

STEAMPURE

Editorial

Alguém um dia disse que grandes jornadas começam com o primeiro passo.

Eu não acredito nisso.

Eu acredito sim que toda a jornada é feita de primeiros passos. Sempre estamos pisando em terreno desconhecido quando damos um passo a frente, seja lá para onde estivermos indo. E por isso cada parte da caminhada é sempre um desafio, e a cada passo conquistado nos tornamos melhores, mais completos. Inferno - Movido a Vapor vem caminhando a pelo menos quatro anos e a cada novo dia damos mais um importante passo a frente.

Eiichiro Oda, o autor de **One Piece**, disse em algum número de seu mangá que a humanidade vem se erguendo ao longo de sua evolução, sempre mais alto, e que o próximo degrau da escala seria um salto mortal, e que voariamos, pelo menos um pouco. Acho que este primeiro número apresentando o cenário a todos é este nosso primeiro salto. Nosso pequeno vôo, meio as cegas, mas confiantes de que temos o chão logo abaixo de nós.

Falhas sempre existirão, e esperamos realmente que críticas acompanhadas de votos de sucesso cheguem até nós. Gandara vem nos divertindo a longos destes anos, e espero que consiga divertir a todos da mesma forma.

Bonanças.

Armageddon

Textos desta Edição:

Marlon "Armageddon" Teske

Desenhos desta Edição:

Gabriel "Miguelito" Barbosa - http://everlost.multiply.com
Marlon "Armageddon" Teske - http://inominattus.com

Fotos de Época são acervos (leia-se, não tenho mais o link)



www.inominattus.com

Todos os Direitos Reservados aos seus respectivos autores.



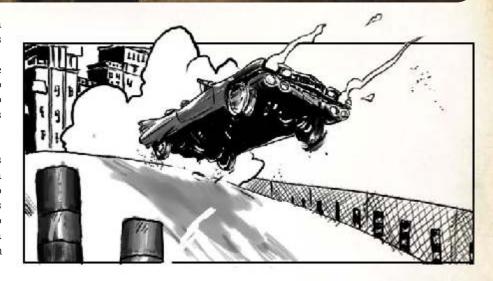
HORIZONTES

A areia vermelha do deserto grudava na pele ressecada do viajante, que buscava proteger seus próprios olhos da crescente nuvem de poeira que crescia com o vento. Havia deixado a Cidade dos Mortos a sete dias, e estava a pé a pelo menos dois, quando precisou matar o cavalo moribundo e beber-lhe o sangue. Contudo, não acreditava que ele próprio fosse sobreviver por mais tempo nas condições que se encontrava.

Fora baleado no ombro em um confronto com traficantes de ópio, colocando-se em fuga para salvar a própria vida. Mas o que parecia ser a coisa certa a se fazer no momento acabou condenando-o a vagar perdido pelas pradarias quentes de Esperanto. O ferimento infeccionado gangrenou seu braço que doía horrivelmente, e um bando de abutres já acompanhavam seu avanço lento no sobe e desce das dunas.

Após um dia inteiro de sofrimento, finalmente caiu sobre as próprias pernas, deslizando com a areia fina até o fundo do vale. Ali, em meio as pedras e totalmente sem forças, esperou pela escuridão fria da noite e pelo toque final da morte. Observou as primeiras estrelas brilharem através do crepúsculo, e lembrou-se entristecido de que aquelas eram as últimas. O mundo estava morto, e dentro em pouco ele também estaria.

Pensou no destino de sua alma, e sentiu-se tentado a rezar. Um sorriso iluminou sua mente, mas não havia mais forças para emergir no rosto machucado, permanecendo perdido apenas nos olhos. Os deuses estavam mortos, assim como ele próprio estaria dentro



em pouco. Após a morte agora só havia a incerteza, mas de certa forma, um fim parecia tentador demais naquele momento para ser ignorado.

Dois tiros inesperados espantaram os abutres que se aproximaram demais, e uma mão gentil derramou água em sua garganta. Os olhos do viajante tentaram se abrir, mas estavam feridos demais para qualquer coisa, a não ser chorar. Ouviu a voz acalentadora de seu salvador ordenar que ficasse quieto, enquanto mãos invisíveis o colocavam sobre uma padiola improvisada com mantos. Arrastado, chegou ao seu destino.

Estava vivo.

E um dia vingaria sua quase morte.

Criando um Inferno a Vapor

Há bastante tempo, em uma das muitas conversas que antecederam a criação de Gandara, falávamos sobre a criação de mundos medievais e os detalhes necessários para torná-lo atraente. Os diferenciais já empregados com sucesso em outros mundos de fantasia foram aqui e ali morte. Florestas inteiras são consumidas pelas eliminados, até que não nos restava mais idéia nenhuma e fornalhas das fábricas, e a sombra do desemprego ganha ficamos com o dilema do que fazer em mãos.

para todo o trabalho dali em diante surgiu. "Na verdade, eu queria jogar num cenário com trens". O silêncio que se Os pequeninos halflings reduzidos a ratos infestam as seguiu logo foi interrompido por uma verdadeira chuva de vielas escuras das metrópoles, enquanto o êxodo em possibilidades. Queríamos um cenário fantástico que busca de melhores condições de vida acompanha os leitos mantivesse uma origem intrinsecamente ligada a temática dos rios que secam a olhos vistos. Os meio-elfos medieval fantástica, mas onde o vapor houvesse se reuniram-se sob uma única bandeira, e atrás da propagado realmente, sendo a tecnologia mais difundida vingança, iniciaram uma guerra pelo extermínio das em todo o mundo.

Retiramos então tudo o que considerávamos já trabalhado uma corrida armamentista sem precedentes tem início. a exaustão. Os elfos foram dizimados, deixando apenas suas contrapartes negras, os drow e mestiços, a magia se tornou uma arte praticada apenas por bruxos e o panteão foi destruído por uma entidade matadora de deuses. Um mundo pós-apocalipse que definha lentamente, onde os habitantes se agarram á sua última saída... a tecnologia a vapor criada por goblins.

Literalmente, criamos um monstro.

A desigualdade entre as classes movimentada pelo capitalismo feroz imposto pelos anões, principais fornecedores de carvão e minério de ferro de todo o

mundo, espalhou a pobreza entre os menos favorecidos. Guerras civis explodiram em vários lugares de todo o mundo, e a raça élfica foi completamente extinta. Conforme o sol do mundo lentamente se consome, as chaminés dos complexos industriais provocam um efeito estufa em todo o globo, retardando o frio glacial da força.

Foi neste momento que a frase que acabou por dar a base O crime nunca foi tão propagado, com a máfia despontando soberana com o contrabando de armas, bebidas e drogas. raças impuras. Clérigos de Mephisto, o destruidor de deuses, propagam ainda mais violência e mortes enquanto



E é nesse ínterim que surgem os heróis. A última esperança da população contra a vilania que assola cada cidade de Gandara, ainda presos a disputa diária pela sobrevivência do mais forte ou do mais esperto. Divididos entre os próprios interesses e os do mundo em que vivem e lentamente definha, os jogadores terão pela frente as garras de criaturas poderosas e manipuladores em um mundo onde os deuses já não ouvem suas preces.

Steampunk?

O gênero steampunk pode ser explicado de maneira muito simples, comparando-o a literatura que lhe deu origem. Baseado num universo de ficção cientifica criado por autores consagrados como Julio Verne no fim do século XIX, ele mostra um mundo onde a tecnologia mecânica a vapor evoluiu até níveis impossíveis (ou pelo menos improváveis) com automóveis, aviões e até mesmo robôs movidos a vapor.

Este tipo de enfoque não é novidade, tanto na mídia quanto nos RPGs. O gênero Steam (vapor em inglês) a muito vem se popularizando e se mostra aos nossos olhos em filmes e desenhos animados como James Weast e Steamboy. A Liga Extraordinária e Van Hellsing são outros exemplos de filmes que trabalham exatamente este período da literatura.

Viagens sobre trilhos de trens, verdadeiros hotéis flutuantes vagando em zepelins e máquinas extravagantes de funcionamento complicado que fazem pouco mais do que um despertador pululam em cada canto do mundo. Nos RPGs, mundos Steampunk podem ser encontrados no genial Castelo Falksenstein, ou ainda na Trilogia do Fogo das Bruxas.





Criação

A Origem de Gandara e o Nascimento da Roda dos Mundos

Ouve uma época em que a balança entre Binah, o Bem e Cochma, o Mal, se mantinha em perfeito equilíbrio. Nesta época, os mundos ainda eram vazios e a energia primordial da Vida, Chesed, permanecia oculta, enfraquecida pela hostilidade do universo que a cercava. A verdadeira força reinante era Nawabra, a Inércia, o equilíbrio pleno. Nada acontecia enquanto Nawabra se arrastava indiferente pela trama do destino.

Este longo período de não existência perdurou até o momento em que, fortalecida por Binah, Chesed iniciou o ciclo de procriação dando origem a Roda dos Mundos. Milhares de divindades surgiram nesta época, repletos da força criadora que os motivava, espalhando pelos múltiplos planos um incontável número de novas criaturas, raças e espécies. Este movimento incontrolável espalhouse em uma velocidade absurda por todo o universo. Entretanto, o equilíbrio eterno entre os planos havia sido irremediavelmente afetado.

Cochma, percebendo tarde demais que nem mesmo sua contraparte poderia interromper o fluxo da criação, amaldiçoou os mundos com Geburah, a Morte. Mas mesmo Geburah era incapaz de vencer a energia criadora de Chesed, e os vivos levavam anos para finalmente sucumbirem à força final. Cochma, prevendo que neste ritmo logo seria completamente aniquilado, abandonou seu corpo planar e assumiu a forma de um guerreiro. Seu nome era Mephisto, o primeiro demônio.

O universo crescera a partir de Nawabra ramificando-se em milhares de Rodas dos Mundos, criando vários sistemas planetários independentes, ocultos uns dos outros. Estes pequenos planos de existência são ligados através de um ponto em comum, o primeiro Sephiroth também conhecido como "O Caminho dos Planos", um lugar que liga todos os universos. E foi dali que Mephisto iniciou a devastação.

Através do caminho dos planos, o primeiro demônio iniciou sua caçada, buscando novos universos e dizimando as divindades que ali viviam, absorvendo seus poderes fortalecidos pela inimiga jurada do mal, Binah. Este ciclo de construção, maturação e morte irá se repetir eternamente através dos planos, até que um dos dois seja definitivamente destruído e se erga pleno como o único senhor de toda a realidade.

Gandara - As Eras Antigas Milhares de anos Antes de Mephisto A.M

Quem hoje olha para os campos estéreis e os leitos dos rios ressecados que cercam os reinos de Gandara não consegue imaginar que este já foi um belo mundo. A população sobrevive nos escombros de uma era, lutando como podem graças a evolução da ciência após a passagem de Mephisto e o crepúsculo dos deuses. Se antes este lugar já teve um nome, hoje só pode ser chamado de Inferno.

Este já foi um lugar mágico, sustentado pela magia e pelo poder das divindades. Uma terra recheada com sonhos de um futuro promissor e de possibilidades quase

infinitas. Os reinos dos homens e dos elfos cresciam na superfície enquanto os anões escavavam cada vez mais em direção às profundezas. A paz, apesar de utópica, reinava quase que absoluta entre os povos.

Mesmo a escória goblinóide e a sua tecnologia arcaica e pagã se restringiam a uma mera rivalidade em relação àqueles ligados mais à química do que aos deuses, os gnomos. Os orcs, após eras de batalhas contra elfos e anões haviam sido reduzidos em número, e não representavam mais ameaça, vivendo à margem das sociedades, trabalhando por comida nas obras e plantações dos povos dominantes.

Apesar de muito pouco ou quase nada das Eras Antigas ter resistido ao apocalipse e chegado aos dias atuais, existem três momentos importantes da história que ainda são lembrados. A Era dos Eleitos citada na Bíblia de Deiel e que narra a criação das raças pelos deuses, a Era dos Mortos em que Erethniel reinou soberano sobre todo o panteão e por fim a Era Mágica que foi interrompida pela chegada de Mephisto.

Não existem datas precisas sobre quando realmente tais eventos tenham ocorrido, mas estimasse que cerca de vinte mil anos se passaram desde a primeira era até o fim do mundo. As fontes históricas também são imprecisas e cobertas de lendas comuns a época. Ainda assim a versão que segue é o mais próximo que podemos supor através de estudos arqueológicos.

A Era dos Eleitos

Após o longo sono, os deuses despertaram na nova terra ainda sem forma. Deiel, o primeiro a despertar, decidiu então moldá-la de acordo com suas próprias vontades e iniciou grandes obras. As demais divindades, contudo não concordaram com a visão de mundo perfeito que Deiel

possuía e se opuseram a ele. As argumentações do primeiro deus não foram suficientes para convencer seus irredutíveis irmãos, e uma longa disputa de egos teve início.

A cada nova criação de algum dos deuses, uma resposta que era ou superior ou antagônica era ofertada ao mundo. Deiel criou as terras firmes e estáveis onde todos poderiam igualmente viver. Em contrapartida, Laniel cobriu o mundo com as águas dividindo as criaturas entre terrestres e aquáticas. Dariel criou as montanhas, belas e altivas para que resplandecessem sobre todas as terras e mostrassem sua superioridade sobre Deiel, e Erethniel respondeu com os abismos escuros e letais onde apenas a morte e as criaturas das trevas seriam recebidas.

E assim foram feitas todas as coisas até o dia em que Veniliel, o mais curioso dentre os deuses, perguntou-se se um dia alguma das criações divinas poderia se destacar sobre todas as outras por si só, sem a intervenção divina. Sem grandes poderes, sem a eternidade como aliada, contando apenas com suas próprias decisões e coragem. Inicialmente a dúvida foi encarada como piada pela grande maioria do panteão. Todos já haviam provado que poderiam criar seres perfeitos com seus anjos, titãs e arautos. Porém, Veniliel sugerira algo novo e até então impensado. Uma raça mortal, livre para viver de acordo com suas próprias vontades e contando apenas com a fé para desbravar um mundo novo.

As possibilidades tomaram o tempo dos deuses por eras, que buscaram preparar da melhor maneira possível sua raça eleita para ser a mais bem sucedida sobre a terra. Cada nova idéia era aperfeiçoada e trabalhada calculando-se as mais diferentes variáveis prevendo milênios à frente. E após um tempo de relativa paz entre os deuses a primeira raça foi enviada ao mundo por Dariel. Os anões, feitos a sua imagem e semelhança, amantes da arte da forja e da bebida.

Em contrapartida a eles, Alvoriel lançou seus elfos ao mundo. Delicados, ligados a natureza e a beleza do mundo logo demonstraram desgosto em relação a outra raça existente preferindo evitá-los sempre que possível. Foi quando a terceira raça chegou ao mundo e ensinou a arte da guerra a anões e elfos. Os humanos de Deiel eram ambiciosos, com sede de poder e prontos para lutar e morrer por seus objetivos. E acima de tudo, sabiam aprender.

Não tardaram a aprender a arte da forja anã e a escrita élfica e usarem em favor de seus próprios objetivos. E quando as demais raças se engalfinharam num combate que se arrastaria para todo o sempre, os humanos prosperaram e se mostraram superiores na corrida pela supremacia. A partir deles, os demais deuses criaram raças com o objetivo principal de destruir qualquer adversário, como os orcs e demais inumanos como gnolls e minotauros ou que seriam tão insignificante que sequer seriam notadas, como os halflings.

Erethniel e Eniel foram os único que ignoraram a competição divina. O primeiro criou seus eleitos apenas para serem o que ele desejava, independente de dominarem ou não o que quer que fosse. Para não interferir na disputa de seus irmãos, Eniel isolou suas raças: gnomos e goblins, em duas faixas de terra distintas do restante do mundo e passou a ensiná-los. Por outro lado, Erethniel simplesmente evitou se envolver e permaneceu neutro durante toda a fase inicial do confronto, evitando inclusive criar qualquer coisa.

Por não poderem interferir pessoalmente no desenvolvimento das raças eleitas, muitos deuses começaram a criar situações ou raças monstruosas para impedirem que os adversários continuassem progredindo. Animais ferozes, serpentes, plantas venenosas eram



apenas alguns dos aparatos criados pelas divindades para eliminarem os pupilos adversários. Muitos dos monstros que hoje vivem em Gandara são remanescentes desta época, inclusive mantendo características que prejudicam apenas uma ou outra raça - como certas aranhas cujo veneno é letal para um homem, mas não provoca nada mais do que mal estar em um anão.

Tais criações dos deuses estavam tornando a vida em Gandara quase impossível. Novos e terríveis monstros, cada vez mais cruéis eram lançados ao mundo para espalharem o mal e a morte até que Veniliel em defesa de sua sugestão inicial protestou. Sabia que os desafios já existentes poderiam ser superados, mas se tal corrida armamentista continuasse em breve nem mesmo os filhos dos deuses, os dragões, teriam poder para enfrentá-los.

Assistindo a tudo impassível, Erethniel sugeriu que aquele tipo de intervenção fosse proibido a partir dali. Para garantir a imparcialidade no julgamento, ele se ofereceu para recolher as almas dos mortais após suas mortes e resguardá-las por dez mil anos quando então seriam pesadas e o resultado da disputa seria conhecido. Os deuses se recolheriam aos seus reinos divinos espalhados por Gandara e apenas assistiriam sem interferir, sendo que apenas Erethniel teria liberdade para tanto. Ansiosos para provarem que seus eleitos eram a verdadeira raça dominante, os deuses aceitaram.

Foi o inicio da Era dos Mortos.

A Era dos Mortos

No dia seguinte ao tratado dos deuses, o sol não nasceu em Gandara. As trevas recobriram o planeta e Erethniel em seu trono negro sorriu. De seu reino divino partiram os Vultos - criaturas que se alimentam das emoções negativas dos mortais e com elas se fortalecem e deram inicio ao seu

reinado de terror. Os mortos foram trazidos de volta a vida. Decompostos e famintos passaram a buscar o reconfortante calor proporcionado pelo sangue dos vivos em caçadas brutais pelos caminhos sombrios.

Após a tomada dos povos através da força do terror, o agora conhecido Deus dos Mortos passou a reforçar seu culto através de Gandara. Trocando uma pequena quantidade de seu próprio poder pela obediência cega a suas vontades, instituiu a Ordem dos Clérigos Negros e passou a espalhar a sua palavra dentre os mortais. As criaturas das trevas ganharam força pelas mãos de Erethniel, e as demais divindades de mãos atadas apenas puderam aguardar.

Guerras foram deflagradas entre praticamente todas as raças, criando intrigas e ódios que nunca mais iriam desaparecer. Os homens marcharam sobre as terras órquicas e estes responderam com fúria. Anões e Elfos batalharam sobre e sob a terra e nenhuma criatura em todo o mundo não sofria as conseqüências da maldade de Erethniel. Enquanto as pilhas de mortos e a força da entidade maligna apenas aumentavam, as raças enfraqueciam e o mundo definhava.

Após vários séculos em que o terror reinou absoluto, Alvoriel finalmente desistiu do acordo firmado e interveio em favor da raça élfica, preferindo que seus filhos fossem poupados à continuarem sofrendo daquela forma. Erethniel respondeu a altura prometendo que os elfos que lutassem em seu nome reinariam sobre todo o mundo. Milhões aceitaram a força de Ereth e traíram a deusa que os abandonara a própria sorte, fazendo com que os outros deuses repensassem suas decisões e aquardassem.

Foi a decisão de Nidoriel - a maior prejudicada pela ascensão de poder de Erethniel - em aceitar o julgo do deus dos mortos e pedir que seus irmãos honrassem o acordo firmado que concretizou finalmente a Era dos Mortos. A deusa da virtude deixou claro que, quebrando o acordo e

unindo-se ao traidor, apenas mostravam que eram iguais ou piores que ele. Os povos mortais foram criados para sobreviverem às adversidades dos tempos, e deveriam estar prontos a aceitar os seus destinos, sejam eles quais fossem.

E assim foi feito. A Era dos Mortos imperou sobre Gandara por dez milênios em que sangue e dor dos mortais lavaram a terra e as trevas reinaram absolutas. Quando enfim a data final chegou o Deus dos Mortos julgou-se suficientemente preparado para enfrentar seus irmãos e tornar-se o último dos grandes deuses, mas foi derrotado. Amaldiçoado para sempre, foi condenado ao Sono Eterno e aprisionado sob a terra onde firmara seu reinado de dor. Nenhum dos deuses buscou conhecer o resultado de sua aposta que tanto sofrimento trouxe ao mundo.

Pelo contrário. Dispostos a reparar seus erros, aumentaram a energia mágica em todo o mundo e criaram cada qual sua própria ordem de clérigos com o objetivo de limpar a terra. Para mostrarem aos seus devotos que a paz havia regressado, os deuses abandonaram seus planos divinos e passaram a habitar o novo mundo.

Foi o inicio da Era Mágica, o período de maior crescimento e glória de todos os tempos de Gandara. E o único tempo de verdadeira paz que o mundo veria.

A Era Mágica

Com o auxilio dos clérigos e magos, logo os reinos esqueceram os horrores da Era dos Mortos e ressurgiram vitoriosos de um longo período de trevas. As criaturas da noite migraram até o túmulo de Erethniel e os que ousaram permanecer foram mortos ou esconjurados para sempre. Os reinos divinos sobre a terra trouxeram fartura e glória as raças eleitas e não ouve um só dia de dor ou tristeza.

Até mesmo elfos e anões conviviam apesar de suas diferenças, firmando dois grandes impérios - convenientemente separados entre os subterrâneos e a superfície pelos deuses. Os orcs que contagiados pelo espírito da guerra se negavam a abandonar o seu instinto de combate foram controlados e empregados como trabalhadores escravos em grandes fazendas pertencentes as demais raças. Já aos que abraçavam o pacifismo dos novos tempos sempre houve terras livres onde pudessem viver da caça e cultivarem sua própria cultura.

Os reinos humanos também se desenvolveram como nunca antes. Uma nova terra de Esperança se firmou aos pés de Alvoriel enquanto mais ao norte sob a tutela de Deiel o rei Claudius Ronavon conquistou - seja através da batalha, ou da diplomacia - todo o continente de Sephirot tornando-se o primeiro Imperador humano. Era um tempo de fartura, de glória e de bonança. Mas tudo isto acabou.

Foi neste ínterim que ocorreu a chegada de Mephisto, um lorde infernal devorador de mundos. Seu poder era incomparável, e em poucas décadas de combates, todos os deuses foram derrotados e mortos. Soberano sobre as carcaças de seus adversários, Mephisto sentenciou o fim daquele plano de existência. Os céus arderam em chamas enquanto os reinos caíam. Foi o fim do mundo. O Armageddon.

Naquele mesmo ano Mephisto partiu para novos combates, deixando para trás apenas os sobreviventes da grande batalha. Já não havia mais o mana que alimentava a magia, nem mesmo a beleza das cidades élficas ou a imponência dos reinos humanos. Em meio ao desespero, o mundo se viu obrigado a lutar pela própria vida. E a tecnologia até então desprezada dos goblinóides e dos gnomos foi à resposta. A partir daquele ano, o Inferno passou a ser movido a vapor.

Inferno - A Era do Vapor 325 anos após a Passagem de Mephisto - P.M

Com o fim da magia, os povos se viram mergulhados nas de trevas e no terror. Toda a sua sociedade e costumes estavam baseados na presença clara e palpável dos deuses e nas maravilhas possíveis através dos caminhos arcanos, e agora os sobreviventes do holocausto deveriam reaprender a viver em um mundo devastado. Os céus já não mostravam o mesmo azul límpido de outrora, o sol perdeu lentamente seu brilho enquanto os mares dia após dia apodreceram. Os recursos naturais se tornaram com o passar do tempo escassos, gerando conflitos cada dia mais acirrados.

A conseqüência foi a guerra. Os anões abandonaram os subterrâneos e reiniciaram a batalha que há séculos haviam chegado ao fim contra os elfos. As criações dos goblinóides e do povo dos gnomos passou a se alastrar entre os homens, que encontraram outras utilidades para o maquinário desenvolvido por eles. Automóveis, navios, maquinários para perfuração de minas e tanques de combate invadiram o cotidiano dos sobreviventes, e as chaminés dos complexos produtivos industriais cobriram o horizonte com a pesada fumaça negra da queima da madeira e do carvão.

O extermínio das florestas fragilizou os elfos, e estes foram completamente dizimados pela raça anã durante a guerra que culmina com o Tratado do Aço. Suas cidades foram abandonadas em meio aos desertos que cresciam com o gradual aquecimento do mundo, e o Império Anão tornou-se o mais poderoso de todo o planeta. Dominando a maioria absoluta de minas e veios de carvão e ferro, firmaram-se como os novos líderes de Gandara. As florestas desapareceram com uma velocidade absurda, e em menos de duzentos anos, se tornaram tão escassas que se podia caminhar por dias sem ver uma única árvore.

Os reinos feudais humanos deram lugar a cidades imensas, que cresciam baseadas exclusivamente na indústria e no comércio. Os rios menores gradativamente secaram, e o mar se tornou a principal fonte de alimento e água. Áreas irrigadas de cultivo circundam as metrópoles que são ligadas por trilhos de trens. Orcs se tornaram os escravos ideais, sendo caçados e alterados quimicamente para suportar dias inteiros de trabalho forçado. E com o avanço da tecnologia química e da mecânica, surgiram os loucos. Cientistas, líderes megalomaníacos, exércitos de soldados com implantes mecânicos, guerra química e os estranhos aeroplanos e zepelins.

As nações que sobreviveram ao primeiro levante às armas e aos lunáticos cresceram e se estabeleceram. Algumas delas, como Blasphemer e Bolt são sustentadas unicamente pelos sonhos megalomaníacos de seus governantes. Tantas outras conquistaram com a indústria a sua independência, como é o caso de Bretor e a tecnologia ou Wingun com suas armas. Outras ainda se agarram à esperança cada vez mais distante de um recomeço, enquanto afundam na miséria.

Atualmente, quando o equilíbrio parecia fragilmente restabelecido entre os povos graças a dominação comercial imposta pela raça anã, um inesperado chamado às armas levou a eclosão da guerra no seio de Aarseth, maior continente de Gandara e antigo lar dos elfos. O povo mestiço dos meio-elfos, após a completa extinção dos "puros", se considerou a nova raça suprema do mundo, e iniciaram um combate visando o extermínio dos outros povos para a purificação dos escolhidos. A retaliação das nações vizinhas não tardou, iniciando a ainda não concluída Primeira Guerra Continental, uma batalha cujas vitimas ainda não se consegue contar.



Anões

Os Anões são temidos por muitos e odiados por todos. A ética dos membros desta raça está muito abaixo de sua ambição e ganância. Foram os principais responsáveis pela extrema pobreza que os povos enfrentaram após a passagem de Mephisto, subjugando economicamente qualquer possível concorrente diante de seu vasto império, e também pelo extermínio da raça élfica e da grande maioria das florestas de Gandara.

Em seu Império, nas Montanhas Douradas é onde vive os mais ricos e poderosos dentre eles. Em seus salões luxuosos em mansões invejáveis, estes aristocratas planejam conspirações e maquinações em escala global, enquanto abaixo de seus pés, suas fortunas são extraídas sob a forma de carvão, ferro e outros minérios indispensáveis para o desenvolvimento do mundo atualmente, com a força de trabalho dos escravos orcs.

Uma outra característica que chama a atenção para estes ilustres cidadãos de Gandara é a cor de sua pele. Variando de um dourado que lembra realmente o ouro até a fria prata ou o cobre, é difícil encontrar duas famílias anãs com a mesma tonalidade de tez. Aparentemente esta diferenciação é ainda hoje mantida, sendo que anões costumam unir seus filhos apenas a outros de seu mesmo clã.

Drows

Quando o mundo ainda era vivo e a sombra de Mephisto não havia se abatido sobre todos, existiu um povo que ousou

desafiar os deuses. Estes, formados pelos mais poderosos entre os elfos, foram condenados pelas divindades e punidos com o expurgo para as profundezas de Gandara, e lá permaneceram por séculos.

Ali, estes elfos que passaram a ser conhecidos como drows nutriram seu ódio insano por tudo aquilo que vivia sobre a terra, rezando pelo dia em que poderiam se vingar de todas as criaturas de Gandara. E suas preces foram atendidas. Com chegada do Grande Corruptor eles puderam executar seus planos de matança, integrando os exércitos demoníacos do matador de deuses. Com o fim da guerra, contudo, foram descartados como lixo.

Muitos deles ainda guardam o mesmo ódio assassino em seus corações e os poucos que não deram as costas os cultos secretos à Mephisto, vivem nas sombras das grandes cidades agindo no submundo do crime, no qual utilizam-se de toda a sagacidade e malicia do qual desfrutam.

Gnomos

Por muito tempo ignorados, os Gnomos tiveram um papel fundamental ao lado dos Goblins após a decadência do mundo. Possuidores de um raciocínio complexo, dominam a química sendo mestres na produção de fórmulas complexas e às vezes de utilidade duvidosa. São tidos como ranzinzas, principalmente quando estão ocupados, o que acontece todo o tempo.

Normalmente vivem isolados em seus laboratórios, desenvolvendo fórmulas e substâncias químicas, o que é bom, tendo em vista que acidentes de magnitude considerável são frequentes. O amor á ciência é maior do que a ambição desta raça, e muitas vezes eles não seguem escrúpulos em prol do avanço cientifico, o que resulta em experiências perigosas para todos.

A grande maioria dos gnomos habita principalmente Wingun e Bretor, onde suas experiências são financiadas por grandes empresários que visando os lucros que alguma nova invenção possa gerar, costumam contratar grupos de gnomos para trabalharem em suas pesquisas. Entre as suas muitas invenções, a que atualmente causa maior furor é a pólvora.

Goblins

Considerados pela maioria como loucos inconseqüentes e desprezíveis, os goblins mantiveram sua fama de encrenqueiros inúteis até finalmente provarem seu real valor, com a queda dos deuses e o fim do mundo. Não que isto os tornou menos loucos, inconseqüentes e desprezíveis.

Os membros desta raça são criativos e isto se reflete em suas criações, parafernálias mecânicas movidas á vapor, criadas para facilitar as suas vidas e trazerem algum dinheiro fácil. Foram os primeiros a líder com a tão estranha tecnologia, ainda durante a era dos reinos antigos, e o que foi considerado paganismo por séculos acabou se mostrando a melhor solução para os novos tempos.

Assim como os gnomos, habitam principalmente Bretor, onde a maioria das grandes empresas de novas tecnologias estão sediadas. Da mesma maneira que seus companheiros químicos, acidentes em seus laboratórios são comuns, e não é raro que todo um quarteirão desapareça em alguns de seus testes mal sucedidos.

Halflings

Ratos. Essas criaturas asquerosas são o que hoje melhor definem os halflings, que infestam o mundo vivendo alheios a sociedade, dependendo de esmolas e furtos. De mãos leves e raciocínio rápido, o povo dos pequenos vive entre o lixo das ruelas e becos das grandes cidades, aproveitando-se de qualquer oportunidade que apareça.

Uma amizade para os halflings vale menos que os restos que eles precisam para sobreviver, e não é raro aceitarem um trabalho sujo em troca de comida e dinheiro. O seu dom natural para a ladinagem os torna ainda mais desprezados por todos, e o estereótipo de pequeno ladrão se encaixa como uma luva para praticamente todos os de sua espécie.

É raro encontrar uma única cidade humana que não tenha pelo menos meia dúzia destes pequenos escondidos nas vielas ou percorrendo os esgotos. Tentativas de expulsar este tipo de corja se mostram tão infrutíferas quanto as proteções e armadilhas criadas pelas grandes corporações para evitar os furtos por eles engendrados. Por sorte, suas mãos são pequenas, é o que os ricos dizem.

Humanos

Os humanos são as mãos que movem o mundo desde tempos imemoriais e formam a segunda maior população mundial, atrás apenas dos halflings. Seu domínio em Gandara é indiscutível, sendo garantido por sua adaptabilidade. Podendo ser tão criativos quanto gnomos e goblins, tão fortes quanto orcs e tão ambiciosos quanto anões, foram os primeiros a esquecer os velhos tempos e lutar pelo novo futuro.

Foram os homens que atentaram para as verdadeiras possibilidades dos cacarecos criados pelos goblins ou das fórmulas engendradas pelos gnomos, e também os que

primeiro às voltaram para a guerra. Suas técnicas de cultivo através da irrigação e de construção de edifícios, algo novo em Gandara até então, possibilitou a sobrevivência de um numero muito maior de pessoas, aproveitando de forma inteligente os escassos locais onde ainda é possível cultivar o solo.

Pertencendo a todas as classes sociais, desde o mais pobre trabalhador fabril até grandes chefes de estado, estão presentes em todos os paises do mundo. Infelizmente, a ganância e a insatisfação constante desta raça os levam a desejar cada vez mais, levando as famílias a um estado de vício pelo consumo, o que apenas torna as mega-corporações anãs ainda mais ricas.

Meio-Elfos

Os remanescentes de uma história de ódio e dor, os meioselfos são tudo o que restou dos antigos membros da raça élfica, além das cidades em ruínas deste povo. São arrogantes, orgulhosos e rancorosos, considerando-se superiores a todos os outros seres de Gandara, devido ao sangue élfico que corre em suas veias. Possuem um ódio mortal pelos anões, e à muito almejam extinguir as raças que consideram impuras, o que engloba todas as que hoje existem.

A gigantesca maioria vive em Anper, onde ergueram uma nação movida pelo ódio e iniciaram uma guerra em busca da salvação dos puros. A primeira meta de seus governantes é a erradicação dos humanos e anões que vivem dentro de seus próprios domínios, para então iniciar a campanha de recuperação de Aarseth, o antigo reino élfico.

Para tanto, os meio-elfos contam com a ajuda de Wingun, maior pólo produtor de armamentos de toda Gandara e de Bolt, o lunático ditador do reino homônimo que está em querra declarada contra todo o mundo. Até o momento as

ações deste reino se mostraram acertadas, com técnicas de guerrilha violenta e precisa. Muitos temem que a reação tardia de Aarseth possa significar muito mais mortes do que esta batalha já causou.

Orcs

Os orcs que hoje não passam de escravos submissos já foram uma força poderosa no passado, muito anterior á passagem de Mephisto. Por falta de união entre as antigas tribos, foram subjugados pelos anões, que os escravizam e humilharam por séculos, uma pratica que continua até os dias atuais.

De raciocínio simples, facilmente manipulados e possuidores de grande força e resistência, se tornaram cobaias perfeitas para experimentos químicos e implantes mecânicos. O comércio de escravos órquicos é atualmente uma atividade extremamente lucrativa. A quase totalidade desta espécie é empregada nas minas, onde trabalham por dias inteiros sustentados por elementos químicos que os privam de cansaço, fome ou dor. O preço por isto, porém, é um período de vida bruscamente reduzido.

Os raros orcs que vivem livres se escondem nas distantes planícies de Esperanto e El Passo, vivendo em tribos nômades de maneira muito semelhante aos seus antepassados. Os que conseguem escapar da tirania dos anões buscam estes grupos e acabam interagindo com eles, mesmo que o seu sangue modificado acabe gerando mutações muitas vezes tão monstruosas que são abandonados à própria sorte em pleno deserto.

FOLHA DE BRETOR

Ano I - Numero I - 15 de Eniel de 325

NOVO CASO DE PESTE REGISTRADO EM ARACNES

Por Neroin Glen - Repórter

Esta manhã as autoridades municipais confirmaram um novo caso da Peste, desta vez no bairro de Aracnes, na região noroeste da capital, Bretor. Este é o vigésimo caso confirmado da doença em apenas três semanas desde que a primeira vítima, o doutor Ecto Douth foi encontrado morto em seu apartamento no edifício Empire State Goblin, no centro.

"Agimos rapidamente e evacuamos toda a área, mas é impossível por enquanto determinarmos o número de contaminados" afirmou o responsável pelo setor de segurança pública do reino, Ilian Vugo. Ainda segundo ele, os doutores da Universidade Imperial estão trabalhando com afinco em busca das prováveis causas da doença.

A patologia provoca irritamento na pele e afloramento de pequenas pústulas que se espalham pelo corpo e terminam por causar uma infecção generalisada e letal nas vítimas. Aparentemente nem mesmo halflings são imunes a peste, que já é considerada por muitos como o flagelo final que irá recair sobre Gandara. Não está descartada inclusive a hipótese de sua origem ter alguma relação com bruxaria.

Esta teoria ganhou força quando no inicio do mês quando o cadáver de Ecto ergueu-se enfurecido da sala de dissecação e avançou contra a garganta do legista que faleceu no local. Outros dois doutores foram feridos antes que as autoridades conseguissem deter o corpo que lutava como se estivesse dominado por demônios.

"Não podemos comprovar se tal comportamento era devido à vida pregressa da vitima ou um efeito da Peste. Estamos com outros três cadáveres aqui na Universidade em observação, e dentro de alguns dias teremos maiores informações sobre o caso" - afirmou Vugo. O Rei de Bretor, Red Cassidy que viajou esta manhã para o Império Anão informou ser solidário as vítimas e não poupará despesas na obtenção de uma cura. A data de seu retorno à Bretor não foi divulgada.

BRETOR

O Reino da Tecnologia

O expoente da tecnologia a vapor e principal foco de novas (e às vezes questionáveis) invenções, Bretor foi à pioneira no desuso da magia e no incentivo ao desenvolvimento químico e mecânico. As duas raças nativas, os gnomos e os goblins traziam no sangue as respostas para o futuro apocalíptico de Inferno. Suas empreitadas nos obscuros caminhos da ciência são hoje os responsáveis pela sobrevivência de todo o mundo.

E as oportunidades de dinheiro fácil nesta era em que o importante é o que você tem e não o que você é trouxeram representantes de praticamente todas as outras raças até o reino da tecnologia, transformando Bretor na mais cosmopolita e populosa nação de todo o mundo. A cada cinco pessoas de Inferno, duas estão aqui, e todo o tipo de criatura pode ser encontrada vagando pelas ruas.

Bretor também é uma das maiores importadoras de matéria prima e exportadoras de tecnologia de Inferno. Praticamente nada se produz em suas pequenas terras que não seja ligado a transformação de material bruto em maquinário. A movimentação intensa de carros, cavalos, aviões e navios garantiram a Bretor a alcunha de "A Ilha que nunca dorme".

Nome: Bretor

Sistema de Governo: Feudalismo Industrial

Regente: Red Cassidy

Fundação: 43 PM Área: 1.276.000 km2

População Total: 178.000.000 de habitantes

Raças: 25% Goblins, 20% Gnomos, 20% Humanos, 10% anões,

5% inumanos, 5% outros.

Símbolo: Um Parafuso Prateado.

Adjetivo Pátrio: Bretão (pl. Bretões)
Cores Símbolos: Vermelho, Prata e Chumbo.

História:

Conta-se que há muito tempo, em uma época em que os povos do mundo davam seus primeiros passos, os deuses ensinaram aos seus filhos mortais os preceitos de suas crenças, preparando-os para um futuro de glória. Eniel, deus da ciência e da evolução, havia criado para si duas raças distintas, os goblinóides, mecanicistas e inventivos e os gnomos, com aptidões para a química e a alquimia.

Os outros deuses, entretanto, acreditaram que aquele tipo de ciência era perigosa e desnecessária em um mundo mágico como Gandara, e tentaram desencoraja-lo a continuar com seu intento. Irritado, Eniel separou duas grandes massas de terra do restante dos continentes e ali colocou seus planos em prática. Os goblinóides prosperaram em Bretor, enquanto os gnomos mais ao sul criaram o reino de Gnath, e mil anos se passaram desde então.

Foi quando Mephisto chegou e decretou o fim do mundo. As divindades foram destruídas pelo assassino de deuses e as raças mortais, completamente abandonadas em um mundo desprovido de magia se viram privadas de tudo o que sustentava as cidades e reinos de Gandara. E em meio ao desespero, conta-se que no momento da morte, Eniel sorriu. Seus filhos seriam a resposta para os novos tempos.

Após quatro décadas de desespero e guerras que decretaram o fim da raça élfica e a destruição da maioria das cidades e vilas humanas, os anões surgiram como vencedores da batalha e se proclamaram arautos dos novos tempos, fundando o Império Anão. Os territórios élficos foram vendidos a posseiros humanos e os nobres de Ronavon compraram o reino de Gnath dos gnomos, que migraram para Bretor.

Foi 73 anos após a passagem de Mephisto que os primeiros membros da família Ronavon chegaram a Bretor através do mar e encontraram um mundo novo onde estranhas máquinas se moviam através de engrenagens, expelindo fumaça e um forte odor de óleo queimado. Os gnomos que migraram trinta anos antes haviam desenvolvido uma série de novas tecnologias ao lado dos goblins, e uma espécie de rivalidade cientifica acelerou os avanços em ambas as áreas.

Através dos Ronavon, a tecnologia a vapor, principalmente a naval ganha força e se espalha pelos reinos humanos de Esperanto e Aarseth, e é reconhecida como promissora pelo Império Anão que investe pesado nas invenções goblinóides e gnômicas, patrocinando as mais prósperas dentre elas. Nos próximos dois séculos, as corporações surgiram ou implantaram filiais em Bretor, arrastando milhões de migrantes atrás de trabalho.

O maquinário a vapor desenvolvido para a produção de veículos, roupas e para a industrialização do alimento cada vez mais escasso aumentou o consumo de carvão mineral e minério de ferro dos anões, colocando-os no topo da lista dos mais ricos de Gandara. As cidades cresceram de maneira absurda para comportar o êxodo dos paises mais pobres e o excesso de mão de obra tornou as condições de trabalho cada vez mais precárias, enquanto a burguesia enriquecia a olhos vistos.

Atualmente, Bretor é a mais cosmopolita das nações de Gandara. Com uma população total estimada em 178 milhões de habitantes ignorando-se nesta estimativa o numero de halflings. É essencialmente urbana, formada por 12 grandes pólos industriais totalmente interligados por vias férreas. A região central é dominada pela zona metropolitana de Bretor, a maior cidade do mundo e onde reside quase um terço da população total do reino. Três movimentados portos navais e um aeroporto para pouso e decolagem de zepelins e aeroplanos são os principais portões de entrada da ilha, além da Ponte de Bretor, a monolítica via que une a ilha a Ronavon.

Geografia do Reino da Tecnologia

O Reino de Bretor está localizado em uma grande massa de terra no extremo norte do mundo, muito semelhante ao seu reino mais próximo Ronavon. Apesar de serem considerados locais distintos, convencionou-se que fazem parte do continente leste, Sephirot. É o ponto mais próximo do pólo magnético do planeta, mas não sofre com baixas temperaturas devido ao efeito estufa que assola o globo.

O reino é basicamente dominado por pequenos planaltos, planícies e baixas colinas. As únicas e notáveis exceções são as Montanhas Sagradas de Eniel ao norte, o Monte Santo ponto culminante de Bretor com sete mil e duzentos metros acima do nível do mar, o Vulcão da Cidade do Fogo e as Escarpadas uma cadeia de montanhas que foi trazida por Maelstron de outros mundos e que é proibida pela nação a todo aquele que não deseje uma morte rápida.

A maior parte do reino é deserta coberta por dunas de areia móveis, especialmente nos desertos Willer e Final que inicia além da cordilheira das Montanhas Sagradas até o fim do mundo. Ao longo da faixa de terras que inicia em Eniel e se estende até o Charco Lath na região de Delta

City uma floresta de árvores frágeis de galhos secos, espinhosos e retorcidos preenchem a paisagem. O Charco Lath é a única região de florestas de toda Bretor, apesar de todas as árvores estarem mortas e apodrecidas, mergulhadas no lodo do pântano. A poluição trazida pelo Rio Del Plata praticamente permanece toda estagnada aqui.

Dois grandes rios ainda correm pelas terras de Bretor: o Del Plata que nasce em Eniel e circunda a capital do reino, e o Rio Morto, que nasce em algum ponto do Deserto Willer e se une ao Plata na região do Charco Lath. A foz de ambos forma o Delta onde a Cidade do Delta ou Delta City foi construída. Devido a grande queda no volume de água do rio nas últimas décadas já não é mais possível subir o rio com grandes embarcações. Para o transporte fluvial foi construído o Canal de Narn, que adentra o continente até um porto próximo a capital, levando a água do mar até Bretor.

Além da área principal do reino, quatro grandes ilhas no Mar da Neblina também pertencem a Bretor. A ilha Routh a única com linha férrea ligando-a com o continente, a ilha dos Leprosos onde os infectados pela doença são mantidos, a Pedra das Sete Serpentes, uma rocha monolítica que desponta no mar e lembra um amontoado de cobras enroladas uma sobre as outras e a Ilha, onde são mantidos os monstros sentenciados a morte e algumas feras capturadas para posterior estudo.

Toda a região sul de Bretor além do Rio Morto é dominada pelo Planalto Sul, uma região infestada de monstros que se escondem nas incontáveis cavernas, abismos e ruínas que se perderam com a passagem de Maelstron a trezentos anos. Apesar de lendas sobre grandes quantidades de artefatos e antigos tesouros dos Reinos Mágicos perdidos na região serem comuns, poucos possuem coragem suficiente para arriscar a própria pele atrás de meras histórias.

Cultura e Costumes

A cultura de Bretor hoje é representada pela grande miscigenação de culturas e costumes provenientes de todo o mundo. Em nenhum outro reino de Gandara é possivel encontrar tamanha variedade de tipos apenas correndo os olhos por algumas das ruas centrais. Mesmo assim, alguns aspectos marcantes podem ser mais facilmente notados. Os trajes da população humana costumam ser simples e de tons sóbrios, especialmente próximos as zonas fabris.

Mulheres da raça humana trajam vestidos longos e espartilhos conforme a moda, e a quantidade de adornos é um importante indicativo da classe social da qual se pertence. Cores fortes como o vermelho e o lilás são reservados apenas a mulheres ligadas a nobreza. Dentre o povo mais simples, o azul e o bege são as cores mais comuns.

Os homens usam ternos ou apenas coletes de lã nos dias mais quentes. Calças de linho devidamente ajustadas por um par de suspensórios são o trage mais comum. Gravatas borboleta são utilizadas pela nobreza humana, que também comumente adota o uso de cartolas ou chapéus de seda ou linho. Um bom chapéu de brim é bem vindo para resistir ao calor da tarde, mas as boinas - mais acessíveis - são largamente utilizadas pelos trabalhadores fabris.

As crianças humanas costumam levar trajes parecidos com os dos seus adultos, com duas diferenças: as meninas tem os cabelos longos unidos por um laço - azul se for solteira e vermelho caso esteja prometida para algum partido escolhido pelos pais. Os meninos da classe operária trajam calças curtas ou bermudões - comumente feitos com as calças velhas do pai.

Goblinóides aparentemente não mantém regras claras quanto aos trajes adequados para os membros de sua

espécie. Um goblin artífice dará preferência a macacões ou aventais com muitos bolsos que facilitem seu acesso a ferramentas ou peças.

É comum o uso de tons esverdeados ou marrons, próximos ao próprio tom de pele do goblin. Mulheres goblinóides vestem-se de maneira muito próxima aos homens, mas com um especial esmero em relação à limpeza e a higiene. Goblinóides também dão especial atenção a apetrechos, lentes ou máquinas que possam carregar consigo. Dificilmente se encontrará um goblin sem um par de óculos consigo.

Anões vestem-se à moda do Império, com pomposos trajes da corte adornados por belas peças de armadura. Ombreiras e peitorais são as mais comuns, especialmente dentre os anões. Uma mulher anã dará muito valor a jóias e adornos para seus longos cabelos, de forma semelhante aos cuidados que um anão dispensa em relação a suas barbas.

Da mesma forma que os humanos, anões também cultivam um apreço por coberturas como cartolas ou chapéus. Elmos, entretanto, são raros a não ser entre aventureiros ou mercenários. Anões de posses costumam andar com uma bela bengala adornada com motivos anões ou runas em Dwarf - o idioma imperial.

Gnomos trajam-se de forma muito semelhante aos homens humanos, com roupas devidamente ajustadas ao seu próprio tamanho. Halflings não se importam em absoluto com o que estão vestindo, e reaproveitam boa parte do que acaba nos lixos como vestimentas. Remendos de péssima qualidade feitos por eles próprios cobrem eventuais rasgões ou furos.

Um cidadão de Bretor está acostumado com idas e vindas de todo o tipo de criatura, e dificilmente se impressiona com visões que, em outros reinos, seriam no mínimo

chocantes. Aqui definitivamente não conta o que você é, mas sim o que você tem. Só o seu dinheiro irá abrir as portas em seu caminho, ou fechá-las onde quer que vá.

As ruas costumam ser sujas e mal-cheirosas. Devido ao tráfego intenso de animais e automóveis, o odor dos excrementos se mistura com o da queima do carvão dos carros e da fumaça que escapa pelas chaminés das fábricas. Graças a tecnologia criada em Bolt, Bretor é um dos dois únicos reinos do mundo que possuem energia elétrica.

A chegada da eletricidade mudou radicalmente os costumes de todo o reino. Bares e cassinos praticamente nunca fecham suas portas, e o movimento nas ruas é constante. Sempre há o que se fazer em Bretor, não importa a hora do dia ou da noite. Esse movimento intermitente deu aos moradores daqui a fama de boêmios que trocam o dia pela noite, além de novos horizontes para o crime e o tráfico.

Apesar de poucas vilas não possuírem uma milícia organizada e o verdadeiro exército de mercenários caçaprêmios que vivem Bretor, a criminalidade atinge níveis altíssimos. Toda balcão - desde a mais simples taverna ao mais luxuoso dos cassinos - é previamente equipado com pelo menos um trabuco à espera de alguém que passe dos limites.

Com os criminosos infestando as vielas escuras e os becos das metrópoles, não é incomum que o sol contabilize o saldo de vítimas que sucumbiram a noite anterior, revelando os corpos já sem vida largados nas ruas. A maioria das cidades mantém um serviço de coleta destes corpos incinerando-os sempre que possível para evitar o surgimento de mortos-vivos.



LIFE DIO

Dúvidas? Sugestões? Entre em Contato! inominattus@gmail.com

Seu e-mail pode estar no próximo e breve suplemento de Gandara, nos ajudando a desenvolver o Inferno Movido a Vapor.

