

# Quem derreteu o Raposo?

*Uma aventura para o Destino dos Desenhos Animados*

## Introdução – Cinco anos depois

Essa aventura se passa cinco anos depois de *Uma Cilada Para Roger Rabbit*. Nesse meio tempo, muita coisa mudou: a Desenholândia passou a ser considerada um distrito de Los Angeles (agora oficialmente: as pessoas iam e voltavam de Los Angeles para a Desenholândia desde a época do Sr. Acme e ainda antes disso), e como tal, recebeu há dois anos sua primeira delegacia de polícia, o 1º Distrito de Polícia da Desenholândia, localizado na Rua Principal da Desenholândia. O Distrito até agora nunca tinha tido grandes problemas: o comandante do mesmo, o Sargento Péricles Adamastor Stout, conhecido também como “Pinky”, é muito conhecido e respeitado pelos desenhos que moram na Desenholândia. Normalmente, a cadeia do distrito é ocupada apenas por desenhos que passaram da conta com a bebida ou foram um pouco longe demais na “diversão” com os humanos...

Isso até agora...

Todos imaginavam que, com a destruição do Juiz Doom, o Caldo (a poderosa mistura química que pode REALMENTE matar um desenho de uma vez por todas) tinha desaparecido. Mas recentemente, um caso de Assassinato por Caldo foi descoberto no Beco Nada Bom: aparentemente, um Coletor da gangue mafiosa de desenhos de Don Rinozzo, Michelle Volpe, foi assassinado com Caldo, tendo apenas seu chapéu sobrevivido ao lado de uma bolha de Caldo de cor doentia. Para piorar, o Beco Nada Bom é território de uma das gangues de desenhos mais violentas da Desenholândia, lideradas pelo archi-inimigo de Rinozzo, Langley O’Toole.

As acusações de lado a lado estão aumentando bem rápido, e muitos acreditam que, se nada for feito para impedir, uma guerra de gangues de desenhos explodirá na Desenholândia... E as pessoas imaginam que as armas nessa guerra não irão ser restritas a tortas de creme e garrafas de água com gás!

## Problemas

- **Potencial Guerra de Gangues:**
  - Rinozzo vs O’Toole;
- **Beco Nada Bom:**
  - Território de O’Toole;
- **O Caldo!**
  - Ele não tinha desaparecido com o *Juiz Doom*?!
- **O Dodo Pirado:**
  - Rinozzo é um dos Patronos;

## *Como os jogadores chegam aqui?*

1. Jornalistas, de desenho ou não, poderão se interessar pela história: uma guerra de gangues de desenhos pode render um Pulitzer para aquele que a contar da maneira mais interessante;
2. Alguns dos Personagens podem ser novos oficiais enviados pra o 1° Distrito Policial da Desenholândia, tanto como reforço de outros distritos, ou enviados como reforço sem mesmo ter terminado o treinamento do Departamento de Polícia;
3. Um dos personagens pode ter alguma rixa pessoal com Rinozzo ou O'Toole;
4. Um dos personagens pode ter passado por perto quando o cobrador foi atacado com O Caldo;
5. Rinozzo pode pagar um Investigador Particular por meio de um laranja ou até mesmo por seu advogado pessoal para que este investigue a Morte por Caldo do cobrador: ele imagina que essa foi uma mensagem mandada por alguém (O'Toole?) a Rinozzo que a coisa vai realmente ficar séria;

# Capítulo 1 – O Beco Nada Bom

Os personagens chegam no Beco Nada Bom, a pior área da Desenholândia, após ouvirem falar do Assassinato por Caldo. Qualquer desenho deverá evitar se aproximar demais da poça de Caldo enquanto o mesmo está sendo coletado: um mero toque poderá ser o suficiente para provocar no desenho uma Consequência Severa *Ferimento por Caldo* que não poderá ser removida normalmente. Personagens humanos podem coletar esse material, que é feito, muitos descobriram depois dos eventos com o Juiz Doom, de uma poderosa mistura química de Thinner, Benzeno, Acetona e outras substâncias corrosivas que literalmente come a Tinta da qual os desenhos são feitos (e para um desenho, a Tinta equivale à carne e aos ossos de um ser humano).

Se olharem ao redor, os personagens vão perceber que estão sendo vigiados por alguns integrantes da gangue de O'Toole, todos rindo maldosamente e fazendo piadas vulgares quanto ao destino do cobrador. Tentar enfrentá-los pode ser um problema por vários motivos, incluindo (a) o fato de eles conhecerem a região (recebem +2 por estarem no *Território de O'Toole*), (b) estarem em maior número (pelo menos 5 por personagem) e (c) eles farão de tudo para fazer com que qualquer personagem desenho caia dentro dos restos de Caldo, o que iria os ferir para valer (considere esse ataque como um Ataque de 6 Pontos de Estresse).

Porém, se os personagens forem Sagazs e ignorarem os gangsteres, eles obterão algumas informações e pistas valiosas:

- Eles vão perceber que o homem de Rinozzo foi literalmente banhado em Caldo vindo do alto.
- Se foram para o topo do prédio próximo, eles encontrarão um galão vazio (material real, nada feito de desenho, os personagens poderão perceber), um par de luvas de borracha (humanas, com restos de Caldo nela) e uma caixa de fósforos do *Dodo Pirado*, o bar e casa de diversões adultas local;
- No meio do caldo, ainda é possível recuperar os restos de um lenço de bolso salmão (feito de desenho, com queimaduras de Caldo);

## Problemas

- **Gangues Agitadas;**
  - Ânimos prontos a explodir
- **O Caldo realmente está de volta;**
  - Perigo para todos os Desenhos da Desenholândia
- **O que o *Dodo Pirado* tem a ver com tudo isso?**
  - Impensável que Foxy esteja envolvida!

## Capítulo 2 – No Dodo Pirado

Se os personagens tentarem ir ao *Dodo Pirado*, eles então poderão obter informações diretamente da dona, Suzan “Foxy” Fox. Ela está vestindo um terno com cartola, calças e gravata borboleta, tudo feito impecavelmente sob medida, tão sexy quanto respeitável. Se eles vierem diretamente, anunciando a sua intenção, os crocodilos leões de chácara estão com ordens para os levar diretamente a Foxy. Ela então oferecerá alguns drinks como cortesia e então dirá:

*“Imagino que estejam aqui por causa daquele horrível Assassinato com Caldo. Acreditem em mim quando digo que nem eu nem ninguém do staff do Dodo está envolvido... Esse local é um Elíseo, um local onde todos podem relaxar de maneira clara e garantida, sem temer nenhum inimigo que esteja aqui. Essa é uma tradição de quando meu pai fundou esse bar, na época da Lei Seca, e eu faço tudo que for possível para manter as coisas assim.”*

Dito isso, ela começará a responder qualquer pergunta que os personagens façam, incluindo coisas como

**a-) “Você conheceu esse cara que foi Assassinado por Caldo?”**

*“Não, ao menos não pessoalmente. Entretanto, sei que ele era parte da Família Rinozzo, e nesse caso ele foi um tanto tolo de tentar entrar no território de O’Toole sem ter suporte.”*

Isso é verdade: Foxy não conhece o coletor que foi Morto por Caldo, e quase todos os desenhos da Desenholândia que gostam de sua pele (ou pelos, ou penas, ou escamas) sabem que o Beco Nada Bom é parte do **Território de O’Toole**, e Langley O’Toole é um dos mais violentos desenhos criminosos de todos os tempos.

**b-) “Quem é esse tal O’Toole, para início de conversa?”**

Se não houver humanos no grupo, Foxy dará uma risada divertida antes de começar a falar:

*“Langley O’Toole é o único desenho criminoso na Lista dos Mais Procurados pelo FBI. Ele basicamente é o dono do Beco Nada Bom e está envolvido em todo o tipo de atividade criminosa: extorsão, tráfico de drogas, assassinato de humanos, qualquer coisa. Ele é violento e um psicopata, mesmo para os padrões dos desenhos.”*

Essa última nota é um alerta: todos os humanos sabem que como os desenhos não morrem, exceto pelo Caldo, eles costumam ser meio relapsos quanto à segurança dos outros, o que os coloca como psicopatas segundo os padrões humanos. Porém, O’Toole é um psicopata *segundo o padrão dos desenhos!!* Isso vai deixar claro a todos que O’Toole é realmente maluco de pedra!

**c-) “E como esse O’Toole nunca foi preso?”**

*“Olha, ele sabe dançar conforme a música: acredito que ele tenha amigos influentes, sabe, na polícia e na prefeitura de Los Angeles. Sei que recentemente mesmo os desenhos de Chinatown correram com o rabo entre as pernas depois de arrumarem confusão com O’Toole”*

Isso é verdade: recentemente, alguns desenhos das Tríades de Chinatown tentaram entrar no território de O’Toole e, mesmo eles sendo fortes, foram expulsos de maneira vergonhosa.

**d-) “E como começou essa rusga entre O’Toole e Rinozzo?”**

“Até onde sei, ambos queriam um mesmo local como território, mas se pensarmos bem, O’Toole não precisaria de desculpa para se pegar com Rinozzo. Ele tem sede de sangue e poder, sabe.”

Verdade total aqui

**e-) “E quanto a Rinozzo?”**

“Ele é um desenho bem diferente: elegante e Sagaz, não o típico cara bobão que você espera que um desenho seja. Rinozzo é o capo, o chefe da Máfia aqui, mas todos na comunidade respeitam ele.”

De certa forma isso é verdadeiro: embora Rinozzo seja durão e forte, ele também é um cara com algum caráter. Mesmo a polícia (que deseja realmente o prender) não costuma ter algo *pessoal* contra Rinozzo.

**f-) “Você tem algo contra algum deles?”**

“O Dodo Pirado é um Elíseo desde os tempos do meu pai, durante a Lei Seca. Faço o máximo para que ele realmente permaneça assim.”

Aqui Foxy não está dizendo totalmente a verdade: o *Dodo* realmente é um Elíseo (Elíseos são locais onde a violência entre desenhos é terminantemente proibida), e desenhos levam essa tradição dos Elíseos muito a sério. Porém, ela *tem* algo contra O’Toole. Testes de *Astúcia* ou *Sagazs* podem indicar que a linguagem corporal dela demonstra que ela tem algo contra O’Toole. Se pressionada, ela suspirará e dizer:

“Tudo bem: na realidade, eu realmente quero o pelo do O’Toole. Ele tentou coletar propinas por ‘proteção’ do Dodo e tentou gracinhas com as meninas daqui, chegando a tentar as violentar. Ele não tem honra: mesmo Rinozzo me deixa cuidar dos meus próprios negócios. A única vez que ele veio no Dodo, ele tentou fazer confusão e tive que o colocar para fora, aquele idiota.”

Agora temos a verdade: recentemente, O’Toole foi expulso do *Dodo* após quebrar algumas das regras implícitas do mesmo. Foram necessários outros 10 caras (!!!) para ajudar os leões de chácara para colocar O’Toole para fora do *Dodo*.

**g-) “E você acha que ele deseja se vingar de você? Por isso da caixa de fósforo?”**

“Acho que sim, mas mesmo O’Toole não seria imbecil a esse ponto: ele sabe que se mexer com o Dodo, ele mexerá com, pelo menos, metade da Desenholândia. Em especial, temos o apoio de Rinozzo, que gosta muito daqui.”

Verdade total: O *Dodo Pirado* é um dos bares de diversão adulta mais importantes da Desenholândia, sendo que metade da população adulta da Desenholândia já esteve pelo menos uma vez nele e todos se importam com ele. Se O’Toole tentar pegar pesado com o *Dodo*, ele provavelmente vai pegar mais encrenca do que ele poderia aguentar.

**h-) “Rinozzo está aqui?”**

Se os personagens fizerem essa questão, eles irão ver que Rinozzo entrará acompanhado de dois guarda-costas. Ele é um desenho rinoceronte alto e forte, Don Corleone encontra um rinoceronte encontra o Rei do Crime, o chifre frontal lustroso e com um elegante anel ao redor. Rinozzo veste-se com o típico terno de mafioso, branco e muito elegante, feito sobre medida, sendo uma figura com um porte elegante e imponente. Se algum dos personagens forem da polícia, ele aparentará um pouco de susto, mas tão logo eles se identifiquem e expliquem que a questão é relacionada ao coletor, ele ficará mais confiante, já que ele é totalmente inocente nesse caso. Ele se sentará e então eles poderão começar as perguntas.

**a-) “Você conhecia bem esse coletor seu que foi Morto Por Caldo?”**

*“Michelle era um bom sujeito... Um bom membro da Famiglia. Tanto que sua família já está socorrida. Aprendam isso, garotos: La famiglia è tutto ciò che conta in questa vita, capito? A família é tudo que importa nessa vida. Ele era leal e eficiente em seu trabalho comigo, e não seria justo deixar sua família à própria sorte nesses tempos difíceis em que vivemos.”*

Rinozzo é um cara sincero aqui: para ele, a *Famiglia* (sua gangue) é tudo que importa. Rinozzo tem uma fama de patronagem, em especial por pagar as contas para os “rapazes” que são presos, de modo que as famílias de seus capangas não fiquem passando necessidade.

**b-) “O que fez esse cara ir para o território de O’Toole?”**

*“Antes de mais nada, eu NÃO DEI ordens para que ele fosse mexer com O’Toole, capito? Eu quero o pelo daquele infelice, mas vou a ter no devido tempo. Acho que ele foi tolo de tentar atravessar o território de O’Toole como atalho para chegar no nosso e infelizmente se deu mal, infelizmente.”*

Isso é verdade: alguns pedaços do Beco Nada Bom fazem parte de uma espécie de fronteira entre os territórios de O’Toole e Rinozzo. Talvez Michelle realmente tenha apenas ido um pouco além de tal fronteira para dentro do território de O’Toole e acabou se dando mal.

**c-) “Você acha que ele sofreu uma emboscada por vingança por parte dos homens de O’Toole?”**

*“Não duvido... O’Toole é um cagne bastardo, uno stronzo figglio di puttana. Não duvidaria se eles fizeram algo para trazer Michelle para uma emboscada.”*

Nada a acrescentar.

**d-) “Já comprou, pensou em comprar ou recebeu uma proposta para comprar Caldo de alguém?”**

Essa pergunta vai deixar ele realmente bravo!

*“Ora, ascolta qui... Io dirò pui chiaramente! Escute bem o que vou dizer, porque vou deixar bem claro! Nunca, JAMAIS me envolveria com isso! Justo com O Caldo, a única coisa que pode matar de verdade um desenho de uma vez por todas?! Una creazione del Maligno! Uma criação do Demônio! Vocês estão sugerindo que eu colocaria a vida de outros em risco com Caldo? Eu não tenho nada contra fazer meus adversários Cairam e irem para a cadeia, mas daí apelar para o Caldo?”*

Bem verdade: Rinozzo é durão e frio como se pode esperar de um *capo* da Máfia, mas ele não é o tipo de cara que chegaria baixo o bastante ao ponto de usar Caldo contra outros.

**e-) “Você sabe de humanos que vivam aqui na Desenholândia?”**

*“Tem alguns humanos que vivem aqui que são quase tão bobos quantos nós, desenhos, além de pessoas que trabalham aqui. Eu mesmo tenho alguns que fazem parte da Famiglia, sabe. Eles são caras legais e muito leais.”*

Tudo isso é verdade, exceto a parte sobre “*caras legais*” relativo aos comparsas de Don Rinozzo: eles são durões, ainda que não sejam o típico gangster humano, e bastante combativos.

Se eles apresentarem as pistas que obtiveram no final do Capítulo 1 (caso tenham), eles receberão as seguintes respostas:

**a-) Caixa de Fósforo**

*Foxy: “Um monte de pessoas levam embora essas caixas de fósforo todas as noites. É um brinde de cortesia que temos aqui.”*

**Rinozzo:** “Não sei porque isso seria importante: qualquer um pode simplesmente pedir um às garçonetes”

De fato, Foxy usa as caixas de fósforo como *merchandise* e lembrança do *Dodo*. Mesmo os personagens pode conseguir uma caixa como essa: basta pedir às garçonetes e pagar cinco centavos (são de graça se o personagem comprar cigarros ou charutos)

**b-) As luvas de latex:**

Nem Foxy nem Rinozzo sabem qualquer coisa sobre elas, por serem luvas comuns de latex que qualquer um pode comprar em um mercado.

**c-) O lenço salmão:**

**Rinozzo:** “Isso é da esposa de Michelle, Andrea. Ela está sofrendo muito com a perda do marido, coitada. Dei-lhe isso no dia do casamento dos dois.”

Rinozzo mostrará aos personagens em um canto do lenço as letras A&M bordadas... E então vai ficar claro que a letra M foi queimada com Caldo, por este ser um lenço salmão. Rinozzo fornecerá o endereço da Sra. Volpe, em uma região mais comum da Desenholândia.

**d-) O galão:**

Tanto Foxy quanto Rinozzo vão reconhecer o logo no galão como sendo da *Hillibill Chemicals*, uma empresa que fica próxima à Desenholândia. Rinozzo também mencionará o fato que alguns dos grandões da HB o procuraram pedindo favores, mas ele preferiu ficar longe dessa encrenca (“*Meu território e minha Família já me dão trabalho o bastante, capito?*”). Por algum motivo, Rinozzo deixa a entender que O’Toole faria o trabalho sujo da HB e este em troca forneceria a ele o Caldo.

Agora surgem duas novas opções para os personagens: investigar Andrea, a viúva do mafioso; *ou* investigar a Hillibill Chemicals por pistas quanto o Caldo.

## **Novos Problemas:**

- **Hillibill Chemicals**
  - Fornecedores de Caldo?
- **Sra. Andrea Volpe**
  - Viúva de Michelle

## Capítulo 3 – Sra. Andrea Volpe:

Os personagens chegam à casa dos Volpe, uma casa simples no bairro Italiano da Desenholândia, que fica sobre um restaurante italiano chamado *La Volpe e L’Uva*. A Sra. Andrea Volpe é um desenho ovelha bem comum, vestida no preto do luto. Ela diz para os filhos (uma menina raposa e um garoto cordeiro) brincarem na rua e pede para os personagens entrarem:

*“Sabia que cedo ou tarde alguém viria me fazer perguntas mais sérias sobre o meu finado marido. Fizeram simplesmente algumas perguntas genéricas e em seguida foram embora.”*

Algumas perguntas que os personagens poderão fazer a Andrea:

### **a-) Desde quando você sabe que seu marido era um mafioso?**

*“Desde que começamos a namorar. Naquela época ele já era lindo, um Adonis na forma de raposa, e eu me apaixonei por ele à primeira vista. Ele nunca escondeu nada de mim.”*

Verdade: pode-se ver na mesinha ao lado da poltrona onde Andrea se senta uma foto do dia do casamento dos mesmos: Michelle Volpe era realmente um desenho raposa muito elegante, com pelo bem penteado e que sempre aparentava estar bem-vestido. O rosto tinha um olhar matreiro e durão, mas os lábios do focinho mostram um sorriso paradoxalmente inocente. É difícil imaginar uma pessoa como essa sendo um mafioso.

### **b-) Sabe se seu marido tinha algum inimigo fora do mundo do crime?**

*“Não... Quero dizer, tinha algumas pessoas que não gostavam do meu marido por causa do seu trabalho, mas... Assassinato Por Caldo? Não acho que eles fariam isso!”*

Uma investigação rápida dá alguns nomes, como o dono do mercado e um garoto do jornal, mas ninguém que pudesse recorrer ao Assassinato Por Caldo.

### **c-) Ele disse algo sobre Rinozzo ou O’Toole que pudesse o tornar um alvo para um ataque por Caldo?**

*“Não... Ele não tinha atrito com os homens de O’Toole per se, embora ele tenha entrado em brigas com alguns deles, mas... Sabe, é parte do serviço. E quanto a Rinozzo, ele é como um babbo para seus homens.”*

Uma busca do registro policial mostrará que Michelle Volpe já foi detido por briga em rua (2 dias na cadeia) e por roubos, mas nada *realmente sério*: você poderia dizer que esse tipo de coisa é um *perigo ocupacional* dele.

### **d-) Os homens de O’Toole já lhe ameaçaram ou às suas famílias, após Matarem seu marido com o Caldo?**

*“Alguns dos homens de O’Toole ficaram se pavoneando pela vizinhança sobre como eles possuem amigos poderosos e eles tentaram... coisas... com meus filhos Matteo e Laura. Aí fui obrigada a colocar-lhe em seu devido lugar..”*

Ela mostra uma pequena faca debaixo de seu vestido, presa na região da coxa em uma bainha, mostrando que ela é capaz de se defender.

### **e-) Já ouviu falar na Hillibill Chemicals?**

*“Eles andam contratando muita gente para trabalhar para eles... Mas algumas dessas pessoas nunca mais voltaram. Dizem que eles estão dormindo nos dormitórios da Hillibill, mas não acredito nisso. Existe algo sinistro, especialmente porque a fábrica da Hillibill fica próximo, mas não na Desenholândia.”*



A fábrica da Hillibill é um local bastante conhecido, apesar de ser muito novo: ele fica perto do túnel que liga Los Angeles à Desenholândia. É um prédio enorme e quase uma fortaleza, já que ela é uma importante fornecedora de produtos para o Departamento de Defesa dos EUA.

**f-) E você já pensou em procurar serviço na Hillibill?**

*“Não... Don Rinozzo está cuidando de mim e das crianças nesse momento, e o restaurante abaixo é do meu pai, e ele vem cuidando de nós. Estou trabalhando lá para um dinheiro extra, de modo a dar uma boa educação para Matteo e Laura. Matteo quer entrar para a polícia e Laura quer ser uma bailarina, portanto eu tenho feito o possível para dar a eles as oportunidades que eu e o pai deles não tivemos.”*

Tem que se lembrar que a Segunda Guerra Mundial acabou apenas a alguns poucos anos, e que ainda tem feridas abertas da Grande Recessão nas vizinhanças mais pobres. Muitos ainda trabalham por comida, e dar esperança no futuro é algo que os pais costumam fazer com muito sacrifício.

Agora só resta ir à Hillibill Chemicals investigar essa empresa.

### **Problemas novos:**

- **Sequestro de desenhos?**
  - A Hillibill Chemicals parece estar envolvida

## **Capítulo 4 – Hillibill Chemicals**

Caso os personagens façam sua lição de casa corretamente, consultando jornais na biblioteca local, conversando com as pessoas e investigando a região, eles descobrirão como Aspectos alguns fatos importantes sobre a Hillibill Chemicals:

- A *Hillibill Chemicals* é uma **grande fornecedora para o Departamento de Defesa** desde a 1ª Guerra Mundial, fornecendo todo tipo de suprimento químico para armas e equipamentos de combate;
- A Hillibill Chemicals não é uma grande empresa, **mas muitas outras se envolvem em negócios com eles vez por outra;**
- A Hillibill Chemicals recentemente andou contratando muitos desenhos, tanto no chão de fábrica quanto para Pesquisa e Desenvolvimento. De fato, o infame desenho cientista maluco, **Doktor von Latzen chegou a ser convidado, mas ele se recusou a trabalhar para a Hillibill Chemicals;**
- Algumas investigações sobre o caso do Juiz Doom e do assassinato do Sr. Acme, feitas após os eventos, mostraram que havia **Relações entre o Juiz Doom e a Hillibill Chemicals**, por meio de **Alfred Corming, dono da Hillibill Chemicals**. Porém os **casos foram arquivados** antes de que qualquer conclusão pudesse ser alcançada;
- Alfred Corming é um **conhecido apoiador do Comitê de Investigação de Atividades Não-Americanas do Congresso** (*House Un-American Activities Committee*, HUAC), em especial no quesito da inclusão de desenhos na lista negra da HUAC, sendo um **defensor convicto da teoria de que “Desenhos são Comunas”**. Isso pode parecer maluco, mas é um reflexo do Macarthismo e da **Histeria do “Perigo Vermelho”**. As pessoas sabem que a maioria dos desenhos são totalmente apolíticos, mas alguns (incluindo Corming) são adeptos da teoria *Conosco ou Contra nós*, e como muitos desenhos explicitamente fazem piada dos integrantes do Velho e Bom Partido (*Good Old Party* – GOP – referência ao Partido Republicano), eles acham que os desenhos deveriam ser

incluídos na lista negra como comunistas. De fato, muitos dizem que o primeiro a ser intimado a depor no Comitê seria Roger Rabbit, mas muitos dizem que isso só não ocorreu que os desenhos “super-heróis” eram vistos como mais perigosos que os desenhos normais.

- Um Boato bem sombrio diz que a Hillibill Chemicals anda fazendo dinheiro **fornecendo material químico no mercado negro**, incluindo substâncias que seriam usadas para a produção de drogas como a anfetamina.
- Uma teoria da conspiração diz que a **Hillibill Chemicals foi na verdade a primeira produtora real do Caldo**. Embora o Juiz Doom tenha sido ele mesmo o criador do Caldo, as quantidades enormes dessa substância que ele possuía quando ameaçou destruir a Desenholândia não poderia ser produzida artesanalmente. Portanto, muitos acreditam que Doom teve algum apoio, e que esse apoio seria por meio da Hillibill Chemicals;
- É dito que o **“Time de segurança”** da Hillibill Chemicals é basicamente composto por gangsteres da gangue de O’Toole e alguns criminosos da ralé humana de Los Angeles; Existem várias formas pelas quais os personagens podem tentar entrar na companhia:

Todos os dias a Hillibill Chemicals realiza um tour pelas instalações. Esse tour não mostra nada realmente interessante, evitando muitas partes da linha de produção e do P&D da Hillibill. Porém, esse tour pode ser usado por personagens que tenham boa Abordagem *Sagaz* ou com *Argúcia* para descobrir alguns **Locais Estranhos** da Hillibill Chemicals, ajudando-lhes em uma invasão.

Com um bom teste *Segaz* ou com *Argúcia* (Problema *Incrível (+6)*), os personagens notarão que algumas tubulações se deslocam de maneira estranha dentro da fábrica. Esses tubos escondem um dos segredos mais sinistros da Hillibill Chemicals: nos fundos da Hillibill Chemicals (em um local que não fica visível por causa das **Paredes iguais à de uma fortaleza**), pode ser visto um grande **tanque cheio de uma substância com uma cor doentia**. Se os personagens chegarem perto o bastante (e o Mestre deveria fazer isso ser bem difícil), eles verão que o tanque é basicamente composto de **CALDO USADO!!!!** Como só existe uma coisa para a qual o Caldo serve, não precisa ser gênio para descobrir que a **Hillibill Chemicals está MATANDO DESENHOS!!!!** (esse é de fato um Aspecto dessa aventura)

Outra forma de se ver isso seria usando voo. Porém como uma **Fornecedora do Departamento de Defesa**, o local onde a Hillibill Chemicals fica é considerada uma **zona de proibição de voos**. Isso implica que os personagens poderão ser perseguidos por outros aviões e afins. Mas com isso eles provavelmente verão o **tanque com Caldo** e os **Locais Estranhos**.

Um repórter pode tentar entrevistar Alfred Corming. Porém, ele é mais liso que um quiabo ensaboado e fará de tudo para evitar pessoas interferindo nos negócios. Além disso, existem muitas coisas que eles não discutirão.

A qualquer momento que os personagens tentem invadir a Hillibill Chemicals, eles terão que lutar, mesmo que eles consigam mandatos de busca (imaginando que eles tenham feito tudo direitinho, eles deverão ter obtido muitas provas contra Corming, especialmente se eles conseguiram ver o **Tanque de Caldo**, afinal a **Hillibill Chemicals está MATANDO DESENHOS!!!!**). Como dito anteriormente, o **“Time de segurança”** da Hillibill Chemicals é basicamente composto por gangsteres da gangue de O’Toole e alguns criminosos da ralé humana de Los Angeles. Se houver algum desenho no grupo, ele precisará de proteção especial, pois alguns dos guardas terão uma versão da reciprocadora que atiram cápsulas esquisitas (para efeito de descrição, similar às capsulas Nerf) que na verdade contêm Caldo! Essa **Munição de Caldo** causa +4 nos Ataques contra Desenhos e é tratada como um Extra de

Arma. Um personagem *Sagaz* ou com *Argúcia* poderia preparar-se colocando nos personagens de Desenho **Capas de Chuva de lona “real”** ou alguma coisa similar.

Imaginando que eles consigam chegar aos **Locais Estranhos**, eles verão algo chocante para qualquer um, seja um desenho ou não: esses locais são usados para a pesquisa de uma variedade ainda mais potente do Caldo! E pior é que Corming e O’Toole estão vendo tudo de camarote. No momento que os personagens entram no prédio, eles verão O’Toole rindo maniacamente ao inundar um carneiro de desenho com um jato de Caldo vindo de uma arma dele, fazendo o pobre coitado derreter em uma bolha de Caldo.

Corming explica de maneira bem simples seu objetivo: grana. Ele sabe que muitos (desenhos ou não) pagariam rios de dinheiro por Armas de Caldo. E desde os eventos do Juiz Doom, todos sabem que existe pelo menos *uma forma* de matar-se um desenho de uma vez por todas.

Além de Corming e O’Toole, tem, pelo menos, um gangster para cada personagem, mais quatro. Esses capangas são distribuídos igualmente entre desenhos e humanos, e estão armado até os dentes, inclusive com **Armas de Caldo!** A idéia é simples: dissolver todos os desenhos no Caldo e matar o resto na bala; depois Corming tem um “time de limpeza” para varrer a sujeira para debaixo do tapete quando as coisas esfriarem.

Se os personagens se virem encrencados, segue algumas sugestões de como facilitar um pouco as coisas:

- A Polícia foi notificada de que coisas estranhas estão acontecendo e ajudarão os personagens
- Rinozzo aparecerá com sua *Famiglia* para ajudar por algum motivo (provavelmente os personagens terão solto alguns dos desenhos que seriam usados como cobaias para o novo Caldo e alguns deles são da *Famiglia*);
- Os desenhos **trabalhadores da Hillibill Chemicals descobrirão a verdade** e partirão para cima de Corming e O’Toole;

Entretanto, se você acha que as coisas estão fáceis demais para os personagens, sempre dá para complicar um pouco mais as coisas:

1. O’Toole conseguiu capturar, de alguma forma, Andrea Volpe e seus filhos, e Corming usará eles como chantagem para fazer os personagens pararem o combate “*senão os moleques e a mãe deles vão parar na mesma poça do pai deles.*”;
2. A Polícia está atrás dos personagens por suspeitar que eles invadiram a Hillibill Chemicals sem um bom motivo. Lembre-se que ela é uma **grande fornecedora para o Departamento de Defesa**, o que pode significar que até mesmo o **Exército e o FBI estarão envolvidos!!!**
3. Kevin McNish, um deputado republicano e patrono de Corming surgirá para ajudá-lo na batalha. Atacá-lo seria ruim, pois sendo um deputado ele tem **poderes legais**. Porém, caso os PCs já tenham encontrado a conexão entre Corming e McNish, as coisas podem ficar bem feias!

De qualquer modo, os personagens lutarão e cedo ou tarde vencerão Corming, que fugirá, *concedendo a vitória* por abrir um **Grande Tanque de Caldo!!!!** contra os personagens e todos ao redor (quase o mesmo tanto de Caldo que Doom usou no final de *Uma Cilada Para Roger Rabbit*) fazendo todos os desenhos trabalhadores correrem do Caldo como o diabo foge da cruz. Um personagem pode *Superar* isso com uma ação *Ágil* ou com *Zip* para encontrar hidrantes para empurrar o Caldo para longe.

Os personagens ainda terão que falar com a Polícia e esclarecer tudo.

## ***Novo Problema (Cenário):***

- **Campanha Anti-Desenhos**

- Atritos entre Desenhos e Humanos

Caso os personagens parem por aqui, eles terão um *Marco Menor* como recompensa, já que descobriram o envolvimento de O'Toole na história e espantaram (ao menos por agora) o perigo do Caldo.

Mas... Se os personagens investigarem um pouco mais, vão descobrir que a coisa é realmente séria.

## Capítulo A – Opcional: Teia de Intrigas

Conforme os personagens forem investigando as coisas (ou depois da aventura “principal”), eles poderão achar o **Escritório de Corming**. Nele, um teste de *Argúcia* ou *Sagaz* revelará um fundo falso em uma das gavetas da escrivaninha. Nela, **uma pasta** irá revelar documentos sobre um **plano para uma guerra de gangues** estourar na Desenholândia e se espalhar para a cidade de Los Angeles, e alguns panfletos **propaganda anti-desenho** estilo “Desenhos São Comunas”. Os planos e panfletos estão assinado no nome de uma organização chamada *Comunidade Dos Verdadeiros Seres*, aparentemente uma organização de humanos que odeiam desenhos... E nos panfletos aparece constantemente o nome do Deputado Kevin McNish.

Se os personagens colocarem McNish contra a parede usando essa **Pasta de Segredos Terríveis**, McNish irá primeiro negar tudo e então tentará matar todos os personagens (inclusive matando os desenhos com Caldo) e recuperar a pasta. McNish tem seus próprios capangas (um por personagem, todos humanos – ele não confia em desenhos). Se próximo de ser derrotado, ele concederá *a vitória*, escapando e deixando pasta para trás. Os personagens terão então nitroglicerina pura para desmascarar esse grupo em Los Angeles... Ou não... A critério do Mestre.

### **Novo Problema (Cenário):**

- *Comunidade Dos Verdadeiros Seres*
  - Humanos que odeiam desenhos

Os personagens que chegarem até aqui receberão um *Marco Significativo*

# Apêndice I – Elenco

## Deputado Kevin McNish:

- **Alto-Conceito:** Político Conservador
- **Problema:** “*Desenhos são inúteis... Bem, a não ser que votem em mim!*”
- **Aspectos:** Contatos Obscuros / O Caldo!!! / Dinheiro fala
- **Abordagens (FA):**
  - **Cauteloso:** Médio (+1)
  - **Sagaz:** Razoável (+2)
  - **Ousado:** Razoável (+2)
  - **Violento:** Medíocre (+0)
  - **Veloz:** Médio (+1)
  - **Furtivo:** Bom (+3)
- **Façanhas:**
  - *Chamado da Política* – como *Político Conservador*, recebo +2 para *Criar Vantagens de Maneira Furtiva*
  - *Feição Inocente* – como *Político Conservador*, recebo +2 para *Superar de Maneira Furtiva*
  - *Mente Maquiavélica* – como *Político Conservador*, recebo +2 para *Criar Vantagens de Maneira Sagaz*

## Don Rinozzo:

- **Alto-Conceito:** Rinoceronte de Desenho chefe Mafioso
- **Problema:** “*La famiglia è tutto, capito?*” (Família é tudo, entendeu?)
- **Humanos na Família** / Evita Chamar a atenção da polícia / Ética do Crime
- **Abordagens (DDA):**
  - **Pujança:** Médio (+1)
  - **Ligeireza:** Médio (+1)
  - **Argúcia:** Razoável (+2)
  - **Logro:** Bom (+3)
- **Façanhas:**
  - *O CHEFÃO!!!* – Como *Chefe Mafioso*, uma vez por sessão posso invocar alguns capangas como subalternos
  - *Dentro do Meu Território* – Como *Chefe Mafioso*, uma vez por sessão posso criar automaticamente um Aspecto, desde que esteja no meu território
  - *Olhos e Ouvidos* – Como *Chefe Mafioso*, recebo +2 para *Superar* com *Argúcia*

## Langley O’Toole:

- **Alto-Conceito:** Raposa de desenho líder de gangue
- **Problema:** Álcool e Ouro
- **Aspectos:** Sangue Irlandês / Lidera por Força / Esmaga tudo e todos no seu caminho
- **Abordagens (DDA):**
  - **Pujança:** Bom (+3)
  - **Ligeireza:** Razoável (+2)

- **Argúcia:** Médio (+1)
- **Logro:** Médio (+1)
- **Façanhas:**
  - *Sacola de Surpresas* - Veja *Destino dos Desenhos Animados*
  - *Chefão da Gangue:* Como *Líder de Gangue*, recebo +2 para *Criar Vantagens* com *Logro*
  - *Poder do Goró:* Devido ao *Álcool e ao Ouro*, uma vez por sessão posso usar um *Aspecto Briga de Bêbado* enquanto estiver *Embriagado de whisky*. Quando estiver assim, recebo +2 em todos os meus *Ataques* com *Pujança*

### *Capangas de Rinozzo:*

- *Capangas da Família; Bem calmos para mafiosos*
- **Bons (+2) em:** ameaças veladas, terem estilo, trabalho em equipe
- **Ruins (-2) em:** Lutarem sozinhos
- **Façanha:** *Chamado da Família* - podem invocar mais alguns capangas como subalternos
- **Estresse:**  (quatro capangas)

### *Gangsteres de O' Toole:*

- *Gangster com Sangue nos Olhos; Malucos para o padrão de desenhos!!!*
- **Bons (+2) em:** fazerem cara de mal, brigar quando estão em maior número
- **Ruim (-2) em:** tudo o resto
- **Façanha:** *Brigão de Rua* - +2 em *Ataques* quando nas ruas
- **Estresse:**  (quatro capangas)

### *Andrea Volpe:*

- Viúva do Sr. Michelle Volpe, Filhos para Criar, Mãe Amorosa
- **Boa (+2) em:** defender seus filhos
- **Ruim (-2) em:** pensar em si própria
- **Estresse:** Nenhum

### *Alfred Corming:*

- **Alto-Conceito:** Dono da Hillibill Chemical
- **Problema:** Tudo por dinheiro
- **Aspectos:** Contatos Obscuros / Sede de poder / A ponta do iceberg
- **Abordagens (FA):**
  - **Cauteloso:** Bom (+3)
  - **Sagaz:** Razoável (+2)
  - **Ousado:** Mediocre (+0)
  - **Violento:** Médio (+1)
  - **Veloz:** Médio (+1)
  - **Furtivo:** Razoável (+2)
- **Façanhas:**
  - *Recursos e mais recursos* - Como *Dono da Hillibill Chemical* recebo +2 ao *Criar Vantagens de Maneira Furtiva*;

◦ *Investimentos e Compras Prudentes* - Como Dono da Hillibill Chemical recebo +2 ao Criar Vantagens de Maneira Cautelosa;

### *Guardas Humanos da Hillibill Chemicals:*

- *Guardas da Hillibill Chemicals; "É apenas meu trabalho!"*
- **Bons (+2) em:** guardar locais, lutar
- **Ruim (-2) em:** ser sensato
- **Estresse:**

### *Guardas de Desenho da Hillibill Chemicals:*

- *"Brigão promovido" pela Hillibill Chemicals*
- **Bons (+2) em:** fazer cara de mal, brigar
- **Ruim (-2) em:** tudo o resto
- **Estresse:**

### *Seguranças principais da Hillibill Chemicals:*

- *"Brigão promovido" pela Hillibill Chemicals; Armas de Caldo*
- **Bom (+2) em:** fazer cara de mal, brigar, usar Caldo contra os outros desenhos
- **Ruim (-2) em:** tudo o resto
- **Estresse:** 
  - **Armas de Caldo:** *Arma:* +4 (soma 4 Estresses a todo ataque bem-sucedido), mas apenas contra Desenhos