

◊ TOM ◊
DAS MUITAS
LÍNGUAS

Drakon

Mighty
UM SUPLEMENTO
PARA O RPG Blade

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

◊ TOMO
DAS MUITAS
LÍNGUAS
Drakon



COISINHA VERDE

Porto Alegre
2022

Versão: 3.4
Copyrights © Tiago Junges
Autores: Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel
Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Ilustrações Internas: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Revisão: Ewerton “Juban Albino” Pacheco - O Arauto
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Agradecemos a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Que rolem os dados!!!
www.coisinhaverde.com.br/mightyblade
Porto Alegre
2020

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

J95d Junges, Tiago
Drakon: Tomo das Muitas Línguas / Tiago Junges, Domênico
Gay, Luciano Abel; [ilustração Domênico Gay] - 3.ed. - Porto
Alegre: [Edição de Luciano Abel], 2020.
44f. : il.

Índice
ISBN: 978-65-00-13128-4

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domênico.
II. Abel, Luciano. III. Título.

CDD: 793.9

Prefácio

Comunicação é algo fundamental para o surgimento de uma civilização. Expressar e entender o que os outros dizem é algo tão comum e mundano que muitas vezes não damos a devida importância. Nenhum povo se ergue do pó sem antes aprender a se comunicar. Com isso alcançado começam a surgir os registros escritos. Quando conseguimos guardar as informações de forma mais precisa, outros podem fazer uso dela para aprenderem de forma mais rápida o que já foi previamente estabelecido. Dessa forma aprimoramos os ensinamentos e criamos novos e mais complexos registros.

Numa campanha de RPG normalmente isso passa despercebido, todas as raças falam um idioma comum e não existem barreiras linguísticas, a menos que o Mestre queira colocar aquela tribo de Orcs Selvagens que vai tentar matar os jogadores por que eles estão pisando em solo sagrado, idiomas são normalmente deixados de lado. A proposta desse livro é justamente sair dessa zona de conforto e colocar um nível a mais de complexidade para os personagens.

Preparem seus dicionários de Órquico, afiem seu Élfico ao invés das espadas e descubram o quão ricas são as culturas de Drakon!

Luciano Abel





Índice

Prefácio	3	Capítulo 2: Nomes	23
Introdução	7	Nomes Aesires	23
Capítulo 1: Idiomas	8	Nomes Astérios	23
Idiomas Comuns	9	Nomes Anões	25
Asá-avája	9	Nomes Arkanitas	25
Caint	9	Nomes Centauros/ Faunos ..	26
Camaka	10	Nomes Dracônicos	27
Futhark	11	Nomes Élficos/Faens	28
Idioma dos Burgos	11	Nomes Firas	29
L'ányn	12	Nomes Goblinóides	30
Ravorka	13	Nomes Grotons	30
Reo	13	Nomes Hamelins/Gnolls	31
Samyia	14	Nomes Humanos/Metadílios	32
Silvestre	14	Nomes Juban/Tailox	33
Triet	15	Nomes Levent	33
Vodeni	15	Nomes Mahoks	35
Zihassás	16	Nomes Naga/Draganos	35
Idiomas Exóticos	17	Nomes Órquicos	36
Ctónico	17	Nomes Tritões	37
Língua dos Deuses	18	Capítulo 3: Regras	38
(Quoratus)	18	Idioma Automático	
Língua dos Dragões	19	e Idiomas Iniciais	38
(Track'kar'a)	19	Idiomas Extras	38
Língua dos Druidas (Draen)	19	Antecedente	40
Língua da Magia (Arkadis)	20	Habilidades Gerais	40
Língua das Ruas	21	Caminho: Escriba	41



Introdução

Este livro tem por objetivo trazer regras específicas para os idiomas falados em Drakon - mais especificamente em Cassiopéia. As informações contidas aqui servirão para Mestres que queiram oferecer uma maior imersão no cenário, com regras específicas para todos os idiomas de Cassiopéia - e além - que podem ser utilizados para diferenciar culturas e apresentar novos desafios para seus Jogadores - como encontrar tradutores para livros importantes que não estão em nenhuma língua que os personagens deles conheçam, ou para tornar intrigas de corte mais interessantes, por exemplo - ou para tornar o jogo um pouco mais verossímil, com raças diferentes tendo seus próprios idiomas específicos.

Além disso, este livro apresenta uma lista dos nomes mais comuns para a grande maioria das Raças de Drakon, e pode ser utilizado tanto por Mestres para facilitar a criação de nomes de PDMs (Personagens do Mestre) quanto por Jogadores para oferecer inspiração para os nomes dos seus personagens.

O livro está dividido em três partes distintas. A primeira parte, **Idiomas**, trata especificamente dos vários idiomas falados em Drakon, explicando quais Raças os utilizam e em que idiomas reais eles foram baseados. A intenção desta lista de idiomas é permitir que os Mestres e Jogadores possam entender mais profundamente algumas nuances culturais das diversas Raças de Mighty Blade e também fornecer uma ferramenta para a personalização de personagens tanto do Mestre quanto dos Jogadores - como expressões idiomáticas nas línguas nativas daqueles personagens ou Magias e Músicas de Bardo recitadas naquelas línguas, por exemplo.

A segunda parte, **Nomes**, traz listas dos nomes mais comuns de cada uma das diferentes Raças e culturas de Drakon, incluindo prenomes e sobrenomes, além de regras para a criação dos mesmos e as fontes onde estes nomes foram inspirados.

Finalmente, a terceira parte, **Regras**, traz algumas regras para lidar especificamente com a introdução dos idiomas apresentados neste livro, incluindo idiomas que os personagens sabem falar e escrever, além de como aprender novos idiomas e algumas Habilidades ligadas especificamente ao tema.

Capítulo 1: Idiomas

Drakon é um lugar de muitas raças, muitas culturas e, portanto, muitas línguas diferentes. Em Cassiopéia, especificamente, há uma grande quantidade de idiomas, desenvolvidos ou adotados por diferentes Raças e culturas.

A seguir, uma breve descrição de todos os idiomas falados em Cassiopéia - e alguns deles falados em outros continentes, mas que podem ser encontrados em algumas partes do continente.

Ao final da descrição de cada idioma, há uma indicação de qual idioma foi usado como base tanto na fala quanto na escrita. Esta indicação serve a diferentes propósitos: Permitir que Mestres e Jogadores criem frases de efeitos para seus personagens na língua de sua Raça, desenvolvam nomes e sobrenomes usando o idioma base como referência ou para Mestres que queiram escrever palavras ou frases em diferentes idiomas para serem usados como parte de um quebra-cabeça, ou um documento ininteligível pelos personagens ou talvez apenas para criar um elemento visual para um personagem ou local. Está indicado tanto qual o idioma falado quanto escrito deve ser usado como comparativo, e se não houver indicação sobre a escrita comparativa, ele não tem uma forma escrita, utiliza uma forma de escrita não convencional ou utiliza a forma escrita de algum outro idioma. Leia a descrição do idioma em questão para mais detalhes.

DIALETOS E SOTAQUES

Embora nem todos os idiomas de Drakon possuam dialetos, muitos tem. Os Elfos de Londérien possuem um dialeto com alguma influência do Futhark, que soa bastante diferente do Caint falado por aqueles Elfos que moram na Floresta dos Antigos, muito mais influenciado pelo Idioma dos Burgos. O mesmo acontece com o Futhark falado em Dagothar e aquele de Stord. De forma semelhante, idiomas como o L'ányn, o Camaka ou o Reo, falados em diferentes continentes terão dialetos diferentes influenciados pelos outros idiomas com os quais seus falantes tiverem contato. O Idioma dos Burgos possui três dialetos diferentes, o Burguês Tebrynianiano, o Burguês Arkanita e o Burguês Brynês. Embora os falantes de todos esses dialetos consigam conversar entre si de forma mais ou menos eficiente (pense em um brasileiro conversando com um português para ter uma idéia), é praticamente impossível esconder um sotaque específico e qualquer falante daquele idioma vai perceber, automaticamente, de onde o personagem com aquele dialeto é nativo.

Isso pode ser um problema para espíões e para alguns refugiados - principalmente aqueles de Arkânia. Para um personagem que deseje esconder seu sotaque, veja a Habilidade *Mimetismo Social*, no capítulo de regras.

IDIOMAS COMUNS

Estes são os idiomas mais falados em Cassiopéia, e todos eles podem ser selecionados como um dos Idiomas Iniciais do personagem (aqueles escolhidos durante a criação do personagem), desde que faça sentido dentro de seu histórico. Eles também podem ser selecionados livremente entre os Idiomas Extras (veja sobre aprendizado de novos idiomas no capítulo de regras).

ASÁ-AVÁJA

De Ofídien, as Naga trouxeram para Cassiopéia seu sibilante idioma, compartilhado por alguns Draganos que se espalharam pelo continente depois das primeiras incursões das serpentes. Em seu continente de origem a maioria dos humanoides é capaz de ao menos entender o idioma das Naga. As serpentes e seus aliados obviamente conhecem bem o idioma, e a maioria das outras raças aprendem ao menos a entender a língua - que é extremamente complexa e difícil de falar corretamente - para ter qualquer tipo de vantagem sobre os tiranos de Ofídien.

Em Cassiopéia, o Asá-avája é muito pouco conhecido. A maioria dos sábios não será capaz sequer de reconhecer o idioma, seja escrito ou falado, exceto em Parband, e mesmo assim, encontrar alguém que domine o idioma é praticamente impossível. Em geral é possível encontrar tradutores em Parband - particularmente entre os Firas e Orcs

- mas estes sábios precisarão de tempo para traduzir mesmo um texto simples. As poucas Naga de Cassiopéia são difíceis de encontrar, principalmente em situações que permitam conversas, obviamente dominam idioma, mas o dialeto usado por elas é um tanto diferente, ainda que entendível, daquele usado em Ofídien. Aqueles Draganos que lidam com frequência com as Naga (ainda mais raros de serem encontrados) também possuem um conhecimento razoável do idioma, mas dificilmente será possível encontrar um disposto a admitir ou falar o idioma.

A escrita do idioma é um alfa silábico escrito da direita para a esquerda, com uma grande quantidade de fonemas e sinais especiais, o que o torna bastante difícil de dominar.

O idioma comparativo do Asá-Avája é a Língua Marata e sua escrita comparativa é o Devanágari.

CAINT

Desenvolvido pelos Elfos e falados por praticamente todos os membros da Raça, o Caint é uma língua melódica e extremamente complexa, com várias palavras com significados semelhantes além de palavras que não são usadas em outros idiomas (eles possuem palavras para cada formato diferente de folhas e flores, por exemplo). Devido ao seu grau de complexidade, o Caint é um idioma bastante difícil de aprender, particularmente por possuir um vocabulário extremamen-



CAMAKA

te longo. Graças a essas qualidades, a grande maioria dos Bardos, menestréis e poetas de Cassiopéia aprende ao menos os rudimentos do Caint. Mesmo aqueles que não compõem no idioma aprendem o Caint para poder ler músicas e poemas de outros autores, e muitos deles dizem que o simples ato de declamar ou cantar em Caint é suficiente para inspirar o coração de um artista. Essa tradição faz com que exista uma imensa quantidade de poemas, baladas e histórias épicas escritas no idioma élfico, e muitos sábios se dedicam a aprender a língua também. Além disso, como praticamente todos os textos religiosos referentes à Lathellanis são escritos em Caint, muitos Sacerdotes também se dedicam a aprender o idioma.

O Caint é o idioma oficial de Londérien, e não apenas os Elfos, mas qualquer residente daquele reino saberá falar o idioma.

O alfabeto Caint, diferente da sua versão falada, é extremamente simples e, muitos dizem, cru. Ele é lido da esquerda para a direita, mas de baixo para cima. A forma como é escrito faz com que as palavras pareçam pequenas árvores estilizadas, e, de fato, entre os Bardos de Londérien existe um tipo de composição chamado de “Bosque de Sons” que consiste em pequenos poemas com cada palavra escrita em uma linha que, ao ser visualizado lembra uma linha de árvores e arbustos.

O idioma comparativo do Caint é o Gaélico Irlandês e sua escrita comparativa é o Alfabeto Ogham.

Esta língua é predominantemente utilizada pelos Firas e Orcs tanto de Parband quanto Ofídien - onde também é o idioma mais falado pelos Humanos. O Camaka é bastante difundido entre todos os habitantes de Parband, e praticamente qualquer habitante do reino saberá falar e ler o Camaka com alguma proficiência. De fato, todas as transações comerciais que exigem um documento escrito são tradicionalmente escritos nesse idioma, como parte do tratado que oficializa a fundação do reino. A maioria dos textos religiosos produzidos em Parband também é escrita em Camaka, e aqueles que são trazidos para o reino de outras partes, assim como aqueles que são escritos em outros idiomas possuem versões nesse idioma. Isso se dá principalmente porque a maioria dos copistas, sacristãos e Sacerdotes de Parband são Firas, reconhecidos por sua dedicação à palavra de Hou e uma Raça com uma cultura profundamente ligada à religiosidade.

A forma escrita do Camaka utiliza formas longas e curvas, e diferente de outras escritas, ao invés de acentuação para modificar o som de algumas letras, cada som diferente possui um carácter próprio - o que significa que, assim como a língua em si, a escrita do Caint requer bastante tempo para ser aprendida.

O idioma comparativo do Camaka é a Língua Canaresa, incluindo sua forma escrita.



FUTHARK

Falado pelos Anões e pelos Aesires, este idioma costuma ser considerado ríspido e pouco melodioso. No entanto, devido à cultura dos Anões - que de acordo com os registros da raça, foram os primeiros a utilizarem a língua - o idioma praticamente não mudou desde sua criação, e indivíduos fluentes em Futhark são capazes de se comunicar com falantes contemporâneos tão bem quanto ler os primeiros registros escritos (que datam de mais de oito mil anos atrás). Devido a isso, muitos estudiosos de todas as Raças, mesmo aqueles que não podem estudar os registros originais de Dagothar diretamente, estudam o Futhark para terem acesso a textos históricos. De fato, muitos estudiosos de toda Cassiopéia preferem escrever seus textos em Futhark, e o conhecimento ao menos básico do idioma é bastante comum entre conjuradores, sábios, filósofos e escribas de todo o continente.

O dialeto Aesir do Futhark possui uma entonação mais cantada, com algumas palavras de Caint - principalmente relacionadas às plantas e animais - mas é totalmente compreensível para qualquer falante de Futhark, apesar do sotaque ser óbvio.

Sua forma escrita não possui linhas curvas, tendo sido desenvolvida originalmente a partir de runas escritas em pedras com um cinzel.

O idioma comparativo do Futhark é a língua sueca e sua escrita comparativa são as Runas Nórdicas.

IDIOMA DOS BURGOS

Desenvolvido pelos habitantes de Mankosh e levados para o resto do continente onde foi se modificando ao longo dos milênios, o Idioma dos Burgos (ou simplesmente Burguês) é um idioma relativamente simples de aprender e com a maior representatividade ao longo de Cassiopéia. Como ele é o idioma utilizado pela maioria dos Humanos e Metadílios, que dominam boa parte da região central de Cassiopéia, este é o idioma mais falado do continente.

O Burguês é o idioma oficial de Tebryn, Arkânia e Bryne. Como Tebryn possui as maiores rotas navais do continente, os Aesires e Levent, cujos reinos possuem rotas comerciais majoritariamente navais e, portanto fazem muito contato com os tebrynianos também costumam falar o Burguês ao menos de forma rudimentar. Já os Elfos de Londérien e os Anões de Dagothar comumente aprendem ao menos os rudimentos do Burguês devido ao fato de serem aliados de Tebryn há séculos e manterem um grande contato com o reino - além de terem recebido refugiados humanos por muito tempo durante a Grande Revoada.

Por fazerem comércio tanto com Bryne quanto, mais recentemente, Tebryn, muitos parbani tem aprendido o Burguês também.

Devido a todos esses fatores, o idioma dos burgos é conhecido como a "língua do comércio" e a imensa maioria dos contratos comerciais escritos é redigido em Burguês.

O dialeto Tebryniano possui uma grande influência do Futhark e também assimilou algumas palavras do Caint, enquanto o Burguês Brynês é mais arrastado e com menos palavras rebuscadas, com alguma influência do Camaka e do L'ányyn. O dialeto Arkanita foi fortemente influenciado pelo Track'kar'a, o idioma dos dragões, e acabou mais tarde sofrendo influência do Reo com a chegada das hordas Astérias a Arkânia. Devido a essas diferenças regionais, embora todos os falantes do idioma dos burgos serem capazes de entender 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 para tentar perder ou ao menos disfarçar o sotaque.

A forma escrita do idioma dos burgos foi se desenvolvendo através dos séculos, e sofreu alguma influência dos caracteres Futhark, tendo se tornado mais simplificado e com menos linhas curvas ao longo de sua história. A versão atual existe desde a Grande Revoada, e não possui diferenças regionais.


O idioma comparativo do Burguês é o Português e sua escrita comparativa é a Escrita Latina.

L'ÁNYN

O idioma mais difundido entre os habitantes de Gaian, o L'ányyn é considerado o idioma tradicional daquele continente, bem como a lin-

guagem em que são escritos todos os documentos legislativos de Parband, como parte do tratado que oficializou a fundação do reino. Graças a isso, quase todos os habitantes de Parband são capazes de se comunicar em L'ányyn. Os Jubans e Tailox consideram este idioma como seu idioma primário - apesar dos Tailox terem possuído um idioma diferente, perdido durante a Grande Revoada e considerado uma língua morta em Gaian e completamente desconhecido em todos os outros continentes.

O L'ányyn possui uma característica sintática bastante peculiar com relação aos outros idiomas, já que suas sentenças possuem diversas ordens corretas de organização. A ordem das palavras em uma sentença pode ser colocada em qualquer ordem e a frase ainda manterá seu mesmo sentido: A frase "A ordem foi executada" inclui as palavras para Ordem, Foi e Executada. Essas três palavras podem ser colocadas em quase qualquer combinação (Executada foi a ordem/A ordem executada foi/Foi a ordem executada) e a frase estaria perfeitamente correta e compreensível. Embora os Jubans e muitos Tailox se esforcem ativamente para utilizar uma construção que faça mais sentido para seus interlocutores, essa peculiaridade do L'ányyn faz com que muitas vezes seus falantes nativos - particularmente os Tailox que, muitas vezes não se importam tanto com formalidades - construam frases em outros idiomas que podem soar estranhas ou engraçadas, em alguns casos, ao utilizar essa estrutura sintática.



A escrita do L'ányn é concisa e possui poucas letras, já que é um consonantário (ou abjad), contando apenas de consoantes e deixando ao leitor acrescentar as vogais enquanto lê.

O idioma comparativo do L'ányn é a Língua Ídiche, incluindo sua forma escrita.

RAVORKA

O idioma dos Orcs das Terras Secas acabou se espalhando entre muitas raças selvagens que mantêm contato com eles, como Goblins, Trolls e Ogros. É um idioma agressivo e difícil de aprender, por não ter parentesco com nenhuma outra linguagem de Drakon - além de poucos falantes dispostos (ou capazes) de ensiná-la. É muito pouco usada por indivíduos que não são falantes nativos, apesar de alguns Anões de Stord e alguns Orcs Parbani terem aprendido o idioma para tentarem se comunicar ou - no caso dos Anões - compreender comunicação inimiga.

Embora algumas tribos de Goblins mais civilizadas utilizem o Ravorka além de algum outro idioma, dependendo do local onde estão fixadas, é bastante difícil conseguir aprender o idioma com membros dessa Raça, pois eles são muito pouco focados ou pacientes para ensinar de maneira eficiente. Mas é possível conseguir aprender ao menos os rudimentos do idioma através de algum Goblin particularmente inspirado - apesar disso exigir bastante paciência e uma dose sobre-humana de capacidade cognitiva por parte do estudante.

O Ravorka não tem uma versão escrita, e embora tenham sido feitos alguns esforços para se criar um dicionário do idioma, esses projetos geralmente são parciais na melhor das hipóteses.

O idioma comparativo do Ravorka é a Língua Bielorrussa.

REO

A língua ancestral dos Astérios, o Reo é uma linguagem simples, com poucos sons - já que os Astérios não são capazes de pronunciar alguns fonemas - e regras sem exceção. Graças a isso, é o idioma mais fácil de aprender em Drakon, e os Astérios se orgulham bastante de sua simplicidade e eficiência. De fato, eles se orgulham tanto que a maioria deles não aprende mais do que o necessário dos outros idiomas da cultura onde estão integrados, apenas para permitir uma comunicação rudimentar. "Nosso idioma é simples e os outros povos deveriam aprendê-lo, ao invés de nos obrigarem a aprender seus idiomas complicados" é o tipo de argumento comum que um Astério utiliza quando discute o assunto.

O Reo não possui os sons de "G" e "J", já que o sistema vocal dos Astérios é incapaz de produzir esses sons. As vogais também não possuem variações de som, sendo mais longas se forem as sílabas tônicas da palavra.

O Reo também não possui uma escrita tradicional, mas sua simplicidade permite que ele seja facilmente transcrito para quase qualquer alfabeto, exceto o L'ányn, já que sendo um consonantário não possui sons que são essenciais

para o Reo com seus poucos sons. Em Parband, o Reo tradicionalmente é escrito usando o alfabeto Futhark, graças ao contato dos Astérios com os Mahoks - e também porque os Astérios consideram o Camaka muito rebuscado. A simplicidade de escrita do Futhark e a proximidade dos Astérios com os Mahoks fizeram dessa combinação a mais utilizada. Já em Arkânia, o Reo costuma ser escrito em Burguês, e os Astérios Tebrynianos também costumam utilizar essa escrita quando escrevem.

O idioma comparativo para o Reo é o Havaiano.

SAMYIA

Trinado e arrulhado pelos Levent no alto de suas montanhas, o Samyia é melodioso como nenhum outro idioma de Drakon. Quando falado entre os Levent, que possuem características vocais diferentes de todas as outras Raças de Drakon, o Samyia possui uma qualidade única, combinando palavras entoadas ao longo de sons semelhantes ao canto de pássaros canoros. As outras Raças não são capazes de falar perfeitamente o idioma, mas variações dos sons necessários são suficientes para que qualquer pessoa dedicada seja capaz de falar de forma eficiente o Samyia - embora a qualidade sonora da linguagem se perca no processo.

O Samyia é pouco falado fora do Arquipélago das Três Irmãs, mas muitos navegadores que lidam com as rotas marítimas para a região se esforçam para aprender o idioma.


A versão escrita do Samyia usa letras com linhas curvas e possui muitos

caracteres com sinais separados, o que faz com que a escrita possa parecer um tanto caótica para quem não conhece bem o idioma - ou quando executado por alguém sem muito domínio de sua escrita. No entanto, mesmo para aqueles que não entendem bem o idioma, a complexidade e fluidez da escrita Samyia, assim como sua versão falada, possui uma intrínseca qualidade melódica.

O idioma comparativo do Samyia é o Guzerate, incluindo sua forma escrita.

SILVESTRE

Falado por muitas Raças que dividem os ambientes florestais, majoritariamente Centauros, Faens e Faunos (que chamam o idioma de Nheengatu), o Silvestre é uma língua difícil de dominar por possuir uma estrutura bastante caótica. Os sábios acreditam que ela provavelmente se desenvolveu ao longo dos milênios à medida que as culturas silvestres se encontravam e que partes delas foram sendo aglutinadas e removidas até formarem o idioma atual. E, na verdade, o próprio idioma atual pode ter uma enorme variação regional, e alguém que estudou a linguagem em uma área pode ter bastante dificuldade para entendê-la em outra. Para aqueles que crescem lidando com o Silvestre, no entanto, todas as variações são igualmente fáceis de compreender (o que inclui qualquer personagem com Silvestre entre seu Idioma Automático ou dentre os Iniciais). O fato é que o idioma tem vários modos diferentes de ser flexionado,



e em uma ou outra região pode-se preferir um ou outro tipo de flexão específica, o que significa que para alguém que não cresceu tendo contato com o Silvestre algumas sentenças podem simplesmente não fazer sentido - embora seja possível entender palavras individuais - dependendo de como os falantes de um ou outro local preferem usar o idioma. Embora para um falante nativo essas variações não façam a menor diferença para compreender o idioma em qualquer região, para alguém que não domina totalmente o Silvestre podem ser necessários alguns minutos - ou por vezes horas - de conversação para ser possível uma comunicação eficiente.

O Silvestre se desenvolveu como uma linguagem falada e não possui uma versão escrita própria, mas a forma escrita do Caint é geralmente utilizada para escrever em Silvestre.

O idioma comparativo do Silvestre são as Línguas Tupis-guaranis.

TRJET

Falado pelos Mahoks, também se tornou uma linguagem comum para muitas raças selvagens que habitam montanhas, principalmente Gárgulas e algumas espécies de Gigantes. É uma linguagem chiada e com muitas sílabas que são pronunciáveis apenas por Mahoks (e alguns Gárgulas) por exigirem estalos feitos com os lábios batendo entre si. Embora alguns Gigantes simulem esse som com um estalar de língua, a maioria dos falantes de outras Raças simula o ruído com um som de "K" mudo seguido por uma pausa curta.

O Triet é pouco falado entre outras Raças além dos Mahoks, mas como eles constituem uma população considerável em Dagothar e principalmente em Parband, há alguns nativos desses reinos que aprendem ao menos os rudimentos do idioma.

O sistema de escrita do Triet é bastante semelhante ao Futhark, e alguns estudiosos Anões acreditam que certos caracteres da forma escrita de seu idioma foram influenciados pelos Mahoks. Mesmo as tribos mais isoladas dos Picos Orientais de Parband, que na melhor das hipóteses não tiveram contato com os Anões desde a Grande Revoada utilizam o mesmo sistema de escrita do Futhark.

O idioma comparativo do Triet é o Esloveno.

VODENI

Dialetos deste idioma são falados entre os Grotons, Tritões e Dagonires e, embora estes últimos utilizem também um idioma próprio - uma corruptela do dialeto Ctónico pouco conhecido fora da Raça - a grande maioria deles é capaz de se comunicar em Vodeni. Os Tritões são capazes de uma comunicação bastante complexa utilizando leves mudanças de cor em conjunto com linguagem de sinais, e essa comunicação é impossível de ser usada por outras Raças de forma eficiente - embora seja possível aprender a ler a linguagem dos Tritões - e, graças a isso, eles acabaram absorvendo o Vodeni dos Grotons, com quem mantêm bastante contato, e por permitir que esse idioma também lhes oferecesse uma forma de comunicação com habitantes da

superfície, acabou se tornando extremamente difundida entre a Raça.

Fora das Raças submarinas, alguns navegadores aprendem o Vodeni para manter uma linha de comunicação com os habitantes dos mares.

Os sacerdotes de Ran da superfície geralmente se dedicam a aprender o Vodeni porque consideram que isto agrada a divindade das marés - e a maioria dos (poucos) textos religiosos dessa divindade é escrita em Vodeni.

Como lidam bastante com os habitantes subaquáticos que vivem ao redor de seu reino insular, muitos Levent também aprendem o Vodeni, e, de fato, esta é a segunda língua mais comum entre os membros da Raça.

O Vodeni não possui uma versão escrita tradicional. Embora todos os povos subaquáticos possuam alguns sinais gráficos que servem para comunicação (como sinais de "área perigosa", "região de pesca abundante" e "sorvedouro") estes sinais nunca evoluíram para uma linguagem escrita. A maioria daqueles falantes do Vodeni que se dedicam à escrita acaba adotando as letras do Futhark, já que as formas retas são mais simples de escrever sob a água e porque os Aesires são uma das Raças com quem os subaquáticos mais têm contato.

O idioma comparativo do Vodeni é o Croata.

ZIHASSÁS

O idioma chiado dos Hamelins, conhecido como Zihassás, que é compartilhado pelos Gnolls, pode ser ouvido sendo sussurrado em praticamente toda

Cassiopéia, dada a capacidade de adaptação dos seus falantes. Há grupos de Hamelins em praticamente todas as grandes cidades de Cassiopéia, geralmente vivendo à margem da sociedade, e muitos indivíduos marginais aprenderam a linguagem para lidar com mais eficiência com os Hamelins, que podem ser uma fonte de informações ou itens dependendo das condições. De fato, em muitas cidades, alguns grupos utilizam o Zihassás como uma "linguagem oficial" do crime, particularmente comum entre contrabandistas e gatunos. O Zihassás também é a linguagem primária dos Gnolls, e muitos Patrulheiros e Druidas que lidam com essas criaturas costumam aprender essa linguagem para se comunicarem - ou compreenderem - seus oponentes.

O Zihassás não possui uma forma escrita. A maioria dos Hamelins e Gnolls é iletrada, e se o idioma alguma vez possuiu uma forma escrita - e não existe qualquer registro disso - ela foi perdida há muito tempo. Em geral, os falantes da língua utilizam qualquer outro sistema de escrita que conheçam - se conhecerem algum - para grafar a linguagem - o que é incomum. Graças a essa prática, mesmo alguém que seja capaz de compreender a língua não será capaz de ler alguma coisa escrita em Zihassás usando um idioma diferente - na prática, para ler algo escrito em Zihassás, o leitor precisa conhecer este idioma e o idioma cuja forma escrita foi usada para transcrevê-lo.

O idioma comparativo do Zihassás é o Árabe, mas todos os "L" do árabe devem ser substituídos por "SS" ou "X" - o que ficar mais interessante.

IDIOMAS EXÓTICOS

Os Idiomas Exóticos exigem características especiais para poderem ser aprendidos por um personagem. Essas características geralmente são ligadas à Raça, Classe ou Habilidade que o personagem precisa possuir para poder aprender aquele idioma, tanto como um de seus Idiomas Iniciais (selecionados durante a criação do personagem) quanto como um de seus Idiomas Extras (selecionados com o uso de um Ponto de Evolução). A descrição de cada idioma dirá quais são essas exigências, e os Mestres devem exigir que elas sejam sempre observadas para que um personagem possa selecionar estes idiomas.


CTÓNICO

O Ctónico é falado por criaturas vindas tanto dos planos inferiores quanto por criaturas astrais. Apesar de alguns Sacerdotes apontarem que esta é uma linguagem infernal e considerarem que ela é maligna por natureza, esta é uma afirmativa falsa. Como a maioria dos sábios, Arcanistas e muitos Sacerdotes (principalmente de Sarfion e Hou) pode apontar, as letras deste alfabeto são utilizadas como Runas Arcanas e Selos Místicos para conjurar Magias que lidam com os espíritos. Acredita-se que a maioria das criaturas infernais capazes de se comunicar utiliza esta linguagem porque o idioma infernal seria totalmente incompreensível para a mente mortal, e eles utilizam um idioma que os habitantes da dimensão

material estudaram o suficiente para compreender. Ainda, muitos Arcanistas apontam que a escolha não é totalmente aleatória, e que os infernais escolheram esta linguagem para criar confusão entre os sábios e diminuir a influência de criaturas do plano astral, já que eles próprios poderiam ser vistos como uma "casta" ou aliados dos infernais. Embora não tenham sido completamente bem sucedidos, essa estratégia funcionou em algum nível, já que muitas pessoas desconfiam da Magia espiritual, principalmente devido ao fato de que muitos Sacerdotes pregam uma ligação entre eles e os demônios. O fato de Necromantes e muitos Cultistas conhecerem a linguagem também não ajuda a desfazer este equívoco.

Além de Necromantes e Cultistas, no entanto, muitos Conjuradores Arcanos aprendem o Ctónico para aprimorar seu entendimento sobre a Magia, e vários Sacerdotes aprendem o idioma por motivos variados - Sacerdotes de Mirah e Denalla aprendem o idioma para melhor lidarem com seus inimigos infernais, enquanto Sacerdotes Taranis, que lidam com espíritos com frequência, costumam aprender este idioma para lidarem melhor com seus aliados extradimensionais. Já Sacerdotes de Sarfion são inclinados a aprender esta linguagem como qualquer outra por sua intrínseca sede de conhecimento.

É interessante notar que os Dagonires usam uma corruptela do Ctónico como sua língua nativa, e embora possa ser uma comunicação limitada, eles são capazes de



conversar nessa linguagem. Devido a isso, os Grotons e Tritões, que muitas vezes negociam ou guerreiam com os Dagonires, também aprendem esse idioma - que, além de tudo, tende a ser favorito entre os Devas de Ran assim como o Quoratus.

Qualquer personagem Necromante deve selecionar o Ctónico como um de seus Idiomas Iniciais, e personagens das Raças Groton ou Tritão podem aprender o Ctónico como um de seus Idiomas Iniciais. Personagens com Aprendiz de Necromante precisam aprender o Ctónico antes de poderem se tornar Aprendizes dessa Classe, e personagens com um Pacto podem aprender o idioma como um de seus Idiomas Iniciais ou como um de seus Idiomas Extras.

O idioma base do Ctónico é o Enochiano tanto em sua forma falada quanto escrita.

LÍNGUA DOS DEUSES (QUORATUS)

Em suas orações os Sacerdotes aprendem o idioma celestial, a língua dos deuses. Não se sabe se esta é realmente a linguagem falada pelas divindades, mas é a forma que eles usam para se comunicar com os mortais. Todos os Devas conhecem esta linguagem, e embora eles sejam capazes de conversar em uma gama de outras linguagens, em geral tendem a tentar se comunicar em Quoratus quando lidam com mortais.

Embora ele varie um pouco de uma religião para outra - principalmente devido às influências culturais nas quais aquela religião está envolta - todas pos-

suem uma raiz comum e são extremamente similares, o que permite que sacerdotes de deuses diferentes conversem entre si apenas usando essa linguagem.

Sacerdotes devem escolher o Quoratus como um de seus Idiomas Iniciais, já que a inspiração enviada pelas divindades, tanto em seus sonhos ou quando eles são contatados por seus Devas é realizada nessa língua. Além disso, à medida que exploram os mistérios de uma religião, personagens com Aprendiz de Sacerdote aprendem esta língua conforme são infundidos com o poder da divindade que escolheram seguir. Um personagem que selecione Aprendiz de Sacerdote precisa escolher aprender Quoratus como um Idioma Extra assim que receber seu próximo Idioma Extra (seja por um bônus de Inteligência ou quando receber seu próximo Ponto de Evolução) obrigatoriamente - a menos, claro, que já possua o idioma.

O Quoratus é relativamente fácil de aprender, e fontes de ensino nunca serão um problema. Quase todos os textos sagrados possuem versões em Quoratus, e qualquer Sacerdote de Sarfion estará disposto a ensinar o idioma a qualquer um que queira aprendê-lo. Embora nem todos os Sacerdotes de outras divindades tenham o ânimo ou disposição para ensinar o idioma, não é difícil para alguém interessado em aprender o idioma encontrar um Sacerdote ansioso para passar este conhecimento - junto dos dogmas de sua divindade, obviamente - para qualquer pessoa.

O idioma base do Quoratus é o Latim, e sua escrita base é a Escrita Latina.

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. Muitos Dracomantes se dedicam a aprender o Track'kar'a para tentar ter uma compreensão mais adequada sobre os Dragões que cultuam, e todos os textos sagrados do Templo da Aurora dos Dragões podem ser encontrados tanto em Burguês Arkanita quanto em Track'kar'a.

Os Draganos são a única raça humanoide capaz de falar o Track'kar'a corretamente (apesar da maioria deles nunca chegar a estudar a língua) e alguns Dracomantes desenvolvem formas dracônicas para simular a fisiologia Dragana e então poder pronunciar a Língua dos Dragões de forma correta.

Esse idioma guarda certas semelhanças com o Arkadis, o que permitiria um falante de um destes idiomas possa tentar entender o sentido geral de uma frase em Track'kar'a (com um teste de Inteligência Dificuldade 14).

Os Dracomantes aprendem o Track'kar'a durante seu aprendizado dos desígnios dracônicos, e todos os Dracomantes devem selecionar a Língua dos Dragões como um de seus Idiomas Iniciais. Além disso, a medida que são infundidos com o poder dos Dragões, personagens com Aprendiz de Dracomante aprendem esta língua de modo reflexivo. Um personagem que selecione Aprendiz de Dracomante precisa escolher aprender Track'kar'a como

um Idioma Extra assim que receber seu próximo Idioma Extra (seja por um bônus de Inteligência ou quando receber seu próximo Ponto de Evolução) obrigatoriamente - a menos, claro, que já possua o idioma.


Além disso, graças à semelhança entre os dois idiomas, é possível aprender Magia Arcana usando o Track'kar'a, e alguns Feiticeiros e Rúnicos aprendem essa língua em detrimento do Arkadis durante seus estudos (particularmente em Arkânia) e podem selecionar uma em detrimento da outra como seu Idioma Inicial ou como Idioma Extra para se tornar Aprendiz dessas Classes.

Para aprender a Língua dos Dragões o personagem precisa encontrar uma fonte de estudos dracônicos, normalmente um NPC que fale o idioma - como um Dracomante ou Dragano - ou através dos raros grimório de Dracomancia encontrados nos confins de bibliotecas perdidas.

O idioma base para o Track'kar'a é a Língua Maltesa, e sua forma escrita é o Cuneiforme.

LÍNGUA DOS DRUIDAS (DRAEN)

Os Druidas chamam esse idioma de Draen, que significa absorver ou reunir conhecimento. Aprender esse idioma é parte indispensável para desenvolver as habilidades druídicas, principalmente as que envolvem a comunicação com animais e plantas. O idioma é particularmente complexo de aprender porque é constituído de uma linguagem falada que inclui vários sons



semelhantes ao de animais - incluindo assobios, gargarejos e até mesmo rugidos - em conjunto com um sistema de linguagem de sinais. O idioma é utilizado de fato em linguagem de sinais, com os sons sendo uma forma de apoio para indicar o tom da conversa e o ânimo geral do falante, mas a parte sonora do idioma pode ser ignorada, permitindo que dois Druidas conversem entre si em total silêncio se puderem ver um ao outro ou sejam capazes de se comunicar a grandes distâncias sem serem descobertos. Em ambos os casos, no entanto, a comunicação será comprometida, e embora seja possível transmitir ideias gerais, para discussões mais complexas uma conversa usando apenas uma das formas do Draen levará muito mais tempo que o normal. A linguagem também é amplamente utilizada para enviar avisos (na forma de rugidos ou sons de ameaça) ou anunciar aproximação entre Druidas (em geral com arrulhos e assobios) que para ouvintes que não conheçam o Draen soarão como sons normais de animais.

Druidas dificilmente ensinarão este idioma para alguém a menos que essa pessoa se mostre interessada em ingressar na Classe, mas em alguns casos é possível que comunidades de Druidas ensinem o idioma para Patrulheiros ou comunidades silvestres para permitir uma maior integração entre eles.

O ensino do Draen é parte do treinamento de qualquer Druida, e é necessário selecionar este idioma antes que um personagem possa se tornar um Aprendiz de Druida. Além disso,


durante a criação de personagem, um personagem Druida precisa, obrigatoriamente, selecioná-lo como um de seus Idiomas Iniciais.

O Draen não possui uma versão escrita tradicional, mas a maioria dos Druidas utiliza a versão escrita do Caint - fácil de escrever por só utilizar linhas retas e por possuir uma similaridade com desenho rudimentar de árvores - para escrever a língua, quando necessário. Essa escrita geralmente é utilizada para marcar territórios, avisar de áreas propícias para caça, pesca, forrageamento ou abrigo ou para indicar regiões com perigos naturais ou que seja morada de criaturas agressivas ou comunidades hostis.

O idioma base do Draen é a Linguagem Brasileira de Sinais, embora sua forma falada não possua correspondentes reais.

LÍNGUA DA MAGIA (ARKADIS)

A Magia Arcana exige que Feiticeiros, Rúnicos e Dracomantes aprendam uma grafia especial, as Runas Arcanas, que foram recebendo nomes específicos para se tornarem mais fáceis de ensinar. Com o tempo, as Runas Arcanas mais comuns se tornaram a base de um idioma que se tornou comum entre os Conjuradores Arcanos por tornar mais fácil a compreensão do funcionamento e uso de Runas Arcanas. O Arkadis é ensinado como base da compreensão do sistema de uso de Runas Arcanas, e faz parte do ensino de Conhecimento Arcano. Qualquer personagem com Conhecimento Arcano precisa necessa-



riamente conhecer esse idioma, mas a própria natureza do idioma, ligado aos conceitos da conjuração arcana o tornam impossível de ser aprendido por qualquer personagem sem essa Habilidade.

Personagens que possuam Conhecimento Arcano devem escolher o Arkadis entre seus Idiomas Iniciais, e um personagem precisa aprender o Arkadis antes de poder se tornar Aprendiz de uma Classe ou Caminho que tenha Conhecimento Arcano como Habilidade Automática. Essa aprendizagem geralmente é realizada ao se estudar com um Feiticeiro, Rúnico ou Dracomante, mas também pode ser realizado com o estudo de tomos arcanos que contenham Habilidades do tipo Magia.

O idioma base para o Arkadis é a Língua América, incluindo sua forma escrita - que possui algumas letras que são excelentes para serem usadas como Runas Arcanas.

LÍNGUA DAS RUAS

As gírias e formas de construções de sentenças utilizadas por criminosos através de toda Cassiopéia é conhecida coletivamente como Língua das Ruas. A Língua das Ruas não é um idioma de fato, mas sim uma forma de comunicação, construindo frases de forma específica para transmitir e captar informações entre criminosos de todos os tipos. Ela se vale de pichações e elementos de vestimenta para identificação de possíveis contatos, mas não um idioma particular.

A base da Língua das Ruas é utilizar um vocabulário intimista para conversar de modo mais inocente possível. Títulos familiares são usados para indicar posições dentro de um grupo ou de possíveis alvos. Primo é usado para identificar um possível contato ou outro criminoso, irmão/irmã para aliados, tio para o governo/milícia, pai/mãe/avô/avó são usados nesse contexto para pessoas que merecem respeito (geralmente líderes ou criminosos experientes) enquanto genro/nora/sogro/sogra são usados para indicar alvos. Elementos de tempo costumam ser usados para indicar urgência em um trabalho ou situação, e uma conversa envolvendo elementos variados - quase sempre envolvendo algum tipo de celebração - pode ser usado para providenciar algum tipo de trabalho ou a área de especialidade do criminoso em questão. A maioria das conversas termina com uma troca de endereço, para que um encontro mais formal seja realizado mais tarde caso o criminoso contatado esteja interessado. Qualquer personagem com a Habilidade Contatos com o Crime tem acesso a esse idioma automaticamente.

ALGUNS EXEMPLOS:

Contato: Olha se não é o meu primo! Ficou sabendo que eu abri uma padaria? Estou vendendo doces, salgados e sucos. O tio tem ido bastante lá e está gostando. Aparece pra conhecer uma hora dessas.

Significado: Tenho contrabando pra passar, de vários tipos. A milícia local sabe, mas está fazendo vista grossa, é seguro.

Contato: Primo! Faz tempo que não te vejo por aqui! Tá sabendo que é aniversário do meu genro essa semana? Estamos organizando a festa, se quiser ajudar, vai lá em casa uma hora dessas! Traga uns amigos se quiser.

Significado: *Há um alvo que alguém quer morto, e estamos procurando por um assassino. Vá ao endereço para detalhes. Provavelmente será necessário apoio. Não é urgente, mas quanto antes melhor.*

Contato: Ei, primo, como tem passado? Nosso tio tá procurando por você, e o vovô tá esperando aquela visita, hein? Aparece lá em casa essa noite, pra gente fazer uma visita surpresa, ok? Lembra onde é?

Significado: *A milícia sabe que você está na cidade, mas tem um criminoso poderoso que está lhe oferecendo um acordo. Não conte a ninguém e vá sozinho ao endereço que estou lhe passando para discutir detalhes.*

Quando um criminoso usa a Língua das Ruas para ameaçar outro, ele usa termos honoríficos e geralmente é mais elogioso do que o normal. Quanto mais elogioso for um contato, maior a ameaça.

POR EXEMPLO:

Contato: Meu caríssimo primo! O titio tá querendo muito falar contigo! Tem uns presentes pra te dar! Coisa fina! Se eu fosse você não deixava ele esperando! Pena que os meus irmãos não estão na cidade pra te ver. Passar bem, primo!

Significado: *A milícia local está te procurando e colocou um prêmio pela sua captura. Melhor sair da cidade. Nenhum criminoso vai te oferecer ajuda.*

Contato: Meu primo querido! Que prazer enorme te ver por aqui! Pa-

pai está com muitas saudades tua, não fala em outra coisa! Está até organizando uma enorme festa pra ti por esses dias. Eu e meus irmãos vamos estar lá pra levantar um brinde pra ti! Se cuida!

Significado: *Minha guilda está querendo te capturar. Está oferecendo uma recompensa pela sua captura. Todos os membros estão atrás de ti, e não vão desistir.*

Contato: Ei, primo, é muito bom te ver! Está tendo uma reunião familiar na cidade, aniversário de um monte de gente nos últimos dias. Teu aniversário é por agora também, não é? Foi bom te ver, mas eu tenho que ir!

Significado: *Cuidado, está acontecendo uma guerra de gangues na cidade, e muita gente já foi morta. Se eles te pegarem, vão te matar. Não quero que saibam que eu te avisei.*

Além da linguagem em si, os grupos de criminosos marcam as grandes cidades com símbolos que avisam qual gangue controla a região, onde comprar contrabando, quais áreas não são seguras para determinadas atividades ou quem contratar para fazer aquele “servicinho”.

Personagens das Classes Ladino e Bardo podem escolher a Língua das Ruas como um de seus Idiomas Iniciais, assim como personagens com Contatos no Crime e Contatos Políticos. Para poder aprender o idioma depois da criação do personagem, é preciso ter as Habilidades Contatos no Crime ou Contatos Políticos antes (simplesmente se tornar Aprendiz de Ladino ou Bardo não é suficiente para selecionar esse idioma).

Capítulo 2: Nomes

Seguir estão listados os nomes (e sobrenomes, quando aplicável) mais comuns de cada Raça de Drakon, bem como quais fontes ou

fórmulas são mais indicadas para selecionar - ou criar - nomes adequados para cada Raça.

NOMES AESIRES

Os nomes Aesires não possuem regras muito específicas. Nomes masculinos nunca terminam em vogais, e costumeiramente são constituídos de duas sílabas. Os nomes femininos podem terminar em "A", "E", "I" ou "Y", mas muitos terminam em consoantes e podem ter duas ou três vogais.

Os Aesires utilizam sobrenomes patronímicos, com os sufixos "-son" usado para homens e "-dotir" para mulheres - estes sufixos às vezes suprimem a última letra ou sílaba do nome do pai/mãe. Assim, se um Aesir chamado Harag tiver um filho chamado Olav e uma filha chamada Anja, seus nomes serão, respectivamente: Olav Haragson e Anja Haradotir. Não há preferências entre a utilização do nome do pai ou da mãe - os filhos geralmente utilizam um patronímico baseado em qual dos seus pais é mais influente ou o que eles consideram mais relevantes em sua criação.

Em geral nomes nórdicos dentro das especificações acima (como Ragnar) ou adaptados para estarem dentro dessas especificações (como Flokir) funcionam para nomes Aesires.

MASCULINOS

Armod, Arnbjorn, Bodvar, Bram, Egil, Erik, Gardar, Grim, Gundur, Halfdan, Harag, Harald, Helgil, Hengist, Heolf, Igolf, Ingwulf, Kereval, Ketil, Lengar, Olaf, Olav, Rogvald, Sigurd, Sigvard, Skalagrim, Svein, Thorbard, Thorstein, Trygvas, Vanar, Yngvar.

FEMININOS

Anja, Aslaug, Astrid, Aud, Drewenna, Ealswith, Eira, Elisef, Ellisif, Eyvind, Eyvind, Freydis, Gisla, Gyda, Hildegard, Indra, Inga, Ingrimund, Ingvild, Kilda, Ksenjia, Lagherta, Rafarta, Siggy, Sigtrygg, Snaefrid, Sylvi, Thora, Thyri, Vigrid, Yiduna.

NOMES ASTÉRIOS

Nomes Astérios têm de uma a três sílabas (embora monossílabos sejam incomuns) com nomes mas-

culinos sempre terminando em "E", "O" ou "U", enquanto os nomes femininos sempre terminam em "A" ou "I".

Como são incapazes de pronunciar o som das letras "G" e "J", nenhum nome Astério vai possuir essas consoantes. "B" é uma palavra pouco usada no Reo, e palavras tradicionais da Raça nunca terão essa letra.

Em geral nomes havaianos ou maoris dentro das especificações acima ou adaptados para estarem dentro dessas especificações funcionam para nomes Astérios.

Astérios não utilizam sobrenomes. Ao invés disso, eles se utilizam qualquer organização com a qual trabalhem como identificação - "Hanno das Forjas de Hou", por exemplo - sempre incluindo qualquer posto, se a organização possuir um - "Centurião Tane da Armada da Aurora", por exemplo.

MASCULINO

Akahate, Akahau, Amahau, Amire, Anewo, Dawharu, Hahono, Hanauhau, Hanno, Hare, Hehu, Hemu, Henare, Hokuoke, Hookoioie, Lahanau, Lamake, Lokene, Maako, Mahuto, Maramo, Matiu, Nohouke, Oko, Ondaku, Rawire, Ronto, Ruru, Tanaro, Tane.

FEMININO

Ahorani, Aihe, Airini, Aka, Ake-nehí, Akona, Amiria, Anahera, Apre-rira, Arama, Arona, Aronui, Atarani, Awhina, Haeata, Hahana, Heeni, Hersa, Hina, Hokaka, Huhana, Mahuika, Marama, Marama, Niri, Pania, Pounami, Ruihi, Whina.

NOMES ANÕES

Os nomes Anões têm duas ou três sílabas, com nomes masculinos geralmente terminando em consoantes (tradicionalmente "L", "N", "R", "G" ou "K") ou, em alguns casos, em "I". Muitos nomes femininos terminam em "-HILD", uma palavra em desuso que significa "donzela". Uma variação comum em nomes é "-ILD", e nomes femininos terminados em "D" também são muito comuns, além daqueles terminados em "A".

Anões usam o sobrenome tradicional de seu Clã, e no ato do casamento um dos cônjuges deve abrir mão do seu nome de Clã em favor do nome do seu esposo/esposa. Esse é um processo bastante importante, já que geralmente os

membros de um Clã se mantêm na tarefa do qual seu nome deriva, e assumir o nome daquele Clã significa trabalhar naquela área ao invés de continuar nas tarefas tradicionais de seu Clã.

Por exemplo: Fingal Kupferpikel (cujo Clã trabalha fazendo ferramentas de cobre) se casa com Ida Weisenbaken (cujo Clã trabalha com panificação). Ao casar, Fingal decide deixar o trabalho tradicional de seu Clã e ir se juntar ao trabalho de produzir pães com sua esposa, assumindo o nome Weisenbaken.

Em geral nomes nórdicos dentro das especificações acima (como Ingvar) ou adaptados para estarem dentro dessas especificações (como Flokir) funcionam para nomes Anões. Para

criar sobrenomes Anões, simplesmente traduza duas palavras que estão ligadas a um bem ou serviço para a língua sueca. Remova qualquer acentuação que as palavras tiverem, transforme qualquer “J” em “I” e junte em uma palavra só, da maneira que ficar mais sonora.

Por exemplo: Um Clã de especializado em modelar ruas a partir de túneis criados entre galerias poderia se chamar Tillverkata (pela junção de tilverkare = fazedor e gata = rua), enquanto um Clã de cuteleiros poderia unir as palavras kniv (faca) e finslipa (afiar) no nome Finslipakniv.

MASCULINO

Alberik, Alvis, Andavari, Brok, Bror, Brunkil, Durin, Dvalin, Eitri, Fialar, Filibar, Fingal, Fulgrin, Galar, Hen-

gal, Honir, Imborg, Ivaldi, Lofar, Magni, Módi, Mosonir, Narfi, Nari, Olrik, Regin, Rurik, Storlin, Torveg, Vali, Vik, Zarlin.

FEMININO

Agda, Brena, Brunhild, Dagma, Disa, Ead, Edila, Eirild, Embla, Fria, Hnossa, Ida, Idhuna, Indunna, Ingrid, Ingvild, Irpa, Kelda, Nagla, Nanna, Niela, Nornild, Ostara, Rind, Skulda, Thorhild, Urda, Valla, Verdanda, Voluspa.

SOBRENOMES

Aisenaugue, Eisenfuss, Slagahanden, Kopparrygg, Giutiarn, Dorrutkik, Halmvavare, Bronstang, Traformnig, Delatrah, Valikott, Badflod.

NOMES ARKANITAS

Os arkanitas, diferentes de outras culturas, geralmente utilizam nomes considerados adequados para a sua cultura, ao invés de nomes raciais tradicionais. Embora alguns Astérios e Orcs ainda utilizem nomes raciais, essa prática vem caindo em desuso cada vez mais, e a maioria dos membros dessas Raças que vivem em Arkânia vem dando nomes arkanitas para seus filhos.

Os nomes arkanitas têm suas raízes no Arkadis, um idioma que, segundo a crença da Aurora dos Dragões, foi dado aos mortais pelos Dragões. O Arkadis inicialmente foi usado para criar títulos honoríficos, mas com o

tempo estes títulos começaram a ser usados como nomes próprios. Graças a isso, muitos nomes atuais soam de forma muito semelhante a títulos militares e religiosos.

Arkanitas não utilizam sobrenomes. Ao invés disso, eles se utilizam qualquer organização com a qual trabalhem como identificação - “Verus do Templo da Aurora dos Dragões”, por exemplo - sempre incluindo qualquer posto, se a organização possuir um - “Centuriã Arke da Armada da Aurora”, por exemplo.

Para criar um nome Arkanita, simplesmente escolha um nome de origem romana tanto histórica quanto mi-

tológico. Qualquer desses nomes será adequado como um nome arkanita.

MASKULINO

Aelius, Almaquio, Barachius, Boetus, Calpurnius, Carinus, Claudius, Comodus, Constantio, Consus, Cormar, Decius, Ekleus, Falacer, Fides, Fídius, Hadrianus, Helvius, Honos, Insitor, Istareo, Lacínio, Liber, Liouris, Loquens, Lycus, Messor, Mors, Nazlos, Nisus, Numerius, Numitor, Octavius, Oeneus, Pales, Petrônio, Probus, Promitor, Serritor, Silenus, Sors, Tessalicus, Traianus, Verus.

NOMES CENTAUROS/ FAUNOS

Nomes Centauros e Faunos são criados com a aglutinação de duas (ou às vezes três) palavras do Silvestre. Algumas das palavras mais comuns usadas na criação de nome são listadas na tabela da página ao lado.

Faunos e Centauros não usam sobrenomes de qualquer tipo.

Qualquer outra palavra de origem Tupi-Guarani (ou de qualquer outro idioma indígena brasileiro) servirá para criar nomes Faunos e Centauros usando as regras descritas acima.

MASKULINO

Abapuka (armadilheiro), Esakatu (olho bom), Etimatã (perna forte), Itapek (pedra que chamosca), Iukaiuba (matador de forasteiros), Kaatuxaba

FEMININO

Acaste, Actaea, Aethra, Aida, Aganipe, Aoede, Arke, Aurai, Aurena, Aurora, Calianira, Camila, Cardea, Cerealis, Cyane, Daphna, Dryope, Efyra, Egle, Erítia, Eudora, Euterpe, Galena, Gladia, Halia, Hexis, Juno, Karyas, Lannira, Lara, Lanthe, Laverna, Leocadia, Maera, Mellenea, Morea, Nereza, Nerra, Nefeles, Nete, Oreade, Orinthia, Orphine, Prixa, Sinoe, Talia, Zanthé.

(senhor da floresta), Kapisobui (grama verde), Karaibasi (espírito da lua), Katubira (filho da boa terra), Katuibipuí (bom chão sob os pés), Puiubitu (pé de vento), So'obixabasú (líder de grandes caçadas), Usubixaba (grande líder).

FEMININO

Airatatã (filha do fogo), Esayubá (olho dourado), Jubotira (flor com espinho), Kuamukaa (moça da floresta), Kurataiberaba (donzela brilhante), Sokunhã (caçadora), Suiara (mãe do dia).

Abundância	Tiwa	Fogo	Tatá
Água	Ui	Forte, Duro	Atã
Amarelo	Iubá	Garota	Kuamuku
Amigo	Rê (ou Ré)	Garoto	Kunumi
Ar	Uibitu	Gente	Abá
Armadilha	Puca	Gramma	Kaapi
Árvore	Kaa	Grande	Uasu (ou Usu)
Azul	Sobui	Honrado	Etê
Bom	Katu	Lua	Iasi
Bonito, bonita	Poranga	Mãe	Sui
Branco	Ting	Matar	Iuka
Brilhante	Beraba	Moça	Kuratai
Caça	Soó	Muito, muitos	Setá
Casco	Pui	Mulher	Kunhã
Chamuscar, aquecer	Apek	Olho	Tesá
Chefe	Tuxaua	Pé	Pui
Comandante	Morubixaba	Pedra	Itá
Dia	Ara	Pequeno	Miri
Donzela	Kunatai	Perna	Tetimã
Escravo (também aplicado para um Centauro, Fauno ou Faen que não fala Silvestre).	Tapuia	Pessoa	Avá
Espinho	Iu (ou Ju)	Preto	Sun
Espírito	Karaíba	Rapaz	Kunumiguasu
Estrangeiro (membro de outra Raça)	Aiuba	Rio	Uig
Exagero	Tiba	Rocha	Itá
Filha	Aira	Ruim, velho, morto.	Uera
Filho	Raira	Solo	Uibi
Flor	Uibotira	Terra	Uibi
Floresta	Kaa	Vento	Uibitu
		Verde	Sobui
		Vermelho	Pirang

NOMES DRACÔNICOS

Estes são os nomes de todos os dragões conhecidos em Cassiopéia. Existem vários dragões que não se sabe o nome, enquanto algumas dessas criaturas são destruídas antes que seu nome seja descoberto. É importante observar que estes são os nomes que sobreviveram à Revoada dos Dragões ou que foram descobertos depois dis-

so. Além disso, apenas os nomes que são confirmadamente de Dragões estão listados aqui. Vários outros nomes poderiam estar nesta lista - como o de Arkan, Aiaha, Firn e Fern - mas não se tem certeza se eles são realmente dragões verdadeiros ou se os nomes que apresentaram eram seus nomes dracônicos reais. Os nomes não estão sepa-

rados em gêneros porque não se tem certeza sobre o gênero de muitos desses dragões, e muitos sábios acreditam que na verdade eles sequer possuem um gênero definido.

As Naga e os Draganos costumam utilizar os nomes dracônicos como fonte de inspiração - as Naga às vezes adicionam sufixos, enquanto os Draganos algumas vezes os contraem. É incomum alguém fora dessas duas raças assumir um nome dracônico, mas algumas vezes aventureiros mais intrépidos assumem nomes dracônicos como seus sobrenomes.

Não existe uma fórmula para os nomes dracônicos. Alguns deles vieram da mitologia ou folclore, outros simplesmente pareceram adequados. Crie seus nomes dracônicos levando em consideração que eles devem ser poderosos e imponentes.

— Nomes Élficos/Faens —

Nomes Élficos, também adotados pela maioria dos Faens - embora eles também possam adotar nomes tradicionais dos Faunos/Centauros - tem de duas a três sílabas. Nomes masculinos sempre terminam em consoantes, sendo “-ED”, “-AN”, “-AR”, “-IC” e “-OC” os finais mais comuns. Nomes femininos geralmente terminam em “-DIL”, “-WIN”, “-ITH” ou em “-TH”. Qualquer nome anglo-saxão que siga essas regras ou que seja adaptado para elas funcionam para nomes élficos.

Elfos e Faens costumam usar um sobrenome ligado à sua família ou co-

MASCULINO E/OU FEMININO

Anphisbaenea, Azdahazahak, Balaubondoc, Balauri, Baraurzbura-tor, Brakaelurydea, Brignor, Bristerne, Dragua, Draigosh, Endriago, Erdrehaevren, Erenkilgorinish, Erenkyl, Eufamm, Fafnismal, Flamerax, Galaxaura, Grahame, Illuiaka, Inferniscargilex, Jormunghandah, Kimaera, Kolxikos, Komerex, Kulshedra, Kur, Lagarfliot-sormurinn, Lotanu, Melusine, Nidhog-grinismal, Obliviax, Pertinax, Sarkany, Scathel, Scythia, Shivnarvex, Simolio-phidea, Smeygorinish, Smokwawelski, Snallygaster, Stakis, Typhaon, Usumgal, Venrathay, Verecelen, Verhalla, Volsungafnir, Ydraigosh, Ylbegan, Yngvarvidferla, Zannar, Zarkani, Zirnitra-rex, Zmeygorinish, Zomok.

munidade. Eles simplesmente adicionam a localidade onde nasceu (ou parte do nome da localidade, no caso de locais com nomes compostos) ou onde viveu a maior parte de sua vida, enquanto outros utilizam um sobrenome familiar.

Por exemplo: Um Faen chamado Aesc que tenha nascido na Floresta da Névoa poderia se chamar Aesc Floresta da Névoa, Aesc da Névoa ou Aesc Névoa.

Os Elfos, diferente dos Faen, costumam adicionar a organização para a qual trabalham, se esta for importante.

Por exemplo: Um Elfo chamado Cerdic que tenha nascido em Kead Kala

e que seja um Sacerdote de Lathellanis se chamaria Cerdic Kead de Lathellanis.

MASCULINO

Aelflaed, Aelfgar, Aelfraed, Aelfric, Aelred, Aesc, Aeteltan, Beortric, Baradoc, Cenric, Cerdic, Dunstan, Eadric, Ealdred, Fianoc, Godric, Hildraed, Keleoc, Landric, Landuran, Lanevar, Leofric, Lewyd, Mirdeloc, Uhtric.

NOMES FIRAS

Nomes Firas possuem poucas regras, e a maioria deles é formada por palavras do Camaka com algum significado para os pais da criança - geralmente algo que eles acreditem que lhe trará boa sorte - embora existam alguns nomes tradicionais (que se acredita que foram criados dessa mesma forma, mas o significado se perdeu à medida que o Camaka evoluiu).

Firas utilizam um sobrenome familiar, e quando dois Firas se casam, eles devem escolher um dos sobrenomes para ambos - é indiferente para os Firas se será o nome de um ou outro cônjuge. Sobrenomes Firas seguem a mesma lógica dos nomes.

Nomes e sobrenomes árabes são adequados aos Firas.

MASCULINOS

Abhir, Ahmose, Akaar, Almiraj, Anakaar, Aradullah, Arkamed, Azif, Barakah, Camaban, Elzid, Essam, Faysal, Gerdes, Hallan, Isax, Ishak, Kazir,

FEMININO

Aedil, Alfrith, Careth, Ceadith, Cynefrith, Deorwin, Ealhedil, Edelfrith, Edelwin, Edith, Elfrith, Eoforhilt, Faedil, Faranth, Gleadwin, Godwin, Leofwin, Lewin, Meretwin, Oswin, Rivelwin, Saewin, Valedith, Vanedwin, Winfrith.

Malkin, Meldaikis, Mihalis, Morzar, Mubarak, Myrkal, Nawfal, Noa, Shadir, Uriah.

FEMININOS

Adara, Amandla, Amara, Ashanti, Ashira, Ayisha, Casamira, Cytara, Dhejja, Fawzyia, Haifa, Inaya, Israa, Kaya, Lahana, Lakeisha, Midieda, Myra, Nathifa, Onika, Shanika, Tanisha, Tinashe, Yassana, Zendaya, Zola, Zuri.

SOBRENOMES

Abir, Ahd-Ahlan, Ahd-Dahab, Ahd-Hayam, Ahd-Turaya, Alimah, Baheera, Balquis, Falak, Firdaws, Iman, Manar, Najat, Nudhar, Opush, Sahar, Salimah, Sulaiman, Tarooob.

NOMES GOBLINÓIDES

Goblins possuem apenas um nome, com uma ou duas sílabas. Alguns Goblins possuem um apelido, majoritariamente derivado de alguma característica sua, geralmente física, muitas vezes depreciativa. Não existe diferença entre os nomes masculinos e femininos entre os Goblins.

Para criar um nome Goblin, simplesmente derrube algum objeto no chão ou faça um som com seu próprio corpo (bata com sua mão em alguma coisa, faça um som com a boca ou talvez deixe seu organismo trabalhar livremente) e tente traduzir o nome para uma onomatopeia. De forma semelhante, escolha uma onomatopeia de uma HQ qualquer (as da década de 70 e 80 são as melhores pra isso) e use como o nome do Goblin. Adicione uma letra extra em algum lugar se não estiver satisfeito e pronto.

Se quiser adicionar um apelido, simplesmente selecione uma característica do Goblin pelo qual ele seria facilmente reconhecido e usa-a.

Por exemplo: Um Goblin chamado Plek que tenha Força 3 poderia ser chamado de Plek o Forçado. Um Goblin chamado Fnord que fosse amarelo poderia se chamar Fnord Amarelão. Um Goblin chamado Puf que fosse vermelho poderia se chamar Puf Peidorrento.

MASCULINOS E FEMININOS


Blergh, Boing, Bolg, Cataploft, Chimp, Chlá, Clak, Cloc, Gilak, Glub, Grak, Grub, Gurph, Kalk, Klug, Kruk, Lunk, Mamsh, Nuk, Od, Péin, Plur, Puk, Ronk, Smak, Snapo, Staplaft, Stapluft, Sug, Tar, Tiplá, Tipóc, Vran.

NOMES GROTONS

Nomes Grotons têm de uma a quatro sílabas, embora os nomes femininos geralmente tenham pelo menos duas. Nomes Grotons nunca usam a letra "R" já que os Grotons consideram que há algo de sagrado no som dessa letra - provavelmente graças ao nome da divindade dos mares, Ran. Nomes masculinos quase sempre terminam em "O", "L" ou "N", enquanto nomes femininos geralmente terminam em "A" ou "I".

Sobrenomes Grotons são reservados apenas a membros importantes da comunidade - Xamãs, Sacer-

dotes, governantes, líderes de caça e comércio - e costumam se referir ao locais onde esses indivíduos desenvolvem suas atividades. Como os Grotons costumam dar nomes para várias áreas pequenas diferentes - ao invés de nomear grandes cidades como um todo - esses nomes podem variar bastante. Sobrenomes Grotons são sempre constituídos de duas palavras separadas por um apóstrofo. A primeira palavra indica o tipo de local enquanto a segunda palavra é um nome próprio - muitas vezes derivado de um nome.



Nomes astecas, olmecas e toltecas são adequados para os Grotons, observando ou adaptando as regras acima. Para sobrenomes, simplesmente pegue um nome longo e adicione um apóstrofo ou então una dois nomes separados por um apóstrofo.

MASCULINOS

Acalo, Acapulo, Algol, Cathalo, Chlilan, Chloon, Cihuathlan, Echlecalo, Gangul, Golan, Gopan, Gungol, Gunt, Guuylo, Koalo, Mitlan, Naualo, Papalolo, Popol, Slaol, Tezlacan, Tlaloc, Yachlilan, Yolo.

NOMES HAMELINS/GNOLLS

Hamelins e Gnolls têm nomes que podem ter entre duas e quatro sílabas. Eles tendem a ter uma pronúncia chiada, geralmente contendo as letras “S”, “Z” e “F”. Também é comum o uso de “CH” e “X”. Nomes masculinos sempre terminam em consoantes, enquanto nomes femininos sempre terminam em vogais (geralmente “A”, “E” ou “I”).

Hamelins e Gnolls quase nunca usam sobrenomes, mas quando o fazem geralmente é algum título que lhes foi dado por seu grupo devido a uma qualidade ou feito particular daquele indivíduo.

Para criar nomes Hamelins e Gnolls, traduza uma palavra para o árabe e veja se ela se encaixa nas regras acima. Mude uma ou mais letras para “S”, “F”, “Z” ou “CH”.

FEMININOS

Aztla, Cacachla, Calimaya, Cuinthli, Gagala, Gugugla, Maya, Michla, Miclampa, Naglua, Nanga, Pochtli, Quetza, Quinigua, Tenochli, Tichla, Tlachlala, Tlacuachi, Tliagla, Xochli, Xolula, Yoli.

SOBRENOMES

Chli'chlil, Chli'quel, Chlu'clael, Hue'tlatolc, Nezahual'chli, Ome'Cliotel, Ti'chlimil, Tla'clacala, Totli'cliplac, Xalxiu'tlique, Ximal'ploc, Xipe'totec, Xoxipi'tahuac, Yachlu'tlac, Y'chlil.

Por exemplo: A palavra em árabe para Ratos é “Alfiran”. Adicionando um “I” no final temos um nome feminino eficiente. Já a palavra para Medrosos em árabe, Mukhif, pode ser utilizada sem mudanças como um nome masculino.

No caso de sobrenomes, apenas selecione algum tipo de qualidade que seria desejável para essas Raças (como “o sorrateiro”, “a alerta”, “pernas rápidas”, “cauda longa”).

MASCULINOS

Aldabauss, Assaris, Baltosh, Catemoc, Fuzal, Haribus, Mahajuss, Muheiefos, Mukhif, Munsifin, Ratharyn, Retch, Savis, Sefnus, Shimoshi, Treffen, Zagig, Zaszafizle, Zاتمec, Zazempur, Zotspox,

FEMININOS

Alfirani, Alharibina, Alraufa, Chunchia, Faquiri, Hissa, Hissa, Isazi, Jabeni, Lezisle, Nassifa, Neezza, Pasha, Piferva, Sazila, Shike, Shoola, Siska, Szaidzisnska, Tisha, Tsintsi, Zusza.

NOMES HUMANOS/METADÍLIOS

Metadílios e Humanos costumam ter nomes com duas a quatro sílabas, mas há poucas regras além dessas. Os nomes podem ser escolhidos de diversas maneiras. Além de nomes mais tradicionais da Raça, muitas vezes os Metadílios e (principalmente) Humanos adaptam um título, nome (ou mesmo uma palavra aleatória em alguns casos) em um idioma que não seja o dos Burgos por simplesmente soar bem. As Metadílias, especificamente, comumente recebem nomes de flores com frequência - embora isso possa acontecer entre as Humanas, é bastante raro.

Humanos utilizam sobrenomes familiares, e embora às vezes um dos cônjuges adote o sobrenome do outro quando se casa, muitas vezes ambos mantêm seus nomes de solteiro ou adotam ambos os sobrenomes (embora isso seja bastante raro).

Nomes Humanos e Metadílios são criados simplesmente trocando, suprimindo ou adicionando uma ou duas letras de um nome brasileiro comum.

Por exemplo: Mudando a primeira e a quinta letras do nome Rodrigo para "L" e "A" respectivamente, temos Lodrago, um bom nome humano.

MASCULINO

Alford, Arn, Arnulfo, Balto, Brando, Bredo, Brunn, Cladro, Daland, Dineon, Fastolfo, Fengran, Garet, Gastav, Gultan, Jorand, Lars, Levis, Lodrago, Lorval, Marino, Nil, Penard, Randal, Rob, Rodric, Rubert, Stefan, Tair, Talin, Teon, Torbeno, Vendal, Viliano.

FEMININO

Albina, Alise, Cindal, Cirela, Elmeara, Emadeline, Farla, Galena, Garlanda, Herana, Ianca, Isobela, Janiele, Laria, Laudra, Licila, Lilidia, Locasta, Loren, Lorini, Lorini, Matilda, Nina, Robena, Rosa, Sabana, Sindel, Taliana, Thail, Tilia, Valsina, Vedra, Violeta.

SOBRENOMES HUMANOS

Alderson, Arenhart, Armendaris, Boett, Chantander, Einhard, Elric, Ers-gill, Esterlin, Falforth, Finnigan, Fracta, Heiden, Humelin, Iascar, Janks, Kurz, Lothur, Lund, Melgar, Melle, Montaraz, Nether, Obrien, Percoss, Rosevox, Silvis, Targino, Telbar, Thots, Ussat, Zingano.

SOBRENOMES METADÍLIOS

Alpestre, Boteiro, Campina, Floreiro, Jardim, Lenheiro, Lenhoso, Montanhesco, Neves, Ovelheiro, Riberinho, Rústico, Torreiro.

NOMES JUBAN/TAILOX

Nomes Jubans e Tailox geralmente têm entre uma e três sílabas, sendo nomes femininos geralmente mais curtos que os masculinos. Nomes masculinos costumam terminar em “-EL”, “-EK”, “-UR” e “O”. Nomes femininos geralmente terminam em “A” ou “E”. Muitos nomes são semelhantes, apenas com o final diferente para indicar o gênero (Inkur masculino, Inka feminino, por exemplo).

Nomes ídiches são adequados aos Jubans, observando ou adaptando as regras acima.

Jubans não utilizam sobrenomes. Ao invés disso, eles se utilizam qualquer organização com a qual trabalhem como identificação - “Erek dos Corvos Negros”, por exemplo, - sempre incluindo qualquer posto, se a organização possuir um - “Jurada Faiga da Ordem da Espada de Mirah”, por exemplo.

Já os Tailox não seguem nenhuma regra para sobrenomes. Eles podem

utilizar qualquer uma das regras para sobrenomes apresentadas aqui livremente - geralmente uma adequada à cultura na qual ele passou a maior parte da vida ou na qual se sente mais confortável.

MASCULINOS

Anshel, Avro, Benesh, Celegur, Chatzkel, Erek, Ferato, Gavrel, Havanker, Hirsh, Inkur, Issur, Kirmadek, Koppel, Laion, Menahek, Motker, Raziell, Rubio, Sender, Urkon, Yanko, Ysroel, Zalmo, Zelek.

FEMININOS

Alte, Beyle, Beylke, Bluma, Brieda, Faiga, Faiva, Freyde, Glyka, Hadassa, Haska, Henda, Hirsha, Inka, Isa, Kreine, Liba, Merrra, Rayna, Rifka, Riha, Shainda, Sirague, Sura, Yuda, Zelde.

NOMES LEVENT

Nomes Levent geralmente possuem duas ou três sílabas, sem muitas outras regras. Nomes masculinos e femininos tendem a ser tradicionais, e há poucas variações. Nomes masculinos sempre terminam em consoantes, sendo as mais comuns “L”,

“N” e “R”, mas há um bom número de nomes terminados em outras consoantes. Nomes femininos sempre terminam em “A”. Muitos nomes são semelhantes, apenas com o final diferente para indicar o gênero (Kamal masculino, Kamala feminino, por exemplo).

Levent nunca utilizam sobrenomes. Se a ocasião exigir, eles podem utilizar postos ou a organização que pertencem, mas apenas em situações extremamente formais eles farão isso. Em geral, os Levent consideram que cada indivíduo deve ser medido apenas por si mesmo, não por sua família ou pela sua organização, e consideram usar sobrenomes ou títulos uma forma de limitação indesejável.

Nomes indianos de quaisquer tipos são adequados aos Levent, observando ou adaptando as regras acima.

NOMES MAHOKS

Nomes Mahoks tendem a ter de duas a quatro sílabas e geralmente utilizam combinações simples de vogais + consoantes na sua constituição. Nomes masculinos tradicionalmente terminam em “-AN”, “-AR”, “-AS”, “-ON”, “-OR” ou “-OS”. Nomes femininos geralmente terminam em “-AL”, “-EL”, “-IL” ou “A”.

Mahoks utilizam o seu local de nascimento como sobrenome. Eles tendem a ser o mais específicos possível, escolhendo algum acidente geográfico específico ao invés de uma cidade ou região inteira. Assim, um Mahok que tenha nascido na Cordilheira dos Cristais não usará a cordilheira como um todo como sobrenome, ao invés disso escolhendo um acidente geográfico próximo (mesmo que pouco conhecido ou totalmente desconhecido). Adiante indicamos alguns desses locais (entre parênteses está a área onde ele se encontra).

MASCULINO

Anand, Arkilan, Avatur, Chetan, Darshan, Deepak, Dhaval, Harshal, Kamal, Kiran, Mayur, Mitul, Morphis, Prakash, Pranav, Pravin, Rahul, Rajendran, Rajesh, Ravil, Sandip, Shekar, Sonal, Suraj.

FEMININO

Ajaia, Ankita, Ashoka, Dineasha, Harisha, Hira, Jaiesha, Kamala, Kumara, Kunala, Mahendra, Mahesha, Mia, Narensra, Nishanta, Radha, Rajia, Rohita, Sanjaia, Satia, Shaiera, Vasanta, Yasha.

Para criar nomes Mahoks, simplesmente escolha qualquer mineral e troque a última letra por uma das terminações indicadas acima.

MASCULINO

Ambar, Argilas, Azuritor, Berilor, Carvor, Citrinos, Cromas, Culon, Geldoron, Giendros, Iridior, Jaspos, Koumor, Mineran, Modron, Nefelinor, Obsidianos, Ombar, Opalon, Ouros, Piritor, Quartzon, Roblor, Xiselmor, Xistor.

FEMININO

Alabastra, Alunitil, Ametista, Ankerita, Areil, Azurita, Bronzil, Carva, Coral, Copal, Cristal, Diamanta, Esmeralda, Galena, Gema, Gipsita, Goliata, Jadel, Lazulil, Mercuria, Mical, Prata, Rubil, Terrekal, Titanita, Zinca.

SOBRENOMES

Agulha Púrpura (próximo a Sa'es Yasgaroth), Caverna Púrpura (Montanhas do Céu Vermelho), Colina Branca (entre Stord e Líria), Morro do Jardim (Braktar), Nizkagora (Picos Orientais),

Precipício da Miragem (Pico do Labirinto), Planalto Alto (Cordilheira dos Cristais, próximo a Stord), Vale Azul (sudeste de Forte Avalanche), Vau Fae-dil (entre o Lago Distante e a Cordilheira dos Cristais).

NOMES NAGA/DRAGANOS

As Naga possuem nomes tradicionais de sua Raça, mas muitos adotam nomes de dragões. Os nomes tradicionais das Naga - às vezes também utilizados pelos Draganos - costumam ser longos, e eles costumam adicionar um radical, separado por um hífen no caso dos nomes masculinos, ou por um apóstrofo no caso de nomes femininos, para torná-los mais imponentes. Nomes Naga e Draganos não seguem regras específicas, exceto pelo fato de serem longos - ao menos três sílabas. Radicais masculinos incluem "-DREK" (temível), "-SUR" (grandioso) e "-VITRA" (iluminado). Radicais femininos incluem "AKIS" (superiora), "AXAR" (guerreira), "KAR" e "KIR" (ambos significando abençoada).

Naga nunca utilizam sobrenomes. Se a ocasião exigir, eles podem utilizar postos ou a organização que pertencem, mas apenas em situações extremamente formais eles farão isso. As Naga consideram que cada indivíduo deve ser medido apenas por si mesmo, não por sua família ou pela sua organização, e consideram usar sobrenomes ou títulos uma forma de limitação indesejável.

Os Draganos, por outro lado, podem utilizar sobrenomes, dependendo

da cultura em que estiverem inseridos. Além disso, eles nunca utilizam os radicais dos Naga.

Nomes tradicionais das Naga podem ser construídos utilizando nomes egípcios (tanto históricos quanto mitológicos) e adicionando letras ou unindo dois nomes para torná-los mais imponentes ou únicos. Nomes da mitologia hindu também funcionam para criar nomes Naga.

Por exemplo: Unindo os nomes das divindades Aton e Toth teríamos Atonthot, que poderia receber um radical, criando Atonthot-Sur. De forma semelhante, poderíamos utilizar Het-Heru e Suthek e criar Suthek-Heru, trocando o hífen por um apóstrofo, teríamos um nome feminino adequado.

Para a criação de nomes dracônicos, utilizados pelas Naga e Draganos, veja adiante em Nomes Dracônicos.

MASCULINO

Ahamthrul, Ahi-Vitra, Akuloth-Sur, Asdaha-Drek, Brignor, Bristerne, Dahag-Drek, Dragua-Vitra, Flamerax, Fzalleobliviax, Hatshersup, Inferniscargilex, Kolkhikus-Sur, Komerech, Kulschedra-Drek, Lagarfliotsormurinn, Meis-

terstur, Nidhog-Sur, Phorkys-Vitra, Rothenkolkis, Sarakus, Sarcopis-Sur, Sarkany-Drek, Sarmyn-Sur, Scathel, Shivnarvex, Smeygorinish, Thevetat-Sur, Typhaon, Zirnitrarex.

FEMININO

Anphisbaenea, Azhi'Dahaka, Brakaelurydea, Draig'Goch, Erenkil-

gorinish, Esderha'Evren, Eupodophis, Galeshn'Kar, Haasiophis, Illuyankas, Kimaera'Axar, Kur'Irkalla, Leidivashy, Nagavanshi, Nahash, Najashn'Kir, Pachyr'Akis, Scythia'Hylaea, Simoliophidea, Stakis, Susna'dasa, Suthek'Heru, Venrathay, Verecelen, Weista'Axar, Yam'Litanu.

NOMES ÓRQUICOS

Nomes Órquicos costumam ser curtos, com apenas uma ou duas sílabas (embora nomes com três sílabas não sejam desconhecidos), e dão preferência às consoantes velares (K, G e RR).

Nomes masculinos e femininos têm sons semelhantes, mas os nomes femininos sempre terminam em "A".

Orcs das Terras Secas geralmente usam os nomes de seus clãs como sobrenomes, e muitos dos Orcs Arkanitas mantêm essa tradição. A maioria dos Orcs Arkanitas - assim como aqueles de Parband - preferem a estrutura utilizada pelos Astérios, utilizando qualquer organização com a qual trabalhem como identificação - "Ura do Templo de Ahogr", por exemplo - sempre incluindo qualquer posto, se a organização possuir um - "Legionário Stog da Armada da Aurora", por exemplo.

Nomes Orcs não se baseiam em qualquer cultura real. Utilizando as regras acima, (uma ou duas sílabas, sempre incluindo um G, K ou RR; um R no início do nome sempre soa como

RR) é possível criar nomes Orcs com facilidade.

MASCULINO

Agro, Bugmug, Falag, Gog, Gograk, Grigkal, Grimthark, Grishog, Grost, Grundel, Kerno, Kerogre, Krugak, Magog, Mortor, Nofgor, Rorst, Rurlag, Shelitarg, Stog, Sukor, Tugut, Turg, Urglak, Xargok, Yakar.

FEMININO

Aga, Agra, Agrunta, Darga, Drakena, Falanga, Gralnaka, Grika, Gulda, Horsta, Kendra, Kleva, Kruga, Magla, Nevra, Reptila, Rorda, Runta, Stoga, Tamuska, Tuguta, Turga, Ura, Urgla, Valsina, Xarga.



NOMES TRITÕES

Tritões utilizam nomes tradicionais de sua Raça, e estes nomes não seguem regras muito definidas. Como a linguagem tradicional dos Tritões não inclui vocalização acredita-se que os nomes sejam adaptações de sinais que eles usam à medida que foram tendo contato com outras raças - principalmente os Grotons. Nomes Tritões tendem a ter duas ou três sílabas, e enquanto nomes masculinos sempre terminam em consoantes, os nomes femininos sempre terminam em vogais - principalmente A, E e I.

Tritões não utilizam sobrenomes de forma alguma. A própria prática de receber um nome é relativamente recente para a Raça, e algumas comunidades mais isoladas podem não possuir nenhum membro com um nome próprio.

Para criar nomes Tritões, utilize nomes da mitologia grega, observando as regras descritas acima.

MASCULINO

Aeson, Ajax, Aiolos, Akelos, Alkeides, Althos, Argos, Briseis, Carchar, Celakan, Cepheus, Charon, Daidalus, Damon, Elpis, Eos, Euryalus, Filander, Garpiken, Kital, Kleos, Koeus, Ladon, Laius, Makerel, Melak, Miak, Molot, Monsun, Priam, Prixus, Sarpedon, Shivalik, Suhair, Talanton.

FEMININO

Acantha, Adastre, Aella, Agaue, Aglaia, Akantha, Althaia, Althea, Aoi-de, Astraia, Aygle, Cetea, Despoina, Echo, Eirene, Euadne, Euanthes, Faena, Faidra, Guilla, Hemera, Ianthé, Iole, Kaliroe, Karme, Kephale, Kibila, Kleio, Klitia, Kynthia, Laka, Laqua, Mera, Neilo, Neme, Ondina, Reie, Squamata.

Capítulo 3: Regras

IDIOMA AUTOMÁTICO E IDIOMAS INICIAIS

Cada personagem recém-criado conhece um número de idiomas igual à sua Inteligência. Um deles será sempre seu Idioma Automático, definido pela sua Raça/Cultura e os outros são selecionados livremente entre os Idiomas Comuns - ou Idiomas Exóticos, se o personagem tiver acesso a algum deles - e serão considerados seus Idiomas Iniciais.

Sugere-se que, se o Idioma Automático do personagem não for o Burguês, que ele selecione este como um de seus Idiomas Iniciais, já que este é o idioma mais falado em toda Cassiopéia.

IDIOMAS EXTRAS

Existem duas formas de aprender novos idiomas. A primeira é aumentando a Inteligência do personagem permanentemente - escolhendo Inteligência como um dos seus Atributos para receber +1 quando atinge os níveis 4, 7 e 10 - ou 16 caso a regra opcional de progressão até o nível 20 esteja em uso - ou através de alguma Habilidade que aumente sua Inteligência, como Inteligência Heróica. 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 o conheça, ou o personagem está em uma região onde o idioma é comum, ou talvez ele esteja estudando através de livros), ou ele deve avisar o Mestre que irá estudar esse idioma em algum lugar disponível (biblioteca, escola, um sábio,

por exemplo) dependendo da situação. 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 aprenda esse idioma mais tarde, quando tiver acesso a uma fonte de estudo do idioma que deseja aprender.

Por exemplo: Um personagem Feiticeiro decide que deseja aprender Caint. Ele informa o Mestre que deseja comprar alguns livros para estudar o idioma, e começa a estudá-los. No entanto, o grupo entra em uma série de aventuras em um complexo subterrâneo e o Feiticeiro não tem ocasião de estudar seus livros. Durante essas aventuras, o feiticeiro recebe XP suficiente para ir para o nível 4, e aumenta sua Inteligência, mas o Mestre o informa que ele não conseguiu aprender o Caint ainda. Mais tarde, enquanto o grupo decide passar alguns dias em uma estalagem antes de ir para sua próxima aventura, o Feiticeiro finalmente tem tempo de estudar, e o Mestre então lhe diz que ele pode adicionar Caint entre seus idiomas.

A segunda maneira é gastando um Ponto de Evolução. Quando o personagem puder utilizar um Ponto de Evolução, ele poderá escolher mais um idioma ao invés de escolher um dos outros benefícios, desde que ele esteja tendo contato com esse idioma (pode ser algum que um dos outros membros do grupo o conheça, ou o personagem está em uma região onde o idioma é comum, ou talvez ele esteja estudando através de livros), ou ele deve avisar o Mestre que irá estudar esse idioma em algum lugar

disponível (biblioteca, escola, um sábio, por exemplo) dependendo da situação. Assim que o Mestre anuncia que o personagem está apto para aprender aquele idioma, o Jogador pode fazer isso a qualquer momento que receba um Ponto de Evolução.

Por exemplo: O grupo de aventureiros passa um bom tempo em Stord. O Guerreiro do grupo, que não sabe Futhark, deseja aprender o idioma. Depois de passar algumas sessões dizendo ao Mestre que seu personagem está ativa-

mente tentando entender a língua dos Anões, o Mestre diz a ele que seu personagem está apto a aprender Futhark. Logo em seguida, o personagem sobe de nível, mas o Jogador decide usar seu Ponto de Evolução para aumentar seus PVs. Mais adiante na campanha, enquanto o grupo está se aventurando na Floresta dos Antigos, o personagem sobe de nível novamente, e o Jogador informa ao Mestre que, nesse momento, usará seu Ponto de Evolução para aprender Futhark.

IDIOMAS COMUNS

Raça	Idioma Automático	Idioma Comparativo
Aesir/Anão	Futhark	Língua Sueca
Arkanitas	Burguês Arkanita	Português
Astério	Reo	Maori
Centouro/Fauno/Faen	Silvestre	Línguas Tupi-Guarani
Elfo	Caint	Gaélico Irlandês
Fira	Camaka	Língua Canaresa
Gnöll/Hamelin	Zihassás	Árabe
Groton/Tritão	Vodeni	Croata
Juban/Tailox	L'ányyn	Iídiche
Levent	Samyia	Guzerate
Mahok	Triet	Esloveno
Metadílios	Burguês Brynês	Português
Naga/Dragano	Asá-Avája	Marata
Orc	Ravorka	Bielorussu
Humano	Burguês Tebryniano	Português

IDIOMAS EXÓTICOS

Classe/Raça	Idioma	Idioma Comparativo
Sacerdote	Quoratus	Latim
Druida	Draen	LIBRAS
Feiticeiro, Rúnico	Arkadis	Língua América
Dracomante, Dragano	Track'kar'a	Língua Maltesa
Ladino, Bardo	Língua das Ruas	Não há
Necromante, Groton, Tritão	Ctónico	Enochiano

ANTECEDENTE

Aqui está um novo antecedente especificamente ligado aos idiomas de Drakon:

POLIGLOTA

Descrição: Você dedicou uma grande parte de seu tempo estudando as diversas linguagens faladas e escritas em Cassiopéia e até mesmo algumas faladas em outros continentes. Seus estudos em uma quantidade tão grande de idiomas diferentes, no entanto, fizeram com que você não fosse capaz de apreender as minúcias de cada um desses idiomas, e você possui um sotaque carregado que será percebido como não sendo um falante nativo de nenhum idioma - isso não se aplica ao seu idioma automático, mas se aplica a todos os outros Idiomas Iniciais e quaisquer Idiomas Extras que você adquirir.

Requisito: Inteligência 4.

Benefício: Você é capaz de ler, escrever e falar todos os Idiomas Comuns - mas não os Idiomas Exóticos.

Equipamento Extra:

- Uma quantidade de dicionários de diferentes idiomas igual a sua Inteligência.

HABILIDADES GERAIS

Aqui estão três novas Habilidades Gerais ligadas aos idiomas de Drakon. Uma delas é uma Magia exclusiva para seguidores de Sarfion - tanto personagens da Classe Sacerdote quanto personagens com o Antecedente Devoto.

MIMETISMO SOCIAL

Habilidade (Técnica) - Suporte

Raças: Todas exceto Astério e Tritão

Descrição: Você possui uma grande facilidade em entender os maneirismos das culturas com as quais tem contato. Graças a isso, você absorve o sotaque dos idiomas que aprende, além de conseguir mimetizar as características de seus falantes. Você consegue imitar qualquer sotaque de qualquer idioma que conheça, e recebe +2 em todos os seus testes sociais envolvendo falantes nativos dos idiomas que você conhece, se estiver se comunicando no idioma deles.

◇ TOMO DAS MUITAS LÍNGUAS

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Dogma: Discípulo do Conhecimento

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um item ou criatura que mostre uma escrita de qualquer origem, o Selo se materializa na forma de um livro mostrando o símbolo de Sarfion na capa. Ao abrir o livro, todas as páginas estarão cobertas em escritas da linguagem sobre a qual o Selo foi desenhado, e você é inundado por uma torrente de murmúrio naquele idioma.

Você é capaz de ler o texto sobre o qual o Selo foi desenhado, enquanto se mantiver concentrado na leitura, independente do tempo que isso pode levar.

O Selo Místico que conjura a Magia se dissipa imediatamente após seus efeitos serem desencadeados.

Especial: Se o texto em questão for uma Magia de qualquer tipo, você será capaz de conjurar aquela Magia como se estivesse na sua Lista de Habilidades por uma quantidade de Horas igual à sua Vontade - ou até que você use esta Habilidade sobre outro item que contenha uma Magia contida nele. Se usado sobre um item com mais de uma Magia, apenas a primeira Magia que você ler será afetada dessa forma.

TEURGIA

Habilidade (Técnica) - Suporte

Raças: Todas

Requisitos: Saber falar Arkadis, Ctónico, Draen, Quoratus ou Track'kar'a.

Descrição: Você utiliza sua voz como um foco auxiliar quando conjura

efeitos mágicos. Sempre que pronunciar palavras num idioma apropriado para sua prática de Magia, você recebe +2 no seu teste para conjurar aquela Magia.

Especial: Não existe uma exigência para qual é o idioma mais adequado para cada prática de Magia mas, comumente Feiticeiros, Rúnicos e Dracomanes utilizam o Arkadis, Sacerdotes utilizam o Quoratus e Druidas utilizam o Draen. Necromantes não possuem ligação especial com nenhum idioma, mas aqueles que recorrem à Teurgia costumam utilizar o Ctónico. Leia a descrição dos Idiomas Exóticos para decidir qual deles seria mais adequado para o seu personagem.

Caminhos

C Caminho apresentado a seguir segue as mesmas regras presentes no Guia do Herói, e sua função é apresentar uma nova opção para os jogadores e Mestres, focada em linguística - mais especificamente, em língua escrita. Este Caminho será melhor aproveitado se as regras deste livro estiverem sendo utilizadas na aventura ou campanha onde o personagem está inserido, mas pode ser aproveitado em qualquer mesa de Mighty Blade.

ESCRIBA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ESCRIBA;

PLURAL MASCULINO E FEMININO: ESCRIBAS

Escribas são estudiosos que se dedicam especificamente às diversas linguagens de Cassiopéia - principalmente em sua forma escrita. Muitos Escribas

são políglotas, estudando textos em sua linguagem original ou fazendo traduções acuradas de textos de um idioma para outro, enquanto outros preferem focar em um único idioma e compreender profundamente sua origem, características únicas, as culturas que o utilizam e sua influência no desenvolvimento dessas culturas - ou como eles se desen-

volvem dentro de culturas diferentes.

Um número considerável de Escribas se dedica à escrita de livros, geralmente compilando contos folclóricos dos povos que falam os idiomas que estudam e imprimindo nessas histórias prosa e verso adequados àquelas culturas de onde vieram. A maioria das obras de folclore e poesia das diversas culturas de Cassiopéia foram escritas por Escribas, e eles também são responsáveis pela maioria dos livros copiados à mão - que vêm se tornando cada vez mais raros em Cassiopéia - e extremamente valorizados por colecionadores, conjuradores e pelas diversas igrejas do continente, não só pela qualidade do texto mas também pelo reconhecido trabalho de iluminura pelo qual os Escribas são conhecidos. De fato, o trabalho dos Escribas é tão apreciado pelas diversas igrejas de Cassiopéia que é bastante comum encontrar Escribas copistas especializados em textos religiosos em todas as igrejas de Cassiopéia, embora eles sejam mais comuns entre os seguidores de Sarfion, Denalla e Hou - e as igrejas dessas divindades costumam ter salas especialmente destinadas a copistas na maioria de seus templos.

Muitos Escribas se dedicam ao estudo de magias presentes em tomos, e é bastante comum encontra-los trabalhando para conjuradores de todos os tipos, seja como empregados de conjuradores abastados, membros de instituições - como a Academia Argêntea - ou como prestadores de serviço, copiando, reformando e revisando grimórios e missais para conjuradores. De fato, na maioria das metrópoles de Cassiopéia é possível encontrar

REQUISITOS

Inteligência 4

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Escrevão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a ler e escrever é extremamente eficiente nisso. Você leva metade do tempo normal para ler ou escrever qualquer texto (incluindo estudar Magias em itens com a característica Registro). Além disso, quando estudar magias em um item com Registro, você recebe +1d6 em seus testes de Inteligência ou Vontade para compreender aquelas magias.

Finalmente, você é capaz de conjurar Magias tanto Arcanas quanto Místicas a partir de um item com Registro e desenhar Runas ou Selos simples - mas realiza seus testes para conjurar estas magias como se fosse Inapto.

estúdios de Escribas especializados em produzir Grimórios e Missais - algumas vezes trabalhando em conjunto com oficinas de outros conjuradores e artesãos especializados, como Artífices e Alquimistas.

HABILIDADES EXTRAS

Erudito

Habilidade - Suporte

Descrição: Você passou anos estudando livros sobre os mais diversos assuntos. Você rola +1d6 em qualquer teste ligado à história, heráldica, geografia, religião, astrologia ou qualquer tipo de conhecimento teórico. Este bônus também se aplica à qualquer Selo ou Runa Simples que você desenhar.

Escrivão Mágico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a ler e escrever é extremamente eficiente nisso. Você pode copiar magias de um item com Registro para outro. Para isso, você deve estudar aquela magia – mesmo que já tenha estudado ela antes – e então escrevê-la em um item com Registro usando as regras normais para isso.

Gnóstico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de encontrar significados transcendentais mesmo nas mais exatas fórmulas mágicas. Sempre que tiver sucesso em estudar um item com a Característica Registro, você será capaz de conjurar qualquer Magia Arcana contida no item como se possuísse Conhecimento Arcano. Além disso, se você puder atender aos requisitos daquela Magia, você pode aprendê-la como se ela estivesse na lista de Habilidades da sua Classe.

Luminar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou tanto tempo estudando magias em tomos que é capaz de compreender magias que seriam incompreensíveis para outros conjuradores. Quando estiver conjurando uma magia através de um item com a característica Registro, você ignora todos os requisitos de nível das magias.

Se seu nível for inferior a 5, você precisa gastar 10 Pontos de Mana a mais para conjurar magias que tenham como requisito Nível 5, e 20 Pontos de Mana a mais para lançar Magias que tenham

como requisito Nível 10. Se seu nível for entre 5 e 9, você precisa gastar 10 Pontos de Mana a mais para lançar Magias que tenham como requisito Nível 10.

Teólogo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de interpretar perfeitamente os significados por trás de magias místicas contidas em qualquer missal. Sempre que tiver sucesso em estudar um item com a Característica Registro, você será capaz de conjurar qualquer Magia Mística contida no item como se possuísse Conhecimento Místico. Além disso, se você puder atender aos requisitos daquela Magia, você pode aprendê-la como se ela estivesse na lista de Habilidades da sua Classe.



HABILIDADES AVANÇADAS

Prosa e Verso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui uma paixão tão grande pela palavra escrita, que quando conjura magias a partir de um tomo você é capaz de transmitir seu entusiasmo para a magia. Sempre que conjurar uma magia que você conheça através de um item com a característica Registro, você recebe +1d6 nos seus testes de conjuração se puder falar enquanto conjura.

Pergaminho Mágico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Escrivão Mágico

Descrição: Você pode registrar uma magia em um pergaminho, papiro, ou tecido, como se o item possuísse a Característica Registro. Qualquer um que seja capaz de ler o texto pode utilizar a magia contida no pergaminho sem qualquer teste - mas ele ainda precisa fornecer o Mana necessário - com uma ação de rodada completa. Assim que a magia é conjurada, ela é imediatamente apagada do pergaminho - o item permanece inalterado, mas o texto registrado se dissipa.

Habilidades ou itens que alteram propriedades de uma Magia não têm efeito na magia a ser registrada no pergaminho e nem têm efeito sobre uma Magia conjurada a partir do pergaminho.

Especial: É possível estudar uma magia contida em um pergaminho como se ela estivesse em um item de Registro.

Mensagem Mágica

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisitos: Nível 5, Erudito

Descrição: Sempre que escrever em um item com a Característica Registro, você pode fazer com que o texto que está escrevendo apareça em quaisquer outros itens com a Característica Registro que possuam sua Runa ou Selo pessoais, à sua escolha quando escreve a mensagem. Se o item não possuir espaço para o texto que você está escrevendo, o texto irá aparecer até onde for possível. Além de escrita, desenhos podem ser enviados dessa forma, mas não é possível transferir Magias com uma Mensagem Mágica.

A escrita é permanente tanto no item no qual você está escrevendo quanto nos itens que estão recebendo a mensagem.

HABILIDADE FINAL

A Verdade das Palavras

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisitos: Nível 10, Mensagem Mágica

Descrição: Você consegue passar uma mensagem tão poderosa com suas palavras, que é impossível não ser afetado pelo que você escreve. Você é capaz de escrever uma afirmação em um pergaminho, papiro, tecido ou item com a Característica Registro, e qualquer um que ler a frase passa a considerar aquela afirmação como verdade absoluta. É possível escrever ordens diretas (como por exemplo “mate o rei”), conhecimentos específicos (“Mirah é uma mentira”) ou mesmo idéias abstratas (“A verdade está lá fora”).

Se o personagem for confrontado sobre uma ordem ou um conhecimento que tenha adquirido através de A Verdade das Palavras, ele pode realizar um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do Escriba) para que a ordem ou conhecimento sejam dispersos. O personagem não saberá dizer a origem da ordem ou do conhecimento, no entanto, e irá considerar que foi uma idéia própria, mesmo que não seja capaz de fazer sentido nisso.

Especial: Não é possível utilizar A Verdade das Palavras através de Mensagem Mágica.

Apêndice: Ferramentas Úteis

No longo do texto deste livro mencionamos nomes de várias fontes e também o uso de dicionários para traduzir frases e nomes de diversos idiomas. A seguir alguns links que serão úteis para Jogadores e Mestres para facilitar essas mecânicas:

<https://www.behindthename.com/>

Um site com uma infinidade de nomes de diversas culturas. Selecione uma letra para ir para a busca avançada - onde é possível selecionar uma cultura específica, gênero, significados, números de sílabas entre outras.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_minerais

Uma lista de minerais para criar nomes Mahoks com facilidade.

<http://anatomia-papel-e-caneta.com/wp-content/uploads/2019/04/Dicon%C3%A1rio-tupi-guarani.pdf>

Um dicionário de palavras nas línguas do grupo tupi-guarani, e seus significados. Pode servir de inspiração para nomes Faunos, Centauros e Faen.

<https://translate.google.com/>

Google Tradutor, para criar nomes e - principalmente - frases emergencialmente.

SAUDAÇÕES, AVENTUREIROS DE DRAGON! EM SUAS MÃOS ESTÁ O TOMO DAS MUITAS LÍNGUAS, UMA RELÍQUIA QUE IRÁ SER DE EXTREMA UTILIDADE EM SUAS VIAGENS POR CASSIOPÉIA E POR TODOS OS OUTROS CONTINENTES DE DRAGON!

AQUI VOCÊ APRENDERÁ COMO CRIAR NOMES INTERESSANTES E MARCANTES DEPENDENDO DA CULTURA DA QUAL SEU PERSONAGEM VEIO.

VOCÊ DESCOBRIRÁ TAMBÉM COMO SOAM OS DIVERSOS IDIOMAS DE DRAGON, E PODERÁ CRIAR PALAVRAS NATIVAS DE REGIÕES ESPECÍFICAS PARA CRIAR MAIS IMERSÃO EM SUAS COMPANHAS.

FINALMENTE, VOCÊ ENCONTRARÁ NESTE TOMO REGRAS LIGADAS AOS DIVERSOS DIALETOS DE DRAGON QUE SERVIRÃO PARA CUSTOMIZAR AINDA MAIS SEUS PERSONAGENS!



COISINHA VERDE

Mighty
Blade

978-65-00-13128-4



9 786500 131284