

O Cartel Escarlate

Por Tony Garcia

Arte: Tony Garcia e Carlos Castilho

Introdução

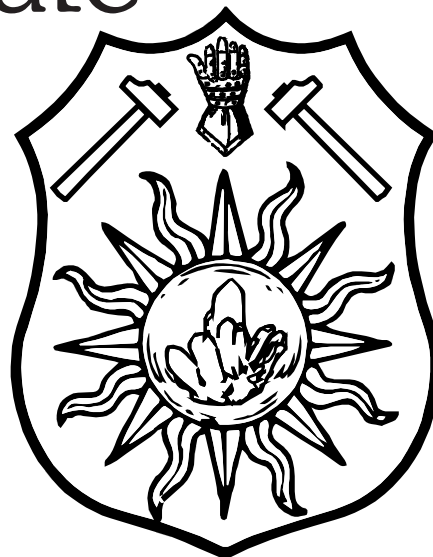
Uma organização criminosa se tornou famosa por toda Artrúsia e que está promovendo uma série de excursões as Terras Malditas. Trata-se do Cartel Escarlate. Formado por um grupo de bandidos de diversas raças de nosso mundo, o Cartel se especializou no contrabando de Aerolita, produção de “Rubie”, tráfico de influência, além de manter sob a forma de bandos de guerra, um exército particular.

O “Cartel” tem uma presença massiva de Goblins, pois muitos deles fugindo dos Reinos Livres, tentam no “Cartel”, oportunidades de subir de vida e de enriquecer. Isto pode ser visto por um dos líderes mais temidos desta organização, o Goblin conhecido como “Dente de Ferro”, Este Goblin sobreviveu a diversas lutas e seu bando de guerra “Os Estripadores”, foi responsável por matar um gigante. “Dente de Ferro” mantém em sua casa o crânio deste gigante como um troféu deste feito. A presença de outras raças como os Alfir, Dvalin, Orcos e até mesmo minotauros é algo que ultrapassa o entendimento, já que alguns deles são inimigos mortais.

O Cartel coordena diversas operações nas Terras Malditas e sua sede fica nos Reinos Livres Humanos em local oculto. Há em cada cidade dos Reinos Livres, uma “representação local” do Cartel, mas esta opera nas sombras evitando se expor e coordenando o tráfico de Aerolita entre outros serviços. No Império Humano, o cartel deságua seu principal produto que é o Rubie, droga feita a partir dos detritos da Aerolita. Lá o Cartel age de maneira menos oculta, coordenando um tráfico de influência e uma grande rede de corrupção.

Há grandes esforços por parte das autoridades humanas de frear o Cartel, e é fato que quando um membro desta organização é capturado (seja de menor ou alto grau de importância) o mesmo é executado em um evento público. Isso é feito para mostrar que as autoridades estão prontas para eliminar este mal pela raiz, e dar exemplo a outros membros.

Isso contudo parece não assustar os participantes deste grupo já que as operações continuam nas Terras Malditas e cada vez mais sofisticadas. O Cartel ainda possui bases nos Reinos Orcos, Dvalin e Alfir, mas nestes locais a presença é muito discreta e com uma influência muito baixa, já que parece que o principal foco operacional e de receitas é o Império Humano.



Dente de Ferro

Dente de Ferro é um Goblin conhecido por este apelido, por ter perdido toda a sua mandíbula inferior numa luta contra um gigante. Ele matou o monstro e sobreviveu não se sabe como; alguns dizem devido ao ódio que tem contra estes seres. Ele foi levado a um mago Goblin e este magicamente implantou uma arcada de aço nele, recuperando-o de todas as sequelas de sua luta. Dente de Ferro entrou para o Cartel como membro de um bando de Goblins, mas em pouco tempo tomou a frente do mesmo e começou a liderar expedições pelas Terras Malditas. Sozinho começou a construir fama e fortuna e em poucos anos chegou a ser uma das lideranças do Cartel. Ele é um Goblin forte, um pouco mais alto que os seus, com olhos miudos e tez verde pálida. A mandíbula de aço dá um aspecto ameaçador a ele e sua voz tem um timbre meio metalizado, devido a esta sua característica única. Dente de Ferro carrega um machado de Aerolita, que manda forjar especialmente para ele e uma armadura feita deste material. Além disso seu Bando de Guerra possui mais de 100 Goblins, dos quais divide em bandos menores que viajam pelas Terras Malditas em busca de Aerolita e artefatos dos Lordes do Além.

Fichas

Fortaleza de Berdolock

PA: 3d6+2, PD:9, PV:62, Guerreiro Nivel: 8, Iniciativa:1,FS: Sim, XP:120, único. Habilidades: Ataque de Fúria, Ataque Extra, Bloqueio e Ataduras. Armamento: Machado de Aerolita:3d6+2, Armadura de Placas de Aerolita:9.

BX

CHA 5, CON 16, DEX 16, INT 12, STR 17, WIS 12, AC 1, HD 9d8+2 (80hp), Att 2 arma (1d8 +2), THAC0 18, MV 60', SV: D6 W7 P8 B8 S10, ML 12, AL: Lawfull Evil, XP 2200, NA Único, TT U, Plate+2 e Machado +2

Atuação nas Terras Malditas

O Cartel opera a partir de cidades fundadas e controladas por grupos de contrabandistas nas Terras Malditas. A mais famosa delas Rubia, possui uma base muito bem fortificada do Cartel e há representantes do mesmo no conselho da cidade. O Cartel provê suprimentos, armamentos, transporte e toda uma série de facilidades para todos aqueles que desejam se aventurar nestas terras. Além disso possuem bandos de guerra formados por diversas raças. É comum em alguns de seus bandos, encontrarem juntos, humanos, Orcos e Goblins, ou então Dvalin, Alfir e Humanos.

A rivalidade racial entre Orcos, Alfir e Dvalin existem, mas caso seja demonstrada em localidades controladas pelo Cartel, a punição é a morte. Fora das cidades, as diferenças podem ser resolvidas. Há um lema bem comum entre os membros desta organização: "O que acontece nos Ermos, fica nos Ermos".

O Cartel possui armamento moderno, desde armas de fogo até dirigíveis de guerra, mas só são utilizados em situações de raríssima exceção. Quando um bando do Cartel encontra membros do Exército Humano ou dos Orcos, os resultados são sempre combates até a morte. As operações geralmente que o Cartel executa são de mineração, refino e transporte de Aerolita. Nestas atividades também é feita a produção e o tráfico do "Rubie", que chega aos continentes por dirigíveis do Cartel e navios de transporte. Atualmente com a descoberta dos Artefatos, a organização busca montar expedições aos "Ermos" em busca destes itens. Contudo até o presente momento, não há registro de sucesso.

Os Bandos de Guerra do Cartel

Tradicionalmente os Bandos de Guerra que andam pelos "Ermos" são formados por representantes de suas próprias raças. No caso do Cartel, como falamos anteriormente é possível a mistura, mas ainda a animosidade racial fala mais alto. Você poderá ver em uma mesma localidade controlada pelo Cartel, raças inimigas convivendo sob uma espécie de paz e colaboração.

As leis do Cartel são muito rígidas com relação a este tipo de conflito e é comum em caso de defesa de interesses ser possível Alfir e Orcos lutarem lado a lado contra um inimigo comum. Mas nos "Ermos" a mistura entre bandos é muito clara e as disputas raciais falam mais fortes. Você nunca verá num mesmo bando Dvalin e Orcos, ou Alfir e Goblins, há uma espécie de consenso para que isso jamais aconteça.

Mas como falamos anteriormente, se uma ameaça ao Cartel acontece estes bandos pode sem unir e lutar contra este inimigo, seja vindo de qualquer organização que atrapalhe seus interesses.

A Magia no Cartel

O Cartel não possui uma escola de magia própria, é um amalgama de todas as existentes. Diversos invocadores desde magos, necromantes, cléricos fazem também parte do Cartel. Vemos contudo uma predominância de Necromantes que buscam com suas hostes de mortos-vivos localizar artefatos dos antigos Lordes do Além.

Estes invocadores são responsáveis por muitos ataques aos exércitos humanos e em muitos casos suas cabeças são colocadas a prêmio por quantia vultuosa.

Um fato curioso é que no Cartel, não existem cultistas de Berdolock, estes agem nas Terras Malditas, mas de maneira independente e com a inexistência de ligações com esta organização.

O Futuro do Cartel

O Cartel está se tornando uma facção importante em Toda Artrúsia e tendo uma atuação cada vez maior nas Terras Malditas. Como poder militar, o Cartel não representa uma ameaça as demais nações de nosso mundo. Já economicamente falando, esta organização está tornando seus negócios "oficiais", comprando propriedades, indústrias e até fazendo bem feitorias. A maior preocupação das autoridades é tentar provar que muitos de seus negócios são formados a a partir do contrabando de Aerolita e do refino do Rubie.

Até lá o Cartel continua agindo nas sombras e tentando se impor nas Terras Malditas, em busca de Aerolita, combatendo os exércitos Humanos e dos Orcos, tentando marcar sua posição. Acredita-se que ainda esta organização vá causar muitos problemas e que poderá ser de grande importância num futuro não muito distante.

