



**Ilha de Metron :: Mini Cenário de Campanha**

# **Ilha de Metron**

**Sandro Silo**



# A Ilha de Metron

Mini Cenário de Campanha

**Autor**

*Sandro Silo*

**Diagramação**

*Bruno Sakai*

*Fevereiro/2014*

*Distribuído sob a licença  
Creative Commons Brasil v.3.0*

**OLDDRAGON.com.br**

## O que esperar deste suplemento?

*Civilizações esquecidas, mistérios insolúveis, arenas de luta, piratas, monstros que levam corações corajosos à loucura, intrigas palacianas e uma monumental ilha-prisão. E isto é apenas o início!*

“Ilha de Metron” é um cenário de campanha para personagens iniciantes voltada ao sistema Old Dragon. As descrições a seguir combinam elementos clássicos de fantasia associados a um ambiente que possibilita a inclusão de situações mais complexas de intriga, além da rotineira exploração de masmorras e caça aos monstros.

Campanhas no cenário podem envolver desde a exploração dos principais pontos da ilha, à tentativa de fuga antes de algum fim apocalíptico, percorrendo ainda os salões dos regentes das duas cidades em seus jogos de manipulação e espionagem por mais poder.

**Sandro Silo**

sandro\_silo@hotmail.com

### Índice

A Ilha de Metron .....	4
Os Humanos.....	6
Os Outros.....	12
Personalidades.....	14
Temores .....	17
Personagens Jogadores .....	22

## A Ilha de Metron

**H**á 326 anos uma esquadra de navios de imigrantes perde sua rota alternando tempestades, calmarias e racionamentos. Sobreviventes transpuseram uma barreira de corais não mapeada repleta de monstros marinhos até conquistarem uma nova ilha.

A nova terra trazia desafios além do que os náufragos se prepararam, estavam diante da linha entre os sobreviventes e os mortos. Uma cidade abandonada próxima do naufrágio foi lentamente conquistada, a “Cidade da Harpia”, mas conflitos posteriores dividiriam seu povo em duas sociedades.

Velhos escritos falam de uma civilização extinta conhecida como Metro-nianos. Obras de grande magnitude confirmavam seu domínio sobre a paisagem, porém ainda não se sabe como e por que desapareceram.

A geografia da ilha impressiona por tantas particularidades: cercada por um anel de água doce cedendo pouco depois à água salgada e jamais se misturam, rios como grandes canais em linha reta, uma área em inverno glacial, alimento abundante, um severo deserto, pontos de energia mística assombrosa, ilhotas rochosas próxi-

mas ricas em minérios! Navegação de cabotagem é praticada, uma vez que a chegada às águas salgadas tende a receber as embarcações com a morte por tentáculos e seres ainda mais bizarros buscando destruição. Deixar a ilha é quase irracional.

### Fatos Históricos

#### 326 anos atrás

**A chegada** | Pouco mais de dois mil sobreviventes famintos chegam à encosta da chegada à encosta da Cidade da Harpia. Nenhum humano nativo é encontrado.

#### 210 anos atrás

**O êxodo** | Divergências do conselho criaram dissidentes que optaram por formar uma comunidade que, de um início secreto, culminou na formação de uma segunda cidadela. Seus fundadores eram adeptos à ideologias opostas sobre magia, justiça e ocupação da Ilha. Quase dois séculos depois as divergências se dissiparam e a “Cidade da Quimera” formou cultura própria em constante intercâmbio com o povo que rejeitou seus ancestrais, obviamente rivalidades menores persistem.

## 174 anos atrás

**Os quatro exploradores** | Quatro aventureiros se propuseram a investigar as grandes ruínas e mapear a ilha. Ao fim alertaram sobre perigos e deixaram notas escritas sobre várias de suas descobertas. Novos grupos se formaram para continuar a missão, mas a grande maioria jamais retornou, os demais carregavam sequelas demais para prosseguir.

Os desbravadores foram **Fauhan** (mago que traduziu a maior parte da linguagem metroniana conhecida), **Jovana** (sacerdotisa que apaziguou espíritos inquietos que assombravam as terras que permitiram a colonização), **Satir** (guerreiro abatedor de monstros versados nas tradições do deserto) e **Palim** (ladino que coletou tesouros metronianos confinados no Palácio do Conselho até hoje).

## 46 anos atrás

**Os últimos a chegar** | Navio chamado “Carpa” atravessou a barreira de corais e o anel de monstros. Os “Novos” vagaram perdidos e os dias em que se acharam sós renderam histórias contadas até hoje sobre sua sobrevivência.

## 17 anos atrás

**O estranho dia dos mortos** | Ainda sem explicações satisfatórias no solstício de inverno daquele ano diversos espíritos de mortos conhecidos vagaram entre os vivos. Além de inesperados reencontros novos mistérios surgiram e alguns mistérios menores foram revelados. O fenômeno continua a se repetir com menor intensidade. Assassinar um inimigo não parece mais tão cômodo.



## Os Humanos

### A Cidade da Harpia | Elemento: Luz

**C**idade de veraneio e pesca dos metronianos durante a florescência do Império arquitetada em alinhamento com a direção Nascente dos astros. Casas, templos, palácios e estátuas remetendo a um mundo greco-romanas em ruas pavimentadas predominando mármore de um ofuscante branco foi a terra de chegada dos primeiros náufragos e hoje lar de uma sofisticada e hedonista sociedade.

A justiça é punitiva e humilhante. Cárceres permanentes são dispendiosos, mas há uma masmorra recuperada recebendo internos castigados a produzir uma meta estipulada de riqueza equivalente a seus crimes e à manutenção de suas celas. Execuções públicas são raras e um espetáculo moralista. Crimes leves exigem indenizações, multas, reparação correspondente ao dolo causado e/ou replicação no réu, castigos físicos por contusão, mordanças, imobilizadores de mãos, detenções numa gaiola em local pública (equivalente medieval a figurar a primeira página de um jornal), já o exílio abarca três moda-

lidades: expulsão da cidade, confinamento em santuário ou isolamento no Lago de Pedra de acordo com o prestígio do réu. Questões de Honra são resolvidas em duelos formais, variando de até o primeiro corte a até à morte, justiceiros podem não ser considerados criminosos. Julgamentos são presididos por magistrados ou sacerdotes julgando fies dentro das leis de suas crenças e há justiça específica para a milícia. É proibido formar força militar própria além de eventuais guarda-costas mercenários.

Há estratificação social na cidade, mesmo com terras e muitos bens considerados estatais. Famílias que descendem de antigos heróis que herdaram terras como recompensa por serviços do passado, um hábito praticamente extinto, garantiram alguma riqueza e títulos nobiliárquicos inúteis. Alguns deles, iludidos ou arrogantes o suficiente, mantêm as cores e códigos românticos de cavalaria de seus antepassados se exibindo em duelos, torneios e bailes. São costumes destas família cultivar a prática do florete, arranjar casamentos,

cultivar diários, bailes e cerimônias. Cristais são o capital acumulado pela classe trabalhadora (metais são raros), o escambo de mercadorias é rotineiro. Alguns poucos dependem de caridade nas ruas, vagam também monges presos a votos de pobreza. Não há escravidão, exceto em pagamentos de dívidas. No mais, Mestres de Ofícios (o equivalente a detentores de monopólios, terras, mercadores, líderes sindicais, comunitários e religiosos) recebem habitações específicas num setor central reservado e demais bairros são divididos por funções produtivas, religiões e outros distritos podem inclusive ser propriedade de uma família nobre. Há ainda uma localidade coberta de vida vegetal que abriga faes (*o distrito de Salix*) e outra fundada pelos novos orientais e nativos de origens comuns submetidos a um respeitado líder daimiô (*o distrito da Raposa*). À noite ruas são iluminadas por lâmpadas a óleo e Pedras Elementais simples.

“Tavernas” são raras e mal vistas, ambientes de socialização mais comuns são casas de banho público que aproveitam fontes termais e recatados serventes. Prostituição existe de forma discreta ocupando algumas casas elegantes com terma própria ou becos escondidos, mesmo aqui é uma atividade financiada secretamente pelas pessoas certas, é extremamente rentável. Mulheres recebem serviços de profissionais ornados como gladiadores, soldados ou bardos mascarados. Uma casa digna de nota é o *Alaúde*, um espaço de mercenários, vinho, almofadas acetinadas e prostituição gerenciada pelo muito bem relacionado sátiro **Feres**. Por alguma razão ele está SEMPRE sorrindo.

Outro estabelecimento curioso é a casa clandestina “*Confraria das Espadas*”, reservada à perdição do jogo, negócios e romances para quem prefere permanecer anônimo. Impregnada por uma magia que altera por



# A Ilha de Metron

ilusões (na casa e proximidades) o rosto e a voz de quem proferir uma senha formada pelo anagrama de letras gravadas em cubos arcanos de ferro presos por correntes em uma caixa e reordenados constantemente. O artefato está em um cofre secreto do proprietário **Zamed**. Não importa quantas vezes conjurada a segunda face será sempre igual.

No submundo da urb há lutas clandestinas numa gaiola em forma de cúpula às vezes requisitada para Duelos de Honra (públicos e com apostas ou a portas fechadas). Mercenários ou assassinos são contratados por empregadores da cidade vizinha para garantir sigilo.

Uma vez por ano a cidade é dividida em eventos para homens e mulheres em um festival estendido por dias. Para os homens lutas de arena sem mortes (único momento em que são permitidas), shows circenses, compe-

tições, música percussiva e histórias épicos encenadas. Do outro lado mulheres apreciam peças de teatro, exibições de belos gladiadores, comida refinada, músicas emotivas, videntes ciganas e jogos. Os preços são acessíveis, se chegam a ser cobrados. São servidas bebidas específicas com propriedades revigorantes e afrodisíacas típicas da estação. Sinos tocam avisando os principais eventos e, extraoficialmente, o festival é um período de infidelidade conjugal em que dias antes cartas galantes são trocadas marcando encontros. Vale lembrar que numa sociedade sujeita à igualdade de gênero a homossexualidade é tão comum como em qualquer outro lugar, entretanto não há razão para ser ocultada. Outros eventos relevantes são torneios esporádicos nas celebrações de casamentos e obras públicas. Além de 4 dias dedicados a cada um dos 4 heróis exploradores do passando sendo cada data relacionada a uma das





classes, assim há um feriado religioso clerical, torneios de guerreiros, exposições de magos e desafios de ladinos, como abrir baús, escaladas, equilíbrio, escapismo, atravessar estruturas cruzadas por cordas com pequenos sinos e guizos sem fazê-los soar, etc.

Bibliotecas de pergaminhos e livros são reservadas a templos e casas nobres. Contam com copistas e estão em constante intercâmbio com outras bibliotecas e pesquisas. A educação cabe aos templos, famílias e tutores particulares. Cada criança é versada em algum ofício profissional, certamente tradições de família, e estudos

de atividades acadêmicas complexas (como magia, leis, engenharia) na maioria das vezes é legado à Cidade da Quimera. O acesso ao conhecimento é restrito, mas crianças talentosas são assistidas quando detectadas logo independente de suas origens.

O governo é formado por um triunvirato que reveza intelectuais, guerreiros, heróis e Mestres de Ofício. O serviço dura cerca de 7 anos e são permitidos votos nas assembleias apenas dos Mestres de Ofício. No momento são cerca de 30 Mestres, entretanto o número de cadeiras é flutuante e burocratas reclamam mais títulos.

# A Ilha de Metron

## A Cidade da Quimera | Elemento: Trevas

**C**onstruída ao redor de um lago circular com monumentos alinhados ao Poente a cidade vem sendo reconstruída e formando sua identidade unindo uma sofisticada junção de ciência e magia arcana com uma organização social resgatada das mais bárbaras cidades-estado da idade do ferro. Crucificações em grandes rodas de madeira, execuções em jogos de arenas, fogueiras, ordálios, chicotes, mutilações, marcas de ferro aquecido em execuções públicas sangrentas fazem parte do sistema penal. Porém o castigo mais temido é servir a experimentos arcanos ou médicos. Por outro lado uma cúpula de ensino

renascentista, laboratórios alquímicos, discussões teológicas, dissecações de cadáveres, debates acerca dos Planos e sobre a natureza da psique e da loucura ocupam as mentes inquietas. O governo é legado a um regente com poderes absolutos. A elite é formada especialmente por descendentes dos magos fundadores da cidade. Cavalos são artigos de luxo, porém menos escassos que na “Cidade da Harpia”.

Jogos em Arenas são o principal entretenimento: alternam-se combates sangrentos, lutas espetáculo, feras, exibições circenses e arcanas intermediadas por um dramático arauto.





Pelos jogos passam a política de pão e circo, apostas, agenciamentos e caça a criaturas. Bailes imitam o padrão da “Cidade da Harpia”, entre os feriados um festivo dia dos mortos. Tavernas estão regadas a variadas bebidas e atrações, mas há casas reservadas para públicos e espetáculos específicos. São o lugar para contatar o mercado negro, espíões, caçadores de recompensas e mercenários ranzinzas apinhados de dívidas em toda sorte de vícios. A peculiar moda local dita roupas verdes, negras ou cinza, couro, ossos, joias, tatuagens e maquiagem (sobretudo nos olhos).

Há um distrito remetendo às tradições dos povos do deserto chamado *Terra dos Djins* e o líder da comunidade é tratado como sultão. Os becos mais sujos estão na *Encosta da Hidra*. Amazonas justiceiras organizam sua vila centenária na fronteira rural. Outro grupo digno de destaque vive em isolamento social numa casta unida por crenças monásticas de homens e mulheres dedicados a modificar o próprio corpo com experimentos mé-

dicos e místico, sejam estética ou aprimoramentos quase inumanos. São considerados estranhos demais para se conviver. Pequenas seitas são raras.

As duas cidades são ligadas por uma rota conhecida como *Via Rubra*. A travessia leva cerca de sete dias para um pequeno grupo e dois dias a mais para uma caravana, a estrada ocasionalmente abriga assaltantes ou monstros errantes. Não há corpo de patrulheiros na maior parte das estradas sendo a segurança de caravanas e viajantes por conta deles próprios. A via marítima é outra alternativa, o tempo e pagamento é variável e um pouco imprevisível. Ao redor das cidades produção tipicamente rural, pesca ou extração de recursos naturais.

Os quimerianos consideram os harpinianos adoradores da intriga, afeiminados e esnobes. Por outro lado os habitantes da cidade do Nascente veem os nativos do Poente como bruxos, bárbaros e sem honra.

## Os Outros

### Os Asuras | A Montanhas dos Goblins



Círculo de montanhas esculpidas e escavadas habitada por “goblins”. Na verdade são de uma raça chamada Asura, mas erroneamente identificada pelos humanos. Criam famílias, desenvolvem sua ciência, engenhos mecânicos e magia, veneram seus deuses totêmicos e evitam dividir seus segredos como as outras raças. Segue uma rígida hierarquia de castas em que a nobreza desfruta de avanços místicos e tecnológicos assombrosos a partir

da manipulação de cristais de energia e as castas inferiores chegam a exercer atividades degradantes. Asuras estão imiscuídos entre humanos desde trabalhadores menos qualificados a valiosos conselheiros. Da mesma forma humanos proscritos são assimiladas à Montanha. Estes são tempos de paz em que humanos não caçam asuras e asuras não caçam humanos. Missões diplomáticas e trabalhos conjuntos nas cidades são comuns.

### Os Fae | A Árvore Branca



Uma grande árvore com folhas prateadas e emanando luz circundada

por ladrilhos até onde é possível se aproximar. A árvore é cercada por um forte campo de energia e age como uma encruzilhada de planos, trazendo apenas criaturas de origem feérica para este mundo. Os recém-chegados relatam vir de lugares e mesmo planetas diferente, uma vez aqui são integrados a alguma irmandade fae ou ao *distrito de Salix*. Os fae rejeitam a Cidade da Quimera e poucos permanecem lá. Fae são criaturas das linhagens de elfos, halflings, anões, sátiros, gnomos, meio-animais, etc.

## Os Mortos |

### O Templo e o Fosso



Em um templo em ruínas alinhado sob o zênite da Lua Cheia em uma ocasiões a cada 6 anos um contingente de mortos-vivos corpóreos e incorpóreos despertos de diferentes tumbas aparentemente reúnem-se numa conferência e travam pequenos duelos,

ajustam querelas em julgamentos, realizam celebrações e até cerimônias de casamento! O fenômeno é restrito apenas a este templo e seus arredores, mas alguns conseguem interagir com outros pontos. Nem todos os mortos da história da ilha estão aqui e não se sabe o critério que os seleciona. Alguns vivos são capturados ou convidados para certas cerimônias como deliberações jurídicas ou festejos.

Cerca de uma légua ao norte do templo aparentemente o cemitério em que os Antigos depositavam parte de seus mortos. Embora muito dessa cultura seja um mistério sabe-se que havia ritos diferentes para mortos que atingiam a velhice e jovens que não experimentavam com plenitude a vida. O fosso é circular com 1km de diâmetro e a profundidade é ignorada, porém é aceito que estaria reservado a criminosos, suicidas, amaldiçoados, demônios e criaturas que subverteram o ciclo da vida. Viajantes que descansaram nas encostas do Fosso afirmam ouvir o lamento de almas no seu interior. Toda a região ao redor é ornada com hieróglifos da morte e da doença. Vem sendo utilizado pelos Inquisidores para depositar criaturas especialmente demoníacas para não mais retornarem.

## Personalidades

### **Jazed, o Dragão de Pedra**

Dragão cinzento adulto com escamas afiadas de pedra. Possui graves limitações por sua estrutura rochosa, como a incapacidade de nadar ou voar mesmo possuindo asas, e muitas vezes precisa da ajuda de humanos para realizar pequenas missões recompensando-os como tesouros ou favores. Jazed é honrado, orgulhoso como qualquer dragão, mas ciente de que é um prisioneiro como todos os outros. Entre suas habilidades são relatadas capacidades como assumir (ao menos por algum tempo) a forma de um humano negro com um braço de pedra, lançar uma pequena tempestade de areia ao invés de fogo, fundir-se à rocha ou terra e transformar-se em pó ou pedra. Está refugiado em uma torre que costuma escalar para realizar suas pesquisas e repousa em seu topo.

### **O Conselho dos Três**

Atualmente formam o Conselho da Cidade da Harpia:

**Sir Lucian, o Mestre Arcano:** Especialista nos elementos Água e Ar conhecido como detalhista, planejador, colecionador de artefatos metronianos (muitos deles mágicos) e por levar em transe durante suas medita-

ções. Frequenta as termas centrais da cidade e pode ser visto discutindo política e planos de longo prazo em salas reservadas. Lucian observa de perto magos promissores em treinamento e mantém um aviário de pássaros especiais treinadas. Dizem haver um pacto entre ele e Jazed, uma vez que o dragão seria especialmente vulnerável às magias de Água e Ar de Lucian.

**Comandante Selena, a Mestra Paladina da Guarda:** Dividindo a administração com as obrigações de seu templo domina as artes da guerra e a política com os fae. A Guarda da Cidade lhe é plenamente leal, sendo muito bem informada. Para todos na ilha sua palavra tem valor inestimável, uma vez que até as mais secas rochas sangrarão para que Selena cumpra suas promessas.

**Reverendo Cornel, o Mestre Juiz:** Parte do tempo dedicada à fé de seus deuses, outros tantos momentos lapidando as leis da Cidade fazem de Cornel o líder com mais empatia junto ao povo. Seu semblante lúcido faz dele um pregador cativante difícil de dizer “não” e para quem aparentemente ninguém consegue enganar. Cornel viaja constantemente à Cidade da Quimera a negócios.

O conselho se vale de arautos que intermediam suas palavras e executam diretamente suas determinações. Há sempre a suspeita de que alguns sejam versados em magia de domínio da mente.

## Malina, a Leoa

O Regente quimeriano é indicado pelo anterior e seus conselheiros para servir por 7 anos ou apontado numa convocação dos fantasmas de Regentes falecidos. Atualmente as decisões cabem à sacerdotisa Malina, a leoa. Sua liderança é bem vistas pela cúpula dos Asuras e conseguiu estabelecer boas relações entre os eruditos das duas culturas. A boa tirana precisa subjugar além das rivalidades entre as cidades sua própria animosidade com Lucian e Selena na corte vizinha.

É tradição na Cidade que o Regente, e apenas ele, tenha certas regalias como um harém, escravos, o poder de mudar livremente leis e julgamentos, entretanto decisões impopulares possuem suas consequências políticas. Malina conta em seu harém com gladiadores, um angelical elfo e duas exóticas mulheres – todos proibidos de qualquer outro relacionamento sem o consentimento de sua senhora até o fim de seus serviços e alguns a acompanham em viagens. Entretanto não são considerados prisioneiros, ao menos a maioria.

## Cedric, o Autarca

Os poucos que o viram o descrevem

como um eremita excêntrico que vaga quase sempre sozinho por todos os cantos da ilha aparentemente incapaz de falar e se comunica por ilusões projetadas sobre as mãos. Seu refúgio mais conhecido é um navio encalhado na *Baia da Gaivota* que ninguém sabe ao certo quando chegou. É uma figura carismática e interessado em assuntos arcanos.

## A Guarda Senhorial

O contingente superior da guarda miliciana selecionando a dedo soldados, clérigos guerreiros, espiões e magos de combate. A Guarda geralmente dispõe de um contingente de 4 membros permanentemente a disposição de cada um dos três membros do Conselho da Harpia. Esta força de elite tem a responsabilidade de missões secretas, exploração, resgates e proteção.

## Inquisidores

Um destacamento de Inquisidores que caçam especificamente mortos-vivos, cultistas, demônios e rituais proibidos. Sua masmorra e sua biblioteca estão na Cidade da Quimera, mas recebem trânsito livre em ambas as cidades não pertencendo a nenhum dos governos repondendo apenas aos líderes mais elevados. São conhecidos como exímios torturadores. A aproximação de seu cruel Capitão Ian faz demônios rezarem implorando piedade pelos interrogatórios que estão por vir...

# A Ilha de Metron

## Ciganos

Um segmento de rons que percorre uma rota criada por seus ancestrais nas estradas ao redor da ilha e que leva entre quatro a seis meses para ser plenamente cumprida, a jornada envolve paradas em locais específicos para realização de rituais de integração com as crenças ciganas e o confronto com desafios para a formação física, moral e autoconhecimento dos viajantes. A jornada é realizada ao menos uma vez na vida primeiro como rito de passagem e posteriormente, para alguns, com algumas diferenças no percurso como peregrinação para os que procuram respostas espirituais. Na trilha assentamentos e lugares carregados de energia mágica são os pontos de parada.

As estradas, e muitas construções no seu trajeto, foram restauradas pelo trabalho conjunto de ciganos e asuras, sendo permitido aos ciganos salvo conduto em suas terras e ajuda mútua entre ambos os povos cedendo trabalhadores, ajuda e serviços. Nas terras humanas são famosos por montar pequenos espetáculos circenses periodicamente. Alguns ciganos desenvolvem algum dom psíquico ou talento mágico, este seria o motivo de tentarem manter sua linhagem pura.

## Oníricos

Entidades que aparecem em sonhos ou quando se cai em estado de inconsciência. Alguns clérigos os descrevem como espectros obsessores que as-

sediam incansavelmente vítimas, já outros como guias dispostos a ajudar. A comunicação por sonhos é um fenômeno comum, sacerdotes sempre narram experiências místicas vivenciadas em sonhos envolvendo arautos de seus deuses, a interpretação dos sonhos depende unicamente daquele que sonhou.

**O Mercador:** homem de meia-idade com vestes do deserto e uma mão de ouro. Oferece trocas, às vezes sem sentido aparente, às vezes salvadoras. Ao terminar o sonho terá ao seu alcance seu novo item e terá perdido o que ofereceu.

**A Curandeira:** jovem encapuzada, frágil, de mantos brancos com um coração dourado brilhando sob a pele. Oferece cura de ferimentos, doença, mutilações ou maldição em troca de seguir um dogma inquebrável por um ano, um mandamento ou missão divina (derrotar um demônio ou morto-vivo escolhido, viver de caridade, não matar, roubar, fornicar, ferir ou mentir/omitir, etc).

**O Oráculo:** entidade com aparência andrógina identificada por ter olhos de ouro. Ele(a) oferece a chance de visões de tesouros ou fatos futuros em troca de vencê-lo(a) em um jogo de azar. Perder acarreta em estar privado de algum bem ou habilidade durante 2d6 dias.

# Temores

## Os Esguios

Predadores albinos noturnos. Seres instintivos, inteligentes, de membros longos, magros, e sem traços faciais marcantes vagam em grupos de caça ou sós. Nas cidades estarão encapuçados ou vestindo trapos atacando berços e vítimas adormecidas. Dificilmente são estudados, após capturado um Esguijo mata a si próprio em um ritual sangrento e chocante. Alguns defendem que estes monstros são os metronianos que permaneceram na ilha e alguns poucos são capazes de falar.

Em regras equivalem a um Bodak (Bestiário, pag.29), com a diferença de ainda estarem vivos (mas mantém as Imunidades da espécie) e ao invés da Habilidade “Olhar Mortal” portam um “Olhar da Loucura”. Vítima mal sucedida em uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria apresentará durante 3d6 dias um dos seguintes sintomas decidido em uma jogada de 1d6:

1. dupla personalidade/amigo imaginário
2. alucinações, vozes
3. hábitos grotescos secretamente e publicamente

4. violento/sádico/furioso/vingativo

5. provocar o caos

6. ataques de pânico/catatonia/fraqueza.

O Mestre deve incluir redutores adequados nas Habilidades correspondentes. Nesse estado deve realizar diariamente um teste que o impele a tentar realizar um ato cruel ou estúpido. Direito a uma Jogada de Proteção para desistir antes de concluí-lo.

## Cultistas

Nas cidades e Terras Ermas cultistas de deuses obscuros sacrificam humanos em rituais, roubam relíquias, rogam maldições, assumem formas inumanas e caminham ao lado de seres dos planos inferiores. São associados a lendas de moradores dos esgotos, inquietantes rumores do despertar de mestres adormecidos e corrupção de almas inocentes por riquezas, favores e chantagens.

## A Sombra Escarlate

Quase lendária sociedade secreta. Supostamente um grupo de ladrões de itens mágicos e justiceiros mascarados direcionando eventos das cidades. Suas atividades são contadas há quase

# A Ilha de Metron



um século e qualquer um pode ser da *Sombra*. Obviamente há teorias conspiratórias sobre quem são e quais seus verdadeiros interesses, mas a maior precaução sobre estes assassinos é jamais se passar por um deles, ou sua vida não será longa e/ou feliz.

## Portal dos Pesadelos

Lembrado mais como uma lenda. Embora jamais tenha sido comprovado se da mesma forma que fadas e criaturas relacionadas são trazidas de outros lugares e mundos pela *Árvore Branca* monstros, seres decaídos e fadas da corte dos pesadelos viriam por outra encruzilhada dimensional, muito possivelmente um nevoeiro denso que descortina criaturas indesejadas em qualquer ponto da ilha. É possível

raças viáveis para personagens jogadores serem trazidas por este meio, provavelmente estarão tão perdidos quanto todos os recém-chegados. Nesta categoria estariam elfos negros, tieflings e raças híbridas ligadas a seres dos nove infernos, mas dotadas do mesmo livre arbítrio dos humanos.

## O Lago de Pedra

Lago murado de ruínas com a estranha propriedade de transformar quem entra em contato com suas águas duas vezes em pedra. Criminosos da “*Cidade da Harpia*” podem ser condenados a beber uma taça do líquido maldito, a reincidência no crime pode condená-los à petrificação com mais uma gota. No centro do lago há uma pequena ilhota onde criminosos espe-



cialmente odiados são abandonados. Uma vez lá vivem de sua própria lavoura e gado, mas incapazes de arriscar qualquer contato com a *Água de Pedra*. Nos arredores árvores e animais petrificados. Há pouco uma irmandade de medusas decretou o lago seu território. Mais escravos são bem vindos.

## Terras Ermas

Fora das cidades o território é evitado, os perigos da densa floresta e isoladas praias já dizimaram bravos destacamentos de exploradores. A paisagem verde guarda vestígios metronianos: estradas resistentes, muralhas largas o bastante para duas carroças caminharem sobre elas, torres de vigília (ou com outros propósitos não decifrados), minas abandonadas, pirâmides, templos em ruínas, estátuas, túneis subterrâneos ou transpassando montanhas, monumentais pontes, lendas sobre estruturas que emergem do solo e outras construções em locais sem sentido aparentemente numa terra

onde não há reservas de cinza vulcânica para obter concreto ou pedreiras para suprir tal demanda por progresso.

Rumores adicionam vilas humanas muradas podendo ser desde comunidades pacíficas a refúgios de bandidos. Somado a isso territórios de monstros, um grupo de aventureiros mascarados que perdeu a sanidade e uma andarilha que caminha com lobos afasta os mais prudentes.

## Os Metronianos

Embora não sejam ancestrais dos harpianos e quimerianos são chamados de “os Antigos”. O pouco descoberto supõe uma civilização de avançada ciência e magia, sua arquitetura mescla estéticas egípcia, asteca, greco-latina e renascentista. Supõe-se não haver uma capital do império, o que suscita se tratavam de cidades-estados ou um sistema de governo rotativo, se é que está noção existia. Mistérios os cercam, juntamente com seu desapareci-

# A Ilha de Metron

mento, mas sempre novas peças deste intrincado quebra-cabeças surgem em mãos inesperadas. Entre supostos tesouros teriam legado fórmulas para vida longa, transformação de metais, navios voadores, viagens planares e artefatos arcanos únicos.

Um tesouro deixado pelos metronianos foram suas Pedras Elementais, esferas perfeitas do tamanho de um pequeno punho fechado ligadas a um dos 6 elementos fundamentais da magia (água, fogo, terra, ar, luz e trevas). Atingem grande valor e são localizadas esporadicamente rendendo boas recompensas. As habilidades de uma Pedra Elemental tende a anular ou enfraquecer na presença da pedra de elemento contrário, algumas apresentam habilidades únicas e ampliam poderes de magos ou clérigos relacionados ao

seu elemento (em regras conjuradores são considerados um ou mais níveis acima para magias relacionadas ao elemento). Há efeitos comuns possíveis (por exemplo, trazer criatura do plano elemental quando quebrada, exceto luz e trevas), porém outras possibilidades estão na tabela abaixo:

Cidades metronianas são pontos evitados. Quatro grandes ruínas ocupando áreas que variam de 7km<sup>2</sup> a 10km<sup>2</sup> quase sempre muradas e ocupadas por criaturas errantes sempre protegendo ferrenhamente seus territórios. Quase nada se sabe de seus segredos, pois foram tão poucos os sobreviventes que cruzaram suas fronteiras que pouco foi desvendado além de histórias assustadoras que desafiam a sanidade.

	Habilidades de Manuseio	Quando quebrada (efeito de área)
<b>Água</b> Branca	Resfria o ambiente   respirar água.	Criar geleira   chuva   cura   nevasca.
<b>Fogo</b> Vermelha	Manipulada por ferramentas ou em cajados. Sempre quentes. Quando agitada passam a flamejar.	Explosão   fogo   armas em chamas.
<b>Terra</b> Verde	Área mais fértil onde permanece   curas aceleradas   abrir buracos.	Cratera   terremoto   pó   tempestade de areia   força adicional   crescer vegetação.
<b>Ar</b> Azul	Levita em diferentes alturas   voz ampliada   silêncio   velocidade.	Tornado   relâmpagos   névoa   ruído   ar rarefeito   estrondo sônico   odor.
<b>Luz</b> Dourada	Luz constante   sentidos especiais de visão   bola de cristal   afastar mortos-vivos.	Clarão cegante   dano contusivo   benção   esconjurar / ferir mortos-vivos e demônios.
<b>Trevas</b> Negra	Área de sombras   Invisibilidade temporária.	Fumaça   enfraquecimento   criação e cura de mortos-vivos   teleporte   buraco negro.



## **Cidade dos Lobos | Elemento Água/Gelo**

Ainda sem uma explicação realmente plausível, salvo a presença das *Pedras Elementais*, as ruínas de uma cidade metroniana quebra radicalmente o clima subtropical do restante da Ilha e verte a um mundo branco beirando o glacial a maior parte do ano. Ao redor criaturas típicas de climas árticos e ainda mais devastadoras à noite. Suas ruínas são desafiadoras e uma parte subterrânea para suportar o frio. Seu interior conta com vários canais, poços, quedas d'água, barcos e lagos congelados em harmonia com a magnífica arquitetura dos Antigos.

## **Cidade do Dragão | Elemento Fogo**

Cercada de pequenos lagos de lava a cidade dos Antigos regida pela égide do fogo guarda magníficas estátuas de dragões, florescimento de pimentas, rosas vermelhas, estruturas de ferro, carcaças de máquinas a vapor e gêiseres eclodindo em horários regulares. As estruturas naturais ao redor sugerem a cratera de um vulcão extinto. Uma rainha demônio e outras criaturas do mundo inferior caminham e

buscam escravos nos limites da cidade que aparentemente não conseguem deixar.

## **Cidade do Tirano Ocular | Elemento Ar**

Aparentemente uma ilha menor flutuado sobre outra ilha a cerca de 300m do solo conectada à terra por um sistema elaborado de pontes, torres e engenhos de elevação. Ninho de aves armadas de truques mortais assombra seus arredores. Suas ruas são frequentemente nevoentas e perigos podem vir de todos os lados.

## **Cidade da Esfinge | Elemento Terra**

Uma cidade esculpida em pedra num grande oásis no *Deserto da Muralha* com uma pirâmide asteca central, árvores de troncos que exigiriam oito homens para abraça-las, grandes minas e galerias subterrâneas. A cidade tem uma arquitetura perfeitamente reta e regular em cada rua formando quase um tabuleiro se vista de cima. Pequenos sopros de areia passeiam pela cidade em que duas raças de criaturas estranhas com poucos membros cada estão confinadas guerreando por território.

## Personagens Jogadores

### Classes

**1. Homens de Armas:** guerreiros podem ser treinados para a guarda da cidade, gladiadores quimerianos, mercenários ou terem vivido parte da vida entre os asuras da casta inferior e assim aprendido a lutar como bárbaros. Há ainda crianças que ambicionam participar dos torneios podendo se tornar desde mestres em armas brancas até arqueiros.

**2. Clérigos:** alguns sacerdotes aportaram na Ilha e fundaram as bases para a transmissão de sua ciência e correta adoração com a ajuda de seus deuses são guiados a recuperar relíquias do Povo Antigo que os veneravam sob outros nomes.

**3. Magos:** magia é aprendida em pequenos círculos de professores. Apenas na “Cidade da Quimera” é possível aprender algumas variações de necromancia e apenas cultistas desvendam a pura magia negra. A formação envolve aprender a língua dos Antigos e são incentivados a aprender o manejo de bordão, broquel, besta leve, cajado e um mortal cajado com uma lâmina resistente embainhada escondida no seu interior.

**4. Ladrão:** espiões, assassinos, acrobatas circenses, trapaceiros, ladrões mercenários ou membros da cena pirata. É um aprendizado empírico, em parte pode estar arraigado à natureza de alguns fae e poucos têm o privilégio de treinar com um mestre.

Personagens de temática oriental (ninja, samurai, monge, etc) partiriam do *distrito da Raposa* para remontar suas origens. Swashbucklers podem constituir espadachins sofisticados ou um eventual pirata. Bardos podem conhecer algumas magias ou viver como ladinos, seja qual for o estereótipo viajam e permanecem algum tempo entre todas as comunidades, são requisitados constantemente em festas públicas ou privadas como músicos, contadores de histórias, atores e em todas as atividades artísticas possíveis. Bardos ainda conhecem magias para influenciar emoções e compartilham códigos secretos em músicas e símbolos.

## Raças

**1. Humanos:** raça dominante e mais versátil. Humanos com ascendência fae apresentam cabelos ou olhos com cores incomuns.

**2. Asuras:** em regras equivalem aos Halflings, entretanto o bônus de +2 pode ser aplicado à outra Habilidade, exceto Força. Falam idioma próprio, a maioria conhece o idioma comum.

**3. Fae:** raças geralmente identificadas como produtos dos contos de fadas atraídas à ilha pela encruzilhada de planos da Árvore Branca. Não há aqui uma comunidade élfica, halfling ou anã, apenas um apanhado de se-

res de diferentes raças que formam pequenos grupos conhecidos como Irmandades (algumas aceitam humanos e asuras). Além das raças tradicionais (elfos, anões e halflings) é possível adaptar sátiros, ninfas, dríades, sereias/tritões, seres meio-humanos/meio-animais e demais criatura mágicas comum a jogos e histórias de fantasia. Podem conhecer o idioma silvestre e o de sua respectiva raça.

Ocupam a ilha 76 mil humanos na Cidade da Harpia, 50 mil na Cidade da Quimera, aproximadamente mil humanos vivem desgarrados, haveria ainda cerca de 5 mil asuras e pouco mais de mil faes.



## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



**Regras para Jogos Clássicos de Fantasia**