

鋼錬金術師

FULL METAL ALCHEMIST

O JOGO DE RPG



RODRIGO TOLRÍE MARINI • ENGENHEIROS DOS SONHOS

certos princípios

A Alquimia é uma ciência que estuda a composição e estrutura de todas as matérias.

Em seu entendimento pleno, proporciona a quebra de sua composição química e orgânica, um passo importante para alterar a forma de um objeto ou de uma massa. Este elemento, após passar por estas etapas, está pronto para o próximo passo, onde finalmente o Alquimista reconstrói a matéria a sua própria vontade.

Se esta ciência for usada corretamente, pode-se transformar chumbo em ouro.

Entretanto, como ainda é uma ciência, os valores básicos da natureza ainda são leis regentes e imutáveis. Você só pode criar algo com uma certa massa, a partir de outra com a mesma massa; esse é o princípio da regra de ouro da Alquimia, a Troca Equivalente.

O princípio da troca entre estas massas equivalentes resulta na criação deste novo objeto, ou, deste elemento. Mas, você sempre precisa apresentar algo de igual valor, isso também é uma importante lição, pois, as pessoas não podem ganhar nada sem sacrifícios.

Alphonse Elric (Alquimista).



meus

agradecimentos



Agradeço aos blás blás blás de sempre, aos meus pais, meu grupo e por toda a imaginação de Hiroma.

Tolkie

Rodrigo Tol k ie Marini

Doce

passado



É, já faz alguns meses que eu, Lionel Parrel, conquistei a minha farda como Alquimista Federal. Além de ter conquistado o meu Codinome e também, o Relógio Amplificador que me permite aumentar os meus dons. É um lindo relógio de bolso sabe, com o Brasão do Exército em alto relevo na tampa, prateado e finamente polido. Este objeto é o nosso distintivo, é o que nos distingue dos demais Alquimistas, e é o que comprova que sonhos podem se tornar realidade. Tudo isso começou com um antigo livro de Alquimia que meu avô me deu, com o passar dos anos ele se tornou a minha leitura obrigatória, e, foi através dele que percebi que certas “coincidências” da minha infância tinham explicações. Todas as coisas estranhas, as chuvas repentinas, relâmpagos que atingiam onde eu olhava, e, os desmaios foram explicados, eu era uma criança que tinha o Dom da Alquimia.

Através destes estudos, consegui compreender a força das tempestades, eu consigo manipular o Céu e as Nuvens. É meu caro, sou capaz de transmutar qualquer indício de tempestade no grau que quiser, tanto que esse meu dom me rendeu a alcunha de Alquimista da Tempestade, mas este poder me exauri muito rápido, e eu fui aconselhado pelo meu avô á usar este poder com cautela.

A princípio os meus pais não concordavam com meus estudos e experiências, eles queriam que eu fosse um fazendeiro como eles, mas meu desejo de me juntar ao exercito, servir a nação e controlar os meus poderes sempre foi forte, devido ao meu avô que de certa forma foi meu Mestre. Até que um dia, com a idade suficiente fui fazer o teste de admissão dos Alquimistas Federais na cidade central, depois de uma bateria de exames e testes, escolhi defender uma pesquisa ao invés de expor meus poderes literalmente e fui aprovado como Alquimista Federal. Bem, tudo o que consegui não seria possível se não fosse o meu Avô, que anteriormente tinha servido ao exercito, e que acreditou em mim. Graças a ele eu consegui chegar onde estou hoje.

Eu fui indicado recentemente para a Divisão de Pesquisas do Exército, como auxiliar do Tenente Dust Castlevien, o Alquimista das Sombras. Ele é um homem reservado, mas muito competente no que faz. Atualmente ele é considerado um dos melhores espões de todo o exército.

Bem, já estamos a mais ou menos um mês atrás de um terrorista que está matando Alquimistas Federais, as pistas estão nos levando cada vez ao leste, onde as evidencias estão aumentando, mas sabemos que pode ser uma pessoa diferente de Scar, pois, ele foi visto à três dias atrás, seguindo os passos dos irmãos Elric. É estranho sabe, ainda não entendo como o Alquimista Alphonse consegue se manter confortável dentro daquela armadura, bem vai entender esses Alquimistas, cada um tem manias estranhas.

Doce

passado



Chegamos a cidade de Noar a alguns dias, e logo fomos surpreendidos pelo caso de alguns corpos de algumas pessoas que utilizavam a Alquimia para pesquisas do exército. Os corpos das vítimas tinham o mesmo modus operandi de Scar, mas, existem alguns traços que o Sr. Dust levantou que eu concordo, como sabemos o Scar pode explodir o seu alvo de dentro para fora, mas com uma particularidade, ele apenas pode fazer isso com uma pessoa de cada vez, e pela disposição que encontramos na cena do crime, podemos concluir que os pesquisadores, três no total e em locais semi distantes foram mortos todos ao mesmo tempo, como se uma força surgisse entre eles e os executasse. Isso é o que nos intriga.

Depois da tarde de Quarta-feira, levantamos algumas informações adicionais, mas nada significativo, apenas que comprovavam que alguém ou alguma coisa tinha . e comecei a desenvolver um relatório para mandar ao exercito, a noite caiu e o tenente Dust demorava para chegar, eu estava ficando preocupado quando

índice

Remissivo



Capítulo 1 O Mundo
Descrição das cidades, Visão do Exército, Alquimistas Federais,
Guerras e Conflitos, Os Auto-Mails, Tecnologia de hoje

Capítulo 2 Uma breve visão da Alquimia

Capítulo 3 Criação do personagem

Capítulo 4 Novos Aprimoramentos

Capítulo 5 Novas Perícias

Capítulo 6 O uso da Alquimia

Regras de Jogo

Capítulo 7 Para o Mestre

7.1) A Alquimia e seus caminhos

Transmutação Humana, Transmutação de Almas, Criação de
Quimeras

7.2) Os Homunculus

A história dos resultados da transmutação humana, seres semi-
conscientes, a transformação dos Homunculos, dizem que eles
nascem

7.1) A lenda da Pedra Filosofal

A pedra imperfeita, a pedra lendária, como é feita a pedra filosofal.

Capítulo 8 Fichas do personagens e Npc's,

8.1) Guia de mostros (quimeras)

Capítulo 9 Possíveis aventuras (idéias)

Capítulo 10 Aventura pronta

a chegada do executor

O mundo de

Fulmetalchemist



Amestris é um grande país, uma terra de imensos vales, de planícies verdejantes, florestas abundantes, cadeias de montanhas perigosas, lagos resplandecentes, estepes temperadas e, desertos escaldantes. Este país está dividido em grandes regiões, definidas a partir da Rosa dos Ventos (Norte, Sul, Leste, Oeste e uma região Central). Sua delimitação física (as linhas que separam sua definição política) é muito semelhante a um grande círculo, com certas peculiaridades, como no Norte, por exemplo, onde se pronuncia uma espécie de bacia e, também algumas cadeias montanhosas. É uma terra paralela a nossa, muito parecida com o nosso mundo,

Muitos feitos da humanidade marcaram a história deste país, onde jornadas e sagas aconteceram, e muitas ainda irão acontecer. Esta é uma terra conturbada, palco de guerras e conflitos civis intensos, é também lar de um dos maiores avanços científicos, que diferenciam esta terra da nossa própria.

Amestris mas com traços característicos, de cidade de edificações fortes a campos abundantes, de cidades das águas como Aquiroya (semelhante a Veneza), a cidades perdidas nos desertos como Liore e Ishbar (muito parecida com o Oriente Médio).

As Grandes Nações, localizadas em cada região, são divididas em Drachma/ Drachna, (no extremo Norte), Aerugo (no extremo Sul), a grande nação de Xing, (de característica chinesa além da fronteira Leste), e Creta (no extremo Oeste). Mas, ainda assim existem diferenças políticas e desconfianças entre Aerugo e Creta.

Amestris é governado por um regime militar, sob o comando de King Bradley o Fuhrer/Marechal. A base cultural de grande parte é européia, com inspiração Alemã.

as

as cidades

AQUROYA:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: dias e tarde de muito sol.

é uma cidade de grande porte que se encontra sob as águas de um lago. A cada ano que passa esta cidade afunda lentamente nas águas do lago, dizem que muito em breve esta cidade deixará de existir. Este fato provocou o desespero de muitos e o crescente abandono, que, a cada ano se intensificava mais, algo preocupante, pois em Aquroya encontram-se poderosas mansões de milionários, e museus de arte importantíssimos. Mas algo fez com que o esplendor volta-se, recentemente roubos espetaculares começaram a acontecer nesta cidade, feitos relacionados a uma ladra chamada Psiren, capaz de burlar as mais poderosas armadilhas, e sobrepujar as estratégias de segurança.

Psiren virou notícia, e repórteres vem do mundo inteiro para noticiar seus feitos, e a ineficácia da polícia em prender esta ladra, isso fez com que a economia da cidade prospera-se novamente, inclusive até um fã clube se instalou na cidade para apoiar os feitos da ladra. Mas até agora os policiais tem dificuldades de encontrar ela. Dizem que ela utiliza Alquimia em seus crimes, e isso chamou a atenção de Edward Elric, que investigou seus crimes, e conseguiu prende-la, mas ela não permaneceu muito tempo presa, conseguindo escapar das garras da polícia.

Nesta cidade Alphonse também se admirou com a preocupação de uma enfermeira que lutava contra o fechamento de um hospital, de nome Rose. Após os fatos eles descobrem que a identidade dela e de Psiren é a mesma.

CIDADE CENTRAL:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: dias e tardes de muito sol, mas com pancadas de chuva ocasional.

é o berço de toda a civilização, e também onde se encontra todo o poder bélico do Estado, a cidade central é uma metrópole onde a tecnologia é mais desenvolvida. A cidade central possui prédios que remetem a cidades como Munique e Suíça, com paredes de pedra firme e arquitetura européia. Na cidade central estão localizados alguns prédios importantes como:

A Sede do Exército: onde existe os gabinetes de controle, onde o Fuher (marechal) dirige o exercito.

A divisão de Investigação.

A Biblioteca central do exercito, onde se encontra todo o acervo de informação, inclusive a mais importante dela a Divisão 1.

A divisão de combate: comandada por Basque Gran

consideravelmente muita a cidade principal, provavelmente o capital. Onde Roy é postado originalmente.

CIDADE DE LIOR

Localização: Fronteira do Leste

Governo: a cidade é regida pela Igreja do Deus Leto.

Administrada pelo Pai Cornello, sumo sacerdote de Leto, conhecido também como Grande Bispo.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Personalidades: Pai Cornello, Rose Thomas.

Clima Predominante: Muito árido e seco.

Descrição:

A cidade de Lior, encontra-se na fronteira leste, e ela é

as
cidades

cercada por um deserto imenso, de grande extensão e extremamente quente as primeiras horas do dia. Lior é uma cidade grande, que vive normalmente como qualquer cidade, onde sua maior renda deriva-se de um mercado local, uma característica desta cidade é que em cada esquina existem pelo menos um bar, onde são servidos sucos e lanches, e estátuas que reverenciam o Deus Leto, o Deus do sol, entidade poderosa em Liore. O tipo de arquitetura predominante é de prédios de dois andares, com ar de influência européia e influencia de cidades como o mercado do Cairo.

Os prédios são acabados com esmo, e possuem entre dois e três andares para construções comerciais, e prédios mas simples para residências. Toda a cidade possui tons equilibrados, e muitas residências possuem tetos (telhas) verdes, mas a maior predominância são os tetos de telha laranjas, de cerâmica. Todos os prédios e residência tem acabamentos finos como arcos de entrada, e batentes, além de janelas flexíveis e de cores diversas. No centro da cidade encontra-se **o templo de Leto**, que destaca-se por ser uma estrutura que lembra um castelo, uma fusão de um templo com arquitetura romana com tons realçados pelas torres em estilo barroco. O templo tem uma grande estrutura na fachada onde se permite as cerimônias pelo sacerdote ao povo, com um grande e amplo pátio para a visão de todos, onde reside a segunda estátua de leto, não tão grande como a de seu interior. As torres do templo são semelhantes a arquitetura do vaticano, o templo possui três, sendo que a central é a mais pronunciante, onde está localizado o sino, e de onde pode ver-se toda a Liore. Dentro do templo encontra-se a maior estátua dedicada ao deus leto, numa grande câmara onde estão dispostos muitos bancos para as missas, e cerimônias religiosas. Existe também um local para visitantes descansarem, com quartos espaçosos, e neste local que residia a quimera invocada por pai cornelo para não perder a fé de sua devota mais ferrenha, Rose. Pois ele produziu uma criatura que tinha a voz de seu ex-namorado, e com isso tentou confundir ela mais ainda, devido as palavras de Edward elric.

Uma grande característica destas cidades de Full Metal é que grande parte dos centros urbanos, os prédios possuem encanamentos de gás expostos, e grandes exaustores evidentes, mostrando que a energia mais utilizada é mesmo o vapor, sendo que em muitos casos a eletricidade estava presente. Uma característica dos

grandes centros é que todos os prédios comerciais possuem Banners e Fachadas de indentificação, mas o mais comum mesmo são as velhas plaquetas penduradas do lado de fora, no estilo taverna. O centro da cidade de Lior conta com uma fonte, e esta verte vinho tinto (provavelmente este é um milagre feito por Pai Cornelo), com canecas amarradas para quem quiser se servir, mas apenas adultos, crianças são proibidas. Esta fonte é ornada com símbolos que remetem ao Deus Leto, além de adornos com sua face.

Outra característica marcante da cidade é que existem rádios espalhados por toda a cidade, que são utilizados em horários determinados para escutar a palavra de salvação do Deus Leto, os rádios de mesmo desenho, que assemelha-se com rádios antigos de estrutura de madeira, são encontrados em qualquer estabelecimento da cidade de Liore, e determinada hora, toda a cidade recebe as graças do sacerdote com palavras de fé, um programa que é exibido todos os dias, através de rádio para os cidadãos de Liore, mas os rádios tem este fim apenas, levar a palavra do deus leto a seus moradores, e neste momento todos param o que estiverem fazendo para orar. As ruas são pavimentadas com paralelepípedos, ou mesmo pedras sentadas para melhor locomoção. A cidade possui pontes e rios, uma característica importante em uma cidade cercada por um deserto.

A hierarquia da igreja é encabeçada por Pai Cornelo, que é o sumo sacerdote, e seus discípulos, dois ou três de grau mais baixo, e um que os comanda, como um ministro Clay. que usam vestes escuras, com acabamentos em tons brancos. Depois os seus filhos.

Uma crença dos cidadãos são os milagres ministrados por Pai Cornelo, como transformar (transmutar) água em vinho, dar vida a estátuas do deus leto, alegando ser sua vontade, e os casos de ressurreição de muitos moradores, como o que aconteceu com Rose. Mas tudo isso não passa de uma farsa, pois tudo é conseguido através de uma Pedra Filosofal, que Cornello usava, assim ele podia transmutar as coisas, mas não fazer milagres, que aos olhos dos aldeões eram sim, os milagres do Deus leto. O poder de controle de Cornelo era imenso, através de suas promessas ele tinha a fidelidade cega do povo ao seu lado, mas tudo isso foi desmascarado por Edward Elric e seu irmão Alphonse Elric. Sendo um dos maiores feitos do Fullmetal Alchemist.

as Cidades

Antigamente Liore era uma cidade pobre, arrasada pela guerra civil que ameaçou desimá-la, seca do deserto as suas voltas, mas depois da chegada de Pai Cornelo, e a instituição da Igreja tudo prosperou, mas isso era apenas uma fachada para o plano verdadeiro, que era conquistar a fidelidade do povo, e transforma-lo em uma força bélica, a fim de conquistar todo o mundo. Esse era o plano de Cornelo, mas sua pedra dada de presente por Lust era para incentivar Cornelo na criação de uma pedra mais refinada, com maior poder, capaz de transforma-la em humana. Esse era o desejo de todos os homúnculos, mas isso nunca foi o desejo de Cornelo.

Mas todos os milagres são na verdade feitos conseguidos através da Alquimia, onde os Irmãos Elric desmascarão o sacerdote de Liore.

Rose (Roze) Thomas: como não tinha mais familiares e perdeu o seu namorado Kain em um acidente, ela começou a dedicar a sua vida a ajudar as pessoas e seguir os princípios do Deus Leto, acreditando que assim, poderia conquistar a graça do milagre de sua ressurreição, aproveitando-se disso Pai Cornelo usou ela para voltar-la contra os irmãos Elric. Existem dias em que a demonstração de poderes de Cornelo são vistos como audiências.

Na cidade existe um sistema de auto falantes, dispostos em todos os pontos da cidade. Existem tavernas e hospedarias. Bares, canais de rio e galerias. Fluviais e alamedas.

A cidade possui um cemitério rico e bem cuidado com lapides brancas e disposto de forma ordenada, é cuidado pela igreja, e supervisionado pelos ministros. Neste local repousam os cidadãos que morreram naturalmente e de acidentes, assim como o namorado de Rose, Kain. Uma suposição pode ser, que dentre as pessoas que morreram de acidentes, uma parcela pode ter sido executada pelo bispo, devido a besbilhotagem de seus planos.

Lista de Objetos típicos:

Radio para acompanhar a programação, Símbolos de Leto, ou estátuas para adoração.

Feitos alquímicos dos irmãos Elric: Conserto do radio, criação de sistema de som, transmutação de

estatua de leto em armadura como al, animação de estatua de pedra (gigante), Criação de Lança a partir de propriedades minerais da areia, criação de muros a partir da areia.

VILAREJO DE MARJHALL:

Localização: Região Central

Governo: o vilarejo deve é comandado por um prefeito, ou algum cargo assim.

População: Aproximadamente 3.000 habitantes

Religião: Sem religião definida

Porte da Cidade: Pequeno

Economia: do comércio local, e eventualmente da Festa Réquiem.

Personalidades: o Alquimista Majihal, Karin a dama da flor e a menina Crose.

Clima Predominante: dias e tardes de sol.

Próxima a esta vila existe uma estação de trem, e desta estação. É uma estação de duas plataformas, onde existe um pátio de trens que permite ser a ultima para, a transição entre as linhas. É uma estação de médio porte, com estrutura forte. Existe policiamento no local.

Na vila Majihal ajudou muitas pessoas através da sua alquimia, fato que usou para ocultar o seu maior segredo, usar a alma de pessoas para animar uma boneca de madeira, em homengame ao amor que sentia por uma mulher.

Existia um estranho rumor de que os mortos estão voltando a vida, e estes tem atacado as pessoas. O transporte mais utilizado entre a vila e a estação é a utilização de carroças para transitar entre as estradas não pavimentadas que ligam os dois locais.

Existe uma trilha próxima da vila, que é preenchida por batões terminados em carrancas, de 1,50 de altura, dispostos a cada 1,50 metro. Talvez uma forma de prevenir ataques de espiritos.

Nesta vila eles estavam preparando um festival, e existem a queima de fogos tradicional. O Festival Réquiem. Onde eles mandão as almas dos mortos aos céus usando os fogos de artifício.

A casa de Marjihal é uma casa simples, mais afastada do vilarejo, ela tem dois andares, um sótão, um porão, e possui aproximadamente 5 ou 6 quartos, sala e

as cidades

cozinha, possui também uma chaminé onde a lareira aquece em noites frias o primeiro pavimento. A casa é como se fosse uma fazenda. A casa é branca com detalhes em verde oliva como o teto. A lareira e chaminé é de tijolos carâmicos, laranjas. A casa possui corredores longos, e tem iluminação de tochas por todo seu interior, mas mesmo assim, alguns pontos dos corredores são escuros e sinistros. A casa é confortável, mas esconde o laboratório do alquimista.

As casas no centro são muito parecidas com a de Marjihah, só que o acabamento é mais refinado, são casas e tavernas mais finas. E elas são mais próximas umas das outras. O clima é agradável aqui.

Marjihah conhecia Hoheheim, o pai dos irmãos elric, dizendo ser um grande amigo dele. Ele foi consultado para dizer sobre os passos da alquimia humana, mas Marjihah diz ser uma coisa proibida. Onde se prezo é alto demais. Mas quando abordado sobre este conhecimento que conversava com Hoheheim, ele diz ter sido impulso da idade.

Crosse queria vingar a morte de sua irmã, mas ao pedir ajuda a Marjihah foi negada. A irmã foi atacada por mortos vivos, mas na verdade ela foi vítima do Alquimista que fez os passos da Transmutação de Almas, com a moça.

A irmã de Crosse havia falecido a seis meses, e ninguém descobriu a causa. Uma pessoa a encontrou morta, mas parecia que estava dormindo. E no dia do funeral o espírito de Karin estava espreitando, na verdade era uma espécie de golem, uma boneca com alma humana.

A maior parte do vilarejo é dividido em fazendas bem distantes uma das outras, um vale com muita mata, cercado de montanhas, ao longe.

Existem a lenda de Karin que era uma morada da vila, ela tinha uma plantação de rosas e era muito bonita, há 20 anos atrás ela havia conseguido cultivar uma rosa azul, muito difícil de cultivar, mas quando estava indo vender suas rosas na cidade, ela teve um acidente e sua carroça caiu num precipício e morreu, mas na verdade ela havia perdido a memória e sobrevivido milagrosamente a queda, com o tempo recobrou sua memória, e foi atrás de seu amado Marjihah, mas ele estava tão obcecado em trazer Karin de volta que não

percebeu sua amada, e passou a usar alquimia para fazer uma bizarra versão de Karin, uma boneca animada. Mas a 20 anos ela recobrou sua memória e voltou a trás de Marjihah.

A cidade possui um cemitério simples, sem muros ou grandes, apenas uma área isolada nos campos próximos a cidade.

As bonecas que Marjihah animava exalam uma aura negra, onde pode-se escutar uma espécie de sussuro, e dão a boneca uma forma fantasmagórica.

Marjihah através de sua pulseira com um círculo de transmutação e com um lampião em mãos, desferiu um jato de fogo que consome a boneca rapidamente. Mas as bonecas emitem um gemido agudo típico, é a única forma que conseguem se expressar, um gemido característico que Ed reconhece.

Marjihah é um alquimista de segunda categoria de acordo com Lust, que vê tudo de longe.

O festival acontece e todos os aldeões estão presentes, a maioria agradece o grande ato de bravura de Marjihah.

Marjihah prendia almas de moças indefesas em suas bonecas, devido a sua incapacidade de usar a transmutação de almas. Faria dela uma coisa parecida a ela. Mas uma alma não se adapta tão facilmente a um corpo diferente, mesmo que aconteça a transferência bem sucedida, o controle sobre a criatura pode não ocorrer, e ficar perambulando por uma cidade, assim como as bonecas faziam, tentando retomar as suas vidas e encontrar as pessoas que amava, mas em seu novo estado.

As Palavras de Marjihah: - Karin era a única mulher que eu amei, após sua morte minha ferida nunca cicatrizou, então decidi trazê-la de volta usando a Alquimia, mas a Alquimia humana era algo impossível para mim, então eu queria fazer algo próximo a ela. Não sou doente, mas eu apenas amo.

Você vai me ajudar a prender a alma dela.

Marjihah decide usar a Crosse como sua próxima vítima. Marjihah nunca aceitou o estado mais velho de Karin. Marjihah transforma uma chave de fenda em uma espada.

as cidades

Lista de Objetos típicos:

Lampiões para iluminar caminhos

Feitos alquímicos dos irmãos Elric: Anulação de parede na casa de Marjhall, criação de cela de metal, pelas propriedades do solo mineral da estação, congelamento de lago, através de círculo de transmutação. Transforma uma rosa azul em chicote azel e desarma o alquimista.

Existem ponto de espera pela carroça que faz as viagens pela estrada da vila, elas levam até a estação, são carruagens.

Estação (Ultima parada para a Cidade Central).

é onde ocorre a ligação com o Coronel Mustang

Matrizes do leste:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: ?

a onde Mustang e Hawkeye são transferidos. Aparentemente as mulheres são mais atractive lá então na cidade central.

Ishbal/Ishbar:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: árido e quente

onde os pais de Winry foram mortos. O local de uma guerra civil principal, onde um determinado caráter importante fosse carregado.

Vilarejo de Rizenbul:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: ?

onde Edward e Alphonse foram carregados, leste da cidade central.

Mina de carvão de Youswell:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante: ?

Local de Interesse: O monte Fuji, situado ao Sudeste desta região.

onde se encontram com o overseer corrupt e os mineiros de carvão.

Zerotime:

Localização: Região Central

Governo: a cidade é regida por regime militar.

População: Aproximadamente 500.000 habitantes

Religião: do Deus Leto, conhecido também como Nor Porte da Cidade: Médio

Economia: a maior parte da economia é baseada na prosperidade trazida pelo Pai Cornello, através de milagres pela vontade do Deus Leto. Existe uma sub-existência derivada do mercado local.

Clima Predominante:

onde se encontram com os irmãos de Elric do impostor. Um outro lugar na busca para a pedra dos filósofos.

São conhecidas como uma das mais importantes, a

as
cidades

cidade central, onde fica sediada o quartel general dos alquimistas federais. A cidade do leste de onde os heróis Edward, conhecido como Alquimista de Aço e seu irmão Alphose vieram.

A religião:

na série televisiva é mostrada a Religião do Deus Leto, o deus do sol, e após isso uma terra muito complicada é explicada, Ishvar, onde reside uma fé inabalável no Deus Ishvara, que protege os seus súditos, os Ishvarianos, pessoas que possuem tom de pele morena e olhos vermelhos.

Dublith:

Localização: Região Sul

Governo: ?

População: ?

Religião: ?

Porte da Cidade: ?

Economia: ?

Clima Predominante: ?

É onde Izumi Curtis e seu marido residem.

