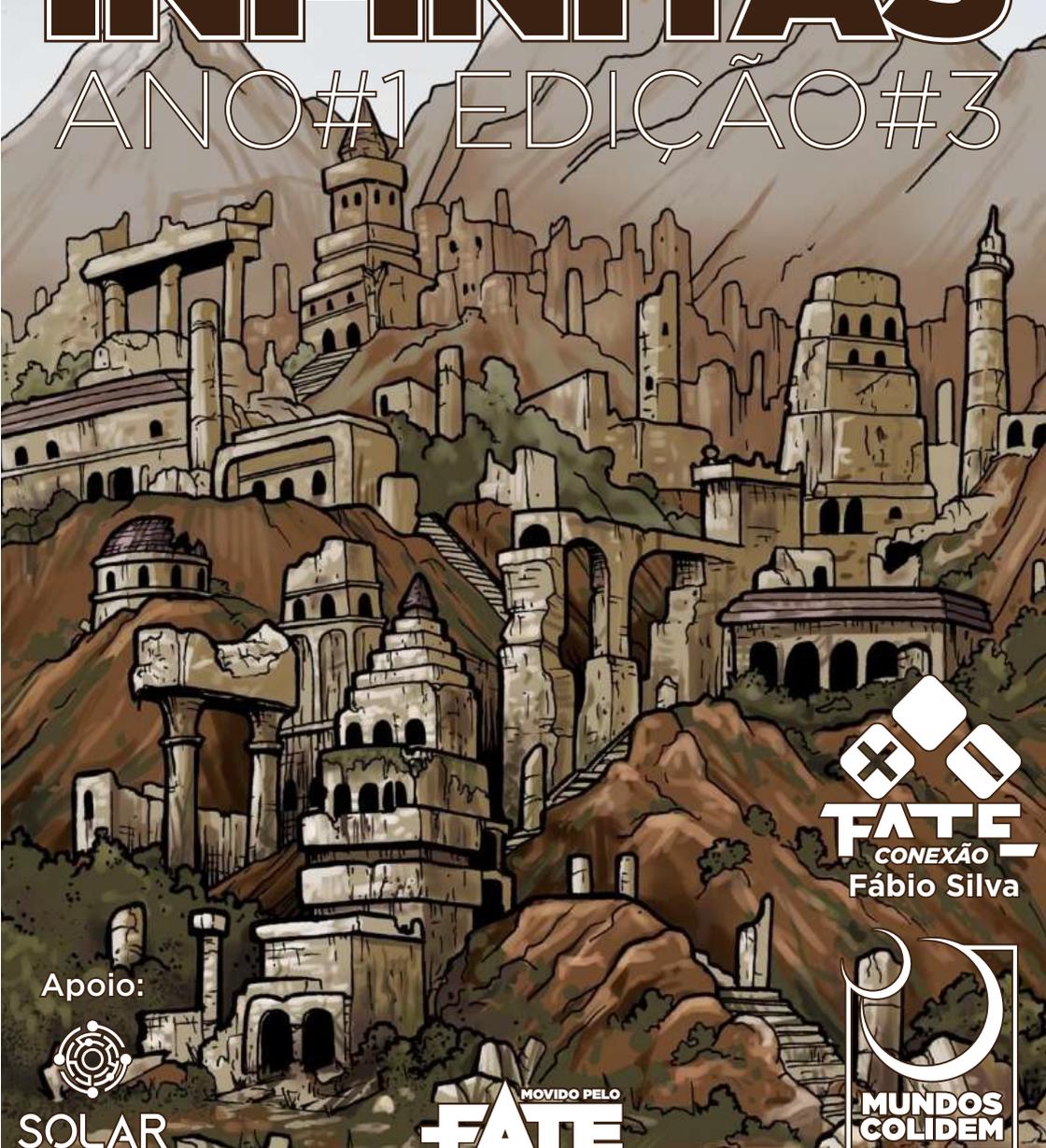


AVENTURAS

INFINITAS

ANO #1 EDIÇÃO #3



FATE
CONEXÃO
Fábio Silva

Apoio:



SOLAR

MOVIDO PELO
FATE



**MUNDOS
COLIDEM**

A todos aqueles que apoiam essa ideia em:

padrim.com.br/conexaofate

Muito obrigado!

Esta publicação não seria possível sem o apoio dos Padrinhos:

Conectado e Influyente:

Ofídio Nogueira, Manu Oliveira, Helio Rodrigues, Leonardo Paixão, Pedro Godeiro, Igor Coura, Peter Pereira, Gabriel Pereira, Leandro Pugliesi

Conectado e Ativo:

Breno Lima, Carlos Bergozini, Igor Henrique, Maxwell Tavares, Heitor França, Rafael Panczinski, Lyonn Jarrie, Solar Entretenimento, Rodrigo Moura, Filipe Camargo, Fernando Pires, Cristiane Alves, Paulo Henrique, Heitor Felipe, Fábio Carvalho

Conectado:

Alexandre Nigre, Alexandre Santos, André Danelon, André Aguiar, Carlos Frederico, Diogo Cristiano, Felipe Grivol, Geovane Gomes, Gustavo Prado, Max Fischer, Mundos Colidem

Quero apenas apoiar:

Igor Coura

Se gostou da qualidade do projeto, convide os amigos a participarem também.

AVENTURAS INFINITAS

EDIÇÃO 3 - ANO1 -
Janeiro de 2017

Versão
1.0 de 31.03.2017

**IDEALIZADOR
EDITOR CHEFE**

Fábio Silva

EDITORES

Raphael Lima
Petras Furtado

LAYOUT

Fábio Silva

DIAGRAMAÇÃO

Fábio Silva
Petras Furtado

CAPA

Gary Dupuis

ILUSTRAÇÕES

Brett Neufeld

www.conexaofate.com.br
padrim.com.br/conexaofate

Apoio:



SOLAR



Agradecimentos:

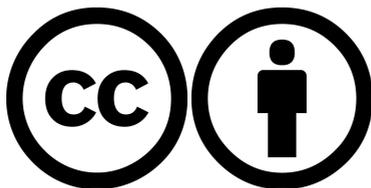
Matheus Funfas e Alain
Valchera, onde tudo
começou

Leonardo Paixão, por
acreditar

Paulo Guernnister, na força e
no apoio

Raphael Lima e Petras
Furtado, por embarcarem
nessa





© 2016 Aventuras Infinitas por Fábio Silva. Aventuras Infinitas e seus textos estão licenciados sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Ou seja: use à vontade, mas dê os créditos :)

Lê aqui!

Quando realizar um trabalho que use algo derivado desta publicação, atribua da seguinte forma “Este trabalho usa como base o artigo [nome do artigo] publicado pela Aventuras Infinitas, Edição #3, Ano #1, pelo autor [nome do autor] e está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

As artes e o layout ©2016 pertencem a seus respectivos autores e todos os direitos desses elementos são reservados a eles. Entre em contato com os mesmos para permissões de uso.

Este trabalho é baseado no Fate Básico e Fate Acelerado (encontrados em <http://www.faterpg.com>), que são produtos da Evil Hat Productions, LLC, criados e editados por Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks e Rob Donoghue, publicados e distribuídos no Brasil pela Solar Jogos e licenciados sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Fate™ é uma marca registrada da Evil Hat Productions, LLC e está sendo usada sob permissão.

A fonte FATE CORE é © Evil Hat Productions, LLC e está sendo usada sob permissão. Os quatro símbolos das ações foram desenhados por Jeremy Keller.

Editorial

Preparem-se, aventureiros, que uma conexão monumental acaba de acontecer. Nos Conectamos a Mundos distantes, habitados por seres capazes de coisas incríveis... como escrever artigos fenomenais!

É isso aí! O Conexão Fate agora está em parceria com Mundos Colidem, representados aqui pelo Raphael Lima e Petras Furtado, além de uma equipe com ótimos columnistas no blog desses caras, que são incríveis.

O que esperar? Conteúdo exclusivo e com excelente qualidade, claro! Nessa edição, uma super aventura no universo de Avatar: a lenda de Aang, escrita pelo Raphael Lima. Juguem, e divirtam-se.

Fábio Silva

CONTEÚDO

A Biblioteca Wan Shi Tong	07
Introdução	07
Construção de fichas	09
A aventura vai começar	11
Cena 1: O Pântano	12
PdNs	14
Cena 2: A Grande Divisão	15
PdNs	17
Cena 3: O Deserto	18
Conclusão	19

A BIBLIOTECA DE WAN SHI TONG

Por: Raphael Lima

Em uma era perdida, a humanidade dividiu-se em quatro povos: os Nômades do Ar, as Tribos da Água, a Nação do Fogo e o Reino da Terra. Dentro de cada povo, há uma ordem de pessoas notáveis chamadas de Dobradores, capazes de dobrar um elemento sob a sua vontade através da combinação de artes marciais e sua ligação com um elemento.

Para manter o equilíbrio entre estes povos, existe um único dobrador que é capaz de controlar todos os elementos. Esse dobrador é o Avatar, um escolhido que manifesta o espírito do mundo em forma humana. O Avatar segue um ciclo milenar de reencarnação, a cada vida ele encarna entre os membros de um povo diferente, aprendendo o seu elemento nativo daquela vida, seguido dos demais elementos. Ao longo das eras, as incontáveis encarnações do Avatar serviram para manter os quatro povos em harmonia.

Essa aventura utiliza como base a adaptação para Fate Acelerado de Avatar: a lenda de Aang desenvolvida pelo coletivo Mundos Colidem, a mesma encontra-se disponível para download no site www.mundos-colidem.com.br

INTRODUÇÃO

A aventura se passa no ano 100 ASC (After Sozin Comet), o ano 0 ASC é o ano que o cometa Sozin chegou para iniciar a guerra, o ano começa no inverno. Aang foi encontrado no final do ano 99 ASC, e as batalhas finais da guerra se passaram no oitavo mês do ano 100 ASC.

Os fatos da aventura se passam após a tomada de Ba Sing Se, após um golpe militar com a ajuda dos Dai Li, que colocou a nação do fogo sob a liderança da princesa Azulah a marchar dentro dos distritos da maior cidade do mundo, e concretizar a vitória da nação do fogo. Nesse mesmo episódio do Avatar Aang foi morto em uma luta com a princesa Azulah e o príncipe Zuko, o último teve sua honra restaurada, e retorna com honras de herói para os braços do pai.

Os Dai Li são os agentes especiais das heranças de Ba Sing Se, com o passar dos anos se tornaram corruptos e foram essenciais na tomada da cidade pela nação do fogo, ficando os mesmos subordinados a princesa conquistadora. Nem todos os Dai Li se corromperam, alguns na última hora decidiram lutar pela sua honra e cidade, e foram vencidos, e executados, e alguns poucos conseguiram fugir para lutar em outro dia.

O grupo de jogadores são refugiados da invasão, todos lutaram como puderam durante os ataques, e até descobriram dias antes os planos da nação do fogo que estavam sendo executados no distrito oeste da cidade, o que os tornaram procurados após os eventos da “Conspiração em Ba Sing Se”. Em sua fuga o grupo foi auxiliado por agentes fiéis do Dai Li, que os guiaram pelos esgotos, mas foram perseguidos por Kurdáz capitão da nação do fogo, que ficou encarregado de cuidar das atividades defensivas no distrito oeste, após a convocação de Tai Li pela princesa.

Kurdáz é um dos discípulos do almirante Zao, e é conhecido por ser implacável em sua perseguição aos inimigos e por não ter piedade em usar inocentes para atingir os seus objetivos. Ele é conhecido por expulsar e incendiar várias tribos no oeste da nação da terra, criando assim o grande fluxo dos refugiados em direção a capital do reino da terra.

O grupo está desesperado e querendo vingança e, em meio à fuga, ouvem sobre a mítica biblioteca de Wan Shi Tong, e que a mesma abriga todo o conhecimento do mundo. Com a morte do Avatar (pelo menos é o que todos acreditam), eles se apegam a essa esperança como se fosse a última, e o desejo de justiça é o que os motiva. A viagem é longa, pois a Passagem da Serpente, e todo o sul e o mar ao oriente é dominado pela marinha da nação do fogo, assim o grupo deve migrar para o oeste e depois descer pelos pântanos, passando pelos cânions e enfrentar o deserto, onde supostamente está a mítica biblioteca, e deve evitar Omashu, que está sob o jugo da nação do fogo.

CONSTRUÇÃO DE FICHAS

1º Passo: Tema/tom

É hora de abrir uma roda de conversa, ouvir sugestões e interagir, e deixar o grupo falar o que espera da aventura. O narrador deve participar desse momento. É nessa hora que os jogadores debatem seus anseios na aventura, o que eles desejam ver. Cada jogador, e o narrador também, deve dar um aspecto para a aventura. Exemplo: fugitivos, guerrilha, busca, vilão caceteiro, etc.

2º Passo: Aspectos (Conceito e Dificuldade)

Definido o tema, e os aspectos da aventura, o próximo passo é pensar em que tipo de personagens os jogadores querem. O conceito é o que determina quem é seu personagem, e a dificuldade que ele teria.

Nesse momento seria interessante a construção de duas listas, uma de conceitos/arquétipos de personagens e outra de dificuldades. Essa lista não deve ser um limitador, mas um auxílio para o jogadores.

Para os demais aspectos, a sugestão é que se faça uma dinâmica em sentindo horário, onde cada jogador narrar uma cena com uma complicação para o seu camarada da esquerda, e após a solução da complicação apresentada, o mesmo deve passar uma complicação para o próximo. As situações devem ser narradas até um complicador chegar ao jogador que deu início, e o mesmo solucionar o problema. Feito essa parte os jogadores podem definir os aspectos restantes utilizando os mesmos para definir relações entre os companheiros do grupo, e os aprendizados entre as problemáticas e situações apresentadas.

3º Passo: Abordagens

O FAE tem seis abordagens, que substituem as perícias do Fate Básico. A adaptação proposta usa o FAE, mas caso o grupo decida por usar essa aventura no Fate Básico, pode criar a suas perícias com base

nos exemplos citados no capítulo 5, mas você precisará de um pericia específica para “Dobra de elemento”.

Outra ferramenta que pode ser utilizada na distribuição das abordagens é a de se fazer papéis com os valores das abordagens e os jogadores retirarem e distribuírem de acordo com a necessidade de uso. Exemplo: ao começar o jogo, os jogadores não distribuem as abordagens, mas em uma determinada ação, o jogador precisa ser cuidadoso, assim o mesmo pega um dos papéis dobrados e tira um +3. Ótimo, mas também poderia ser um mais +0. O narrador poder ir seguindo esse método até os personagens completarem os valores das suas abordagens, com os valores iniciais (+3, +2, +2, +1, +1 e +0).

4º Passo: Façanhas

As façanhas são as especialidades dos personagens, algo único e especial, que eles sabem fazer. Inicialmente os personagens têm três façanhas, podendo ter mais uma, desde que queime um ponto de recarga para tal. A primeira façanha pode ser determinada com base nas ações que os personagens fizeram na primeira dinâmica de complicações e soluções. Das soluções surge a primeira façanha. E as demais podem ser criadas no processo de decorrer do jogo.

5º Passo: Pontos de Destino e Recarga

Os pontos de destino (PD's) são ferramentas importantíssimas do jogo, pois permitem ao personagem refazer uma rolagem, adicionar um +2 a uma rolagem, ativar aspectos de personagens, consequências e de cena, certos poderes, e inserir um elemento narrativo na cena que não vá contradizer a linha histórica.

6º Passo: Estresse e Consequências

O estresse é a capacidade de dano que o personagem suporta sem sofrer consequências, ao preencher as caixas de estresses de acordo com o acúmulo de sucessos sofridos mediante as ações dos adversários, os personagens começam a acumular consequências, sendo esses aspectos

negativos criados pelos jogadores, que podem ser invocados pelo narrador em prol das adversidades da narrativa. E ao jogador também cabe o direito de forçar uma consequência em prol de aquisição de um PD, e do elemento narrativo.

7º Passo: Narrador

Uma das mecânicas mais legais do Fate/Fae são os sucessos a um custo. O Fate não tem falhas totais, as mesmas sempre são sucessos mesmo que parciais, mas a um custo sendo os mesmos baixos ou altos. Minha sugestão aos narradores: não se preocupem em determinar os custos, deixem que os jogadores façam!

A AVENTURA VAI COMEÇAR!

Nome: A Biblioteca de Wan Shi Tong

Quando: Após a invasão de Ba Sing Se, e a “morte” do Avatar Aang. Ano 100 ASC.

Onde: Começa no pântano que é refúgio do grupo de Jet, passando pelos cânions, onde os jogadores necessitaram da ajuda de um guia. E concluindo na chegada ao deserto, e em um pequeno vilarejo que é rota de caravanas no deserto.

Que: Após tentar ajuda no templo de ar do norte, os personagens descobrem sobre a mítica biblioteca de Wan Shi Tong, e todos os seus conhecimentos. Em sua viagem roubam um balão de ar da nação do fogo. Os ventos levam o mesmo em direção ao pântano onde fica Jet e os seus jovens “revolucionários”, onde perdem o transporte mas precisam seguir em sua busca.

Porque: Os personagens acreditam que a biblioteca pode guardar algum segredo que pode ajudar a derrotar a nação do fogo.

Quem: Kurdáz, capitão da nação do fogo

Cena 1: O Pântano

Trilha sonora: Tsungi Horn (Avatar: A lenda de Aang OST)

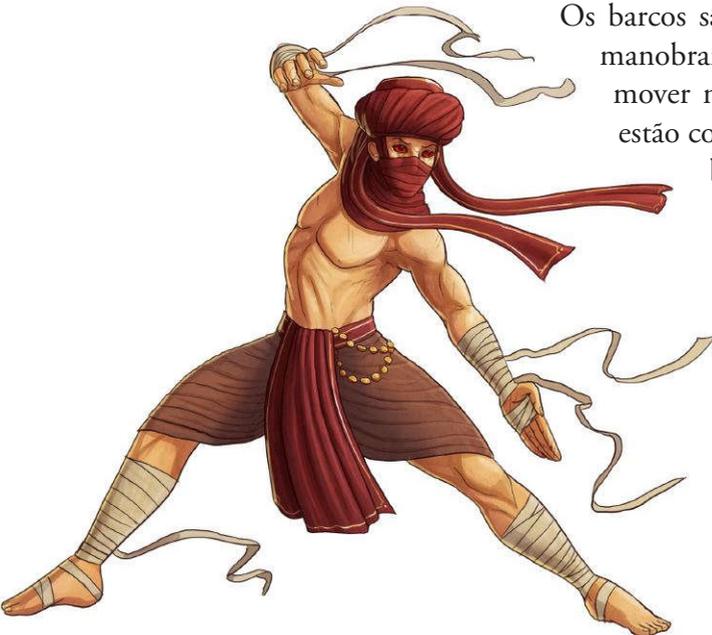
Aspectos: *escorregadio; água por todos os lados e não enxergo quase nada.*

O grupo, em sua fuga para o oeste, roubou um balão de ar quente da nação do fogo, por inabilidade do grupo, ou devido a defeitos pela pouca conservação do balão. O mesmo, após viajar por vários quilômetros, para o sul, perde altitude e cai no pântano.

Mesmo com a fuga pelo balão, a nação do fogo, que designou a missão de capturar os refugiados ao capitão Kúrdaz, conseguiu monitorar o grupo à distância. Com o balão preso entre as árvores do pântano o grupo precisa se mover rapidamente para o leste em direção ao deserto. Mas estão no período de cheia, o local está todo alagado, um nevoeiro totalmente atípico dificulta a visão, e predadores tentam atacar tudo que se move próximo às águas.

Se os problemas naturais já eram grandes empecilhos, poucas horas após a queda do balão a nação do fogo consegue chegar ao local com três pequenos barcos movidos a carvão, que contam com cinco soldados cada, sendo todos dobradores.

Os barcos são pequenos, e fáceis de manobrar; são ideais para se locomover no pântano. Os soldados estão com a missão de recolher o balão, mas caso decidam se aproximar com cautela, ouvirão eles falando que o capitão está para chegar, e que o grupo não pode chegar em hipótese alguma em Omashu (mas não estavam indo para o deserto? Sim, guarde essa informação).



O grupo precisa sair daquela situação incômoda e uma das opções é tentar, mais uma vez, pegar algo da nação do fogo. Mas precisam definir isso de forma estratégica, não é muito sensato enfrentar quinze dobradores de uma única vez.

Sugestão: *nesse momento o mestre pode pedir para os jogadores fazerem o método de problemática e solução, pedindo para que os jogadores em sentido horário digam uma complicação que ocorreu no pântano, e o personagem ao seu lado esquerdo deve apresentar uma solução, e posteriormente uma complicação para o próximo. Seguindo assim até o jogador inicial. O narrador deve ficar atento aos elementos que surgirão das problemáticas e soluções, para inserir na aventura.*

Após encontrarem o balão o grupo de dobradores vão começar a procurar pelos fugitivos, e muitas coisas podem ocorrer:

a) Os soldados da nação do fogo podem se dividir para procurar o grupo, ou não. Tudo vai depender de qual estratégia os jogadores podem tomar;

b) Caso os soldados os encontrem, vão atacar sem piedade; mas não se pode esquecer a dificuldade de visibilidade no pântano, o que está ruim para os soldados também está para os jogadores;

c) Crocodilos: eles podem ser um complicador para os jogadores, caso os mesmos tentem se locomover pelas árvores escorregadias (dificuldade +4 pois está aliado à baixa visibilidade) caso alguém caia na água;

d) Se forem pegos, serão levados à Passagem da Serpente. É nessa hora que Jet pode intervir;

e) As chances dos garotos de Jet aparecerem são mínimas, a não ser que vejam alguma boa vantagem de lucro, tipo... adquirir um barco da nação do fogo;

f) Caso o grupo consiga capturar um barco, eles serão seguidos por um experiente espião, pois a missão era recuperar o balão, e perder um dos barcos para poder monitorar a localização do grupo.

Soldados da Nação do Fogo

Aspecto: Dobrador de fogo

Bom (+2): atacar e fugir

Ruim (-2): autonomia e resistir

Estresse:

Espião

Aspecto: Silencioso e mortal

Bom (+2): dissimulação e acrobata

Ruim (-2): seguir ordens e lutar

Estresse:

Crocodilo do Pântano

Aspecto: ataque furtivo e forte

Bom (+2): mordida e rolagem (causa duas caixas extras de estresse)

Ruim (-2): perseguir e observar

Estresse:

Barco da nação do fogo

Custo: esperto/inteligente (FAE) +2, Condução (Fate Básico).

Aspecto: *ideal para manobrar em lugares pequenos, movido a carvão.*

Bom (+2): rápida navegação e resistente

Ruim (-2): perseguir e observar

Estresse:

Consequências: Moderada e severa

Cena 2: A grande divisão

Trilha sonora: Entering Ba Sing Se (Avatar: A lenda de Aang OST)

Aspectos: *Uma entrada, uma saída, não podem trazer comida e não há cores.*

Ao escapar do pântano, seja por qual meio for, o grupo enfrentará uma longa estrada até a parte mais difícil da jornada: o cânion. Em um determinado momento a paisagem começa a mudar ficando tudo queimado e sem cor, até os personagens ficarão sem cor, e os mesmos não entenderão o motivo. Inicialmente podem achar que é mais uma cena de destruição da nação do fogo, mas logo os mais sensíveis perceberão que há algum problema.

Ao avançarem um pouco mais encontrarão uma menina sentada a margem da estrada, Raka, a mesma é cega, e dirá a todos que em sua tribo todos são cegos inclusive aqueles que decidem por morar lá, adquirem a cegueira com o tempo de convivência com as pessoas. Mas ela explica que nem todos foram cegos, isso ocorreu após alguns homens ignorantes cultuarem o totem da aranha. Que na verdade é o ladrão de rostos.

A paisagem do vilarejo é desolada, como se tivesse ocorrido uma grande queimada. Na pequena praça ao centro, um totem de uma aranha com cabeça humanoide é cultuada, recebendo inúmeras oferendas. Caso o grupo deseje passar a noite no vilarejo será atacado por chacais. Se algum dos personagens fique em real perigo, o espião vai se revelar para não deixar que um grande mal ocorra, e poderá tentar se infiltrar no grupo, caso em outro momento não tenha sido visto.

A solução para o problema da cidade é alguém oferecer o seu rosto. O homem mais velho da cidade vai contar essa história, caso um dos jogadores decidam fazer esse sacrifício, terá que adquirir uma *consequência extrema: sem rosto*, que pode ser encoberto pelo uso de uma máscara. Com a solução, as pessoas da vila voltam a enxergar, e as cores voltam ao local. Os jogadores podem alterar um aspecto para algo relacionado à gratidão do povo da vila. Caso o grupo se demore demais a nação do fogo vai atacar a vila, e muitas pessoas serão escravizadas, inclusive a jovem Raka. Kúrdaz comandou o ataque pessoalmente. O que colocará mais uma vez o grupo na estrada

Sugestão: repetir o método de problemática e solução. Durante o conflito.

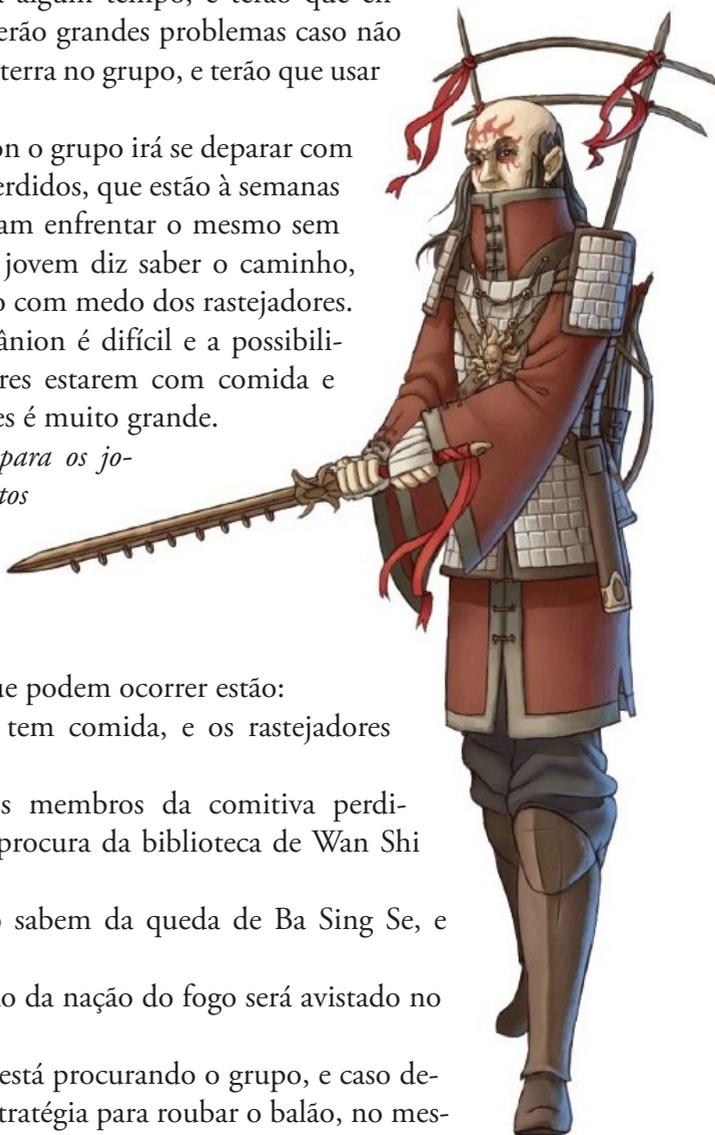
O grupo segue pela estrada, e chega ao cânion, ouvem boatos na vila, de um guia. Mas não há mais, o mesmo partiu com a passagem do Avatar Aang há algum tempo, e terão que enfrentar o cânion. Terão grandes problemas caso não haja dobradores de terra no grupo, e terão que usar cordas.

Dentro do cânion o grupo irá se deparar com uma comitiva de perdidos, que estão à semanas perdidos, e decidiram enfrentar o mesmo sem um guia. Mas um jovem diz saber o caminho, porém muitos estão com medo dos rastejadores. O caminho pelo cânion é difícil e a possibilidade de os jogadores estarem com comida e aparecer rastejadores é muito grande.

Sugestão: peça para os jogadores criarem boatos sobre o cânion, o deserto e a biblioteca.

Mas entre as possibilidades que podem ocorrer estão:

- a) Alguém tem comida, e os rastejadores aparecerão;
- b) Um dos membros da comitiva perdida também está à procura da biblioteca de Wan Shi Tong;
- c) Eles não sabem da queda de Ba Sing Se, e estão imigrando;
- d) Um balão da nação do fogo será avistado no céu;
- e) O balão está procurando o grupo, e caso decidam fazer uma estratégia para roubar o balão, no mesmo contém 4 soldados dobradores.



f) Ao chegar ao final do cânion, o grupo precisa escalar para poder sair, e nem todos conseguirão, o que vai gerar um momento de decisão no grupo. Abandonar ou não os idosos? O velho que procura a biblioteca precisa de ajuda para escalar, caso ele não consiga, contará ao grupo sobre os dobradores de areia, que podem ajudar a encontrar a biblioteca, mas alerta que é um grupo de mercenários.

Chacais

Aspecto: *faro e seres espirituais*

Bom (+2): mordida e ataque furtivo

Ruim (-2): resistir e defender

Estresse:

Balão da nação do fogo

Custo: esperto/inteligente (FAE) +2, Condução (Fate Básico).

Aspecto: *segue as correntes de ar, movido a ar quente.*

Bom (+2): rápida locomoção e visão periférica.

Ruim (-2): manobrar e leva poucas pessoas

Estresse:

Consequências: Moderada e severa

Cena 3: O Deserto

Trilha sonora: The Chakras (Avatar: A lenda de Aang OST)

Aspectos: *Tempestade, mercenários e areia a perder de vista*

Ao chegar no deserto, o grupo passará dias em viagem sem ver nada. Caso não tenham feito um plano para roubar o balão da nação do fogo, essa é a hora que ele aparecerá novamente e servirá como um farol para o grupo, levando-os a um pequeno ponto de encontro de comitivas no meio da paisagem árida.

Em sua viagem em meio ao deserto, vários animais serão vistos fugindo em direção ao sul. O grupo segue o seu caminho até encontrar o local dos dobradores de areia no deserto. É uma espécie de mercado, onde tem uma taverna, e alguns mercadores do lado de fora, que vendem de comida à armas e equipamentos. Ao chegarem no mercado, há soldados da nação do fogo, e o balão. Eles estão procurando os personagens, e várias coisas podem ocorrer:

Sugestão: *repetir o método de problemática e solução.*

- a) O grupo pode tentar roubar o balão e dar certo;
- b) Pode dar errado e ter um conflito com os soldados, nessa hora o espião vai se revelar, independente de que lado esteja;
- c) São reconhecidos em algum ponto do mercado por alguém, pois os soldados espalharam cartazes com recompensas por informações;
- d) Caso tentem saber informações dos soldados por meios que não serão reconhecidos, descobrirão que os moradores da vila, viraram escravos nas minas de carvão;
- e) Kúrdaz está indo para Omashu, o que pode ser um alívio para o grupo;
- f) Dentro do balão tem um pergaminho oficial da nação do fogo com um memorando, que diz que o mapa para a biblioteca de Wan Shi Tong, está na biblioteca de Omashu.

Conclusão

O grupo segue para dentro do deserto em busca da biblioteca, seja a pé, ou por meio dos dobradores de areia, se for pelo balão serão avisados e perseguidos tendo que se livrar dele em algum momento, ou sofrer em uma das cadeias da nação do fogo. De qualquer forma, não encontrarão a biblioteca de Wan Shi Tong, pois o mesmo a levou de volta para o mundo espiritual após a passagem do Avatar Aang. Mas o grupo não tem essa informação, mas sim o memorando da nação do fogo, sobre um possível mapa na Biblioteca de Omashu.

Sugestão: peça para os jogadores criarem boatos sobre a biblioteca, o mapa e Omashu.

Ganchos para Aventuras

- a) Os refugiados estão em uma mina de carvão, o grupo pode tentar a libertação;
- b) Partirem em busca do mapa na biblioteca de Omashu;
- c) A nação do fogo está usando o mercado do deserto como rota de informação, é possível ficar lá e saber algo confidencial e partir para um ataque ofensivo.

スクールクラブ

SOLAR

BUKA TSU!

FATE
ACCELERADO

部活

Igor Moreno

Mario Nakano



Primeiro, os estudos.
Depois, os **monstros gigantes,**
fantasmas e youkais.