

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

Dragon Cave

ESPECIAL



RAÇAS DE DRAKON

TODAS AS RAÇAS DO MONSTUM CODEX E MUITO MAIS PRA VOCÊ!

Índice

Introdução	3
Raças Revisadas	4
Aesir	6
Anões	11
Astérios	15
Centauros	20
Draconianos	24
Elfos	29
Faens	34
Faunos	39
Firas	44
Goblins	49
Grotons	54
Hamelins	58
Humano	62
Jubans	66
Levent	71
Mahoks	76
Metadílios	81
Naga	86
Orcs	91
Tailox	95
Tritões	100
Habilidades Gerais	106
Os Idiomas de Drakon	109
Tempo e Movimento	112
Carga	116
Condições	118

Introdução

Bem vindos à edição comemorativa da Dragon Cave, pois a número 10 não poderia passar em branco. Durante esses dois anos de trabalho muita coisa aconteceu, a proposta da nova DC era, além de atualizar matérias antigas para as regras da 2ª edição do MB, também criar uma fonte de material oficial que mestres e jogadores pudessem usar para ampliar seus jogos para novos horizontes.

Nesses dois anos tivemos apenas 9 edições, que começaram em dezembro de 2012. Um número pequeno – acreditem, nós sabemos. Durante quase um ano lutamos pra manter edições bimestrais, mas é difícil gente. Ter ideias, escrevê-las, editá-las, tudo de graça, eventualmente a vida bateu na porta e tivemos de ceder. Estamos tentando manter uma certa regularidade, três meses, e com a ajuda do Domênico isso tem sido possível, na verdade ele praticamente escreveu as ultimas duas edições sozinho.

No entanto, tenho certeza que a qualidade do conteúdo nunca decepcionou nossos fãs, e qualidade sempre foi uma preocupação cons-

tante para nós. Porém, uma reclamação era constante (ainda é na verdade), onde estão as matérias sobre Drakon. Bom, SURPRESA! Eis uma revista inteirinha dedicada a Drakon! Mais especificamente as Raças de Drakon. Nesse livro – sim porque esse arquivo passou longe de ser só uma revista – você vai encontrar todos os povos de Drakon convertidos em raças jogáveis.

Além disso temos alguns capítulos auxiliares com novas mecânicas para aqueles Mestres mais detalhistas, com regras de movimentação e idiomas, por exemplo.

Enfim, essa sem dúvida já é uma edição histórica, e é nosso desejo que vocês se divirtam muito com ela e não se esqueçam de ir ao fórum e dar sua opinião. Gostaram? Faltou alguma raça? Deixem seu recado lá, eles são sempre muito importantes para nós!

Luciano Abel (Editor)

Equipe

Game Design

*Tiago Junges, Domênico Gay,
Luciano Abel*

Design de Capa

Aline Rebelo

Editoração

Luciano Abel

Ilustrações e Cores

Domênico Gay

Revisão

*Ewe “Juban Albino” Pacheco
Cássia “Tantrina” Mendes*

Agradecimentos

*Sylent, Grupo BEMTiVi,
e a todos o anônimos que não
quiseram ser mencionados*

Raças Revisadas

por Domênico Gay

Ns várias raças presentes em Drakon, apresentadas tanto no Manual Básico quanto no Guia de Raças sempre pecaram pela descrição pouco profunda e detalhada. Já era hora de mudarmos isso – afinal, as raças são provavelmente a parte mais importante na criação de um personagem!

Assim, baseado no material que estamos desenvolvendo para o cenário, fizemos essa revisão geral de todas as raças para jogadores do Mighty Blade – adicionando algumas, removendo outras e mudando todas elas de modo mais ou menos profundo, dependendo do caso. Certas raças receberam nomes novos (!), a mecânica da maioria das Habilidades Raciais – incluindo muitas Habilidades Automáticas – foi revisada e atualizada e algumas foram substituídas.

Antes de ir para as raças em si, no entanto, há um pequeno pormenor sobre o qual é importante falar: a classificação das criaturas no Mighty Blade. Apesar da maioria das raças apresentadas aqui ser classificada como humanoide, três delas (Centauros, Naga e Tritões) são classificadas como Esfinges. O que isso significa? Em termos de regras, significa que qualquer efeito que afete apenas Humanoides não afeta essas três raças. De modo semelhante, efeitos que afetam apenas Esfinges não afetam criaturas Humanoides. Mas o que classifica uma raça como Humanoide ou Esfinge?

Classificações

Um Humanoide é uma criatura bípede, vertebrada, com quatro à seis membros e apresentando polegares opositores em pelo menos dois deles, dotados ou não de uma cauda e capazes de raciocínio lógico e comunicação e dotados de criatividade. Além da maioria das raças apresentadas aqui, mortos-

vivos inteligentes, gigantes e algumas raças inerentemente malignas – como Kookans e Gnolls – são Humanoides. Qualquer criatura com as características físicas descritas acima, mas sem capacidade de raciocinar, se comunicar ou criar – como Maphin Garrs, Yetis e mortos-vivos sem vontade – são classificados como Trogloditas.

Uma esfinge é uma criatura que não apresenta uma ou mais características físicas dos humanoides, mas possuem capacidade de raciocínio e são capazes de se comunicar. Os centauros, apesar de serem vertebrados e possuírem seis membros e uma cauda, são quadrúpedes. Naga e Tritões, por sua vez, não possuem membros inferiores, se movimentando por ondulação lateral de seu corpo. Há outras criaturas que se encaixam nessa classificação – como dragões, Ygdrus e outras criaturas vegetais sencientes e alguns anartromorfóides. Qualquer criatura que não apresente uma ou mais características físicas dos Humanoides e nem capacidade de raciocínio, comunicação e criatividade, são consideradas Bestas. A maioria dos animais domésticos e feras selvagens como mantícoras, canidracos e hidras são classificadas como Bestas.

Criaturas capazes de mudar de forma – como duplicantes, lobisomens, e alguns Tailox e Druidas – são considerados Humanóides ou Esfinges, mesmo quando se transmutarem em formas bestiais ou se tornarem incapazes de raciocinar claramente (como no caso de um Tailox em forma de raposa, por exemplo) baseado apenas em suas características físicas.

Agora, sim, depois dessa rápida explicação, vamos às raças! Espero que todos se divirtam redescobrimo as raças de Drakon tanto quanto nós nos divertimos repensando sobre cada uma delas!

Notas sobre Raças Desbalanceadas

Apesar da maioria das raças ter sido desenvolvida para serem equilibradas entre si e funcionarem de modo harmonioso dentro do cenário de Drakon, algumas das raças apresentadas aqui não são recomendadas para os jogadores por motivos variados.

Em especial *Goblins* e *Astérios* tem bem menos pontos iniciais de Atributos do que as outras raças. Goblins são, bem... goblins, sendo muito mais uma ameaça ou um inconveniente para os aventureiros do que aliados em potencial ou uma opção real para jogadores, e foram incluídos aqui simplesmente porque tivemos muitos protestos, passeatas, ameaças e até alguns ataques de goblins depois deles terem sido colocados no capítulo de Monstros e não de Povos no Monstrum Codex.

As *Astérias*, por sua vez, são culturalmente inferiorizadas, vistas mais como propriedade do que como indivíduos, e isso é refletido em suas características.

Além disso, as *Naga* e os *Draconianos* apresentarão dificuldades bastante complexas em termos de jogo, por serem universalmente considerados aliados dos dragões, escravagistas cruéis e a maioria os vê mais como monstros do que como uma raça, geralmente atacando ou fugindo deles assim que os avistam. Além disso, em *Cassiopéia* eles são extremamente raros, e não se sabe da existência deles em *Gaian*.

Os *Orcs* e *Astérios* sofrem um preconceito semelhante, mas não tão severo, sendo vistos muito mais como raças malignas do que como monstros propriamente ditos, e na verdade, os reinos de *Arkânia* e *Parband* os reconhecem como cidadãos. Até mesmo em *Tebryn* é possível encontrar alguns poucos cidadãos *Orcs* e *Astérios*, mas fora de *Arkânia* e *Parband* eles sofrerão severo preconceito racial.

Já os *Centauros* apresentam um problema diferente. Suas características físicas podem causar uma série de inconvenientes durante o jogo, já que eles não conseguem desempenhar ações que, para as outras raças são corriqueiras – como subir escadas de mão, escalar em uma árvore, se arrastar por túneis estreitos, vestir um par de calças ou mesmo usar um banheiro comum – e é bastante aconselhável que jogadores novatos evitem escolher *Centauros* como raça.

De forma semelhante, os *Tritões* podem apresentar uma série de inconvenientes devido à sua Habilidade Automática que os impede de ficar muito tempo longe da água e por limitar sua locomoção em terra. Apesar de poderem suprimir esse problema com a Vantagem Anfíbio, eles têm que lidar com outros problemas para desempenhar ações simples, de forma similar ao que ocorre com os *Centauros*.

Escolher qualquer uma dessas raças deve ser uma atitude extremamente bem pensada, e sugerimos aos Mestres que mantenham essas raças restritas ou mesmo proibidas em suas campanhas, e acompanhem de perto o desenvolvimento de personagens dessas raças.



Aesir

Singular masculino e feminino: Aesir; Plural masculino e feminino: Aesires

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Bardo, Druida, Guerreiro, Patrulheiro e Rúnico.

Habilidade Automática:

VIGOR NÓRDICO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu em uma região gelada, e os rigores climáticos de Eishelm tornaram você vigoroso e resistente. Você é Resistente à Frio e não é afetado nem por efeitos de climas gelados nem por efeitos provinentes de efeitos que causem dano por Frio (como Enregelamento).



Biologia

Aesires são humanoides altos e robustos com uma fisiologia adaptada para climas extremamente frios. Sua altura mediana está entre 1,9 e 2,2 metros e pesam em média entre 100 e 130 quilos. Possuem pele e olhos extremamente claro, adaptados à luz muito clara das regiões de gelo eterno onde vivem, onde o ambiente filtra a luz solar mas é fortemente refletida pelos cristais de gelo. A pele possui pouca pigmentação, sendo extremamente clara com uma matiz levemente azulada ou esver-

deada. Seu corpo é coberto por uma pelagem rala e fina mais concentrada no alto da cabeça e, nos machos, ao redor e abaixo do rosto. A cor dos pelos é quase branca, apresentando matizes de azul, verde ou cinza, dependendo do indivíduo. Os olhos são extremamente bem adaptados, sendo protegidos por uma finíssima membrana que reflete completamente a luz. Graças à isso, os olhos parecem ser de uma única cor, sempre refletindo o aspecto de luz do ambiente – geralmente branco – ou dourado em áreas iluminadas apenas por fogo artificial.

A gestação das Aesires dura cerca de nove meses e o bebê nasce completamente dependente da mãe pelos primeiros anos de vida. Um Aesir é considerado adulto aproximadamente aos 16 anos, apesar de algumas raras vezes poderem atingir a maioridade diante da comunidade com menos idade. Podem viver até os 90 noventa anos, com raros indivíduos chegando aos 120 anos. Aesires começam a apresentar sinais de envelhecimento por volta dos 60 anos, geralmente apresentando diminuição da massa muscular e na capacidade de percepção.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos faciais e também por apresentarem um par de mamas que podem ser de tamanho médio à grandes, geralmente aumentando de tamanho depois da primeira gestação. Elas também são em geral pouco menores do que os machos e possuem traços faciais mais delicados.

Cultura

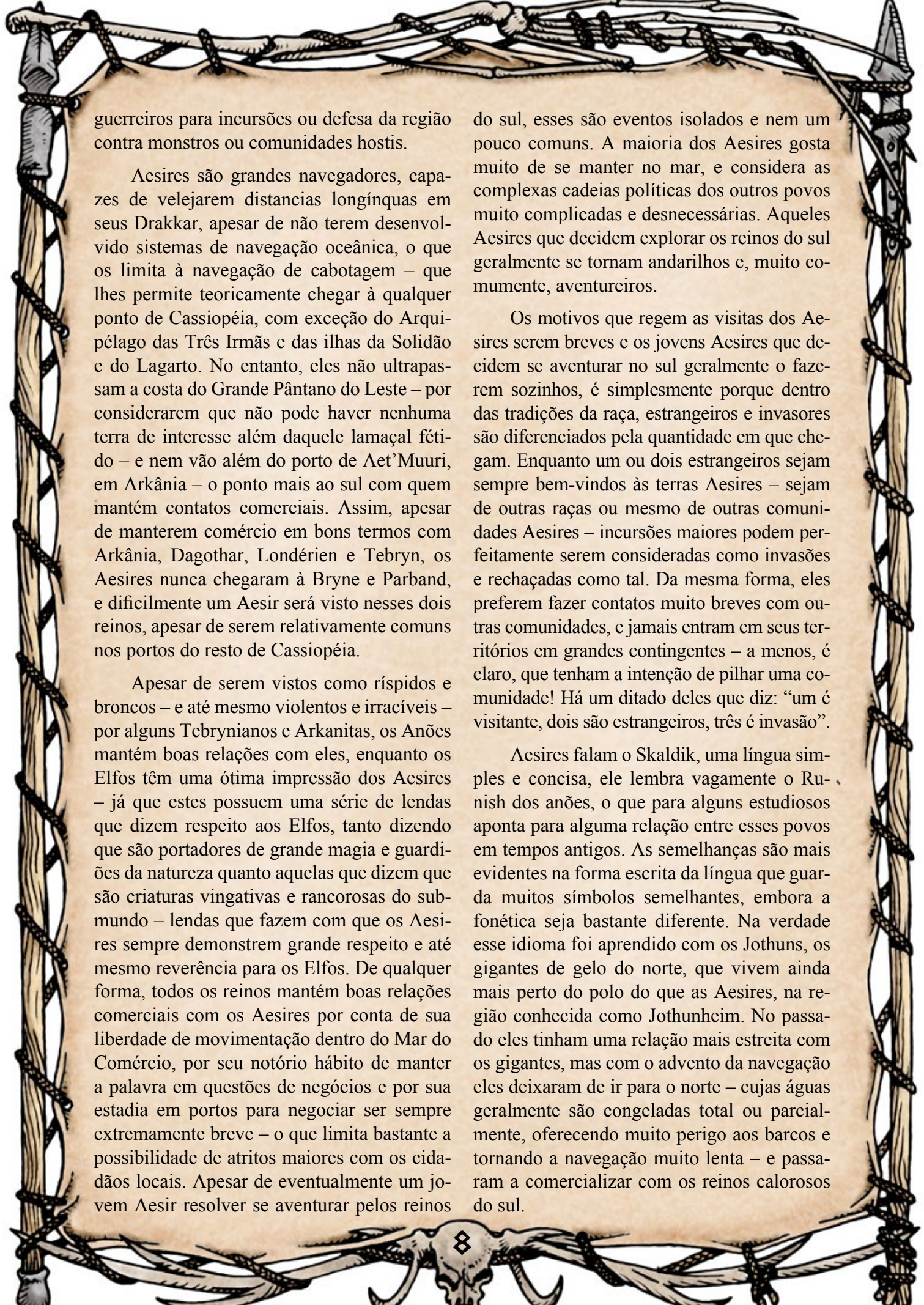
Os Aesires vivem no extremo gelado do continente numa região que eles chamam de Eishelm, ao norte o reino élfico de Londé-rien, no extremo norte de Cassiopéia, quase no polo. Eishelm é isolado de Londórien pela Cordilheira Cnoc Oighir, e os Aesires se espalham entre o norte e parte do oeste dessa cadeia de montanhas, onde existem estepes, tundras e pequenas florestas de onde eles tiram seu sustento básico. A região toda é bastante gelada, com nevascas e regiões de gelo perene, onde os Aesires se sentem mais confortáveis.

Eishelm não é um reino em si, pois a estrutura política dos Aesires não comporta a existência de reis. Ao invés disso, cada grande comunidade é regida por um Jarl, que mantém as leis e a ordem da região com o aconselhamento de bardos, druidas e sacerdotes. De tempos em tempos os Jarls (e seus conselheiros mais próximos) se reúnem para discutir problemas, trocar informações importantes

e rever, criar ou anunciar leis. Essas reuniões são chamadas de Althings, e acontecem anualmente, no final do verão, a menos que algum problema urgente, de impacto considerável, exija que haja um conselho de emergência – algo que não acontece há cerca de 15 séculos, desde a derrocada do último dragão que assolou a região. Apesar de ser presidida por Jarls e seus conselheiros, os Althings são abertos a todos os homens livres, que podem questionar qualquer decisão ou pedir por mais detalhes de certa lei ou informação nova.

Aesires não possuem uma classe comerciante, já que a maioria dos grupos familiares – geralmente reunidos em um pequeno aglomerado de residências e oficinas rodeadas por campos destinados à plantação e criação de animais – produzem tudo o que precisam para sobreviver. Eventualmente, quando há escassez de alimento, roupas ou madeira em uma região, o Jarl local entra em contato com as comunidades vizinhas e requisita ajuda, em troca de ficar devendo favores, geralmente pagos em produtos quando essas comunidades passam por dificuldades ou fornecendo





guerreiros para incursões ou defesa da região contra monstros ou comunidades hostis.

Aesires são grandes navegadores, capazes de velejarem distancias longínquas em seus Drakkar, apesar de não terem desenvolvido sistemas de navegação oceânica, o que os limita à navegação de cabotagem – que lhes permite teoricamente chegar à qualquer ponto de Cassiopéia, com exceção do Arquipelago das Três Irmãs e das ilhas da Solidão e do Lagarto. No entanto, eles não ultrapassam a costa do Grande Pântano do Leste – por considerarem que não pode haver nenhuma terra de interesse além daquele lamaçal fétido – e nem vão além do porto de Aet’Muuri, em Arkânia – o ponto mais ao sul com quem mantém contatos comerciais. Assim, apesar de manterem comércio em bons termos com Arkânia, Dagothar, Londérien e Tebryn, os Aesires nunca chegaram à Bryne e Parband, e dificilmente um Aesir será visto nesses dois reinos, apesar de serem relativamente comuns nos portos do resto de Cassiopéia.

Apesar de serem vistos como ríspidos e brancos – e até mesmo violentos e irracíveis – por alguns Tebrynianos e Arkanitas, os Anões mantêm boas relações com eles, enquanto os Elfos têm uma ótima impressão dos Aesires – já que estes possuem uma série de lendas que dizem respeito aos Elfos, tanto dizendo que são portadores de grande magia e guardiões da natureza quanto aquelas que dizem que são criaturas vingativas e rancorosas do submundo – lendas que fazem com que os Aesires sempre demonstrem grande respeito e até mesmo reverência para os Elfos. De qualquer forma, todos os reinos mantêm boas relações comerciais com os Aesires por conta de sua liberdade de movimentação dentro do Mar do Comércio, por seu notório hábito de manter a palavra em questões de negócios e por sua estadia em portos para negociar ser sempre extremamente breve – o que limita bastante a possibilidade de atritos maiores com os cidadãos locais. Apesar de eventualmente um jovem Aesir resolver se aventurar pelos reinos

do sul, esses são eventos isolados e nem um pouco comuns. A maioria dos Aesires gosta muito de se manter no mar, e considera as complexas cadeias políticas dos outros povos muito complicadas e desnecessárias. Aqueles Aesires que decidem explorar os reinos do sul geralmente se tornam andarilhos e, muito comumente, aventureiros.

Os motivos que regem as visitas dos Aesires serem breves e os jovens Aesires que decidem se aventurar no sul geralmente o fazem sozinhos, é simplesmente porque dentro das tradições da raça, estrangeiros e invasores são diferenciados pela quantidade em que chegam. Enquanto um ou dois estrangeiros sejam sempre bem-vindos às terras Aesires – sejam de outras raças ou mesmo de outras comunidades Aesires – incursões maiores podem perfeitamente serem consideradas como invasões e rechaçadas como tal. Da mesma forma, eles preferem fazer contatos muito breves com outras comunidades, e jamais entram em seus territórios em grandes contingentes – a menos, é claro, que tenham a intenção de pilhar uma comunidade! Há um ditado deles que diz: “um é visitante, dois são estrangeiros, três é invasão”.

Aesires falam o Skaldik, uma língua simples e concisa, ele lembra vagamente o Runish dos anões, o que para alguns estudiosos aponta para alguma relação entre esses povos em tempos antigos. As semelhanças são mais evidentes na forma escrita da língua que guarda muitos símbolos semelhantes, embora a fonética seja bastante diferente. Na verdade esse idioma foi aprendido com os Jothuns, os gigantes de gelo do norte, que vivem ainda mais perto do polo do que as Aesires, na região conhecida como Jothunheim. No passado eles tinham uma relação mais estreita com os gigantes, mas com o advento da navegação eles deixaram de ir para o norte – cujas águas geralmente são congeladas total ou parcialmente, oferecendo muito perigo aos barcos e tornando a navegação muito lenta – e passaram a comercializar com os reinos calorosos do sul.

Ulfhednar e Berserkir

Muitos Aesires guardam uma força destrutiva dentro de si, na forma de espíritos animais que, desde muito tempo, guiam a raça. Muitos jovens, durante o ritual de passagem para a idade adulta, acabam sendo dominados por esses espíritos ancestrais e carregam sua fúria por toda a vida. No inverno em que um Aesir atinge a idade adulta, geralmente aos 16 anos, ele é deixado muito mais ao Norte de Eishelm de onde o solo é próprio para plantar – ou viver – geralmente estando há pelo menos uma semana de qualquer área habitada. Ele pode carregar consigo apenas uma arma a sua escolha e uma muda de roupas leves. Seu ritual de iniciação consiste, simplesmente, em voltar para sua comunidade vivo. Apesar de, geralmente, esse ritual não apresentar um desafio mortal, já que a maioria dos Aesires dessa idade já têm uma

boa idéia de como caçar e pescar no gelo, improvisando as ferramentas que precisar, as vezes ele pode enfrentar nevascas ou tempestades – que nessa região podem durar dias – e podem produzir avalanches ou simplesmente impedi-lo de se orientar, de caçar, ou pescar. Ainda, eles podem se

ver diante de feras selvagens como ursos polares, yetis, canidrakos ou até mesmo mamutes enfurecidos. Nesses momentos de extrema necessidade, angús-

tia e desespero, pode acontecer dos espíritos do Lobo ou do Urso possuírem o Aesir e lhes emprestarem sua fúria, para que ele consiga sobreviver à sua jornada, se os considerarem merecedores. Há muitos jovens, no entanto, que não passam por jornadas tão rigorosas, ou que conseguem sobreviver graças à sua astúcia e instinto naturais, enquanto outros podem se ver possuídos pela fúria dos espíritos em situações de perigo mesmo antes de empreenderem suas jornadas. Mas mesmo que não sejam escolhidos como Ulfhednar (Lobo) ou Berserkir (Urso) durante seu ritual de iniciação, o potencial para serem tocados pelos espíritos persiste em todos os Aesires, exceto aqueles que, por vontade própria e deliberadamente escolhem outro animais totêmicos como seus guias espirituais.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

BERSERKIR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Fúria Bestial, Vontade 4

Descrição: Você é um escolhido do Urso como seu protegido, e é amparado pela resistência dele quando evoca a Fúria Bestial, tornando-se praticamente irrefreável. Enquanto estiver em Fúria Bestial, você fica Resistente à Corte, Resistente à Perfuração e Resistente à Contusão. Você não pode estar usando armaduras ou escudos para que essa Habilidade tenha efeito, já que o Urso espera que você considere a proteção dele acima de qualquer proteção mundana.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Urso, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Urso como seu Espírito Animal.



BRAVURA SELVAGEM 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa.

Esse é um bônus de Armadura.

BRAVURA SELVAGEM 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Armadura, Bloqueio ou Esquiva no início do seu turno.

FÚRIA BESTIAL

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você foi tocado pelo espírito do Urso ou pelo espírito do Lobo, e pode invocar a fúria que provém do instinto de sobrevivência deles. Enquanto estiver neste estado você recebe Força +2 e fica imune a efeitos de medo. Este efeito dura até o final da batalha ou até que você fique dois turnos sem atacar. Você não pode estar em Fúria Bestial e Fúria de Batalha ao mesmo tempo.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Urso ou o Lobo, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Lobo ou o Urso como seu Espírito Animal.

PRESENÇA BESTIAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Fúria Bestial, Vontade 5

Descrição: O Espírito do Urso ou do Lobo dentro de você é tão evidente que as outras feras conseguem percebê-lo. Nenhum

ma criatura selvagem do tipo Besta vai atacar você a menos que magicamente comandada. Criaturas com temperamento Furioso, Cruel ou Agressivo irão atacá-lo apenas se forem atacadas primeiro e criaturas de temperamento Sobrevivente, Pacífico ou Covarde irão fugir. Criaturas com temperamento Protetor e Servo não são afetados por essa Habilidade.

Animais afetados não ficam amedrontados, mas sim tratam você com respeito, o que lhe garante um bônus de +2 em testes de Adestramento com relação à elas.

POTÊNCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

ROBUSTEZ

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

ULFHEDNAR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Fúria Bestial, Vontade 4

Descrição: O Lobo considerou você um guerreiro digno, e ele lhe imbuirá da selvageria dele quando você evocar a Fúria Bestial, desferindo ataques muito mais violentos. O bônus de Força de Fúria Bestial aumenta para +4 e seus ataques desarmados causam +2 de dano. Você não pode estar usando armadura ou escudos para que essa Habilidade tenha efeito – já que o Lobo despreza a defesa em detrimento do ataque.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Lobo, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Lobo como seu Espírito Animal.

Anões

Singular masculino: Anão; Singular feminino: Anã; Plural masculino: Anões; Plural feminino: Anãs



Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Paladino, Sacerdote e Rúnico.

Habilidade Automática:

CORAÇÃO DA MONTANHA

Habilidade (Característica) – Suporte

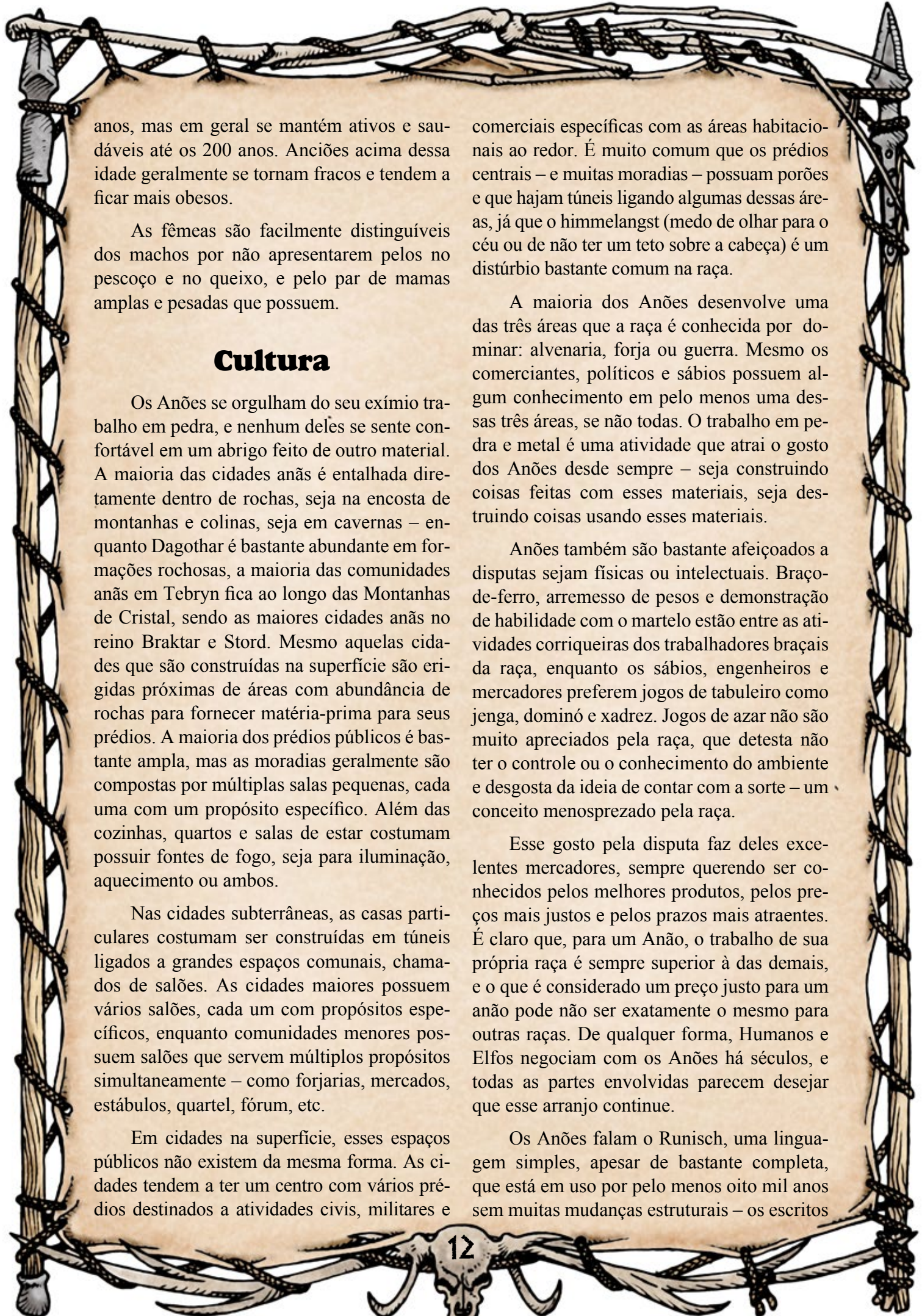
Descrição: Sua constituição foi forjada nos subterrâneos agrestes e impiedosos, onde apenas os mais resistentes conseguem sobreviver. Você é imune a todos os venenos naturais e mágicos e rola +1d6 em testes de Resistência. Além disso, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

Biologia

Os Anões são humanoides de composição compacta e vigorosa. São conhecidos pela pelagem pesada que recobre sua cabeça deixando apenas sua face de fora. A pelagem no corpo é mais esparsa e macia do que na cabeça, e geralmente mais escura. Geralmente se tornando acinzentada ou branca nos idosos. Os machos também tendem à calvície depois da maturidade. A pele dos anões é de uma tonalidade parda ou bronzeada, geralmente esmaecendo com a idade..

Medem em média 1,4 a 1,5 metros de altura, sem uma diferença considerável entre os gêneros. A espécie possui tônus muscular proeminente, com uma certa tendência à obesidade – principalmente nos machos – e pesam entre 70 e 90 quilos.

A gestação das Anãs dura cerca de dez meses, e as crianças são totalmente dependentes dos pais até aproximadamente os dez anos. Atingem a maturidade por volta dos vinte anos, e só começam a apresentar sinais de envelhecimento (como perda de tônus muscular e da pigmentação dos pelos) depois dos 100



anos, mas em geral se mantêm ativos e saudáveis até os 200 anos. Anciões acima dessa idade geralmente se tornam fracos e tendem a ficar mais obesos.

As fêmeas são facilmente distinguíveis dos machos por não apresentarem pelos no pescoço e no queixo, e pelo par de mamas amplas e pesadas que possuem.

Cultura

Os Anões se orgulham do seu exímio trabalho em pedra, e nenhum deles se sente confortável em um abrigo feito de outro material. A maioria das cidades anãs é entalhada diretamente dentro de rochas, seja na encosta de montanhas e colinas, seja em cavernas – enquanto Dagothar é bastante abundante em formações rochosas, a maioria das comunidades anãs em Tebryn fica ao longo das Montanhas de Cristal, sendo as maiores cidades anãs no reino Braktar e Stord. Mesmo aquelas cidades que são construídas na superfície são erigidas próximas de áreas com abundância de rochas para fornecer matéria-prima para seus prédios. A maioria dos prédios públicos é bastante ampla, mas as moradias geralmente são compostas por múltiplas salas pequenas, cada uma com um propósito específico. Além das cozinhas, quartos e salas de estar costumam possuir fontes de fogo, seja para iluminação, aquecimento ou ambos.

Nas cidades subterrâneas, as casas particulares costumam ser construídas em túneis ligados a grandes espaços comuns, chamados de salões. As cidades maiores possuem vários salões, cada um com propósitos específicos, enquanto comunidades menores possuem salões que servem múltiplos propósitos simultaneamente – como forjarias, mercados, estábulos, quartel, fórum, etc.

Em cidades na superfície, esses espaços públicos não existem da mesma forma. As cidades tendem a ter um centro com vários prédios destinados a atividades civis, militares e

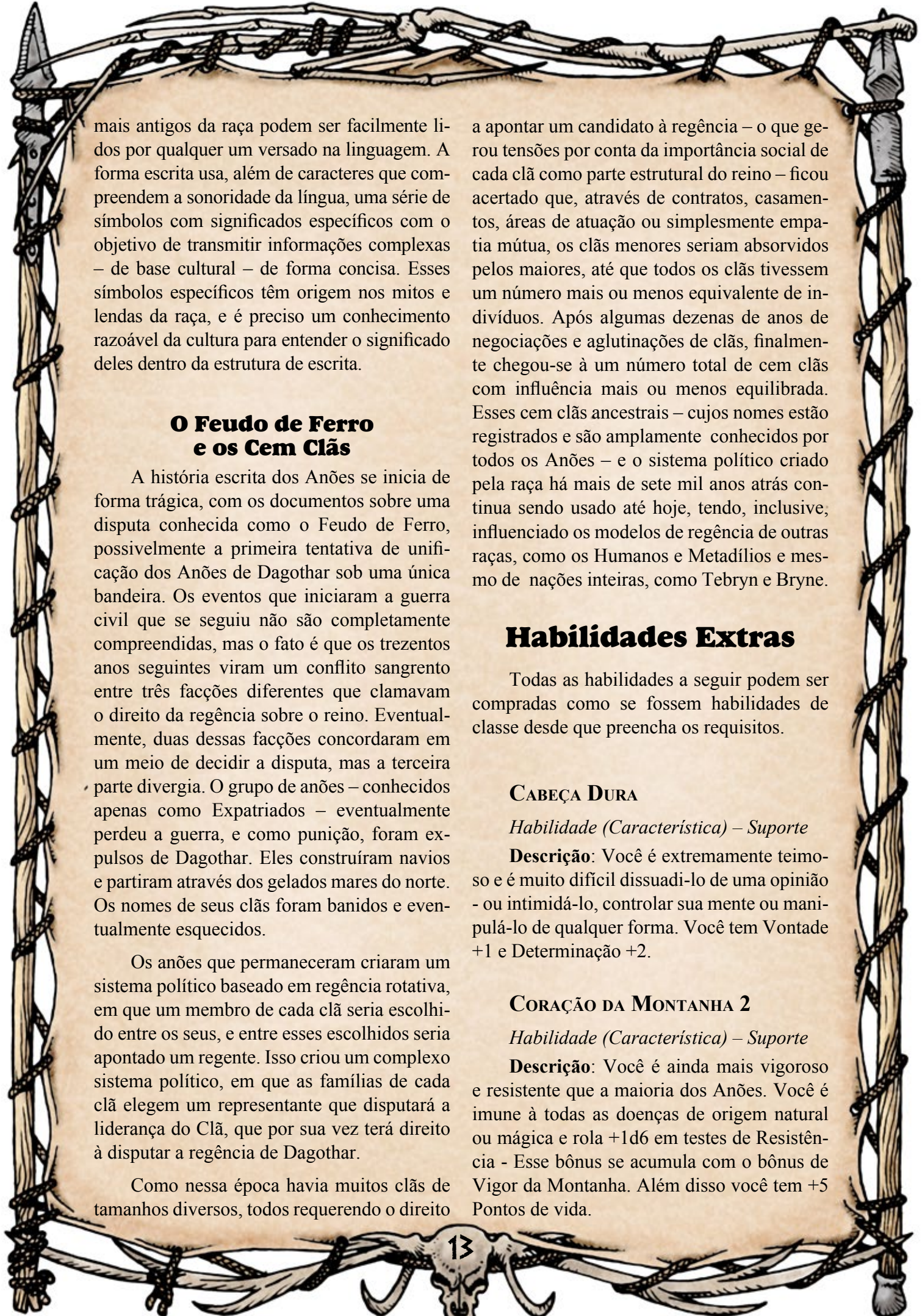
comerciais específicas com as áreas habitacionais ao redor. É muito comum que os prédios centrais – e muitas moradias – possuam porões e que hajam túneis ligando algumas dessas áreas, já que o himmelangst (medo de olhar para o céu ou de não ter um teto sobre a cabeça) é um distúrbio bastante comum na raça.

A maioria dos Anões desenvolve uma das três áreas que a raça é conhecida por dominar: alvenaria, forja ou guerra. Mesmo os comerciantes, políticos e sábios possuem algum conhecimento em pelo menos uma dessas três áreas, se não todas. O trabalho em pedra e metal é uma atividade que atrai o gosto dos Anões desde sempre – seja construindo coisas feitas com esses materiais, seja destruindo coisas usando esses materiais.

Anões também são bastante afeiçoados a disputas sejam físicas ou intelectuais. Braço-de-ferro, arremesso de pesos e demonstração de habilidade com o martelo estão entre as atividades corriqueiras dos trabalhadores braçais da raça, enquanto os sábios, engenheiros e mercadores preferem jogos de tabuleiro como jenga, dominó e xadrez. Jogos de azar não são muito apreciados pela raça, que detesta não ter o controle ou o conhecimento do ambiente e desgosta da ideia de contar com a sorte – um conceito menosprezado pela raça.

Esse gosto pela disputa faz deles excelentes mercadores, sempre querendo ser conhecidos pelos melhores produtos, pelos preços mais justos e pelos prazos mais atraentes. É claro que, para um Anão, o trabalho de sua própria raça é sempre superior à das demais, e o que é considerado um preço justo para um anão pode não ser exatamente o mesmo para outras raças. De qualquer forma, Humanos e Elfos negociam com os Anões há séculos, e todas as partes envolvidas parecem desejar que esse arranjo continue.

Os Anões falam o Runisch, uma linguagem simples, apesar de bastante completa, que está em uso por pelo menos oito mil anos sem muitas mudanças estruturais – os escritos



mais antigos da raça podem ser facilmente lidos por qualquer um versado na linguagem. A forma escrita usa, além de caracteres que compreendem a sonoridade da língua, uma série de símbolos com significados específicos com o objetivo de transmitir informações complexas – de base cultural – de forma concisa. Esses símbolos específicos têm origem nos mitos e lendas da raça, e é preciso um conhecimento razoável da cultura para entender o significado deles dentro da estrutura de escrita.

O Feudo de Ferro e os Cem Clãs

A história escrita dos Anões se inicia de forma trágica, com os documentos sobre uma disputa conhecida como o Feudo de Ferro, possivelmente a primeira tentativa de unificação dos Anões de Dagothar sob uma única bandeira. Os eventos que iniciaram a guerra civil que se seguiu não são completamente compreendidas, mas o fato é que os trezentos anos seguintes viram um conflito sangrento entre três facções diferentes que clamavam o direito da regência sobre o reino. Eventualmente, duas dessas facções concordaram em um meio de decidir a disputa, mas a terceira parte divergia. O grupo de anões – conhecidos apenas como Expatriados – eventualmente perdeu a guerra, e como punição, foram expulsos de Dagothar. Eles construíram navios e partiram através dos gelados mares do norte. Os nomes de seus clãs foram banidos e eventualmente esquecidos.

Os anões que permaneceram criaram um sistema político baseado em regência rotativa, em que um membro de cada clã seria escolhido entre os seus, e entre esses escolhidos seria apontado um regente. Isso criou um complexo sistema político, em que as famílias de cada clã elegem um representante que disputará a liderança do Clã, que por sua vez terá direito à disputar a regência de Dagothar.

Como nessa época havia muitos clãs de tamanhos diversos, todos requerendo o direito

a apontar um candidato à regência – o que gerou tensões por conta da importância social de cada clã como parte estrutural do reino – ficou acertado que, através de contratos, casamentos, áreas de atuação ou simplesmente empatia mútua, os clãs menores seriam absorvidos pelos maiores, até que todos os clãs tivessem um número mais ou menos equivalente de indivíduos. Após algumas dezenas de anos de negociações e aglutinações de clãs, finalmente chegou-se à um número total de cem clãs com influência mais ou menos equilibrada. Esses cem clãs ancestrais – cujos nomes estão registrados e são amplamente conhecidos por todos os Anões – e o sistema político criado pela raça há mais de sete mil anos atrás continua sendo usado até hoje, tendo, inclusive, influenciado os modelos de regência de outras raças, como os Humanos e Metadílios e mesmo de nações inteiras, como Tebryn e Bryne.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

CABEÇA DURA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião - ou intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e Determinação +2.

CORAÇÃO DA MONTANHA 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é ainda mais vigoroso e resistente que a maioria dos Anões. Você é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica e rola +1d6 em testes de Resistência - Esse bônus se acumula com o bônus de Vigor da Montanha. Além disso você tem +5 Pontos de vida.

DURO COMO PEDRA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é mais grossa e resistente que a da maioria dos outros Anões. Você tem +10 Pontos de Vida e Defesa +1 (esse bônus de Defesa conta como Armadura).

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

FORJADO À FOGO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo nas forjas ou nasceu abençoado por Hou com uma resistência inata ao fogo e seus malefícios. Você possui Resistência ao Fogo e sua visão e respiração não são afetadas por fumaça.

INSTRUÇÃO ANCESTRAL

Habilidade – Suporte

Descrição: Os Anões foram a primeira raça de Cassiopéia a desenvolver um sistema de escrita e passaram seus conhecimentos para as gerações seguintes. Você estudou longamente os tópicos mais importantes dos registros dos Cem Clãs e absorveu uma grande quantidade de conhecimento ancestral do seu povo. você rola +1d6 para testes de Conhecimento, além de receber +1 em todos os testes com relação à outros Anões.

NASCIDO NAS MONTANHAS

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados a locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras pre-

ciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

PERNAS FORTES

Habilidade – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você recebe +2 nos testes de Resistência e Movimentação.

RAÇA SUBTERRÂNEA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes subterrâneos e se sente confortável neles. Quando estiver dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +1 em todos os testes. Você também consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.



Astérios

Singular masculino: Astério; singular feminino: Astéria;

Plural masculino: Astérios; plural feminino: Astérias



Atributos Iniciais (Macho):

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Sacerdote, Paladino.

Atributos Iniciais (Fêmea):

Força	3
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	2

Habilidade Automática:

CHIFRES PODEROSOS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir uma marrada poderosa com seus chifres. Este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força +4/Contusão. Qualquer alvo atingido por um ataque feito com seus chifres precisa vencer um teste de Resistência (Dificuldade igual à sua Determinação +4) ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, ele ficará Atordoado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

Especial: As fêmeas da espécie não possuem chifres e recebem a Habilidade Faro (ver adiante) como Habilidade Automática ao invés desta.

Biologia

Astérios são humanoides grandes e musculosos, dotados de cabeçorras pesadas e poderosas, ornadas de cornos nos machos da espécie e focinhos curtos com mandíbulas fortes. Possuem quatro dedos nos pés e mãos, apesar de, nos pés, os dedos serem vestigiais, cada dois dedos unidos sob uma grossa composição queratinosa formando uma espécie de casco fendido na ponta de cada pé.

Os Astérios em geral tem uma pele de tom acobreado, que varia do claro ao escuro dependendo do indivíduo e da atividade que pratica. A pele é coberta por uma pelagem grossa e esparsa, mas cerrada na cabeça, ombros e peito, em tons marrons que variam do castanho até quase o negro.

A gestação das Astérias dura cerca de nove meses, e os machos já nascem com pequenos cornos rombudos que atingem seu tamanho máximo quando o Astério atinge os 16 anos – quando então passam a ser considerados adultos. Apesar de não desenvolverem cornos, as fêmeas são consideradas adultas na mesma idade. Podem viver até 80 anos, mas geralmente apenas os conselheiros e as fêmeas da espécie atingem essa idade. A grande maioria dos machos, por suas características agressivas geralmente não chegam a atingir os 50 anos.

Os machos são visivelmente maiores do que as fêmeas, mais pesados e com músculos mais definidos. Enquanto as fêmeas não passam de 1,6 metros de altura e 80 quilos, os machos em geral medem entre 2 e 2,3 metros e podem chegar facilmente aos 160 quilos, apesar de em média pesarem entre 120 e 140 quilos. As Astérias também apresentam um par de mamas bem desenvolvidos, que se tornam maiores depois de sua primeira gestação.

Há rumores de que os faunos são resultado do cruzamento de Astérios com membros

de outras raças humanoides – como Humanos e Elfos – e as semelhanças entre as duas raças, incluindo os padrões de chifres semelhantes e as características dos dedos dos Faunos parecem corroborar essa teoria, mas nenhum cruzamento inter-racial jamais foi documentado, e a maioria dos estudiosos é enfático em dizer que tal união produzir rebentos é biologicamente impossível.

Cultura

Astérios dividem-se em clãs organizados, dependendo basicamente das suas características físicas, notadamente seus chifres,



que possuem diversos formatos, cada um nomeando o clã à que seus membros pertencem. Não existem diferenciações fisiológicas distintas entre um ou outro clã exceto pelo formato de seus chifres, e apesar de geralmente as divisões de esquadrões serem baseadas em clãs – e de piadas envolvendo o formato dos chifres de outros clãs serem bastante comuns – o que, entre eles, não chega à caracterizar preconceito, principalmente porque entre os Astérios só o que importa são a força e os feitos pessoais.

De fato, os Astérios não possuem funções ou posições hereditárias, e cargos são sempre alcançados através de merecimento pessoal – como chantagem e assassinato são “artes muito refinadas” aos olhos da raça, que desprezam esse tipo de atividade, a ascensão geralmente se dá por meio de desafio, que pode ser combate singular no exército ou demonstração de habilidade (como forjar uma arma, arar uma área, derrubar uma árvore, etc.) em outros setores da sociedade. Nos meios acadêmicos, as posições costumam ser temporárias, geralmente anuais, e um conselho se reúne para apontar os candidatos mais aptos (geralmente aqueles que demonstram mais aptidão em uma ou outra área específica) para os cargos pelo próximo mandato.


Os Astérios são um povo pouco criativo, que desenvolveu uma série de regras que regem sua cultura desde tempos ancestrais. Nenhum Astério reflete seriamente sobre essas regras sociais – eles normalmente não refletem profundamente sobre coisa alguma, na verdade – e simplesmente seguem-nas como se isso fosse parte imutável da vida. Graças à esse pensamento, a maioria vê esse povo como extremamente disciplinado ou, mais comumente, absurdamente cabeça-dura.

Astérios gostam de prazeres simples, como beber, comer, competir em demonstrações de força e habilidade ou simplesmente dormir. Essa falta de imaginação fez com que desenvolvessem poucas tecnologias avançadas. Apesar de dominar a forja e entenderem



processos simples de mecânica e física – como uso de rodas, calor e vento – eles preferem empregar força física para resolver qualquer tarefa, quando isso for possível.

A maioria dos jovens, antes da idade adulta, trabalha em alguma atividade braçal simples, dependendo da região e da situa-



ção em que se encontra. Até os 16 anos, a maioria deles trabalha como estivadores, fazendeiros, marceneiros, ferreiros, ou mineiros. Depois disso, espera-se que eles se engajem no serviço militar, até o fim dos seus dias. Aqueles que são fracos ou fisicamente deformados são enviados para liceus, onde aprendem matemática, engenharia e história, e ao chegar na idade adulta, estratégia, comércio ou marinhagem – dependendo das necessidades da tribo. Esses Astérios são chamados de conselheiros, responsáveis por manter e desenvolver leis e decidir como será o uso dos recursos da comunidade, e como seu título indica, são empregados como conselheiros dos líderes militares e civis de cada clã.

As Asterias são consideradas propriedade do clã, e apesar de alguns Astérios abastados manterem haréns particulares (muitas vezes temporários), vínculos conjugais não são comuns entre eles. Como a taxa de nascimentos de fêmeas é de uma para cada cinco machos, as fêmeas são extremamente protegidas e consideradas um bem essencial da comunidade. Além de reprodutoras, elas geralmente desempenham atividades leves, como cozinhar, costurar e lavar, e não são permitidas ingressar no exército ou deixar as terras do clã se não estiverem acompanhadas.

A maioria dos Astérios de Cassiopéia é encontrado em Arkânia, onde formam o topo dos exércitos Arkanitas. Um bom número de Astérios vive em Parband, principalmente no Poço das Serpentes, a capital militar do reino. Astérios são raros em Bryne, por serem um pouco aversos à filosofia geral do Reino, e em Tebryn a presença de Astérios costuma gerar confusão, já que, para a maioria dos Tebrynianos, um “minotauro” é um inimigo do reino, porque as incursões de Astérios Arkanitas a Tebryn são constantes.

Os Astérios falam um idioma próprio, o Rev, uma linguagem complexa cuja forma es-

crita lembra em vários aspectos o Idioma dos Burgos e o Runisch.

O nome minotauro

Cerca de 1400 anos atrás, quando os primeiros destacamentos dos exércitos Tebrynianos travaram seu primeiro contato com as tropas Arkanitas, estas eram compostas principalmente por destacamentos Astérios. Esse primeiro contato ocorreu no Vale do Dragão, que na época fora nomeado pelos Tebrynianos como Vale de Mirah. Assim, como não conheciam os Astérios, as tropas passaram a chama-los de Touros do Vale de Mirah. Em documentos posteriores eles são chamados simplesmente de Touros de Mirah. A maioria dos sábios concorda que, entre as fileiras de soldados, o nome Touros de Mirah deve ter sido utilizado por pouco tempo, e a corruptela Minotauro (provavelmente “Miratauro” ou algo semelhante originalmente, influenciado por Centauros, raça com quem os Tebrynianos já tinham contato há algum tempo) deve ter surgido nas fileiras para simplificar. A mudança de radical pode ter ocorrido pelo fato da maioria dos Tebrynianos não querer associar a deusa da justiça á criaturas agindo sob comando Arkanita, mas a deformação pode ter ocorrido naturalmente com o tempo.

Em Gaian o termo é completamente desconhecido, e apesar dos Arkanitas terem adotado a alcunha, os Astérios de Parband sentem-se extremamente ofendidos quando são comparados a “reles animais de pasto”, e chamar um deles de minotauro provavelmente criaria confusão ou um desentendimento sério.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

AMEAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Intimidador, Vontade 5

Descrição: Você é tão assustador que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo sem pensar nos riscos. Você tem Determinação +2 se for alvo de um efeito de Medo ou tentativa de Persuasão e se um personagem tentar afetar você com um desses efeitos e falhar, ele sofrerá automaticamente (sem ser necessário qualquer teste) os efeitos da Habilidade Intimidador.

CABEÇA DURA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião - ou intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e Determinação +2.

FARO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

FORTALEZA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente robusto e estoico. Você tem Resistência à Contusão e tem +5 Pontos de Vida.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

IMPARÁVEL

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Fortaleza, Vontade 5

Mana: 20

Descrição: Derrubar você permanentemente é uma tarefa bem difícil! Uma vez por combate, quando seus Pontos de vida chegarem zero, você ignora totalmente o dano que o derrubaria.

INTIMIDADOR

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é particularmente assustador quando quer. Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Faça um teste de Persuasão (Dificuldade igual à Determinação do alvo) com um bônus de +1d6. Se tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado (O personagem não pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que o está Amedrontando) e responderá qualquer pergunta direta que você fizer a ele durante 1 turno.

Você também tem Determinação +2.

POTÊNCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

ROBUSTEZ

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

Centauros

Singular masculino: Centauro; singular feminino: Centáuride;

Plural masculino: Centauros; Plural feminino: Centáurides

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Guerreiro e Patrulheiro.

Habilidade Automática:

CORPO EQUINO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal. Seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Destreza normal. Você também recebe +6 em testes para evitar ser derrubado ou empurrado. Além disso você ignora até 10 pontos de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias, e quando fizer ataques com os seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Devido ao seu comprimento, estatura e peso, você tem dificuldades em uma série de atividades – como escalar (e para você subir uma escadaria íngreme ou estreita requer um teste de escalar), se segurar usando apenas os braços, dar meia-volta em um túnel apertado, para citar alguns exemplos – e realiza estas ações como se fosse Inapto. O Mestre pode decidir que algumas atividades são totalmente impossíveis para você – como dar um salto mortal ou mesmo subir uma escada de mão.



Biologia

Os centauros são esfinges com torso humanoide e corpo equino. Apresentam cinco dedos nas mãos e quatro pernas digitígradas terminadas em cascos semelhantes ao dos cavalos que protegem os dedos dos pés, além de uma cauda curta. Centauros em geral são tão altos quanto longos, medindo entre 2 e 2,4 metros nas duas direções. Pesam em média de

450 à 500 quilos, e geralmente possuem pouco tecido adiposo.

A pele dos Centauros varia do pardo ao marrom claro, passando por alguns tons de bronzeado. A parte inferior do corpo e as costas são cobertas por um couro mais duro e geralmente de cor mais escura, mas não raro alguns indivíduos apresentam áreas maiores do corpo – e até mesmo o corpo todo – coberta por couro ao invés de pele mais macia. O corpo é coberto por uma pelagem curta e dura, mais esparsa sobre a pele e mais densa sobre as áreas coriáceas. Na cabeça, ao longo da coluna e na cauda essa pelagem costuma ser bem mais densa e com pelos mais longos. Os pelos podem variar de pardo ao negro, passando por várias tonalidades de castanho. Manchas mais claras ou mais escuras são bastante comuns, geralmente sem padrões definidos. Diferentes dos equinos, os Centauros não apresentam cores brancas na sua pelagem,

mas o pelo tende a perder pigmentação com a idade, e muitos indivíduos mais velhos podem ter pelagens acinzentadas.

A gestação das Centáurides dura cerca de 11 meses, e as crianças levam apenas al-



guns dias para serem capazes de andar. Um indivíduo é considerado adulto quando atinge seu tamanho máximo, com cerca de 10 anos. Centauros começam a apresentar sinais de envelhecimento aos 80 anos, e podem viver até os 120 anos, apesar da maioria se isolar da comunidade quando se torna fraco ou doente demais para continuar produtivo.

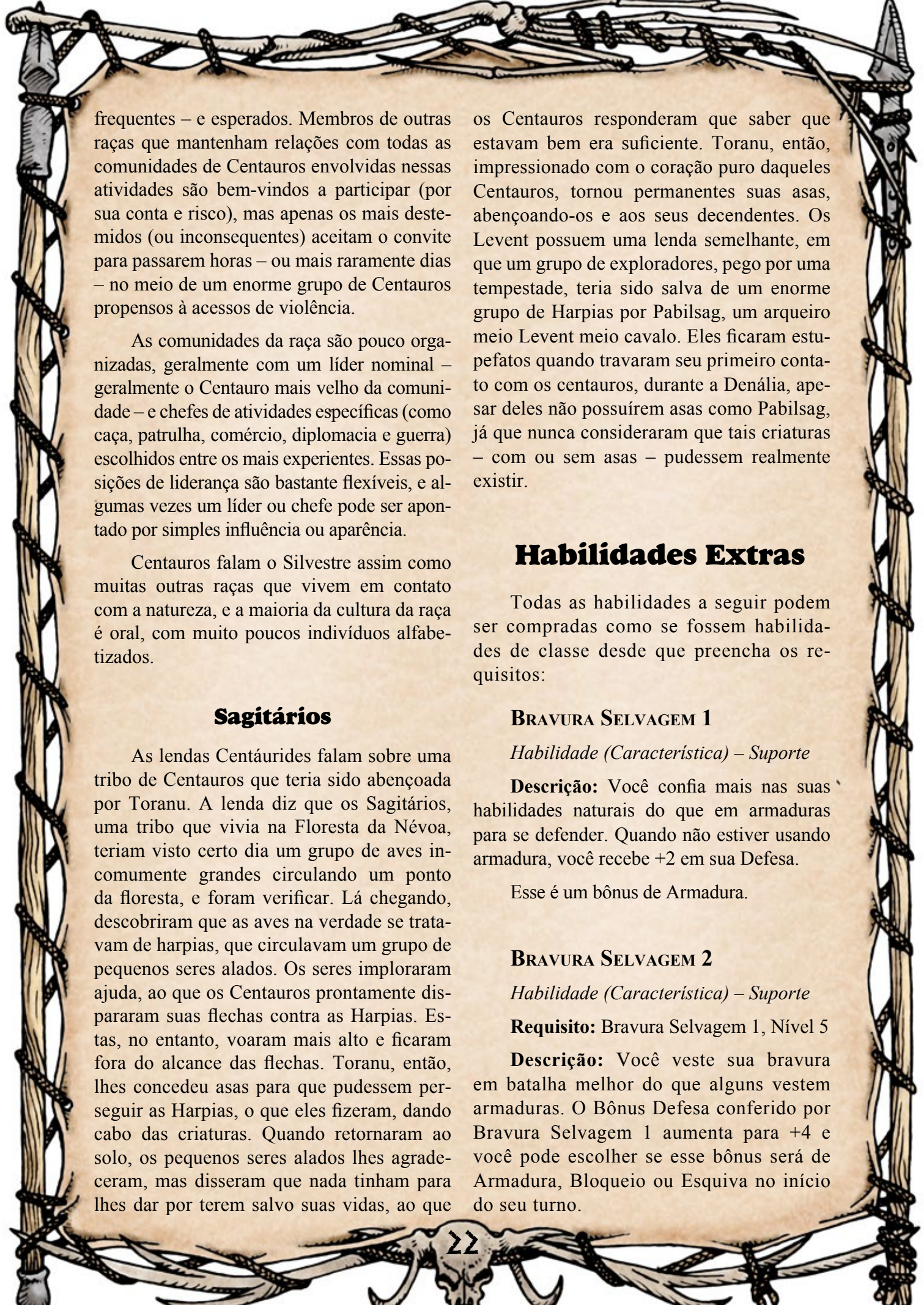
Centáurides são diferenciadas dos machos por não desenvolverem pelos no rosto e apresentarem duas pequenas mamas.

Cultura

Os Centauros são uma raça florestal, e as comunidades geralmente se instalam em grandes clareiras nas bordas de grandes florestas. São extremamente territorialistas e defendem suas fronteiras com fanatismo. Sua maior comunidade em Tebryn é em Yak, uma aldeia localizada na borda leste da Floresta dos Antigos, apesar da maioria das comunidades estarem localizadas na floresta da Névoa e na Floresta da Borda. Em geral, os Centauros desprezam raças que praticam extrativismo, mas mantêm boas relações com sociedades que respeitam a natureza – como as dos Faunos, Faens e Elfos.

Centauros possuem um humor simples e pouco refinado, geralmente recorrendo à atividades físicas para se divertirem. Corridas, competições de salto e demonstrações de força são suas atividades mais corriqueiras. Visitantes de outras raças são sempre bem-vindos nessas competições, mas a fisiologia dos Centauros geralmente os coloca em vantagem na maioria de seus jogos.

As comunidades próximas costumam se reunir duas vezes por ano, nos equinócios, para grandes festividades que costumam durar uma semana, e são repletas de banquetes oferecidos pelas comunidades, jogos e competições de várias espécies. É bastante comum que nessas ocasiões os Centauros fiquem embriagados, e surtos de violência são



frequentes – e esperados. Membros de outras raças que mantenham relações com todas as comunidades de Centauros envolvidas nessas atividades são bem-vindos a participar (por sua conta e risco), mas apenas os mais destemidos (ou inconsequentes) aceitam o convite para passarem horas – ou mais raramente dias – no meio de um enorme grupo de Centauros propensos à acessos de violência.

As comunidades da raça são pouco organizadas, geralmente com um líder nominal – geralmente o Centauro mais velho da comunidade – e chefes de atividades específicas (como caça, patrulha, comércio, diplomacia e guerra) escolhidos entre os mais experientes. Essas posições de liderança são bastante flexíveis, e algumas vezes um líder ou chefe pode ser apontado por simples influência ou aparência.

Centauros falam o Silvestre assim como muitas outras raças que vivem em contato com a natureza, e a maioria da cultura da raça é oral, com muito poucos indivíduos alfabetizados.

Sagitários

As lendas Centáurides falam sobre uma tribo de Centauros que teria sido abençoada por Toranu. A lenda diz que os Sagitários, uma tribo que vivia na Floresta da Névoa, teriam visto certo dia um grupo de aves incomumente grandes circulando um ponto da floresta, e foram verificar. Lá chegando, descobriram que as aves na verdade se tratavam de harpias, que circulavam um grupo de pequenos seres alados. Os seres imploraram ajuda, ao que os Centauros prontamente dispararam suas flechas contra as Harpias. Estas, no entanto, voaram mais alto e ficaram fora do alcance das flechas. Toranu, então, lhes concedeu asas para que pudessem perseguir as Harpias, o que eles fizeram, dando cabo das criaturas. Quando retornaram ao solo, os pequenos seres alados lhes agradeceram, mas disseram que nada tinham para lhes dar por terem salvo suas vidas, ao que

os Centauros responderam que saber que estavam bem era suficiente. Toranu, então, impressionado com o coração puro daqueles Centauros, tornou permanentes suas asas, abençoando-os e aos seus decendentes. Os Levent possuem uma lenda semelhante, em que um grupo de exploradores, pego por uma tempestade, teria sido salva de um enorme grupo de Harpias por Pabilsag, um arqueiro meio Levent meio cavalo. Eles ficaram estupefatos quando travaram seu primeiro contato com os centauros, durante a Denália, apesar deles não possuírem asas como Pabilsag, já que nunca consideraram que tais criaturas – com ou sem asas – pudessem realmente existir.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

BRAVURA SELVAGEM 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa.

Esse é um bônus de Armadura.

BRAVURA SELVAGEM 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Bravura Selvagem 1, Nível 5

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Armadura, Bloqueio ou Esquiva no início do seu turno.

CABEÇA DURA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião – ou intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e recebe +2 para resistir à qualquer tentativa de Persuasão, efeito mental ou efeito de medo.

PATAS FORTES

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui pernas mais fortes do que a maioria dos membros da sua raça. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de movimentação, e o dano dos seus ataques com cascos é aumentado em +2.

POTÊNCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

RAÇA FLORESTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está na floresta. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva, você recebe +2 em todos os seus testes.

ROBUSTEZ

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões

da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

SENTIDOS DE CAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Percepção.



Draconianos

Singular masculino: Draconiano; Singular feminino: Draconiana;

Plural masculino: Draconianos; Plural feminino: Draconianas

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Patrulheiro.

Habilidade Automática:

LINHAGEM DRACÔNICA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você descende dos dragões, e possui a resistência – e fraqueza – a fogo ou frio de seus ancestrais. Escolha entre ser descendente dos dragões vermelhos e ter Resistência a Fogo e Vulnerável a Frio ou descender dos dragões brancos e ter Resistência a Frio e Vulnerável a Fogo (essa escolha não pode ser mudada mais tarde).

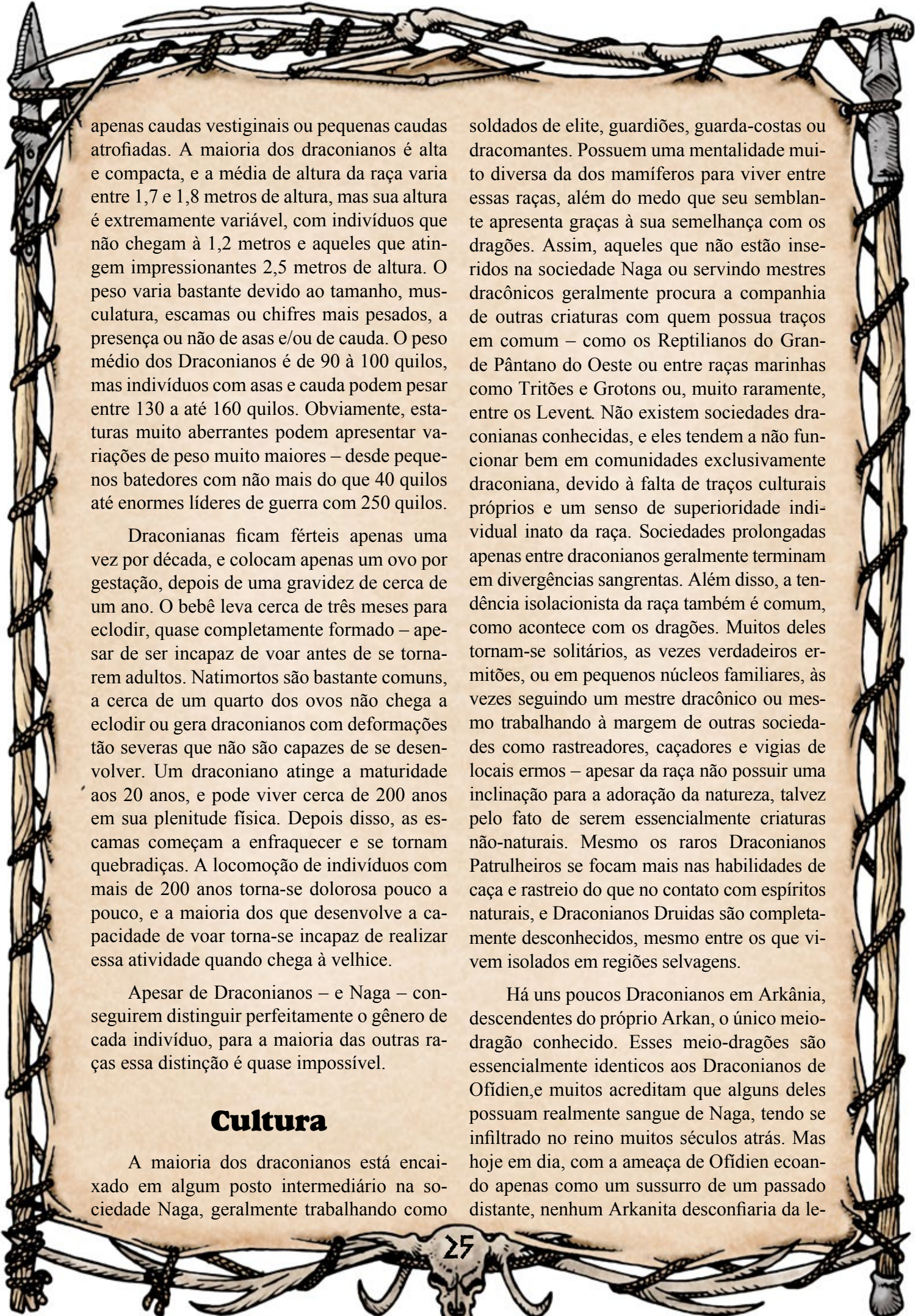
Você também tem +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana, independente de sua linhagem.



Biologia

Os Draconianos são humanoides corpulentos que, como o nome indica, possuem características dracônicas. Apesar das características individuais poderem mudar drasticamente de um indivíduo para outro, todos eles possuem um couro grosso e áspero, totalmente desprovido de pelos, muito comumente coberto por grossas escamas queratinosas cujo tom pode variar do branco ao preto, passando

por tons de vermelho e azul em diversas tonalidades. Asas também são uma característica comum, apesar de nem todos os indivíduos que as apresentem sejam capazes de usá-las – e em alguns indivíduos elas podem ser atrofiadas e inúteis. O focinho é munido de presas afiadas em uma fileira compacta e cada dedo (geralmente quatro ou cinco em cada membro) termina em uma garra robusta. Muitos possuem uma cauda, geralmente longa e musculosa, mas alguns deles podem apresentar



apenas caudas vestiginais ou pequenas caudas atrofiadas. A maioria dos draconianos é alta e compacta, e a média de altura da raça varia entre 1,7 e 1,8 metros de altura, mas sua altura é extremamente variável, com indivíduos que não chegam à 1,2 metros e aqueles que atingem impressionantes 2,5 metros de altura. O peso varia bastante devido ao tamanho, musculatura, escamas ou chifres mais pesados, a presença ou não de asas e/ou de cauda. O peso médio dos Draconianos é de 90 à 100 quilos, mas indivíduos com asas e cauda podem pesar entre 130 a até 160 quilos. Obviamente, estruturas muito aberrantes podem apresentar variações de peso muito maiores – desde pequenos batedores com não mais do que 40 quilos até enormes líderes de guerra com 250 quilos.

Draconianas ficam férteis apenas uma vez por década, e colocam apenas um ovo por gestação, depois de uma gravidez de cerca de um ano. O bebê leva cerca de três meses para eclodir, quase completamente formado – apesar de ser incapaz de voar antes de se tornarem adultos. Natimortos são bastante comuns, a cerca de um quarto dos ovos não chega a eclodir ou gera draconianos com deformações tão severas que não são capazes de se desenvolver. Um draconiano atinge a maturidade aos 20 anos, e pode viver cerca de 200 anos em sua plenitude física. Depois disso, as escamas começam a enfraquecer e se tornam quebradiças. A locomoção de indivíduos com mais de 200 anos torna-se dolorosa pouco a pouco, e a maioria dos que desenvolve a capacidade de voar torna-se incapaz de realizar essa atividade quando chega à velhice.

Apesar de Draconianos – e Naga – conseguirem distinguir perfeitamente o gênero de cada indivíduo, para a maioria das outras raças essa distinção é quase impossível.

Cultura

A maioria dos draconianos está encaixado em algum posto intermediário na sociedade Naga, geralmente trabalhando como

soldados de elite, guardiões, guarda-costas ou dracomantes. Possuem uma mentalidade muito diversa da dos mamíferos para viver entre essas raças, além do medo que seu semblante apresenta graças à sua semelhança com os dragões. Assim, aqueles que não estão inseridos na sociedade Naga ou servindo mestres dracônicos geralmente procura a companhia de outras criaturas com quem possua traços em comum – como os Reptilianos do Grande Pântano do Oeste ou entre raças marinhas como Tritões e Grotons ou, muito raramente, entre os Levent. Não existem sociedades draconianas conhecidas, e eles tendem a não funcionar bem em comunidades exclusivamente draconiana, devido à falta de traços culturais próprios e um senso de superioridade individual inato da raça. Sociedades prolongadas apenas entre draconianos geralmente terminam em divergências sangrentas. Além disso, a tendência isolacionista da raça também é comum, como acontece com os dragões. Muitos deles tornam-se solitários, as vezes verdadeiros ermitões, ou em pequenos núcleos familiares, às vezes seguindo um mestre dracônico ou mesmo trabalhando à margem de outras sociedades como rastreadores, caçadores e vigias de locais ermos – apesar da raça não possuir uma inclinação para a adoração da natureza, talvez pelo fato de serem essencialmente criaturas não-naturais. Mesmo os raros Draconianos Patrulheiros se focam mais nas habilidades de caça e rastreio do que no contato com espíritos naturais, e Draconianos Druidas são completamente desconhecidos, mesmo entre os que vivem isolados em regiões selvagens.

Há uns poucos Draconianos em Arkânia, descendentes do próprio Arkan, o único meio-dragão conhecido. Esses meio-dragões são essencialmente idênticos aos Draconianos de Ofidien, e muitos acreditam que alguns deles possuam realmente sangue de Naga, tendo se infiltrado no reino muitos séculos atrás. Mas hoje em dia, com a ameaça de Ofidien ecoando apenas como um sussurro de um passado distante, nenhum Arkanita desconfiaria da le-



Raça Miscigenada

Os Draconianos são, originalmente, fruto de experiências de cruzamentos entre dragões com escravos de muitas espécies diferentes. Nos poços de escravos das Naga, muitos Firas, Orcs e Humanos eram forçados a conviver em um ambiente hostil e brutal, enquanto seus senhores ofídicos realizavam experiências com eles. O resultado foi uma raça embrutecida e pobre de razão e intelecto, mas com um elevado grau de produtividade e uma taxa de reprodução bastante alta. Com essa raça de escravos menos humana, as Naga realizaram suas experiências para chegar à uma raça de criaturas meio-dragões com características que lhes eram interessantes: Agressivos, fortes e com pouca iniciativa. Por séculos ele desenvolveram sua criação na direção que mais lhes interessava, descartando aqueles que eram inteligentes, fracos ou frágeis demais. O resultado dessas experiências culminou nos Draconianos como eles são hoje. A falta de uma identidade cultural da raça se deve principalmente à essa origem distorcida. A maior parte dos Draconianos se vê como uma subespécie de Naga, dividindo com eles cultura, crenças e hábitos.

aldade de qualquer Draconiano do reino – exceto os mais paranóicos. Draconianos Arkanitas quase exclusivamente ocupam posições na Armada da Aurora ou como guardas – ou mesmo membros – do Conselho Regente, e gozam de extremo prestígio no reino.

Draconianos em geral possuem uma atitude rude e tendem a considerar que podem conseguir qualquer coisa pela força – através de coerção, inicialmente, mas sem nenhum pudor de entrar em confronto físico. Apesar de serem racionais e atenderem à barganha ou diálogo, sempre mantém uma posição de superioridade em qualquer tipo de interação, o que gera conflitos frequentes – e geralmente sangrentos – com a maioria daqueles que não está acostumada a lidar com eles.

Draconianos não possuem uma linguagem própria, mas a maioria deles é fluente em Asá-Avája, a linguagem das Naga. Em Arkânia, onde o Asá-Avája é praticamente desconhecido, os Draconianos falam o Burguês Arkanita, e uns poucos deles são fluentes no Trak'kar'a.

Aqueles que chegam à Cassiopéia e adquirem certa autonomia, tendo contato com outros povos, podem começar a desenvolver um senso crítico com relação à sua origem, mas isso é raro. A convivência com outras raças geralmente é difícil devido ao medo que naturalmente instilam nas outras espécies devido à sua origem dracônica.

Além disso, é muito difícil encontrar dois Draconianos com traços semelhantes. Todos apresentam características dracônicas em maior ou menor grau, mas essas características geralmente estão mescladas a traços Humanos, Fira ou Orc, ou são tão distorcidos que não se podem ser identificados. Chifres, cristas, caudas, asas e garras são características comuns à raça, mas a maioria não apresenta todas essas características de seus ancestrais

draconicos – e alguns não apresentam nenhuma delas.

Quando cria um Draconiano, você deve escolher três características da lista a seguir. Você possui essas características, mas não as outras.

Asas (requisito para a Habilidade Asas Pesadas)

Cauda (requisito para Habilidade Reflexos Draconicos)

Chifres, garras e presas (requisito para a Habilidade Armas Naturais)

Escamas (requisito para a Habilidade Escamas Pesadas)

Olhos Reptilianos (Requisito para a Habilidade Membrana Nictitante)

Você pode escolher sacrificar um ponto de seus Atributos para possuir uma quarta característica da lista, mas não pode sacrificar mais de um ponto de Atributo dessa forma. Além disso, você pode sacrificar uma dessas características (escolhendo apenas duas características da lista, portanto) para ter uma Habilidade racial extra, mas não pode sacrificar mais de uma dessas características dessa forma.

Dependendo das características que tiver, você poderá se passar por uma outra raça (como um Groton, um kookan ou talvez um Astério) para alguém sem conhecimento profundo sobre essas raças, e sua interação com outras raças pode ser facilitada se você lembrar menos um dragão.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

ANFÍBIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes de Resistência.



ARMAS NATURAIS

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Chifres, garras e presas

Descrição: Você possui um arsenal de armas naturais à sua disposição na forma de garras, presas, chifres, escamas afiadas e espinhos pontudos. Seus ataques desarmados sempre causam +2 de dano (ou +4 em manobras de Encontrão), e sempre que realizar um ataque desarmado você pode escolher o tipo de dano entre Contusão, Corte ou Perfuração.

ASAS PESADAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Asas

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

ESCAMAS GROSSAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Escamas

Descrição: Suas escamas são particularmente resistentes e fortes. Você tem Defesa +2 (esse bônus de Defesa conta como Armadura).

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

LINHAGEM DRACÔNICA 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: A linhagem dracônica dos seus ancestrais é ainda mais perceptível em você. Se você tiver Resistência a Fogo você recebe Imunidade a Fogo, se você tiver Resistência a Frio você recebe Imunidade a Frio. Você também recebe +5 Pontos de Mana ou +5 Pontos de Vida, à sua escolha, independente da sua linhagem.

MEMBRANA NICTITANTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Olhos Reptiliano Seus olhos possuem uma segunda pálpebra que serve para manter seus olhos limpos e ampliar a visão. Você consegue enxergar normalmen-

te no escuro e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. – e você também recebe +2 em todos os seus testes de Percepção.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

REFLEXOS DRACÔNICOS

Habilidade – Reação

Requisitos: Cauda, Agilidade 5

Descrição: Você possui os reflexos agressivos dos seus ancestrais dracônicos. Se alguém se aproximar do seu alcance de ataques corporais, você pode realizar um ataque com sua cauda contra o alvo. Esse é um ataque desarmado que causa dano igual à Força/Contusão. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

SOPRO DRACÔNICO

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Vontade 5

Mana: 30

Descrição: Você consegue concentrar sua vontade em uma potente rajada de energia, como seus ancestrais dracônicos. Se você for Resistente ou Imune a Fogo, você pode expelir um sopro de fogo que engloba tudo e todos num arco de 3 metros à sua frente. Esse sopro causa 20 pontos de dano por Fogo. Se você for Resistente ou Imune a Frio, você pode expelir um sopro de frio que engloba tudo e todos num arco de 3 metros à sua frente. Esse sopro causa 10 pontos de dano por Frio e qualquer criatura viva atingida pelo seu sopro fica Enregelado (O personagem realiza todos os seus testes com -2 e seu deslocamento fica reduzido à metade, arredondado para cima) por dois turnos.

Elfos

Singular masculino: Elfo; Singular feminino: Elfa; Plural masculino: Elfos; Plural feminino: Elfas

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Mago, Patrulheiro, Sacerdote e Xamã.

Habilidade Automática:

BENÇÃO DE LATHELLANIS

Habilidade (Característica) – Suporte

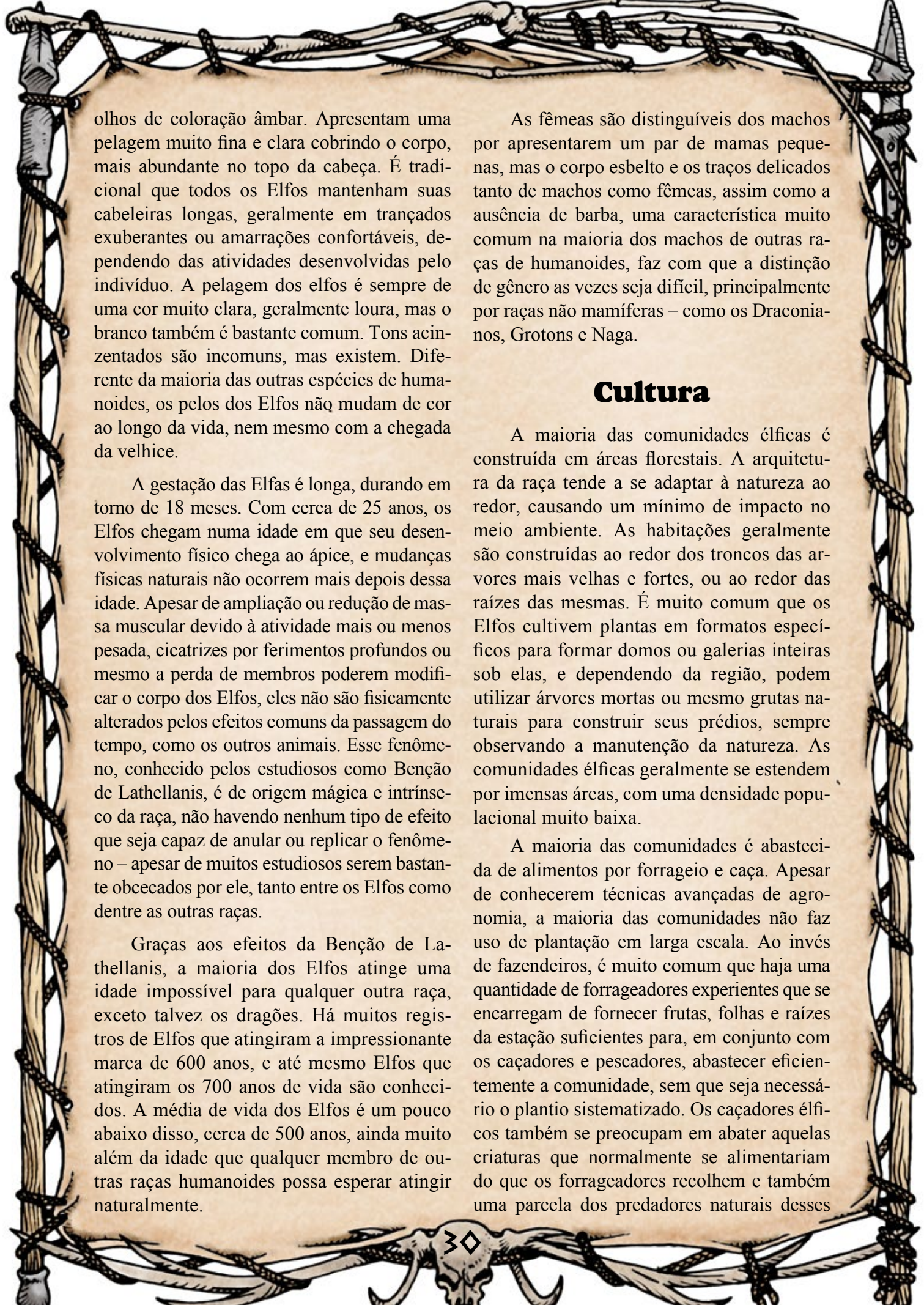
Descrição: Você é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica, Maldições, Dreno de Energia e efeitos que causam Envelhecimento (de qualquer tipo ou origem).

Você também é considerado como tendo sangue feérico.



Biologia

Os Elfos são humanoides de estatura mediana, constituição esbelta e traços delicados. Têm em média entre 1,6 e 1,7 metros de altura e pesam entre 50 e 60 quilos. Uma de suas características mais marcante são as longas orelhas pontudas, que lhes confere uma audição superior. A pele dos Elfos possui tonalidades douradas ou bronzeadas e os olhos são claros, sendo o verde, o lilás e o azul as cores mais comuns, mas alguns indivíduos possuem



olhos de coloração âmbar. Apresentam uma pelagem muito fina e clara cobrindo o corpo, mais abundante no topo da cabeça. É tradicional que todos os Elfos mantenham suas cabelos longas, geralmente em trançados exuberantes ou amarrações confortáveis, dependendo das atividades desenvolvidas pelo indivíduo. A pelagem dos elfos é sempre de uma cor muito clara, geralmente loura, mas o branco também é bastante comum. Tons acinzentados são incomuns, mas existem. Diferente da maioria das outras espécies de humanoides, os pelos dos Elfos não mudam de cor ao longo da vida, nem mesmo com a chegada da velhice.

A gestação das Elfas é longa, durando em torno de 18 meses. Com cerca de 25 anos, os Elfos chegam numa idade em que seu desenvolvimento físico chega ao ápice, e mudanças físicas naturais não ocorrem mais depois dessa idade. Apesar de ampliação ou redução de massa muscular devido à atividade mais ou menos pesada, cicatrizes por ferimentos profundos ou mesmo a perda de membros poderem modificar o corpo dos Elfos, eles não são fisicamente alterados pelos efeitos comuns da passagem do tempo, como os outros animais. Esse fenômeno, conhecido pelos estudiosos como Benção de Lathellanis, é de origem mágica e intrínseco da raça, não havendo nenhum tipo de efeito que seja capaz de anular ou replicar o fenômeno – apesar de muitos estudiosos serem bastante obcecados por ele, tanto entre os Elfos como dentre as outras raças.

Graças aos efeitos da Benção de Lathellanis, a maioria dos Elfos atinge uma idade impossível para qualquer outra raça, exceto talvez os dragões. Há muitos registros de Elfos que atingiram a impressionante marca de 600 anos, e até mesmo Elfos que atingiram os 700 anos de vida são conhecidos. A média de vida dos Elfos é um pouco abaixo disso, cerca de 500 anos, ainda muito além da idade que qualquer membro de outras raças humanoides possa esperar atingir naturalmente.

As fêmeas são distinguíveis dos machos por apresentarem um par de mamas pequenas, mas o corpo esbelto e os traços delicados tanto de machos como fêmeas, assim como a ausência de barba, uma característica muito comum na maioria dos machos de outras raças de humanoides, faz com que a distinção de gênero as vezes seja difícil, principalmente por raças não mamíferas – como os Draconianos, Grotons e Naga.

Cultura

A maioria das comunidades élficas é construída em áreas florestais. A arquitetura da raça tende a se adaptar à natureza ao redor, causando um mínimo de impacto no meio ambiente. As habitações geralmente são construídas ao redor dos troncos das árvores mais velhas e fortes, ou ao redor das raízes das mesmas. É muito comum que os Elfos cultivem plantas em formatos específicos para formar domos ou galerias inteiras sob elas, e dependendo da região, podem utilizar árvores mortas ou mesmo grutas naturais para construir seus prédios, sempre observando a manutenção da natureza. As comunidades élficas geralmente se estendem por imensas áreas, com uma densidade populacional muito baixa.

A maioria das comunidades é abastecida de alimentos por forrageio e caça. Apesar de conhecerem técnicas avançadas de agronomia, a maioria das comunidades não faz uso de plantação em larga escala. Ao invés de fazendeiros, é muito comum que haja uma quantidade de forrageadores experientes que se encarregam de fornecer frutas, folhas e raízes da estação suficientes para, em conjunto com os caçadores e pescadores, abastecer eficientemente a comunidade, sem que seja necessário o plantio sistematizado. Os caçadores élficos também se preocupam em abater aquelas criaturas que normalmente se alimentariam do que os forrageadores recolhem e também uma parcela dos predadores naturais desses



animais, para que não haja desequilíbrio na cadeia alimentar local.

Essa preocupação com o equilíbrio do ambiente é explicada, parcialmente, pela veneração da raça por Lathellanis, considerada a Deusa geradora da raça, a primeira divindade de Drakon e matriarca do panteão. Lathellanis é associada à natureza, como princípio criador e nutridora da vida como um todo. Mas existem também uma explicação mais prática: um menor impacto na natureza ao seu redor produz comunidades que podem sobreviver por séculos da terra, sem jamais enfrentar escassez de alimento nem se ver com problemas de ataques de animais desprovidos de seus alimentos naturais.

Esse posicionamento também se reflete no uso de força animal por parte dos Elfos. Diferente da maioria das outras raças, os Elfos não domesticam nenhum tipo de animal, seja para trabalho, corte ou como animais de estimação. Todos os recursos de origem animal (carne, peles lã e leite) vêm de obtenção in loco – os Elfos vão até onde os animais estão, extraem o que precisam e retornam para a comunidade.

Assim como as formas de vida ao seu redor, a maioria dos Elfos também tem uma grande preocupação com o solo em si. É a única raça que não se dedica à mineração, extraindo todo o metal por garimpagem, principalmente de aluvião. Assim, os metais não são abundantes para a raça, e são extremamente valorizados. A maioria das peças metálicas de origem élfica são pequenas (pontas de flechas, anéis e broches) e extremamente bem trabalhadas. Os instrumentos, ferramentas e armas empregados pela raça geralmente são de origem vegetal, mais comumente com partes de sílex onde a maioria das outras raças emprega metal (como em armas e ferramentas de escultura e extração).

A sociedade élfica é notoriamente matriarcal, com as fêmeas desempenhando papéis de reguladoras e regentes das comunidades, geralmente ocupando todos os cargos de maior importância. Alguns machos da espécie podem atingir cargos importantes, até mesmo de regência, mas é incomum. Além disso, to-

das as posições mais elevadas dentro da seita de Lathellanis (responsável pela manutenção da cultura da raça) é ocupada por fêmeas. Apesar dos elfos poderem se tornar sacerdotes e druidas, eles sempre ficam relegados aos cargos inferiores e de menos prestígio.

Devido às práticas sociais da espécie, os Elfos como um todo tendem à ser práticos e frugais. A maioria dos membros da raça não acredita no acúmulo de bens, e a caridade é bastante comum, assim como a propagação do conhecimento. Muitos Elfos que vivem em comunidades de outras raças tornam-se pesquisadores ou professores, geralmente uma mes-

clade de ambos. Filosofia, música e leitura são as atividades de lazer mais comuns na maioria das comunidades. Além de Londérien, o reino natal da raça, Elfos são muito comuns na Floresta dos Antigos, em Tebryn, onde encontra-se Ambrook, a única cidade élfica do reino.

Os Elfos desenvolveram uma linguagem bastante complexa e rebuscada, que possui um significado quase espiritual para a raça. Apesar de raramente ser ensinado para qualquer um que não tenha origem élfica, muitos Faen (principalmente aqueles que vivem em Ambrook) receberam o benefício de aprender o Caint.

Árvores da Alma

Uma das tradições mais antigas dos Elfos diz respeito às Árvores da Alma.

Sempre que um futuro regente nasce, é plantada por seus pais uma árvore, de um tipo específico ditado pelos Druidas da comunidade. Quando o regente morre, seu corpo é enterrado sob as raízes da Árvore da Alma que lhe foi dedicada. Até a morte do próximo regente, todos os Elfos que morrem são enterrados ao redor das raízes dessa árvore. Árvores da Alma geralmente são protegidas e fortificadas por magias arcanas e divinas enquanto o regente estiver vivo, e tornam-se nodos de meditação, utilizados pelos Druidas e Sacerdotes da raça em busca de aconselhamento ou iluminação espiritual. Casamentos, batismos e ce-

lebrações de cunho religioso são geralmente realizados ao redor das Árvores, e devido às magias

depositadas nas árvores, que as tornam fortes e de vida longa, geralmente atingindo tamanhos imensos, a maioria das Árvores da Alma de regentes antigos é eventualmente utilizada para a construção das moradias aéreas da comunidade. Em Londérien há um enorme número de Árvores da Alma, mas fora do reino dos Elfos, Ambrook é o único local onde algumas poucas árvores desse tipo podem ser encontradas.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

ARBORÍCOLA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muitos anos explorando as copas das árvores, e se sente à vontade entre os galhos. Você é automaticamente bem-sucedido em testes para escalar árvores e seu Deslocamento não é reduzido quando estiver se movimentando pelas copas das árvores.

Você também recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Furtividade e Movimento enquanto estiver em cima de uma árvore.

DOM DA MAGIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de canalizar magias muito mais facilmente. As dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você. Você também tem +5 Pontos de Mana.

HERANÇA FEÉRICA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui algumas características comuns aos seus ancestrais feéricos. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões. Você também ganha +5 Pontos de Mana.

INTELECTO ÉLFICO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu raciocínio é veloz e objetivo. Você tem Inteligência +1 e +5 Pontos de Mana.

INVISIBILIDADE NATURAL

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 20

Descrição: Você possui uma das habilidades mais características das fadas. Você é

capaz de se mesclar à vegetação à sua volta, ficando invisível por até uma hora. É preciso estar em uma área com vegetação densa – um bosque, um jardim de topiarias ou uma estufa, por exemplo – e o efeito é cancelado se você sofrer algum dano, atacar ou lançar uma magia.

LUZES DAS FADAS

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 15

Descrição: Você possui uma habilidade comuns às fadas. Você pode criar até três pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que 3 metros de você. Eles duram uma hora, mas você pode dispersá-los quando desejar. Os globos produzem iluminação igual à de uma tocha, e você pode realizar um ataque à distância para atingir os olhos de um alvo com um dos globos de luz (que se extingue no processo), deixando-o Distráído (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, falha automaticamente ao tentar realizar Magias e não pode utilizar Habilidades de Reação) por 1 turno.

RAÇA FLORESTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

VISÃO NOTURNA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Faens

Singular masculino e feminino: Faen; Plural masculino e feminino: Faens

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Classes comuns: Patrulheiro, Ladino, Mago.

Habilidade Automática:

CONSTITUIÇÃO FEÉRICA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição leve e um par de asas que lhe permitem voar. Você pode voar em qualquer direção (com o dobro da sua movimentação normal) e pode parar no ar. No entanto, suas asas precisam bater continua e velozmente, e você não pode planar nem permanecer no ar por mais do que uma hora antes de ter que descansá-las por pelo menos meia hora.

Enquanto está voando, o bater das suas asas produzem um zumbido característico e facilmente audível, e é impossível para você se mover em silêncio enquanto voa.

Você também é considerado como tendo sangue feérico.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos de Encontrão).



Biologia

Os Faen são humanoides com características herdadas de ancestrais feéricos. Eles podem chegar a cerca de 1,5 metros, apesar da maioria medir em torno de 1,3 e 1,4 metro e não pesam mais do que 35 quilos. Possuem, nas costas, asas leves e semitransparentes semelhantes às dos insetos. Estas asas tem uma envergadura total igual à altura do Faen. Eles também apresentam um par de antenas que nasce na testa, que permitem que alguns deles mantenham uma comunicação rudimentar com insetos.

Faens apresentam uma coloração róseo-amarelada na pele, podendo chegar ao dourado ou ao bronzeado. A pele é lisa e desprovida de pelos, exceto no topo da cabeça, onde apresentam uma cabeleira fina e macia, que pode ter variadas cores, indo do louro claro ao ruivo, passando por matizes de azul e lilás. Alguns raros Faen nascem com a pele e cabelos com tons verdes, chamados de “Isnuu” (ou “nascidos nas folhas” no idioma Silvestre) e possuem uma grande afinidade com a magia.

A gestação Faen é curta, por volta de 3 meses, e a incidência de gêmeos é muito grande. Cerca de um quinto de todos os nascimentos gera gêmeos ou trigêmeos. Apesar disso, o nascimento de mais do que três Faens em uma mesma gestação é desconhecido. Faens nascem sem suas asas, que se desenvolvem durante a infância e chegam ao tamanho total quando o indivíduo chega ao começo da puberdade, com cerca de 16 anos – no entanto, a maioria dos Faens são capazes de voos curtos e desajeitados a partir dos 10 anos. Ao atingir os 20 anos, já tendo domínio total da sua capacidade de voo, o Faen é considerado adulto..

Faens podem chegar aos 200 anos, e não sofrem os efeitos do envelhecimento tão severamente quanto a maioria das outras raças. De fato, apesar de geralmente perderem um pouco de massa corpórea depois dos 100 anos e de marcas de expressão mais notáveis na pele, nenhuma outra modificação devido à idade avançada é percebida na raça. Além disso, quando morre naturalmente, todo Faen passa por uma metamorfose singular: ao invés de deteriorar, a carne se torna uma massa vegetal que se enraíza no solo e dá origem à uma frondosa árvore – de flores, se o Faen era um macho, ou frutífera se era uma fêmea. Não se sabe a causa do fenômeno, mas os Faen acreditam que o espírito do morto passa a residir nessa árvore e volta a nascer como um Faen quando a árvore

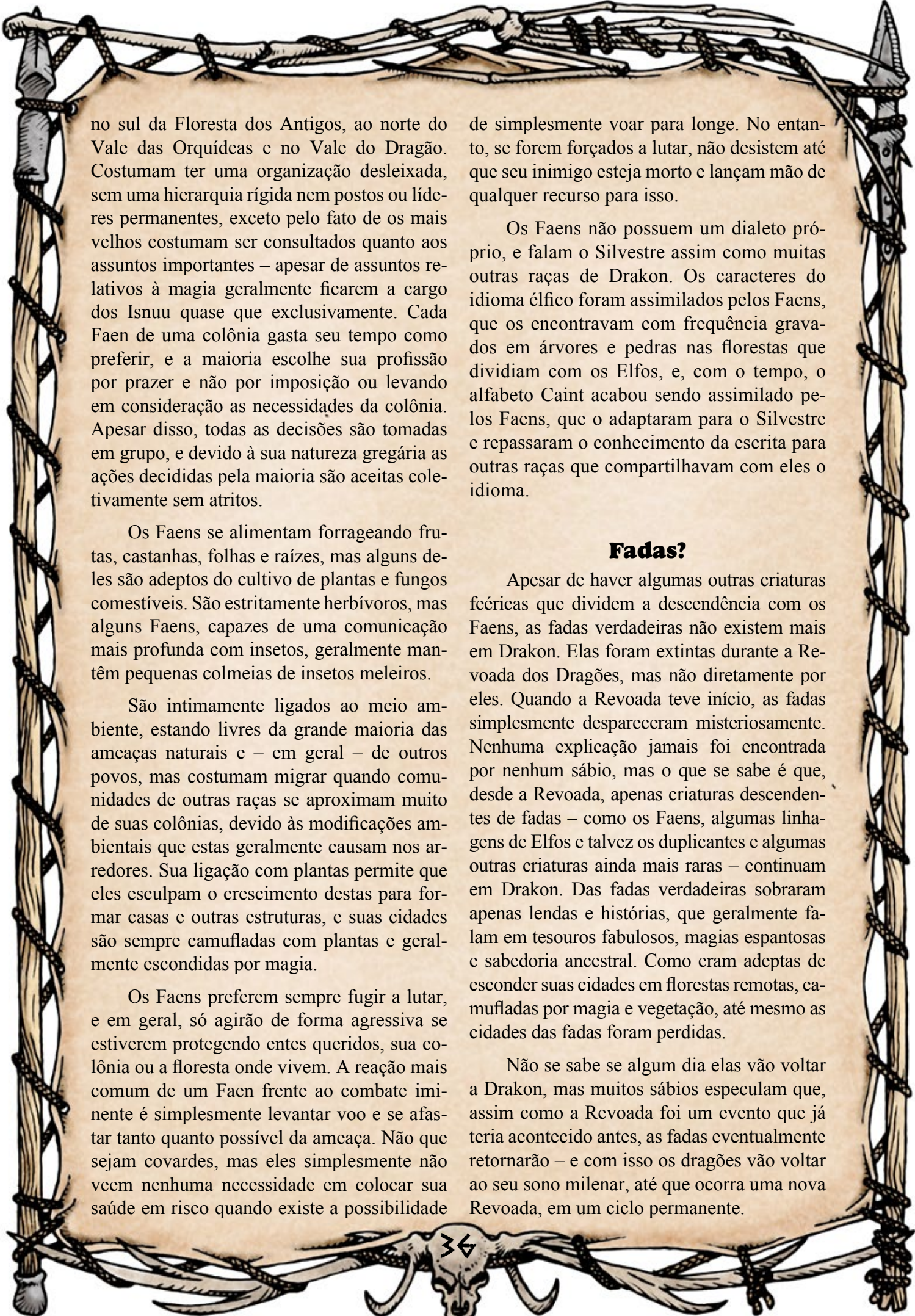
morre naturalmente – mas o espírito da árvore se perde caso ela seja derrubada, o que faz com que a raça seja extremamente ligada à floresta.

As fêmeas da espécie são diferenciadas dos machos pela presença de um par de pequenas mamas, e por terem significativamente menos massa muscular e contornos mais arredondados.

Cultura

Os Faens vivem em pequenas comunidades no interior de florestas – principalmente





no sul da Floresta dos Antigos, ao norte do Vale das Orquídeas e no Vale do Dragão. Costumam ter uma organização desleixada, sem uma hierarquia rígida nem postos ou líderes permanentes, exceto pelo fato de os mais velhos costumam ser consultados quanto aos assuntos importantes – apesar de assuntos relativos à magia geralmente ficarem a cargo dos Isnuu quase que exclusivamente. Cada Faen de uma colônia gasta seu tempo como preferir, e a maioria escolhe sua profissão por prazer e não por imposição ou levando em consideração as necessidades da colônia. Apesar disso, todas as decisões são tomadas em grupo, e devido à sua natureza gregária as ações decididas pela maioria são aceitas coletivamente sem atritos.

Os Faens se alimentam forrageando frutas, castanhas, folhas e raízes, mas alguns deles são adeptos do cultivo de plantas e fungos comestíveis. São estritamente herbívoros, mas alguns Faens, capazes de uma comunicação mais profunda com insetos, geralmente mantêm pequenas colmeias de insetos meleiros.

São intimamente ligados ao meio ambiente, estando livres da grande maioria das ameaças naturais e – em geral – de outros povos, mas costumam migrar quando comunidades de outras raças se aproximam muito de suas colônias, devido às modificações ambientais que estas geralmente causam nos arredores. Sua ligação com plantas permite que eles esculpam o crescimento destas para formar casas e outras estruturas, e suas cidades são sempre camufladas com plantas e geralmente escondidas por magia.

Os Faens preferem sempre fugir a lutar, e em geral, só agirão de forma agressiva se estiverem protegendo entes queridos, sua colônia ou a floresta onde vivem. A reação mais comum de um Faen frente ao combate iminente é simplesmente levantar voo e se afastar tanto quanto possível da ameaça. Não que sejam covardes, mas eles simplesmente não veem nenhuma necessidade em colocar sua saúde em risco quando existe a possibilidade

de simplesmente voar para longe. No entanto, se forem forçados a lutar, não desistem até que seu inimigo esteja morto e lançam mão de qualquer recurso para isso.

Os Faens não possuem um dialeto próprio, e falam o Silvestre assim como muitas outras raças de Drakon. Os caracteres do idioma élfico foram assimilados pelos Faens, que os encontravam com frequência gravados em árvores e pedras nas florestas que dividiam com os Elfos, e, com o tempo, o alfabeto Caint acabou sendo assimilado pelos Faens, que o adaptaram para o Silvestre e repassaram o conhecimento da escrita para outras raças que compartilhavam com eles o idioma.

Fadas?

Apesar de haver algumas outras criaturas feéricas que dividem a descendência com os Faens, as fadas verdadeiras não existem mais em Drakon. Elas foram extintas durante a Revoadada dos Dragões, mas não diretamente por eles. Quando a Revoadada teve início, as fadas simplesmente desapareceram misteriosamente. Nenhuma explicação jamais foi encontrada por nenhum sábio, mas o que se sabe é que, desde a Revoadada, apenas criaturas descendentes de fadas – como os Faens, algumas linhagens de Elfos e talvez os duplicantes e algumas outras criaturas ainda mais raras – continuam em Drakon. Das fadas verdadeiras sobraram apenas lendas e histórias, que geralmente falam em tesouros fabulosos, magias espantosas e sabedoria ancestral. Como eram adeptas de esconder suas cidades em florestas remotas, camufladas por magia e vegetação, até mesmo as cidades das fadas foram perdidas.

Não se sabe se algum dia elas vão voltar a Drakon, mas muitos sábios especulam que, assim como a Revoadada foi um evento que já teria acontecido antes, as fadas eventualmente retornarão – e com isso os dragões vão voltar ao seu sono milenar, até que ocorra uma nova Revoadada, em um ciclo permanente.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

DOM DA MAGIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de canalizar magias muito mais facilmente. As dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você. Você também tem +5 Pontos de Mana.

EMPATIA

VEGETAL

Habilidade (característica) – suporte

Mana: 15

Descrição: Você é capaz de conversar com as plantas. Dentro dos limites dela, ela pode lhe fornecer informações sobre as imediações e sobre eventos acontecidos ao seu redor. Apesar de uma planta jamais esquecer qualquer coisa, sua compreensão é bastante diferente das criaturas capazes de se locomover.

Você também consegue que as plantas cooperem com você, modificando sua forma temporariamente. Você não pode fazer com que elas cresçam mais rápido, mas é possível fazer com que uma planta mude a posição de seus galhos para fornecer folhagem mais densa que podem fornecer abrigo ou esconderijo, galhos em conformações inusitadas ou com mais espinhos

– se a planta for espinhosa – que podem ser usadas como armas, frutos fora de época para matar a fome, etc. Essas modificações duram cerca de uma hora, e partes modificadas que forem arrancadas se desfazem depois que o tempo de duração acaba.

HERANÇA FEÉRICA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui algumas características comuns aos seus ancestrais feéricos. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões. Você também ganha +5 Pontos de Mana.



INVISIBILIDADE NATURAL

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 20

Descrição: Você possui uma das habilidades mais características das fadas. Você é capaz de se mesclar à vegetação à sua volta, ficando invisível por até uma hora. É preciso estar em uma área com vegetação densa – um bosque, um jardim de topiarias ou uma estufa, por exemplo – e o efeito é cancelado se você sofrer algum dano, atacar ou lançar uma magia.

ISNUU

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu com uma grande afinidade com a magia. Sua pele e seus cabelos são de tons esverdeados, e você pode comprar Habilidades da lista do Mago e do Ilusionista como se fossem da sua Classe – desde que preencha os requisitos. Além disso, as dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

LUZES DAS FADAS

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 15

Descrição: Você possui uma habilidade comuns às fadas. Você pode criar até três pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que três metros do você. Eles duram uma hora, mas você pode dispersá-los quando desejar. Os globos produzem iluminação igual à de uma tocha, e você pode realizar um ataque à distância

para atingir os olhos de um alvo com um dos globos de luz (que se extingue no processo), deixando-o Distráído (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, falha automaticamente ao tentar realizar Magias e não pode utilizar Habilidades de Reação) por 1 turno.

PRESENÇA REAL

Habilidade (característica) – suporte

Mana: 5

Descrição: Você é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo insetóide ou aracnídeos, e é capaz de dar comandos simples que serão obedecidos prontamente, dentro das capacidades da criatura. Você também é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência baseados em Força quando for afetado por qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetóide. Além disso, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar animais, Forma Animal e guardião da Natureza) passam à incluir criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetóide.

VOADOR EXÍMIO

Habilidade (característica) – Suporte

Requisitos: Força 3

Descrição: Você praticou voos de longa duração, tendo passado muito tempo no ar, adquirindo uma resistência – e habilidade – incomum de voo. Você pode voar por seis horas antes de precisar parar para descansar suas asas, e recebe Defesa +1 enquanto estiver voando (este é um Bônus de Esquiva).

Faunos

Singular masculino: Fauno; singular feminino: Faunesa; Plural masculino: Faunos; plural feminino: Faunesas

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Bardo, Druida, Patrulheiro, Xamã.

Habilidade Automática:

Patas com Cascos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui fortes patas munidas de cascos resistentes. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Movimento e seu Deslocamento é aumentado em 1. Você também ignora até 10 pontos de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias, e quando fizer ataques com os seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.



Biologia

Os Faunos são humanóides com pés digitígrados que terminam em dois dedos protegidos por cascos e sua cabeça é ornada com chifres. Sua pele é parda ou bronzeada, coberta por uma pelagem fina, densa e curta que cobre quase todo o corpo (com exceção das palmas das mãos), sendo mais esparsa no rosto, tronco e braços. Essa pelagem varia de um louro-palha passando por vários tons de

castanho que pode chegar a um tom quase preto. Apesar de alguns poderem apresentar uma pequena diferença de cor de uma área para outra, a pelagem é sempre uniforme e sólida, sem padrões ou manchas. A pelagem vai perdendo cor com o tempo, e os faunos mais velhos costumam ter pelagens cinzentas ou mesmo completamente brancas. Os chifres são de queratina, sem ligação com o crânio, e crescem novamente se forem cortados. Podem apresentar várias conformações de chi-

fres, tanto levemente inclinados quanto em forma de espiral, e alguns apresentam mais de um par de chifres. Como característica geral, os chifres sempre nascem no topo da cabeça e apontam para trás, apesar de chifres mais curtos podem apontar para cima e as vezes devido a configuração em espiral poderem apontar para fora ou mesmo para frente.

Costumam ter uma estatura que varia de 1,5 à 1,7 metros e pesar entre 50 e 60 quilos, apresentando pernas longas e musculosas e geralmente pouca gordura corporal.

A gestação das Faunesas dura cerca de oito meses, e as crianças se desenvolvem rápido, sendo capazes de andar com cerca de um ano. O padrão dos chifres é sempre o mesmo do pai, sem exceções. Atingem a maturidade com cerca de 18 anos, e começam a apresentar sinais de envelhecimento – como descoloração dos pelos – somente depois dos 100 anos. Podem chegar à respeitável idade de 200 anos, mas a maioria dos faunos mais velhos se torna bastante frágil e fraco.

As fêmeas apresentam chifres mais curtos, duas mamas pequenas e características faciais mais delicadas, além de terem pelagem mais esparsa e não desenvolverem barba nem pelos no pescoço, presentes nos machos.

Cultura

Os Faunos são uma raça intrinsecamente silvícola, preferindo viver em selvas ou matas

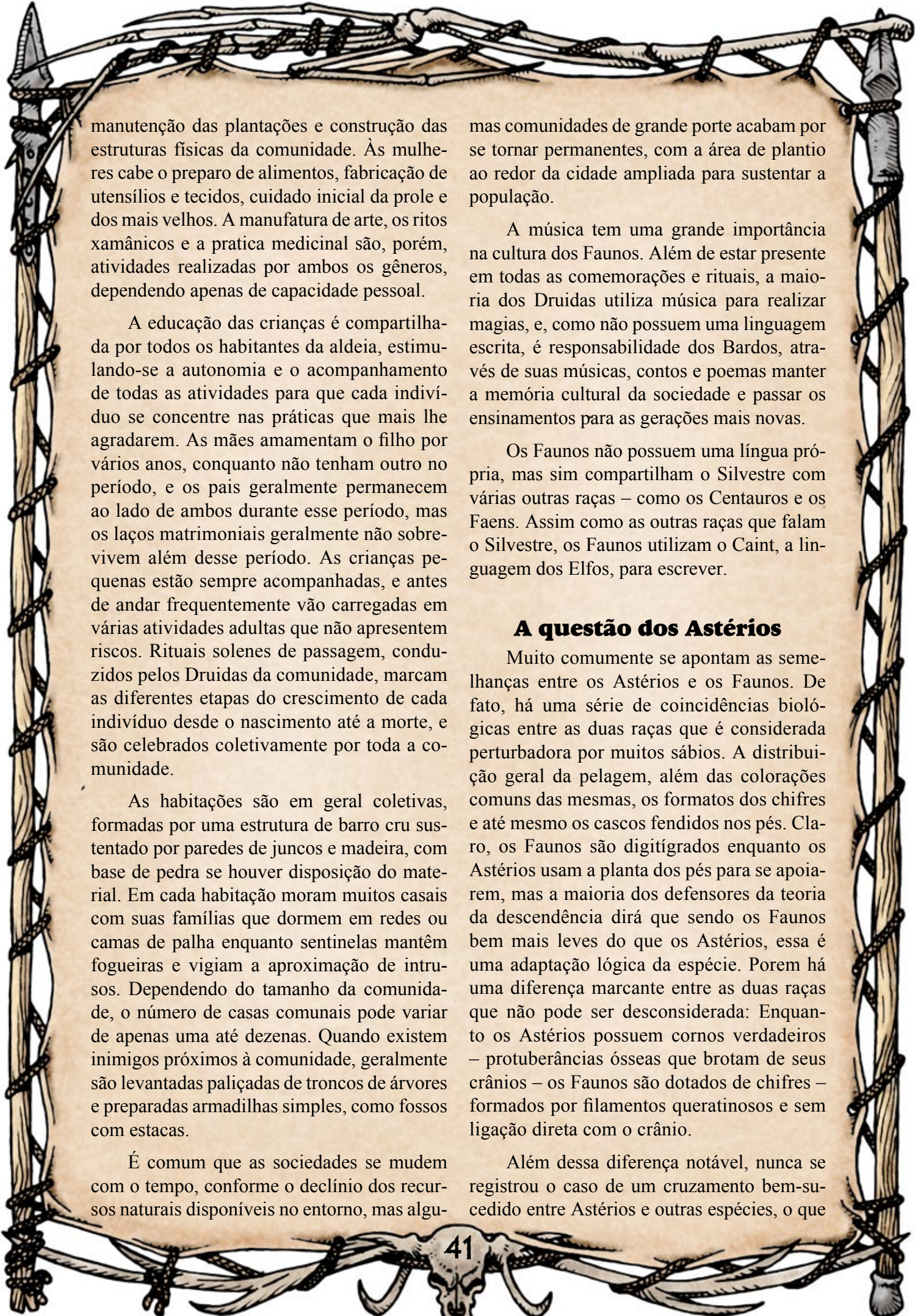
fechadas, mas algumas comunidades podem ser encontradas em florestas ou bosques de vegetação menos densa. A maioria das comunidades de Faunos em Tebryn se localiza na Floresta da Borda, mas a Floresta dos Antigos tem algumas comunidades de tamanho considerável.

A maioria das comunidades de Faunos estão em Londérien, no entanto, de onde acredita-se que eles tenham migrado para o sul do continente de Cassiopéia antes mesmo da formação do reino dos Elfos.

Sua sociedade é comunal (sem propriedade privada em larga escala), bastante igualitária e descentralizada. Lideranças ou outras funções de prestígio às vezes são transmitidas em caráter hereditário, mas em geral os critérios decisivos são a competência, o prestígio e o carisma pessoal. Possuem grande respeito pela autoridade e sabedoria dos líderes, geralmente papel dos Druidas e Bardos, que se responsabilizam pelas tarefas administrativas superiores da comunidade, incluindo a aplicação da Justiça e a condução de ritos e festejos coletivos.

Seu contato com outras comunidades, de todas as raças, mediado geralmente por Bardos, se dá através de relações de comércio, sendo a cortesia da raça bastante conhecida, geralmente envolvendo festejos e rituais de boa sorte.

Os papéis de gênero são bastante distintos. Os machos cuidam de caça, pesca,



manutenção das plantações e construção das estruturas físicas da comunidade. Às mulheres cabe o preparo de alimentos, fabricação de utensílios e tecidos, cuidado inicial da prole e dos mais velhos. A manufatura de arte, os ritos xamânicos e a prática medicinal são, porém, atividades realizadas por ambos os gêneros, dependendo apenas de capacidade pessoal.

A educação das crianças é compartilhada por todos os habitantes da aldeia, estimulando-se a autonomia e o acompanhamento de todas as atividades para que cada indivíduo se concentre nas práticas que mais lhe agradarem. As mães amamentam o filho por vários anos, conquanto não tenham outro no período, e os pais geralmente permanecem ao lado de ambos durante esse período, mas os laços matrimoniais geralmente não sobrevivem além desse período. As crianças pequenas estão sempre acompanhadas, e antes de andar frequentemente vão carregadas em várias atividades adultas que não apresentem riscos. Rituais solenes de passagem, conduzidos pelos Druidas da comunidade, marcam as diferentes etapas do crescimento de cada indivíduo desde o nascimento até a morte, e são celebrados coletivamente por toda a comunidade.

As habitações são em geral coletivas, formadas por uma estrutura de barro cru sustentado por paredes de juncos e madeira, com base de pedra se houver disposição do material. Em cada habitação moram muitos casais com suas famílias que dormem em redes ou camas de palha enquanto sentinelas mantêm fogueiras e vigiam a aproximação de intrusos. Dependendo do tamanho da comunidade, o número de casas comunais pode variar de apenas uma até dezenas. Quando existem inimigos próximos à comunidade, geralmente são levantadas paliçadas de troncos de árvores e preparadas armadilhas simples, como fossos com estacas.

É comum que as sociedades se mudem com o tempo, conforme o declínio dos recursos naturais disponíveis no entorno, mas algu-

mas comunidades de grande porte acabam por se tornar permanentes, com a área de plantio ao redor da cidade ampliada para sustentar a população.

A música tem uma grande importância na cultura dos Faunos. Além de estar presente em todas as comemorações e rituais, a maioria dos Druidas utiliza música para realizar magias, e, como não possuem uma linguagem escrita, é responsabilidade dos Bardos, através de suas músicas, contos e poemas manter a memória cultural da sociedade e passar os ensinamentos para as gerações mais novas.

Os Faunos não possuem uma língua própria, mas sim compartilham o Silvestre com várias outras raças – como os Centauros e os Faens. Assim como as outras raças que falam o Silvestre, os Faunos utilizam o Caint, a linguagem dos Elfos, para escrever.

A questão dos Astérios

Muito comumente se apontam as semelhanças entre os Astérios e os Faunos. De fato, há uma série de coincidências biológicas entre as duas raças que é considerada perturbadora por muitos sábios. A distribuição geral da pelagem, além das colorações comuns das mesmas, os formatos dos chifres e até mesmo os cascos fendidos nos pés. Claro, os Faunos são digitígrados enquanto os Astérios usam a planta dos pés para se apoiar, mas a maioria dos defensores da teoria da descendência dirá que sendo os Faunos bem mais leves do que os Astérios, essa é uma adaptação lógica da espécie. Porém há uma diferença marcante entre as duas raças que não pode ser desconsiderada: Enquanto os Astérios possuem cornos verdadeiros – protuberâncias ósseas que brotam de seus crânios – os Faunos são dotados de chifres – formados por filamentos queratinosos e sem ligação direta com o crânio.

Além dessa diferença notável, nunca se registrou o caso de um cruzamento bem-sucedido entre Astérios e outras espécies, o que

teoricamente teria dado origem aos Faunos, e não existem Astérios com chifres ou outras deformações que os torne semelhante aos Faunos. Finalmente, Faunos são endêmicos de Cassiopéia, enquanto Astérios se originaram em Gaian.

Apesar de todos esses fatos, por certo as discussões sobre uma origem comum entre as duas raças certamente vai continuar por muito tempo nos liceus e academias de Cassiopéia – apesar de nenhuma das duas raças envolvidas parecerem ter o menor interesse na teoria.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

ASTUTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e recebe +2 em todos os testes de Percepção e Furtividade.

CASCOS ÁGEIS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais ágil e veloz do que a maioria dos Faunos. Você tem Agilidade +1, Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

FLAUTA DE PÃ

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ouviu, tocou e dançou várias músicas ao redor de fogueiras com seu povo – e talvez com aqueles que você encon-

trou em suas andanças – e adquiriu uma imensa prática em vários estilos de instrumentos de sopro. Sempre que estiver usando uma flauta ou outro instrumento de sopro, a você recebe +2 em seus testes de Performance.

MARRADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir um poderoso golpe com seus chifres. Este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força +2/Contusão. Caso use esse ataque com uma ação de Encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Resistência (Dificuldade igual à sua Determinação +2) ou será derubado.

PATAS FORTES

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui pernas mais fortes do que a maioria dos membros da sua raça. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Movimentação. Além disso o dano dos seus ataques com cascos é aumentado em +2.

PINTURA CORPORAL

Habilidade (técnica) – Suporte

Descrição: Apesar de pinturas corporais serem uma tradição de sua raça, utilizada por praticamente todos os Faunos, você deposita muita fé nos poderes mágicos delas. Sempre que estiver usando uma pintura corporal – e que ela esteja completamente à mostra – você recebe um dos benefícios listados (apenas uma pintura corporal pode ser usada por vez).

Uma pintura corporal dura até você dormir ou tomar banho – intencionalmente ou não!

Pintura de caça: Realizada ao redor das mãos e dos olhos. Você recebe +1 em seus testes de Percepção e Ataques à Distância e seus ataques com armas de distância causam 1 ponto

de dano a mais.

Pintura de Guerra: Realizada nos braços, mãos e peito. Seus ataques corporais causam +2 de dano e você recebe Defesa +1 (Este é um bônus de esquiva).

Pintura de Oração: Realizada ao redor da boca e pescoço. As dificuldades para realizar Magias e Canções são reduzidas em 1.

Especial: A pintura exige um teste de Percepção para ser aplicada, num processo que demora cerca de meia hora. Ela pode ser aplicada por você mesmo (Dificuldade 12) ou por alguém em quem você confia (Dificuldade 10).

RAÇA FLORESTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

SENTIDOS DE CAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Percepção.



Firas

Singular masculino e feminino: Fira; Plural masculino e feminino: Firas

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim, Feiticeiro, Paladino, Rúnico e Sacerdote.

Habilidade Automática:

HABITANTE DO DESERTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você descende de um povo que enfrentou os rigores do deserto sem esmorecer. Você é Resistente a Fogo e pode passar até 5 dias sem precisar ingerir água. Além disso, você não é afetado por climas particularmente quentes ou áridos.

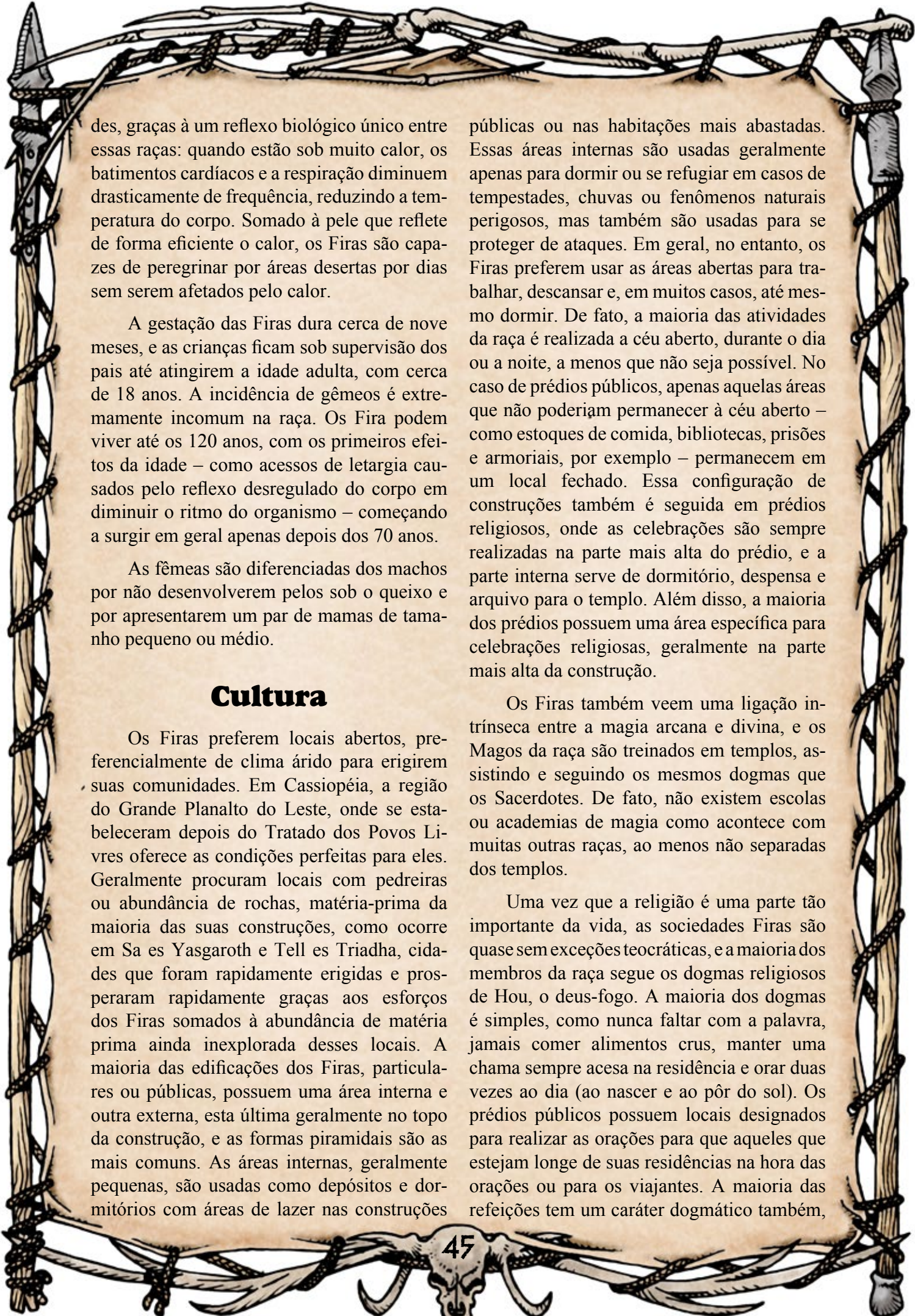


Biologia

Os Firas são seres humanoides de estatura e constituição medianas (entre 1,6 e 1,9 metros de altura e pesando entre 70 e 80 quilos) adaptados à vida em regiões quentes e áridas. Sua pele é escura, geralmente em um tom de cobre fosco ou marrom-oliva. O corpo dos Firas é coberto por uma pelagem grossa e esparsa, mais espessa na cabeça e, nos machos da espécie, sob o queixo. Essa pelagem geralmente é negra com tons avermelhados, passando por alguns tons de castanho e muito raramente ruivo.

Uma das características mais notáveis dos Firas são seus olhos desprovidos de íris ou pupila, geralmente de cor branca, mas que pode apresentar variações de amarelo e dourado, com indivíduos apresentando uma luminescência semelhante ao brilho de uma chama, capaz de fornecer iluminação em ambientes escuros. Indivíduos com essa característica são considerados abençoados entre os Firas.

Podem suportar temperaturas mortais para a maioria das outras raças de humanoí-



des, graças à um reflexo biológico único entre essas raças: quando estão sob muito calor, os batimentos cardíacos e a respiração diminuem drasticamente de frequência, reduzindo a temperatura do corpo. Somado à pele que reflete de forma eficiente o calor, os Firas são capazes de peregrinar por áreas desertas por dias sem serem afetados pelo calor.

A gestação das Firas dura cerca de nove meses, e as crianças ficam sob supervisão dos pais até atingirem a idade adulta, com cerca de 18 anos. A incidência de gêmeos é extremamente incomum na raça. Os Fira podem viver até os 120 anos, com os primeiros efeitos da idade – como acessos de letargia causados pelo reflexo desregulado do corpo em diminuir o ritmo do organismo – começando a surgir em geral apenas depois dos 70 anos.

As fêmeas são diferenciadas dos machos por não desenvolverem pelos sob o queixo e por apresentarem um par de mamas de tamanho pequeno ou médio.

Cultura

Os Firas preferem locais abertos, preferencialmente de clima árido para erigirem suas comunidades. Em Cassiopéia, a região do Grande Planalto do Leste, onde se estabeleceram depois do Tratado dos Povos Livres oferece as condições perfeitas para eles. Geralmente procuram locais com pedreiras ou abundância de rochas, matéria-prima da maioria das suas construções, como ocorre em Sa es Yasgaroth e Tell es Triadha, cidades que foram rapidamente erigidas e prosperaram rapidamente graças aos esforços dos Firas somados à abundância de matéria prima ainda inexplorada desses locais. A maioria das edificações dos Firas, particulares ou públicas, possuem uma área interna e outra externa, esta última geralmente no topo da construção, e as formas piramidais são as mais comuns. As áreas internas, geralmente pequenas, são usadas como depósitos e dormitórios com áreas de lazer nas construções

públicas ou nas habitações mais abastadas. Essas áreas internas são usadas geralmente apenas para dormir ou se refugiar em casos de tempestades, chuvas ou fenômenos naturais perigosos, mas também são usadas para se proteger de ataques. Em geral, no entanto, os Firas preferem usar as áreas abertas para trabalhar, descansar e, em muitos casos, até mesmo dormir. De fato, a maioria das atividades da raça é realizada a céu aberto, durante o dia ou a noite, a menos que não seja possível. No caso de prédios públicos, apenas aquelas áreas que não poderiam permanecer à céu aberto – como estoques de comida, bibliotecas, prisões e armoriais, por exemplo – permanecem em um local fechado. Essa configuração de construções também é seguida em prédios religiosos, onde as celebrações são sempre realizadas na parte mais alta do prédio, e a parte interna serve de dormitório, despensa e arquivo para o templo. Além disso, a maioria dos prédios possuem uma área específica para celebrações religiosas, geralmente na parte mais alta da construção.

Os Firas também veem uma ligação intrínseca entre a magia arcana e divina, e os Magos da raça são treinados em templos, assistindo e seguindo os mesmos dogmas que os Sacerdotes. De fato, não existem escolas ou academias de magia como acontece com muitas outras raças, ao menos não separadas dos templos.

Uma vez que a religião é uma parte tão importante da vida, as sociedades Firas são quase sem exceções teocráticas, e a maioria dos membros da raça segue os dogmas religiosos de Hou, o deus-fogo. A maioria dos dogmas é simples, como nunca faltar com a palavra, jamais comer alimentos crus, manter uma chama sempre acesa na residência e orar duas vezes ao dia (ao nascer e ao pôr do sol). Os prédios públicos possuem locais designados para realizar as orações para que aqueles que estejam longe de suas residências na hora das orações ou para os viajantes. A maioria das refeições tem um caráter dogmático também,

com a comida sendo ao menos passada pelo fogo antes de ser consumida. A única prática que pode trazer problemas com outras raças é o costume de manter uma chama sempre acesa na casa. Considerando a configuração geral das construções Firas e o costume da chama em questão geralmente ser uma lareira (geralmente com a chaminé ligada à área de celebrações), os prédios podem chegar à 70 ou 80 graus de temperatura, suficiente para

fazer mal (e até levar à morte) à maioria dos membros de outras raças que porventura precisem passar muito tempo no interior de um prédio Fira – acessando os volumes de uma biblioteca ou quando a comunidade é atingida por uma tempestade de areia, por exemplo.

A adoração a Hou (e por extensão ao fogo em si) faz com que os Firas sejam atraídos por tudo aquilo que os aproxime dele. São grandes forjadores e cozinheiros, fazendo da prática dessas atividades uma extensão da adoração do deus-fogo. Produzem armas e utensílios de metal muito trabalhados, e é muito comum que mesquem metais para produzirem talheres, armas, jóias e outros ornamentos com aparência única.

Diferente dos Anões e dos Elfos, no entanto, os Firas raramente usam pedras preciosas em conjunto com metal. Gemas são geralmente lapidadas para serem usadas como moeda, e não atraindo a atenção dos Firas como faz com a maioria das outras raças.

Os Firas são grandes adestradores, e a maioria dos indivíduos possui ao menos um animal de tração, de montaria, de caça ou de estimação. A maioria aprecia a falcoaria e a equitação. A pecuária e o pastoreio são fontes importantes de alimento e outros materiais (como lã, couro, chifres, cascos e gordura, utilizados para a fabricação de roupas, utensílios, cola e combustíveis). Montarias aladas como hipogrifos, Ethons e Gokumatz são particularmente apreciadas por eles, e muitos Sacerdotes e comerciantes abastados possuem ao menos um animal de montaria capaz de voar.

Os Firas possuem um idioma próprio, o Camaka, que inclui um sistema escrito próprio bastante distinto.



O Culto de Hou

Assim como os Anões, os Firas acreditam que Hou é a divindade responsável por criar sua raça. De fato, ambas as raças compartilham a adoração ao Deus do Fogo em detrimento à Tríade Divina. As práticas de ambas as raças são bastante semelhantes, com a honra e a honestidade como um dos dogmas centrais do culto, mas há também algumas diferenças. Provavelmente por viverem nos subterrâneos, os Anões não veem o sol como uma presença de Hou, enquanto os Firas acreditam que o astro é uma presença indiscutível do deus; para eles o sol é um ferro em brasa que Hou aquece por todo o dia, e que durante a noite ele malha no fundo da terra em uma forja vulcânica. Os Anões, de forma semelhante, acreditam que Hou mora no interior de um vulcão e forja suas criações (incluindo a alma dos Anões por nascer) nos fluxos incessantes de magma do interior da terra. Quando as duas visões distintas entram em contato, é comum que haja algum conflito, mas a maioria dos Anões que entra em contato com as crenças dos Firas aceitam que a imensa bola de fogo que ilumina os dias na superfície não pode ser ignorada enquanto uma benção de seu deus criador. Outra característica diferente entre as duas raças diz respeito aos hábitos de rezar. Enquanto os Firas agradecem cada novo dia e oram para que outro dia nasça depois da noite, de forma pública e, muitas vezes, coletiva, os Anões preferem realizar suas orações apenas uma vez ao dia, diante do fogo, logo que acordam. Essas orações geralmente são realizadas de forma privada, e mesmo membros de uma mesma família geralmente oram em momentos distintos.

No entanto, a maioria das crenças e dogmas com relação a Hou é semelhante nas práticas de ambas as raças, e em geral ambas consideram a outra como uma “raça irmã”, ambas criadas por Hou, apesar de suas características distintas, e, portanto, digna de confiança. Como ambas praticam a forja e a alvenaria com a mesma perícia e paixão, é muito comum que o contato entre as duas raças seja não apenas pacífico mas sim bastante amigável.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

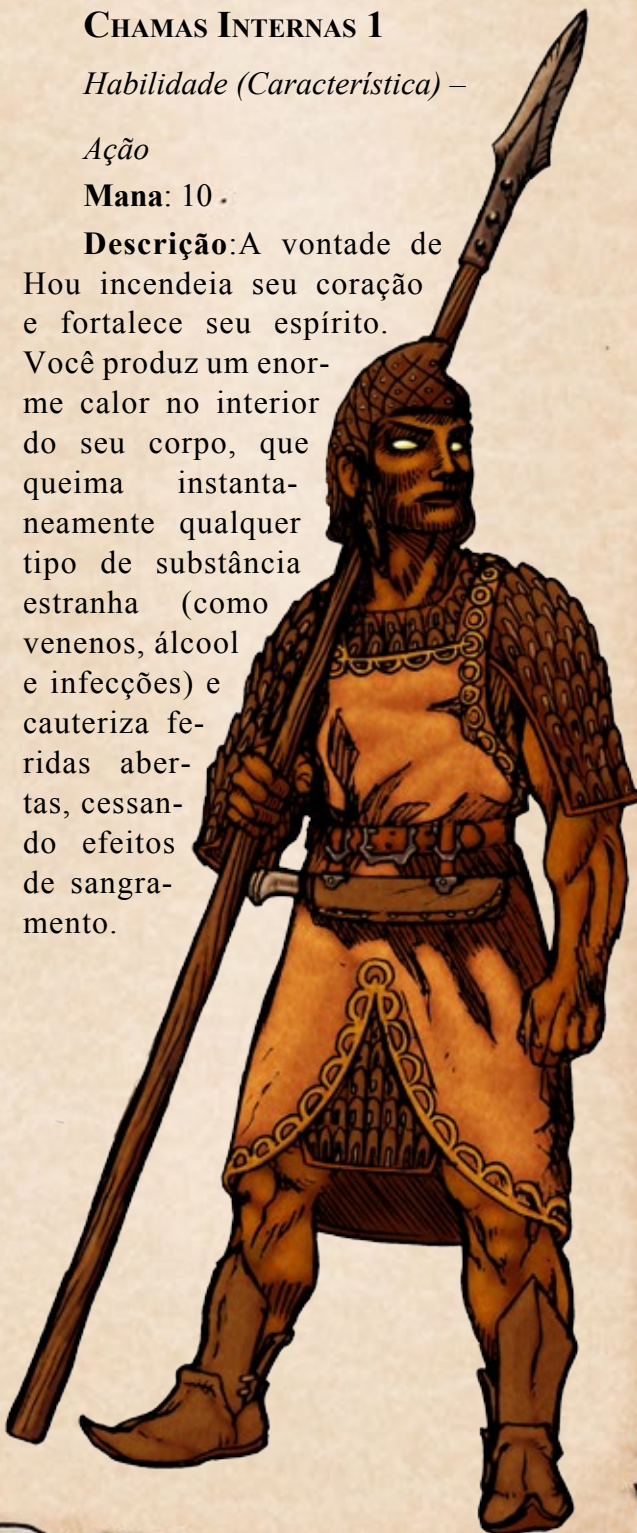
CHAMAS INTERNAS 1

Habilidade (Característica) –

Ação

Mana: 10.

Descrição: A vontade de Hou incendeia seu coração e fortalece seu espírito. Você produz um enorme calor no interior do seu corpo, que queima instantaneamente qualquer tipo de substância estranha (como venenos, álcool e infecções) e cauteriza feridas abertas, cessando efeitos de sangramento.



CHAMAS INTERNAS 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Chamas Internas 1

Mana: 20

Descrição: O Vigor de Hou incendeia seu espírito e encandece seu corpo. Você é capaz de produzir tanto calor em seu interior que se torna incandescente durante 1 minuto, ficando Imune à Fogo (ou, se você já possui Imunidade à Fogo, você passa a absorver fogo, recuperando uma quantidade de Pontos de Vida iguais à qualquer quantidade de dano por fogo que sofreria). Além disso, todos os seus ataques desarmados causam +4 pontos de dano por Fogo e qualquer um que tocá-lo (mesmo usando luvas ou outras proteções) sofre 10 pontos de dano por fogo.

CAVALEIRO EXPERIENTE

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sempre vence testes de Adestramento para controlar e cavalgar animais selvagens ou para controlar montarias em combate. Além disso, você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Adestramento.

FULGURANTE

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Seus olhos são um reflexo pálido do brilho de Hou que queima dentro de você. Você é capaz de enxergar normalmente no escuro, e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. No entanto, seus olhos sempre emitem um brilho considerável, e isso torna sua presença extremamente fácil de notar, principalmente no escuro. Você sempre realiza seus testes para se esconder como se fosse Inapto.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

MENTE ILUMINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma clareza única de raciocínio. Você tem Vontade +1 e +5 Pontos de Mana.

MESTRE DOMADOR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Vontade 4

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você captura uma criatura do tipo Besta, pode fazer um teste de Adestramento com dificuldade igual à soma de todos os Atributos do animal depois que tiver cativo e bem tratado por pelo menos 1 dia inteiro. Se conseguir sucesso no teste, a criatura passa a ser considerada seu Companheiro Animal e a ter o Temperamento Protetor. Se falhar no teste, você pode tentar novamente uma vez por dia. No caso de uma falha crítica no teste de Adestramento, você perde completamente a confiança do animal e não será capaz de domá-lo.

Você pode liberar um animal domado dessa forma. Nesse caso, o temperamento da criatura volta ao normal, mas quaisquer bônus que ele receba por suas Habilidades de Companheiro Animal permanecem. Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de Companheiros Animais igual à metade da sua Vontade (arredondada para baixo).

Especial: Firas só podem domar Bestas que possuam a Habilidade Montaria.

SOPRO DE FOGO

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Chamas Internas 1, Vontade 5

Mana: 30

Descrição: Você é capaz de externar o calor do seu corpo na forma de potentes labaredas. Todos que estiverem numa área até 3 metros a sua frente sofrem 20 pontos de dano de fogo.

VIGOR DO DESERTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não só se adaptou como se fortaleceu no calor escaldante do deserto. Você é Imune ao Fogo e não precisa beber líquidos para se hidratar - você retira umidade suficiente dos alimentos e nunca precisa ingerir água.

Goblins

Singular masculino e feminino: Goblin; Plural masculino e feminino: Goblins



Biologia

Os Goblins são pequenas criaturas humanóides de constituição mirrada e pequena estatura (medem cerca de 1 metro de altura e em geral não passam dos 20 quilos, apesar de alguns apresentarem uma obesidade mórbida que pode levá-los a pesar até 80 quilos!). A cabeça é um pouco desproporcional com relação ao corpo, uma característica agravada pelas suas grandes orelhas, que lhes fornecem uma excelente audição. Os olhos são um pouco esburgalhados, adaptados para o escuro, e o nariz é grande e bulboso. A bocarra dos Goblins está sempre esticada em um esgar

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

Classes comuns: Ladino, Necromante, Patrulheiro.

Habilidade Automática:

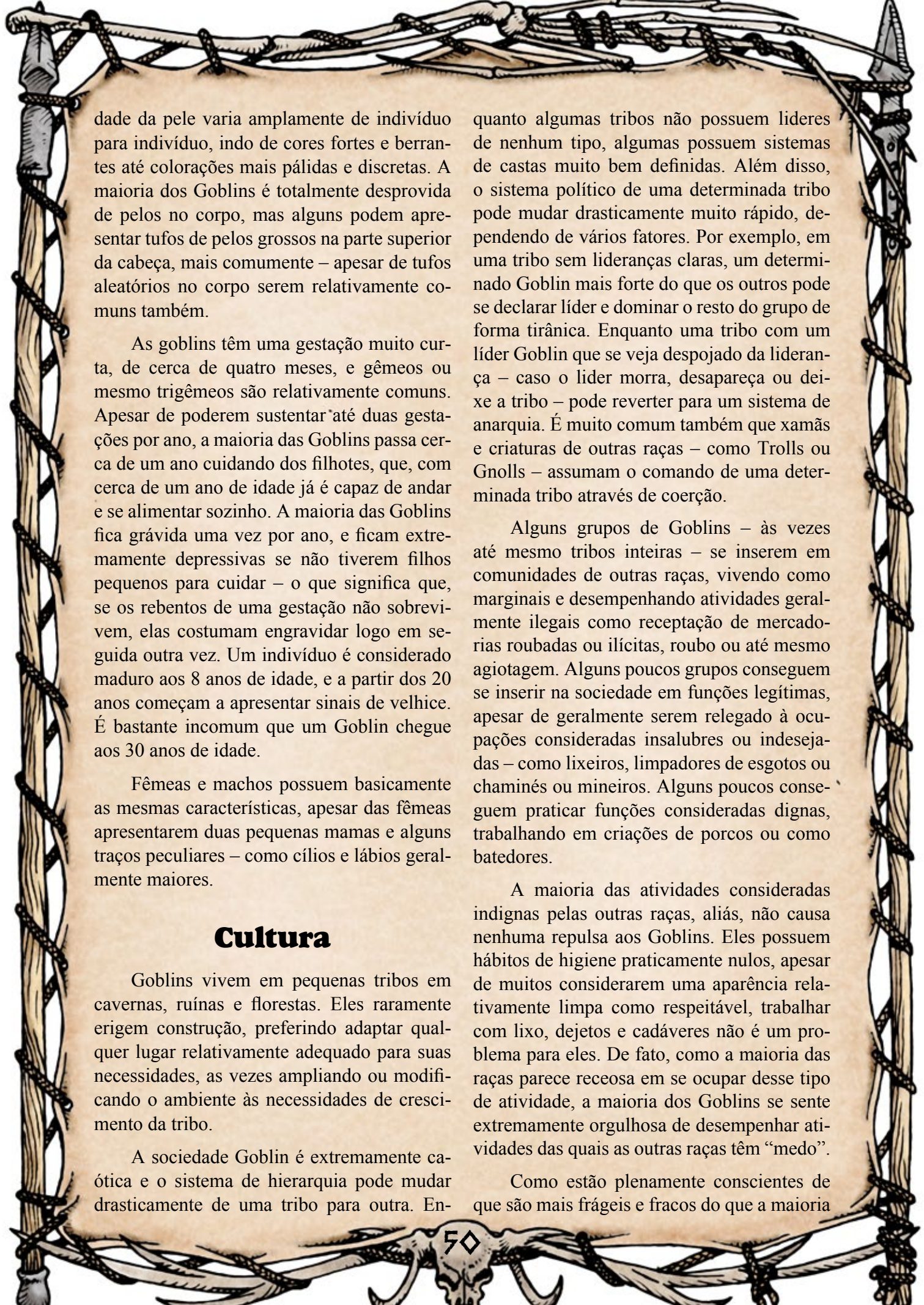
CONSTITUIÇÃO FRÁGIL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mirrado e deploravelmente frágil. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa usar ambas as mãos para usar qualquer corporal com FN 5 ou mais. Você também tem -10 Pontos de vida.

semelhante à um sorriso sardônico, devido à configuração peculiar dos seus ossos faciais e crânio. Apesar de poderem produzir outras expressões faciais, quando estão relaxados ou sob muita tensão, a tendência é que apresentem seu característico sorriso.

A pele dos Goblins é áspera, mas não particularmente grossa, e sua coloração pode ser das mais variadas, apresentando cores que variam entre vermelho, roxo, azul, laranja, amarelo ou, o mais comum, verde. A tonali-



dade da pele varia amplamente de indivíduo para indivíduo, indo de cores fortes e berrantes até colorações mais pálidas e discretas. A maioria dos Goblins é totalmente desprovida de pelos no corpo, mas alguns podem apresentar tufo de pelos grossos na parte superior da cabeça, mais comumente – apesar de tufo aleatórios no corpo serem relativamente comuns também.

As goblins têm uma gestação muito curta, de cerca de quatro meses, e gêmeos ou mesmo trigêmeos são relativamente comuns. Apesar de poderem sustentar até duas gestações por ano, a maioria das Goblins passa cerca de um ano cuidando dos filhotes, que, com cerca de um ano de idade já é capaz de andar e se alimentar sozinho. A maioria das Goblins fica grávida uma vez por ano, e ficam extremamente depressivas se não tiverem filhos pequenos para cuidar – o que significa que, se os rebentos de uma gestação não sobrevivem, elas costumam engravidar logo em seguida outra vez. Um indivíduo é considerado maduro aos 8 anos de idade, e a partir dos 20 anos começam a apresentar sinais de velhice. É bastante incomum que um Goblin chegue aos 30 anos de idade.

Fêmeas e machos possuem basicamente as mesmas características, apesar das fêmeas apresentarem duas pequenas mamas e alguns traços peculiares – como cílios e lábios geralmente maiores.

Cultura

Goblins vivem em pequenas tribos em cavernas, ruínas e florestas. Eles raramente erigem construção, preferindo adaptar qualquer lugar relativamente adequado para suas necessidades, às vezes ampliando ou modificando o ambiente às necessidades de crescimento da tribo.

A sociedade Goblin é extremamente caótica e o sistema de hierarquia pode mudar drasticamente de uma tribo para outra. En-

quanto algumas tribos não possuem líderes de nenhum tipo, algumas possuem sistemas de castas muito bem definidas. Além disso, o sistema político de uma determinada tribo pode mudar drasticamente muito rápido, dependendo de vários fatores. Por exemplo, em uma tribo sem lideranças claras, um determinado Goblin mais forte do que os outros pode se declarar líder e dominar o resto do grupo de forma tirânica. Enquanto uma tribo com um líder Goblin que se veja despojado da liderança – caso o líder morra, desapareça ou deixe a tribo – pode reverter para um sistema de anarquia. É muito comum também que xamãs e criaturas de outras raças – como Trolls ou Gnolls – assumam o comando de uma determinada tribo através de coerção.

Alguns grupos de Goblins – às vezes até mesmo tribos inteiras – se inserem em comunidades de outras raças, vivendo como marginais e desempenhando atividades geralmente ilegais como receptação de mercadorias roubadas ou ilícitas, roubo ou até mesmo agiotagem. Alguns poucos grupos conseguem se inserir na sociedade em funções legítimas, apesar de geralmente serem relegado à ocupações consideradas insalubres ou indesejadas – como lixeiros, limpadores de esgotos ou chaminés ou mineiros. Alguns poucos conseguem praticar funções consideradas dignas, trabalhando em criações de porcos ou como batedores.

A maioria das atividades consideradas indignas pelas outras raças, aliás, não causa nenhuma repulsa aos Goblins. Eles possuem hábitos de higiene praticamente nulos, apesar de muitos considerarem uma aparência relativamente limpa como respeitável, trabalhar com lixo, dejetos e cadáveres não é um problema para eles. De fato, como a maioria das raças parece receosa em se ocupar desse tipo de atividade, a maioria dos Goblins se sente extremamente orgulhosa de desempenhar atividades das quais as outras raças têm “medo”.

Como estão plenamente conscientes de que são mais frágeis e fracos do que a maioria

das outras raças de Drakon, Goblins costumam viver em grandes grupos, tanto em tribos selvagens quanto em agrupamentos urbanos. A maioria dos goblins é extremamente medrosa ou, no mínimo, excessivamente cautelosa, e não se importam em mentir, enganar e se humilhar para conseguirem manter sua pele intacta. O conceito de honra não existe nas sociedades goblins, e não entram em combate a menos que tenham uma boa superioridade numérica ou se forem encurralados. As tribos e comunidades em geral defenderão as crianças a qualquer custo, mas se houver a possibilidade de simplesmente fugir diante de um ataque, esse será o rumo mais provável de tomarem.

Goblins não possuem um dialeto próprio, nem nunca tiveram que se saiba. A maioria das tribos fala uma versão empobrecida do Ravorka, mas é muito comum que os Goblins inseridos em comunidades de outras raças aprendam rapidamente os idiomas locais. Apesar de aprenderem rapidamente, no entanto, Goblins não possuem o foco ou cuidado necessários para realizarem tarefas de forma melhor do que adequada – itens produzidos por Goblins serão quase sempre de qualidade inferior e as atividades que realizarem serão sempre desempenhadas de forma desleixada. As únicas atividades que desempenham realmente bem é a de batedores – por serem extremamente cautelosos – e criadores de porcos – por possuírem uma alimentação bastante similar a dos suínos.

Espécies Goblins

Goblins são divididos em quatro tipos distintos, dependendo da cor com a qual nascem: Verde, Vermelho, Amarelo e Azul. Essas cores podem variar imensamente de tonalidade, e é muito comum que Goblins não apresentem uma cor “pura” – um Goblin vermelho pode ter uma tonalidade rosada, alaranjada ou arroxeada, por exemplo. Apesar da cor de um Goblin não apresentar fatores comportamentais diferenciados – todos são medrosos e desleixados independente da



sua cor – nem haver qualquer tipo de discriminação entre eles por causa da cor – apesar de algumas tribos utilizarem a coloração para classificar seus membros –, Goblins de determinadas cores tendem a apresentar características comuns, embora isso não ocorra sempre. Goblins verdes, os mais comuns de todos, são os mais traiçoeiros, embora os Amarelos sejam mais furtivos. A maioria dos Azuis possui uma tendência a lidar com magia (o que faz com que os Goblins considerem o azul uma cor mística) enquanto os Vermelhos, os mais raros de todos graças à Tríade, têm o péssimo hábito de explodirem quando morrem!

Quando criar um Goblin, escolha a cor que ele terá. Você pode selecionar a Habilidade relativa à sua cor a qualquer momento que puder escolher uma nova Habilidade (tanto durante a criação de personagem quanto ao subir de nível) como se fosse uma Habilidade

de Classe. Apesar de poder escolher cores mescladas (laranja, por exemplo, que ficaria entre o amarelo e o vermelho) você só pode possuir Habilidades derivadas de uma cor. Você pode escolher uma cor mesclada e deixar sua cor “verdadeira” em aberto até que decida qual Habilidade relativa à cor prefere escolher, mas uma vez que tenha feito sua escolha, não pode escolher Habilidade de outras cores.

Exemplo: Escolhendo verde limão para a cor de seu Goblin, você pode decidir se ele será amarelo ou verde, podendo escolher Mordida de Oportunidade ou Camaleão. Você decide esperar até passar para o nível 2 para escolher sua Habilidade, ao invés de escolher durante a criação de personagem. Quando chega ao segundo nível, decide que Camaleão será uma ótima Habilidade para seu Goblin, portanto decide que sua cor será Amarela – apesar dele ser um pouco esverdeado.

As cores de Goblins (e as Habilidades exclusivas de cada cor) são as seguintes:

Amarelo (Requisito para a Habilidade Camaleão);

Azul (Requisito para Habilidade Dom da Magia);

Verde (Requisito para a Habilidade Mordida de Oportunidade);

Vermelho (Requisito para a Habilidade Glândula Explosiva)

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ATAQUE EM GRUPO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar em grupo ao invés de fazer isso sozinho, e se tornou particularmente bom nisso. Você ganha +1 no ataque para cada aliado seu que esteja atacando o mesmo alvo.

CAMALEÃO

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sua pele muda de cor para imitar o ambiente a sua volta. Enquanto permanecer perfeitamente imóvel e usando pouca ou nenhuma roupa, você é considerado Invisível.

DOM DA MAGIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de canalizar magias muito mais facilmente. As dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você. Você também tem +5 Pontos de Mana.

ENFURECER GOBLIN

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, pode deixar um Goblin (inclusive você mesmo) em uma fúria mágica. Um Goblin enfurecido recebe Força +2 e pode realizar um ataque de mordida extra por turno (este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força/Corte) além de seus ataques normais. Um Goblin enfurecido não consegue falar, não pode usar Habilidades dos tipos Magia ou Música e também não é afetado por efeitos de medo pela duração da Fúria.

Este efeito dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade. Quando o efeito terminar, o Goblin afetado desmaia de exaustão por 10 minutos.

GLÂNDULA EXPLOSIVA

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Seu corpo possui glândulas que produzem gases extremamente fedorentos – e explosivos! Quando você chegar à 0 Pontos de vida, seu corpo explode, causando uma quantidade de dano por Fogo igual aos Pontos de Mana que você tinha quando chegou à 0 PVs, e uma quantidade de pontos

de Contusão igual a sua Força. Tudo e todos numa área de 3 metros ao seu redor são afetados pela explosão.

Especial: Obviamente, essa Habilidade impede que você fique Por Um Fio (Manual Completo página 58).

GOBLIN ESCUDEIRO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você atraiu, de alguma forma, um Goblin que decidiu servi-lo. Um Goblin comum (de qualquer cor à sua escolha) lhe serve como escudeiro. Ele fará de tudo por você (incluindo se sacrificar), mas se ficar sozinho terá de vencer um teste de Vontade (dificuldade 10) por minuto ou sofrerá um ataque de pânico e correrá para as colinas para nunca mais ser visto.

A partir do Nível 5, qualquer Goblin Es-

cudeiro que você possua recebe a Habilidade racial relacionada à sua cor, além das Habilidades normais de um Goblin comum.

Especial: Você pode comprar esta Habilidade quantas vezes quiser. Se seu goblin escudeiro morrer ou fugir, você perderá esta habilidade e poderá selecionar uma nova Habilidade Racial no lugar (inclusive pode escolher esta mesma Habilidade novamente, mas nesse caso será necessário estar em uma área onde hajam Goblins para que outro escudeiro se apresente para a função – o que não vai ser muito difícil, já que, como todos sabem, Goblins brotam de qualquer buraco sujo).

MORDIDA DE OPORTUNIDADE

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Sempre que um inimigo errar um ataque corporal contra você, você pode imediatamente fazer um ataque de mordida contra esse inimigo. Este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força/Corte.

OBESO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é anormalmente gordo. Você pesa pelo menos o triplo do normal para sua raça. Por conta disso, possui camadas de gordura que tornam atingir seus órgãos vitais muito mais difícil, e você tem +10 Pontos de Vida. No entanto, carregar todo esse peso por aí não é fácil! Você tem Agilidade -1 e a gordura conta como Carga igual à sua Força – mas todo esse peso extra também serviu como um belo exercício, e você tem Força +1.

Especial: Essa Habilidade só pode ser escolhida durante a criação do personagem.

VISÃO NOTURNA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.



Grotons

Singular feminino e masculino: Groton; plural feminino e masculino: Grotons

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Mago, Patrulheiro

Habilidade Automática:

Anfíbio

Habilidade (Característica) – Suporte

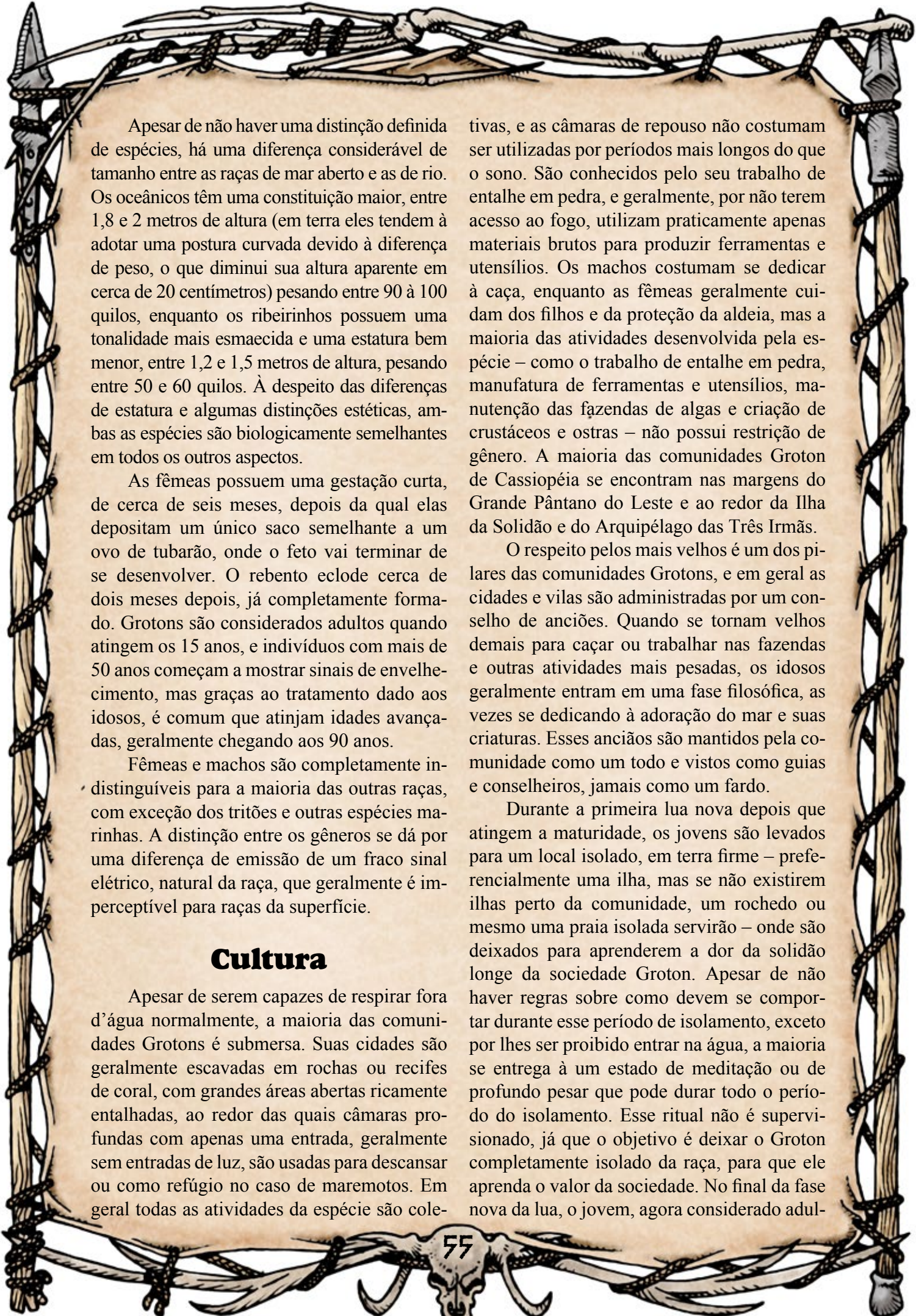
Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes de Resistência.



Biologia

Os Grotons são seres humanóides com alguns traços semelhantes a anfíbios. Possuem uma camada de escamas cobrindo seu corpo que serve para melhorar seu desempenho na água. Nos braços e nas costas essas escamas formam uma espécie de crista semelhante às nadadeiras que melhoram a manobrabilidade, e os dedos longos são ligados por uma membrana para aumentar o empuxo enquanto estão nadando. Essas escamas variam enormemente de tom, de acordo com a região onde cada Groton nasceu. As cores mais comuns são marrons esverdeados entre os Grotons

do Povo-do-Rio e o azul (em diversas variações de tonalidade) entre os Oceânicos, mas é bastante comum que Grotons que nasçam em áreas de recifes de corais adquiram a cor destes – com variações do rosado ao roxo – ou mesmo cinzento para aqueles que vivem em comunidades escavadas em rochas. São dotados de um potente sistema respiratório triplo, composto por pulmões, brânquias e respiração cutânea. Graças a isso eles são completamente capazes de respirar tanto dentro quanto fora d'água indefinidamente, e alguns membros da raça são capazes de realizar proezas surpreendentes usando o seu fôlego incomum.



Apesar de não haver uma distinção definida de espécies, há uma diferença considerável de tamanho entre as raças de mar aberto e as de rio. Os oceânicos têm uma constituição maior, entre 1,8 e 2 metros de altura (em terra eles tendem a adotar uma postura curvada devido à diferença de peso, o que diminui sua altura aparente em cerca de 20 centímetros) pesando entre 90 à 100 quilos, enquanto os ribeirinhos possuem uma tonalidade mais esmaecida e uma estatura bem menor, entre 1,2 e 1,5 metros de altura, pesando entre 50 e 60 quilos. À despeito das diferenças de estatura e algumas distinções estéticas, ambas as espécies são biologicamente semelhantes em todos os outros aspectos.

As fêmeas possuem uma gestação curta, de cerca de seis meses, depois da qual elas depositam um único saco semelhante a um ovo de tubarão, onde o feto vai terminar de se desenvolver. O rebento eclode cerca de dois meses depois, já completamente formado. Grotons são considerados adultos quando atingem os 15 anos, e indivíduos com mais de 50 anos começam a mostrar sinais de envelhecimento, mas graças ao tratamento dado aos idosos, é comum que atinjam idades avançadas, geralmente chegando aos 90 anos.

Fêmeas e machos são completamente indistinguíveis para a maioria das outras raças, com exceção dos tritões e outras espécies marinhas. A distinção entre os gêneros se dá por uma diferença de emissão de um fraco sinal elétrico, natural da raça, que geralmente é imperceptível para raças da superfície.

Cultura

Apesar de serem capazes de respirar fora d'água normalmente, a maioria das comunidades Grotons é submersa. Suas cidades são geralmente escavadas em rochas ou recifes de coral, com grandes áreas abertas ricamente entalhadas, ao redor das quais câmaras profundas com apenas uma entrada, geralmente sem entradas de luz, são usadas para descansar ou como refúgio no caso de maremotos. Em geral todas as atividades da espécie são cole-

tivas, e as câmaras de repouso não costumam ser utilizadas por períodos mais longos do que o sono. São conhecidos pelo seu trabalho de entalhe em pedra, e geralmente, por não terem acesso ao fogo, utilizam praticamente apenas materiais brutos para produzir ferramentas e utensílios. Os machos costumam se dedicar à caça, enquanto as fêmeas geralmente cuidam dos filhos e da proteção da aldeia, mas a maioria das atividades desenvolvida pela espécie – como o trabalho de entalhe em pedra, manufatura de ferramentas e utensílios, manutenção das fazendas de algas e criação de crustáceos e ostras – não possui restrição de gênero. A maioria das comunidades Groton de Cassiopéia se encontram nas margens do Grande Pântano do Leste e ao redor da Ilha da Solidão e do Arquipelágio das Três Irmãs.

O respeito pelos mais velhos é um dos pilares das comunidades Grotons, e em geral as cidades e vilas são administradas por um conselho de anciões. Quando se tornam velhos demais para caçar ou trabalhar nas fazendas e outras atividades mais pesadas, os idosos geralmente entram em uma fase filosófica, as vezes se dedicando à adoração do mar e suas criaturas. Esses anciãos são mantidos pela comunidade como um todo e vistos como guias e conselheiros, jamais como um fardo.

Durante a primeira lua nova depois que atingem a maturidade, os jovens são levados para um local isolado, em terra firme – preferencialmente uma ilha, mas se não existirem ilhas perto da comunidade, um rochedo ou mesmo uma praia isolada servirão – onde são deixados para aprenderem a dor da solidão longe da sociedade Groton. Apesar de não haver regras sobre como devem se comportar durante esse período de isolamento, exceto por lhes ser proibido entrar na água, a maioria se entrega a um estado de meditação ou de profundo pesar que pode durar todo o período do isolamento. Esse ritual não é supervisionado, já que o objetivo é deixar o Groton completamente isolado da raça, para que ele aprenda o valor da sociedade. No final da fase nova da lua, o jovem, agora considerado adul-

to, é escoltado de volta para a sua comunidade, apesar de um número considerável não ser capaz de suportar o ritual todo em isolamento, retornando depois de três ou quatro dias. Não há punição para essa quebra no ritual, mas suportar o isolamento é visto como sinal de força de caráter pelos Grotons.

Apesar de suas cidades serem sempre submersas, é muito comum que cada vila mantenha pelo menos um posto avançado em terra firme, que pode servir de entreposto comercial, como área de forrageio ou como posto de vigia no caso de áreas onde hajam raças hostis.

A maioria dos Grotons prefere a vida debaixo d'água, e a maioria das atividades realizadas em terra firme é de caráter temporário, apesar dos postos avançados geralmente permanecerem no mesmo lugar, a menos que precisem ser abandonados. No caso de entrepostos de cidades maiores, alguns Grotons mantêm estabelecimentos permanentes, mas mesmo nesses casos os cargos são rotativos, para poupar qualquer membro da comunidade de permanecer mais do que um dia na superfície sem passar alguns dias sob as ondas.

Possuem um dialeto rico, chamado Vodení, com uma escrita simples, porém completa. O Vodení se constitui de vibrações com a garganta e peito mesclado à linguagem de sinais. Seu conhecimento de matemática também é bastante amplo, apesar de seus conhecimentos de arquitetura ser muito diferente dos conceitos dos povos da superfície, e sua capacidade de lidar com materiais forjados seja sofrível.

Povo do rio, povo do mar

Os Grotons podem ser divididos em duas subespécies diferentes, caracterizadas principalmente pelo habitat. Os Oceânicos, ou Povo-do-Mar, que vivem em água salgada, costumam ser maiores e mais agressivos do que os ribeirinhos, principalmente devido aos frequentes encontros com tubarões, lulas gigantes, orcas e outros predadores de grande porte contra os quais precisam proteger suas

comunidades. O Povo-do-Rio possui coloração mais esmaecida e uma aparência menos imponente. Tendem a ser mais sociáveis com as raças da superfície e produzem edificações e artesanato menos impressionantes que seus irmãos de água salgada. Em termos de regras, o Povo-do-Mar costuma ter a Habilidade racial Oceânico 1, enquanto quase todos os membros do Povo-do-Rio possuem a Habilidade Geral Nanismo.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

DESCARGA ELÉTRICA

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você possui músculos especiais capazes de gerar energia elétrica, que você pode liberar na forma de um potente ataque. Em terra esse ataque pode ser feito tocando o alvo ou liberado na forma de uma fâsca que atinge o alvo mais próximo à você e que esteja a até três metros – ou aquele com mais itens de metal, caso haja mais de um alvo à mesma distância. Na água, todos que estiverem a até 3 metros de você são afetados. Esse ataque causa dano igual à 10/Electricidade e deixa os alvos Atordoados (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 2 turnos.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

ESCAMAS GROSSAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas escamas são particularmente resistentes e fortes. Você tem Defesa +2. Esse bônus de Defesa conta como Armadura.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

MEMBRANA NICTITANTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus olhos possuem uma segunda pálpebra que serve para manter seus olhos limpos e ampliar a visão. Você consegue enxergar normalmente no escuro e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. – e você também recebe +2 em todos os seus testes de Percepção.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

OCEÂNICO 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em mar aberto, nadando ao sabor das geladas correntes oceânicas. Você sempre sabe em que direção fica o Norte e é Resistente a Frio.

OCEÂNICO 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Oceânico 1

Descrição: Você está acostumado com as intensas pressões do fundo escuro do oceano. Você consegue enxergar no escuro (mas não consegue distinguir cores) e é Resistente à Contusão.

POTÊNCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

PULMÕES POTENTES 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu uma técnica ancestral da sua raça de concentrar grandes quantidades de ar em seus pulmões. Você pode potencializar a vibração de qualquer instrumento de sopro - ou sua voz - e recebe um bônus de +1d6 em todos os Performance quando estiver usando sua voz ou instrumentos de

sopro (incluindo Habilidades de Músicas do tipo Canção). Além disso, suas Habilidades do tipo Grito têm a área de efeito dobradas.

PULMÕES POTENTES 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Pulmões Potentes 1

Mana: 5

Descrição: Você desenvolveu suas capacidades pulmonares muito além do comum para sua raça. Você pode usar essa Habilidade para melhorar sua própria capacidade pulmonar, dobrando seu deslocamento por até 15 minutos, ou ainda criar uma grande bolha de ar envolta em um muco fino, que pode ser usada por uma criatura para evitar que ela se afogue por até 15 minutos. Essa bolha também pode ser usada como boia, que você pode usar para flutuar próximo à superfície ou como sinalizador – muitos marinheiros e a maioria das raças marinhas reconhecem as bolhas dos Grotons. Usada como boia, a bolha pode durar até seis horas.



Hamelins

Singular masculino e feminino: Hamelin; plural masculino e feminino: Hamelins

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	2

Classes comuns: Ladino, Necromante, Xamã.

Habilidade Automática:

PESTILENTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu modo de vida lhe colocou em contato com todo tipo de agente infeccioso, e você não só se tornou imune à maioria, como também se tornou um vetor para muitos deles. Você é imune à todas as doenças e venenos não-mágicos. Além disso, qualquer alvo que seja mordido por você deve passar em um teste de Força (dificuldade 10) ou ficará envenenado (perdendo 1 Ponto de Vida por turno) e precisa ser curado da infecção da sua mordida antes de poder recuperar Pontos de Vida. O dano da sua mordida é igual à Força/Corte.

Especial: Para todos os efeitos, a infecção dos Hamelins é considerada como uma Doença natural.

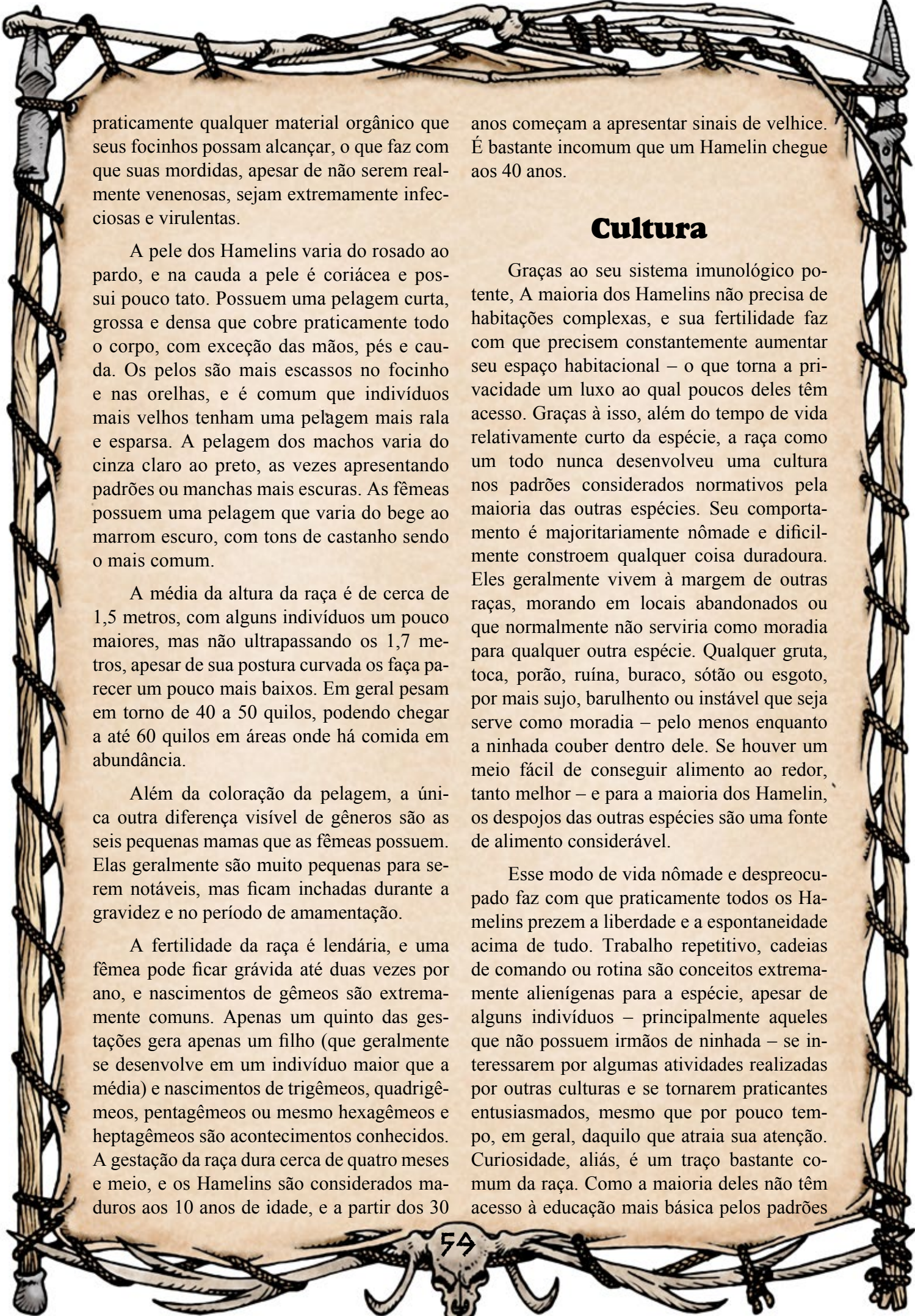


escaladas. Possuem um focinho longo dotado de dentes incisivos afiados e muito resistentes, que podem ser usados como um misto de alicate, tesoura e enxada.

Seu sistema imunológico é extremamente eficiente, e a maioria deles pode se tornar um vetor de doenças sem nunca ser afetado pelos sintomas. Até mesmo venenos artificiais ou ácidos fracos têm pouco ou nenhum efeito nos Hamelins. Graças a isso, a maioria deles não possui preocupações com hábitos de higiene considerados normativos para outras raças – como tomar banho ou não comer lixo. Isso somado ao fato de que a raça possui um paladar muito pouco desenvolvido faz com que Hamelins sejam conhecidos por comerem

Biologia

Os Hamelins são pequenos humanoides com características semelhantes à dos roedores. Possuem rabos longos, de cerca de um metro, finos e musculosos e que alguns indivíduos aprendem a usar para manusear toscamente objetos ou como apoio extra em



praticamente qualquer material orgânico que seus focinhos possam alcançar, o que faz com que suas mordidas, apesar de não serem realmente venenosas, sejam extremamente infecciosas e virulentas.

A pele dos Hamelins varia do rosado ao pardo, e na cauda a pele é coriácea e possui pouco tato. Possuem uma pelagem curta, grossa e densa que cobre praticamente todo o corpo, com exceção das mãos, pés e cauda. Os pelos são mais escassos no focinho e nas orelhas, e é comum que indivíduos mais velhos tenham uma pelagem mais rala e esparsa. A pelagem dos machos varia do cinza claro ao preto, as vezes apresentando padrões ou manchas mais escuras. As fêmeas possuem uma pelagem que varia do bege ao marrom escuro, com tons de castanho sendo o mais comum.

A média da altura da raça é de cerca de 1,5 metros, com alguns indivíduos um pouco maiores, mas não ultrapassando os 1,7 metros, apesar de sua postura curvada os faça parecer um pouco mais baixos. Em geral pesam em torno de 40 a 50 quilos, podendo chegar a até 60 quilos em áreas onde há comida em abundância.

Além da coloração da pelagem, a única outra diferença visível de gêneros são as seis pequenas mamas que as fêmeas possuem. Elas geralmente são muito pequenas para serem notáveis, mas ficam inchadas durante a gravidez e no período de amamentação.

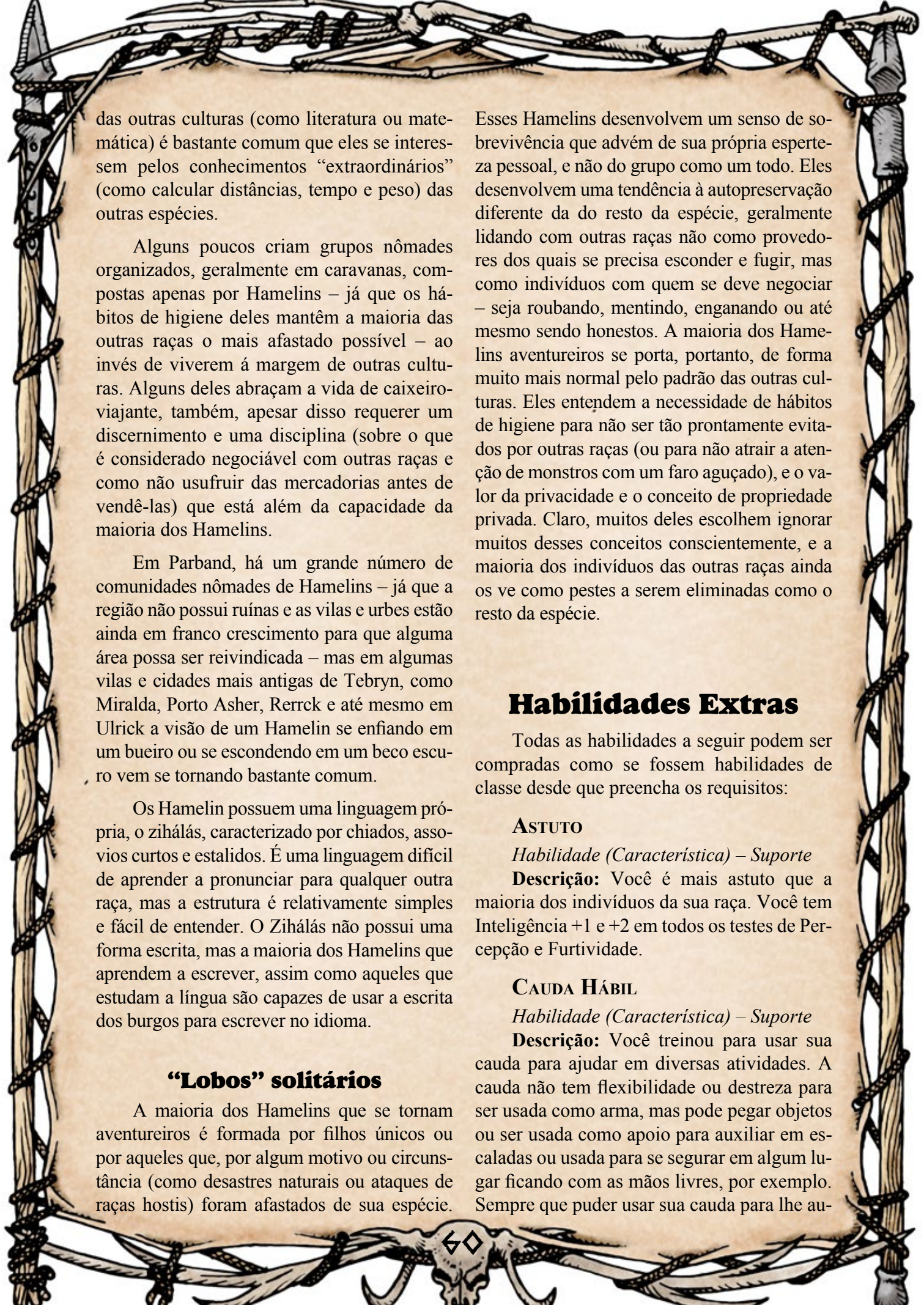
A fertilidade da raça é lendária, e uma fêmea pode ficar grávida até duas vezes por ano, e nascimentos de gêmeos são extremamente comuns. Apenas um quinto das gestações gera apenas um filho (que geralmente se desenvolve em um indivíduo maior que a média) e nascimentos de trigêmeos, quadrigêmeos, pentagêmeos ou mesmo hexagêmeos e heptagêmeos são acontecimentos conhecidos. A gestação da raça dura cerca de quatro meses e meio, e os Hamelins são considerados maduros aos 10 anos de idade, e a partir dos 30

anos começam a apresentar sinais de velhice. É bastante incomum que um Hamelin chegue aos 40 anos.

Cultura

Graças ao seu sistema imunológico potente, A maioria dos Hamelins não precisa de habitações complexas, e sua fertilidade faz com que precisem constantemente aumentar seu espaço habitacional – o que torna a privacidade um luxo ao qual poucos deles têm acesso. Graças à isso, além do tempo de vida relativamente curto da espécie, a raça como um todo nunca desenvolveu uma cultura nos padrões considerados normativos pela maioria das outras espécies. Seu comportamento é majoritariamente nômade e dificilmente constroem qualquer coisa duradoura. Eles geralmente vivem à margem de outras raças, morando em locais abandonados ou que normalmente não serviria como moradia para qualquer outra espécie. Qualquer gruta, toca, porão, ruína, buraco, sótão ou esgoto, por mais sujo, barulhento ou instável que seja serve como moradia – pelo menos enquanto a ninhada couber dentro dele. Se houver um meio fácil de conseguir alimento ao redor, tanto melhor – e para a maioria dos Hamelin, os despojos das outras espécies são uma fonte de alimento considerável.

Esse modo de vida nômade e despreocupado faz com que praticamente todos os Hamelins prezem a liberdade e a espontaneidade acima de tudo. Trabalho repetitivo, cadeias de comando ou rotina são conceitos extremamente alienígenas para a espécie, apesar de alguns indivíduos – principalmente aqueles que não possuem irmãos de ninhada – se interessarem por algumas atividades realizadas por outras culturas e se tornarem praticantes entusiasmados, mesmo que por pouco tempo, em geral, daquilo que atraia sua atenção. Curiosidade, aliás, é um traço bastante comum da raça. Como a maioria deles não têm acesso à educação mais básica pelos padrões



das outras culturas (como literatura ou matemática) é bastante comum que eles se interessem pelos conhecimentos “extraordinários” (como calcular distâncias, tempo e peso) das outras espécies.

Alguns poucos criam grupos nômades organizados, geralmente em caravanas, compostas apenas por Hamelins – já que os hábitos de higiene deles mantêm a maioria das outras raças o mais afastado possível – ao invés de viverem à margem de outras culturas. Alguns deles abraçam a vida de caixeiro-viajante, também, apesar disso requerer um discernimento e uma disciplina (sobre o que é considerado negociável com outras raças e como não usufruir das mercadorias antes de vendê-las) que está além da capacidade da maioria dos Hamelins.

Em Parband, há um grande número de comunidades nômades de Hamelins – já que a região não possui ruínas e as vilas e urbes estão ainda em franco crescimento para que alguma área possa ser reivindicada – mas em algumas vilas e cidades mais antigas de Tebryn, como Miralda, Porto Asher, Rerck e até mesmo em Ulrick a visão de um Hamelin se enfiando em um bueiro ou se escondendo em um beco escuro vem se tornando bastante comum.

Os Hamelin possuem uma linguagem própria, o zihálás, caracterizado por chiados, assovios curtos e estalidos. É uma linguagem difícil de aprender a pronunciar para qualquer outra raça, mas a estrutura é relativamente simples e fácil de entender. O Zihálás não possui uma forma escrita, mas a maioria dos Hamelins que aprendem a escrever, assim como aqueles que estudam a língua são capazes de usar a escrita dos burgos para escrever no idioma.

“Lobos” solitários

A maioria dos Hamelins que se tornam aventureiros é formada por filhos únicos ou por aqueles que, por algum motivo ou circunstância (como desastres naturais ou ataques de raças hostis) foram afastados de sua espécie.

Esses Hamelins desenvolvem um senso de sobrevivência que advém de sua própria esperteza pessoal, e não do grupo como um todo. Eles desenvolvem uma tendência à autopreservação diferente da do resto da espécie, geralmente lidando com outras raças não como provedores dos quais se precisa esconder e fugir, mas como indivíduos com quem se deve negociar – seja roubando, mentindo, enganando ou até mesmo sendo honestos. A maioria dos Hamelins aventureiros se porta, portanto, de forma muito mais normal pelo padrão das outras culturas. Eles entendem a necessidade de hábitos de higiene para não ser tão prontamente evitados por outras raças (ou para não atrair a atenção de monstros com um faro aguçado), e o valor da privacidade e o conceito de propriedade privada. Claro, muitos deles escolhem ignorar muitos desses conceitos conscientemente, e a maioria dos indivíduos das outras raças ainda os ve como pestes a serem eliminadas como o resto da espécie.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ASTUTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e +2 em todos os testes de Percepção e Furtividade.

CAUDA HÁBIL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar sua cauda para ajudar em diversas atividades. A cauda não tem flexibilidade ou destreza para ser usada como arma, mas pode pegar objetos ou ser usada como apoio para auxiliar em escaladas ou usada para se segurar em algum lugar ficando com as mãos livres, por exemplo. Sempre que puder usar sua cauda para lhe au-

xiliar na tarefa que estiver realizando – como em testes de escalar ou agarrar – você recebe +1d6 no teste.

ESCONDERIJO INVISÍVEL

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10 a 30

Descrição: Você é extremamente hábil em se esconder, e consegue fazer isso de modo quase sobrenatural! O mestre deve estipular o gasto de mana de acordo com o esconderijo à disposição, entre 10 (se for um local escuro e/ou com boa cobertura, como um arbusto de folhagens densa com o dobro do seu tamanho, durante a noite) e 30 (atrás de uma pedra do seu tamanho, no meio de um dia ensolarado). Você pode permanecer no seu esconderijo por até 1 hora, e enquanto fizer isso, você é considerado Invisível.

FARO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

FLEXÍVEL

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneira extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em testes de Movimentação e para escapar de Condições.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os bônus por essa Habilidade.



MORDIDA PODEROSA

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a Força +4/Corte.

REI DOS RATOS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com todos os tipos de roedores, e ratos e ratazanas são particularmente atraídos por você. Uma quantidade de ratos igual a duas vezes a sua Vontade estão constantemente te acompanhando e, caso morram, outros aparecerão assim que você estiver em um local onde existam ratos. Você pode convencê-los a realizar pequenos favores, mas dificilmente eles irão se colocar em perigo ou se sacrificarem por você. No entanto, nenhum roedor vai atacar você a menos que seja magicamente instruído a isso ou que você o ataque primeiro.

VISÃO NOTURNA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Humano

*Singular masculino: Humano; Singular feminino: Humana;
Plural masculino: Humanos; Plural feminino: Humanas*

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes Comuns: Bardo, Espadachim, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Sacerdote e Rúnico.

Habilidade Automática:

ADAPTABILIDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.



Biologia

Humanos são os humanoides mais numerosos de Drakon. Graças a isso, são a base de comparação para todas as outras raças humanoides – que recebem essa classificação, não por acaso, devido ao nome dessa raça.

Humanos possuem uma altura mediana, entre 1,5 e 1,9 metros, e indivíduos mais baixos ou altos são bastante raros, geralmente sendo portadores de deficiências de nascença. Variam consideravelmente de peso dependendo do seu estilo de vida, variando de 40 a até 140 quilos – apesar da média estar entre os 60 e 80 quilos. e possuem uma pele que varia do rosado ao bronzeado, passando por algumas

variações de pardo. Seu corpo é coberto por uma pelagem rala e fina, mais abundante nos machos. Apresentam uma concentração maior de pelos no alto da cabeça e, nos machos, ao redor e abaixo do rosto. A cor dos pelos varia entre o amarelo palha até o negro, passando por variações de louro, castanho e raramente ruivo. Os olhos costumam ser de coloração castanha, verde ou mais raramente, azul.

A gestação das Humanas dura cerca de nove meses. Um Humano é considerado adulto aproximadamente aos 16 anos. Podem viver até os oitenta anos, com raros indivíduos chegando aos 100 anos, mas começam a apresentar sinais de envelhecimento por volta dos 50 anos.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos faciais e também por apresentarem um par de mamas que variam de pequenas a grandes, que geralmente aumentam de tamanho depois da primeira gestação. Elas também são, em geral, pouco menores do que os machos e possuem traços faciais mais delicados.

Cultura

Os Humanos são a raça mais expansionista de Drakon. Eles geralmente procuram tratados com outras raças, e gostam de trocar conhecimentos acadêmicos e culturais, muitas vezes adotando e adaptando os mesmos. Eles estão presentes em todos os Reinos conhecidos, em maior ou menor número. Fora de Tebryn, um reino de cultura majoritariamente humana, eles geralmente adotam os costumes culturais vigentes.

Humanos geralmente vivem em um sistema de meritocracia titular, isto é, bens e funções são garantidos por merecimento pessoal através de um título de nobreza geralmente não hereditário, mas é muito comum que parte do prestígio (não só no que se refere ao título, mas também com relação a realizações pessoais) seja transferido de pai para filho, assim como é esperado que os filhos assumam as responsabilidades e atividades dos pais.

As cidades humanas são geralmente construídas em locais com acesso aos recursos naturais necessários para manterem a comunidade – como rios e bosques – ou providenciar áreas onde os habitantes possam desenvolver atividades com esse fim – como campos amplos para plantação e criação de gado. Humanos costumam estabelecer atividades extrativistas ao redor de suas comunidades, geralmente explorando ao máximo os recursos naturais à disposição. Apesar de algumas comunidades terem perecido devido ao descuido em manter essa prática dentro de limites que permitam que o meio ambiente se reestruture com o tempo – o que fez com que muitas comunidades Humanas ancestrais fossem nômades – os Humanos contemporâneos aprenderam a administrar de forma eficiente os recursos naturais à disposição, tendo aprendido com os Elfos a lidarem de

forma mais eficiente com a natureza.

Humanos tendem a construir seus prédios com foco em funcionalidade mais do que estética, e a maioria das construções da raça possuem estruturas simples e práticas. Apesar disso, casas abastadas, templos e construções importantes – como bibliotecas, castelos, monumentos e salões – são construídas com uma arquitetura mais requintada, geralmente com a influência da engenharia Anã. Templos, castelos e fortalezas costumam ter salões amplos, enquanto residências, oficinas e comércios costumam ter ambientes menores, geralmente separados em salas com propósitos específicos.

Humanos utilizam os recursos naturais ao seu redor para construir o que precisam. Apesar de apreciarem construções sólidas de pedra, devido à velocidade que os Humanos geralmente constroem seus prédios, a maioria das moradias e comércios é feito de madeira, em caráter muitas vezes temporário, até que construções de pedra possam ser erguidas em seu lugar. Se a região não for abundante em pedras que possam ser usadas para construção, os prédios de madeira serão mais requintados e feitos para durar. Em regiões onde ambas as



fontes de recursos sejam escassas, os Humanos costumam construir suas casas de barro, usando a madeira disponível apenas para criar um esqueleto sólido para as paredes e para o teto e, se possível, pedras para construir bases sólidas para os prédios maiores.

Humanos reverenciam a Tríade Divina majoritariamente, mas em geral eles escolhem uma divindade específica do panteão para reverenciar como seus patronos, geralmente aquela que tiver ligação com sua profissão – Magistrados e soldados têm uma inclinação a reverenciar Mirah, enquanto carpinteiros e Druidas geralmente favorecem Ellenis, por exemplo – embora isso não seja regra geral. Cada urbe e a maioria dos burgos e mesmo vilas terão pelo menos um templo dedicado à Tríade Divina em cidades Humanas.

Os Humanos desenvolveram um idioma conhecido como língua dos burgos, que é amplamente utilizada por mercadores de todas as raças por sua simplicidade. Os Humanos e Metadílios utilizam versões mais sofisticada do idioma, com algumas diferenças básicas da versão comercial e com diferenças dialéticas distintas, falados em Tebryn, Arkânia e Bryne, mas qualquer um versado em um dos quatro dialetos (O Comercial, o Tebryniano, o Arkanita ou o Brynês) consegue entender os outros sem muitas dificuldades – e portanto todos os dialetos são considerados um único idioma. Textos Humanos antigos mostram que há algumas variações do idioma que eram faladas em regiões ou épocas distintas – como o dialeto de Mankosh e o Gardoviano – suficientemente diversos da versão contemporânea para não serem inteligíveis por um conhecedor da língua atual, e muitos desses textos só podem ser interpretados por sábios versados nessas ramificações extintas do idioma – apesar do alfabeto ter sofrido pouquíssimas alterações através dos séculos, sendo virtualmente o mesmo.

Humanos de Ofidien e de Gaian

Apesar de muitas semelhanças entre os povos Humanos encontrados em Cassiopéia, Ofidien e Gaian, há algumas diferenças notáveis entre eles. Os Humanos de Ofidien são mais altos do que os de Cassiopéia, e sua pele

e cabelos tendem a possuir uma cor mais escura. De fato, a maioria dos Humanos de Ofidien possuem cabelos negros, com o castanho existindo em alguns casos, e a pele costuma ser de uma tonalidade que varia do acobreado escuro até o marrom-oliva. Eles também possuem uma cultura muito mais próxima a dos Firas, apesar de não serem tão teocráticos quanto eles. Eles também adotaram a linguagem dos Firas, e a maioria deles fala o Camaka ao invés da linguagem dos burgos – um idioma praticamente desconhecido naquele continente.

Em Gaian, os povos humanos nativos foram extintos muito antes mesmo da queda de Mankosh, e há poucos registros deles. A maioria de suas ruínas foi assimilada por outras raças do continente, e até mesmo sua aparência exata é desconhecida. No entanto, um contingente considerável de Humanos de Cassiopéia procurou refúgio naquele continente enquanto fugia da destruição causada pela Revoadada dos Dragões. Esses refugiados desenvolveram uma cultura um pouco variada da encontrada em Cassiopéia, geralmente assumindo uma postura mais militarista e erigindo cidades consideravelmente mais fortificadas, principalmente devido à ameaça perene dos Astérios daquele continente. Apesar de muitos deles serem fluentes no idioma dos Jubans – com quem mantêm uma relação estreita – a maioria deles fala o idioma dos burgos, apesar de terem desenvolvido uma variação local, influenciada pelo L'ányn – mas ainda assim suficientemente semelhante às versões de Cassiopéia para permitir a comunicação entre os falantes de qualquer uma das versões do idioma.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ASSUNTOS DIVERSOS

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você estudou e praticou um pouco de tudo ao longo da sua vida. Você pode rolar +1d6 em um teste qualquer à sua escolha.

AUDÁCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Destemido

Descrição: Você enfrenta ameaças e situações de perigo com entusiasmo. Sempre que estiver frente a uma situação de risco eminente – saltar entre duas bordas de um precipício, equilibrar-se em uma corda sobre um rio de lava, entrar em um combate ou qualquer situação em que você possa potencialmente perder a vida (ou pelo se ferir seriamente), você recupera imediatamente 10 Pontos de Vida ou 10 Pontos de Mana, à sua escolha.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez para cada situação de risco, e apenas quando o risco se apresentar – não depois da sua primeira ação em um combate ou depois de cair, por exemplo.

BARGANHA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e sofisma. Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

DESTEMIDO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu a dominar seu medo de forma a suprimi-lo completamente. Você tem Determinação +1 e é imune à todos os efeitos de Medo.

DIVERSIDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você focou seus esforços e interesse em uma ampla gama de atividades. Escolha um Atributo diferente do que escolheu para Adaptabilidade. Você tem +1 nesse Atributo.

O DOBRO OU NADA

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Sorte

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado à dar chance para sua sorte – às vezes, além do que

seria considerado saudável. Quando falhar em um teste, você pode fazer o teste novamente, ignorando completamente o primeiro resultado. No caso de sucesso, além de passar no teste, qualquer efeito numérico proveniente do sucesso (dano causado por um ataque, duração de uma magia, PVs curados com uso de primeiros socorros, etc.) é dobrado. Mas se o teste for uma falha, ela deve ser considerada como uma falha crítica, com todos os seus possíveis efeitos numéricos dobrados. No caso de uma falha crítica nesse teste, o Mestre deve considerar que o fracasso foi uma falha crítica particularmente desastrosas – com efeitos limitados pela sua imaginação sádica.

Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

GREGÁRIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil à você, como um captor, um inimigo jurado ou uma sentinela responsável por não deixar você fugir, por exemplo – torna-se propensa à ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em todos os seus testes de Persuasão.

SORTE

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a contar com a sorte – e ela costuma lhe sorrir. Você pode rolar novamente um dado cujo resultado seja 1. Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

Jubans

Singular masculino e feminino: Juban;

Plural masculino e feminino: Jubans

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

Classes comuns: Paladino, Sacerdote e Guerreiro.

Habilidade Automática:

CORPO PESADO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma musculatura poderosa – e pesada. Você rola +1d6 em testes de Resistência, mas é considerado Inapto em Movimentação. Além disso você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento, mas você recebe +2 em quaisquer testes para evitar ser derrubado. Finalmente, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.



Biologia

Os jubans são humanoides digitígrados de porte avantajado com algumas características semelhantes às dos grandes felinos. Costumam ter entre 1,8 e 2 metros de altura, e graças à uma musculatura poderosa podem chegar aos 140 quilos, apesar da média girar em torno de 120 quilos. A cabeça dos Jubans é munida de um focinho curto com presas fortes, e os dedos dos pés e mãos possuem garras

curvas curtas e resistentes. Também apresentam uma cauda com, em média, 1 metro de comprimento, apesar da função original da cauda (provavelmente melhorar o equilíbrio, como no caso dos felinos) tenha se perdido durante a evolução da raça.

Jubans apresentam uma pele rosada, coberta quase inteiramente com uma pelagem fina e cerrada que pode variar do dourado ao marrom escuro, apesar das cores castanho-avermelhadas serem as mais comuns. Alguns apresentam padrões, como listras e manchas,

e os machos desenvolvem uma pelagem mais densa e abundante no alto da cabeça e no pescoço, cuja tonalidade geralmente é mais escura do que o resto do pelo. Alguns raros indivíduos apresentam pelagem branca, mas essa é uma ocorrência anômala semelhante ao albinismo de outras raças – apesar dos Jubans brancos não apresentarem sensibilidade ao sol nem falta de pigmentação na pele e nos olhos como acontece com os albinos de outras raças.

A gestação das Jubans dura em média 9 meses, e um indivíduo é considerado adulto com cerca de 18 anos. Jubans começam a apresentar sinais de velhice – como o enfraquecimento de presas e garras – com cerca de 80 anos, e podem chegar aos 140 anos de idade.

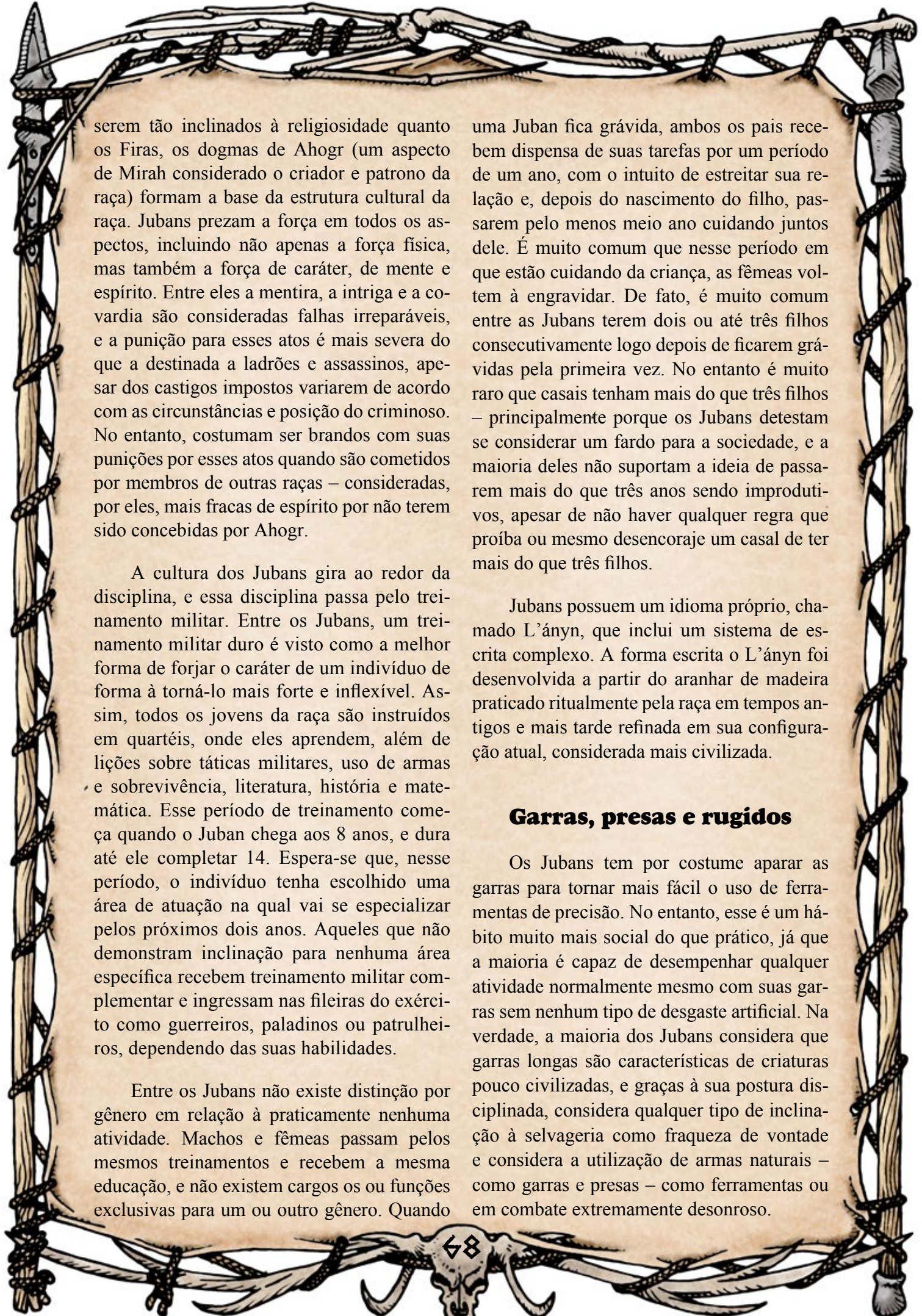
As fêmeas são distintas dos machos por apresentarem duas pequenas mamas (apesar delas serem pouco perceptíveis devido ao tamanho reduzido e à musculatura desenvolvida da raça) e por não desenvolverem a característica juba dos machos.

Cultura

Jubans costumam se firmar em planícies, savanas ou outros locais de terreno plano. Algumas comunidades se desenvolvem no alto de planaltos, e é bastante comum que eles aplainem o topo de colinas ao redor da área onde as comunidades se desenvolvem para construir fortificações. Kommos, a capital administrativa de Parband é um exemplo perfeito do gosto dos Jubans para assentarem suas cidades: um planalto amplo e baixo à beira de um rio, cercado por planícies até onde a vista alcança.

Os Jubans são uma raça extremamente organizada e disciplinada, e apesar de não





serem tão inclinados à religiosidade quanto os Firas, os dogmas de Ahogr (um aspecto de Mirah considerado o criador e patrono da raça) formam a base da estrutura cultural da raça. Jubans prezam a força em todos os aspectos, incluindo não apenas a força física, mas também a força de caráter, de mente e espírito. Entre eles a mentira, a intriga e a covardia são consideradas falhas irreparáveis, e a punição para esses atos é mais severa do que a destinada a ladrões e assassinos, apesar dos castigos impostos variarem de acordo com as circunstâncias e posição do criminoso. No entanto, costumam ser brandos com suas punições por esses atos quando são cometidos por membros de outras raças – consideradas, por eles, mais fracas de espírito por não terem sido concebidas por Ahogr.

A cultura dos Jubans gira ao redor da disciplina, e essa disciplina passa pelo treinamento militar. Entre os Jubans, um treinamento militar duro é visto como a melhor forma de forjar o caráter de um indivíduo de forma a torná-lo mais forte e inflexível. Assim, todos os jovens da raça são instruídos em quartéis, onde eles aprendem, além de lições sobre táticas militares, uso de armas e sobrevivência, literatura, história e matemática. Esse período de treinamento começa quando o Juban chega aos 8 anos, e dura até ele completar 14. Espera-se que, nesse período, o indivíduo tenha escolhido uma área de atuação na qual vai se especializar pelos próximos dois anos. Aqueles que não demonstram inclinação para nenhuma área específica recebem treinamento militar complementar e ingressam nas fileiras do exército como guerreiros, paladinos ou patrulheiros, dependendo das suas habilidades.

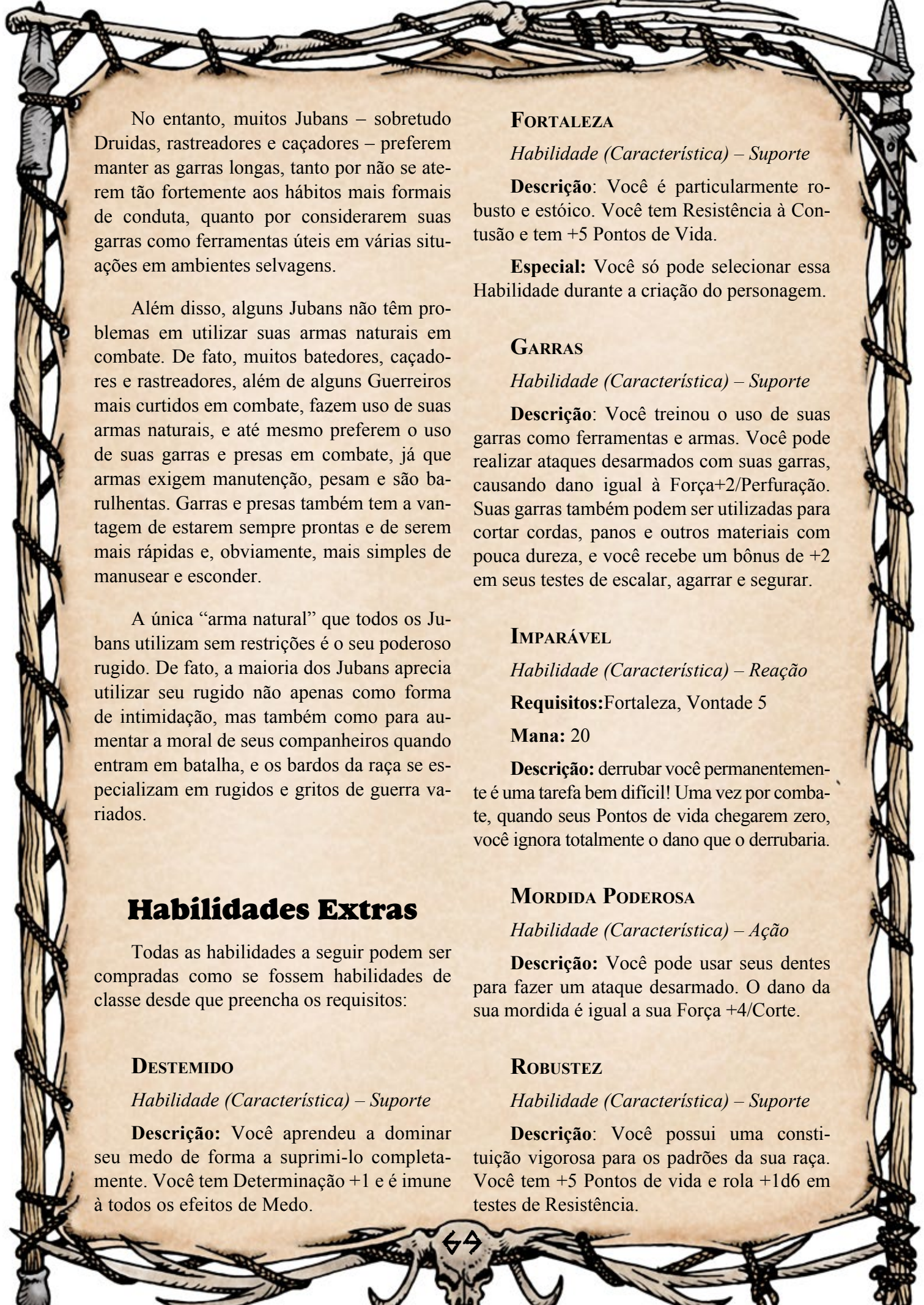
Entre os Jubans não existe distinção por gênero em relação à praticamente nenhuma atividade. Machos e fêmeas passam pelos mesmos treinamentos e recebem a mesma educação, e não existem cargos ou funções exclusivas para um ou outro gênero. Quando

uma Juban fica grávida, ambos os pais recebem dispensa de suas tarefas por um período de um ano, com o intuito de estreitar sua relação e, depois do nascimento do filho, passarem pelo menos meio ano cuidando juntos dele. É muito comum que nesse período em que estão cuidando da criança, as fêmeas voltem à engravidar. De fato, é muito comum entre as Jubans terem dois ou até três filhos consecutivamente logo depois de ficarem grávidas pela primeira vez. No entanto é muito raro que casais tenham mais do que três filhos – principalmente porque os Jubans detestam se considerar um fardo para a sociedade, e a maioria deles não suportam a ideia de passarem mais do que três anos sendo improdutivos, apesar de não haver qualquer regra que proíba ou mesmo desencoraje um casal de ter mais do que três filhos.

Jubans possuem um idioma próprio, chamado L'ányyn, que inclui um sistema de escrita complexo. A forma escrita o L'ányyn foi desenvolvida a partir do aranha de madeira praticado ritualmente pela raça em tempos antigos e mais tarde refinada em sua configuração atual, considerada mais civilizada.

Garras, presas e rugidos

Os Jubans tem por costume aparar as garras para tornar mais fácil o uso de ferramentas de precisão. No entanto, esse é um hábito muito mais social do que prático, já que a maioria é capaz de desempenhar qualquer atividade normalmente mesmo com suas garras sem nenhum tipo de desgaste artificial. Na verdade, a maioria dos Jubans considera que garras longas são características de criaturas pouco civilizadas, e graças à sua postura disciplinada, considera qualquer tipo de inclinação à selvageria como fraqueza de vontade e considera a utilização de armas naturais – como garras e presas – como ferramentas ou em combate extremamente desonroso.



No entanto, muitos Jubans – sobretudo Druidas, rastreadores e caçadores – preferem manter as garras longas, tanto por não se atarem tão fortemente aos hábitos mais formais de conduta, quanto por considerarem suas garras como ferramentas úteis em várias situações em ambientes selvagens.

Além disso, alguns Jubans não têm problemas em utilizar suas armas naturais em combate. De fato, muitos batedores, caçadores e rastreadores, além de alguns Guerreiros mais curtidos em combate, fazem uso de suas armas naturais, e até mesmo preferem o uso de suas garras e presas em combate, já que armas exigem manutenção, pesam e são barulhentas. Garras e presas também tem a vantagem de estarem sempre prontas e de serem mais rápidas e, obviamente, mais simples de manusear e esconder.

A única “arma natural” que todos os Jubans utilizam sem restrições é o seu poderoso rugido. De fato, a maioria dos Jubans aprecia utilizar seu rugido não apenas como forma de intimidação, mas também como para aumentar a moral de seus companheiros quando entram em batalha, e os bardos da raça se especializam em rugidos e gritos de guerra variados.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

DESTEMIDO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu a dominar seu medo de forma a suprimi-lo completamente. Você tem Determinação +1 e é imune à todos os efeitos de Medo.

FORTALEZA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente robusto e estóico. Você tem Resistência à Con-tusão e tem +5 Pontos de Vida.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

GARRAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou o uso de suas garras como ferramentas e armas. Você pode realizar ataques desarmados com suas garras, causando dano igual à Força+2/Perfuração. Suas garras também podem ser utilizadas para cortar cordas, panos e outros materiais com pouca dureza, e você recebe um bônus de +2 em seus testes de escalar, agarrar e segurar.

IMPARÁVEL

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Fortaleza, Vontade 5

Mana: 20

Descrição: derrubar você permanentemente é uma tarefa bem difícil! Uma vez por combate, quando seus Pontos de vida chegarem zero, você ignora totalmente o dano que o derrubaria.

MORDIDA PODEROSA

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a sua Força +4/Corte.

ROBUSTEZ

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma consti-tuição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

RUGIDO DE AHOGR

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você aprendeu a canalizar a fúria de Ahogr em um poderoso rugido. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente devem fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Aqueles que falharem no teste ficam Amedrontados (O persona-

gem não pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que o está Amedrontando) e Atordoados (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

SENTIDOS DE CAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Percepção.



Levent

Singular e plural masculino e feminino: Levent

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Espadachim, Sacerdote, Xamã.

Habilidade Automática:

ASAS PESADAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento em voo é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos da Encontrão).

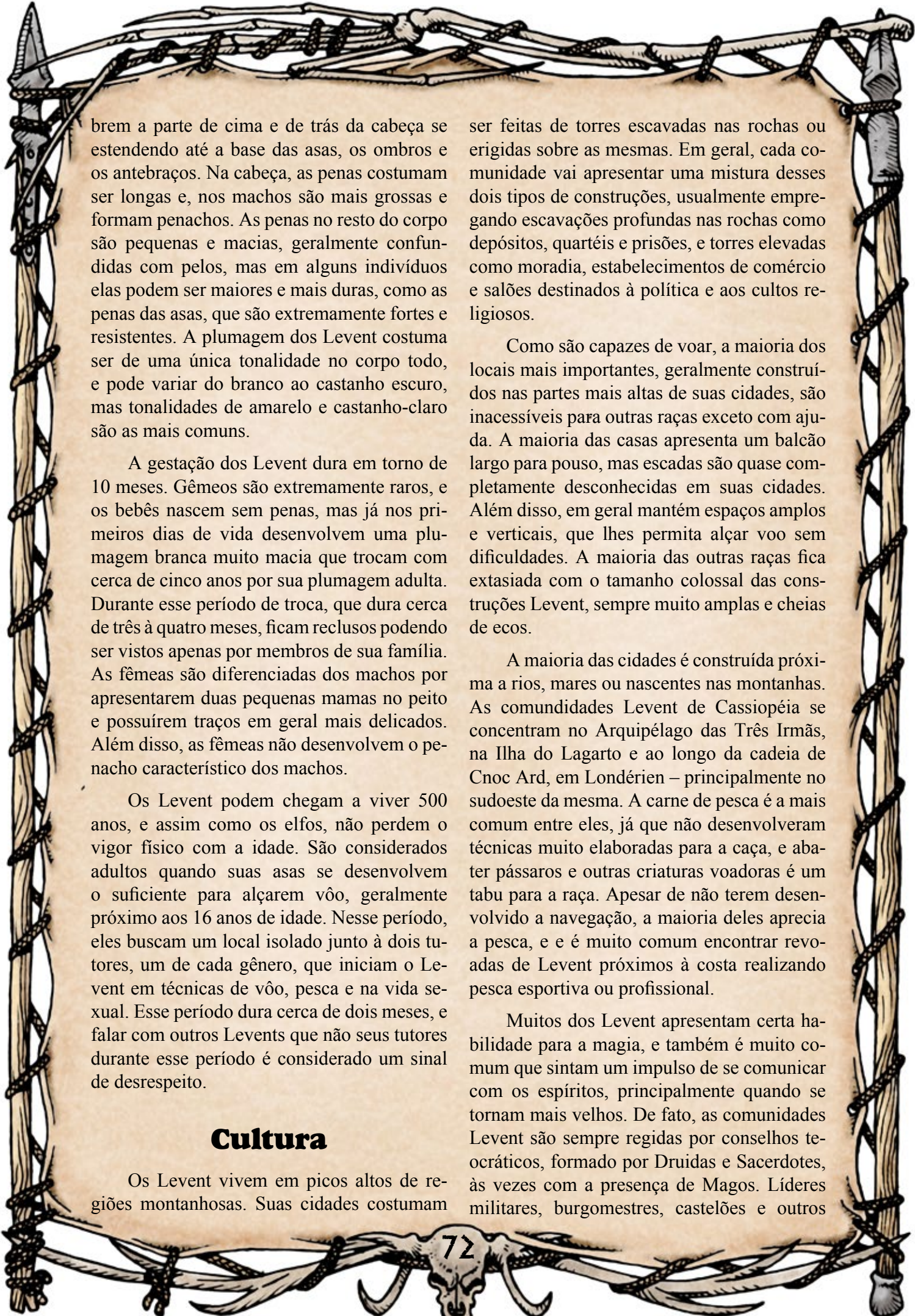


Biologia

Os Levent são humanoides dotados de grandes asas que brotam de suas costas – logo abaixo das omoplatas. São geralmente mais baixos e menos corpulentos do que os humanos, com uma média de altura de 1,5 a 1,6 metros e um peso que oscila entre 60 e 70

quilos. As asas possuem uma envergadura total igual ao dobro da altura do indivíduo. Seus traços são finos, com lábios pouco carnudos e orelhas levemente pontudas. Seus olhos são grandes e de coloração clara, variando entre azul, verde e âmbar. A pele é de uma tonalidade bronzeada clara.

Apresentam uma penugem fina que reco-



brem a parte de cima e de trás da cabeça se estendendo até a base das asas, os ombros e os antebraços. Na cabeça, as penas costumam ser longas e, nos machos são mais grossas e formam penachos. As penas no resto do corpo são pequenas e macias, geralmente confundidas com pelos, mas em alguns indivíduos elas podem ser maiores e mais duras, como as penas das asas, que são extremamente fortes e resistentes. A plumagem dos Levent costuma ser de uma única tonalidade no corpo todo, e pode variar do branco ao castanho escuro, mas tonalidades de amarelo e castanho-claro são as mais comuns.

A gestação dos Levent dura em torno de 10 meses. Gêmeos são extremamente raros, e os bebês nascem sem penas, mas já nos primeiros dias de vida desenvolvem uma plumagem branca muito macia que trocam com cerca de cinco anos por sua plumagem adulta. Durante esse período de troca, que dura cerca de três à quatro meses, ficam reclusos podendo ser vistos apenas por membros de sua família. As fêmeas são diferenciadas dos machos por apresentarem duas pequenas mamas no peito e possuírem traços em geral mais delicados. Além disso, as fêmeas não desenvolvem o penacho característico dos machos.

Os Levent podem chegar a viver 500 anos, e assim como os elfos, não perdem o vigor físico com a idade. São considerados adultos quando suas asas se desenvolvem o suficiente para alçarem vôo, geralmente próximo aos 16 anos de idade. Nesse período, eles buscam um local isolado junto à dois tutores, um de cada gênero, que iniciam o Levent em técnicas de vôo, pesca e na vida sexual. Esse período dura cerca de dois meses, e falar com outros Levents que não seus tutores durante esse período é considerado um sinal de desrespeito.

Cultura

Os Levent vivem em picos altos de regiões montanhosas. Suas cidades costumam

ser feitas de torres escavadas nas rochas ou erigidas sobre as mesmas. Em geral, cada comunidade vai apresentar uma mistura desses dois tipos de construções, usualmente empregando escavações profundas nas rochas como depósitos, quartéis e prisões, e torres elevadas como moradia, estabelecimentos de comércio e salões destinados à política e aos cultos religiosos.

Como são capazes de voar, a maioria dos locais mais importantes, geralmente construídos nas partes mais altas de suas cidades, são inacessíveis para outras raças exceto com ajuda. A maioria das casas apresenta um balcão largo para pouso, mas escadas são quase completamente desconhecidas em suas cidades. Além disso, em geral mantém espaços amplos e verticais, que lhes permita alçar voo sem dificuldades. A maioria das outras raças fica extasiada com o tamanho colossal das construções Levent, sempre muito amplas e cheias de ecos.

A maioria das cidades é construída próxima a rios, mares ou nascentes nas montanhas. As comunidades Levent de Cassiopéia se concentram no Arquipélago das Três Irmãs, na Ilha do Lagarto e ao longo da cadeia de Cnoc Ard, em Londérien – principalmente no sudoeste da mesma. A carne de pesca é a mais comum entre eles, já que não desenvolveram técnicas muito elaboradas para a caça, e abater pássaros e outras criaturas voadoras é um tabu para a raça. Apesar de não terem desenvolvido a navegação, a maioria deles aprecia a pesca, e é muito comum encontrar revoadas de Levent próximos à costa realizando pesca esportiva ou profissional.

Muitos dos Levent apresentam certa habilidade para a magia, e também é muito comum que sintam um impulso de se comunicar com os espíritos, principalmente quando se tornam mais velhos. De fato, as comunidades Levent são sempre regidas por conselhos teocráticos, formado por Druidas e Sacerdotes, às vezes com a presença de Magos. Líderes militares, burgomestres, castelões e outros

membros de postos mais “mundanos” são comumente procurados como conselheiros, mas não têm voz ativa no conselho.

A natureza dos Levent é notoriamente pacífica. Preferem a diplomacia à guerra sempre que possível, e mesmo suas punições são em geral mais psicológicas do que físicas. Apesar de manterem um corpo de guarda organizado, principalmente formado por patrulheiros especializados em lidar com feras comuns da região de cada comunidade, dificilmente se envolvem em conflitos de larga escala.

A localização de suas cidades os tornam muito menos vulneráveis a ataques do que as raças “do

solo”, e apenas um número pequeno de criaturas podem realmente representar uma ameaça para suas comunidades. Mesmo aqueles indivíduos mais aventureiros ou agressivos que procuram outras raças para exercitar suas capacidades marciais geralmente preferem tarefas de rastreo e reconhecimento em lugar do combate direto.

Unem-se a um parceiro por toda a vida, sendo fieis a eles até a morte, mas, antes de eleger um parceiro passam por um notório período de experimentação e promiscuidade. Quando o parceiro de um Levent falece, seu cônjuge entra em um período de luto de cerca de um mês, em que se isola do resto da sociedade, mantendo contato apenas com um Druida ou Sacerdote que o guia em um último contato com o espírito do falecido e depois em busca de um novo propósito de vida.

Levents possuem um idioma próprio, o Saumyia, caracterizado por trinados, gorjeios e sílabas longas que são, muitas vezes, difíceis para outras raças reproduzir. O Saumyia possui um alfabeto elegante de linhas longas e rebuscadas.

Combate aéreo

Certamente os Levent são os senhores absolutos do combate aéreo entre as raças humanoides de Drakon. Apesar da capacidade de voo dos Faens ser mais precisa, e de vários círculos de Druidas especializados em combate aéreo, os Levent desenvolveram um sistema de combate que eles prezam como uma espécie de arte e que é ensinado há gerações pelos guerreiros da raça.



Uma vez que espadas, machados e maças com a sua necessidade por movimentos amplos podem atingir as asas do próprio Levent, e escudos oferecem pouca proteção para as asas, os Levent dão preferência ao uso de lanças, azagaias e armas de haste para o combate, geralmente arremetendo com voos rasantes e arremessando-as para baixo enquanto sobem para realizar o próximo ataque ou usando a própria inércia do voo para desferir potentes golpes sem precisar de movimentos amplos da arma em si. O uso de quedas-lives durante o combate também é bastante comum, para escapar de golpes. A técnica de combate aéreo dos Levent é tão eficaz que um pequeno grupo de guerreiros bem treinados pode vencer até mesmo um dragão, atacando simultaneamente de várias direções e nunca oferecendo alvos estacionários.



Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ASAS FORTES

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Força 4

Descrição: Você desenvolveu suas capacidades musculares de forma que ultrapassa os limites naturais dos outros Levent durante o voo. Você é capaz de parar no ar e não precisa pegar impulso para decolar, desde que tenha espaço suficiente para abrir as asas.

Além disso, em manobras de Enconção quando estiver voando, você recebe um bônus igual à sua Força para qualquer efeito relevante, incluindo danos e tentativas de derrubar oponentes, por exemplo.

CONTATO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

COMUNHÃO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 10

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

DANÇARINO DO AR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Agilidade 5.

Descrição: Você praticou voo com um entusiasmo incomum e aperfeiçoou enormemente suas habilidades. Enquanto estiver voando, você recebe um bônus de +2 em testes de Movimentação e Resistência e na sua Defesa (este bônus de Defesa é considerado um bônus de Esquiva).

ESPÍRITO ELEVADO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu ponto de vista único sobre o mundo que o cerca lhe permitiu desenvolver uma visão ímpar sobre a própria realidade. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões, e tem Inteligência +1.

MENTE ILUMINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma clareza única de raciocínio. Você tem Vontade +1 e +5 Pontos de Mana.

MOVIMENTO BRUSCO

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Dançarino do Ar

Descrição: Você realiza um movimento veloz e potente com as suas asas para se deslocar rapidamente e escapar de um golpe iminente. Quando estiver voando e for atingido por um ataque, você pode anunciar que está realizando um movimento brusco, e perder a quantidade de dano que sofreria em Pontos de Mana ao invés de Pontos de vida. Se estiver no chão, você só pode utilizar esta Habilidade contra ataques à distância.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por rodada. Se um ataque causar mais dano do que você tem Pontos de Mana quando utilizar esta Habilidade, o dano excedente causará a perda normal de Pontos de Vida.

OLHOS DE ÁGUIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui olhos naturalmente potentes, com capacidades de percepção únicas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a visão, e consegue distinguir detalhes à uma distância em quilômetros igual à sua Vontade. Você também consegue ver pobremente na escuridão, sendo capaz de distinguir vultos e formas, mas não detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias).

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Mahoks

Singular masculino e feminino: Mahok; Plural masculino e feminino: Mahoks

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Guerreiro e Rúnico.

Habilidade Automática:

PELE DE PEDRA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é composta por uma grossa camada de rocha que o tornam extremamente resistente e pesado. Você recebe +4 em todos os seus testes de Resistência mas é considerado Inapto em Movimentação. Além disso você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento e para você é impossível nadar, além do seu peso ser muito elevado para a maioria das montarias. Você não possui o sentido do tato, mas não sente desconforto por ambientes com condições climáticas hostis. Seus ataques desarmados causam dano igual a Força +2/Contusão e você tem Defesa +4 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura.), mas a conformação única da sua pele o impede de usar armaduras rígidas, e qualquer roupa ou armadura precisa ser feita sob medida para você, custando quatro vezes mais que o normal. Sua pele é considerada uma armadura de FN 5.



Biologia

Os Mahok são seres humanoides de constituição sólida. Medem cerca de 2,5m de altura em geral, e pesam cerca de 500 quilos na idade adulta. Esse peso aumenta com a idade, e pode chegar a até o dobro disso antes do Mahok não ser capaz de se mover devido ao próprio peso. Esse peso todo é principalmente devido à sua característica mais notável, sua pele que, diferente da maioria das outras raças, é formada por placas de rocha sólida que se desenvolve e engrossa durante toda a vida do indivíduo.

A pele dos Mahoks geralmente apresenta configurações graníticas, embora em algumas regiões eles possam apresentar formações semelhantes ao mármore ou ao alabastro. Assim, a cor da pele dos Mahoks geralmente é de um tom acinzentado com matizes brancas, rosadas ou avermelhadas, mas dependendo da região onde o Mahok nasceu e se desenvolveu para definir seu padrão específico de cor.

Os sentidos dos mahoks são notoriamente precários. sua pele grossa não transmite a sensação do tato, e sua visão geralmente é limitada pelas formações rochosas ao redor de seus olhos. Seus ouvidos não possuem pavilhões auditivos externos, e apesar de seus pulmões serem mais potentes do que o da maioria das outras raças, seus orifícios nasais são pequenos, e as vezes ficam obstruídos pelo crescimento de sua pele rochosa, o que os obriga a respirar exclusivamente pela boca, em muitos casos – o que interfere também em sua gustação.

Mahoks têm quatro dedos em cada mão e pé, apesar de, nos pés, os dedos serem geralmente todos unidos sob uma grossa camada de pedra formando um bloco único. Além disso, em raros casos, um Mahok nasce com um par extra de braços. Esses braços extras geralmente não são muito hábeis – já que a maioria das atividades dos Mahoks, assim como das outras raças, é realizada e desenvolvida para indivíduos com dois braços apenas – mas com

treinamento é possível aprender a usá-los com eficiência.

Mahoks possuem um ciclo de vida único. A gestação dura cerca de 10 meses, e o bebê (sempre apenas um por gestação) nasce com uma camada muito fina de rochas sobre seu corpo. Eles desenvolvem-se rápido, e com cerca de 10 anos de idade um Mahok já apresenta o seu tamanho máximo, apesar de só ser considerado um adulto com cerca de 20 anos, quando a sua pele atinge uma configuração considerada ideal. Desse ponto adiante, os Mahoks se desenvolvem lentamente, mas sua pele continua a aumentar e se solidificar mais e mais. Quando chega aos 60 anos, a maioria dos Mahoks tem alguma dificuldade de locomoção devido ao peso de sua pele e à configuração da mesma, que não permite mais movimentos muito amplos. A maioria deles simplesmente deixa de ter qualquer mobilidade quando atinge os 80 anos, tornando-se, então, parte permanente da paisagem. É muito comum que, ao chegarem perto dessa idade, os órgãos internos dos Mahoks também estejam exaustos e parcialmente esmagados sob sua pesada pele, o que os torna ainda mais letárgicos perto do momento de se tornarem Menires – como são chamados os corpos de mahoks mortos depois de terem se fundido em uma grande rocha sólida.

Machos e fêmeas da espécie são virtualmente idênticos para qualquer outra raça, apesar de algumas fêmeas, depois de darem à luz, apresentarem manchas ou sulcos verticais no seu peito, graças ao processo de amamentação da espécie – em que o leite é produzido sob a pele da mãe, e verte entre as fendas rochosas da pele misturando-se a elas para ser sorvida pelo rebento.

Cultura

Mahoks vivem em cidades escavadas em montanhas rochosas ou em grandes galerias de cavernas naturais. As comunidades geralmente são pequenas, e os Mahoks não

costumam alterar mais do que o estritamente necessário do ambiente onde vivem. De fato, muitas comunidades são nômades, percorrendo grandes áreas montanhosas e fixando-se por pouco tempo em cavernas naturais ou esculpidas por seus ancestrais. A maioria dessas comunidades erra através dos Picos Orientais. As comunidades que haviam nas Montanhas do Céu Vermelho deixaram há muito tempo aquela cadeia de montanhas devido as atividades Arkanitas ali, e acabaram migrando para as Montanhas de Cristal, principalmente em sua porção mais oriental, mas não são muito numerosas. Há também algumas poucas comunidades nas Cnoc Ard, Cnoc Oighir e nas montanhas Eisenhügel em Londérien e Dagothar, respectivamente.

A alimentação dos Mahoks é bastante peculiar. Como precisam de grandes quantidades de silício, carbono e sais minerais em sua dieta, é comum que consumam argila e cal (geralmente cozidos em forma de biscoitos) e alimentos assados ao ponto de se tornarem carvão. Apesar de preferirem carvão de origem vegetal, os carvões de origem animal também são consumidos eventualmente. Mahoks também alimentam-se de vegetais crus e apreciam bastante vários tipos de insetos como iguarias.

São gregários por natureza e geralmente constituem grupos familiares extremamente unidos. Essa característica também os torna extremamente sociáveis e faz com que gostem de travar contato com todas as outras raças capazes de se comunicar, mesmo que rudimentarmente – incluindo ogros, ciclopes e outros trogloditas que as outras raças inteligentes consideram irracionais.

São estoicos e precisam de muito pouco conforto, não sendo afetados por ambientes que a maioria das outras raças consideraria hostis, nem pela maioria das intempéries consideradas desagradáveis ou nocivas – como chuva, neve, ambientes

desérticos ou granizo, por exemplo. Graças a isso, seu estilo de vida frugal e nômade e sua tendência a entrar em contato com raças selvagens, os Mahoks geralmente são vistos como pouco sofisticados – ou mesmo incivilizados – por outras raças. Essa afirmação está bem longe da verdade, já que a maioria dos Mahoks aprecia trabalhos de arte rebuscados, são grandes joalheiros e até mesmo suas ferramentas mais banais costumam ser decoradas.

Apesar de não terem um reino constituído, vagando entre as cadeias de montanhas de Cassiopéia, muitos Mahoks vêm se tornando oficialmente cidadãos do Império de Parband – um reino que, afinal, a raça ajudou a erigir – mas podem ser encontrados em praticamente



qualquer área onde haja montanhas próximas, desde os Parband até Londérien.

O Triet, a linguagem dos Mahoks, é simples e lenta, bastante fácil de aprender e entender, mas possui alguns sons únicos que os Mahoks produzem com seus lábios de pedra e que são impossíveis de serem reproduzidos por outras raças, apesar de adaptações vocabulares satisfatórias terem sido desenvolvidas para suprir esses sons. A escrita do Triet possui alguns caracteres semelhantes ao Runisch, e a maioria dos estudiosos da língua acredita que, em algum ponto, os Anões ajudaram os Mahoks no desenvolvimento de seu alfabeto.

Monólitos e Menires

Devido ao seu ciclo de vida peculiar, os Mahoks mostram um grande interesse em escolher com precisão o local, ou ao menos a área onde vão tornar-se parte da passagem quando morrerem. A maioria dos picos mais elevados de Cassiopéia possuem cromlechs ou campos monolíticos, onde centenas de Mahoks foram para encontrar seu descanso final. A maioria desses campos pode passar despercebido por viajantes e exploradores desavisados – de fato, como se tornam basicamente grandes rochas assentadas, semelhantes a menires ou monólitos, eles geralmente sequer são notados em ambientes rochosos. Em algumas ocasiões os Menires (nome pelo qual são conhecidos os corpos dos Mahoks depois de terem sido fundidos em uma única rocha sólida, muitos anos após sua morte) são até mesmo deslocados desavisadamente por outras raças – Orcs, Anões e Firas, que costumam usar pedras na construção de prédios ou monumentos, às vezes são responsáveis por isso – ou confundidos com monumentos. E, na verdade, nem mesmo os próprios Mahoks podem dizer, com certeza, se um menir é realmente o resultado da petrificação de um Mahok ou uma rocha natural – motivo pelo qual eles,



geralmente, não removem esse tipo de pedra do local onde as encontram.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

ABRAÇO DE PEDRA

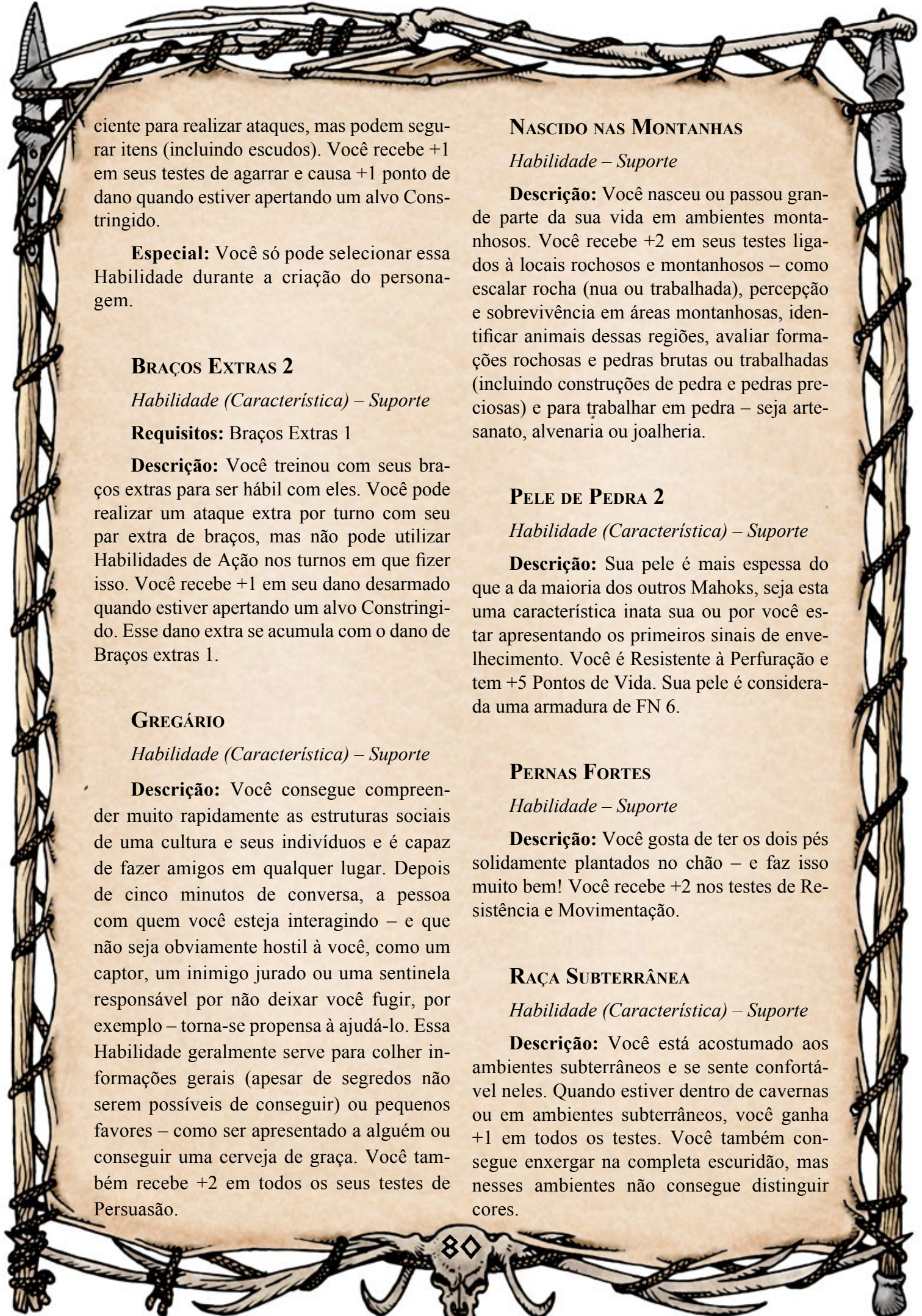
Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui mãos fortes, acostumadas a agarrar e segurar com eficiência. Você recebe +2 em seus testes de agarrar e escalar, e recebe +1d6 para resistir a tentativas de desarmá-lo. Além disso, você ignora a Armadura do alvo nos seus danos por apertar um alvo constringido.

BRAÇOS EXTRAS 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de braços a mais. Estes braços não são hábeis o sufi-



ciente para realizar ataques, mas podem segurar itens (incluindo escudos). Você recebe +1 em seus testes de agarrar e causa +1 ponto de dano quando estiver apertando um alvo Constringido.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

BRAÇOS EXTRAS 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Braços Extras 1

Descrição: Você treinou com seus braços extras para ser hábil com eles. Você pode realizar um ataque extra por turno com seu par extra de braços, mas não pode utilizar Habilidades de Ação nos turnos em que fizer isso. Você recebe +1 em seu dano desarmado quando estiver apertando um alvo Constringido. Esse dano extra se acumula com o dano de Braços extras 1.

GREGÁRIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil à você, como um captor, um inimigo jurado ou uma sentinela responsável por não deixar você fugir, por exemplo – torna-se propensa à ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em todos os seus testes de Persuasão.

NASCIDO NAS MONTANHAS

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados à locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras preciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

PELE DE PEDRA 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é mais espessa do que a da maioria dos outros Mahoks, seja esta uma característica inata sua ou por você estar apresentando os primeiros sinais de envelhecimento. Você é Resistente à Perfuração e tem +5 Pontos de Vida. Sua pele é considerada uma armadura de FN 6.

PERNAS FORTES

Habilidade – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você recebe +2 nos testes de Resistência e Movimentação.

RAÇA SUBTERRÂNEA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes subterrâneos e se sente confortável neles. Quando estiver dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +1 em todos os testes. Você também consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.

Metadílios

Singular masculino: Metadílio; Singular feminino: Metadília;

Plural masculino: Metadílios; Plural feminino: Metadílias

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Bardo, Ladino, Mago, Patrulheiro.

Habilidade Automática:

TAMANHO PEQUENO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem uma estatura baixa, o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, para você armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa de ambas as mãos para usar qualquer arma com FN 5 ou mais.



Biologia

Metadílios são humanoides de pequena estatura (entre 1 e 1,2 metro de altura em média) e constituição física mediana, apesar de muitos apresentarem sobrepeso, o que faz com que variem de 30 a até 70 quilos.). Possuem crânios levemente alongados, com maxilares pequenos e orelhas levemente pontudas.

Metadílios apresentam pele rosada, que pode ficar bronzeada (ou vermelha) com a ex-

posição ao sol, coberta por uma pelagem fina e esparsa que se espalha por todo o corpo, exceto nas palmas das mãos e na sola dos pés. A pelagem dos Metadílios é mais densa no topo e laterais da cabeça e na parte de cima dos pés, e a cor varia entre tons de castanho claro podendo chegar ao negro, geralmente tornando-se grisalha e até mesmo branca com a idade. Não há diferença entre a disposição de pelos entre machos e fêmeas, apesar das fêmeas preferirem manter o cabelo longo enquanto os machos costumam mantê-lo curto, e é comum

que as fêmeas aparem os pelos nas laterais do rosto, enquanto os machos preferem ostentar costeletas mais abundantes.

A gestação das Metadílios dura em média 10 meses, e um indivíduo passa a ser considerado adulto com cerca de 20 anos. A média de vida dos Metadílios é de cerca de 100 anos, com indivíduos particularmente saudáveis podendo chegar aos 130 anos. A partir dos 60 anos um Metadílio é considerado idoso, e começa a apresentar os efeitos do envelhecimento, como diminuição do tônus muscular, perda da pigmentação dos pelos e uma tendência à obesidade.

A única diferença notável entre os gêneros são as mamas desenvolvidas apresentadas pelas fêmeas e seus traços faciais mais finos.

Cultura

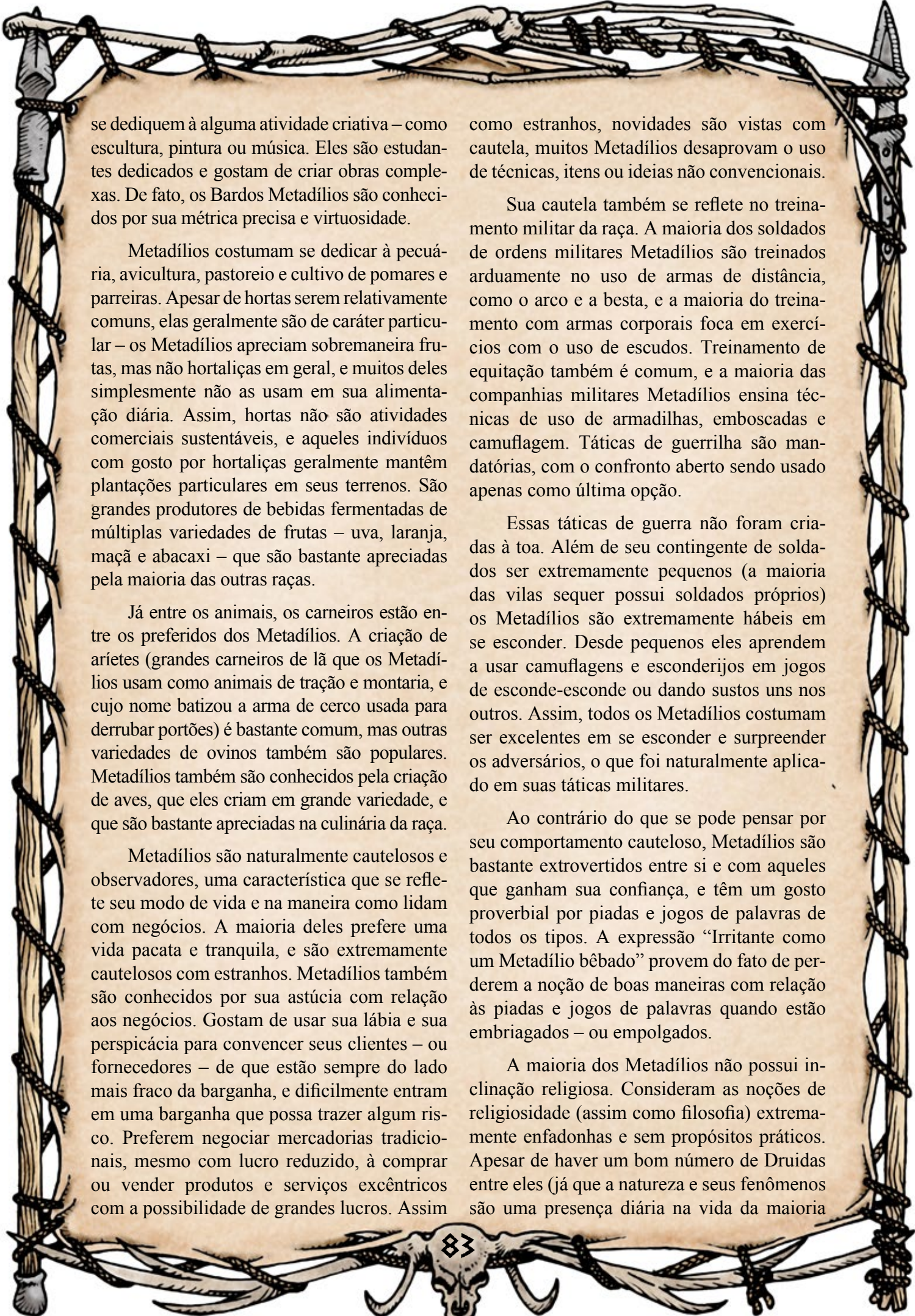
A maioria dos Metadílios vive em comunidades que ocupam grandes áreas, apesar de não construírem prédios de grandes di-

mensões. Em geral, cada moradia individual possui uma grande área ao redor dedicada à plantação ou à criação de animais. Metadílios gostam de casas grandes e espaçosas, onde geralmente passam a maior parte do tempo. De fato, a maioria das comunidades Metadílios não possui áreas dedicadas que não sejam residenciais, já que em geral eles montam suas oficinas, comércios e negócios nas dependências das próprias residências. Mesmo prédios comuns ou públicos (como o salão do burgo, quartel, correio e até mesmo templos) de uma comunidade costumam ser extensões de residências. Quando um Metadílio assume um cargo num desses prédios, ele literalmente se muda para seu local de trabalho. Graças à essa prática, a maioria dos cargos é vitalícia, e quando um Metadílio assume um cargo e se muda para o local de trabalho, é comum que algum parente (geralmente um filho) passe a morar na sua residência anterior. Assim, a área urbana de uma comunidade Metadílio muda muito pouco com o tempo, e novas residências são construídas com pouca frequência. A maioria das cidades de Bryne segue essa configuração, já que a maioria dos residentes do reino é constituído de Metadílios.

É bastante comum que as comunidades Metadílios fora de Bryne se instalem ao redor de centros de outras raças, geralmente criando pequenos bairros Metadílios independentes. Apesar de sociáveis, o ritmo de vida dos Metadílios é bastante diferente da maioria das outras raças, e eles preferem viver na companhia de outros Hafflings. Há grandes bairros Metadílios em Neilstand, Dharma e Longard, mas nunca houve grandes incursões de Metadílios mais para leste de Tebryn além desse ponto. Em Grynþáld, ao longo do Lago de Massara, o bairro dos Metadílios cresceu tanto que acabou se tornando uma vila independente, com uma administração própria.

Essa dedicação dos Metadílios em manter seu modo de vida praticamente imutável não significa, porém, que eles não sejam bastante inventivos. É muito comum que os Metadílios





se dediquem à alguma atividade criativa – como escultura, pintura ou música. Eles são estudantes dedicados e gostam de criar obras complexas. De fato, os Bardos Metadílios são conhecidos por sua métrica precisa e virtuosidade.

Metadílios costumam se dedicar à pecuária, avicultura, pastoreio e cultivo de pomares e parreiras. Apesar de hortas serem relativamente comuns, elas geralmente são de caráter particular – os Metadílios apreciam sobremaneira frutas, mas não hortaliças em geral, e muitos deles simplesmente não as usam em sua alimentação diária. Assim, hortas não são atividades comerciais sustentáveis, e aqueles indivíduos com gosto por hortaliças geralmente mantêm plantações particulares em seus terrenos. São grandes produtores de bebidas fermentadas de múltiplas variedades de frutas – uva, laranja, maçã e abacaxi – que são bastante apreciadas pela maioria das outras raças.

Já entre os animais, os carneiros estão entre os preferidos dos Metadílios. A criação de arietes (grandes carneiros de lã que os Metadílios usam como animais de tração e montaria, e cujo nome batizou a arma de cerco usada para derrubar portões) é bastante comum, mas outras variedades de ovinos também são populares. Metadílios também são conhecidos pela criação de aves, que eles criam em grande variedade, e que são bastante apreciadas na culinária da raça.

Metadílios são naturalmente cautelosos e observadores, uma característica que se reflete seu modo de vida e na maneira como lidam com negócios. A maioria deles prefere uma vida pacata e tranquila, e são extremamente cautelosos com estranhos. Metadílios também são conhecidos por sua astúcia com relação aos negócios. Gostam de usar sua lábia e sua perspicácia para convencer seus clientes – ou fornecedores – de que estão sempre do lado mais fraco da barganha, e dificilmente entram em uma barganha que possa trazer algum risco. Preferem negociar mercadorias tradicionais, mesmo com lucro reduzido, à comprar ou vender produtos e serviços excêntricos com a possibilidade de grandes lucros. Assim

como estranhos, novidades são vistas com cautela, muitos Metadílios desaprovam o uso de técnicas, itens ou ideias não convencionais.

Sua cautela também se reflete no treinamento militar da raça. A maioria dos soldados de ordens militares Metadílios são treinados arduamente no uso de armas de distância, como o arco e a besta, e a maioria do treinamento com armas corporais foca em exercícios com o uso de escudos. Treinamento de equitação também é comum, e a maioria das companhias militares Metadílios ensina técnicas de uso de armadilhas, emboscadas e camuflagem. Táticas de guerrilha são mandatórias, com o confronto aberto sendo usado apenas como última opção.

Essas táticas de guerra não foram criadas à toa. Além de seu contingente de soldados ser extremamente pequenos (a maioria das vilas sequer possui soldados próprios) os Metadílios são extremamente hábeis em se esconder. Desde pequenos eles aprendem a usar camuflagens e esconderijos em jogos de esconde-esconde ou dando sustos uns nos outros. Assim, todos os Metadílios costumam ser excelentes em se esconder e surpreender os adversários, o que foi naturalmente aplicado em suas táticas militares.

Ao contrário do que se pode pensar por seu comportamento cauteloso, Metadílios são bastante extrovertidos entre si e com aqueles que ganham sua confiança, e têm um gosto proverbial por piadas e jogos de palavras de todos os tipos. A expressão “Irritante como um Metadílio bêbado” provem do fato de perderem a noção de boas maneiras com relação às piadas e jogos de palavras quando estão embriagados – ou empolgados.

A maioria dos Metadílios não possui inclinação religiosa. Consideram as noções de religiosidade (assim como filosofia) extremamente enfadonhas e sem propósitos práticos. Apesar de haver um bom número de Druidas entre eles (já que a natureza e seus fenômenos são uma presença diária na vida da maioria

dos membros da raça), há muito poucos Sacerdotes ou Paladinos.

Os Metadílios dividem com os Humanos o idioma dos burgos, bem como sua linguagem escrita. Apesar de haverem algumas pequenas variações entre o idioma falado pelos Humanos e pelos Metadílios, particularmente em termos de expressões locais, a estrutura central do idioma é suficientemente concisa para que ambas as raças se entendam sem problemas.

A questão dos sapatos

Os Metadílios são conhecidos pelos seus pés peludos que mantém sempre descalços. De fato, a sola dos pés dos Metadílios é mais grossa e dura do que a maioria das outras raças (exceto com relação aos Faunos, que afinal possuem cascos, e dos Mahoks, cuja pele de pedra é certamente mais resistente do que qualquer couro), funcionando efetivamente como uma sola de sapato. Devido à isso, a raça nunca desenvolveu uma cultura calçadista, nem o costume de usar nada para proteger os pés, e a maioria dos Metadílios se sente desconfortável usando sapatos – da mesma maneira como a maioria das outras raças se sente desconfortável dentro de armaduras pesadas – e preferem não usá-los. Apenas aqueles Metadílios que moram em regiões particularmente frias usam calçados no dia-a-dia. No entanto, entre os aventureiros da raça, o uso de sapatos (geralmente de origem anã) apresenta um número de benefícios. Como costumam lidar com armadilhas, muitas vezes desenvolvidas para machucar os pés (como estacas e estrepes), além de perigos naturais (como fogo, espinhos, rochas, gelo, etc.) que podem ferir até mesmo os seus resistentes pés, a maioria dos aventureiros Metadílios adota o uso de sapatos, muitos deles estendendo seu uso para o dia-a-dia. Além disso, alguns Metadílios realmente se sentem confortáveis usando calçados, e adotam-nos como parte de sua indumentária diária, mas esse é um comportamento bastante raro.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ASTUTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e +2 em todos os testes de Percepção e Furtividade.

BARGANHA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e sofisma. Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

BALOFO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um exímio exemplar dos Metadílios: rotundo e tenro. Graças à isso, quando você cai, tende a rolar e quicar ao invés de se espatifar, sofrendo metade dos danos de queda. Além disso, como sua carne é macia, é relativamente fácil para você remover algemas ou escorregar de dentro de um aperto. Você rola +1d6 para escapar de amarras, algemas e adversários que o estejam constringindo.

Infelizmente, suas características físicas parecem muito apetitosas para muitos predadores, e a maioria deles não vai resistir a pelo menos tentar experimentar você...

BARRIGA CHEIA

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Você descansa muito melhor depois de comer tanto quanto possível. Você recupera o dobro de Pontos de Mana e de Pontos de Vida por repouso se descansar logo após uma refeição.

ESCONDERIJO INVISÍVEL

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10 a 30

Descrição: Você é extremamente hábil em se esconder, e consegue fazer isso de modo quase sobrenatural! O mestre deve estipular o gasto de mana de acordo com o esconderijo à disposição, entre 10 (se for um local escuro e/ou com boa cobertura, como um arbusto de folhagens densa com o dobro do seu tamanho, durante a noite) e 30 (atrás de uma pedra do seu tamanho, no meio de um dia ensolarado). Você pode permanecer no seu esconderijo por até 1 hora, e enquanto fizer isso, você é considerado Invisível.

GLUTÃO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um apreciador da arte de cozinhar, e já fez uma quantidade bastante ampla – e talvez perigosa – de receitas de todos os tipos. Você é imune à todos os venenos naturais ou mágicos que tenham que ser ingeridos para funcionar, todas as doenças naturais ou mágicas derivadas de alimentos e infecções de qualquer espécie. Além disso, você pode rolar +1d6 em todos os testes que envolvam culinária.

SORTE

Habilidade (Característica) – Reação

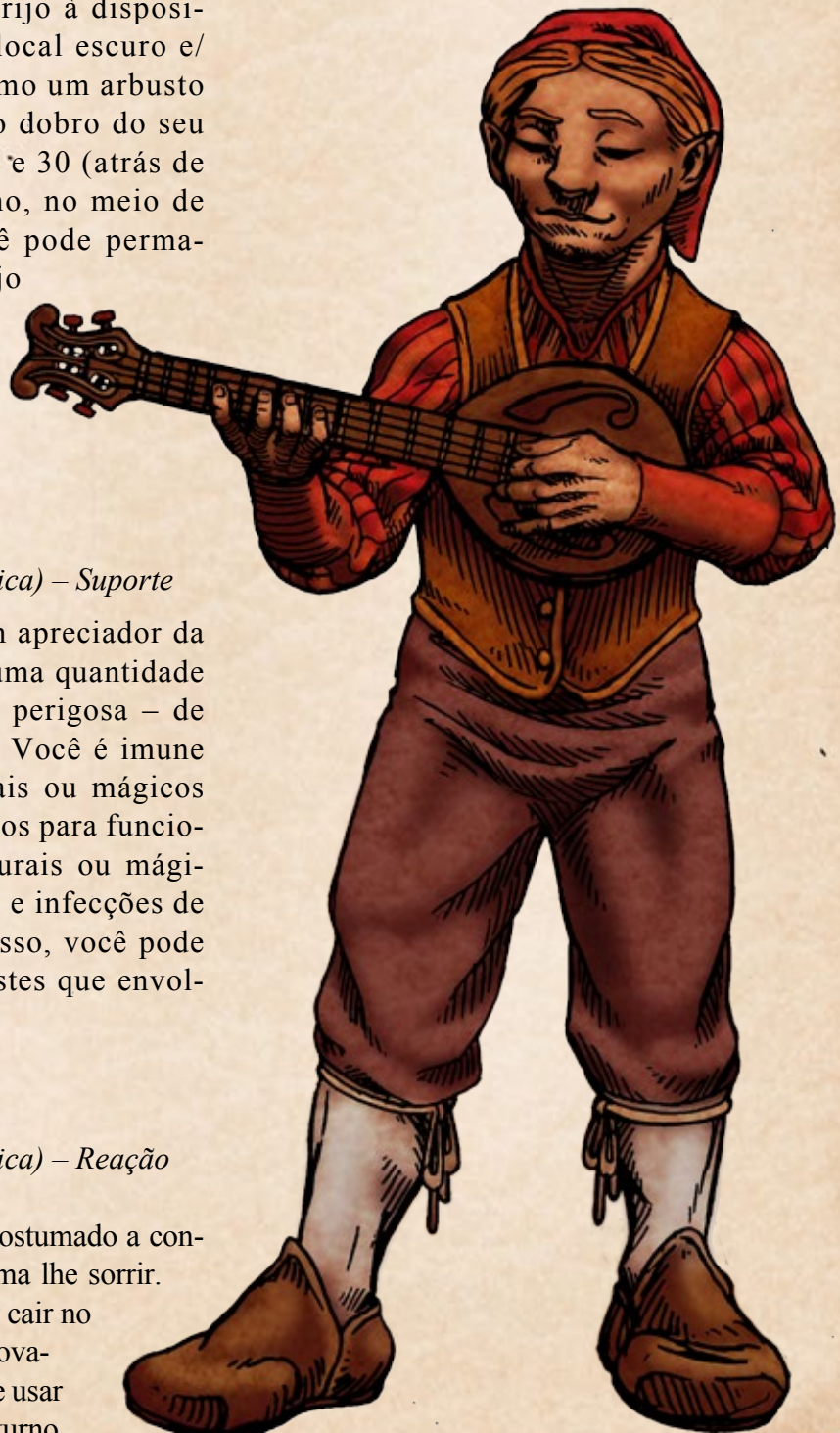
Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a contar com a sorte – e ela costuma lhe sorrir. Se algum dado que você rolar cair no número 1, você pode rolar novamente esse dado. Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

TÁTICAS DE GUERRILHA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebeu treinamento militar padrão dos Metadílios, e recebe +1 em todos os seus testes de Armas de Distância, Sobrevivência e Percepção.



Naga

Singular e plural masculino e feminino: Naga

Atributos Iniciais (Macho):

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Atributos Iniciais (Fêmea):

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim, Guerreiro (machos), Feiticeiro e Sacerdote (Fêmeas).

Habilidade Automática:

Corpo Ofídio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo com características ofídicas, alongado, flexível e forte com uma cauda no lugar de pernas. Você rola +1d6 em seus testes de Movimentação e não pode ser derrubado, mas não é capaz de cavalgar. Além disso você é imune à todos os venenos de origem natural ou mágica.

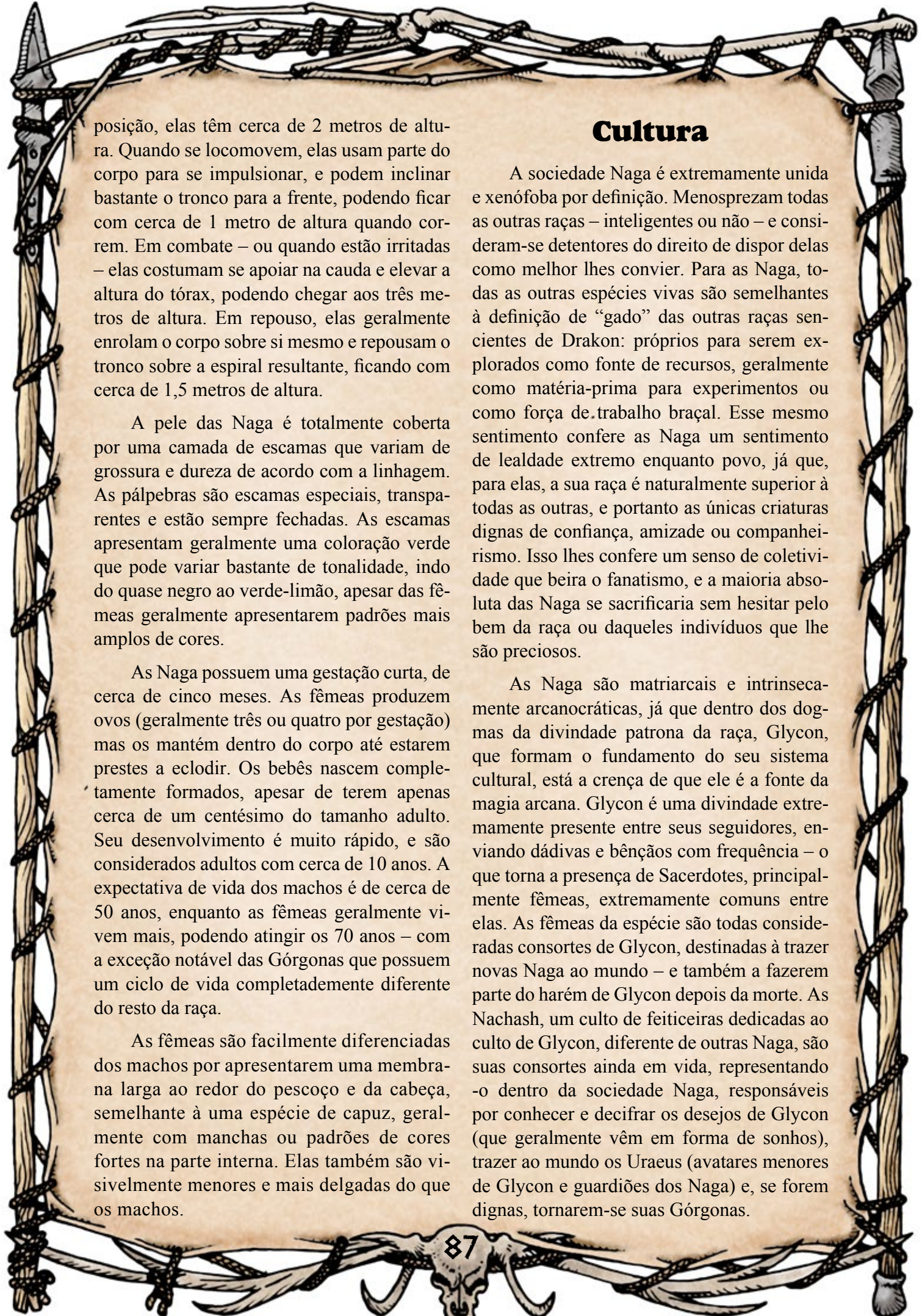


Biologia

Naga são esfinges com características semelhantes aos reptéis. A cabeça é ofídia, com um focinho longo e uma boca larga. Diferente dos ofídios, no entanto, a mandíbula das Naga não é móvel – mas possui uma abertura total de cerca de 90° como as serpentes. Apre-

sentam membros superiores, mas o esqueleto abaixo da caixa torácica é constituído apenas pela coluna vertebral e costelas flutuantes (estas, presentes ao longo de metade do comprimento total do corpo, em média) que se estendem por cerca de 4 ou 5 metros no total, formando uma cauda grossa a partir de onde a maioria dos humanoides apresentaria pernas. Essa cauda é formada praticamente apenas por uma estrutura muscular desenvolvida para locomoção e sustentação do tórax, sendo bastante forte e pesada. Em média, uma Naga pesa entre 200 e 250 quilos.

As Naga geralmente mantêm o corpo ereto, com o pescoço longo inclinado para a frente apenas enquanto estão em alerta. Nessa



posição, elas têm cerca de 2 metros de altura. Quando se locomovem, elas usam parte do corpo para se impulsionar, e podem inclinar bastante o tronco para a frente, podendo ficar com cerca de 1 metro de altura quando correm. Em combate – ou quando estão irritadas – elas costumam se apoiar na cauda e elevar a altura do tórax, podendo chegar aos três metros de altura. Em repouso, elas geralmente enrolam o corpo sobre si mesmo e repousam o tronco sobre a espiral resultante, ficando com cerca de 1,5 metros de altura.

A pele das Naga é totalmente coberta por uma camada de escamas que variam de grossura e dureza de acordo com a linhagem. As pálpebras são escamas especiais, transparentes e estão sempre fechadas. As escamas apresentam geralmente uma coloração verde que pode variar bastante de tonalidade, indo do quase negro ao verde-limão, apesar das fêmeas geralmente apresentarem padrões mais amplos de cores.

As Naga possuem uma gestação curta, de cerca de cinco meses. As fêmeas produzem ovos (geralmente três ou quatro por gestação) mas os mantém dentro do corpo até estarem prestes a eclodir. Os bebês nascem completamente formados, apesar de terem apenas cerca de um centésimo do tamanho adulto. Seu desenvolvimento é muito rápido, e são considerados adultos com cerca de 10 anos. A expectativa de vida dos machos é de cerca de 50 anos, enquanto as fêmeas geralmente vivem mais, podendo atingir os 70 anos – com a exceção notável das Górgonas que possuem um ciclo de vida completamente diferente do resto da raça.

As fêmeas são facilmente diferenciadas dos machos por apresentarem uma membrana larga ao redor do pescoço e da cabeça, semelhante à uma espécie de capuz, geralmente com manchas ou padrões de cores fortes na parte interna. Elas também são visivelmente menores e mais delgadas do que os machos.

Cultura

A sociedade Naga é extremamente unida e xenófoba por definição. Menosprezam todas as outras raças – inteligentes ou não – e consideram-se detentores do direito de dispor delas como melhor lhes convier. Para as Naga, todas as outras espécies vivas são semelhantes à definição de “gado” das outras raças sencientes de Drakon: próprios para serem explorados como fonte de recursos, geralmente como matéria-prima para experimentos ou como força de trabalho braçal. Esse mesmo sentimento confere as Naga um sentimento de lealdade extremo enquanto povo, já que, para elas, a sua raça é naturalmente superior à todas as outras, e portanto as únicas criaturas dignas de confiança, amizade ou companheirismo. Isso lhes confere um senso de coletividade que beira o fanatismo, e a maioria absoluta das Naga se sacrificaria sem hesitar pelo bem da raça ou daqueles indivíduos que lhe são preciosos.

As Naga são matriarcais e intrinsecamente arcanocráticas, já que dentro dos dogmas da divindade patrona da raça, Glycon, que formam o fundamento do seu sistema cultural, está a crença de que ele é a fonte da magia arcana. Glycon é uma divindade extremamente presente entre seus seguidores, enviando dádivas e bênçãos com frequência – o que torna a presença de Sacerdotes, principalmente fêmeas, extremamente comuns entre elas. As fêmeas da espécie são todas consideradas consortes de Glycon, destinadas à trazer novas Naga ao mundo – e também a fazerem parte do harém de Glycon depois da morte. As Nachash, um culto de feiticeiras dedicadas ao culto de Glycon, diferente de outras Naga, são suas consortes ainda em vida, representando-o dentro da sociedade Naga, responsáveis por conhecer e decifrar os desejos de Glycon (que geralmente vêm em forma de sonhos), trazer ao mundo os Uraeus (avatares menores de Glycon e guardiões dos Naga) e, se forem dignas, tornarem-se suas Górgonas.

Dentro do seu mito de criação, as outras raças são rebentos experimentais (e ainda imperfeitos) de Glycon, que criou as Naga para pastoreá-las e lhes ensinar a verdade – ou destruí-las caso fosse necessário. Apesar de muitos estudiosos traçarem paralelos entre o mito de criação dos Naga e as crenças da Tríade Divina, a maioria deles acredita que Glycon seja um Demônio Primordial ou talvez um Barão Infernal (apesar da maioria acreditar que nenhum Barão Infernal teria poder suficiente para criar uma raça inteira), e seus seguidores, portanto, são considerados cultistas.

Naga não possuem laços familiares individuais, vendo a raça como um todo como parentes próximos. As crianças não recebem atenção especial por parte dos progenitores, e são criadas por toda a comunidade sem distinções. Laços de amizade entre Naga da mesma idade são muito comuns, e geralmente duram por toda a vida.

Os papéis sociais das Naga são bastante distintos em relação ao gênero. Apenas fêmeas podem ser Sacerdotisas, embora a maioria se ocupe com atividades mais mundanas – como reprodutoras, professoras, artistas boticárias. Aos machos cabe o papel de proteger as fêmeas, e a maioria deles possui algum treinamento militar. Além de soldados, também é papel dos machos cuidar das fazendas, escravos, administração e engenharia das comunidades. A magia arcana, a medicina e a alquimia são praticadas por ambos os gêneros, e essas atividades são extremamente valorizadas pelas Naga– e é comum que as Nachash ocupem um papel de especial destaque social, geralmente de liderança. Trabalho braçal é considerado degradante para as Naga, e é deixado a cargo dos escravos.

As Naga constroem suas cidades em encostas de montanhas, geralmente ampliando-as para dentro das rochas, tendo extrema preocupação com segurança e defesa. A maioria das cidades possui várias rotas de fuga, e geralmente são extremamente sólidas e bem protegidas. Em Cassiopéia, as Naga deixaram



algumas ruínas que foram colonizadas pelo Astérios ao longo dos Picos Orientais, mas não há mais comunidades da raça naquela região. Acredita-se que haja algumas colônias Naga no Grande Pântano do Leste, mas devido à natureza xenófoba da raça e das características extremamente insalubres daquela região, é impossível ter certeza.

A agricultura da raça gira em torno das fazendas de fungos, e a pecuária se dedica principalmente à criação de animais de pe-

queno porte e aves. As Naga não são capazes de usar a maioria dos animais de montaria comuns às outras raças, mas fazem uso de paquidermes como montaria e bestas de guerra.

As Naga possuem um dialeto próprio, o Asá-avája, uma linguagem com uma série de sibilos, estalos da língua e expressões corporais que são impossíveis de serem usados por outras raças – exceto pelos Draconianos em geral e Grotons. Os Levent, com suas capacidades vocais excepcionais também conseguem pronunciar a língua satisfatoriamente. As outras raças podem aprender o idioma para entender a pronúncia e seu complexo alfabeto, mas não serão capazes de pronunciar-lo de modo inteligível.

A relação com os Dragões

A Grande Revoadada foi vista pelas Naga como uma dádiva de Glykon. O aspecto serpentino dos dragões foi prontamente aceito como influência óbvia de sua divindade criadora, e a maioria deles acredita que a Revoadada foi enviada para enfraquecer as outras raças de Drakon e fornecer novos recursos para o aperfeiçoamento das mesmas em direção à sua evolução.

As Nagas já testavam, bem antes da revoadada dos Dragões, meios de realizar um amálgama entre a fisiologia imperfeita das outras raças e a sua própria, sem sucesso. Quando os dragões vieram, as Naga utilizaram o seu potente sangue como elemento de ligação entre sua criação anterior, os Gulamas, e o seu próprio, com sucesso pela primeira vez. Desses experimentos surgiram os primeiros Draconianos, ainda extremamente imperfeitos e instáveis. Com o tempo, as Naga melhoraram o processo e conseguiram desenvolver uma raça mais pura, capaz de se reproduzir, além de gerar prole tanto com as Naga como com os Gulamas e, mais tarde, com as outras raças de Ofidien. Esse processo tornou claro para as Naga que o plano de Glykon era o desenvolvimento dos Draconianos, para que eles pudessem se miscigenar com as outras raças de Drakon (para que se tornassem mais próximo às Naga) e com as

próprias Naga (purificando assim a linhagem Draconiana), eventualmente extinguindo as demais raças e, finalmente, se tornando eles próprios uma nova linhagem de Naga.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

AMEAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Intimidador, Vontade 5

Descrição: Você é tão assustador que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo sem pensar nos riscos. Você tem Determinação +2 se for alvo de um efeito de Medo ou tentativa de Persuasão e se um personagem tentar afetar você com um desses efeitos e falhar, ele sofrerá automaticamente (sem ser necessário qualquer teste) os efeitos da Habilidade Intimidador.

ANFÍBIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes de Resistência.

CONSTRITOR

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você aprendeu a usar seu corpo serpentiforme para agarrar e apertar em combate. Você recebe +2 em seus testes de agarrar para tentar constriar um alvo. Além disso, como usa seu corpo para constriar o alvo, sem precisar de seus braços, você pode realizar ataques normais (mas não usar Habilidades de Ação) durante o seu turno, e usar sua ação de Movimento (ao invés de uma ação padrão) para apertar a sua vítima. Você não pode atacar a criatura que estiver constriando com qualquer arma que seja de duas mãos, nem se deslocar enquanto estiver constriando um alvo.

ESCAMAS GROSSAS

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas escamas são particularmente resistentes e fortes. Você tem Defesa +2. Esse bônus de Defesa conta como Armadura.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

INTIMIDADOR

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é particularmente assustador quando quer. Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Faça um teste de Persuasão (Dificuldade igual à Determinação do alvo) com um bônus de +1d6. Se tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado (O personagem não pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que o está Amedrontando) e responderá qualquer pergunta direta que você fizer a ele durante 1 turno.

Você também tem Determinação +2.

MORDIDA VENENOSA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de glândulas em sua boca que produzem veneno que pode ser injetado através da sua mordida. Você pode fazer um ataque desarmado com seus dentes que causa dano igual a Força +2/Perfuração. Qualquer vítima que seja mordido por você ficará envenenado (perdendo 1 Ponto de Vida por turno). Esse veneno é considerado natural.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

REGENERAÇÃO

Habilidade – Reação

Descrição: Seu corpo consegue se regenerar numa velocidade sobrenatural. Sempre que sofre dano, você pode recuperar todos os Pontos de Vida perdidos gastando uma quantidade equivalente de Pontos de Mana. Se você não tiver a quantidade necessária de Pontos de Mana para recuperar todos o dano sofrido, você ainda pode gastar todos os seus Pontos de Mana restante para recuperar uma quantidade equivalente de Pontos de Vida. Você não pode usar esta Habilidade para recuperar Pontos de Vida que tenham sido perdidos por dano de Fogo.

VISÃO OLFATIVA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua língua possui um apurado sentido de olfato. Mesmo que não seja capaz de ver, você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor. Você só é considerado cego se, além da sua visão, seu olfato também for anulado de alguma forma. Quando estiver se localizando apenas pelo olfato, não consegue definir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Além disso, você também rola +1d6 quando fizer testes que envolvam o sentido olfato.



Orcs

Singular masculino e feminino: Orc; Plural masculino e feminino: Orcs



Biologia

Orcs são humanoides de complexão física muscular e hábitos predatórios. Medem em média entre 1,7 e 1,9 metros e pesam entre 90 e 110 quilos. Sua característica mais notável são os grandes caninos maxilares, afiados e proeminentes, montados em uma estrutura óssea extremamente forte.

Orcs possuem uma pele que varia do oliva ao verde escuro, coberta por uma pelagem

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Guerreiro, Patru-lheiro e Xamã.

Habilidade Automática:

SANGUE ORC

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui características aguçadas pelos hábitos noturnos e predatórios da sua raça. Você tem +10 Pontos de Vida e consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.

negra grossa esparsa na maior parte do corpo, exceto na parte de trás da cabeça e nas laterais do rosto. Os machos também apresentam pelos mais cerrados sob o queixo e, muito raramente, ao redor da boca. Os olhos dos Orcs costumam ter pupilas amarelas, as vezes chegando ao branco, o que faz com que em muitos deles apenas a íris do olho seja perceptível.

A gestação das Orcs dura de sete a oito meses, e um indivíduo é considerado adulto aos 14 anos. A maioria dos orcs não chega a atingir a maturidade, mas os que conseguem começam a apresentar sinais de envelhecimento – principalmente perda da pigmenta-

ção do cabelo e manchas na pele – a partir dos trinta. A maioria não chega a perder significativamente o tônus muscular mesmo ao chegar na idade que seria considerada a velhice da raça, com cerca de 60 anos, mas são raros os Orcs que passam dessa idade.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos na região do queixo e ao redor da boca e por apresentarem um par de mamas geralmente grandes. A maioria delas também apresenta caninos notavelmente menores do que os machos.

Cultura

Os orcs vivem em pequenas tribos, geralmente nômades, com estruturas hierárquicas rígidas, quase todas localizadas nas Terras Secas. Eventualmente, quando duas ou mais tribos se encontram, é possível que se forme uma cidadela temporária, que costumam aumentar rapidamente de tamanho à medida que os Orcs as fortificam e outras tribos se juntam à ela. Mas mesmo essas comunidades mais permanentes não costumam durar muito, e a raça tem poucas cidades permanentes, quase todas construídas sobre ruínas de fortificações de outras raças – a mais proeminente de todas nas ruínas de Mankosh, que, apesar de diminuir e aumentar drasticamente em população com muita frequência, sempre está ocupada por um bom número de Orcs.

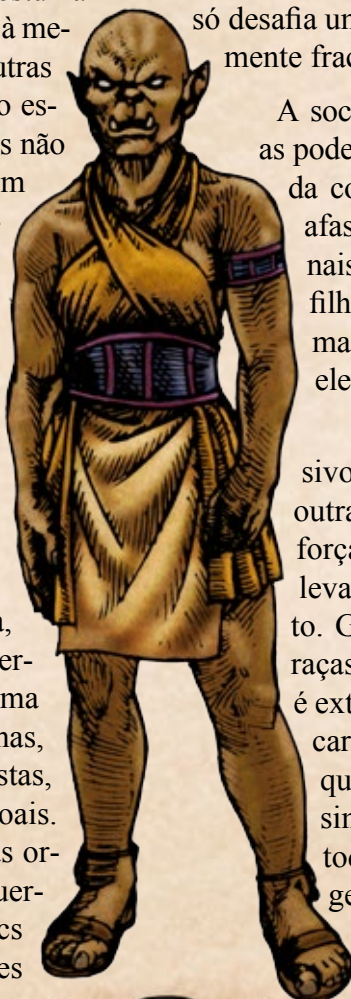
As tribos costumam ser lideradas por um Xamã (um Druida, Mago ou Sacerdote) ou por um guerreiro experiente. Cada líder costuma ter três ou quatro irmãos-de-armas, geralmente seus filhos, guarda-costas, aprendizes ou conselheiros pessoais. Abaixo deles, geralmente sob suas ordens diretas, estão os caçadores, guerreiros e acólitos da tribo. Os Orcs que desempenham outras funções

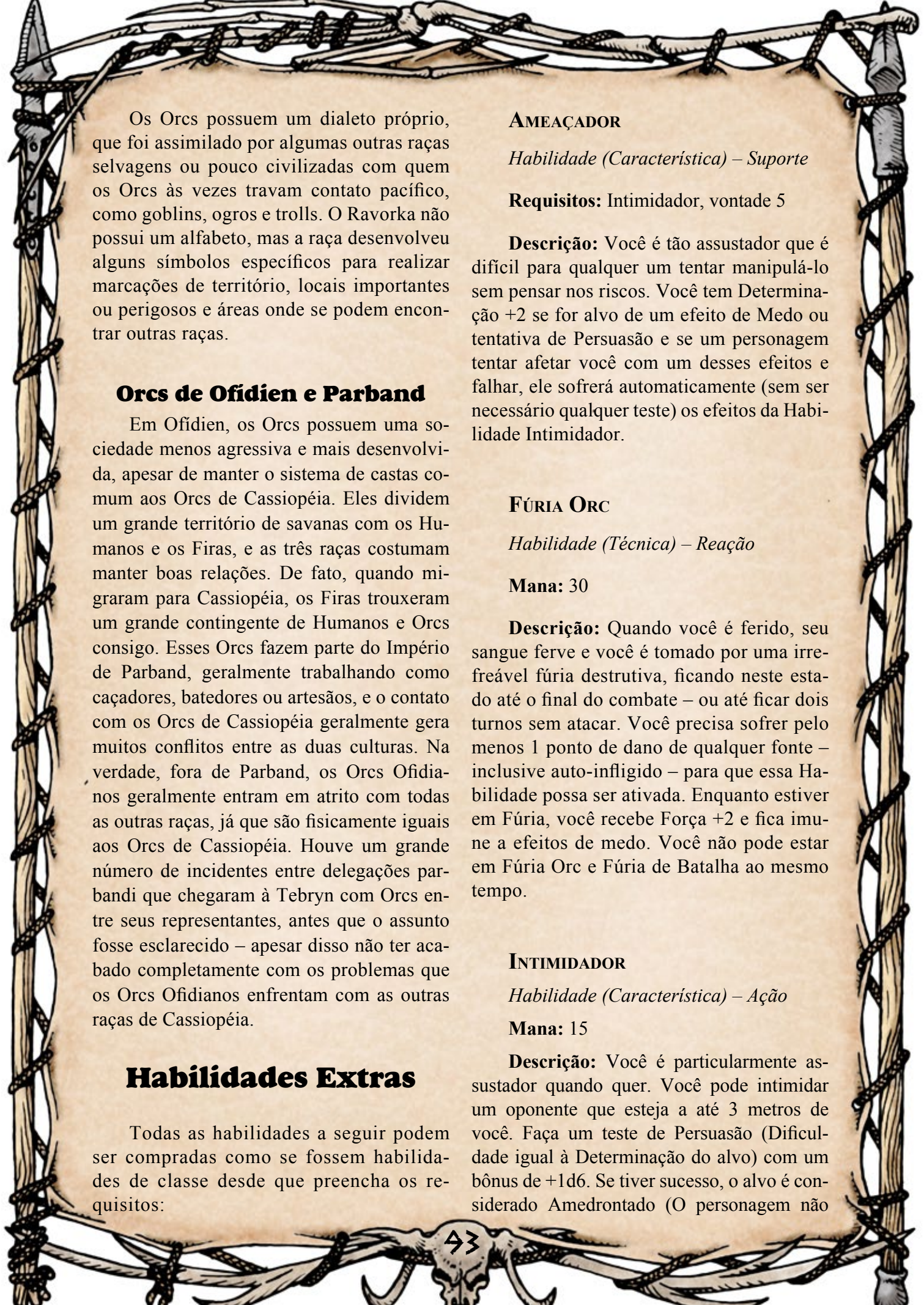
– como fazendeiros, ferreiros, cozinheiros e artesãos formam o corpo das comunidades, e abaixo deles estão os aprendizes, prisioneiros e escravos da tribo. Os membros de castas inferiores podem desafiar aqueles de castas imediatamente superiores à sua se os considerarem fracos ou inaptos, mas se perderem o desafio, descem um degrau na escala – assim, se um irmão-de-armas desafiar o líder da tribo e perder, ele perde seus privilégios e passa a engrossar as fileiras de guerreiros, caçadores e adeptos. Esses desafios geralmente não são até a morte, apesar de, às vezes, fatalidades ocorrerem. Os únicos que geralmente são mortos se perdem um desafio são os escravos e prisioneiros.

Apesar dessa tensão permanente na escalada de poder, as tribos Orcs geralmente são bastante unidas, e desafios simplesmente por ascensão pessoal são bastante raros. A maioria dos Orcs respeita a cadeia de comando e só desafia um superior se considerá-lo obviamente fraco ou incompetente.

A sociedade Orc é igualitária, e fêmeas podem assumir qualquer cargo dentro da comunidade – apesar delas serem afastadas de suas atividades comunitárias quando estão grávidas ou com filhos pequenos, o que faz com que a maioria delas não atinja postos mais elevados na hierarquia da tribo.

Orcs são extremamente agressivos, tanto entre eles quanto com outras raças. Respeitam apenas a força, e conhecimento não é tão relevante para eles quanto poder bruto. Graças a isso, o ataque às outras raças em busca de troféus de batalha é extremamente comum para solidificar suas posições dentro da tribo, o que faz com que mantenham péssimas relações com praticamente todas as outras culturas. São vistos geralmente como ameaças, e esse ponto-de-vista geralmente está correto.





Os Orcs possuem um dialeto próprio, que foi assimilado por algumas outras raças selvagens ou pouco civilizadas com quem os Orcs às vezes travam contato pacífico, como goblins, ogros e trolls. O Ravorka não possui um alfabeto, mas a raça desenvolveu alguns símbolos específicos para realizar marcações de território, locais importantes ou perigosos e áreas onde se podem encontrar outras raças.

Orcs de Ofídien e Parband

Em Ofídien, os Orcs possuem uma sociedade menos agressiva e mais desenvolvida, apesar de manter o sistema de castas comum aos Orcs de Cassiopéia. Eles dividem um grande território de savanas com os Humanos e os Firas, e as três raças costumam manter boas relações. De fato, quando migraram para Cassiopéia, os Firas trouxeram um grande contingente de Humanos e Orcs consigo. Esses Orcs fazem parte do Império de Parband, geralmente trabalhando como caçadores, batedores ou artesãos, e o contato com os Orcs de Cassiopéia geralmente gera muitos conflitos entre as duas culturas. Na verdade, fora de Parband, os Orcs Ofidianos geralmente entram em atrito com todas as outras raças, já que são fisicamente iguais aos Orcs de Cassiopéia. Houve um grande número de incidentes entre delegações parbandi que chegaram à Tebryn com Orcs entre seus representantes, antes que o assunto fosse esclarecido – apesar disso não ter acabado completamente com os problemas que os Orcs Ofidianos enfrentam com as outras raças de Cassiopéia.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

AMEAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Intimidador, vontade 5

Descrição: Você é tão assustador que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo sem pensar nos riscos. Você tem Determinação +2 se for alvo de um efeito de Medo ou tentativa de Persuasão e se um personagem tentar afetar você com um desses efeitos e falhar, ele sofrerá automaticamente (sem ser necessário qualquer teste) os efeitos da Habilidade Intimidador.

FÚRIA ORC

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 30

Descrição: Quando você é ferido, seu sangue ferve e você é tomado por uma irrefreável fúria destrutiva, ficando neste estado até o final do combate – ou até ficar dois turnos sem atacar. Você precisa sofrer pelo menos 1 ponto de dano de qualquer fonte – inclusive auto-infligido – para que essa Habilidade possa ser ativada. Enquanto estiver em Fúria, você recebe Força +2 e fica imune a efeitos de medo. Você não pode estar em Fúria Orc e Fúria de Batalha ao mesmo tempo.

INTIMIDADOR

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é particularmente assustador quando quer. Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Faça um teste de Persuasão (Dificuldade igual à Determinação do alvo) com um bônus de +1d6. Se tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado (O personagem não

pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que o está Amedrontando) e responderá qualquer pergunta direta que você fizer a ele durante 1 turno.

Você também tem Determinação +2.

MORDIDA PODEROSA

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a sua Força +4/Corte.

PERNAS FORTES

Habilidade – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você recebe +2 nos testes de Resistência e Movimentação quando estiver usando primariamente suas pernas.

POTÊNCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

ROBUSTEZ

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

SANGUE ORC 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma fisiologia particularmente resistente, mesmo para os padrões Orcs. Você é imune à todas as doenças naturais e mágicas e tem +10 Pontos de vida.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.



Tailox

Singular e plural masculino e feminino: Tailox



Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Bardo, Druida, Espadachim, Patrulheiro e Xamã.

Habilidade Automática:

Pernas Vulpinas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas são flexíveis e próprias para saltar, terminando em pés pequenos dotados de solas acolchoadas que permitem que você ande quase sem fazer sons. Você rola +1d6 quando fizer testes de movimentação e para se mover em silêncio. Além disso você tem Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

Biologia

Os Tailox são seres humanoides com pés digitígrados e de pequena estatura (entre 1,4 e 1,6 metros) e de constituição esbelta (pesando entre 40 e 50 quilos). Possuem focinhos curtos e finos e orelhas longas capazes de captar sons inaudíveis para outras raças. São munidos de uma cauda curta e leve, coberta por uma pelagem mais farta do que no resto do corpo.

Tailox apresentam pele rosada coberta por uma pelagem macia, curta e espessa que cobre praticamente todo o seu corpo – exceto as palmas das mãos e sola dos pés. A pela-

gem dos Tailox geralmente apresenta um tom castanho ou ruivo com padrões negros e brancos no corpo, particularmente no rosto, costas, cauda, antebraços e pés. Esses padrões são similares, mas os Tailox são capazes de identificar a linhagem específica de um indivíduo pelas formas e cores específicas desses padrões.

A gestação das Tailox dura entre sete e oito meses, e gêmeos são relativamente frequentes, embora três ou mais crianças em uma mesma gestação ser um acontecimento extremamente raro. Um Tailox é considerado adulto ao atingir os 15 anos, e os sinais do envelhecimento – como despigmentação do pelo – começam a aparecer a partir dos 40 anos. A maioria dos Tailox não chega a atingir 90 anos de idade.

Machos e fêmeas da espécie são extremamente semelhantes, não havendo diferenças físicas notáveis. As fêmeas possuem duas mamas extremamente pequenas, que são difíceis de perceber mesmo na época da amamentação.

Cultura

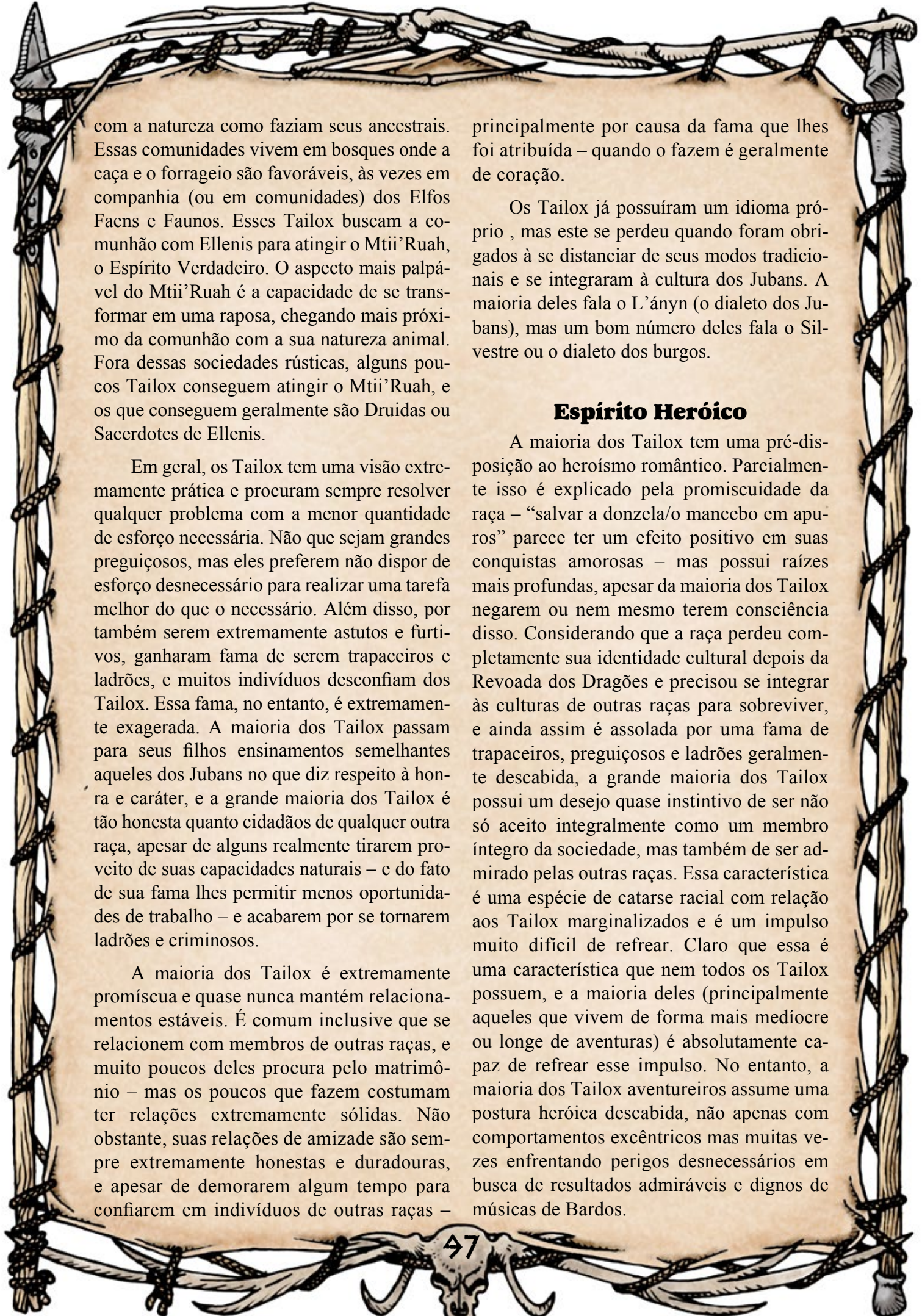
Os Tailox são originários de Gaian, onde se agrupavam em pequenas comunidades familiares, nos bosques gelados mais ao sul do continente. Os Astérios daquele continente no entanto sistematicamente atacaram e espantaram a maioria dos Tailox da região, forçando-os para o norte, onde eles acabaram por ser assimilados pela sociedade Juban. Suas características físicas permitiam que eles realizassem tarefas que para os Jubans eram mais difíceis – particularmente aquelas que envolviam escaladas e reconhecimento – e as duas raças acabaram por criar uma simbiose extremamente produtiva.

Quando os Jubans imigraram para Cassiopéia durante a Revoada dos Dragões, um

grande contingente de Tailox os acompanharam. Eles entraram em contato com os habitantes de Bryne, particularmente Metadílios e Elfos, com quem possuem interesses em comum – como o amor pela boa comida e pela natureza – e começaram a se integrar na sociedade. Eventualmente chegaram a Tebryn, onde conseguiram rapidamente se adaptar, e hoje são uma visão comum em praticamente qualquer grande cidade de Tebryn, Bryne e Parband assim como são comuns nas cidades-estado do Império Dourado.

Apesar da grande maioria dos Tailox preferir a civilização e a interação com outras raças, além dos confortos oferecidos pelas grandes urbes de Drakon, existem pequenas comunidades Tailox que buscam o contato





com a natureza como faziam seus ancestrais. Essas comunidades vivem em bosques onde a caça e o forrageio são favoráveis, às vezes em companhia (ou em comunidades) dos Elfos Faens e Faunos. Esses Tailox buscam a comunhão com Ellenis para atingir o Mtii'Ruah, o Espírito Verdadeiro. O aspecto mais palpável do Mtii'Ruah é a capacidade de se transformar em uma raposa, chegando mais próximo da comunhão com a sua natureza animal. Fora dessas sociedades rústicas, alguns poucos Tailox conseguem atingir o Mtii'Ruah, e os que conseguem geralmente são Druidas ou Sacerdotes de Ellenis.

Em geral, os Tailox tem uma visão extremamente prática e procuram sempre resolver qualquer problema com a menor quantidade de esforço necessária. Não que sejam grandes preguiçosos, mas eles preferem não dispor de esforço desnecessário para realizar uma tarefa melhor do que o necessário. Além disso, por também serem extremamente astutos e furtivos, ganharam fama de serem trapaceiros e ladrões, e muitos indivíduos desconfiam dos Tailox. Essa fama, no entanto, é extremamente exagerada. A maioria dos Tailox passam para seus filhos ensinamentos semelhantes aqueles dos Jubans no que diz respeito à honra e caráter, e a grande maioria dos Tailox é tão honesta quanto cidadãos de qualquer outra raça, apesar de alguns realmente tirarem proveito de suas capacidades naturais – e do fato de sua fama lhes permitir menos oportunidades de trabalho – e acabarem por se tornarem ladrões e criminosos.

A maioria dos Tailox é extremamente promíscua e quase nunca mantém relacionamentos estáveis. É comum inclusive que se relacionem com membros de outras raças, e muito poucos deles procura pelo matrimônio – mas os poucos que fazem costumam ter relações extremamente sólidas. Não obstante, suas relações de amizade são sempre extremamente honestas e duradouras, e apesar de demorarem algum tempo para confiarem em indivíduos de outras raças –

principalmente por causa da fama que lhes foi atribuída – quando o fazem é geralmente de coração.

Os Tailox já possuíram um idioma próprio, mas este se perdeu quando foram obrigados a se distanciar de seus modos tradicionais e se integraram à cultura dos Jubans. A maioria deles fala o L'ányyn (o dialeto dos Jubans), mas um bom número deles fala o Silvestre ou o dialeto dos burgos.

Espírito Heróico

A maioria dos Tailox tem uma pré-disposição ao heroísmo romântico. Parcialmente isso é explicado pela promiscuidade da raça – “salvar a donzela/o mancebo em apuros” parece ter um efeito positivo em suas conquistas amorosas – mas possui raízes mais profundas, apesar da maioria dos Tailox negarem ou nem mesmo terem consciência disso. Considerando que a raça perdeu completamente sua identidade cultural depois da Revoada dos Dragões e precisou se integrar às culturas de outras raças para sobreviver, e ainda assim é assolada por uma fama de trapaceiros, preguiçosos e ladrões geralmente descabida, a grande maioria dos Tailox possui um desejo quase instintivo de ser não só aceito integralmente como um membro íntegro da sociedade, mas também de ser admirado pelas outras raças. Essa característica é uma espécie de catarse racial com relação aos Tailox marginalizados e é um impulso muito difícil de refrear. Claro que essa é uma característica que nem todos os Tailox possuem, e a maioria deles (principalmente aqueles que vivem de forma mais medíocre ou longe de aventuras) é absolutamente capaz de refrear esse impulso. No entanto, a maioria dos Tailox aventureiros assume uma postura heróica descabida, não apenas com comportamentos excêntricos mas muitas vezes enfrentando perigos desnecessários em busca de resultados admiráveis e dignos de músicas de Bardos.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

ASTUTO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e recebe +2 em todos os testes de Percepção e Furtividade.

AUDÁCIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Destemido

Descrição: Você enfrenta ameaças e situações de perigo com entusiasmo. Sempre que estiver frente a uma situação de risco eminente – saltar entre duas bordas de um precipício, equilibrar-se em uma corda sobre um rio de lava, entrar em um combate ou qualquer situação em que você possa potencialmente perder a vida (ou pelo se ferir seriamente), você recupera imediatamente 10 Pontos de Vida ou 10 Pontos de Mana, à sua escolha.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez para cada situação de risco, e apenas quando o risco se apresentar – não depois da sua primeira ação em um combate ou depois de cair, por exemplo.

CONTOS DA ESTRADA

Habilidade – Suporte

Descrição: Através de várias histórias e canções contadas ao redor de fogueiras com viajantes que você encontrou em suas andanças, você acumulou um vasto conhecimento oral sobre inúmeros assuntos. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Conhecimento, não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

DESTEMIDO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu a dominar seu medo de forma a suprimi-lo completamente. Você tem Determinação +1 e é imune à todos os efeitos de Medo.

FARO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que en-



volvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

FORMA DA RAPOSA

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Raça Florestal, Vontade 5

Mana: 10

Descrição: Você atingiu um estágio tão profundo de compreensão do Mtii'Ruah que se tornou capaz de assumir uma forma mais próxima da essência de Ellenis. Quando assume a forma de raposa, todos os itens que você estiver carregando são absorvidos pela nova forma (eles não oferecem nenhum bônus, mas estarão com você quando se destransformar). Você consegue se comunicar apenas com raposas – apesar de continuar entendendo qualquer outra linguagem que conheça – recebe +2 em todos os testes de percepção Furtividade e seu Deslocamento é aumentado em 1 - esses bônus se acumulam com os bônus de Pernas Vulpinas. Além disso seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. Você não pode lançar magias, ativar itens mágicos, usar armas ou qualquer item que requeira as mãos enquanto estiver na forma de raposa.

Este efeito dura 10 minutos, mas você pode pagar o custo novamente quando a duração do efeito terminar para continuar transformado.

RAÇA FLORESTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

VISÃO AUDITIVA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus ouvidos são tão treinados e sensíveis que você não precisa usar seus olhos para se localizar. Você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor usando apenas a audição, e só é considerado cego se, além da sua visão, sua audição também for anulada de alguma forma. Quando estiver se guiando apenas pela audição você não será capaz de distinguir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Você também pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a audição.



Tritões

Singular masculino: Tritão; Singular feminino: Sirena; Plural masculino: Tritões; Plural feminino: Sirenas

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Patrulheiro, Guerreiro.

Habilidade Automática:

SEMI AQUÁTICO

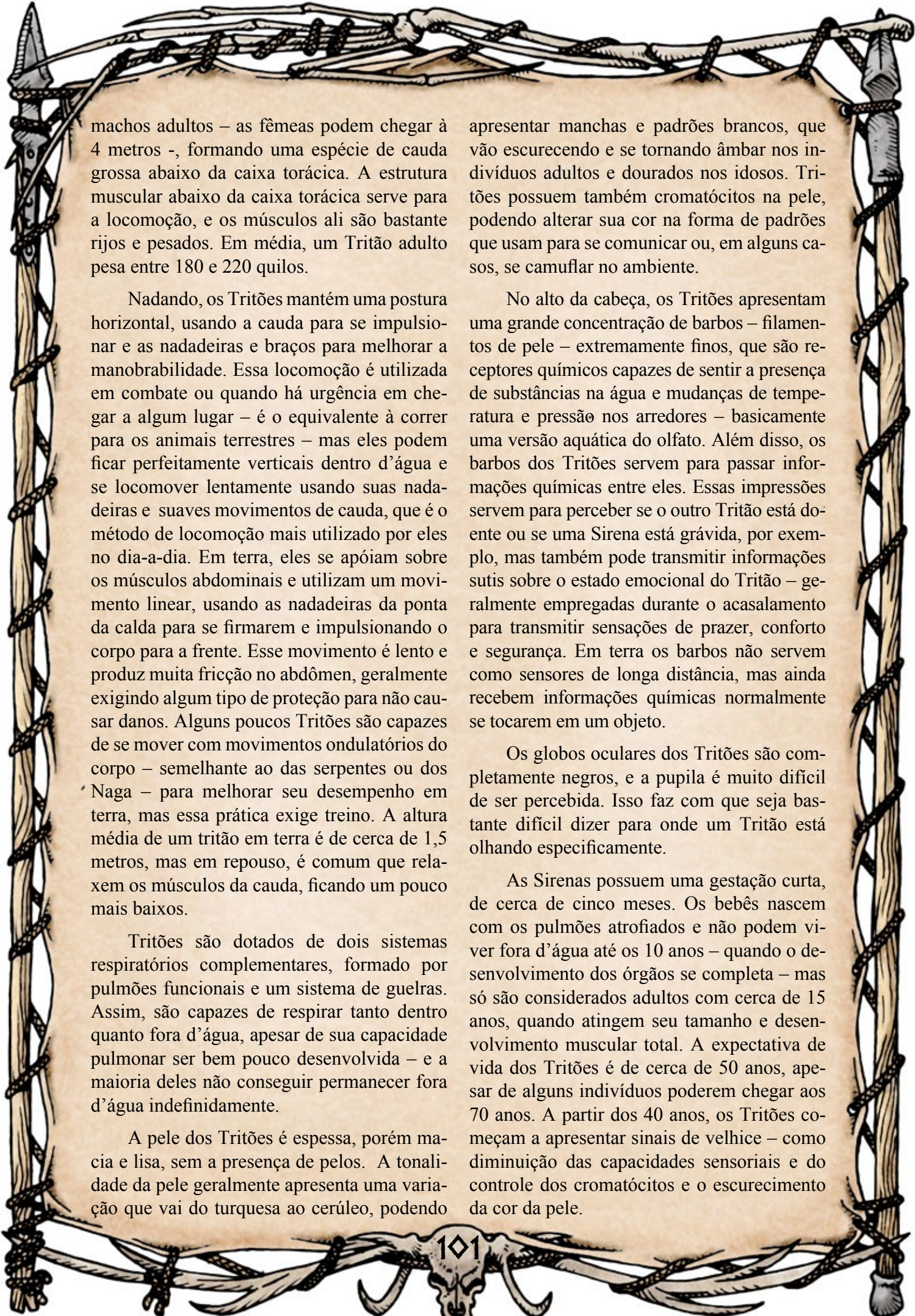
Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo alongado, com uma longa e musculosa cauda provida de nadadeiras no lugar de pernas, próprio para ser usado sob a água. Você pode respirar indefinidamente embaixo d'água, mas só consegue respirar na superfície durante uma quantidade de horas igual ao dobro de sua Força. Depois disso você perde 1 Ponto de vida por hora, até poder ficar submerso por pelo menos uma hora (os pontos de vida perdidos precisam ser recuperados normalmente). Além disso você é sempre bem sucedido em testes de movimentação sob a água (mas ainda precisa fazer rolagens normalmente no caso de testes resistidos, mas recebe +1d6 nessas rolagens). No entanto, em terra seu deslocamento é reduzido à metade e você não pode correr nem realizar ataques de Investida.



Biologia

Tritões são esfinges com características comuns aos mamíferos aquáticos. Apresentam membros superiores, mas o esqueleto abaixo da caixa torácica é constituído apenas pela coluna vertebral, costelas flutuantes (presentes ao longo de todo o corpo) e quatro estruturas ósseas que sustentam barbatanas, duas no final da cauda e duas cerca de um metro abaixo dos braços. Alguns indivíduos podem apresentar barbatanas cervicais ou mesmo um par extra de barbatanas vestigiais mais próximos do final da cauda. A coluna vertebral se estende por cerca de 3,5 metros nos



machos adultos – as fêmeas podem chegar à 4 metros -, formando uma espécie de cauda grossa abaixo da caixa torácica. A estrutura muscular abaixo da caixa torácica serve para a locomoção, e os músculos ali são bastante rijos e pesados. Em média, um Tritão adulto pesa entre 180 e 220 quilos.

Nadando, os Tritões mantêm uma postura horizontal, usando a cauda para se impulsionar e as nadadeiras e braços para melhorar a manobrabilidade. Essa locomoção é utilizada em combate ou quando há urgência em chegar a algum lugar – é o equivalente à correr para os animais terrestres – mas eles podem ficar perfeitamente verticais dentro d'água e se locomover lentamente usando suas nadadeiras e suaves movimentos de cauda, que é o método de locomoção mais utilizado por eles no dia-a-dia. Em terra, eles se apóiam sobre os músculos abdominais e utilizam um movimento linear, usando as nadadeiras da ponta da calda para se firmarem e impulsionando o corpo para a frente. Esse movimento é lento e produz muita fricção no abdômen, geralmente exigindo algum tipo de proteção para não causar danos. Alguns poucos Tritões são capazes de se mover com movimentos ondulatórios do corpo – semelhante ao das serpentes ou dos Naga – para melhorar seu desempenho em terra, mas essa prática exige treino. A altura média de um tritão em terra é de cerca de 1,5 metros, mas em repouso, é comum que relaxem os músculos da cauda, ficando um pouco mais baixos.

Tritões são dotados de dois sistemas respiratórios complementares, formado por pulmões funcionais e um sistema de guelras. Assim, são capazes de respirar tanto dentro quanto fora d'água, apesar de sua capacidade pulmonar ser bem pouco desenvolvida – e a maioria deles não conseguir permanecer fora d'água indefinidamente.

A pele dos Tritões é espessa, porém macia e lisa, sem a presença de pelos. A tonalidade da pele geralmente apresenta uma variação que vai do turquesa ao cerúleo, podendo

apresentar manchas e padrões brancos, que vão escurecendo e se tornando âmbar nos indivíduos adultos e dourados nos idosos. Tritões possuem também cromatócitos na pele, podendo alterar sua cor na forma de padrões que usam para se comunicar ou, em alguns casos, se camuflar no ambiente.

No alto da cabeça, os Tritões apresentam uma grande concentração de barbos – filamentos de pele – extremamente finos, que são receptores químicos capazes de sentir a presença de substâncias na água e mudanças de temperatura e pressão nos arredores – basicamente uma versão aquática do olfato. Além disso, os barbos dos Tritões servem para passar informações químicas entre eles. Essas impressões servem para perceber se o outro Tritão está doente ou se uma Sirena está grávida, por exemplo, mas também pode transmitir informações sutis sobre o estado emocional do Tritão – geralmente empregadas durante o acasalamento para transmitir sensações de prazer, conforto e segurança. Em terra os barbos não servem como sensores de longa distância, mas ainda recebem informações químicas normalmente se tocarem em um objeto.

Os globos oculares dos Tritões são completamente negros, e a pupila é muito difícil de ser percebida. Isso faz com que seja bastante difícil dizer para onde um Tritão está olhando especificamente.

As Sirenas possuem uma gestação curta, de cerca de cinco meses. Os bebês nascem com os pulmões atrofiados e não podem viver fora d'água até os 10 anos – quando o desenvolvimento dos órgãos se completa – mas só são considerados adultos com cerca de 15 anos, quando atingem seu tamanho e desenvolvimento muscular total. A expectativa de vida dos Tritões é de cerca de 50 anos, apesar de alguns indivíduos poderem chegar aos 70 anos. A partir dos 40 anos, os Tritões começam a apresentar sinais de velhice – como diminuição das capacidades sensoriais e do controle dos cromatócitos e o escurecimento da cor da pele.

As fêmeas são diferenciadas dos machos por apresentarem um pequeno par de mamas, além de serem visivelmente maiores do que os machos.

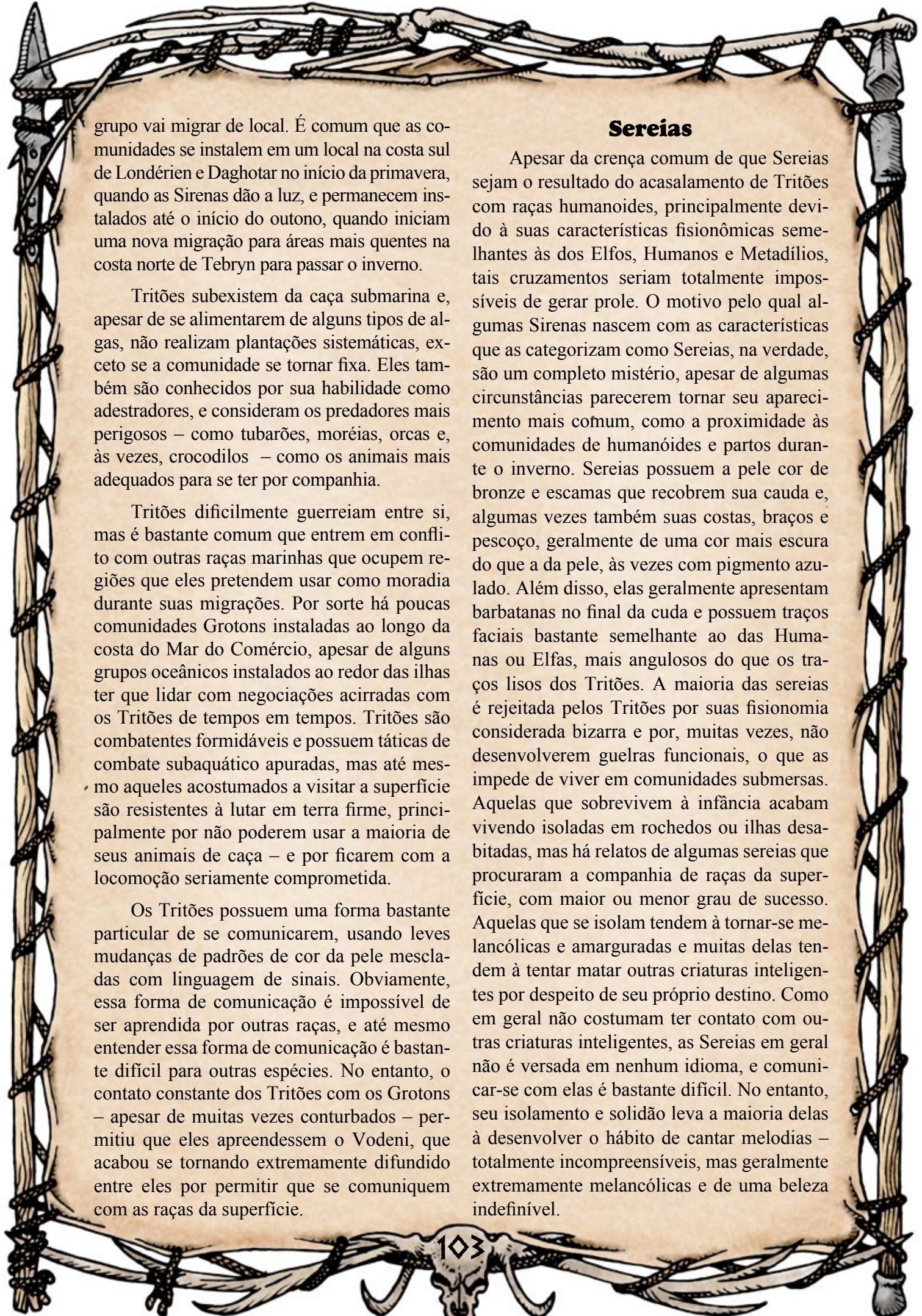
Cultura

Tritões vivem em comunidades submersas formadas por algumas unidades familiares, geralmente ligadas por laços de parentesco, com não mais do que 50 integrantes. As moradias mais comuns são formações de rochas e corais, embora existam casos de comunidades de Tritões morando dentro de plantas aquáticas gigantes-cas. A maioria das comunidades é nômade, embora algumas colônias instaladas próximas às comunidades costeiras de raças da superfície possam se fixar permanentemente se as relações de comércio e proteção forem boas. Eles constroem muito pouco, geralmente simplesmente adaptando e ampliando grutas e cavernas naturais, alterando o mínimo possível o ambiente ao redor. É bastante comum que as comunidades usem o mesmo local de habitação de tempos em tempos, quando retornam à região. Graças a esses hábitos nômades, eles não desenvolveram conhecimentos avançados de engenharia, assim como têm pouquíssimo conhecimento sobre forja de metal e trabalho em madeira e couro. Suas capacidades no campo da matemática também são sofríveis. No entanto, aprenderam a tirar bastante proveito de produtos de origem animal – principalmente crustáceos e peixes – e a maioria dos seus instrumentos é produzido a partir da carcaça de animais –

como facas de dente de tubarão, colas e adesivos de peixes – usados também para produzir cordas depois de esticados e trançados – além de recipientes e armaduras de carapaças de crustáceos.

As comunidades de Tritões são lideradas quase sempre pelo caçador mais velho, que decide onde serão os pontos de caça e quando o





grupo vai migrar de local. É comum que as comunidades se instalem em um local na costa sul de Londérien e Daghotar no início da primavera, quando as Sirenas dão a luz, e permanecem instalados até o início do outono, quando iniciam uma nova migração para áreas mais quentes na costa norte de Tebryn para passar o inverno.

Tritões subexistem da caça submarina e, apesar de se alimentarem de alguns tipos de algas, não realizam plantações sistemáticas, exceto se a comunidade se tornar fixa. Eles também são conhecidos por sua habilidade como adestradores, e consideram os predadores mais perigosos – como tubarões, moréias, orcas e, às vezes, crocodilos – como os animais mais adequados para se ter por companhia.

Tritões dificilmente guerreiam entre si, mas é bastante comum que entrem em conflito com outras raças marinhas que ocupem regiões que eles pretendem usar como moradia durante suas migrações. Por sorte há poucas comunidades Grotons instaladas ao longo da costa do Mar do Comércio, apesar de alguns grupos oceânicos instalados ao redor das ilhas ter que lidar com negociações acirradas com os Tritões de tempos em tempos. Tritões são combatentes formidáveis e possuem táticas de combate subaquático apuradas, mas até mesmo aqueles acostumados a visitar a superfície são resistentes à lutar em terra firme, principalmente por não poderem usar a maioria de seus animais de caça – e por ficarem com a locomoção seriamente comprometida.

Os Tritões possuem uma forma bastante particular de se comunicarem, usando leves mudanças de padrões de cor da pele mescladas com linguagem de sinais. Obviamente, essa forma de comunicação é impossível de ser aprendida por outras raças, e até mesmo entender essa forma de comunicação é bastante difícil para outras espécies. No entanto, o contato constante dos Tritões com os Grotons – apesar de muitas vezes conturbados – permitiu que eles apreendessem o Vodení, que acabou se tornando extremamente difundido entre eles por permitir que se comuniquem com as raças da superfície.

Sereias

Apesar da crença comum de que Sereias sejam o resultado do acasalamento de Tritões com raças humanoides, principalmente devido à suas características fisionômicas semelhantes às dos Elfos, Humanos e Metadílios, tais cruzamentos seriam totalmente impossíveis de gerar prole. O motivo pelo qual algumas Sirenas nascem com as características que as categorizam como Sereias, na verdade, são um completo mistério, apesar de algumas circunstâncias parecerem tornar seu aparecimento mais comum, como a proximidade às comunidades de humanóides e partos durante o inverno. Sereias possuem a pele cor de bronze e escamas que recobrem sua cauda e, algumas vezes também suas costas, braços e pescoço, geralmente de uma cor mais escura do que a da pele, às vezes com pigmento azulado. Além disso, elas geralmente apresentam barbatanas no final da cauda e possuem traços faciais bastante semelhante ao das Humanas ou Elfas, mais angulosos do que os traços lisos dos Tritões. A maioria das sereias é rejeitada pelos Tritões por suas fisionomia considerada bizarra e por, muitas vezes, não desenvolverem guelras funcionais, o que as impede de viver em comunidades submersas. Aquelas que sobrevivem à infância acabam vivendo isoladas em rochedos ou ilhas desabitadas, mas há relatos de algumas sereias que procuraram a companhia de raças da superfície, com maior ou menor grau de sucesso. Aquelas que se isolam tendem à tornar-se melancólicas e amarguradas e muitas delas tendem à tentar matar outras criaturas inteligentes por despeito de seu próprio destino. Como em geral não costumam ter contato com outras criaturas inteligentes, as Sereias em geral não é versada em nenhum idioma, e comunicar-se com elas é bastante difícil. No entanto, seu isolamento e solidão leva a maioria delas à desenvolver o hábito de cantar melodias – totalmente incompreensíveis, mas geralmente extremamente melancólicas e de uma beleza indefinível.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

ANFÍBIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes de Resistência.

CAMALEÃO

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sua pele muda de cor para imitar o ambiente a sua volta. Enquanto permanecer perfeitamente imóvel e usando pouca ou nenhuma roupa, você é considerado Invisível.

CANÇÃO DO OCEANO

Habilidade (Canção) - Ação

Requisitos: Sereia

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música melancólica capaz de deixar um alvo enfeitiçado. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Resistência contra sua Performance. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu não poderão realizar qualquer ação exceto tentar se aproximar de você enquanto você estiver cantando - ou ficar imóvel lhe observando se estiverem a 1 metro ou menos de você. O teste para resistir ao efeito deve ser realizado a cada turno enquanto você continuar cantando, mas as vítimas sofrem um redutor de -1 em suas rolagens para cada turno em que falharem no teste. Esse efeito é cancelado se a vítima sofrer algum dano.

Enquanto estiver sob o efeito dessa Música, uma criatura é considerada Desprevenida contra qualquer outra criatura ou efeito exceto com relação a você.

Você não precisa de um instrumento musical para usar esta Música.

Este é um efeito mental.

MEMBRANA NICTITANTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus olhos possuem uma segunda pálpebra que serve para manter seus olhos limpos e ampliar a visão. Você consegue enxergar normalmente no escuro e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. – e você também recebe +2 em todos os seus testes de Percepção.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

MESTRE DOMADOR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Vontade 4

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você captura uma criatura do tipo Besta, pode fazer um teste de Adestramento com dificuldade igual à soma de todos os Atributos do animal depois que tiver cativo e bem tratado por pelo menos 1 dia inteiro. Se conseguir sucesso no teste, a criatura passa a ser considerada seu Companheiro Animal e ter o Temperamento Protetor até que morra ou que você o mande embora. Se falhar no teste, você pode tentar novamente uma vez por dia. No caso de uma falha crítica no teste, você perde completamente a confiança do animal e não será capaz de domá-lo. Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de Companheiros animais igual a metade da sua vontade (arredondada para baixo).

Especial: Tritões só podem domar Bestas que possuam as Habilidades Aquático ou Anfíbio.



OCEÂNICO 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em mar aberto, nadando ao sabor das geladas correntes oceânicas. Você sempre sabe em que direção fica o norte e é Resistente a Frio.

OCEÂNICO 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Oceânico 1

Descrição: Você está acostumado com as intensas pressões do fundo escuro do oceano. Você consegue enxergar no escuro (mas não consegue distinguir cores) e é Resistente à Contusão.

SEREIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Apenas fêmeas

Descrição: Você nasceu com características distintas que a tornam uma pária. Você só consegue respirar sob a água por uma quantidade de horas igual ao dobro de sua Força. Depois disso você perde 1 Ponto de vida por hora, até poder ficar na superfície por pelo menos uma hora (os pontos de vida perdidos precisam ser recuperados normalmente). Essa característica não substitui os efeitos normais da Habilidade Semi Aquático. Você recebe um Bônus de +2 em todos os seus testes para realizar Habilidades do tipo Música. Além disso, suas escamas lhe conferem Defesa +1 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura) e você pode escolher Escamas Grossas como uma de suas Habilidades Extras.

Especial: Você só pode escolher essa Habilidade durante a criação do personagem.

Habilidades Gerais

por Domênico Gay e Luciano Abel

Aproveitando a revisão nas raças, é hora de revisar e adicionar também algumas novas Habilidades Gerais – que podem ser selecionadas por qualquer personagem que preencha seus pré-requisitos, independente da Classe. Algumas dessas Habilidades são revisões daquelas encontradas no Módulo Básico, enquanto outras foram adaptadas a partir de Habilidades de raça ou são totalmente novas. As regras apresentadas aqui têm precedência sobre aquelas encontradas no Manual Básico – exatamente como acontece com as regras de Raças.

AGILIDADE HERÓICA

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui uma agilidade e flexibilidade que já lhe salvaram em muitas ocasiões. Você tem Agilidade +1.

ARTISTA NATO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Raças: Todas exceto Astérios e Hamelins

Descrição: Você é um profundo conhecedor das formas de arte da sua raça. Sempre que fizer um teste para realizar, identificar ou reconhecer algo artístico (música, pintura, escultura, etc.), você recebe um bônus de +1 para cada Habilidade racial que você tiver (Incluindo a Habilidade automática).

ATLETISMO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Raças: Todas

Descrição: Você treinou exercícios físicos durante muito tempo – seja por vontade própria ou por necessidade – e é muito bom nisso. Você recebe +2 em testes de Movimento e Resistência.

FORÇA HERÓICA

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui uma força e resistência forjadas na batalha. Você tem Força +1.

FORÇA INTERIOR

Habilidade (Característica) – Ação

Raças: Todas

Requisito: Vontade 4 ou mais.

Mana: 5

Descrição: Você é capaz de se manter em pé usando sua vontade e força interiores. Você recupera 5 Pontos de Vida.

INTELIGÊNCIA HERÓICA

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui uma percepção e uma capacidade de raciocínio extremamente afiadas. Você tem Inteligência +1.

LINGUISTA NATO

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas

Descrição: Você passou muito tempo estudando os diversos idiomas de outros povos. Você começa o jogo com um número de idiomas igual a sua Inteligência além dos seus idiomas automáticos. Você também é capaz de identificar um idioma que não conheça simplesmente ouvindo ou lendo algumas palavras dele: “Esses Elfos estavam conversando em Vodení, o que é muito estranho!”

Além disso, toda vez que o Linguísta aumenta sua Inteligência ele pode acrescentar dois novos idiomas (ao invés de apenas um) com o qual tenha tido contato, ou que tenha dedicado tempo estudando.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

MALABARISTA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Raças: Todas

Descrição: Você tem uma ótima coordenação para jogar e pegar objetos no ar. Além de poder realizar malabarismos – mesmo usando objetos perigosos como adagas ou tochas – como entretenimento, você recebe +2 em todas as suas jogadas para arremessar objetos e +1 na Defesa contra ataques à distância. Esse bônus de Defesa conta como Bloqueio ou Esquiva, à sua escolha quando seleciona essa Habilidade (Essa escolha não pode ser mudada mais tarde).

MÃOS FIRMES

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Mahoks

Descrição: Você tem mãos treinadas e nunca vacila. Você ignora qualquer distração

quando realiza testes que exijam delicadeza e firmeza nas mãos – como abrir fechaduras, pintar, esculpir, produzir jóias e realizar primeiros-socorros. Você também recebe +2 em seus testes nessas tarefas.

NANISMO

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Metadílios e Goblins

Descrição: Você é menor do que a média de sua raça – em média entre 1 e 1,2 metros de altura. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa usar ambas as mãos para usar qualquer arma corporal com FN 5 ou mais.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

NERVOS DE AÇO

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você tem um autocontrole invejável e é capaz de se concentrar mesmo quando outros entrariam em desespero. Você tem +20 Pontos de Mana.

RECURSOS

Habilidade – Especial

Raças: Todas, exceto Hamelins

Descrição: Você possui (ou possuía) um pequeno negócio ou vem de uma família nobre. Você começa o jogo com o dobro das moedas iniciais.

Especial: Esta habilidade só pode ser escolhida durante a criação do Personagem.

SENTIDOS APURADOS

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Mahoks

Descrição: Você possui sentidos treinados e extremamente apurados e aprendeu a confiar instintivamente no que eles captam. Você recebe +2 em todos os testes de Percepção e Iniciativa.

VONTADE DE FERRO

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você não se entrega com facilidade e é muito difícil derrubar você em combate. Você tem +20 Pontos de vida.

VONTADE HERÓICA

Habilidade – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Sua força de vontade e autoconfiança são quase inabaláveis. Você tem Vontade +1.



Os Idiomas de Drakon

por Luciano Abel & Domênico Gay

Drakon é um lugar de muitas raças, muitas culturas e, portanto, muitas línguas diferentes. Em Cassiopéia, especificamente, entre aqueles idiomas que não foram extintos, podem-se contar o Runisch, falado pelos Anões e pelos Jothuns, o Caint desenvolvido pelos Elfos, o Silvestre, falado por muitas raças que dividem os ambientes florestais e o Idioma dos Burgos desenvolvido pelos Humanos e cuja simplicidade acabou tornando-o extremamente difundido entre todas as raças.

Além desses idiomas, o Ravorka, o idioma dos Orcs acabou se espalhando entre muitas raças selvagens que mantêm contato com eles, como Goblins, Trolls e Ogros. O Triet, falado pelos Mahoks, também se tornou uma linguagem comum para muitas raças selvagens que habitam montanhas, principalmente algumas espécies de Gigantes e Gárguas.

Sob as águas de Drakon, os dialetos mais difundidos pertencem ao Vodení, falado por Grotons, Tritões e Dagonir. Do fundo do mar para o alto dos céus, o Samyia trinado e arruado pelos Levent no alto de suas montanhas é melodioso como nenhum outro idioma de Drakon.

De Ofidien, as Naga trouxeram para Cassiopéia o sibilante Asá-avája falado também pelos Draconianos, enquanto os Firas introduziram o Camaka, bastante difundido entre os Orcs e Humanos de seu continente de origem – e bastante disseminado em Parband desde sua fundação.

Finalmente, os habitantes de Gaian trouxeram o L'ányñ, difundido entre Jubans e Tailox, o idioma chiado dos Hamelins, conhecido como Zihálás, que é compartilhado pelos Gnolls, e o Rev, falado pelos Astérios.

Entre todos esses, o Idioma dos Burgos é provavelmente o mais difundido de todos em Cassiopéia. A maioria dos comerciantes e andarilhos do continente conhecem pelo menos a versão simplificada do idioma, enquanto em Tebryn, Bryne e Arkânia ele figura como língua oficial. O dialeto Tebryniano possui uma grande influência do Runisch e também assimilou algumas palavras do Caint, enquanto o Brynês é mais arrastado e com menos palavras rebuscadas, com alguma influência do Silvestre. O dialeto Arkanita do Idioma dos Burgos foi fortemente influenciado pelo Trak'kar'a, o idioma dos dragões, e acabou mais tarde sofrendo influência do Rev com a chegada das hordas Astérias à Arkânia. Apesar de todos os falantes do Idioma dos Burgos serem capazes de entender com mais ou menos facilidade os outros dialetos da língua, é muito difícil suprimir o sotaque de cada um deles sem uma boa dose de esforço. Espiões e imigrantes geralmente se dedicam a adaptar-se (ou estudam ativamente) a mais de um dialeto do Idioma dos Burgos, nesses casos cada dialeto deve ser tratado como um idioma a parte.

Idiomas iniciais e novos idiomas

Cada personagem recém criado conhece um número de idiomas igual a sua Inteligência. Esses idiomas são escolhidos na tabela abaixo. Um deles será sempre seu idioma racial, e o segundo será sempre um dialeto do Idioma dos Burgos. Se o personagem possuir inteligência 3 ou mais poderá escolher quaisquer outros idiomas adicionais à sua escolha até seu limite de Inteligência. Humanos e Metadílhos, cujo idioma inicial já é um dos dialetos do Idioma dos Burgos, podem escolher li-

vrememente seu segundo idioma e seus idiomas adicionais (inclusive um outro dialeto dos burgos se desejarem).

Para aprender um novo idioma o personagem precisa aumentar a sua Inteligência permanentemente (escolhendo Inteligência como um dos seus Atributos para receber +1 quando atinge o quarto, sétimo e décimo níveis, ou através de alguma Habilidade que aumente sua Inteligência). Quando o personagem aumentar sua Inteligência, ele poderá escolher mais um idioma, desde que ele esteja tendo contato com esse idioma (pode ser algum que um dos outros membros do grupo tenha), ou ele deve avisar o mestre que irá estudar esse idioma em algum lugar disponível (biblioteca, escola, etc). Caso o idioma que o personagem queira aprender não esteja disponível no momento em que o personagem passar de nível (por circunstâncias de jogo, por exemplo), o Mestre pode permitir que o jogador reserve esse idioma para aprender mais tarde, quando tiver acesso a uma fonte de estudo do idioma que deseja aprender.

Idiomas Especiais

Esses idiomas não podem ser aprendidos por qualquer um, é necessário preencher certos requisitos.

Língua dos Dragões (Track'kar'a): Esse idioma falado com o rugido dos dragões é impronunciável por qualquer outra raça. No entanto ele pode ser aprendido para que outras raças consigam entendê-lo. Os dragões só são bestiais em suas primeiras décadas de vida, conforme os séculos vão passando eles adquirem um raciocínio e consciência como o de qualquer outra raça. Sua língua inclusive possui uma forma escrita, ela é baseada em linhas em forma de cunha, que são riscadas nas paredes de seus refúgios com suas própria garras. O Track'kar'a guarda uma semelhança bem distante com o Asá-avája das Naga e Draconianos, o que permitiria um linguista falante desse idioma tentar entender o

Lista de Idiomas

Raça	Idioma
Aesir	Skaldik
Anões	Runisch
Firas	Camaka
Astérios	Rev
Centauros, Faen e Faunos	Silvestre
Elfos	Caint
Draconianos* e Nagas	Asá-avája
Grotons e Tritões	Vodeni
Humanos	Idioma dos Burgos (Simplificado, Arkanita ou Tebryniano)*
Hamelins	Zihálás
Jubans e Tailox	L'ányin
Levent	Saumyia
Mahoks	Triet
Metadílios	Idioma dos Burgos (Brynês)
Orcs e Goblins	Ravorka

*Baseado no local de nascimento. Aqueles Humanos que nasceram fora de Tebryn ou Arkânia podem escolher o Simplificado como seu idioma automático ou a língua mais comum no reino onde foram criados (Caint ou Silvestre em Londérien, Runisch em Dagothar, Brynes em Bryne, Camaka ou L'ányin em parband). Os Draconianos de Arkânia, que tem pouca ou nenhuma relação com aqueles de Ofidien, não conhecem o Asá-Avája, e seu idioma inicial é o Burguês Arkanita, de forma semelhante aos Humanos do reino. Essa mesma regra pode ser aplicada à personagens de outras raças que tenham nascido e sido criados fora do reino de origem da raça, ou longe de sua cultura, com a permissão do Mestre – mas sugerimos que essa alternativa (mesmo em relação aos humanos) não seja usada.

sentido geral de uma frase em Track'kar'a. Os Draconianos são a única raça capaz de falar o Trak'kar'a corretamente, apesar da maioria deles nunca chegar a estudar a língua. A única maneira de aprender o idioma dos dragões é estudando-o ao longo do jogo, quando o personagem encontrar uma fonte de estudos dracônicos. Essa fonte normalmente é algum NPC que fale o idioma, um dragão, ou livros raros encontrador nos confins de bibliotecas perdidas.

Língua da Magia (Arkadis)

A magia arcana exige que Magos e Necromantes aprendam palavras especiais, que são usadas para ativar seus efeitos místicos. Com o tempo esses indivíduos desenvolveram um idioma baseado nessas palavras, que virou uma espécie de código entre profissionais. Apenas os entendidos de magia conseguem compreender a intrincada estrutura dessa língua. Ela é chamada de Arkadis, e só pode ser aprendida por personagens que possuam pelo menos um nível de Mago ou Necromante. Personagens dessas classes podem escolher o Arkadis nos seus idiomas iniciais, e personagens com Aprendiz de Mago ou Aprendiz de Necromante podem aprender essa língua quando puderem aprender novos idiomas.

Língua dos Deuses (Quoratus)

Em suas orações os clérigos aprendem o idioma celestial, a língua dos deuses. Ela não é realmente a língua que os deuses falam, mas sim a maneira de se comunicar com as divindades. Embora ele varie um pouco de uma religião para outra, todas possuem uma raiz comum e são extremamente similares, o que permite que sacerdotes de deuses diferentes conversem entre si apenas usando essa linguagem. Personagens Sacerdotes podem escolher o Quoratus como um de seus idiomas iniciais, e personagens com Aprendiz de Sacerdote podem aprender essa língua quando puderem aprender novos idiomas.

Língua das Ruas (Slegh)

Essa gíria foi sendo espalhada por Bardos e Ladrões e acabou sendo adotada por guildas de assassinos, contrabandistas e outros profissionais igualmente confiáveis. Ela usa corruptelas do Idioma dos Burgos Simplificado, utilizando algumas palavras específicas de ou-

tras línguas, e modificações semânticas e gramaticais tão profundas que é completamente ininteligível para alguém que fale o Burguês. Sua forma escrita mais comum é o grafite que marca as grandes cidades com símbolos que avisam qual gangue controla a região, onde comprar contrabando, ou quem contratar para fazer aquele “servicinho”. Além dessa forma de escrita não convencional, o chamado Slegh, possui uma linguagem de sinais bem rebuscado (que geralmente também é usado durante a conversação normal, mas que pode ser utilizado isoladamente), que permite ao seus praticantes se comunicar com silêncio e discrição. Personagens Ladrões e Bardos podem escolher o Slegh como um de seus idiomas iniciais, e personagens com Aprendiz de Ladrão ou Aprendiz de Bardo podem aprender essa língua quando puderem aprender novos idiomas.

Língua dos Druidas (Draen)

Os Druidas chamam esse idioma de Draen, que significa absorver ou reunir conhecimento, aprendê-la é parte indispensável para desenvolver as habilidades druídicas, principalmente as que envolvem a comunicação com animais e plantas. Os Druidas também usam esse idioma em suas reuniões secretas para discutir os rumos do mundo, no que diz respeito às florestas e a natureza como um todo. Um Druida jamais ensinará essa língua para um não-druida, isso seria considerado um grande crime pela comunidade druídica. Um personagem Druida precisa escolher o Draen como um de seus idiomas iniciais, e personagens com Aprendiz de Druida podem aprender essa linguagem quando puderem aprender novos idiomas, e não serão considerados Druidas verdadeiros (não sendo aceitos em reuniões ou em conselhos druídicos, por exemplo) até que tenham aprendido o Draen.

Tempo e Movimento

por Domênico Gay

No Mighty Blade, considera-se que um combate em pequena escala – como uma escaramuça entre aventureiros e um grupo de monstros, por exemplo – dura, em média, 1 minuto. A maioria dos efeitos dura justamente esse tempo, o que seria o mesmo que dizer que são efeitos que duram até o final do combate – mas, como podem perfeitamente ser usados fora de situações de confronto, uma medida mais absoluta como “1 minuto” é muito melhor para o entendimento da magia.

Ainda, dentro de cada combate, as ações dos combatentes são divididas em frações menores de tempo, chamadas rodadas. Uma rodada começa com as ações do personagem com a maior Iniciativa, e se encerra com as ações daquele com Iniciativa mais baixa. Assim que todos os personagens tiverem agido, a rodada termina e a próxima rodada tem início imediatamente. Em termos absolutos, cada rodada dura cerca de 4 segundos. Esse é um tempo abstrato, no entanto, já que não importa se um combate tem apenas duas ou vinte rodadas, ele ainda terá ocorrido, em termos de regras, dentro do espaço de 1 minuto que dura um combate.

Dentro de uma rodada, todos os personagens envolvidos no combate têm o direito de realizar suas ações. Essas ações individuais são chamadas turnos. Apesar de todos os turnos de uma rodada ocorrerem simultaneamente, os personagens com maior iniciativa têm uma pequena vantagem em termos de velocidade de ação e reação. Assim, caso um personagem de alguma maneira neutralize um outro que ainda não tenha agido naquele turno, o personagem que ainda não agiu não terá direito de realizar uma ação no seu turno (a menos que seja trazido de volta ao combate de alguma forma, entre o momento que foi neu-

tralizado e seu turno dentro da rodada); mesmo considerando-se que todas as ações estão ocorrendo todas ao mesmo tempo, personagens com Iniciativa alta são um pouco mais velozes do que os outros.

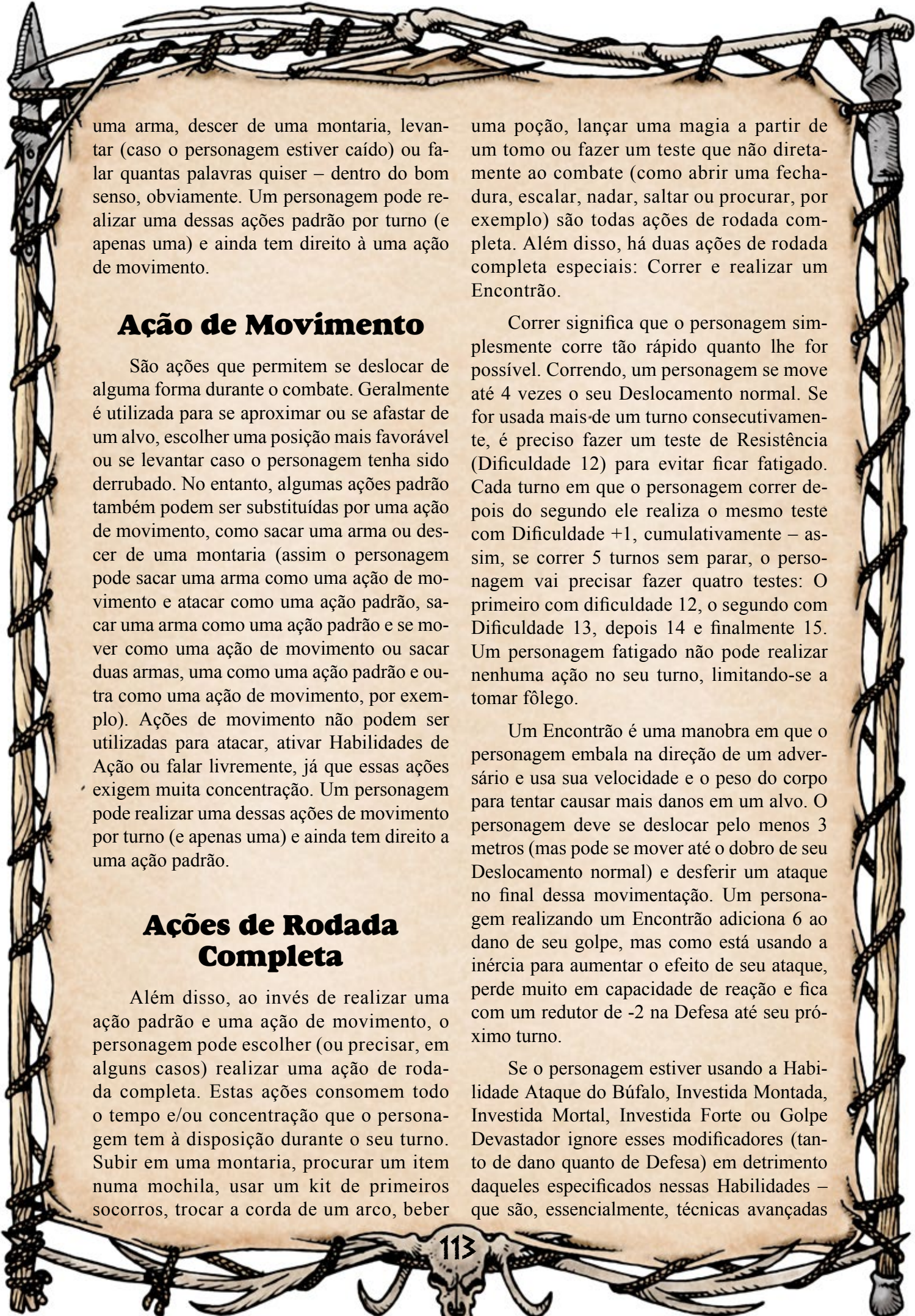
Dentro de um turno, cada personagem pode realizar quatro tipos de Ações: ações livres, ações padrão, ações de movimento e ações de rodada completa. O personagem sempre pode realizar ações livres, mas deve escolher entre realizar uma ação de rodada completa OU uma ação padrão e uma ação de movimento OU uma ação de movimento e uma ação padrão.

Ações livres

Estas são ações muito simples que não consomem tempo considerável ou que podem ser realizadas enquanto o personagem está concentrado em outra tarefa qualquer. Soltar itens que o personagem tenha nas mãos, sacar um item do cinto (poção, flecha ou uma arma de FN 1) ou falar (até cinco palavras). Um personagem pode realizar qualquer número de ações livres por turno – mas apenas uma vez cada ação livre. Assim, o personagem pode soltar o mapa que está segurando, sacar uma adaga e gritar “Cuidado, atrás de você!” quando vê uma Naga se aproximando do acampamento – e ainda pode atacar e se mover normalmente, ou realizar uma ação de rodada completa.

Ações Padrão

São ações que consomem a maior parte da concentração do personagem ou que consomem um tempo considerável, como realizar um ataque, ativar Habilidades de Ação, sacar



uma arma, descer de uma montaria, levantar (caso o personagem estiver caído) ou falar quantas palavras quiser – dentro do bom senso, obviamente. Um personagem pode realizar uma dessas ações padrão por turno (e apenas uma) e ainda tem direito à uma ação de movimento.

Ação de Movimento

São ações que permitem se deslocar de alguma forma durante o combate. Geralmente é utilizada para se aproximar ou se afastar de um alvo, escolher uma posição mais favorável ou se levantar caso o personagem tenha sido derrubado. No entanto, algumas ações padrão também podem ser substituídas por uma ação de movimento, como sacar uma arma ou descer de uma montaria (assim o personagem pode sacar uma arma como uma ação de movimento e atacar como uma ação padrão, sacar uma arma como uma ação padrão e se mover como uma ação de movimento ou sacar duas armas, uma como uma ação padrão e outra como uma ação de movimento, por exemplo). Ações de movimento não podem ser utilizadas para atacar, ativar Habilidades de Ação ou falar livremente, já que essas ações exigem muita concentração. Um personagem pode realizar uma dessas ações de movimento por turno (e apenas uma) e ainda tem direito a uma ação padrão.

Ações de Rodada Completa

Além disso, ao invés de realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, o personagem pode escolher (ou precisar, em alguns casos) realizar uma ação de rodada completa. Estas ações consomem todo o tempo e/ou concentração que o personagem tem à disposição durante o seu turno. Subir em uma montaria, procurar um item numa mochila, usar um kit de primeiros socorros, trocar a corda de um arco, beber

uma poção, lançar uma magia a partir de um tomo ou fazer um teste que não diretamente ao combate (como abrir uma fechadura, escalar, nadar, saltar ou procurar, por exemplo) são todas ações de rodada completa. Além disso, há duas ações de rodada completa especiais: Correr e realizar um Enconção.

Correr significa que o personagem simplesmente corre tão rápido quanto lhe for possível. Correndo, um personagem se move até 4 vezes o seu Deslocamento normal. Se for usada mais de um turno consecutivamente, é preciso fazer um teste de Resistência (Dificuldade 12) para evitar ficar fatigado. Cada turno em que o personagem correr depois do segundo ele realiza o mesmo teste com Dificuldade +1, cumulativamente – assim, se correr 5 turnos sem parar, o personagem vai precisar fazer quatro testes: O primeiro com dificuldade 12, o segundo com Dificuldade 13, depois 14 e finalmente 15. Um personagem fatigado não pode realizar nenhuma ação no seu turno, limitando-se a tomar fôlego.

Um Enconção é uma manobra em que o personagem embala na direção de um adversário e usa sua velocidade e o peso do corpo para tentar causar mais danos em um alvo. O personagem deve se deslocar pelo menos 3 metros (mas pode se mover até o dobro de seu Deslocamento normal) e desferir um ataque no final dessa movimentação. Um personagem realizando um Enconção adiciona 6 ao dano de seu golpe, mas como está usando a inércia para aumentar o efeito de seu ataque, perde muito em capacidade de reação e fica com um redutor de -2 na Defesa até seu próximo turno.

Se o personagem estiver usando a Habilidade Ataque do Búfalo, Investida Montada, Investida Mortal, Investida Forte ou Golpe Devastador ignore esses modificadores (tanto de dano quanto de Defesa) em detrimento daqueles especificados nessas Habilidades – que são, essencialmente, técnicas avançadas

de Encontrão. No entanto, todas essas cinco Habilidades requerem uma manobra de Investida e seguem as outras regras para esse tipo de manobra.

Outras formas de Movimentação

Além de andar ou correr, o personagem pode precisar realizar outros tipos de movimentação durante combate.

Se o personagem estiver escalando, nadando ou subindo uma escada, considere que sua movimentação é reduzida pela metade. Andar sobre copas de árvores e terreno acidentado também reduz a movimentação do personagem pela metade, e ele precisa realizar um teste de Movimentação baseado em Destreza (já que é um teste de equilíbrio) com Dificuldade 10 para terrenos acidentados ou Dificuldade 12 para andar sobre árvores. Se rodar em um teste, ele cai – geralmente sofrendo dano se estivesse se movendo sobre árvores ou dependendo do terreno – ou não avança, caso esteja nadando. Se tiver uma falha crítica, o personagem cai e fica Atordoado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por um número de turnos igual ao número de metros que caiu (se estiver no chão, considere que o personagem caiu apenas 1 metro) ou não avança e engole água (sofrendo dano igual à 10 menos sua Força) caso esteja nadando (criaturas com as Habilidades Semi Aquático ou Anfíbio não sofrem dano por afogamento).

Se o personagem precisar saltar, considere que ele consegue percorrer uma distância em metros igual à sua Agilidade ou Força (à escolha do jogador) dividida por 2. Se ele puder se mover pelo menos 3 metros antes de saltar, ele pode tomar impulso e saltar uma quantidade de metros igual à sua Agilidade ou Força (à escolha do jogador). Saltar consome uma quantidade de Movimentação igual à distância saltada – ou seja, se tiver Movimentação 6, o personagem pode andar 3 metros, saltar 2 me-

tros e andar mais 1 metro, por exemplo.

A altura que o personagem pode saltar é igual à 0,5 metros, mais 0,5 metros se sua Agilidade for pelo menos 5, mais 0,5 metros caso sua Força seja pelo menos 5. Se tiver alguma Habilidade que aumente seu Deslocamento, ele aumenta em 0,5 metros sua altura de salto para cada 1 ponto de deslocamento a mais que tiver. Caso possa correr pelo menos três metros antes de saltar, ele aumenta em 0,5 metros sua altura de salto.

Um personagem pode saltar de uma altura igual ao dobro de sua capacidade de salto sem se machucar – mas pode sofrer dano pelo terreno. Essa distância indica quanto o personagem pode saltar deliberadamente para baixo estando preparado para amortecer o impacto da queda. Se o personagem cair, ele sofre 1d6 pontos de dano de Contusão por metro de queda, além de possíveis danos devido ao terreno – um personagem que cai da altura do chão (quando está andando, correndo ou simplesmente é empurrado para trás) é considerado como tendo caído de 1 metro de altura.

Calculando o Deslocamento

O Deslocamento do personagem é calculado dividindo-se sua Agilidade por 2 (arredondada para baixo) e somando-se 5 ao resultado. Esse é o número de metros que um personagem consegue percorrer durante seu turno. Assim, um personagem com Agilidade 3 teria deslocamento 6 (3 dividido por 2 = 1,5, arredondado para baixo 1; $1 + 5 = 6$) enquanto um personagem com Agilidade 6 teria deslocamento 8 (6 dividido por 2 = 3; $3 + 5 = 8$).

Para facilitar, a tabela a seguir mostra a movimentação de acordo com a Agilidade de cada personagem:

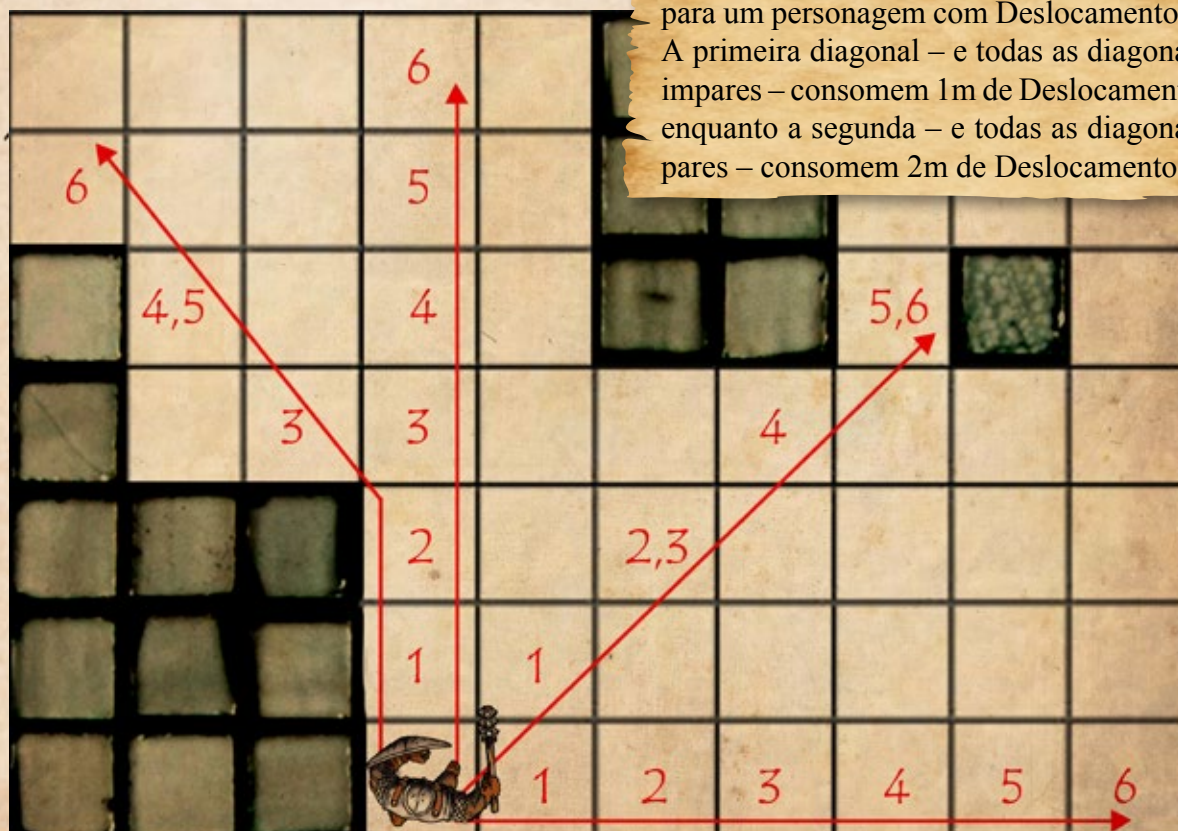
Agilidade	Deslocamento	Corrida
2 ou 3	6 metros	24 metros
4 ou 5	7 metros	28 metros
6 ou 7	8 metros	32 metros
8 ou 9	9 metros	36 metros
10 ou 11	10 metros	40 metros
12 ou 13	11 metros	44 metros

Finalmente, a Agilidade de um personagem está sujeita as mesmas regras de Defesa por armaduras que tenham a característica Agilidade Máxima. Assim, um personagem com Agilidade 5 usando uma Armadura Completa (Agilidade máxima 3) calcula seu Deslocamento como se tivesse Agilidade 3, e não 5. Além disso, um personagem usando uma armadura com a característica Agilidade Máxima só consegue correr o dobro de seu deslocamento durante uma ação de corrida – assim ele multiplica seu deslocamento por 2 ao invés de multiplicar por 4 quando estiver calculando quantos metros pode correr. Suas manobras de Encontrão não sofrem mudança.

Utilizando mapas

Para aqueles grupos de jogo que utilizam mapas para jogar, eu sugiro mapas hexagonais por permitirem uma movimentação mais fluida e simples. Mas como mapas quadriculados são bem mais fáceis de encontrar – ou fazer – regras para esses tipo de mapa estão incluídas nessa sessão. Em ambos os casos, considere que cada quadrado ou hexágono tem 1m de lado (ou de diâmetro no caso dos hexágonos). Em um mapa hexagonal, o personagem simplesmente se desloca um hexágono por ponto de movimentação que possuir. Usando um mapa quadriculado, considere que cada quadrado tem 1,5 metro entre seus cantos mais distantes. Assim, para mover na diagonal, um personagem consome 3 pontos de deslocamento para cada 2 quadrados que mover. Para facilitar essa contagem, considere que o primeiro quadrado na diagonal consome 1 metro de movimento, o segundo 2 metros, o terceiro 1 metro, o quarto 2 metros e assim por diante.

Alguns exemplos de movimentações para um personagem com Deslocamento 6. A primeira diagonal – e todas as diagonais ímpares – consomem 1m de Deslocamento, enquanto a segunda – e todas as diagonais pares – consomem 2m de Deslocamento.



Carga

por Domênico Gay

Uma das regras que sempre foi negligenciada no Mighty Blade foi o sistema de carga – geralmente bastante complexo, na maioria dos sistemas de RPG.

As regras a seguir são opcionais, e visam adicionar mais opções para aqueles grupos que querem manter o controle do que seus personagens estão carregando e de quanto mais eles ainda podem carregar. Elas foram criadas tentando ser o mais verossímeis e simples quanto possível.

Calculando a Carga

A carga mostra quanto peso um personagem é capaz de carregar de modo eficiente. Para calcular a carga de um personagem, simplesmente multiplique sua Força por 5. Essa é a quantidade máxima de peso que o personagem consegue carregar.

A carga de um personagem não é uma medida de peso absoluta, mas sim uma medida da quantidade de peso que o personagem consegue carregar com eficiência. A carga que o personagem está carregando é calculada em medidas de Carga: a FN das armas e armaduras que o personagem estiver usando correspondem à uma Carga equivalente. Assim, basta somar a FN de todos os itens que um personagem estiver carregando e essa será sua carga atual. Para itens que não possuem FN listada – praticamente qualquer coisa fora armas e armaduras – considere que cada dois quilos de peso correspondem à Carga 1. Para itens que não chegam aos 2 quilos, considere que cada 100 itens pequenos (como moedas, pedras preciosas ou joias) ou 20 itens médios (como flechas, virotes, pergaminhos ou varinhas) equivalem à Carga 1. Uma criatura pos-

sui um valor de Carga igual a um terço do seu peso em quilos. Se for necessário saber a FN de um item (por exemplo, qual a FN necessária pra usar uma pá para fazer buracos com eficiência, utilizar uma panela para cozinhar ou armar uma tenda sem precisar de ajuda, considere que a Carga do item corresponde à sua FN).

A seguir, a lista de itens do Manual Completo com suas cargas específicas (um “-” significa que o objeto é considerado pequeno, enquanto um “*” significa que o objeto é considerado médio):

Itens diversos

Item	Carga
Aljava	1
Kit de arrombamento	1
Mochila	1
Kit de primeiros socorros	1
Lamparina	1
Provisões	*
Cantil (vazio)	*
Cantil (cheio)	1
Tenda	2
Pederneira	1
Pá	1
Panela pequena	1
Tocha	1
Corda (15 metros)	2
Anzol e linha	-
Arpéu	1
Pino para escalada	*
20 Flechas	*

Um Kit para Escalada (contendo 15 metros de corda, arpéu e 10 pinos para escalada)

tem carga 4. Uma Mochila de Viagem (contendo cantil, tenda, pederneira, panela pequena, tocha, 15 metros de corda, pá e anzol e linha) tem carga 8.

Itens para conjuradores

Item	Carga
Cajado simples	1
Orbe de cristal	*
Varinha	*
Símbolo sagrado	-
Tomo de magia	1
Grimório simples	2
Grimório pesado	3

Itens Mágicos

Considere que todas as jóias (anéis e amuletos) são considerados itens pequenos (100 deles tem Carga 1) e todos os outros itens não listados (luvas, botas, cintos e poções) aqui são considerados de tamanho médio (20 deles tem Carga 1):

Item	Carga
Bolsa do Espaço Infinito	1
Cesta das Infinitas Tortas	2
Conchas Mensageiras	1
Coroa da Inteligência	1
Manto da Proteção	1

Finalmente, é importante observar que no caso de armas e armaduras a FN não equivale necessariamente ao seu peso, mas sim literalmente da força necessária para manuseá-las ou trajá-la com eficiência. Assim, uma Armadura Completa e uma espada Longa (ambas com FN 4) não possuem o mesmo peso. Armaduras geralmente têm o peso distribuído de forma conveniente, enquanto armas precisam de grandes quantidades de tensão muscular para

serem usadas. Para saber o peso de uma arma ou armadura – quando o personagem estiver carregando uma arma ou armadura na mochila ao invés de estar vergando a mesma, por exemplo – considere que uma arma tem 0,5 kg por nível de FN enquanto o peso das armaduras é de 10kg por nível de FN, aproximadamente.

Efeitos da Carga

Se um personagem ultrapassar seu limite de Carga, ele simplesmente não consegue se locomover com eficiência. Ele passa a ter Deslocamento 2, independente de sua Agilidade, e não pode correr, saltar e nem realizar Encontrões. Além disso, quando faz testes de Movimentação com Carga acima do seu máximo o personagem é considerado Inapto.

Se o personagem estiver carregando ou levantando uma quantidade de Carga igual ou maior do que o dobro de sua Carga máxima, ele não consegue se mover, e precisa fazer um teste de Resistência baseado em Força todo turno – com dificuldade igual à Carga dividida por 10 – todos os turnos, ou soltará a carga (se possível). Se rodar em um teste de Resistência, o personagem estará Fatigado por um número de turnos que teve sucesso em seus testes de Resistência. Cada turno em que o personagem mantiver a carga depois do primeiro ele realiza o mesmo teste com Dificuldade +1, cumulativamente – assim, um personagem com Força 4 levantando 90 quilos faz um teste com dificuldade 9 no primeiro turno, 10 no segundo, 11 no terceiro e assim sucessivamente, até que solte a carga – ou não consiga mais suportar seu peso.

Um personagem Fatigado não pode realizar nenhuma ação no seu turno, limitando-se a tomar fôlego.

Condições

por Domênico Gay

Aqui estão as descrições de todas as condições que podem afetar um personagem ao longo de suas aventuras. Algumas Habilidades presentes nessa edição já fazem uso dessas Condições, e os Mestres podem se sentir livres para adicionar algumas dessas Condições às Habilidades já existentes (como substituir a perda de um turno do Sopro de Frio dos dragões brancos por Enregelado por dois turnos, como fizemos com os Draconianos, por exemplo), e os jogadores podem conversar com seus Mestres para fazer o mesmo com as Habilidades que possuam ou que pretendam pegar.

Além disso, adicionamos aqui um sistema de constrição – agarrar e apertar um oponente – para ser usado como regra opcional.

Atordoadado

Personagens que sofrem um trauma físico considerável e repentino (como uma queda, ou alguns ataques contundentes e a maioria dos danos por eletricidade) que o deixam incapaz de um controle absoluto sobre seus movimentos. Um personagem atordoadado tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes.

Caído

O personagem está prostrado no chão e tem um redutor de -2 em sua Defesa contra ataques corporais e em todos os seus ataques. Um personagem Caído pode usar sua ação de movimento ou uma ação padrão para se levantar.

Cego/Invisível

Um personagem que tenha seus olhos feridos ou sua visão totalmente obstruída – devido a ambientes totalmente escuros ou tendo sido vendado – é considerado cego. Um personagem cego realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, e falha automaticamente em todos os seus testes de Armas de Distância e Percepção baseados na visão. Além disso, um personagem cego não pode usar Habilidades de Reação.

Testes para conjurar magias com alcance Pessoal são realizados normalmente, mas magias com alcance de Visão falham automaticamente.

Um personagem invisível gera os mesmos efeitos descritos acima contra todos os seus adversários, ou seja: qualquer personagem falha automaticamente em testes de Armas de Distância e Percepção baseados em visão relacionados à ele, e todos os outros testes (incluindo magias de toque) são realizados como se o atacante fosse Inapto. Além disso, é impossível lançar magias com um alcance maior do que toque contra o alvo, mas um conjurador pode realizar Magias que afetem uma área onde ele imagina que o personagem pode estar - a Magia é realizada normalmente, mas o alvo pode perfeitamente não estar dentro da área afetada, a critério do Mestre.

Constringir

Você tenta agarrar, segurar e – se desejar – esmagar o alvo com seu abraço. Faça um ata-

que corporal normal, sem considerar a Defesa fornecida por Armaduras do alvo – mas considerando escudos e outros bônus. Se acertar esse ataque, você não causa dano, mas você agarra o alvo e ele é considerado Constringido. Em seu turno, a vítima Constringida não pode se mover, mas pode atacar a criatura que a estiver constringindo com qualquer arma corporal que não seja de duas mãos. Uma criatura Constringida também pode, ao invés de atacar, fazer um teste de Força ou Agilidade (resistido por um teste de Força da criatura que a estiver constringindo), para se libertar.

No seu turno, a criatura que tiver realizado o ataque de Constringir pode se mover – mas deve considerar o peso da criatura que está Constringindo como Carga – carregando consigo a sua vítima, ou pode realizar um ataque de apertar contra ela. Esse ataque acerta automaticamente e é considerado um ataque desarmado, causando dano igual à Força/Contusão, mas o bônus de armadura da vítima é diminuída do dano desse ataque. Soltar uma vítima é uma ação padrão.



Despreparado/ Surpreso

Se o oponente estiver desatento ou desprevenido contra um ataque, você pode rolar +1d6 em seus testes de ataque contra aquele

alvo. Isso pode ocorrer de diversas formas: Um Patrulheiro escondido na copa de uma árvore mirando um urso que passa abaixo dele, um ladino com Flanquear atacando um gnoll enquanto este ataca o guerreiro, um espadachim que se aproxime sorrateiramente de um guarda, um guerreiro que decida subitamente atacar um oponente, um bardo que ataque um vigia orc adormecido...

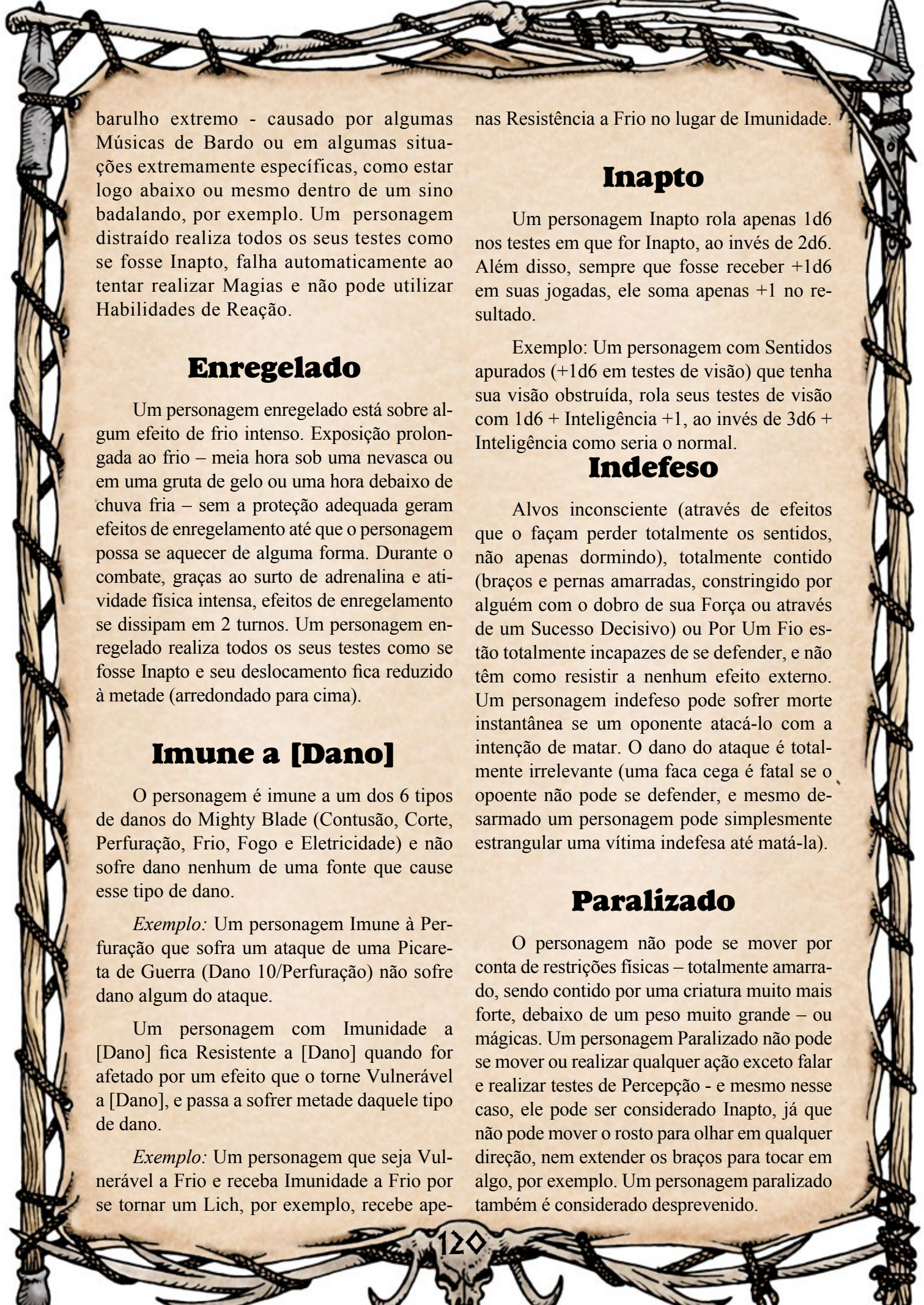
Apenas ações físicas diretas contra o alvo recebem esse benefício – um teste de Furtividade para aliviar um nobre de suas moedas pode contar como um ataque surpresa, mas testes para se esconder de um alvo, ouvir furtivamente uma conversa e Habilidades dos tipos Magia e Música nunca recebem benefícios contra alvos Despreparados, já que o personagem está realizando um teste para saber se suas próprias capacidades lhe permitem atingir um resultado desejado.

Em qualquer situação que permite que se role Iniciativa, não há mais chances de que um alvo esteja desprevenido; nenhum personagem envolvido em combate é considerado Desprevenido, exceto em situações especiais, como algumas Habilidades dos Ladinos. Claro, uma magia ou efeito que faça um alvo dormir o coloca em uma situação em que ele está desprevenido – pelo menos até ser acordado com um ataque...

Alvos dormindo, postos a ferros ou paralisados são sempre considerados desprevenidos, mesmo que estejam em situação de combate.

Distraído

O personagem está sob algum efeito que não permite que ele se concentre ou perceba adequadamente ao ambiente ao seu redor. Efeitos que geram cegueira parcial – como mudanças de luminosidade bruscas ou areia nos olhos – produzem essa condição, assim como embriaguez e alguns venenos específicos e também áreas com



barulho extremo - causado por algumas Músicas de Bardo ou em algumas situações extremamente específicas, como estar logo abaixo ou mesmo dentro de um sino badalando, por exemplo. Um personagem distraído realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, falha automaticamente ao tentar realizar Magias e não pode utilizar Habilidades de Reação.

Enregelado

Um personagem enregelado está sobre algum efeito de frio intenso. Exposição prolongada ao frio – meia hora sob uma nevasca ou em uma gruta de gelo ou uma hora debaixo de chuva fria – sem a proteção adequada geram efeitos de enregelamento até que o personagem possa se aquecer de alguma forma. Durante o combate, graças ao surto de adrenalina e atividade física intensa, efeitos de enregelamento se dissipam em 2 turnos. Um personagem enregelado realiza todos os seus testes como se fosse Inapto e seu deslocamento fica reduzido à metade (arredondado para cima).

Imune a [Dano]

O personagem é imune a um dos 6 tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e não sofre dano nenhum de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Imune à Perfuração que sofra um ataque de uma Picareta de Guerra (Dano 10/Perfuração) não sofre dano algum do ataque.

Um personagem com Imunidade a [Dano] fica Resistente a [Dano] quando for afetado por um efeito que o torne Vulnerável a [Dano], e passa a sofrer metade daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem que seja Vulnerável a Frio e receba Imunidade a Frio por se tornar um Lich, por exemplo, recebe ape-

nas Resistência a Frio no lugar de Imunidade.

Inapto

Um personagem Inapto rola apenas 1d6 nos testes em que for Inapto, ao invés de 2d6. Além disso, sempre que fosse receber +1d6 em suas jogadas, ele soma apenas +1 no resultado.

Exemplo: Um personagem com Sentidos apurados (+1d6 em testes de visão) que tenha sua visão obstruída, rola seus testes de visão com 1d6 + Inteligência +1, ao invés de 3d6 + Inteligência como seria o normal.

Indefeso

Alvos inconsciente (através de efeitos que o façam perder totalmente os sentidos, não apenas dormindo), totalmente contido (braços e pernas amarradas, constringido por alguém com o dobro de sua Força ou através de um Sucesso Decisivo) ou Por Um Fio estão totalmente incapazes de se defender, e não têm como resistir a nenhum efeito externo. Um personagem indefeso pode sofrer morte instantânea se um oponente atacá-lo com a intenção de matar. O dano do ataque é totalmente irrelevante (uma faca cega é fatal se o oponente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

Paralizado

O personagem não pode se mover por conta de restrições físicas – totalmente amarrado, sendo contido por uma criatura muito mais forte, debaixo de um peso muito grande – ou mágicas. Um personagem Paralizado não pode se mover ou realizar qualquer ação exceto falar e realizar testes de Percepção - e mesmo nesse caso, ele pode ser considerado Inapto, já que não pode mover o rosto para olhar em qualquer direção, nem estender os braços para tocar em algo, por exemplo. Um personagem paralizado também é considerado desprevenido.

Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os pontos de vida fica inconsciente, mas não está morto. O personagem é capaz de resistir aos ferimentos que o levaram à inconsciência por 1 minuto por ponto de Força ou Vontade (o que for mais alto) antes de efetivamente morrer. Durante esse tempo, ele pode ser auxiliado por um personagem com a Proficiência Sobrevivência ou Conhecimento ou um Kit de Cura à mão. Se esse aliado for bem sucedido em um teste de Primeiros Socorros (Dificuldade 12) ele é capaz de estabilizar o personagem moribundo. Após uma hora descansando, o personagem estabilizado deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade 12). Se falhar nesse teste ele estará irremediavelmente morto, mas se vencer o teste ficará com 1 Ponto de vida e recuperará a consciência após 6 horas. Esse tempo de restabelecimento não recupera Pontos de vida ou Mana adicionais.

Um personagem Por um Fio é considerado Indefeso e qualquer dano que sofra o fará morrer sem chances de recuperação.

Obviamente, certos ferimentos podem tornar o restabelecimento impossível. Se o alvo foi decapitado não há meios de estabilizá-lo. No caso de Habilidades como Absorver e Engolir, o personagem tem seu corpo completamente destruído, e não há chances de recuperação. Gás Petrificante e Olhar Petrificante também causam uma morte que não pode ser curada por qualquer meio, exceto magias e poções muito Específicas.

Além disso, Toque da Morte (ou qualquer outro ataque que cause dano à alma ou espírito do personagem) torna o personagem em uma casca vazia caso faça o personagem ficar sem Pontos de Vida, e mesmo que um outro personagem seja capaz de estabilizar o corpo, a mente e o espírito do personagem não estão mais ligados à carne, e o personagem falha automaticamente em seu teste de Vontade para permanecer vivo.

Resistente a [Dano]

O personagem é resistente a um dos 6 tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre apenas metade do dano (arredondado para baixo) de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Resistente à Contusão que sofra um ataque de um Martelo de Guerra (Dano 10/contusão) sofre apenas 5 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

Vulnerável a [Dano]

O personagem é vulnerável a um dos seis tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre o dobro do dano de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Corte que sofra um ataque de um Machado Pesado (dano 12/Corte) sofre 24 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

Mapa Político de Cassiopéia



Jothunheim

Reinos/Regiões

Eisheim

Condérien

Dagothar

Grande
Pântano
do Leste

Gefryn

Terras Secas

Cordilheira
dos Cristasis

Arkania

Bryne

Harband