

A COROA DE ANHANGÁ

POR SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES
ILUSTRAÇÕES: UNSPLASH | STOCKART



Grandes partes de mata vem sendo derrubadas nos últimos meses por uma construtora em uma disputada área de conservação ambiental. Ao mesmo tempo ecoativistas são encontrados em estado catatônico ou falando coisas sem sentido.

Os personagens dos jogadores são recrutados por uma das investigadoras responsáveis pelo caso dos “ataques” aos ecoativistas, afinal, tem algo estranho aí...

Considerações iniciais

Anhangá é uma semente de aventura que pode ser utilizada tanto em Into the Madness, quanto em Urbana Bellica: Arcana Mundi, no vindouro Clavicula Nox ou junto a qualquer sistema de fantasia urbana.

Com algum esforço ela pode ser facilmente adaptada a fantasia medieval.

A fim de facilitar a vida do mestre e a inserção dos personagens, é interessante que esta não seja a primeira missão do grupo, e que já tenham entrado em contato com o sobrenatural em algum momento de suas aventuras.

O fato de serem contatados por uma policial deve acender o alerta de que suas ações não são despercebidas ou chamam muita atenção.

Há relações estritas entre as vítimas:

.Nem todas se conhecem, mas todas estavam, em algum momento, em protestos contra a devastação das áreas de conservação;

WWW.CASADOALQUIMISTA.COM.BR

.Todas são de alguma forma pessoas influentes – socialites, columnistas, exploradores, influen-ciadores digitias... – e foram encontrados em estado catatônico poucos minutos após deixar algum evento;

.Todas foram abordadas por advogados da empresa Oldanima.Inc dois ou três dias antes do acontecido;

.Todas receberam depósitos ou pagamentos suspeitos nos últimos seis meses.

O grupo pode focar sua investigação em três pontos distintos: Na sede da Oldanima.Inc, na área onde o empreendimento é realizado ou onde as vítimas foram atacadas.

.Na sede da Oldanima.Inc os investigadores encontrarão alguma resistência e dificuldade para obter algumas informações e acessar locais restritos, o que pode obrigá-los a agir de forma furtiva ou ilegal (invasões e subornos);

.O local de construção é um campo mais livre para obter informações e a maioria dos trabalhadores de base não vai se importar de parar o serviço para conversar, mas aqueles com cargo de chefia não serão tão receptivos;

.Nos locais de ataque as coisas são mais difíceis pois muito suborno rolou por ali e a cooperação dos funcionários pode ter um custo muito alto.

Deixe a conversa rolar e evite que os dados rolem, recompensando os jogadores por sua interpretação. Depois de um bom papo e algum suborno, as informações obtidas entre os três locais são:

.Um dos acionistas minoritários acompanhava as obras de perto e era bastante ativo e

amável, mas deixou de frequentar o canteiro alguns dias antes dos ataques e passou a ser bastante grosseiro com os mais próximos;

.Um homem alto, negro e bem educado foi visto em todos os locais de ataque. Ele sempre era o primeiro a chegar e o último a sair;

.Uma lenda local afirmava que a área de construção era protegida por um espírito da floresta, o Anhangá, um cervo branco com galhas em chamas;

.Um dos sócios minoritários estava prestes a perder seus investimentos com o embargo da obra;

.Os ambientalistas estavam chamando muita atenção contra um dos acionistas e a opinião pública estava cobrando outra postura em relação à área de preservação;

.Pelo menos doze trabalhadores foram encontrados em estado catatônico, mas a imprensa foi subornada para ignorar a notícia.

O que realmente ocorreu?

Lucas Venâncio começou de baixo, como office-boy. Com muito esforço e trabalho conseguiu se formar e melhorar sua posição dentro da Oldanima.Inc até se tornar um dos mais jovens acionistas da empresa, com apenas 26 anos.

Infelizmente a pouca experiência fez com que Lucas perdesse bastante dinheiro em cases pouco confiáveis passados por seus colegas acionistas que apenas desejavam suas ações.

Sua última jogada foi a construção de um complexo industrial em uma área cedida pela empresa, que meses depois

A Coroa de Anhangá

Confeccionada com os chifres de um Anhangá, essa coroa flamejante dá a seu usuário a capacidade roubar a vontade de seus inimigos (baixando-a a 0, com direito a Jogada de Proteção de Vontade [CD15] para resistir). A vítima fica em estado catatônico por 1d6 meses e tem pesadelos por 1d4 anos após acordar.

Além disso a coroa concede vantagem em testes feitos para intimidar, convencer e controlar um alvo, resistência a efeitos mágicos e imunidade a efeitos de controle mental, mas impõe desvantagem em testes para se esconder (é um item que é, literalmente, uma galhada flamejante!).

Devolver a galhada ao Anhangá faz com que ele retorne à vida, mas não encerra seus efeitos contra as vítimas.

Mestres particularmente maldosos ou que desejem fazer da Coroa um alvo dos jogadores personagens, pode, através de aventuras prévias, citá-la sem que ela seja realmente apresentada ou que seu nome seja formalmente dito.

Utilize qualquer das ideias à seguir em sessões onde a Coroa do Anhangá não é a peça principal, como informações "jogadas" ou curiosidades locais:

- **Retrato Antigo.** *Em uma mansão ancestral, o grupo vê um quadro de um homem com uma coroa flamejante, descrito apenas como "O Caçador das Sombras".*
- **Profecia Críptica.** *Um vidente misterioso sussurra: "O cervo cai, a coroa arde... o poder se espalha como um incêndio."*
- **Festival de Caça.** *Durante um festival, uma história é contada sobre um caçador que derrotou um espírito da floresta e levou sua coroa como troféu.*
- **Sonho Estranho.** *Um dos personagens tem um pesadelo recorrente onde um cervo branco os persegue, enquanto uma coroa de chamas brilha ao longe.*
- **Visão no Espelho.** *Durante uma consulta com uma vidente, ela revela uma visão de um homem com chifres flamejantes, mas não consegue explicar seu significado.*
- **Cartão Postal Estranho.** *Ao vasculhar documentos, o grupo encontra um cartão-postal com uma imagem do cervo branco com chamas nas galhas, sem nenhum remetente.*
- **Ornamento de Caça.** *Em uma cabana de caçador, os personagens encontram uma réplica grosseira de chifres flamejantes, usados como decoração.*
- **Escultura Oculta.** *No mercado clandestino, uma pequena estatueta de um cervo branco com galhas flamejantes é vendida como "arte proibida".*
- **Símbolo no Mapa.** *Em um mapa antigo, um local é marcado com o desenho de uma coroa flamejante, indicando um território esquecido pela civilização.*
- **Estátua Misteriosa.** *Em uma cidade, os personagens notam uma estátua de bronze de um cervo branco com chifres flamejantes, mas ninguém sabe a verdadeira origem da obra.*

de ter suas obras iniciadas foi apontada como uma área de preservação ambiental. Temendo a falência e com ódio no peito ele procurou ajuda em canais... pouco ortodoxos... e lhe foi contada a lenda do Anhangá que habitava a região. Lucas o caçou, matou e roubou seus chifres, recebendo seu poder.

Ele não é um homem mal, mas deseja vingança contra todos que de alguma forma o deixam mais próximo da falência.

Modificações na História e Plots

Alguns fatos podem ser utilizados antes, durante e depois da investigação, seja para introduzir os personagens, dificultar sua investigação ou mesmo deixá-los com dúvidas sobre o que estão fazendo/o que fizeram.

Antes

- Uma das vítimas, em estado catatônico, murmura o nome do personagem de um dos jogadores. Por que?
- Um amigo ou contato próximo do grupo pede ajuda, pois notou mudanças estranhas no comportamento de um ecoativista que ele conhece.
- Um informante confidencial alerta o grupo de que a construtora está contratando seguranças pesadamente armados.
- Os personagens recebem uma mensagem anônima dizendo: "Vocês não sabem o que estão enfrentando, parem agora."
- O grupo é abordado por um trabalhador da Oldanima.Inc que afirma ter visto um cervo branco com galhas flamejantes vagando pela área de construção.

Durante

- Um dos personagens recebe um depósito inesperado em sua conta, vindo de uma fonte suspeita ligada à Oldanima.Inc.
- Durante uma investigação no canteiro de obras, os personagens encontram marcas de queimaduras no solo, dispostas em padrões estranhos.
- Um dos advogados da Oldanima.Inc oferece um suborno exorbitante para os personagens desistirem da investigação, mas há algo de sinistro em sua proposta.
- Um jornalista independente pede ajuda ao grupo, pois está sendo ameaçado por investigar a relação entre os ataques e a construtora.
- Ao interrogarem um trabalhador, ele menciona ter visto o acionista minoritário usando uma "coroa flamejante" durante uma noite de trabalho.

Depois

- Mesmo após devolverem a galhada ao Anhangá, as vítimas continuam catatônicas e os pesadelos de um personagem começam a piorar.
- Um novo acionista toma controle da Oldanima.Inc e começa a mover os mesmos esquemas de corrupção, insinuando que o poder da coroa não foi totalmente dissipado.
- Um antigo aliado do grupo é encontrado em estado catatônico e murmura profecias sobre a "volta de uma criatura flamejante".
- Dias depois do desfecho, a floresta começa a regenerar-se de forma anormalmente rápida, mas a sensação de que algo está espreitando permanece.