INFERNO
MOVIDO A VAPOR

STEAMPUNK

Editorial

Um número dois apenas um mês do primeiro lançamento é um tanto raro em se tratando de e-zines, especialmente neste nosso meio do RPG. Apesar de várias delas começarem e muitas delas ainda chegarem em dois ou três números,manter-se num ritmo legal acaba exigindo muito dos envolvidos na produção da mesma. São raras as e-zines mensais, por exemplo.Ainda mais se tratando de cenários.

Não posso, é claro, garantir que **Inferno - Movido a Vapor** será realmente mensal, mas pelo menos neste primeiro período procurarei trazer uma nova revista a cada mês, fazendo dela se não conhecida entre os jogadores pelo menos lembrada por alguns.

Pretensão? Talvez. Mas eu acho que o cenário vale o esforço. Gosto de várias das sacadas do mundo de Gandara, e se pelo menos alguma das idéias chegar até a mesa de jogo de alguém, o trampo já terá sido válido.

Aproveito para agradecer aos leitores do primeiro número, das opiniões favoráveis quanto a diagramação e também as críticas. Estamos ainda aprendendo, e desde o início não achei que seria simples.

Mas se não tentarmos, nunca iremos saber até onde podemos chegar.

Bonanças.

Armageddon

Textos desta Edição:

Marlon “**Armageddon**” Teske
Bruno “**BURP**” Schlatter

Desenhos desta Edição:

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

Fotos de Época são acervos ou retiradas de:
http://www.firstworldwar.com

INOMINATTUS

www.inominattus.com
Todos os Direitos Reservados aos seus respectivos autores.

CADÁVERES

Eduard estava morto há sete dias, mas apenas há três conseguiu sair do caixão de madeira tosca em que fora sepultado.

A sensação de não sentir dor parecia estranhamente serena à princípio, mas agora, dando pela falta de parte dos dedos perdidos enquanto cavava para fora de sua sepultura, começava a sentir falta dela. Precisava de outras mãos para substituir as que se perderam, e sabia bem onde procurar.

O cemitério estava lotado de mortos-vivos naquela hora tardia da noite. Alguns poucos sepultados ainda socavam a madeira de seus cárceres, o som abafado repercutindo na noite, mas a grande maioria havia conseguido se livrar de suas prisões eternas e regressar à superfície.

Alguns apenas osso, outros nem isso. Fantasmas sem carne, desesperados por não sentirem-se mais. Todos unidos numa macabra festa sob o luar.

A brisa soprava jogando poeira em seus olhos, mas isso também não lhe perturbava. Tinha a impressão de que nem mesmo tinha coisa alguma nas órbitas vazias da face, apesar de continuar enxergando.

O algodão ainda entupia-lhe a boca e as narinas, e a melhor muda de roupa estava suja, ensopada pela água e por seus próprios flúidos. Algo agarrou seus pés, um corpo partido ao meio. Arrancou-lhe as mãos e substituiu as próprias por elas. Sentia-se melhor.

Aproximou-se da cerca, tomando o cuidado para não tropeçar na pedra dos jazigos e perder alguma parte importante do seu corpo no processo. Sentiu uma vontade louca de fumar, e, lembrando-se do seu último desejo, apalpou o bolso do paletó até encontrar seus charutos.

Amassados, sujos, mas ainda assim eram fumo. Não podia sentir seu gosto, tampouco o cheiro agridoce da fumaça, mas apenas vê-los queimando já lhe satisfaria.

Infelizmente, não lembraram dos fósforos durante o velório.Luzes no horizonte indicavam que a cidade não estava longe.

Uma caminhada iria lhe fazer bem.

MORTOS VIVOS

Em tempos passados, os mortos vivos foram armas eficazes nas mãos de magos necromantes que os utilizavam como forma de defesa de seus covis, ou ainda surgiam naturalmente por vontade divina. Contudo, era de se supor que com a morte dos deuses, este fenômeno praticamente houvesse se exaurido. Ledo engano. Apesar de que são raros os bruxos que se mostram capazes de animar este tipo de criatura, a incidência de mortos vivos naturais em toda Gandara é cada dia maior.

Por muito tempo atribuiu-se esse fenômeno macabro a presença de demônios e anjos caídos ativos no mundo. Tais criaturas se valem de poderes suficientemente grandes para possuírem determinados tipos de mortos vivos como servos, além de que, não é incomum que arcanos envolvidos com os caminhos necromanticos acabem optando por se tornarem mortos vivos por vontade própria. As formas de conseguirem isto variam de acordo com os objetivos do mago, mas em geral envolvem ações criminosas ou no mínimo pouco usuais.

Atualmente, entretanto, ficou claro que tal avanço no número de criaturas não se deve apenas a algum evento isolado. Especulam-se razões entre os meios científicos, e a mídia casualmente traz o caso novamente aos olhos do grande público, quando alguma grande onda de mortos é avistada. Porém, tanto agora como antes, o real motivo se mantém oculto.

É impossível descrever a imensa variedade de espécies que podem ser consideradas pertencentes ao nicho dos mortos vivos. Mesmo assim, a lista que segue nos traz exemplos das principais espécies e os poderes que possuem em sua pós-vida. Sendo virtualmente imortais, apesar de raros, não incomuns espécimes já não mais hoje encontrados, mas que resistiram aos séculos sendo anteriores a chegada de Mephisto.

Zumbi

Conhecidos como ghouls ou simplesmente zumbis, os reencarnados são a espécie de morto-vivo mais comum de Gandara. Monstros sem mente que se arrastam pelas noites procurando saciar sua fome infinita da carne dos seres vivos. Apesar de aparentemente frágeis ou estúpidos, um zumbi nunca se cansa, não sente sono ou dor. Quando dominados por bruxos ou seres demoníacos, não param enquanto não cumprem suas ordens ou serem completamente destruídos.

Um zumbi não possui total controle de seus atos, e é incapaz de realizar tarefas complexas. Mantém sua aparência de quando era uma criatura viva, mas em geral apresenta deformidades que indicam seu atual estado de putrefação. Raramente consegue emitir qualquer som além de gemidos ou palavras desconexas, e o cheiro de carne podre o acompanha por onde quer que vá. Também é incapaz de correr, saltar ou realizar atividades que necessitem de agilidade corporal, mas possuem uma força física que supera limites.

O crescente número de zumbis no mundo de Gandara - devido acredita-se à extinção dos planos divinos - há muito preocupa as autoridades e governantes dos reinos. Entretanto, de acordo com alguns dos viajantes mais tarimbados, nenhum dos líderes das nações está

preocupadas o bastante. Pois nenhuma nação sabe o quão grave a Peste pode vir a ser.

Ganhando força a partir do reino de Deathland, em pouco menos de uma década os zumbis já infestaram todo o continente de Aarseth e boa parte de Sephiroth, restritos ainda há certas áreas conhecidas como Focos de Infestação. Nestes lugares, diferentes dos monstros comuns encontrados inclusive nas grandes cidades, a mordida destas famintas criaturas é contagiosa, causando febre e a posterior morte da vítima em menos de dois dias.

Até onde se sabe, não há uma cura eficaz para o contágio, e nenhum traço externo diferencia um zumbi infectado de um morto-vivo comum. Em certos casos, a amputação da parte afetada em tempo hábil pode salvar a vítima da morte e posterior retorno como um morto-vivo. Caso contrário, a única forma de impedir o seu destino pós-morte é a mesma utilizada para inutilizar um zumbi contagiado: destruí-lo.

Esqueletos

Ao contrário dos ghouls, os esqueletos não possuem nenhuma pele, órgãos ou qualquer outro tecido sobre seus restos, resumindo-se a um amontoado de ossos animados através de magia. Apesar de não ser uma regra, é comum que se mantenha as partes de uma mesma criatura ao animar este tipo de monstro, mantendo-o de certa forma coeso com a anatomia que possuía quando vivo, mas encontrar criaturas mais poderosas com vários crânios ou um número desproporcional de braços ou pernas não é incomum.

Apresentam a mesma dificuldade de raciocínio dos ghouls, mas não sofrem o efeito letárgico e cambaleante destes. São imunes a venenos, golpes de corte e perfuração a não ser que estes destruam seus crânios ou a coluna vertebral que os sustentam. Também não sofrem por fome, sede, dor ou cansaço de qualquer tipo. Um esqueleto sempre irá cumprir as ordens de seu criador ou aquele que o dominar através de magia, mesmo que sua existência seja comprometida durante o processo.

Filhos de Ereth’niel

Os Filhos de Ereth'niel ou Carniçais, como também são conhecidos, são uma segunda espécie de zumbi que habitam velhos templos ou cidades fantasmas esquecidas por Gandara. Apesar de estarem mortos, os Carniçais ainda conservam sua agilidade e poder de discernimento de quando estavam vivos, tornando-se adversários temíveis. Suas origens são as mais adversas, mas geralmente apresentam o mesmo resultado.

As mais comuns são maldições rogadas sobre mortais ainda vivos, ou rituais engendrados por necromantes bruxos ou vampiros. Qualquer que seja a sua origem, o corpo de um Filho de Ereth'niel nunca irá se decompor totalmente, mas da mesma forma não poderá regenerar qualquer novo ferimento ou dano sofrido, definhando lentamente pela eternidade. Estas criaturas nunca podem ser completamente eliminadas enquanto alguma parte de seu corpo continuar intacta. Por isso, queimá-las costuma ser um destino comum a este tipo de monstro.

Animais Mortos

Os animais mortos vivos são em sua maioria animados através do poder das trevas ou, mais raramente, de forma natural. São basicamente idênticos aos modelos de

monstros humanóides, sendo encontrados nas versões esqueléticas ou de ghouls. Quando criados por bruxos ou demônios necromantes, costumam ser usados como montaria ou guardiões de artefatos ou covis. Animais mortos vivos criados desta forma possuem as mesmas fraquezas e poderes de um morto vivo comum.

Mas, ao contrário destes, existe uma variante muito mais perigosa e letal. São originados de animais que sofreram em vida com maus tratos, perverções de algum tipo, foram cobaias em experimentos fracassados ou outra forma de humilhação grave que os tornaram especialmente malignos, com uma maldade palpável em seus corações. Animais deste tipo tornam-se muito mais resistentes, maiores e mais fortes.

Podem ainda comandar pequenos bandos de criaturas da mesma espécie, e curar seus próprios ferimentos de forma natural. Histórias terríveis sobre este tipo de mortos caçando até a morte os responsáveis pela chacina do seu bando são contadas pelos mariachis, e perpetuadas com lendas urbanas como a de ratos mortos-vivos que atacaram famílias durante o sono, ou de corvos que vigiam eternamente o sono dos vivos.

Aletchs

Estas criaturas esbranquiçadas com veias azuis pulsando sob a pele são um mal novo em Gandara. Surgiram aos milhares após o Frio Glacial ter recaido sobre o Império Anão, soterrando sob toneladas de gelo quase toda a população humana que vivia na superfície. Na prática, são uma espécie de múmia, com a diferença que seus corpos foram congelados ainda em vida, e não embalsamados após a morte.

Insandecidos após séculos de aprisionamento em túmulos de gelo, os Aletchs quando conquistam a liberdade - seja em avalanches naturais ou conseguindo escapar por seus próprios meios - tornam-se máquinas de matar frias e perfeitas. Inteligentes, macabros e com um instinto natural para o mal, são ao lado dos lichs um dos tipos mais perigosos de mortos vivos, e sem dúvida os que mais próximos chegam do mal absoluto.

Seus poderes são ligados ao frio e ao gelo. O Toque Gélido de um Aleth é capaz de roubar o calor da vida dos seus oponentes, provocando congelamento. Sua pele e carne também são muito rígidas, devido ao congelamento, tornando-os especialmente resistentes a golpes de corte e contusão. Um Aleth jamais pode abandonar o ambiente gelado em que foi criado. Caso ocorra, seu corpo irá degenerar, apodrecendo lenta e gradativamente até desaparecer.

Gangrenosos

São zumbis cuja magia que deveria animá-los falhou, gerando uma criatura estúpida e deformada; com gangrenas e pústulas surgindo em várias partes do corpo. De seus poros o sangue rançoso e fétido escorre farto, e seus líquidos se misturam aos gerados pela decomposição, em um rastro horrivel de dor e morte. Em geral, gangrenosos são muito mais fortes e letais do que suas versões naturais, entretanto, não podem ser controlados pelo mago que as criou.

A partir do momento em que surgem, o único sentimento que leva um gangrenoso a continuar existindo é um instinto primitivo e profano de sobrevivência. Ele irá matar tudo

o que encontrar pela frente, devorar a carne e suplantar partes do corpo perdidas, em uma eterna batalha para se manter inteiro. Apesar de não fazer distinção de raça, ele possui uma vaga idéia das necessidades imediatas de seu corpo, e buscará satisfaze-las. Arrancando olhos de suas vítimas se estiver cego, ou pernas e patas se precisar de algum meio de locomoção.

Warkelets

Alguns soldados, quando em batalha, se entregam completamente a um frenesí insano de matança, lutando muito acima de suas próprias capacidades em busca da vitória de seus exércitos. E, em alguns, esta vontade de lutar é tão forte que os traz de volta a vida. Warkelets são guerreiros incansáveis, que se erguem dos campos de guerra para lutarem novamente. O que sustenta sua vida é o combate, e o novo calor que alimenta seu corpo são as chamas que lhe incendeiam a alma.

Um Warkelet é uma máquina de guerra. Para ele, apenas lutar é uma opção, e apenas o sangue do inimigo em sua espada e o crânio esmagado do oponente sob suas botas lhe garantem o descanso final. Mesmo quando sua carne se transformar em pó, e apenas seus ossos se agarrarem a chance de um combate, ele irá continuar regressando e lutando, até nada mais existir. Além deste, um dos mais impressionantes poderes de um destes monstros é a capacidade de criar semelhantes, trazendo companheiros mortos de volta a vida para engordar as fileiras de seus exércitos.

Lichs

Nascidos dos esforços de toda uma vida de um bruxo ou necromante, um lich resumidamente se trata de um mago

versado no caminho das trevas, que realiza um ritual em busca da imortalidade. Tornando-se um morto-vivo por vontade própria, recebendo poderes enormes além dos benefícios normais como a ausência da necessidade de dormir ou comer. Além disso, seus poderes no caminho das trevas tornam-se absurdamente maiores.

Durante a realização do ritual, a alma do lich é transferida para um amuleto ou artefato menor a sua escolha, que a partir daquele momento será o seu vínculo com a vida. Este objeto será guardado pelo lich no lugar mais inacessível possivel e em segurança, tornando-o virtualmente imortal. Mesmo que o corpo seja destruído, enquanto o amuleto existir, ele irá regressar a não-vida naturalmente dentro de alguns dias.

Demilichs

São versões mais antigas e poderosas de lichs comuns, que em eras passadas receberam o toque de Ereth'niel, transformando-se em verdadeiras divindades de seu tempo. Suas vidas estão ligadas ao próprio mundo, não dependendo mais de amuletos ou filactérias, e os tornando ainda mais temíveis do que suas versões primárias. Com a morte dos deuses, os antigos demilichs desapareceram pouco a pouco, e hoje, o único monstro deste tipo conhecido habita uma mansão oculta pelas florestas profanas de Deathland.

Um demilich compreende as nuances entre a vida e a morte, as trevas que permeiam o mundo e o necromana que o envolve, podendo deles tirar novas forças. É invulnerável a ataques normais, e dificilmente é atingido por ataques de origem mágica. E mesmo que seu corpo seja completamente destruído, ele irá ressurgir dentro de poucas horas, incólume e ainda mais poderoso do que fora antes de sua derrota.

Múmias

As múmias foram grandes reis do passado em Akhenaton, cujos corpos foram embalsamados, seus órgãos internos armazenados em jarras cerimoniais em pirâmides ou túmulos suntosos. Guardados em sarcófagos, os reis ou faraós eram preparados para aguardarem pelo seu retorno a vida no futuro, quando os deuses novamente lhes preencheriam com vida. Contudo, muitos deles não demonstram a devida inércia e paciência que se esperaria de um corpo morto.

Guardando seus túmulos e tesouros com as próprias mãos, os reis faraônicos mumificados são oponentes temíveis. Suas garras ósseas, que nada mais são do que seus próprios dedos descarnados, arrancam não só a pele e a carne, mas ferem também a alma daqueles por eles atacados. Por estarem presos entre a vida e a morte, os ataques de uma múmia provocam lesões permanentes no espírito da vítima, feridas que doem e nunca cicatrizam.

Raramente uma múmia abandona seu túmulo - onde é virtualmente indestrutível - a não ser por vingança. Quando o faz, ela se torna vulnerável. Isto se dá pela distância de seus próprios órgãos, nas jarras cerimoniais. Inclusive, destruí-las é a única forma de acabar com uma múmia permanentemente. Mas para tanto, faz-se necessário invadir seu santuário e enfrentar pessoalmente sua ira.

Lamets

Estes mortos vivos são idênticos as múmias, além de seus principais protetores. Geralmente eram serviçais ou soldados a serviço do faraó, que por costume são sepultados junto a seu rei, para acompanhá-lo na trajetória da morte ao longo dos tempos. A principal diferença entre uma múmia verdadeira e um lamet é que os

corpos foram aprisionados em sarcófagos ainda vivos.

A aparência destes monstros costuma variar um pouco, mas geralmente são pilhas de ossos com uma fina camada de pele ressequida e endurecida sobre eles, vestidos de acordo com suas funçoes anteriores à morte, como soldados, sacerdotes, cavaleiros ou carregadores. Quando feridos, ao invés de sangue, é pó que escorre das feridas de seus corpos. Em seus cérebros há muito esfacelados, apenas um único objetivo retumba incessante: proteger o faraó à qualquer custo.

Necrogolem

Necrogolens ou Golens de carne não deveriam ser considerados mortos-vivos por um motivo simples, eles como criatura jamais estiveram realmente vivos, tampouco morreram como unidade. São monstros feitos a partir de restos mortais de vários homens e mulheres diferentes, unidos por mãos habilidosas de um médico experiente ou necromante e animado através de uma única e potente desgarga elétrica que os animou.

Golens deste tipo são raros, mas apesar da grande força física e de partes díspares do corpo e cicatrizes profundas espalhadas pela carne, poderiam se passar tranquilamente por uma pessoa comum. Este tipo de criatura não possui uma alma verdadeira, mas sua consciência é moldada através das personalidades de cada um dos

doadores involuntários de seus órgãos e tecidos. Muitas vezes, esta mistura gera uma criatura confusa cujos sentimentos variam da paixão desapegada e simples ao ódio que aflora a pele, em um rompante imprevisível.

Mortos à Vapor

Os praticantes de necromancia em Gandara possuem um aliado importante. A Ciência. Graças à tecnologia à vapor, à alquimia e a química, algumas criaturas que seriam apenas “outro morto-vivo” vagando pelo mundo conquistam poderes superiores, muitas vezes únicos. Zumbis levando bombas presas ao corpo, múmias alimentadas por compostos alquímicos, esqueletos revestidos por metais pesados...

A quantidade de monstros que podem ser criados desta forma só é inferior às vítimas que caem diante delas. Com o passar do tempo, os aventureiros tendem a acostumar-se com este ou aquele tipo de criatura, preparando-se a contento para vencê-las sem dificuldade. É nesta hora que o mestre deve inserir elementos inusitados em suas criaturas sem medo.

Não perca muito tempo com a lógica por trás da idéia. Até mesmo a radioatividade está valendo na hora de tirar um esqueleto verde do armário. Mesmo que tal energia ainda não seja conhecida em Gandara, elementos carregados de força radioativa existem. Não tenha receio de ser inusitado neste mundo. Ele é muito mais vasto do que se imagina.

Agradecimentos a Rodrigo “Lamazuus” Linn.

FOLHA DE BRETOR

Ano I - Numero I - 15 de Eniel de 325

DIRIGÍVEL PROMETE VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS

Por Adam O'Conner - Colunista Científico

O anúncio feito ontem pelo conhecido aviador bretão Steni Ert pegou de surpresa os representantes da comunidade científica e os aficionados pelo balonismo de todo o mundo. Em entrevista coletiva a imprensa, Ert prometeu viajar em torno do globo e regressar vivo a Bretor - Capital até o dia 30 de Veniliel; completando exatos 80 dias de sua partida

Esta é a segunda vez que um balonista pretende realizar a façanha de circunavegar o globo no sentido norte-sul. O primeiro a prometer tal façanha sobreviveu por um período de apenas oito dias, sendo abalroado em pleno vôo pela Confraria dos Grifos e queimado vivo em Talion - reino conhecido por impedir qualquer tipo de tecnologia em suas terras. Agora, não contente em apenas repetir a façanha, Ert estipulou um prazo final para o intento.

"Tudo começou em uma conversa amigável no Clube dos Cavalheiros, e irá terminar com meu nome definitivamente registrado na história" - afirmou o goblin satisfeito com a oportunidade. As companhias Golden Garden - G7 e o Grêmio dos Filhos do Falcão prometeu apoio irrestrito a empreitada, tanto financeira quanto de equipamento necessário.

Ainda segundo Ert, a viagem será realizada na camada superior da atmosfera de Gandara, muito acima da camada das núvens. "Pretendo com isso ficar fora do alcance dos grifos" disse sorrindo. O dirigível - apelidado pelos construtores de "Carranca" devido ao seu formato pouco usual irá partir da praça diante o Empire State Goblin daqui a dois dias e um público de pelo menos meio milhão de pessoas é esperado.

ANPER

A Nação Pura

"Esta é minha terra, o meu povo, e a minha luta!"
- Alban Reich - Chanceler do Reino de Anper

Os anões acreditaram que o sangue élfico havia sido exterminado junto com o último dos representantes daquela raça. Eles estavam errados. Ainda existia uma parcela da população, escondida e refugiada entre as famílias humanas, que carregava em seu âmago o orgulho e o poder do sangue do povo belo, em menor escala, mas não menos perigoso.

Os meio-elfos, frutos da união entre um humano e um elfo viveram escondido por longos séculos, humilhados por terem que rastejar na miséria enquanto os anões regogizavam seu tempo de glória. Assistiram calados aqueles que os prestaram auxilio dominarem o mundo, e odiavam cada nova glória dedicada aos homens, aos gnomos e aos goblins.

E foi este ódio que os uniu. Sob uma única bandeira, os meio-elfos se reergueram como uma nova nação, buscando eliminar através da guerra a impureza deste mundo, destruindo todos aqueles que não se encaixam na sua visão de perfeição, o que engloba todos os que não nasceram com o sangue élfico em suas veias.

Capital: Falkenhorst
Sistema de Governo: Real Democracia
Regente: Otto Von Wehrmacht
Fundação: 173 P.M
Área: 1.700.000 km2
População Total: 13.000.000 habitantes
Raças: 60% meio-elfos, 20% humanos, 10% Mecanóides, 10% outras raças.
Símbolo: A Cruz Élfica
Adjetivo Pátrio: Anperin
Cores Símbolo: Vermelho e Branco

História

A eliminação da raça élfica pelas mãos dos exércitos anões deixaram dois importantes legados ao mundo de Gandara. O primeiro deles, e até então o mais importante foi o Tratado do Aço. O pacto firmado entre a raça anã e a humanidade cedendo todo o continente de Aarseth, outrora dominado pelos elfos em troca do direito ao uso do subsolo de todo o mundo pelos anões.

O segundo, mesmo que ainda ligado ao Tratado, promete tornar-se ainda mais marcante na história de Gandara, já que suas reais conseqüências ainda não puderam ser mensuradas. Foi o nascimento da Associação Nacional da Pureza Élfica Restante, ou, na sigla que a tornou conhecida, ANPER.

Fundado no ano de 97 P.M por Alban Reich, um meio-elfo sobrevivente dos massacres promovidos pela raça anã, a ANPER era inicialmente apenas um partido político que

visava unir e auxiliar o numeroso grupo de vítimas meio-élficas da guerra, poupados devido ao seu sangue híbrido com os homens ainda durante a Guerra Élfica, logo após a passagem de Mephisto.

Naquela época, após a obliteração dos exércitos de elfos, as fêmeas, velhos e crianças ficavam praticamente vulneráveis aos avanços táticos das companhias anãs, sendo aprisionados e lentamente exterminados. As elfas, principalmente, eram mantidas por um período relativamente maior sob custódia, servindo como prostitutas distribuídas às tropas para divertimento dos soldados.

O fruto deste comportamento selvagem foram milhares de crianças mestiças, nascidas em meio ao caos dos conflitos. Devido ao fato de nenhuma característica da raça dos elfos ser adquirida pelo híbrido, a não ser sua longevidade incomum, muitas delas acabaram sendo poupadas, vivendo à custa de famílias humanas que os adotavam como criados ou serviçais de segundo escalão.

Foi a ANPER que finalmente começou a mudar a situação destes indigentes. Com um número cada vez maior de simpatizantes e filiados, o Partido redescobriu-se como uma ferramenta de coação do governo humano do continente, exigindo maiores direitos e melhores condições de trabalho e moradia. Para eles, o Tratado firmado entre anões e homens não lhes dizia respeito, não tendo nenhuma validade do ponto de vista élfico.

Tal descaso com sua situação, e a falta de meios legais para comprovarem sua origem sanguínea tornou o movimento um pouco mais do que uma piada. Além do que, de acordo com o governo da época, a metade humana de seu sangue os tornavam tão humanos quanto elfos, e, portanto, inclusos nos parâmetros fixados com o Tratado do Aço.

Este tipo de diferenciação incomodou os líderes do ANPER, que mudaram sua estratégia e passaram a propor uma nova idéia dentre os filiados. Seu povo não era mais um grupo mestiço, já que com a extinção dos elfos, o último resquício de sua pureza agora pertencia a eles. A política da pureza racial e da herança de sangue tiraram os meio-elfos do marasmo e da servidão impostos e finalmente estes passaram a acreditar que tinham valor da forma que eram.

Novos movimentos revolucionários e protestos se multiplicaram, até que, no ano de 170, o ANPER exigiu a restituição de parte do território pertencente aos seus antepassados. Por três vezes tal requisição foi negada, até que Alban desistiu dela, concentrando-se nos esforços de guerra. Esta explodiu três anos depois com a obliteração dos três maiores feudos do continente, dando inicio a construção do novo reino. Anper.

Desde então, a luta armada tornou-se o mote de campanha de cada novo chanceler a assumir o governo militar de Anper, promovendo o crescimento da raça meio-élfica, somado aos esforços deste mesmo governo contrária a presença humana e de outras raças inferiores dentro de suas fronteiras. Campos de concentração de humanos são comuns em vários pontos, principalmente próximos as áreas de cultivo e das indústrias. O avanço das tropas, entretanto está estagnado na região de fronteira com o reino de Aarseth, cujo poderio militar vem conseguindo refrear a expansão da política da pureza em Gandara.

Geografia do Reino

Localizado na porção norte do continente de Sephirot ou Novo Mundo, Anper foi erguida graças a junção de três grandes feudos de colonizadores onde habitam a maior parte dos meio-elfos de Gandara. Pertencente

8935

originalmente ao Império Élfico, faz fronteiras ao norte com o reino órquico de Blasphemer, ao nordeste com a Nação de Bolt e ao sul com Wingun e Aarseth - contra quem declarou Guerra no início deste ano.

Sua principal característica geográfica são as montanhas escarpadas conhecidas como Alpes Santos, formando uma cordilheira larga que estende-se de ponta a ponta do reino, dividindo-o em dois (a porção sul, hoje em guerra e a porção norte, que vive relativamente em paz. Destas montanhas nascem milhares de pequenos córregos que formam uma das bacias hidrográficas mais importantes do mundo, a do rio Detlefl.

Bosques antigos e campos de mata rala são comuns, e apesar de não mais possuírem as cores e a vivacidade de eras passadas, estão infinitamente melhor conservados do que os demais reinos do mundo. Devido a recente ocupação, este cenário se repete muito mais em Aarseth do que no outro continente de Gandara, Sephirot. O Novo Mundo também nos traz outras formações geológicas únicas, como a Garganta do Dragão - uma fenda na Terra que de acordo com as lendas seria o caminho para o centro do mundo ou o labiríntico Cânion dos Gárgulas, repleto de estátuas de pedra em seus corredores escavados por séculos de erosão.

Ao sul a incidências de terras planas favoreceu o avanço das tropas de Anper até o ponto onde colidiram com a linha de defesa de Aarseth. Atualmente a batalha está ocorrendo neste local e nenhum dos lados parece conseguir avançar o suficiente para dominá-lo. Trata-se de uma planície erma, ao oeste do reino de Wingun que está até então incólume mesmo encontrando-se no coração do conflito. Caso o fronte caia ao avanço das tropas, muito pouco irá impedir Anper de seguir em frente com seu avanço até a capital do reino vizinho.

Cultura e Costumes

O reino de Anper, apesar de relativamente jovem como nação rapidamente se tornou um dos pontos de referência cultural do mundo de Gandara, buscando resgatar às origens de seu povo. Muito do que foi a raça élfica em tempos idos influenciou a maneira de viver, agir e vestir dos últimos puros, como eles mesmo se definem.

Ao invés das surradas e pesadas roupas ostentadas pelos anões e humanos, os meio-elfos de Anper apreciam a leveza e o movimento dos tecidos. A sobreposição de jóias, luvas e meias de acabamento delicado nas mulheres são comuns, assim como o uso de lenços e faixas amarrados ao cabelo ou presos ao pescoço. As cores são valorizadas em peças de renda e cetim. Mesmo as mais humildes dentre a sociedade anperin possuem pelo menos uma peça de vermelho vivo ou grená. O veludo é muito apreciado, especialmente em ocasições formais.

Os meio-elfos igualmente costumam vestir-se de forma mais livre do que os homens. Seus trages são em sua maioria compostos de um fraque desleixadamente aberto, calças altas ou camisas de gola soltas sobre cintos ou faixas. Raramente usam suspensórios ou outros itens que restrinjam os movimentos. Devido ao combate na linha de fronteira, é também cada vez mais comum aos meio-elfos utilizarem no dia a dia ítens do exército como capacetes de batalha, botons, distintivos ou outros adereços militares.

O Partido Anperin é praticamente unanime dentro das cidades de Anper. Por isso, nenhum dos habitantes reluta em ostentar suas convicções partidárias, usando faixas de braço ou bordados sobre as roupas com o símbolo de seu sangue nobre. Este nacionalismo exarcebado unido à visão purista da raça eleita tornou-se o principal motivo da

antipatia global contrária aos habitantes deste reino.

Ainda quanto ao exército, em Anper a aviação foi altamente desenvolvida, e sua tecnologia nesta área é de vanguarda, sendo utilizada não apenas no fronte. Os Elfos dos Céus - como foram apelidados os pilotos dos aeroplanos - sobrevoam às cidades com cartazes e dizeres encorajando a população nestes tempos de Guerra. Tal propaganda, aliada à veiculação de notícias animadoras através das estações de rádio - a segunda paixão do reino - transformou cada um de seus filhos em um defensor irredutível da causa meio-élfica.

Suas cidades, em sua maioria, são planejadas, arborizadas e ajardinadas. Diferente da confusão de prédios altos e abarrotados empilhados uns sobre os outros, em Anper cada detalhe recebe especial atenção por parte dos moradores. Telhados poderosos encimam residências pomposas com apartamentos confortáveis e amplos. Pubs e outros estabelecimentos comerciais são alocados em ruas próprias, assim como suas praças recebem cuidados redobrados. Árvores centenárias que resistiram ao avanço dos colonos no ínicio da ocupação do continente de Aarseth são muito mais comuns neste reino do que em outros locais de Gandara.

Grandes obras de infraestrutura visando melhorar a qualidade de vida dos habitantes são outra preocupação constante dos líderes do Partido. Aquedutos, sistemas de escoamento de esgoto e até um impressionante sistema de transporte público através de bondes à vapor e trens foi implementado e opera perfeitamente. Um reino relativamente rico, construido pelo trabalho de seu povo. Após a declaração de guerra, muitas das fábricas do reino deixaram suas linhas de produção de lado para dedicarem-se ao armamento bélico das tropas. Prisioneiros de outras raças provindos de Aarseth também foram empregados, enclausurados em Campos de Trabalho e de Concentração.

Membros de outros povos sofrem forte preconceito dentro das fronteiras de Anper. Humanos foram vistos como aliados por décadas, devido sua origem comum, mas a guerra entre os dois reinos está pouco a pouco fragilizando este vínculo. Anões são tratados como Halflings, aprisionados em algum dos campos sempre que capturados. Infelizmente, humanos tratados da mesma forma são cada vez mais comuns. As demais raças humanóides não são vistas como seres inteligentes e tratados como animais. Para um anperin, não há diferença entre um orc ou um cão.

Nas linhas de fronteira onde a batalha entre o reino e Aarseth está se desenrolando muita da alegria e descontração que se respira nas cidades do coração de Anper não mais se sente. Há um clima pesado, coberto pela fumaça e pelo barulho dos morteiros. Aeroplanos vem e vão rasgando os céus levando bombas aos campos inimigos. Armas anti-aéreas são instaladas em pontos estratégicos e vítimas do cerco da infantaria. Nas proximidades, bases avançadas são erguidas preparando os carros de combate e armando a cavalaria para a batalha que ainda está longe de chegar ao fim.

MEIO ELFOS

Os Novos Puros

"Pragas imundas que profanam as terras de meus antepassados! Morram agora e levem sua nefasta influência para o mundo dos mortos, pois enquanto eu estiver vivo, ninguém que macular o passado do belo povo viverá!"

- Vanderis Vanheilm, terrorista sether.

Os remanescentes de uma história de ódio e dor, os meios-elfos 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 a muito almejam extinguir as raças que consideram impuras, o que engloba quase todas as outras que hoje existem.

Apesar deste ódio ser considerado por muitos como depreciável e sem sentido, é cada vez mais comum que partidários humanos acolham as idéias dos meio-elfos e preguem a destruição dos anões e das demais raças em busca de um mundo mais justo para com aqueles que nele vivem. Estes fanáticos culpam os atuais líderes de descaso para com o povo, especialmente os anões, e acreditam que uma vez livres deles serão capazes de reconstruir o mundo perfeito em que os antigos viviam.

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 anões que vivem dentro de seus próprios domínios para então iniciar a campanha de recuperação das terras de Aarseth, o antigo reino élfico da raça humana.

Alguns posseiros humanos tentaram em vão impedir o avanço das tropas do Exército Azul há alguns meses quando os primeiros movimentos em direção ao reino de Aarseth tiveram lugar. Destes, os poucos ainda vivos são mantidos em campos de concentração espalhados por todo o reino.

Para engendrarem sua vingança, 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 guerra 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 pode significar muito mais mortes do que esta batalha já causou.

Personalidade: Um meio-elfo irá sempre se considerar superior em qualquer situação que seja, e nunca perde uma oportunidade de menosprezar seus oponentes – e às vezes sequer poupa seus companheiros de outras raças. Comentários sádicos sobre o sangue superior ou depreciativos de qualquer monta são comuns provindos de um meio-elfo. Quando confrontado quanto a sua própria conduta, comumente responderão com um dar de ombros.

Descrição Física: São fisicamente idênticos a um humano padrão, tanto que é impossível distinguir um meio-elfo apenas devido a sua aparência – o que foi vital na sua sobrevivência diante da Guerra Anã que exterminou os elfos séculos atrás. São brancos, com cabelos loiros e lisos e os olhos variam entre o azul e o verde.

A principal diferença entre um meio-elfo e um humano é que os primeiros vivem cerca de três vezes mais tempo do que um homem comum. Atualmente, meio-elfos aceitam apenas o que eles definem como união pura em sua sociedade. Ou seja, apenas é consentido casamento entre pessoas com sangue élfico. Crianças nascidas da união entre meio-elfos e homens são consideradas parias, e deportadas assim que descobertas, geralmente devido à velocidade com que envelhecem.

Relações: Membros da raça pura odeiam anões e os culpam pela decadência do belo povo, estando em guerra aberta contra eles. São neutros em relação à humanidade, reconhecendo que foram acolhidos por eles quando mais precisaram. Contudo, estão dispostos a continuar com a guerra em Aarseth até os homens desistirem de viver em solo considerado por eles sagrado e retornarem ao seu continente de origem, Sephirot. As demais raças não são consideradas “gente” por eles, sendo tratados como animais apenas.

Terras dos Meio-Elfos: O Reino de Anper foi formado por meio-elfos dissidentes de quase todo o mundo no coração do continente de Aarseth e é a maior concentração da raça. Além de Anper existem apenas representantes isolados em outros reinos em busca de artefatos da raça élfica que foram tomados por posseiros ou pelos anões.

Idioma: Os meio-elfos utilizam o antigo idioma élfico para se comunicarem. Utilizar outra língua dentro dos limites de Anper é considerado desrespeito e crime contra a unidade da nação. Em tempos passados, entretanto, os meio-elfos utilizaram o idioma humano e alguns deles ainda conservam um vocabulário suficiente para se comunicar. Um meio-elfo nunca irá falar o Dwarf, por questões de ética.

Aventuras: Meio-elfos que não estejam envolvidos diretamente com missões de guerra estarão em busca de artefatos élficos perdidos ou de membros da raça ainda não localizados. Vingança, retaliação por crimes de guerra e contra a raça élfica também são motivos – não muito nobres mas válidos no ponto de vista de um meio-elfo

CARNIÇOBOL

Morte Súbita

O carniçobol é uma variante de um antigo jogo de bola praticando em tempos anteriores a chegada de Mephisto e o crepúsculo dos deuses pela nobreza de Bretor. Com a crescente mecanização e industrialização do reino, e a demanda de formas de lazer de massa para as novas classes operárias das fábricas com maquinário gnomo/goblin, o jogo, pela sua simplicidade e acessibilidade, acabou se tornando extremamente popular, especialmente depois de difundido pelas redes ferroviárias que integraram as principais cidades do reino.

Atualmente, a liga de Carniçobol reúne times de vários reinos do mundo, inclusive de outros continentes. A cada quatro anos, a Liga Mundial promove um mega evento reunindo as melhores seleções do mundo, cujo título é almejado fervorosamente pelas nações representadas por elas.

As regras do jogo são bastante simples: utilizando uma bola, uma equipe de 5 jogadores deve causar o maior número de danos possíveis nos jogadores da equipe adversária. Só que:

1) não é permitido causar danos diretos nos jogadores - todos os ataques devem ser feitos com a bola; e

2) não é permitido segurar ou agarrar a bola - ela deve ser dominada e tocada com os mãos ou pés a partir de chutes e batidas simples.

O campo é circular e possui entre 35 e 50 metros de diâmetro pelas medidas oficiais. Caso a bola saia dos limites do campo, a equipe que não foi a última a tocar nela recebe uma jogada livre da área onde ela saiu - mas deve ser uma jogada indireta; ela não pode ser usada para atacar um jogador adversário, apenas para colocar a bola sob domínio de um companheiro. Em algumas modalidades, é comum cercar o campo com uma grade, de forma que a bola nunca saia: ao invés disso, ela é rebatida de volta para o campo toda vez que bate na grade.

No início da partida, a bola deve ser posicionada no centro do campo, e os jogadores devem ficar a pelo menos 9m de distância dela (um segundo círculo costuma ser desenhado dentro do principal nos campos oficiais, para demarcar esse limite). Quando o juíz apita o começo da partida, todos podem correr até ela para começar o jogo.

Faltas contra as regras (geralmente agarrar a bola com as mãos, ou tentar atacar um adversário sem usar a bola para isso) são punidas com a posse passando para a outra equipe, que tem direito a um tiro livre; este pode ser usado normalmente para atacar jogadores adversários. Faltas freqüentes ou muito graves podem ser punidas com a expulsão do jogador, pelo menos nos torneios oficiais - em torneios não oficiais, costuma-se ser mais brando com as faltas (e mais violento com os golpes).

Existem quatro variantes principais do esporte:

Limpo: é a modalidade "oficial", mais praticada em grandes eventos esportivos. Os jogos duram em torno de 60 minutos, dividido em três períodos de 20 minutos cada;

cada acerto no tórax de um jogador adversário vale 1 ponto, e na cabeça valem 2; acertar o capitão da equipe adversária rende 1 ponto de bônus, independente de ser no tórax ou na cabeça. Ao final do tempo, a equipe com mais pontos contabilizada pelo juíz é declarada vencedora.

Esta é a única modalidade que permite substituições de jogadores - todos os cinco jogadores podem ser substituídos durante a partida, quantas vezes for necessário, mas nenhuma equipe pode inscrever mais do que 10 jogadores ao todo (incluindo titulares e reservas) para cada partida; caso o capitão seja substituído, outro jogador deve ser denominado como tal enquanto ele estiver fora.

Eliminatório: qualquer jogador que receba três acertos no tórax ou um na cabeça é eliminado da partida. Vence a equipe que conseguir eliminar todos os jogadores adversários.

Livre: os jogadores podem permanecer em campo enquanto os ferimentos não forem o bastante para incapacitá-los de jogar; a qualquer momento em que não agüentar mais, um jogador pode desistir e sair da partida. Vence a equipe que forçar todos os adversários a abandonarem o jogo. Em alguns lugares, é comum usar bolas mais pesadas nessa modalidade, para causar mais danos nos jogadores.

Mortal: muito praticado em arenas ilegais, os jogadores jogam até a morte ou a inconsciência de todos os membros de uma das equipes. Em alguns lugares, é comum usar bolas especiais para causar mais dano, como bolas mais pesadas ou com pontas ao seu redor, como uma maça-estrela.

Outra variante comum, conhecida como Morte Súbita, usa uma bola metálica recheada com materiais químicos especialmente instáveis, que explode após ser tocada um determinado número de vezes (geralmente entre 5 e 15 toques) causando grandes danos no último jogador que tocou nela e em quem mais estiver muito próximo.

Os jogadores do esporte costumam ter caraterísticas muito variadas. Em geral, são preferidos aqueles mais resistentes, que podem durar mais tempo em campo. No entanto, um jogador fraco também pode ter sucesso, se for especialmente eficiente nas esquivas e contra-ataques. Força e pontaria ao tocar a bola são outras características bastante valorizadas, bem como habilidade para dominar bolas lançadas contra ele e rebatê-las contra os adversários, ou de trabalhar em equipe para atacar os oponentes.

O Carniçobol em Jogo

Você pode incluir o Carniçobol em sua campanha através de Gandara utilizando as regras para combate à distância de seu sistema favorito. A única diferença é o tipo de arma (no caso apenas a bola)que será utilizada e os testes de perícias envolvendo chutes, esportes ou algo equivalente. Apesar de ser contra às regras, matar um adversário numa partida de Carniçobol não é considerado crime na maioria dos reinos.

Ao invés de jogarem propriamente, os personagens também podem envolverem-se com a Liga Mundial de Carniçobol eliminando jogadores chave de outros times, apostando nos mesmos ou salvando-os de assassinos contratados. Os bastidores de uma partida podem ser mais sórdidos do que o próprio jogo.

Talvez seus personagems sejam jogadores de Carniçobol Profissionais, viajando através do mundo para enfrentar os campeões de outros países. Neste caso, teríamos uma campanha esportiva altamente letal.

Por **Bruno “BURP”** e **Armageddon**.

INFERNO
MUNDO A VAPOR

Vamos dar início às respostas aos e-mails e mensagens enviadas até nós pelo e-mail **inominattus@gmail.com** através da Lista Área RPG ou pelo nosso site que trás, além de Gandara, uma série de outras matérias e textos sobre cenários de RPG, quadrinhos e demais loucuras.

Módulo Básico

E o Módulo Básico hein? (vou perguntar isso até você lançar)
Bruno Tarmann (www.tarmann.com.br)

O livro está tecnicamente pronto. Faltam alguns detalhes, especialmente sobre o sistema de magia. Também não definimos com certeza qual será o sistema utilizado. Até então temos o jogo adaptado para Daemon, RPGQuest, 3D&T e D20. Mas nada totalmente completo.

Capa da Edição 02

Beleza de capa! Mas, afinal, que bichão é esse ai?
Vill (desafiodosdragoes.blogspot.com)

Legal né? A arte é do **Miguelito**, cujo desenho também ilustrou a primeira edição. Agora, o que ele é eu também não sei... ainda. Provavelmente será alvo de alguma matéria da próxima edição. Se alguém tiver alguma idéia e quiser colaborar, manda ver.

Masein?

Existe algum feitiço para levitar, mexer com objetos, abrir fechaduras ou se comunicar mentalmente? ME RESPONDA RÁPIDO,PORQUE QUERO FAZÊ-LO.
Ana Clara - Via Inominattus.

Em Gandara, a magia mudou drasticamente após a morte dos deuses. Não existe mais o “mana” natural que antes alimentava o poder dos magos, e por isso os povos migraram da pura magia para a tecnologia à vapor criada pelos goblins. Porém, após décadas de estudos alguns magos conseguiram enfim criar uma nova forma de realizar feitos mágicos, usando para isso a força do ódio dos mortos pelos vivos. Mais detalhes sobre magia serão abordados num dos nossos próximos volumes.

Valeu aê!

Sempre gostei da mistura fantasia+tecnologia, quando o mundo é apocalíptico melhor ainda. A apresentação das raças está clara e coesa. Anões em minha opinião, foi a grande sacada, são ranzinzas e capitalistas por natureza. Em resumo, um bom cenário!
Vitorium (via Inominattus)

Que bom que conseguimos agradar a turma com as nossas idéias malucas reunidas num mundo ainda mais insano. Como disse o nosso amigo Mago D’zilla, Gandara é um mundo que quando você acha que já estava ruim... piora.

E é isso.
Bonanças

Armageddon

INOMINATTUS