.D.O. optarem por interferir e vencerem seus adversários, poderão prender os que tiverem sobrevivido ou atirá-los pela janela do trem. Caso percam a luta e restem alguns sobreviventes, estes serão levados como prisioneiros, desembarcados na primeira estação e interrogados ou emilidados.

Por volta das quatro da manhã eles desembarcam na estação de Salem, a capital da Caledônia, e pegam um pequeno coche que os conduzirá para um hotel barato onde passarão o resto da noite. No dia seguinte,

eles deverão caminhar pela cidade para fazerem o reconhecimento. A fábrica que será invadida fica num galpão próximo ao Rio Salem e a ação deverá acontecer na noite seguinte ao desembarque.



A dama indefesa

A elfa que está sendo atacada é da raça nindah. Possui lindos cabelos negros cacheados escorrendo pelas costas e uma silhueta bem torneada. Seu rosto é muito bonito e revela uma mulher frágil. Mesmo assustada, ela transpira sensualidade e os personagens deverão fazer uma disputa usando a perícia **Sentir Motivação** contra a perícia **Blefar** da elfa, caso não queiram se envolver no assunto.

O teste de **Sentir Motivação** terá uma penalidade de -2 de circunstância ou -4 para personagens masculinos. Seja convincente em mostrar o “desespero” da elfa. Faça a disputa para que os personagens tenham “certeza” que ela está em perigo.

Se os PCs tentarem salvá-la, três comparsas do homem de queixo

quadrado surgirão para lutar. Todos eles, inclusive a mulher, são agentes da **Casa do Dragão Vermelho** e estão saindo de Rio da Prata onde aguardavam novas instruções, para cumprir uma missão no reino adamita de Al-Moryn. Seu chefe, o agente Queixada, reconheceu um dos agentes da I.D.O. e deseja enfrentá-los para roubar seus pertences e apresentá-los ao comandante da sua escuderia como troféu. Eles desconhecem a missão dos personagens.

As estatísticas deste grupo de NPCs está em Encontro I, nas páginas 28 e 29.

Cena Três

A Fábrica de Caldeiras

Numa pequena fábrica de caldeiras está sendo desenvolvido o protótipo do novo exo-tank. Aparentemente esta é uma fábrica normal do gênero, mas em seu subsolo funciona um complexo mais avançado, com pessoas trabalhando o dia inteiro e às vezes parte da noite para concluir o projeto.

A fábrica é cercada por uma pequena muralha com oito metros de altura, oriunda do tempo em que ali funcionava um depósito de valores. A fortificação é guardada por dez postos de vigia localizados na parte superior, onde sempre estão homens armados.

Existem dois portões de entrada: o principal fica defronte da Rua do Rio e dá acesso à recepção e aos cômodos internos, utilizado por funcionários, clientes e fornecedores. O portão secundário fica no lado oposto do terreno, por onde entra a matéria-prima utilizada para a construção das caldeiras.

Os aventureiros deverão escolher o melhor ponto para transporem o muro sem serem notados pelos guardas. Caso não sejam bem sucedidos terão que enfrentar quatro sentinelas adamitas que estão ocupando os postos de vigias que ficam nas arestas da muralha e descerão imediatamente para dar combate aos invasores.

As estatísticas deste grupo de NPCs está em Encontro II, na página 30.

Se os PCs conseguirem entrar sem chamar a

atenção da vigilância, poderão se dirigir para a fábrica em busca de uma entrada.

Descrição dos cômodos

Primeiro nível:

1- Recepção

Durante o dia é ocupada por uma adamita gorda de cabelos castanhos que fala intermitentemente, mas durante a noite este aposento fica vazio.

2- Cozinha

Possui uma mesa grande, nove cadeiras e um armário onde estão guardados utensílios como panelas, pratos, copos e talheres.

3- Vestiário

Possui quarenta armários onde os funcionários guardam seus pertences. Não há nada de valor aqui.

4- Depósito de ferramentas

Este cômodo possui várias estantes e prateleiras repletas de ferramentas para uso na oficina. Está meio sujo e empoeirado.

5- Forno

Neste local são moldadas as chapas e fundidas pequenas peças em metal que serão utilizadas nas caldeiras.

6- Elevador secreto para o segundo nível

Através do depósito de matéria-prima (18) é possível ter acesso a este elevador, que conduzirá para o segundo nível.

7- Oficina de caldeiras

Neste salão são construídas ou reformadas as caldeiras. Possui quinze bancadas de diferentes tamanhos e um grande número de equipamentos e maquinário à vapor.

8- Sala da guarda

Neste local ficam três guardas durante o dia, que à noite rumam para o subsolo.

9- Dormitório/vestiário da guarda

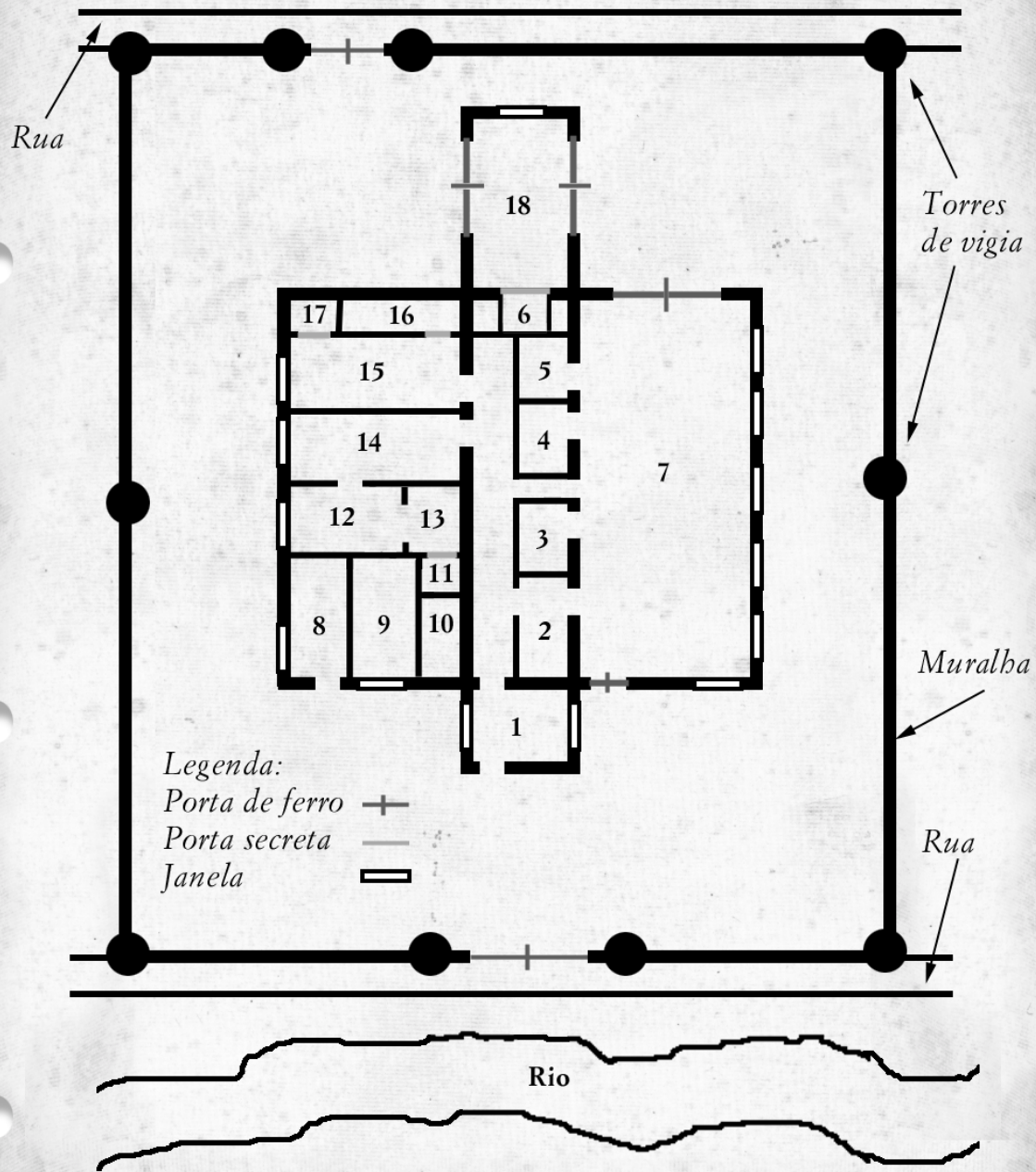
Possui cinco beliches para os guardas e um pequeno armário sem nada de valor.

10- Paiol

Aqui ficam guardadas as armas dos guardas, como espadas, bestas, virotes, armas de fogo e

A Fábrica de Caldeiras

Primeiro nível
(área de construção das caldeiras)

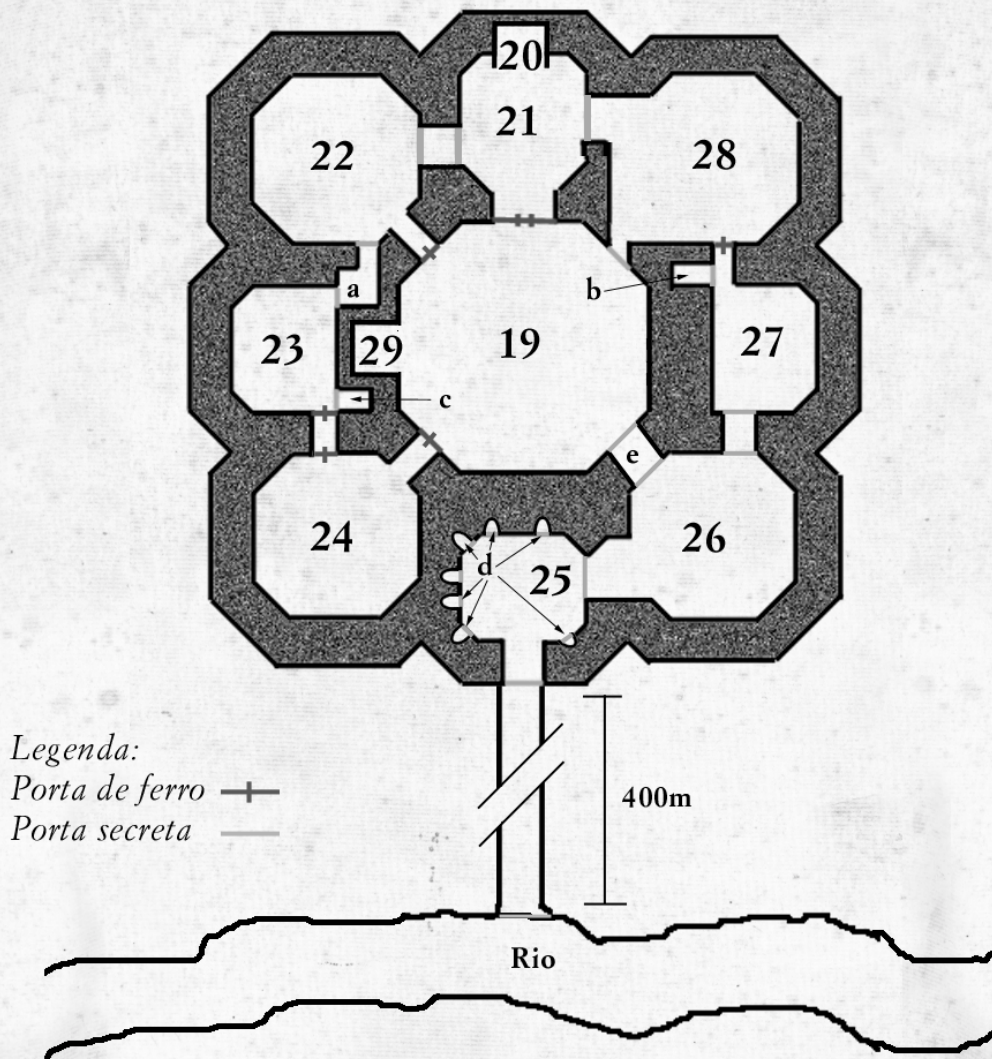


Este documento pertence aos arquivos secretos da Legião Combatente

A Fábrica de Caldeiras

Segundo nível

(área secreta de construção do exo-tank Fogo Ligeiro)



Este documento pertence aos arquivos secretos da Legião Combatente

munição. O conteúdo exato deste aposento fica por conta do Mestre.

11- Escada secreta para o segundo nível

Esta escada dá acesso à área 29.

12- Sala dos engenheiros

Neste local trabalham os projetistas das caldeiras.

13- Depósito de projetos

O depósito abriga os projetos que vem sendo realizados pela fábrica nos últimos anos. O projeto secreto do exo-tank não está guardado aqui.

14- Escritório e contabilidade

Local onde ficam os escriturários, a secretária e o contador da fábrica.

15- Sala do gerente

A mulher que ocupa esta sala é a gerente da fábrica e chefe da equipe que está projetando em segredo o exo-tank.

16- Cofre secreto

Reúne os livros contábeis e parte das economias da fábrica, num total de 4.000 P.O.

17- Escada secreta para o segundo nível

No canto da sala, uma porta secreta dá acesso a uma escada que conduz para a área "a".

18- Armazém

Local onde ficam estocadas as matérias-primas utilizadas pela fábrica. Em uma das suas extremidades fica localizado um elevador secreto que conduz ao segundo nível.

Segundo nível:

19- Salão principal

Área de circulação entre os diferentes cômodos. Possui alguns caixotes vazios empilhados.

20- Elevador para o primeiro nível

Este elevador conduz ao depósito (18).

21- Hall do elevador

Sala onde estão algumas das caixas trazidas da superfície, com chapas de metal, canos e parafusos.

22- Área de montagem

Neste local existe uma oficina de montagem,

onde o projeto do exo-tank foi executado. Pode-se avistar ainda algumas peças jogadas sobre as quatro bancadas.

23- Escritório da chefe

O escritório tem acesso direto à área 15 através de uma escada secreta. Possui uma mesa, duas poltronas e um sofá pequeno. Numa das paredes existe um cofre secreto contendo três mil P.O. e um molho de chaves.

24- Depósito de munição

Aqui existem doze barris de pólvora, dezenas de caixas com balas e buchas, quarenta flechas, três arcos, cinco mosquetes e quatro pistolas.

25- Hall de acesso ao túnel para o rio

Este salão é protegido por armadilhas ocultas (d), que irão disparar caso algum invasor consiga penetrar no local sem desativá-las.

26- Depósito

Contém vários caixotes de dimensões variadas, com peças metálicas, pregos e ferramentas.

27- Sala dos projetos do exo-tank

Neste local estão arquivados os projetos secretos do exo-tank, mais uma caixa contendo quatro cristais de dragonita (no valor de 1.000 P.O. cada) e 600 P.P.

28- Depósito do exo-tank

O protótipo está guardado neste local e não pode ser ativado, pois ainda está incompleto.

29- Escada para o primeiro nível

Esta escada dá acesso à área 11.

a- Escada para o primeiro nível

Essa área faz contato com a área 17.

b- Mecanismo de abertura da porta do depósito do exo-tank

Para conseguirem acessar o local onde o exo-tank está guardado, os personagens terão que descobrir este mecanismo e utilizar uma das chaves que está no cofre da sala do chefe (c).

c- Cofre da sala do chefe

Local onde estão guardadas as chaves da porta do depósito do exo-tank.

d- Nichos de segurança

Estes nichos disparam tiros contra possíveis

invasores.

Cena Quatro Fogo Ligeiro

O exo-tank “Fogo Ligeiro” foi projetado para disparar até dezesseis tiros sem precisar recarregar. No dorso de cada braço estão montados dois pares de disparadores que lançam projéteis com a potência de um mosquete e são alimentados por cilindros giratórios recarregáveis, onde a munição está acondicionada.

Fogo Ligeiro mede dois metros e noventa centímetros de altura e pesa duas toneladas. É movido com um cristal de dragonita que alimenta sua caldeira de vapor e leva tração aos membros superiores e inferiores. No momento ele encontra-se desativado, pois uma peça fundamental para o seu funcionamento foi retirada para receber alguns ajustes.

O veículo foi projetado para duas pessoas de tamanho médio, um deles atuando como piloto e o outro como artilheiro/municiador, controlando o movimento dos braços e os armamentos ali situados.

Se os jogadores invadirem o local à noite (o que é preferível), não encontrarão nenhum cientista além da chefe (que está escrevendo suas anotações sobre o andamento do projeto em um diário) e mais cinco guardas.

As estatísticas deste grupo de NPCs está em Encontro III, nas páginas 30 e 31.

Cena Cinco A Fuga

Após roubarem os planos do exo-tank e derrotarem seus adversários, os PCs deverão bater em retirada. Eles possuem duas opções: voltar pelo mesmo caminho que fizeram para chegar ao subsolo ou buscar alguma outra saída. Se optarem pela segunda opção, o Mestre deverá conduzi-los até a câmara que possui uma passagem que leva ao rio (25). Ao entrarem na câmara, o Mestre deverá solicitar um rolamento (CD 18) para ver se algum personagem detectou a existência de armadilhas (d). Caso contrário elas serão ativadas assim que um dos personagens atingir o meio da sala, num disparo simultâneo que causa 1D6+2 de dano por disparo.

Os personagens sobreviventes podem seguir pelo túnel até o rio, onde está escondido um pequeno bote que os conduzirá até o porto, alguns quilômetros abaixo, no ponto de encontro onde um barco da Legião Combatente os aguarda.



Cena Seis O Gigante

Os heróis atingem o porto e procuram um barco pertencente à Legião Combatente, onde entram apressadamente. O capitão os recebe com um sorriso e conduz os aventureiros para o porão da embarcação.

Um dos marinheiros avisa que está acontecendo uma movimentação incomum no porto e que os agentes devem estar sendo procurados. Temendo que a radiação da dragonita possa denunciar a presença dos personagens, o capitão os esconde numa grande caixa de madeira forrada com ferro e chumbo para impedir a detecção por agentes inimigos.

Depois de acondicionar os agentes, o capitão retorna então para o convés e se prepara para acionar os motores.

Mas antes que o barco deixe o porto, um sacolejo e uma sensação de vazio no estômago

faz os personagens compreenderem que a caixa foi jogada ao mar. Sem que eles soubessem, uma abertura secreta foi aberta no fundo do casco por onde a caixa caiu quase sem fazer ruído. Por mais que tentem eles não conseguirão abrir a caixa, que está firmemente fechada por fora. Ela é impermeável e enquanto permanecer fechada não entrará água, mas o ar também não será renovado.

Um novo movimento brusco revela que a caixa está sendo rebocada por baixo d'água. Poucos minutos depois eles sentem que estão sendo içados e ouvem vozes de homens sem contudo conseguir entender o que dizem. Repetidas pancadas revelam que a caixa está prestes a ser aberta por pessoas desconhecidas.

Quando por fim a tampa é aberta, os aventureiros percebem que estão à bordo de outro barco, cercados por sete homens de estatura média armados com mosquetes, enquanto que um indivíduo de grandes proporções, cuja fisionomia está oculta pela penumbra, os observa atentamente.

Se os personagens sacarem as armas, os sete homens atacam para desarmá-los tentando não ferí-los. Nesse instante o gigante se revelará: é Tatanka, um dos campeões da I.D.O., que foi enviado pelo comandante para dar suporte à missão. Como são agentes da I.D.O., é claro que os personagens o conhecem e vão parar de lutar.

Tatanka sugere a eles que o sigam até o convés. Uma vez lá em cima, o ogre aponta para o barco onde estavam poucos minutos antes, cuja silhueta é um pouco visível apesar da escuridão e que já deixava o porto rumo ao mar aberto. De repente, o barco é completamente destruído por uma explosão, atingindo também dois pequenos barcos que se aproximavam para abordá-lo. Atrás dos PCs surgem o capitão e mais quatro marujos que fugiram pelo fundo do barco e seguiram nadando até o navio de Tatanka, que ativa seus motores e parte lentamente rumo à cidade de Rio da Prata, onde os agentes poderão entregar ao comandante os planos secretos do exo-tank.



A caixa de metal

Os personagens estão sendo salvos, mas não tem a menor idéia disso. Faça-os pensar que caíram em uma armadilha e estão prestes a ser capturados ou pior, morrerem afogados ou sufocados dentro da caixa de metal de onde não tem como sair a menos que destruam a tampa. Mas se fizerem isso a água do mar vai entrar com muita força e dificultará qualquer tentativa de fuga. Enquanto eles estiverem na caixa, descreva os ruídos do mar e de algo se arrastando junto à caixa. Na verdade é o som que a própria caixa está fazendo ao se arrastar pelo solo marinho, batendo ocasionalmente em alguma coisa que esteja submersa.

As paredes da caixa estão frias e úmidas e seu interior completamente escuro. Qualquer tentativa de se acender fogo poderá ser bem sucedida, porém consumirá o ar da caixa rapidamente.

Fim

Estatísticas dos NPCs

Encontro I

Equipe:

“Javalis Ferozes”

Escuderia:

Casa do Dragão Vermelho

Agente Um (líder)

Nome: Hrothgar
Codinome: Queixada
Adamita (humano)

Gue 1/Lad 1: ND 2; Tam. M (1,80 m); DV 1d10+1+1d6+1; PV 15; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl 9m.; CA 15 (+2 Des, +3 couro batido); Ataq +5 espada longa (1d8+3) ou +3 besta leve (1d8); TR Fort +3, Ref +4, Von +1; Tend CM; For 16, Des 15, Cons 13, Int 14, Sab 12, Car 10.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Anão & Élfico.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Diplomacia +4, Falsificação +6, Esconder-se +7, Saltar +4, Ouvir +5, Furtividade +7, Abrir Fechaduras +6, Punga +7, Observar +5, Natação +6, Usar instrumento mágico +5, Usar cordas +6; Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (espada longa) e Esquiva.

Tesouro: 100 po

Queixada é o líder desta equipe de aventureiros e vem se destacando como um guerreiro impiedoso e cruel, não hesitando em matar seus adversários mesmo sem necessidade. Hábil no manejo da espada, sempre que puder ele tentará resolver as coisas com a força bruta.

É apaixonado por Sygara e fica fora de si quando algum homem se aproxima dela, seja para cortejá-la ou mesmo para pedir informações. Em ambos os casos sua reação é sempre a mesma: tentar estripar aquele que

considera seu rival.

Agente Dois

Nome: Qillastríaquí
Codinome: Sygara
Elfa

Gue 1/Lad 1: ND 2; Tam. M (1,65m); DV 1d10+1+1d6+1; PV 13; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl 9m; CA 16 (+3 Des, +3 couro batido); Ataq +3 espada longa (1d8+1) ou +4 arco longo (1d8); TR Fort +3, Ref +5, Von +0; Tend LN; For 13, Des 17, Cons 12, Int 13, Sab 10, Car 15.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Élfico e Ork.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Escalar +4, Obter Informação +7, Esconder-se +7, Ouvir +6, Furtividade +7, Leitura labial +4, Procurar +7, Observar +6, Natação +3, Usar cordas +5; Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Blefar) e Foco em Arma (espada longa).

Tesouro: 60 po

Esta mulher é procurada em várias cidades por ter seduzido nobres e autoridades para apropriar-se de seus bens e/ou informações. Ladrã qualificada, ela vem crescendo rapidamente dentro da escuderia, mas não só por suas habilidades profissionais.

Existem boatos sobre seu envolvimento com membros mais graduados e com o próprio comandante da escuderia. Apesar de conceder favores sexuais em troca de prestígio e posição, a elfa é apaixonada por Queixada e tem ciúmes terríveis dele

Agente Três

Nome: Bolendd
Codinome: Dente de Pedra

Bandar (anão)

Gue 2: ND 2; Tam M (1,50 m); DV 2d10+6; PV 22; Inic +1 (+1 Des); Desl 6m; CA 15 (+1 Des, +4 brunea); Ataq +5 machado (1d8+2) ou +3 besta leve (1d8); TR Fort +6, Ref +1, Von -1; Tend LN; For 15, Des 13, Cons 16, Int 12, Sab 9, Car 10.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Anão & Ork.

Perícias e Talentos: Avaliação +3, Escalar +6, Ofícios (Armeiro) +6, Natação +4; Ataque Poderoso e Foco em Arma (machado).

Tesouro: 20 po

Dente de Pedra recebeu este codinome devido a um hábito comum entre os bandar de mastigar chumbo, o que lhe confere uma resistência superior aos dentes.

Companheiro de Queixada há longos anos, ele é extremamente fiel e quando não está na frente de combate protegendo seu líder e amigo ocupa uma posição estratégica para lhe garantir uma retaguarda segura.

Sua única fraqueza: é apaixonado por Sygara.

Agente Quatro

Nome: K'frarl
Codinome: Wary
Goblin

Ftr1: ND 1; Tam M (1,55 m); DV 1d10+2; PV 12; Inic +3 (+3 Des); Desl 9m.; CA 16 (+3 Des, +3 couro batido); Ataq +2 espada curta (1d6+1) ou +4 besta leve (1d8); TR Fort +4, Ref +3, Von +0; Tend CM; For 13, Des 16, Cons 14, Int 12, Sab 11, Car 9.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto) & Goblin.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Saltar +4, Cavalgar +6, Natação +4; Esquiva e Tiro Certo.

Tesouro: 9 po.

Wary é um guerreiro ambicioso, que deseja conquistar a liderança da equipe e se projetar dentro da escuderia. Sempre que pode

manipula a situação a seu favor, de forma que possa realizar feitos heróicos em favor de seu líder para ganhar mais pontos dentro da escuderia.

Embora assuma uma aparência amistosa com seus companheiros, ele detesta Queixada e mais ainda Sygara, a quem considera uma mulher vulgar. Se não fosse pela proteção de Dente de Pedra, talvez ambos já estivessem mortos com a garganta cortada.

Agente Cinco

Nome: Rémicles
Codinome: Bruxo Doido
Ork

Gue 1/Fet 1: ND 2; Tam M (1,78 m); DV 1d10+2+1d4+2; PV 14; Inic +1 (+1 Des); Desl 9m; CA 11 (+1 Des); Ataq +3 espada longa (1d8+2) e +2 besta leve (1d8); TR Fort +7, Ref +4, Von +3; Tend CN; For 15, Des 12, Cons 14, Int 14, Sab 8, Car 15.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Goblin e Ork.

Perícias e Talentos: Alquimia +3, Ofícios (armeiro) +5, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +6, Espionar +3, Identificar magia +7, Natação +3; Magias em Combate e Esquiva.

Tesouro: 120 po.

Magias conhecidas de Feiticeiro (5/4): Nível 0 — Detectar Magia, Mãos Mágicas, Raio de Gelo, Ler Magias. 1º Nível — Mísseis Mágicos & Escudo Arcano.

Bruxo Doido é um feiticeiro que despreza a hierarquia a que é obrigado a se submeter para fazer parte da escuderia. Seu temperamento é bastante sarcástico e quase sempre está debochando de Sygara quando esta tenta seduzí-lo.

Existem boatos de que o ork é apadrinhado de alguém importante dentro do Clube do Inferno, mas até hoje ninguém conseguiu provar nada.

Bruxo Doido tem admiração por Dente de Pedra e respeita muito Queixada, mas nutre um sentimento de desprezo por Wary, por achá-lo incompetente.

Encontro II

Sentinelas da fábrica

Guarda Um

Nome: Brynjolf
Codinome: Nenhum
Adamita

Gue 2: ND 2; Tam M (1,71 m); DV 2d10+4; PV 19; Inic +2 (+2 Des); Desl 9m; CA 16 (+2 Des, +4 brunea); Ataq +5 espada longa (1d8+2) ou +4 besta leve (1d8); TR Fort +7, Ref +2, Von -1; Tend LN; For 14, Des 14, Cons 14, Int 13, Sab 9, Car 13.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto) & Élfico.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Saltar +5, Ouvir +0, Furtividade +3, Cavalgar +6, Observar +0, Natação +7; Esquiva, Grande Fortitude, Ataque Poderoso e Foco em Arma (espada longa).

Tesouro: 10 po.

Guarda Dois

Nome: Sighvat
Codinome: Nenhum
Adamita

Gue 2: ND 2; Tam M (1,75 m); DV 2d10+2; PV 16; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl 9m.; CA 17 (+3 Des, +4 brunea); Ataq +5 espada longa (1d8+2) ou +5 besta leve (1d8); TR Fort +4, Ref +3, Von -1; Tend N; For 15, Des 16, Cons 13, Int 10, Sab 9, Car 9.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto) & Anão

Perícias e Talentos: Escalar +6, Ofícios (arameiro) +3, Ouvir +0, Falar Idioma (anão), Observar +0, Natação +4; Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa).

Tesouro: 20 po.

Guarda Três

Nome: Geirmund

Codinome: Nenhum
Adamita

Gue 2: ND 2; Tam M (1,84 m); DV 2d10+2; PV 17; Inic +2 (+2 Des); Desl 9m; CA 16 (+2 Des, +4 brunea); Ataq +6 espada larga (2d6+4) ou +4 besta leve (1d8); TR Fort +4, Ref +2, Von +1; Tend LN; For 16, Des 14, Cons 13, Int 10, Sab 12, Car 14.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto).

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Esconder-se +2, Ouvir +1, Furtividade +2, Cavalgar +7, Observar +1, Natação +8; Reflexos de Combate, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma (lança longa).

Tesouro: 20 po.

Guarda Quatro

Nome: Gudrun
Codinome: Nenhum
Adamita

Gue 2: ND 2; Tam M (1,69 m); DV 2d10+4; PV 18; Inic +0; Desl 9m; AC 10 (+4 brunea); Ataq +4 espada curta (1d6+1) ou +3 besta leve (1d8); TR Fort +5, Ref +0, Von +1; Tend N; For 13, Des 11, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 7.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto).

Perícias e Talentos: Ofícios (forjaria) +5, Esconder-se +0, Ouvir +2, Furtividade +1, Cavalgar +2, Observar +1, Natação +3; Esquiva, Especialização, Foco em arma (besta leve) e Foco em Arma (espada curta).

Tesouro: 5 po.

Encontro III

Chefe do projeto

Nome: Bimpnottin
Codinome: Nittonp
Gnomo

Mag 3: ND 3; Tam P (1 m); DV 3d4+9; hp 17; Inic +2 (+2 Des); Desl 6m; CA 13 (+2 Des, +1 de tamanho); Ataq +1 Adaga (1d4-1) ou +4 besta leve (1d8); TR Fort +4, Ref +3, Von +4; Tend CB; For 8, Des 14, Cons 16, Int 16, Sab

12, Car 10.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Anão, Élfico, Gnomo & Goblin.

Perícias e Talentos: Alquimia +7, Avaliação +4, Concentração +7, Ofícios (forjaria) +7, Esconder-se +6, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +7, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +3, Profissão (engenharia) +11, Espionar +4, Identificar Magia +6; Criar Item Maravilhoso, [Escrever Pergaminhos], Foco em Perícia (Profissão).

Tesouro: 250 po.

Magias conhecidas de Mago (4/3/2): Nível 0 — Todas. 1º Nível (8 magias) — Escudo Arcano, Identificação, Área Escorregadia, Sono, Mísseis Mágicos, Leque Cromático, Causar Medo e Toque Chocante. 2º Nível (2 magias) — Nublar e Esfera Flamejante.

Nittonp é uma maga de confiança do comando da escuderia. Ela já participou de missões importantes e agora recebeu a tarefa de controlar o processo de desenvolvimento do exo-tank.

Guarda Cinco

Nome: Olaf
Codinome: Godrong
Adamita

Gue 2: ND 2; Tam M (1,68 m); DV 2d10+4; PV 20; Inic +1 (+1 Des); Desl 9m; CA 15 (+1 Des, +4 brunea); Ataq +6 espada longa (1d8+3) ou +3 besta leve (1d8); TR Fort +5, Ref +3, Von +0; Ten LN; For 16, Des 12, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 9.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto).

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Ouvir +1, Cavalgar +6, Observar +1; Reflexos Rápidos, Combate Montado, Saque Rápido, Foco em Arma (Espada Longa).

Tesouro: 50 po.

Guarda Seis

Nome: Radija
Codinome: Razemun
Elfa

Gue 2: ND 2; Tam M (1,63 m); DV 2d10+2; PV 16; Inic +4 (+4 Des); Desl 9m; CA 17 (+3 Des, +4 camisa de cota de malha); Ataq +3 espada longa (1d8+1) ou +7 arco longo composto (1d8); TR Fort +4, Ref +4, Von +0; Tend CN; For 12, Des 18, Cons 13, Int 12, Sab 10, Car 13.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Élfico e Goblin.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Saltar +3, Ouvir +2, Cavalgar +9, Procurar +2, Observar +2, Natação +4; Tiro Certo, Precisão, Foco em Arma (arco longo composto).

Tesouro: 7 po.

Guarda Sete

Nome: Laucivos
Codinome: Perezos
Elfo

Lad 2: ND 2; Tam M (1,72 m); DV 2d6+2; PV 12; Inic +2 (+2 Des); Desl 9m; CA 15 (+2 Des, +3 couro batido); Ataq +3 espada curta (1d6) ou +3 arco longo (1d8); TR Fort +1, Ref +5, Von +0; Tend CN; For 10, Des 15, Cons 12, Int 14, Sab 11, Car 13.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto), Élfico, Gnomo e Ork.

Perícias e Talentos: Avaliação +5, Ofícios +5 (construir armaduras), Diplomacia +5, Obter Informação +5, Esconder-se +7, Ouvir +6, Furtividade +7, Abrir Fechaduras +7, Procurar +6, Sentir Motivação +4, Observar +5, Acrobacia +5, Usar Instrumento Mágico +4; Acuidade com Arma (espada curta).

Tesouro: 25 po.

Guarda Oito

Nome: Dkil
Codinome: Kdill
Bandar (anão)

Gue 2: ND 2; Tam M (1,52 m); DV 2d10+2; PV 20; Inic +2 (+2 Des); Desl 6m; CA 17 (+2 Des, +5 cota de malha); Ataq +6 machado grande (1d12+4) ou +4 besta leve; TR Fort +5,

Ref +2, Sab +0; Tend LN; For 16, Des 14, Cons 15, Int 11, Sab 11, Car 9.

Idiomas Falados: Comum (Esperanto) & Anão.

Perícias e Talentos: Avaliação +1, Escalar +7, Ofícios (lapidação) +4; Esquiva, Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande).

Tesouro: 75 po.