

ROLE PLAYING GAME  
**OLD DRAGON®**

# GUIA DE RACAS

RAFAEL BELTRAME E IGOR SARTORATO

# **GUIA DE RACAS**

**IGOR SARTORATO  
& RAFAEL BELTRAME**



# **GUIA DE RACAS**

**IGOR SARTORATO  
& RAFAEL BELTRAME**



Direitos cedidos para esta edição à  
REDBOX EDITORA  
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro  
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920  
Tel. 21 3174-2222  
[redbox@redboxeditora.com.br](mailto:redbox@redboxeditora.com.br)  
[www.redboxeditora.com.br](http://www.redboxeditora.com.br)

## **Dados internacionais de catalogação na publicação**

---

B453o

Rafael, Beltrame.

Old Dragon: Guia de Raças / Rafael Beltrame.

Rio de Janeiro: Redbox, 2016.

108 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-65146-11-1

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games".

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



# GUIA DE RACAS

**IGOR “GNOMO” SARTORATO  
& RAFAEL “VARKOS” BELTRAME**

1<sup>a</sup> Edição - Outubro/2016

## CRÉDITOS

**Editor Geral:** Antonio "Volda" Sá Neto

**Editor:** Rafael "Varkos" Beltrame

**Direção de Arte e Projeto Gráfico:** Dan "Ogro" Ramos

**Revisão:** Helen "Nefilin" Bampi e  
Elisa "Cambion" Guimarães

**Diagramação:** Guilherme "Mantis" Nascimento

**Capa:** Bruno "Autokthon" Balixa

**Ilustrações:** Clayton "Centauro" Barbosa e

Dan "Ogro" Ramos

**Coordenação de Projeto:** Flávia "Kobold" Najar

## AGRADECIMENTOS

**Rafael Beltrame** - Agradeço toda a família Redbox, que sempre se esmerou para fazer um trabalho fora de série. Ao Igor Sartorato, mestre 5º dan nas artes místicas da biologia, e um parceiro incrível de trabalho. À nossa comunidade Redbox, sempre participativa. E por último, mas não menos importante, a minha família, que sempre me apoiou em meus trabalhos. **Igor Sartorato** - Gostaria de agradecer à Redbox pela oportunidade de trabalhar novamente com o Old Dragon - em especial ao Antonio, que é obrigado a lidar comigo estourando a limite de páginas, sempre. Ao Rafael Beltrame, por mais um trabalho em conjunto - e que eu espero não seja o último. A meu bom amigo Rene, sem o qual provavelmente não teríamos gnomos nesse livro. E finalmente a Arneson e Gygax, sem os quais nada disso existiria.

*Baseado nas regras originais criadas por E. Gary "Howkar" Gygax e Dave "Minotauro" Arneson*

*Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.*

1<sup>a</sup> impressão :: Outubro de 2016 :: 500 exemplares



# Sumário

Introdução .....	6
Atlante .....	8
Autokthon .....	12
Bugbear .....	17
Cambion .....	20
Centauro .....	23
Elfo Negro .....	26
Duergar .....	29
Fera do Pântano .....	32
Gnomo .....	35
Gnoll .....	38
Goblin .....	41
Hobgoblin .....	44
Homem-lagarto .....	46
Homem-serpente .....	50
Howkar .....	54

---



<b>Kobold</b> .....	<b>57</b>
<b>Mantis</b> .....	<b>59</b>
<b>Meio-dragão</b> .....	<b>62</b>
<b>Meio-gigante (Volda)</b> .....	<b>66</b>
<b>Meio-anão</b> .....	<b>69</b>
<b>Meio-orc</b> .....	<b>72</b>
<b>Minotauro</b> .....	<b>74</b>
<b>Muskin</b> .....	<b>77</b>
<b>Nefilin</b> .....	<b>80</b>
<b>Ogro</b> .....	<b>83</b>
<b>Orc</b> .....	<b>86</b>
<b>Troglodita</b> .....	<b>89</b>
<b>Varkos</b> .....	<b>92</b>
<b>APÊNDICE: VARIAÇÕES DE RAÇAS BÁSICAS</b> .....	<b>95</b>
<b>APÊNDICE: CRIANDO UMA RAÇA</b> .....	<b>104</b>

---

# Introdução



*“O vento batia forte deste lado da montanha e o frio penetrava nos ossos, enrijecendo músculos e articulações. O punho fechado firme na lança, esperando o melhor momento, estava praticamente congelado ao redor da arma. Os pelos em volta do seu pescoço o aqueciam, mas deveria admitir que sentia inveja de seu parceiro homem-touro, aparentemente confortável consigo mesmo. Era questão de esperar mais um pouco pelo retorno do batedor, mas como a ventania se intensificava, era possível que suas asas quebrassem como galhos secos. Esperar era tudo o que podia fazer, enquanto mascava um pedaço da carne que sobrara do batedor inimigo.”*

**O** Guia de Raças é um livro que traz novas possibilidades de personagens para mestres e jogadores, apresentando regras para introduzir algumas das raças mais desejadas pelos aventureiros na mesa de jogo. Além da parte mecânica das regras, cada raça é abordada de forma a explicar vários de seus hábitos, curiosidades e dados como tendências e o tipo de relação que tem com as demais raças.

Os mundos fantásticos estão repletos destas criaturas, mas sempre no papel de monstros para serem enfrentados. Agora é a vez dos jogadores afiarem suas garras, mostrarem as presas e entoar gritos primoriais de guerra, conquistando fama, riquezas e glória!

## Introdução

Cada raça começa com um texto introdutório, dando características gerais como vestimentas, comportamento em grupo, atitude perante a sociedade e traços psicológicos predominantes. Características como peso e alturas médias,

assim como a idade de maturidade e idade máxima estimada também são apresentadas, visando enriquecer a experiência de jogadores e mestres, sejam veteranos ou iniciantes.

Algumas destas informações são sugestões, como tendências e preferências por certas classes, descritas para não apenas dar um aspecto único a cada raça, mas como uma forma de reforçar o papel de cada raça em relação às classes presentes no Old Dragon. Assim, ao dizer que um orc dificilmente ocuparia a classe de mago, estamos reforçando aspectos culturais, sociais e psicológicos dos orcs para que os jogadores tenham uma raça bem definida para jogar.

## Idioma

Além de explicar qual o idioma usado e se tem forma escrita ou não, apresentamos opções de idiomas mais comuns aprendidos por estas raças, de acordo com seu histórico e relação com as demais raças.

## Modificadores de atributos

Esta parte serve para atribuir as modificações nos atributos básicos, na forma de bônus e penalidades diretas nos atributos. Assim, após escolher a raça e jogar os dados para os atributos, o jogador deve distribuir os modificadores nos respectivos atributos básicos, de acordo com as indicações.

## Habilidades especiais

Estas habilidades são únicas e diversas, descritas em cada uma das raças. Seja “Visão no Escuro”, “Tocaia” ou “Voar”, estas qualidades podem, às vezes, ser negativas, como no caso da “Honestidade” dos Nefilins.

## Movimentação e restrições

Além da movimentação básica, que pode diferir muito entre uma raça e

outra, as restrições, quando existentes, serão descritas nesta seção. Desvantagens devido ao tamanho, fragilidade devido à luz e até mesmo restrições éticas são alguns exemplos das restrições abordadas.

## A raça em jogo

Um resumo das regras mais importantes presentes na descrição é apresentado nesta seção, de forma a facilitar a pesquisa e consulta para mestres e jogadores.

## Relação com outras raças

Como ele lida com as raças em geral? E com as quatro raças específicas do manual básico do Old Dragon? As informações presentes descrevem essa ligação, apontando a inclinação das relações entre as raças.



# Atlante

Há incontáveis eras, o povo de uma grande ilha ergueu-se acima de todos os outros. Seu império era poderoso, e sua cidade, como nenhuma outra. Seus conhecimentos nas áreas da magia, tecnologia e dos segredos da mente eram inigualáveis. Esta terra era a mítica Atlântida.

Apesar de, tradicionalmente, o povo atlante adorar seu deus dos oceanos, um culto de seguidores dos Grandes Antigos começou a crescer dentro de sua cidade. Guiados por uma política de tolerância religiosa, as autoridades atlantes relevaram a existência destes perversos adoradores do Caos entre si enquanto não houvesse provas de algum crime cometido por eles. Aos poucos, a influência destes cultistas começou a se alastrar e desapercebidamente permear as mais diversas áreas da sociedade atlante, levando à total corrupção de sua utopia.

Muitos acreditam que foi esse desvio de comportamento que levou Atlântida a submergir nas águas; segundo alguns, foi o deus dos oceanos, ultrajado pelos rumos que seu povo escolhido tomou, que puniu a todos afundando a ilha, e segundo outros, foram os atrozes Deuses Antigos, despertos pelos cultistas, que levaram a ilha a seu fatídico destino.

No entanto, de algum modo, uma pequena parcela do povo atlante sobreviveu ao cataclismo e miraculosamente viu-se capaz de respirar normalmente debai-



xo d'água. Se estes sobreviventes eram os mais devotos e fiéis seguidores do deus dos oceanos, abençoados por seu patrono, ou descendentes de cultistas degenerados, miscigenados com as criaturas abissais que servem aos Grandes Antigos, ainda hoje é motivo de debate. O fato é que estes atlantes sobreviventes aos poucos reergueram sua sociedade, recuperaram o possível do conhecimento de seu povo e construíram um novo lar para si no fundo dos oceanos.

Fisicamente, os atlantes são esbeltos e longilíneos, com lábios finos, nariz aquilino, orelhas levemente pontiagudas, sobrancelhas marcadas e pequenas guelras atrás das orelhas, que podem ser facilmente escondidas pelo cabelo. Não apresentam nenhum pelo no corpo, exceto pelos cabelos e pelos faciais dos homens. A maioria dos atlantes apresentam cabelos escuros e pele pálida, podendo facilmente passar por humanos comuns, mas uma minoria possui tons de pele menos ortodoxos, variando de um tom azulado ao amarelo esverdeado, com cabelos em tons mais escuros das mesmas cores. Estas características são mais comuns em atlantes de alinhamento caótico, o que pode indicar alguma influência do culto aos Grandes Antigos em sua estranha aparência.

A sociedade atlante é muito desenvolvida, os estudos e a educação são tidos em alta conta e todo indivíduo aprende a ler e a escrever ainda criança. Este povo possui conhecimentos extensos das artes arcana, uma tecnologia avançadíssima baseada em fontes de energia mágicas, e alguns indivíduos chegam mesmo a desenvolver estranhos poderes mentais. Seu nível de avanço é tão grande que desenvolveram estranhas técnicas para produzir itens de metal mesmo debaixo d'água.

A religião é tratada como algo intrínseco de seu dia a dia e poucas cerimônias são realizadas. Em geral, suas crenças

religiosas são demonstradas em suas atitudes e modo de encarar o mundo. Sua sociedade é bastante tolerante, permitindo que cada atlante escolha livremente a que deus adorar, mas até por influência de sua vida marinha, os de alinhamento ordeiro tendem a seguir o deus dos oceanos, e os de alinhamento caótico tendem a cultuar Cthulhu e outras entidades marinhas.

Ladrões no sentido clássico são incomuns entre eles, por isso atlantes ladrões tendem a se especializar. Seus homens de armas são orgulhosos e bem treinados no uso do tridente, do arpão e da rede.

**Idiomas:** atlantes possuem uma língua própria, a mesma utilizada em tempos ancestrais quando ainda viviam acima da linha do mar. Também costumam aprender a língua comum dos humanos e também as línguas de criaturas marítimas com quem têm contato.

**Modificadores de atributos:** assim como os humanos dos quais descendem, os atlantes são uma raça muito adaptável. Devido a isso é possível escolher qual de seus atributos receberá um bônus de +2 e qual receberá uma penalidade de -2.

**Anfíbios:** os atlantes são seres marinhos, mas descendem de humanos comuns. Essa combinação faz com que eles respirem normalmente tanto dentro d'água quanto fora dela. Além disso, eles não recebem nenhuma penalidade para agir ou lutar sob a água.

**Dependência de água:** atlantes em terra necessitam do dobro da quantidade de água diária que um ser humano para beber. Além disso, devem imergir seu corpo completamente em água ao menos uma vez por semana, ou então começam a sofrer com a desidratação de seu organismo. Após uma semana, caso não façam isso, começam a perder 1 ponto de Constituição por dia. O único modo de recuperar esses pontos de Constituição

perdidos é ser imerso em água, o que faz com que reganhe 1d4 pontos de Constituição por hora permanecida dentro d'água.

**Visão no escuro:** por estarem completamente adaptados à vida submarina, atlantes são capazes de enxergar na total ausência de luz. Sua visão no escuro possui um alcance de 50 metros debaixo d'água e de 15 metros fora dela. Entretanto, devido a sua ancestralidade humana, eles ainda utilizam fontes de iluminação fria em suas cidades submersas.

**Movimentação:** sua movimentação base é de 9 metros em terra e de 12 metros nadando.

### Relação com outras raças

Os atlantes são um povo orgulhoso, arrogante e recluso, isolado da maioria dos povos civilizados devido à sua condição de seres submarinos. Ainda assim, não raro embaixadores e exploradores são enviados a regiões costeiras da superfície para manter seu povo a par dos acontecimentos.

**Humanos:** atlantes tratam os humanos como seus “primos caipiras”, mas mantêm boas relações com eles. Fazem

comércio frequentemente com comunidades costeiras, mas protegem deles seus conhecimentos, dos quais têm enorme ciúme;

**Anões:** a maioria dos atlantes quase nunca tem contato com anões, já que a maior parte das cidades destes fica em montanhas longe do mar. Ainda assim, o povo marinho tende a respeitar o artesanato e engenharia anã;

**Elfos:** dentre todas as raças, os atlantes nutrem um respeito especial pelos elfos, mas um respeito invejoso e cheio de rivalidade. A maioria dos atlantes daria tudo para descobrir os segredos dos elfos em relação à magia;

**Halflings:** se os humanos são os primos caipiras dos atlantes, os halflings são os primos caipiras dos humanos. Atlantes são neutros quanto aos halflings e às vezes fazem comércio com eles, mas os veem como um povo simplório e inculto.

---

*“Isso foi bastante engenhoso para uma raça inferior como a sua.”*

---



### Atlantes em jogo

- Atlantes não tendem a nenhum alinhamento;
- Costumam medir entre 1,70 m e 1,95 m e pesam entre 60 kg e 85 kg;
- Atingem a maturidade aos 18 anos e sua expectativa de vida é de 120 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o atlante, e também a língua comum dos humanos e a língua de outras criaturas marítimas;
- Devido à sua adaptabilidade recebem +2 e -2 em dois atributos à escolha do jogador;
- São anfíbios, mas necessitam ser imersos em água uma vez por semana ou sofrer perda de Constituição por desidratação;
- Visão no escuro de 15 metros na superfície e de 50 metros sob a água;
- Movimento base de 9 metros em terra e de 12 metros nadando.

## Atlantes Cientistas e Mentálicos – usando seu Space Dragon em aventuras de Old Dragon

Os atlantes possuem um avanço tecnológico muito além da maioria das raças padrão do Old Dragon e sua mente desenvolvida às vezes é capaz de despertar poderes desconhecidos da maioria dos outros seres. Poderíamos criar classes ou especializações novas para representar essas habilidades, mas já existem duas classes ideais para representar isso: o Cientista e o Mentálico, duas classes do Space Dragon!

Caso o crupo tenha acesso ao manual básico do Space Dragon e o Mestre permita, atlantes podem pertencer a uma dessas duas classes. Space Dragon e Old Dragon possuem sistemas bastante compatíveis, mas algumas adaptações serão necessárias.

Primeiro, no que diz respeito aos atributos, no Space Dragon há três atributos diferentes: Intelecto, Ciência e Comunicação. Para fazer a correlação com o Old Dragon, trate Sabedoria como Intelecto, Inteligência como Ciência e Carisma como Comunicação.

Cientistas atlantes geralmente utilizam fontes de energia mágicas em seus aparelhos, assim suas máquinas podem não ser consideradas itens mágicos, mas seus efeitos podem ser considerados como mágicos. Ao invés de desativar robôs, eles podem desativar quaisquer construtos mágicos (inclusive os construídos por eles através do feito científico “construir robô”), e seus disruptores positrônicos são substituídos por uma “varinha de interferência arcana” (que além do nome e aparência, funciona exatamente do mesmo modo). O Mestre deve determinar a qual tipo de robô da ta-

bela equivale a criatura; a título de sugestão, golens seriam similares a autômatos, e autochthones a androides. Eles podem usar armaduras de couro e cota de malha e todo tipo de arma de uma mão.

Quanto aos custos, divida os valores do Space Dragon por 100 ou por 1000 para obter o equivalente em peças de ouro, de acordo com o que o Mestre achar mais adequado com sua campanha.

Mentálicos utilizam as mesmas regras contidas no Space Dragon, mas só podem usar armaduras de couro, adagas e bestas.

### Armas atlantes

**Rede:** uma simples rede de cordas finas, mas resistentes, similar às usadas para pesca. O ataque com a rede é feito normalmente e, caso seja bem-sucedido, prende o alvo e o impede de fazer ataques e magias. Em sua vez, o alvo pode fazer um teste de Força para se livrar da rede, não podendo executar mais nenhuma outra ação física até a próxima rodada. Uma rede comum tem  $2d4+1$  pontos de vida, representando a dificuldade em cortá-la o suficiente para escapar.

**Tridente:** uma arma de haste com três pontas em sua extremidade.

**Arpão:** um instrumento de pesca similar a uma lança leve com uma corda amarrada e com farpas em sua ponta, que prendem a arma em seu alvo. O ataque é feito normalmente e, caso seja bem-sucedido, o arpão fica preso no alvo, causando dano automaticamente todo turno caso este se move ou tente lutar e impedindo que este fuja. Em sua vez, o alvo pode tentar um teste de Força resistido contra o atacante para retirar o arpão das mãos deste ou para tirar o arpão de seu corpo (o que causa  $1d6$  de dano).

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Arpão	M	$1d6$	3/6/9	+5	7 PO	2kg
Rede	G	-	3/5/8	0	3 PO	2kg
Tridente	M	$1d6$	-	+3	10 PO	3,5kg



# Autokthon

Uma raça de construtos vivos, os misteriosos autokthons possuem forma e aparência variada, mas sempre relativamente humanoide. Seus corpos podem ser feitos dos mais variados tipos de matérias, de metais à madeira e pedras.

Uns dizem que os autokthons foram criados por estranhas criaturas de outra dimensão para serem seus servos, outros que foi uma raça de homens-deuses vindos do céu quem primeiramente lhes deu forma, e há ainda os que acreditam que eles eram os soldados e escravos de um antigo e evoluído império de humanos que afundou nas águas há muito tempo.

A única certeza a respeito da origem dessa raça é que sua vida advém de um objeto chamado Hers'Ta ou pedra da alma. Todo autokthon tem dentro de si uma Hers'Ta que magicamente lhe confere vida.

O nome que dão à sua própria raça, “autokthon”, vem do fato de acreditarem que eles nascem da própria terra, na forma de um Hers'Ta. Sua personalidade e alma já estariam vivas dentro de sua pedra da alma mesmo antes de um corpo ser construído, o qual só serviria como um meio de permitir a essa alma interagir com o mundo.

Não há diferenciação de gênero em sua sociedade, no entanto alguns indivíduos apresentam personalidades que são reconhecidas como “masculinas” ou “femininas” por membros de outras raças.

Autokthons aventureiros normalmente adotam a classe mais propícia em rela-

ção à construção de seu corpo. Clérigos são raros, visto que a maioria dos deuses tende a dar pouca atenção a criaturas não naturais, mas aqueles que seguem por este caminho geralmente acabam por se tornar Ferreiros de Almas.



**Idiomas:** autokthons possuem uma língua própria, de natureza crioula, formada por palavras de várias línguas humanas antigas, anão e élfico, e utiliza as runas anãs como alfabeto. É costumeiro aprenderem a língua comum dos humanos, assim como a língua anã.

**Modificadores de atributos:** os autokthons, apesar de aprenderem sobre isso, não são capazes de realmente entender as necessidades e idiossincrasias das criaturas orgânicas. Além disso, são uma raça reclusa e desconfiada, acostumada a acreditar que todos os outros povos lhes veem apenas como “ferramentas”. Devido a isso, recebem uma penalidade de -2 em SAB e -2 em CAR.

**Construtos vivos:** apesar de serem construtos, a Hers'Ta lhes concede energia vital real, o que os torna criaturas verdadeiramente vivas. Assim, eles têm algumas características de seres vivos e não possuem todas as imunidades de construtos. Autokthons não dormem, não se alimentam, não respiram, nem possuem sistema circulatório. Por isso, são imunes a efeitos



de sono, dreno de sangue e não podem beber poções mágicas.

Apesar de não dormirem, magia é difícil para eles assimilarem, por isso precisam estudar 8 horas para memorizá-las; da mesma forma, os deuses não respondem muito bem a criaturas não naturais e só os atendem com várias horas de oração.

Entretanto, eles são suscetíveis a efeitos mentais, morte, paralisia, cegueira, surdez, dreno de energia, acertos críticos e efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

Além disso, as magias clericais *Curar/Causar ferimentos* afetam autokthons com apenas metade do efeito e *Aprisionar Alma, Reencarnação, Regeneração, Reviver-Mortos e Ressurreição* não surtem efeito sobre eles.

**Imunidade a doenças e venenos comuns:** por não possuir uma fisiologia, autokthons são imunes à maioria das doenças e venenos que afetam as raças orgânicas.

No entanto, substâncias e situações que afetem os materiais que compõem seu corpo podem agir de forma similar a doenças ou venenos. Um autokthon com partes do corpo feitas de madeira pode ser infectado por fungos ou cupins, por exemplo, e o toque das antenas de um monstro-ferrugem pode ser tão perigoso quanto a ferroada de um escorpião gigante para um autokthon de corpo metálico.

**Construção variável:** cada autokthon é diferente e único e seus corpos são construídos com características próprias. Ao criar um personagem autokthon, escolha quaisquer duas características da lista abaixo (o Mestre sempre tem a palavra final sobre isso):

**Arma embutida:** o autokthon possui uma arma de corpo a corpo de uma mão ou uma besta no lugar de uma das mãos. Ele não pode ser desarmado, mas também possui uma mão a menos. No caso de uma besta, a munição deve ser adquirida normalmente.

**Armadura leve:** a estrutura externa de seu corpo é reforçada, conferindo um bônus

de +3 na CA. No entanto, sua estrutura corporal lhe impede de usar armaduras.

**Armadura pesada:** a estrutura externa de seu corpo é muito reforçada, conferindo um bônus de +5 na CA e -2 metros de deslocamento. No entanto, sua estrutura corporal lhe impede de usar armaduras.

**Arpéu:** um arpéu com um carretel com 15m de cabo que pode ser arremessado diretamente do corpo do autokthon e ser usado para erguê-lo. Também pode ser usado como um ataque a distância (alcance 5/10/15, iniciativa +3, dano 1d4+1).

**Asas:** um par de asas mecânicas que permite ao autokthon voar com movimento de 9 metros. Não é possível carregar mais do que carga leve enquanto em voo, e armaduras precisam ser feitas sob medida.

**Braços extras:** um par de braços extra, o que significa duas mãos destas, podendo utilizar duas armas e realizar um ataque extra sem nenhuma penalidade.

**Escudo embutido:** um de seus braços possui um escudo (escolha se é de madeira ou metal) preso permanentemente a ele, mas isso o atrapalha para utilizar esse braço para a maioria das atividades (-2 em testes que necessitem usar a mão do escudo), seu braço não cabe em locais estreitos e você nunca poderá usar armas de duas mãos.

**Espinhos:** o corpo do autokthon é coberto por espinhos que podem ser usados como armas (trate como uma adaga) e causam 1d4 de dano a qualquer um que agarrá-lo.

**Estrutura ágil:** seu corpo é construído com membros rápidos e articulações flexíveis. Isso lhe confere um bônus de +2 em DES.

**Estrutura potente:** seu corpo é construído de forma que seus membros e articulações são capazes de aplicar muita força e suportar grande peso. Isso lhe confere um bônus de +2 em FOR.

**Estrutura robusta:** seu corpo é sólido e resistente. Isso lhe confere um bônus de +2 em CON.

**Flutuadores:** seu corpo possui partes ocas e leves, permitindo ao autokthon nadar, mas tornando-o incapaz de afundar naturalmente.

**Material incomum:** algumas partes do seu corpo são feitas de algum material incomum, como prata, bronze, ferro frio, mitral, etc. Se o autokthon possuir as características arma embutida, escudo embutido, armadura (leve ou pesada), arpéu e espinhos, esses ataques e defesas naturais podem receber os benefícios normais de itens feitos desse material.

**Resistência:** o corpo é construído de forma a ser mais resistente a um tipo de ataque. Escolha uma forma de ataque entre ácido, dano contusivo, dano cortante, dano perfurante, eletricidade, fogo, frio ou som. Todo dano causado por um ataque desse tipo é reduzido em 5 pontos.

**Tamanho grande:** seu corpo tem entre 2 e 4 metros de altura. Por ser grande, você tem dificuldade em adaptar-se a ambientes que não forem construídos especificamente para gigantes. Qualquer equipamento deve ser confeccionado sob medida e custará no mínimo o dobro do normal; armas e armaduras custam no mínimo o triplo. Não consegue utilizar armas pequenas adequadamente, mas pode utilizar armas médias e grandes com uma mão, e armas enormes com as duas mãos.

**Tamanho pequeno:** seu corpo tem cerca de 1 metro de altura. Por serem pequenos, recebem um bônus de +2 na CA contra alvos grandes ou maiores, usam armas médias apenas se usarem as duas mãos, não podem usar armas grandes e armaduras precisam ser confeccionadas sob medida.

**Visão no escuro:** seus olhos permitem ver no escuro com alcance de 15m.

**Visão na penumbra:** seus olhos permitem ver na penumbra com alcance de 50m.

**Movimentação e restrições:** sua movimentação-base é de 9 metros. Além disso, seus corpos são densos demais, o que impossibilita que eles consigam nadar.

### Relação com outras raças

Sendo uma raça rara e com baixa densidade populacional, autokthons tendem a formar comunidades isoladas e sua existência passar despercebida da maioria dos outros povos. Possuindo poucas necessidades, seu único contato com outras comunidades é para obter matérias-primas e ferramentas que não sejam capazes de obter sozinhos.

**Humanos:** a adaptabilidade dos humanos faz com que esta seja a raça mais fácil para os autokthons se relacionarem. Ao mesmo tempo, os humanos são os mais propícios a tomarem-nos como simples objetos mágicos, o que gera certa desconfiança entre os povos;

**Anões:** admiram a qualidade das ferramentas anãs e a capacidade desta raça de minerar e criar. Realizam comércio e troca de conhecimento com eles sempre que possível;

**Elfos:** respeitam a habilidade mágica desse povo e sua reverência à vida, mas os evitam na maior parte do tempo, já que sua natureza inorgânica parece incomodar o povo das florestas;

**Halflings:** não há muito que halflings possam oferecer aos autokthons, mas assim que os pequeninos conseguem perder o medo inicial e reconhecê-los como indivíduos e não máquinas, uma amizade sincera é capaz de surgir.

---

*“Por que eu não pulo no fogo e pego aquele dinheiro para nós? Porque eu posso não sentir dor nos mesmos termos que você, mas ainda temo pela minha integridade física, orgânico!”*

---



### Autokthons em jogo

- Autokthons tendem naturalmente à neutralidade ou à ordem em seus alinhamentos;
- Costumam medir qualquer coisa entre 0,80 m e 2,50 m e pesar entre 50kg e 800 kg, mas a maioria possui cerca de 1,80 metros e 200 kg;
- Atingem a maturidade tão logo seu corpo esteja pronto e são capazes de viver indefinidamente;
- Costumam aprender seu próprio idioma e também o comum e a língua anã;
- Sua natureza reclusa e sua incapacidade de compreender as necessidades orgânicas impõem uma penalidade de -2 em Sabedoria e -2 em Carisma;
- Como construtos vivos, possuem algumas características tanto de seres vivos quanto de seres não vivos e algumas magias os afetam de forma diferente;
- São imunes a doenças e venenos comuns, mas podem ser afetados por substâncias que não afetam seres orgânicos;
- Seus corpos podem ser construídos de muitas formas diferentes, o que pode lhes conferir algumas características especiais;
- Movimento-base de 9 metros e são incapazes de nadar.

## Especialização de clérigo exclusiva para autokthons: Ferreiro de Almas

(Ordeiro ou Neutro)

Autokthons clérigos de deuses artífices no 5º nível podem se especializar como ferreiros de almas. Os ferreiros de almas são os únicos capazes de criar novos autokthons, pois ainda que qualquer um possa criar um corpo mecânico, apenas eles possuem a habilidade de unir a essência de uma Hers'Ta com este corpo. A partir desse ponto, suas magias de *Curar ferimentos* funcionam normalmente tanto em autokthons quanto em criaturas orgânicas.

No 8º nível, o ferreiro de almas se torna capaz de aperfeiçoar os corpos de autokthons, incluindo uma característica extra da lista de construção variável ou removendo uma já existente. Essa modificação leva uma semana por Dado de Vida do autokthon sendo modificado para ser realizada e custa 1000 PO por Dado de Vida do autokthon modificado. Além disso, ele se torna capaz de utilizar a magia *Reviver mortos* em um autokthon assim que tiver acesso a esta magia, mas para isso é necessário ter tanto o corpo quanto a Hers'Ta do indivíduo. Caso a Hers'Ta de um autokthon morto seja recuperada, mas não seu corpo, o ferreiro de almas pode criar um corpo novo e reencarná-lo (similar à magia arcana *Reencarnação*) como um novo autokthon, que terá uma personalidade similar, mas todas as memórias e experiências prévias são perdidas.

No 16º nível, ele se torna capaz de utilizar as magias *Regeneração* e *Ressurreição* em um autokthon. Em adição, caso o membro perdido não esteja disponível, o ferreiro de almas pode criar um novo (com o mesmo custo e tempo de uma modificação corporal) antes de conjurar a *Regeneração*.

Ferreiros de almas não constroem templos no 11º nível, mas sim oficinas para onde são atraídos aprendizes.

### As Hers'Ta

As pedras da alma, ou Hers'Ta, são um tipo de gema semicristalina, quente ao toque, e que emite um brilho tênue e pulsante. Muitas são as cores em que pode ser encontrada uma Hers'ta, o que dificulta sua identificação, e acredita-se que a cor e aparência da pedra tenham alguma influência na personalidade do autokthon ao qual ela dá vida.

Elas ocorrem naturalmente no solo, dentro de outras rochas, assim como uma gema comum, no entanto são rariíssimas. Tão raras que a simples posse de uma delas é suficiente para que um autokthon suspeite do assassinato de um membro de sua raça, mesmo quando a posse é por outro autokthon.

Uma Hers'Ta possui uma forma de semi-consciência, que pode ser detectada por aqueles que detêm poderes psíquicos ou capazes de detectar pensamentos. No entanto, essa consciência se manifesta mais como emoções e uma impressão geral de personalidade do que pensamentos propriamente ditos.

É possível que uma pedra da alma tenha muitas funções mágicas, mas autokthons tratam-nas com imenso respeito e farão de tudo para recuperar uma daqual conheçam o paradeiro. Na realidade, encontrar Hers'Ta perdidas e construir novos autokthons é uma espécie de obsessão para quase todo membro da raça, já que seu povo é incapaz de se reproduzir naturalmente. Isso é tão sério que, para eles, a pena para o assassinato de um autokthon é sempre a morte e nenhuma punição é suficiente para alguém que destrua uma Hers'Ta.



# Bugbear

**O**s bugbears são uma raça goblinóide de alta e forte, de rosto achatado e pele que varia em tom entre o amarelo e o vermelho. Peludos e de orelhas pontudas, sua aparência confirma o parentesco com duas outras raças distintas, os goblins e os hobgoblins. É comum se vestirem com roupas roubadas, pois seu costume e habilidade na confecção de vestimentas não são muito maiores do que costurar algumas peles de animais em uma peça única. Desta forma, é uma prática comum que usem roupas rasgadas, pois nem todas comportam o seu tamanho. Capas com símbolos de alguma ordem ou reino são bem cobiçadas, pois como peritos em emboscadas, adoram confundir suas vítimas.

Bugbears são intolerantes em relação àquilo que vai contra o que acreditam. Isso se aplica desde a forma de caçar, combater e proteger seus tesouros até mesmo o lado correto de se usar um barrete ou estripar um peixe. Os conhecimentos são passados de pai para filho e mantidos da melhor maneira possível, mesmo que a maneira de fazer algo esteja defasada ou tecnologicamente superada. Eles costumam ficar de mau humor facilmente e por isso acredita-se que seu rosto é naturalmente enrugado próximo aos olhos. De sua aparência geral, observa-se o costume de andarem levemente curvados, como se temessem bater a cabeça no teto, além da falta de estética nas vestimentas, ao menos de acordo com os padrões humanos. Costumam medir entre 1,80 m e 1,90 m, pesando entre 150 kg e 170 kg. Atingem a maturidade aos 18 anos e dificilmente vivem além dos 75 anos de idade.

Vivendo em clãs, bandos ou isoladamente, os bugbears não se importam muito com o próprio coletivo, seguindo uma tendência caótica em suas vidas (com exceção de seus costumes pessoais, que são levados à risca). Assim, eles não se importam muito em trocar de clã ou entrar para um grupo de aventureiros, mas cortar o pão no sentido errado ou calçar a bota esquerda antes da direita pode tirar um bugbear do sério.

**Idioma:** falam e escrevem na própria língua, sendo comum saberem se comunicar em dialetos dos orcs, goblins e hobgoblins. A língua humana não é incomum, mas costuma sofrer maneirismos característicos, como terminar as frases com “ahn?” ou inserir no meio da frase a palavra “HÁ!”.

**Modificadores de atributos:** acostumados com trabalhos braçais, os bugbears recebem um bônus de +1 na FOR e CON, enquanto são penalizados em -1 na DES por sua baixa motricidade fina e -1 na INT por sua dificuldade em mudar seus hábitos.

**Tocaia:** a habilidade de fazer tocaia é nata nesta raça, desenvolvida de forma natural. Desta forma, um personagem ladrão tem um bônus de +10% em Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras quando age sozinho. Contudo, eles são muito mal treinados em artes sutis, recebendo -10% em Abrir Fechaduras e Reconhecer e Desarmar Armadilhas.

**Movimento e restrições:** seu movimento básico é de 6 metros e apresentam certa dificuldade no que diz respeito ao ta-

manho de armaduras e roupas. Embora existam humanoides de mesma estatura, combinar a altura e a largura ideais em um mesmo traje pode ser complicado.

### **Relação com outras raças**

Bugbears são teimosos e persistentes, mas não são muito brilhantes. Se acreditarem que trabalhar em grupo será benéfico para eles, assim o farão sem grandes questionamentos. Apesar do “parentesco”, não costumam se misturar amigavelmente com orcs e hobgoblins, mas não é incomum que usem alguns goblins como “empregados” para algumas buscas ou aventuras.

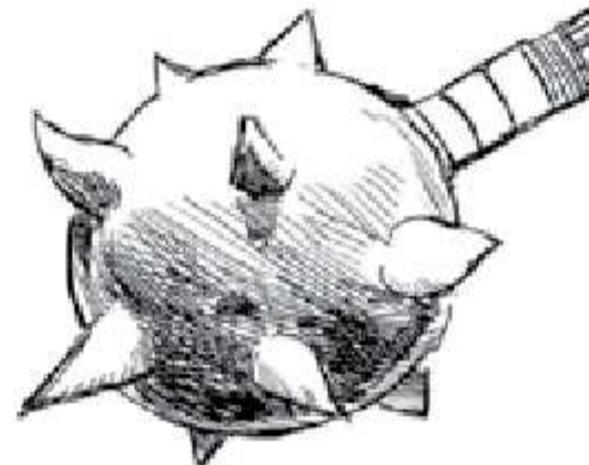
**Humanos:** apesar de não gostarem muito dos humanos devido à diversidade da raça, os bugbears toleram essa raça, em especial aquelas cujos hábitos sejam semelhantes aos seus.

**Anões:** não costumam se dar muito bem com anões, achando-os avarentos e gananciosos. Além do mais, não entendem a fascinação por pedras que esta raça possui.

**Elfos:** acham os elfos muito ritualísticos e delicados, mantendo uma relação neutra com eles. Geralmente, têm uma opinião preconceituosa em relação aos elfos, acreditando que são interessados demais em obsessões femininas, como banhos e limpeza em geral.

**Halflings:** os bugbears gostam das coisas que os halflings produzem, mas são indiferentes à raça em si. Apreciam sua comida, casa, animais de estimação e tudo mais que puderem tomar deles.

*“NÃO! Corte do outro lado, ahn?  
Seu humano burro...”*



## **Bugbears em jogo**

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,80 m e 1,90 m e pesam entre 150 kg e 170 kg;
- Atingem a maturidade aos 18 anos e sua expectativa de vida é de 75 anos;
- Possuem idioma próprio e aprendem facilmente o dos orcs, goblins e hobgoblins. Costumam colocar interjeições nas frases quando falam o idioma Comum;
- Bônus de +1 em FOR e CON devido à familiaridade com trabalhos braçais, e penalidade de -1 na DES e INT pela baixa motricidade fina e intolerância a mudanças;
- Ladrões recebem bônus de 10% em Movimentar-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras. Da mesma forma, estes recebem penalidade de 10% em Abrir Fechaduras e Reconhecer e Desarmar Armadilhas;
- Movimento-base de 6 metros.





# Cambion

**O**s cambions são uma raça de meio-homens e meio-demônios, de aparência humanoide, mas com uma série de traços hereditários aleatórios que os impedem de passarem completamente por humanos. Seja a presença de chifres, pupilas negras, polidactilia ou língua bifurcada, sempre haverá alguma marca profana em seu corpo.

Seus pais demônios são um íncubo e um súculo, que decidem por uma prole por razões misteriosas, mas que geralmente visa a algum tipo de profecia ou augúrio sinistros. De uma forma ou de outra, os cambions estão sempre predestinados a serem usados por seus pais demônios em algum momento de suas vidas.

Incapazes de gerar vida, o processo da criação de um cambion passa, na verdade, por dois pais e duas mães. O súculo seduz um humano, tendo relações com este e recolhendo em seu ventre a essência vital do homem. Encontrando-se com o íncubo, ele transfere esta essência que, por sua vez, será transferida para uma humana, após relações sexuais entre ela e o íncubo. Sendo assim, o número “4” fica marcado de alguma forma em seu corpo, na forma de uma tatuagem rebuscada.

Cambions não necessariamente são malignos, mas têm uma natureza manipulativa. Adoram fazer com que os outros pensem que têm poder sobre eles, quando, na verdade, o oposto é muito mais frequente. Desta forma, grande parte dos cambions atua como mago ou ladino, necessitando das habilidades fur-

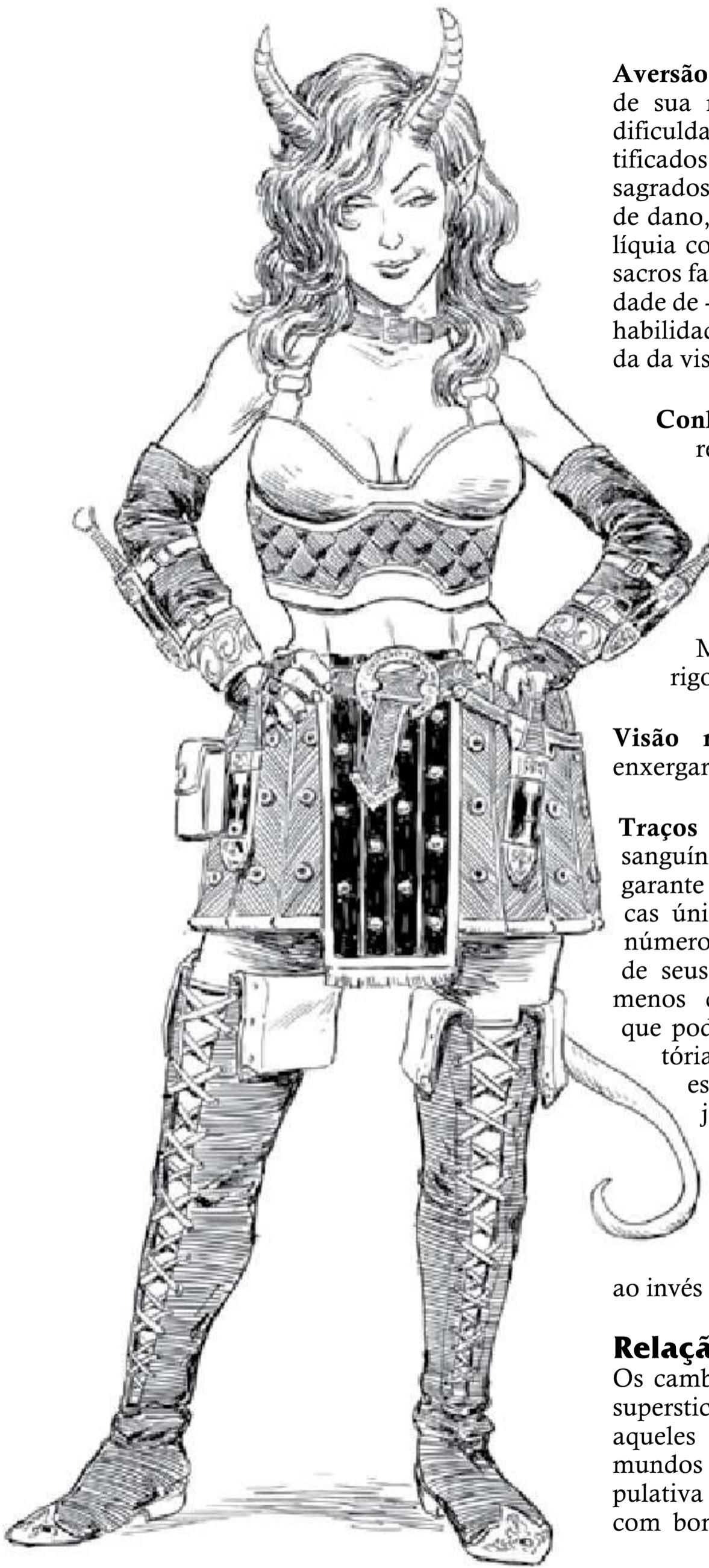
tivas ou poderosas forças místicas para satisfazer sua necessidade de controle.

O estilo de vestimenta é influenciado pela região em que vivem e pelo grupo humano ao seu redor, mas preferem aquelas de melhor qualidade ou de menor acesso ao homem comum, como sedas e marfim. Tatuagens exóticas, cortes incomuns de cabelo e barba, brincos e *piercings* em vários lugares do corpo também podem ser facilmente encontrados entre os cambions.

A cor da pele, os cabelos e os olhos podem ser tanto comuns, como os de seus pais humanos, ou bizarros e exóticos como de seus pais demônios (veja a tabela). De qualquer forma, a altura e peso mais comuns são as mesmas dos humanos, mas atingem a maturidade aos 13 anos e podem viver até os 99 anos.

**Idioma:** falam o idioma comum aos homens, mas gostam dos idiomas de criaturas longevas, como elfos e dragões. O idioma dos demônios é muito familiar a eles e não é incomum que o aprendam.

**Modificadores de atributos:** a fusão profana que resulta em seu nascimento faz com que nasçam com certa debilidade. Seus corpos não são doentes, mas existe um conflito entre carne e espírito, de forma que as capacidades metabólicas não funcionam ao máximo. Desta forma, recebem -2 em sua Constituição. Por outro lado, a mente sagaz e naturalmente manipuladora garante um bônus de +2 em sua Inteligência.



**Aversão ao que é sagrado:** por causa de sua natureza demoníaca, eles têm dificuldade em adentrar em lugares santificados ou mesmo manipular objetos sagrados. Água benta causa 1d2 pontos de dano, assim como tocar qualquer relíquia consagrada. Adentrar em lugares sacros faz com que recebam uma penalidade de -1 em todos os testes referentes a habilidades mentais, assim como a perda da visão no escuro.

**Conhecimento ancestral:** a natureza demoníaca de seu ser lhes garante uma chance de 25% de reconhecer qualquer símbolo demoníaco ou profano, ou, ainda, de saber qualquer informação sobre demônios (ao critério do Mestre). Cambions magos ou clérigos têm 35% de chance.

**Visão no escuro:** são capazes de enxergar no escuro até 15 metros.

**Traços característicos:** sua linhagem sanguínea distorcida e profana lhes garante alguns traços exclusivos, marcas únicas em seus corpos. Além do número “4” tatuado em algum canto de seus corpos, eles apresentam pelo menos duas seguintes características, que podem ser jogadas de forma aleatória usando 1d20 ou, caso o Mestre esteja de acordo, escolhidas pelo jogador:

**Movimentação e restrições:** a movimentação básica é de 9 metros, e os cambions da classe “homens de arma” usam o d8 ao invés do d10 como dado de vida.

### **Relação com outras raças**

Os cambions são uma raça temida por supersticiosos e, às vezes, caçada por aqueles que estudam os segredos dos mundos infernais. Sua natureza manipulativa faz com que não sejam vistos com bons olhos, mas o conhecimento



- |    |   |
|----|---|
| 1  | Globo ocular colorido (preto, amarelo, vermelho, etc. 25% de chance de ser um de cada cor); |
| 2  | Olhos ofídios;  |
| 3  | Terceiro olho;  |
| 4  | Língua bifurcada;   |
| 5  | Pequenos chifres;   |
| 6  | Unhas negras;   |
| 7  | Escamas em partes do corpo;   |
| 8  | Ausência do nariz;  |
| 9  | Dentes pontiagudos;   |
| 10 | Orelhas pontudas;   |
| 11 | Cauda   |
| 12 | Tocos nas escápulas;  |
| 13 | Número anormal de dedos (50% menos do que cinco, 50% mais do que cinco);                    |
| 14 | Odor de enxofre;  |
| 15 | Língua duas vezes mais longa;   |
| 16 | Cabelos de cor incomum;   |
| 17 | Olhos felinos;  |
| 18 | Ausência completa de pelos;   |
| 19 | Dedos apresentando uma junta a mais;  |
| 20 | Jogue uma vez a mais.   |

inerente do que se refere às linhagens demoníacas costuma ser bem recebido por aventureiros em grandes missões. Com dois pais e duas mães, os cambions não costumam criar laços afetivos com outras pessoas, mas preferem a companhia de seres inteligentes e intrigantes.

**Humanos:** a relação com humanos costuma ser fria, com exceção àqueles que pertencem a povoados muito distintos e exóticos;

**Anões:** o conhecimento sobre os segredos que dormem embaixo das montanhas é algo que fascina os cambions;

**Elfos:** admiram a longevidade desta raça, mas julgam que fazem mau uso dela, vivendo levianamente;

**Halflings:** pouco se importam com esta raça, julgando-os desinteressados e dispersos.

*“O conhecimento é mais afiado do que a espada, perfurando mais homens.”*



## Cambions em jogo

- Não tendem a nenhum alinhamento;
- Costumam medir entre 1,60 m e 1,90 m e pesam entre 55 kg e 90 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 13 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 99 anos;
- Aprendem o idioma dos homens e favorecem o dos elfos, demônios e dragões;
- Recebem -2 na CON por suas deficiências metabólicas e +2 na INT por suas capacidades mentais apuradas;

- Visão no escuro de 15 metros;
- Aversão a lugares sagrados, recebendo -1 em testes de habilidade mental e perdendo a visão no escuro;
- 25% de chance de conhecerem algo sobre símbolos e histórias ligadas a demônios. Magos e clérigos têm 35% de chance;
- Movimento-base de 9 metros;
- Homens de arma usam o d8 como dado de vida ao invés do d10.



# Centauro

**O**s centauros são antigas criaturas de torso humano e corpo de cavalo, famosos por sua habilidade em arco e por serem aguerridos defensores da natureza. Vivendo principalmente em florestas e planícies, os centauros habitam lugares onde a vida animal é abundante e por isso é raro ver estas criaturas em locais desérticos ou gelados. Da mesma forma, por conta de sua anatomia equina, regiões rochosas são desfavoráveis e pouco frequentadas.

Costumam andar com o torso nu, orgulhando-se de seus corpos fortes, embora aqueles que buscam aventuras saibam o valor de uma boa armadura, preferindo aquelas de material predominantemente orgânico. Isso não quer dizer que não usem outros tipos de adornos. Na verdade, eles gostam de usar penas, colares, contas presas em seus cabelos ou fazer cortes ou pinturas de forma a marcar seus corpos e distinguir as diferentes tribos e papéis sociais.

A maioria chega aos 20 anos e costumam viver até 120 anos. São altos em comparação aos humanos, medindo entre 2,10 m e 2,50 m e seu peso varia entre 270 kg e 300 kg.

Orgulhosos de sua raça, os centauros não gostam que façam troça de sua aparência e muito menos que os “confundam” com cavalos. Eles não costumam servir de montaria e por isso é praticamente impossível ver um deles usando celas ou apetrechos usados em cavalos, por exemplo. Encaram a vida de forma simples e objetiva e por isso não gostam de chistes, conversas com sentidos ocul-

tos e maquinações interesseiras. Desta forma, eles podem ser considerados diretos e “grossos” quando tratam com raças mais interesseiras (como os humanos) e sua honestidade pode ser brutal, independentemente da raça com que lidam.

São poucos os que se separam de suas tribos. Um centauro isolado pode ter sido banido de seu grupo por ter falhado em alguma missão importante, ou pode estar se voluntariando para uma missão importante que necessite que se ausente de seus entes queridos. De uma forma ou de outra, são raros os casos em que o sentimento de dever com a tribo não seja maior do que os próprios desejos.

Cavernas, masmorras e demais construções e locais similares podem ser claustrofóbicos para um centauro acostumado ao ar livre. A experiência de grupos aventureiros neste tipo de ambiente sempre é bem-vinda e costuma ser um dos principais motivos para se juntarem a outras raças. Correr livremente é um tipo de passatempo, sentindo o solo nos cascos e o vento no rosto, e um ambiente úmido e emparedado costuma tirar esse senso de liberdade que tanto prezam.

Apesar de serem guerreiros natos, eles não desejam travar confrontos que julguem desnecessários, pois entendem que toda batalha gera perdas de todos os lados participantes. Por isso, evitam se relacionar com orcs, hobgoblins e demais raças que valorizam escaramuças e conquistas sangrentas.

**Idioma:** além de um idioma próprio, os centauros costumam aprender o idioma de

criaturas que vivem nos terrenos que eles protegem, em especial as da floresta, como fadas e elfos. O idioma dos halflings também é bem procurado, pois os centauros têm boas relações com esses pequeninos.

**Modificadores:** sua incrível resistência lhes confere um bônus de +2 na CON, mas o corpo grande e pouco manobrável dá uma penalidade de -1 na DES. A sua forma direta de falar com os outros, sem rodeios ou tato, lhes confere a fama de “grossos” e “mal-educados”, resultando em uma penalidade de -1 no CAR.

**Arqueiros:** centauros são hábeis arqueiros e recebem um bônus de +1 para atacar com arcos.

**Movimentação e restrições:** sua movimentação básica é de 12 metros, mas são incapazes de escalar montanhas muito íngremes sem auxílio. Nadar é uma tarefa difícil e o dobro da penalidade deve ser aplicado.

## Relação com outras raças

Centauros são criaturas muito ligadas à natureza. Desta forma, se relacionam de forma positiva com criaturas que tenham um estilo de vida e ideologias semelhantes, como os elfos, druidas e a maioria dos animais comuns. Da mesma forma, detestam o comportamento

destrutivo de certos grupos de humanos, orcs e dragões que não se importam com o ecossistema presente, visando apenas ao lucro extraído da terra ou vantagens bélicas e tecnológicas.

**Humanos:** confiam em poucos humanos, como druidas e patrulheiros, pois acham esta raça muito volátil. Mesmo não confiando, entendem a vantagem de negociar com uma das raças mais presentes nos reinos.

**Anões:** centauros têm pouco contato com anões e geralmente quando este ocorre, é repleto de gafes de ambos os lados, fruto do pouco conhecimento mútuo entre as raças.

**Elfos:** não apenas se relacionam muito bem com elfos, como o fazem com frequência. Além do auxílio recíproco em horas de dificuldades, o estilo de vida dos elfos é muito semelhante ao dos centauros no que diz respeito à caça e preservação do meio ambiente.

**Halflings:** o relacionamento com essa raça é favorável e amistoso. Uma visita a qualquer casa de halflings pode se mostrar uma tarefa improvável, mas gostam das festas promovidas ao ar livre pelos pequeninos. O senso de aventura que alguns halflings têm é algo respeitado e admirado pelos centauros.



## Centauro em jogo

- Tendem à ordem em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 2,10 m e 2,50 m, pesando entre 270 kg e 300 kg;
- Atingem a maturidade aos 20 anos e sua expectativa de vida é de 120 anos;
- Têm um idioma próprio e costumam aprender o idioma dos elfos, fadas e halflings;
- A resistência e capacidade física lhes garante um bônus de +2 na CON, en-

- quanto o corpo grande e pouco ágil lhes penaliza em -1 na DES. A falta de tato social penaliza sua CAR em -1;
- Movimento-base de 12 metros;
- Nadar é muito difícil, aplicando-se o dobro de penalidade. Escalar montanhas muito íngremes é impossível sem auxílio;
- São arqueiros muito competentes, recebendo +1 para atacar com arcos.

*“Obrigado pela oferta, amigo, mas seu rosto não me inspira confiança. Tenha um bom dia.”*





# Elfo Negro

**O**s elfos negros (ou simplesmente “drow”) são uma raça cuja origem é comum aos outros elfos, mas que em algum momento desconhecido da história se separa de seus “primos”. Alguns acreditam que uma terrível maldição perverteu os elfos das florestas, lançando-os aos subterrâneos, enquanto outros acreditam que pactos profanos com entidades antigas possam ter transformado a mente e o corpo de seus seguidores. A verdade é que ninguém sabe ao certo, e versões “malignas” sempre serão contadas por aqueles que os temem.

Semelhantes fisicamente a um elfo comum, os drows têm algumas distinções específicas, como os cabelos brancos (ou marfim, para os mais velhos), pele escura como um abismo e olhos que variam do vermelho ao violeta. Suas vestes variam muito entre tecidos esvoaçantes e roupas de couro, mas geralmente em tons escuros, ou semelhantes a certos fungos encontrados nos subterrâneos onde vivem. Adornos na forma de aranhas são muito comuns, remetendo a antigos deuses adorados pelos drows, sendo usados como braceletes, colares ou mesmo moldados em armaduras, capacetes e roupas.

As cidades subterrâneas dos drows são verdadeiros labirintos para aqueles não familiarizados com o local e mesmo seus habitantes desconhecem todos os seus segredos. De organização matriarcal, os papéis de guerreiro e arcano geralmente são designados aos homens, enquanto o de sacerdotisa costuma ser desempenha-



do por mulheres. Acredita-se que qualquer cidadão é um assassino em potencial, valendo-se não apenas de lâminas envenenadas, como de intrigas e meias verdades. De fato, confiar em um drow é algo arriscado e pouco corriqueiro, mesmo entre eles.

Esta incerteza diante da atitude de seus próprios pares faz com que toda relação de um drow com os outros seja baseada em desconfiança e interesse, favorecendo, então, uma tendência caótica em seu alinhamento.

Acostumados a serem perseguidos, os drows são excelentes sobreviventes, capazes de encontrar matéria orgânica comestível nos subterrâneos com grande facilidade. Esta proximidade com a vida abaixo da terra faz com que tenham dificuldade em viver junto com as raças da superfície. Sentem-se deslocados e desorientados quando expostos ao sol, usando mantos pesados e capuzes grossos para diminuir o efeito do sol. Alguns chegam a usar óculos especiais desenvolvidos por gnomos, mas estes itens são muito raros e de difícil acesso.

Nos casos raros em que um elfo negro decide se aventurar fora dos subterrâneos, ele passa por um perigoso ritual místico, cuja dor inesquecível o acompanhará até o fim de sua vida. Este ritual permite que caminhe em dias ensolarados, mas com uma série de restrições. Em primeiro lugar, perde a capacidade de ver no escuro, habilidade natural aos drows. Segundo, o sol intenso continuará lhe causando dores, de forma que no período mais forte do sol (normalmente das 10 às 16 horas) sofrerá uma penalidade de -1 no ataque e no dano. Dias nublados não apresentam tanto desconforto, de forma a não sentirem tanto os efeitos do sol. Por fim, qualquer tipo de jogada de proteção decorrente de uma explosão de luz forte é feita com uma penalidade de -2.

Em suas comunidades, costumam portar armas envenenadas, motivo pelo

qual preferem armas com lâminas ou pontas, como adagas e bestas. O veneno faz com que suas vítimas caiam inconscientes, dando uma ótima oportunidade de serem capturadas e transformadas em escravos. A fabricação do veneno geralmente fica ao encargo de um alquimista e ele não é colocado à venda como um item normal.

**Idioma:** é comum que aprendam a língua de criaturas dos subterrâneos e não apresentam dificuldade em dominar mesmo as línguas monstruosas de seres como os Nagas ou Trolls. As línguas humana e élfica também são comuns, visto que muitas vezes estas raças são capturadas e usadas como escravos pelas casas nobres dos elfos negros. Além disso, possuem uma língua própria rica e complexa como a de seus "primos" da superfície, sendo o uso de runas comum como modo de distinção de brasões e símbolos pessoais.

**Modificadores:** a vida dura dos elfos negros faz com que tenham uma fragilidade menor do que os outros elfos, recebendo apenas -1 em sua Constituição. Contudo, a conduta neurótica em suas relações com outros lhes confere uma penalidade de -1 no Carisma e na Sabedoria. Sua habilidade de sobreviver se deve muito à sua agilidade natural e capacidade de raciocínio rápido, representadas através de um bônus de +2 na Destreza e +1 na Inteligência. As fêmeas, acostumadas com os serviços ritualísticos e clericais, não recebem a penalidade na Sabedoria, mas seu bônus de Destreza é de +1 ao invés de +2.

**Sobrevivência subterrânea:** educados desde cedo sobre quais fungos são venenosos, onde encontrar água e outros meios de subsistir, os drows conseguem encontrar alimento (apenas para si) em um resultado de 1 e 2 em 1d6 enquanto estiverem no subterrâneo. Mesmo assim, dificilmente conseguiriam sobreviver mais de 5 dias desta forma (a palavra

final sobre a quantidade de alimento encontrado ainda é do Mestre).

**Movimentação:** a movimentação básica de um elfo negro é de 9 metros.

### Relação com outras raças

Criados no meio de intrigas e jogos de poder, os drows não costumam ter boas relações com outras raças. Na verdade, mesmo entre seu próprio povo as relações são complexas, cheias de interesses e movimentos políticos. Ainda assim, uma vez que um elfo negro decide sair de sua cidade e aventurar-se no mundo da superfície, está ciente de que precisa da habilidade de outras pessoas, aceitando fazer parte de grupos mistos, junto com outras raças.

**Humanos:** consideram os humanos como uma espécie frágil e de pouco valor moral. Ainda assim, reconhecem a força de vontade que surge da necessidade, como um rato que ataca um gato ao ver que não tem mais nada a perder senão a vida.

**Anões:** muitas vezes já tiveram que enfrentar anões por questões geográficas.

Admitem que os anões têm uma ótima capacidade de trabalhar com pedra e, por isso, escravos desta raça são sempre bem-vindos.

**Elfos:** é muito difícil manter um grupo com um elfo e um drow juntos. O ódio natural que sentem um pelo outro vai além do que a razão explica e apenas circunstâncias muito específicas fariam com que colaborassem mutuamente. Ainda assim, dormiriam com um olho aberto ou um punhal escondido.

**Halflings:** são raras as vezes em que a cultura dos halflings chega até as cidades subterrâneas dos drows. Desconhecendo os costumes desta raça diminuta, os drows os julgam como inaptos a sobreviver e não entendem como estas criaturas rechonchudas de pés grandes existem até hoje.

---

*“Na vida, duas coisas não podem ser confiadas: a dívida de um bêbado e a palavra de um drow.”*

---



### Drows em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,60 m e 1,80 m, pesando entre 45 kg e 55 kg;
- Atingem a maturidade aos 120 anos e sua expectativa de vida é de 600 anos;
- Têm um idioma próprio e costumam aprender o idioma dos humanos, elfos e seres subterrâneos;
- Machos recebem +2 na DES e INT e -1 em CON, SAB e CAR. Fêmeas recebem

- +1 DES e INT e -1 em CON e CAR;
- Movimento-base de 9 metros;
- A luz do sol forte lhes confere uma penalidade de -1 no ataque e dano. Efeitos de luz que necessitem de uma JP para serem evitados são feitos com penalidade adicional de -2;
- Podem encontrar alimento no subterrâneo em 1 e 2 em 1d6.



# Duergar

**O**s duergar são uma raça sombria derivada dos anões da superfície, que costumam viver em perigosas cavernas subterrâneas. São tão baixos quanto seus “primos” anões, porém menos robustos e com uma tez pálida. Seus olhos são tão claros que às vezes parecem brancos, sofrendo com a sensibilidade diante da luz forte, mas compensando com uma incrível capacidade de ver no escuro. A maioria usa suas barbas curtas e os cabelos enebados com diferentes tipos de óleos.

Tendendo ao caos, esta raça mal organizada prefere viver em pequenos grupos, pois sabe o quanto difícil pode ser a vida, em especial a vida nos subterrâneos. Ao contrário dos anões da superfície, estes anões costumam manter sua palavra apenas caso julguem vantajoso para si ou caso sintam que o não cumprimento do acordo lhes traga algum mal do qual não possam escapar.

A vida nos subterrâneos lhes ensinou a distinguir uma série de fungos e plantas nativas. Este conhecimento é usado geralmente para sobrevivência, permitindo-lhes distinguir um cogumelo saboroso de um venenoso, e os membros que se aventuram na superfície ainda conseguem vender exemplares raros a ótimos preços. Na verdade, se é possível confiar em algo vindo dos duergar é que eles saberão a exata raridade e valor de plantas e fungos oriundos das profundezas da terra. Eles são famosos por conseguirem quantias muito maiores do que estes produtos realmente valem.

Sua pele alva contrasta com as vestes escuras, geralmente mescladas de preto,

cinza e tons escuros de azul ou púrpura. A preferência pelas cores também é uma forma de separar os diferentes clãs, que tratam uns aos outros com indiferença. Apesar de fazerem parte de um mesmo clã, os indivíduos preferem viver em grupos menores e nômades, sendo, então, possível que mais de um clã ocupe a mesma região, sem conflito territorial.

Uma das poucas razões para unir o clã seria expulsar um dos maiores inimigos da raça: vermes devoradores. Estas criaturas são inimigas ancestrais dos duergar pelo menos há mais tempo do que alguém possa lembrar da razão para o fato. Não é incomum que um duergar busque ajuda fora de sua comunidade ou até mesmo entre outras raças para dar um fim a esta ameaça rastejante.

**Idiomas:** os duergar sabem inicialmente falar (mas não escrever) o idioma duergar. Entretanto, um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais. Dentre os idiomas mais comuns, estão aqueles dos que mantêm relações comerciais, como humanos, anões e bugbears. Como seu idioma é derivado do praticado pelos anões da superfície, um duergar que sabe ler seu próprio idioma tem uma chance de entender algumas palavras comuns da língua anã.

**Modificadores de atributos:** os duergar têm uma grande percepção dos arredores, o que lhes confere um bônus de +2 em Sabedoria. Contudo, por sua falta de confiabilidade e mau trato social, recebem uma penalidade de -2 em Carisma.

**Visão no escuro:** sua visão no escuro completo é muito apurada, alcançando até 25 metros. Contudo, eles têm uma fraqueza aluzes muito fortes, sofrendo uma penalidade de -1 em todas as jogadas enquanto estiverem expostos diretamente à luz solar intensa.

**Sobrevivência:** enquanto estiverem em um subterrâneo, encontrarão alimento (ratos, musgos, etc.) em uma chance de 1 ou 2 em 1d6. Note que este alimento não substitui uma refeição, de modo que eles não conseguirão sobreviver por muitos dias desta forma. Caso haja alguma fonte de água próxima, o Mestre pode permitir que uma jogada seja feita para verificar se foi encontrada ou não.

**Movimento e restrições:** devido ao seu tamanho, os duergar têm movimentação-base de 6 metros. Diferente de seus primos da superfície, eles não podem usar armas grandes.

## Relação com outras raças

Os duergar gostam de negociar com outras raças, mesmo que não gostem propriamente delas. Por isso, preferem interagir com raças mais inteligentes e aventureiras, com quem possam fazer acordos vantajosos.

**Humanos:** assim como os humanos são versáteis, a relação dos duergar com eles também é;

**Anões:** não têm nenhum tipo de ódio, apenas acham que seus primos são “folgados” e têm uma vida mais fácil;

**Elfos:** não costumam se relacionar muito bem com elfos por viverem em mundos com necessidades tão diferentes;

**Halflings:** têm relação neutra com os halflings, mas apreciam muito a sua culinária.



## Duergar em jogo

- Normalmente tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,20 m e 1,50 m e pesam entre 40 kg e 60 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 60 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 150 anos devido aos perigos dos subterrâneos;
- Costumam aprender seu idioma e o de parceiros comerciais;
- Pela percepção dos arredores e pouco trato social, recebem +2 na Sabedoria e -2 no Carisma;
- Visão no escuro de 25 metros;
- Detectam fontes de água e alimento no subterrâneo com um resultado de 1 e 2 em 1d6;
- Movimento-base de 6 metros;
- Não podem usar armas grandes.

*“Pelas manchas e textura, eu diria que vale não mais do que 10 peças de ouro. Claro, eu poderia conseguir 30, caso esteja interessado em fazer algum tipo de acordo.”*



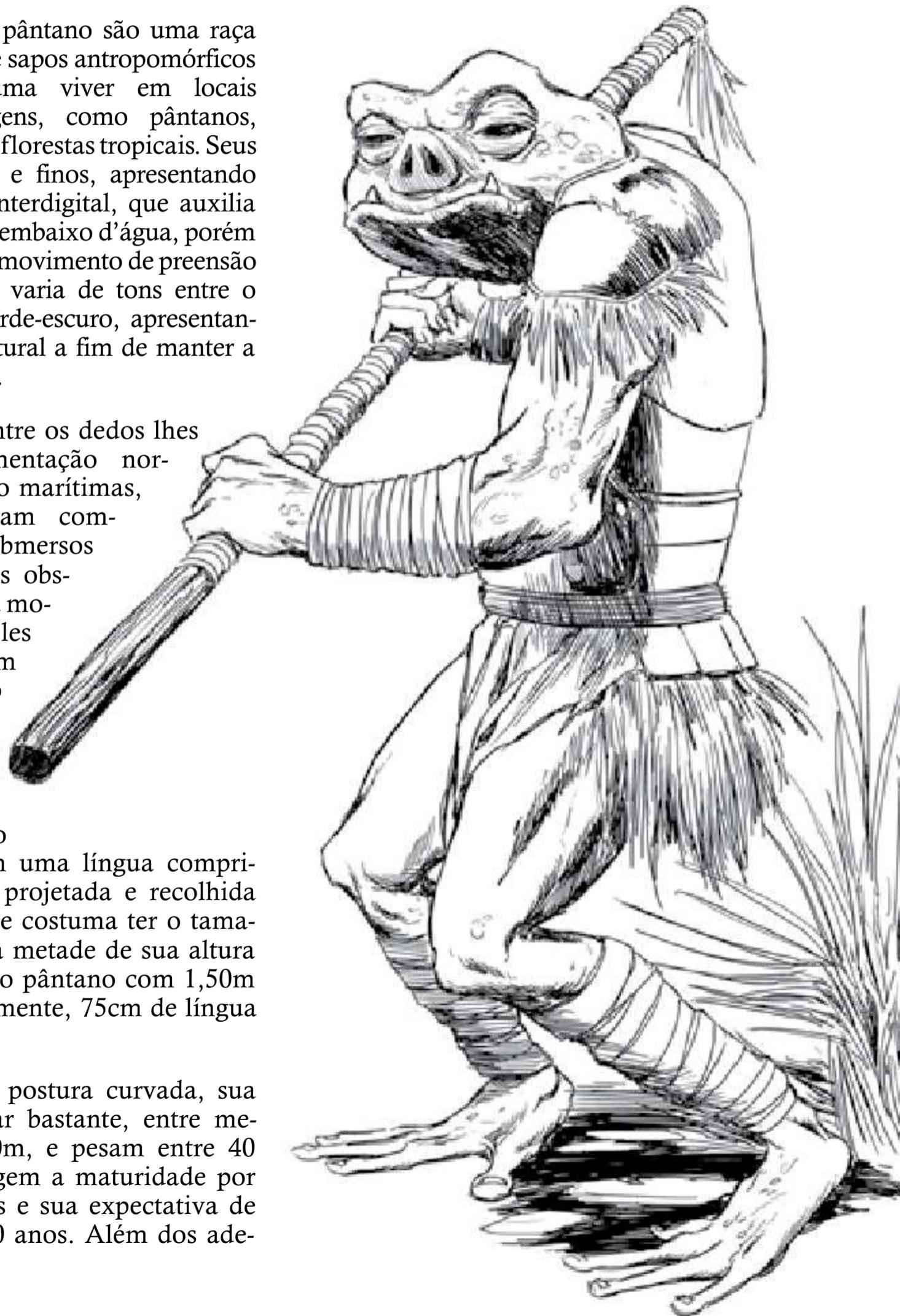


# Fera do Pântano

**A**s feras do pântano são uma raça violenta de sapos antropomórficos que costuma viver em locais úmidos e selvagens, como pântanos, charcos e algumas florestas tropicais. Seus dedos são longos e finos, apresentando uma membrana interdigital, que auxilia na movimentação embaixo d'água, porém sem atrapalhar no movimento de preensão manual. Sua pele varia de tons entre o cinza-claro e o verde-escuro, apresentando viscosidade natural a fim de manter a umidade do corpo.

As membranas entre os dedos lhes conferem movimentação normal em águas não marítimas, desde que estejam completamente submersos (detritos e demais obstáculos reduzem a movimentação). Eles não conseguem respirar embaixo d'água, mas podem prender a respiração pelo dobro de tempo que um humano comum. Possuem uma língua comprida que pode ser projetada e recolhida rapidamente e que costuma ter o tamanho equivalente à metade de sua altura (logo, uma fera do pântano com 1,50m tem, aproximadamente, 75cm de língua retrátil).

Naturalmente de postura curvada, sua altura pode variar bastante, entre meios 1,40 até 1,80m, e pesam entre 40 kg e 75 kg. Atingem a maturidade por volta dos 14 anos e sua expectativa de vida vai até os 90 anos. Além dos ade-



reços ornamentais, não costumam usar roupas ou armaduras de metal, pois estas atrapalham na locomoção. Lanças e redes são comuns entre os caçadores e praticamente toda fera do pântano sabe usar uma adaga.

Violentos e caóticos, as feras do pântano têm uma péssima organização em grupo, apesar de ainda o fazerem. Não é raro um espécime se desvincilar de seu bando e procurar viver sozinho ou formar seu próprio bando junto a outros desgarados. Mesmo que seus corpos não sejam particularmente fortes, sua sagacidade e instintos de sobrevivência garantem que consigam lidar com diversos tipos de inimigos, independentemente se por meio de luta, fuga ou malícia. De comportamento tribal, costumam usar pinturas típicas e adereços muitas vezes tomados como lixo por outras raças, como colares de algas, braceletes de espinha de peixe ou *piercings* de dentes de cobra.

Supersticiosos, não confiam em usuários de magia (seja divina ou arcana) e membros desta raça que pertençam a algum tipo de classe com poderes mágicos são, no mínimo, incomuns. Cientes no poder desordenado da magia, é possível que ao encontrarem um item mágico (ou que ao menos julguem como tal), o usem com o máximo de moderação e talvez até mesmo com reverência. Não dão muito valor a moedas e joias, mas apreciam gemas preciosas e as guardam como verdadeiros tesouros. Membros da classe dos ladrões costumam saber com maior precisão o valor de uma pedra preciosa, enquanto os demais têm noções variadas do real valor.

**Idiomas:** feras do pântano costumam falar a língua de outras criaturas que habitem o mesmo tipo de locais que eles ou, ainda, raças errantes. Desta forma, não é raro que aprendam a língua dos orcs, homens-lagarto e humanos que vivam de maneira mais isolada (ou primitiva). Eventualmente, até mesmo

a língua dos derro pode ser aprendida, especialmente entre as feras do pântano com aptidões ladinhas.

**Modificadores de atributos:** a sagacidade e instintos de sobrevivência desta raça lhes garantem um bônus de +1 na Sabedoria e a maior capacidade pulmonar lhes proporciona um fôlego muito maior, podendo suportar tarefas árduas por mais tempo. Assim, recebem um bônus de +1 na Constituição também. Contudo, sua natureza caótica lhes impede de usar adequadamente o raciocínio lógico e de lidar de maneira socialmente tranquila com os demais, recebendo, então, uma penalidade de -1 em Inteligência e Carisma.

**Fôlego apurado:** sua capacidade respiratória permite que segurem o ar por um número de turnos igual a quatro vezes a sua Constituição. Atividades extenuantes (como marchar ou escalar) conseguem ser mantidas pelo dobro do tempo normal de um humano.

**Movimentação e restrições:** sua movimentação-base é de 9 metros, mesmo embaixo da água doce (contanto que esteja completamente submerso). Esta movimentação está limitada pelo uso de equipamentos, como mochilas, armaduras pesadas, escudos ou qualquer item que cause muita resistência de locomoção aquática. Neste caso, usam-se as regras normais de movimentação do Old Dragon Módulo Básico.

### Relação com outras raças

As feras do pântano não se importam muito com outras raças, nem mesmo com a sua. O conjunto de crenças e superstições desta raça é heterogêneo e alóctone, sendo impossível saber a origem de suas convicções. Por um lado, compartilham seu lar com outras criaturas e de outro, buscam sua aniquilação. Nada é absoluto entre as feras e elas cooperarão com os outros enquanto acharem que devem.

**Humanos:** o fato de esta raça ser tão diversa faz com que as feras do pântano tenham uma reação menos hostil em relação a eles;

**Anões:** não se dão bem com anões, detestando sua arquitetura claustrofóbica e linear;

**Elfos:** a relação com os elfos é indiferente, tendendo a um aspecto negativo. Encaram as suas artes e a ligação com as árvores como perda de tempo;

**Halflings:** ver um halfling nas regiões úmidas é difícil e por isso a relação das feras do pântano com halflings é neutra. Não se sabe ao certo quais são as intenções deste povo diminuto, mas geralmente os que se afastam de casa têm causos interessantes a contar.

---

*“Deixe que riam, deixe que pensem que não ligamos. Minha faca estará guardada até eu julgar necessário usá-la, onde quer que seja.”*

---



## Fera do pântano em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,40 m e 1,80 m e pesam entre 40 kg e 75 kg;
- Atingem a maturidade aos 14 anos e sua expectativa de vida é de 90 anos;
- Costumam aprender seu idioma e o de criaturas errantes ou que vivem em um habitat semelhante ao seu;
- Sua sagacidade e instinto de sobrevivência conferem +1 na Sabedoria e a

- capacidade pulmonar ampliada, +1 em Constituição. O raciocínio caótico e a má organização social lhes dão -1 em Inteligência e -1 em Carisma;
- Seu fôlego apurado faz com que seguem o ar por CON x4/turnos;
- Movimento-base de 9 metros a pé e 9 metros nadando em águas não marítimas.



# Gnomo

**O**s gnomos são seres diminutos, donos de uma incomum combinação de curiosidade e timidez. Sua natureza tímida faz com que eles evitem contato aberto com outras raças, o que leva muitos a acreditarem que gnomos não existem, sendo apenas fruto de contos de fadas. Se já não fossem naturalmente reclusos, os frequentes atritos na interação entre as demais raças fortaleceria sua convicção no isolamento. Isso, somado a seu tamanho, levou os gnomos a serem mestres na arte de passar despercebidos.

No entanto, sua curiosidade freqüentemente os leva a adentrarem sorrateiramente em acampamentos, aldeias e cida-

des de outros povos a título de descobrir mais sobre estes, tomando todo o cuidado para não serem descobertos nestas incursões. Algumas vezes os gnomos chegam a surrupiar objetos que lhes chamem a atenção; mas isso não é feito com má intenção nem tem a ver com o valor dos objetos, mas sim com a curiosidade despertada neles por estes itens. Por isso, após matar sua curiosidade, é normal que eles deixem os objetos roubados para serem encontrados por seus donos, mas em um local diferente de onde os tiraram.

Existem dois tipos de gnomos: os da floresta e os das rochas. Os primeiros, um pouco menores, vivem em florestas e bosques, em tocas sob as raízes das árvores, tão bem escondidas que por vezes nem mesmo os demais moradores da floresta sabem de sua presença. Já os segundos vivem em cavernas e montanhas, minerando em busca de gemas que transformam em verdadeiras obras de arte. A despeito destas diferenças, ambos são bem semelhantes em aparência física, lembrando anões em miniatura, menos musculosos e mais rechonchudos, com narizes grandes e maçãs do rosto proeminentes e rosadas, que lhes dão um ar bonachão. Seus olhos geralmente são azuis ou cinzentos, e os cabelos, castanho-claros ou loiros. Os homens usam longas barbas, que se tornam brancas cedo, enquanto as mulheres usam seus cabelos em longas tranças. Para compensar sua baixa estatura, é comum utilizarem um tipo de chapéu alto e pontudo, cônico, de cores fortes, típico da raça, mas gnomos aventureiros frequentemente abrem mão deste item em favor de coisas mais práticas.

Gnomos são pacifistas que gostam de apreciar a natureza e dar boas risadas.



Brincadeiras práticas são uma espécie de tradição cultural da raça. Bons julgadores de caráter, procuram ser respeitados por seu intelecto e suas atitudes e julgam os demais da mesma forma. A raça como um todo sente uma grande atração por coisas complexas, seja os intrincados padrões das pedras preciosas, as infinitas inter-relações da natureza ou mesmo máquinas estranhas e curiosas. Alguns gnomos chegam mesmo a dedicar a vida ao estudo das máquinas e estes são chamados pelos seus pares de “engenhoqueiros”.

Os mais curiosos e corajosos dentre a raça são aqueles que se tornam aventureiros. São estes que quebram a tradição de isolamento dos gnomos e dão uma chance ao convívio com outros povos. A maioria segue o caminho dos ladrões, produzindo grandes bardos e rangers, ou então da magia, demonstrando especial aptidão para o ilusionismo.

## Características gerais

**Idiomas:** falam sua própria língua, o gnomo, e a língua das fadas. Costumam também aprender a língua comum dos humanos, além das línguas dos elfos e anões.

**Modificadores de atributos:** devido a seu tamanho reduzido, gnomos rolam 2d6+1 para determinar sua Força. Gno-

mos homens de armas não precisam cumprir o requisito de Força da classe. Sua natureza amigável lhes confere um bônus de +2 em Carisma. Sua natureza prática lhes confere +1 de Inteligência.

**Ladrões furtivos:** todo gnomo possui uma habilidade inata de passar despercebido e pegar o que não lhe pertence. Assim, independentemente de sua classe, todos recebem +20% em “Esconder-se nas sombras” e +20% em “Pungar”.

**Miúdo:** sua baixa estatura e prática em fugas lhes garante um bônus de +2 na sua classe de armadura quando estiverem combatendo inimigos de tamanho médio ou maior. Em contrapartida, eles têm dificuldade para coisas simples, como subir numa cadeira ou olhar por uma janela.

**Movimento e restrições:** apesar de suas pequenas pernas, gnomos são bastante rápidos para o seu tamanho, o que lhes confere uma movimentação básica de 6 metros. Eles só podem utilizar armas pequenas ou construídas especificamente para o seu tamanho. Além disso, roupas e armaduras devem ser sempre feitas sob medida. Devido a seu tamanho reduzido, pouco propício para o combate, um homem de armas gnomo terá o d8 como dado de vida.



## Gnomos da floresta em jogo

- Tendem à ordem em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 0,15 m e 0,20 m e pesam entre 5 kg e 8 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 90 anos. Sua expectativa de vida é de 400 anos;
- Falam seu próprio idioma e a língua das fadas e costumam aprender a língua dos humanos, elfos e anões;
- Por seu pequeno tamanho, rolam 2d6+1 para determinar a Força e sua natureza prática e amigável lhes confere +1 em Inteligência e +2 em Carisma;
- Recebem um bônus de 20% em Esconder-se e Pungar, independentemente da classe;

- Por serem miúdos, recebem um bônus de +2 na CA contra oponentes médios ou maiores;
- Visão na penumbra com alcance de 50 metros;
- Podem Falar com Animais duas vezes ao dia;
- Gnomos homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10;
- Movimento-base de 6 metros. Não podem usar armas grandes ou médias nem armaduras confeccionadas para outras raças.

## Características dos gnomos da floresta

**Falar com animais:** os gnomos da floresta se dão bem com as criaturas naturais das florestas onde vivem e aprendem formas de se comunicar com elas. Eles podem utilizar *Falar com Animais*, como a magia de mesmo nome, duas vezes por dia.

**Visão na penumbra:** acostumados ao lusco-fusco dos bosques e florestas, os gnomos da floresta são capazes de ver normalmente mesmo em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 50 metros.

## Características dos gnomos das rochas

**Mineradores:** os gnomos das rochas são excelentes mineradores e por isso aprendem a avaliar as condições de passagens subterrâneas e o valor das gemas desde cedo. Assim, são capazes de detectar desniveis, fossos e armadilhas de pedra e avaliar o valor de pedras preciosas com um resultado de 1 ou 2 no d6.

**Visão no escuro:** adaptados a seus túneis subterrâneos, os gnomos das rochas conseguem enxergar no escuro completo até um alcance de 15 metros.

## Gnomos das rochas em jogo

- Tendem à ordem em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 0,20 m e 0,30 m e pesam entre 8 kg e 10 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 90 anos. Sua expectativa de vida é de 400 anos;
- Falam seu próprio idioma e a língua das fadas e costumam aprender a língua dos humanos, elfos e anões;
- Por seu pequeno tamanho, rolam 2d6+1 para determinar a Força e sua natureza prática e amigável lhes confere +1 em Inteligência e +2 em Carisma;
- Recebem um bônus de 20% em Esconder-se e Pungar, independentemente da classe;

## Relação com outras raças:

A reclusão dos gnomos é gerada por sua natureza pacífica: não se tem conflito com aquilo que não se tem contato. Ainda assim, são inimigos naturais dos caóticos goblins e kobolds, que frequentemente disputam com eles território nas florestas e cavernas, e também dos trolls, que encaram os gnomos como deliciosas guloseimas.

**Humanos:** os humanos são belicosos destruidores demais para o gosto dos gnomos, mas admiram a engenhosidade dessa jovem raça;

**Anões:** há algum tipo de parentesco distante entre esses dois povos, que geralmente referem-se uns aos outros como “nossos primos”;

**Elfos:** no geral, estas duas raças se dão bem, mas os elfos estão tão preocupados em “defender” suas florestas que os gnomos preferiram se afastar deles também, antes que os arrastassem para suas guerras;

**Halflings:** os gnomos aprovam o estilo de vida dos halflings e se aproximariam deles de bom grado se acreditassesem que eles fossem capazes de manter segredo sobre isso.

“Por que vocês sempre decidem resolver tudo com violência?”



- Por serem miúdos, recebem um bônus de +2 na CA contra oponentes médios ou maiores;
- Visão no escuro com alcance de 15 metros;
- Detectam desniveis, fossos e armadilhas de pedra e avaliam o valor de gemas com um resultado de 1 ou 2 no d6;
- Gnomos homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10;
- Movimento-base de 6 metros. Não podem usar armas grandes ou médias nem armaduras confeccionadas para outras raças.



# Gnoll

Esta raça sádica de humanoides tem a cabeça de uma hiena, assim como pelos por todo seu corpo, com falhas visíveis em lugares aleatórios, como cães sarnentos. Não se sabe ao certo o motivo desta falha, mas devido à falta de juízo na forma como atacam, estudiosos acreditam que possa ser algum sinal físico de uma doença ancestral. Medindo entre 1,80 m e 2 m, seu corpo é esguio, pesando entre 70 kg e 90 kg. Dependendo da região e tribo, podem apresentar manchas escuras nos pelos, em especial ao redor dos olhos. Uma mistura de cabelos e pelos faz parecer com que tenham uma crina seca e emaranhada, geralmente usada de acordo com os costumes do clã a que pertencem.

Seus dedos são longos e apresentam unhas pontiagudas, mas fracas demais para serem usadas como armas naturais. A cauda parece ser um resquício de eras passadas, pois não apenas não interfere em seu equilíbrio e noção de espaço, como muitas vezes são encontrados gnolls com a cauda quebrada em vários pontos, por motivos diversos. Usam poucas roupas, quando as usam, pois preferem a liberdade de movimentos que a natureza lhes deu. Contudo, é comum usarem algibeiras ou cintos para levar seus tesouros pessoais.

O parasitismo social que provocam na terra que ocupam é sempre um grande problema para os outros povos, visto que os gnolls não têm hábitos de cultivo ou mesmo de produção. Por esta razão, eles dificilmente fazem grandes planejamentos, vivendo de forma caótica cada momento de sua vida

como se fosse o último, aproveitando tudo que podem enquanto ainda respiram. A falta de organização social não impede que existam clãs e bandos, mas é comum que um gnoll se desgarre do grupo e procure outras formas de viver. Quando encontram um grupo aventureiro, pensam em como podem obter benefícios com ele, mesmo que tenham que colaborar com raças que não gostem.

Uma de suas grandes vantagens é a capacidade de comer praticamente qualquer alimento, incluindo carne putrefata, sem que lhe cause problemas. Em uma sociedade dominada pelas fêmeas, os machos preferem roubar a caça de outras criaturas do que passar o trabalho de enfrentar a presa, mas contam com grande resistência física caso tenham que perseguir um alvo por longo período de tempo. Em alguns casos, como o de criaturas mais perigosas, eles roubam os restos, evitando grandes conflitos.

Atingindo a maioridade aos 12 anos, os gnolls dificilmente vivem mais de 40 anos, pois muitas vezes, quando estão em bandos, são atacados pelos membros mais novos e devorados.

**Idioma:** gnolls falam o idioma Comum dos reinos, com pouco sotaque, mas sua voz costuma sofrer falsetes quando o fazem. Seu idioma próprio é uma mistura de ganidos, latidos e rosnados, além da inconfundível risada aguda. Acredita-se que espécies muito inteligentes conseguem conversar com hienas.

**Modificadores de atributos:** a grande resistência de seus corpos lhes concede





um bônus de +2 na CON, enquanto a falta de bom senso, julgamento e a aparência bestial lhes concedem uma penalidade de -1 na SAB e no CAR.

**Intimidação:** eles adoram intimidar quando estão em um grupo maior do que o dos intimidados. Neste caso, recebem um bônus de +1 para qualquer teste que envolva “intimidação”, além de não sofrerem a penalidade racial em seu Carisma. Contudo, estando em menor número, são mais suscetíveis a serem intimidados, recebendo uma penalidade de -1 em qualquer teste feito para resistir tais investidas.

**Movimentação e restrições:** seu movimento básico é de 9 metros e não apresentam nenhuma restrição específica quanto a equipamentos.

### Relação com outras raças

Gnolls são impacientes e inconsequentes. Adoram se aproveitar dos outros e às vezes conseguem fazer isso sem que fique óbvio. Não se importam em se sujeitar a outras raças ou trabalhar em grupo, desde que lucrem algo com isso e, de preferência, algo que seria mais difícil de conseguir com trabalho honesto.

**Humanos:** não se importam muito com os humanos, mas apreciam a habilidade de manipular desta raça.

**Anões:** não se importam com os anões, mas gostam muito dos materiais criados por eles, de armas a ferramentas.

**Elfos:** geralmente não gostam dos elfos, achando-os demasiadamente meticolosos e lentos. Contudo, gostam de seu vinho e comida saborosa, mesmo que servida em porções miseráveis para o padrão de um gnoll.

**Halflings:** não costumam aturar os rituais diários dos halflings. Suas inúmeras minúcias durante as refeições, como talheres específicos para certos alimentos, panos para limpar a boca e bacias para lavar as mãos...tudo soa como uma grande tolice. Enquanto os anões parecem todos fortes e maciços, os halflings parecem todos gordos e fracos, o que os torna um prato interessante para um gnoll faminto.

---

*“Aproveite o dia como um gnoll  
aproveita um acordo.”*

---



### Gnolls em jogo

- Seu alinhamento geralmente é caótico;
- Costumam medir entre 1,80 m e 2 m e pesam entre 70 kg e 90 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 12 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 40 anos;
- Falam o idioma Comum e um idioma próprio. Não costumam aprender nenhum idioma específico;
- A resistência física lhes confere +2 na CON, enquanto a impaciência e aparência conferem -1 na SAB e CAR;
- Recebem um bônus de +1 para intimidar quando em maioria, mas são penalizados em -1 quando em minoria;
- Movimento-base de 9 metros.



# Goblin

**G**oblins são criaturas pequenas e mesquinhas, de 1,20m a 1,50m de altura, olhos esbugalhados que variam do amarelo ao vermelho brilhante, maxilar avantajado com dentes afiados e orelhas pontudas. Sua pele é enrugada e pegajosa, normalmente esverdeada, mas também existem goblins amarelos, laranjas e vermelhos. São membros de uma mesma tribo, geralmente possuindo todos a pele da mesma cor.

São covardes e cruéis, evitando confronto com grupos ou indivíduos poderosos, preferindo a emboscada e o assassinato sorrateiro. Acostumados a frequentemente serem abusados por seus parentes maiores como hobgoblins e bugbears, também abusam daqueles mais fracos sempre que surge uma oportunidade. É comum goblins torturarem e praticarem brincadeiras cruéis com seus prisioneiros.

Goblins vivem em tribos lideradas por um poderoso xamã ou um guerreiro temido, mas sua organização varia entre pouca a não existente. Apesar disso, todo goblin dá grande importância à sua tribo, fazendo de tudo para mantê-la existindo e procurando crescer em prestígio dentro do grupo. Existe também um Rei Goblin, que governa sobre todas as tribos, mas a natureza caótica destas criaturas faz com que raramente a influência deste rei seja percebida.

Anões e gnomos são seus inimigos tradicionais, devido a antigas disputas por território com estas duas raças. Vingativos, os goblins sempre tentam matar membros desta raça primeiro e dificilmente se aliam a um deles.

Goblins raramente abandonam suas tribos e os aventureiros dentre esta raça geralmente estão em alguma jornada para provar seu valor à tribo ou são proscritos. Estes últimos, caso encontrem um grupo que os aceite, os tratará como sua nova tribo e se mostrará incrivelmente leal.

**Idiomas:** goblins possuem uma língua própria, o goblinoide, que é a base para o dialeto dos bugbears e hobgoblins, nos quais às vezes também são fluentes. Além disso, costumam aprender a língua comum dos humanos, além da língua dos orcs.

**Modificadores de atributos:** os goblins não são conhecidos por ser a mais poderosa das raças, e com razão: os indivíduos desta espécie costumam estar abaixo da média tanto física quanto mentalmente. No entanto, alguns goblins conseguem ser tão capazes quanto qualquer humano em certas áreas. Ao invés de 3d6, goblins rolam 4d4 para determinar seus atributos e então distribuem 2 pontos da forma que desejarem aos seus atributos.

**Covardia:** goblins são muito supersticiosos e covardes e, como tal, recebem uma penalidade de -2 em todas as jogadas de proteção contra efeitos de medo e testes para evitar serem intimidados.

**Orgulho tribal:** quando lutando ao lado de seus companheiros pelo bem maior de sua tribo ou daqueles que tenha assumido como sua “nova tribo”, um goblin recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção modificadas pela Sabedoria. No entanto, um goblin sozinho é vencido por sua covardia e não recebe este bônus.

**Visão no escuro:** goblins são salteadores noturnos, quando a pouca visibilidade lhes confere uma grande vantagem e uma bela oportunidade de fuga. Isso e o hábito de viver nos subterrâneos lhes conferem a habilidade de enxergar no escuro completo até um alcance de 20 metros.

**Movimento e restrições:** as pernas curtas dos goblins lhes conferem uma movimentação básica de 6 metros. Eles não podem usar armas grandes e armas médias devem ser usadas com as duas mãos e são capazes apenas de usar armaduras feitas para o seu tamanho.

### Relação com outras raças

Goblins são cruéis e desprezíveis, odiamos pela maioria dos povos civilizados e geralmente se aliando apenas a outros seres de má índole, como bruxas, ogros, orcs, hobgoblins e bugbears. No entanto, estas alianças raramente são voluntárias,

sendo mantidas mais por medo do que por confiança.

**Humanos:** goblins evitam enfrentar humanos abertamente, mas não os acham poderosos o suficiente para estarem acima de uma emboscada ou saques noturnos a suas propriedades;

**Anões:** o ódio entre estas duas raças não tem limites e é quase impossível que um anão e um goblin tenham outra relação que não um confronto até a morte;

**Elfos:** goblins temem o poder dos elfos, que lhes parecem mágicos e enigmáticos e por isso preferem evitá-los;

**Halflings:** os pequeninos são vistos como uma raça fraca, passível de ser abusada e escravizada, e um goblin tentará intimidar um halfling se puder. Afinal, não é sempre que se encontra alguém mais fraco do que eles.



### Goblins em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,20 m e 1,50 m e pesam entre 35 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 13 anos. Sua expectativa de vida é de 50 anos;
- Falam seu próprio idioma, o goblinoide, e costumam aprender os dialetos dos bugbears e hobgoblins, a língua comum e a dos orcs;
- São uma raça fraca e rolam 4d4 para determinar os atributos, somando, então, 2 pontos nos atributos, como desejarem;
- Visão no escuro com alcance de 20 metros;
- Goblin são covardes e recebem -2 de penalidade em testes para evitar efeitos de medo ou intimidação;
- Seu senso de unidade tribal lhes confere um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção modificadas pela Sabedoria quando estiverem lutando ao lado de seus companheiros pelo bem da tribo;
- Movimento-base de 6 metros. Armas médias só podem ser utilizadas com as duas mãos. Não podem usar armas grandes nem armaduras que não tenham sido confeccionadas para o seu tamanho.

*“Pela glória dos Crânios Sangrentos!”*

## Um bando de goblins?

Goblins são criaturas fracas e de forte tradição tribal, no entanto não há nada de errado em um goblin individual se levantar acima de todos os outros e se destacar como um grande herói da raça, evoluindo indefinidamente numa classe. No entanto, talvez o Mestre queira manter os goblins caracteristicamente fracos em sua campanha e para isso há algumas opções.





# Hobgoblin

**E**stes goblinoides violentos e belicosos são os parentes mais próximos dos pequenos goblins. Assim como seus parentes mais baixos, possuem orelhas pontiagudas, cara achatada com narinas viradas para frente e caninos inferiores que ficam para fora da boca. No entanto, são altos e musculosos, medindo entre 1,60m e 1,90 m e pesando entre 60 kg e 100kg. Sua pele varia entre o amarelo e o vermelho escuro, com pelos indo do castanho-avermelhado ao cinzento.

Hobgoblins vivem apenas para a guerra e sua sociedade é altamente militarizada. Quase não há diferenciação entre machos e fêmeas em sua sociedade, sendo esperadas de todos a mesma postura belicosa e grande habilidade em combate. Começam a ser treinados para a guerra ainda quando crianças e aos 14 anos passam por um teste de iniciação, onde são testadas a sua força e coragem, depois do qual são considerados adultos. Sua expectativa de vida é de 60 anos, mas a maioria morre muito mais jovem.

O combate é o alicerce central da sociedade hobgoblin. A hierarquia na tribo é determinada por patentes militares. Territórios, riquezas e demais recursos são valorizados apenas como meios de continuar sua guerra eterna. Desprezam a covardia e estratégias furtivas e valorizam a habilidade em combate, a capacidade tática e a coragem, enfrentando seus inimigos sempre de frente, mas nem sempre de forma justa. Seu conceito de honra em combate tem mais a ver com uma coragem temerária e capacidade de garantir a vitória do que com uma luta limpa.

Hobgoblins possuem tendência à ordem, no entanto são conquistadores cruéis que

tentam impor sua ordem às outras raças através da superioridade militar. Quando um hobgoblin é caótico, geralmente este vive apenas para aproveitar a fúria da batalha e espalhar a carnificina, raramente subindo na hierarquia de sua tribo.

Devido a seu estilo de vida, é natural que hobgoblins aventureiros tornem-se homens de armas ou então clérigos de deuses da guerra, força ou coragem. Os magos são invariavelmente voltados à destruição e são bem aceitos entre as fêmeas, mas machos feiticeiros são geralmente perversos e dominadores, pois correm o risco de ser subjugados por seus pares ao menor sinal de fraqueza. Hobgoblins desprezam ladrões e quando existem em seu povo, serão sempre vistos como párias.

**Idiomas:** aprendem inicialmente a língua falada por todos os goblinoides e costumam aprender o idioma comum dos humanos, dos orcs e anões.

**Modificadores de atributos:** seu treinamento desde jovem em combate e o modo de vida militarizado lhes conferem um bônus de +2 em Destreza e +2 em Constituição. Sua cultura voltada unicamente para a guerra e a destruição faz com que recebam uma penalidade de -2 em Sabedoria e -2 em Carisma.

**Visão no escuro:** por frequentemente viverem em fortalezas escuras e complexos subterrâneos, hobgoblins conseguem enxergar na escuridão completa com um alcance de 15 metros.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 9 metros.

## Relação com outras raças

Hobgoblins são violentos e agressivos até mesmo com outras tribos de sua raça. Eles desprezam a maioria das outras raças, principalmente aquelas que considerem mais fracas do que eles. As coisas que mais prezam são suas armas e armaduras e seu valor em combate, relegando parentes e companheiros em segundo plano. Hobgoblins aventureiros normalmente possuem uma visão um pouco menos estreita e mais liberal do mundo.

**Humanos:** são neutros em relação aos humanos, o que significa que admiram a capacidade deles para a guerra, mas mesmo assim os consideram um inimigo a ser vencido;

**Anões:** de todas as raças semi-humanas, os anões são os que recebem mais respeito dos hobgoblins. Não entendem porque os anões perdem tanto tempo com trabalho e artesanato, mas reconhecem sua grande capacidade bélica e a maestria de seus armeiros;

**Elfos:** consideram o povo das florestas moles e covardes devido suas táticas de combate evasivas e amor pela arte;

**Halflings:** consideram os halflings um povo fraco, covarde e desprezível, que serve para muito pouco além da escravidão.

*“Hoje vamos semear a terra com os pedaços de nossos inimigos e regar os campos com seu sangue!”*



## Hobgoblins em jogo

- Hobgoblins geralmente tendem à ordem em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,60 m e 1,90 m e pesam entre 60 kg e 100 kg;
- Atingem a maturidade aos 14 anos e sua expectativa de vida é de 60 anos;
- Costumam aprender o idioma goblinóide e também o dos orcs, anões e humanos;
- Seu treinamento militar lhes confere +2 em Destreza e +2 em Constituição. Sua cultura violenta e cruel lhes impõe -2 em Sabedoria e -2 em Carisma;
- Visão no escuro de 15 metros;
- Movimento-base de 9 metros.



# Homem-lagarto

**H**omens-lagarto são répteis humanoides que geralmente vivem em áreas alagadas, como pântanos e margens de rios e lagos. De estrutura bastante forte, medem entre 1,70m e 1,80m, pesando entre 80kg e 120 kg e apresentam uma longa cauda que lhes confere equilíbrio ao caminhar.

Suas escamas variam entre o verde amarelado e o verde amarronzado, com membros de uma mesma tribo possuindo cores e padrões similares. Possuem grandes mandíbulas com dentes poderosos e garras afiadas nas mãos e pés.

É praticamente

impossível para um leigo diferenciar machos e fêmeas entre os membros desta raça longeva, que atinge a maioridade aos 15 anos e vive em média até os 110 anos.

Sua sociedade é tribal, focada na sobrevivência e comandada pelo macho mais forte, chamado Rei Lagarto. A dominância, inclusive, é um aspecto forte de sua cultura, seja a dominação do território ou de sua posição na tribo. Suas aldeias vivem de caça, pesca e de ocasionais saques a outras tribos. São onívoros, mas preferem se alimentar de carne fresca e praticamente qualquer criatura passível de captura é vista como alimento, mesmo as inteligentes.

Sua obsessão com um papel de dominância faz com que não saibam trabalhar muito bem em grupo, visando mais a glória pessoal e a vitória do indivíduo. Mesmo quando lutam por sua tribo, cos-



tumam fazê-lo de forma desordenada, cada um cuidando de sua própria sobrevivência e tentando provar seu valor individual aos demais.

Entre os homens-lagarto aventureiros, a predominância é de guerreiros e clérigos. Ladrões são quase desconhecidos em sua sociedade tribal, exceto por um ocasional ranger, e magos são praticamente inexistentes. Geralmente, apenas os exilados por seu próprio povo ou os últimos sobreviventes de uma tribo costumam se aventurar.

Não costumam utilizar roupas ou armaduras, apenas adornos feitos com penas, ossos e presas de animais, assim como joias retiradas de inimigos mortos. Em combate, preferem usar armas simples como lanças, azagaias e clavas, mas em caso de necessidade extrema, podem utilizar suas presas e garras.

**Idioma:** possuem uma língua própria, bastante similar à língua dos trogloditas. Essa língua é simples e não possui forma escrita, já que sua cultura é totalmente baseada na transmissão oral.

**Modificadores de atributos:** sua musculatura potente lhes confere um bônus de +2 na Força, enquanto seus modos primitivos e impulsivos lhes conferem uma penalidade de -2 na Sabedoria.

**Couro grosso:** homens-lagarto possuem um couro grosso que lhes confere um bônus de +1 na CA. Esse bônus é somado ao bônus recebido por armaduras.

**Garras e dentes:** homens-lagarto podem atacar com suas garras afiadas ou suas poderosas mandíbulas, causando 1d4 de dano, mais seu bônus de Força. No entanto, isso conta como um de seus ataques normais do turno.

## Homens-lagarto em jogo

- Homens-lagarto tendem à neutralidade, mas indivíduos caóticos não são incomuns;
- Costumam medir entre 1,70 m e 1,80 m e pesam entre 80 kg e 120 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 110 anos;
- Seu idioma é semelhante ao dos trogloditas, sendo possível a comunicação entre eles. Não costumam aprender nenhum idioma específico;
  - Sua musculatura potente lhes confere um bônus de +2 na Força. Sua natureza primitiva e impulsiva lhes confere um redutor de -2 na Sabedoria;
- Seu couro grosso confere bônus de +1 na CA e suas garras e presas podem ser usadas para atacar, causando 1d4 de dano;
- Devem passar em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não seguirem seus instintos de obter tesouros e alimentos;
- Não recebem nenhuma penalidade para agir sob a água ou em regiões alagadas;
- Recebem penalidade de -2 para agir em temperaturas abaixo de 0°C;
- Movimento-base de 6 m em terra e não sofrem penalidade de movimento nadando ou em pântanos;
- Usam apenas armaduras sob medida e não podem utilizar calçados ou luvas.

**Instinto primitivo:** o cérebro reptiliano dos homens-lagarto exerce muita influência em seu comportamento, mesmo naqueles mais civilizados. Eles enxergam a dominância no grupo e a sobrevivência como fatores de grande importância. Sempre que confrontados com a possibilidade de obter um tesouro ou comida fácil (o que pode incluir um oponente ou aliado falecido de outra espécie), o homem-lagarto deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria bem-sucedida ou parar o que estava fazendo para tentar recolher o tesouro ou alimento.

**Sangue frio:** criaturas de sangue-frio, homens-lagarto não se adaptam bem a climas frios. Em ambientes de 0°C de temperatura ou inferior, eles se tornam letárgicos, recebendo uma penalidade de -2 nos ataques CA, jogadas de proteção modificadas pela Destreza e testes de Destreza em geral.

**Hábito aquático:** homens-lagarto costumam viver em pântanos, áreas alagadas e perto de rios e por isso são bem adaptados a estes locais. Eles são capazes de prender a respiração por uma quantidade de turnos igual a duas vezes o seu valor de Constituição antes de começar a fazer jogadas de proteção para não se afogar. Além disso, não recebem nenhuma penalidade de deslocamento ou de combate quando submersos ou em locais alagados.

**Movimentação e restrições:** eles são lentos e desajeitados em terra, tendo uma movimentação básica de 6 metros. Não costumam usar armaduras, mas caso desejem fazê-lo, a armadura necessita ser feita sob medida, com acréscimo de 50% ao valor final. Suas garras atrapalham o uso de luvas ou calçados de qualquer tipo.

### Relação com outras raças

Homens-lagarto são agressivos e primitivos e veem a maioria das raças como presas em potencial. Ainda assim, são capazes de aprender a conviver com ou-

tras raças sem muitos problemas e viver sob a imposição das leis de povos civilizados, já que eles encaram com naturalidade a dominação do mais forte sobre o mais fraco.

**Humanos:** algumas tribos veem os humanos como presas em potencial, mas esperam que os humanos os vejam da mesma forma e por isso não possuem especial aversão aos humanos, mas o contrário nem sempre é verdade.

**Anões:** vivendo em territórios tão diferentes quanto montanhas e pântanos, estas raças raramente têm muito contato. Mesmo assim, aqueles que já cruzaram com anões nutrem certo respeito pela força desta raça atarracada.

**Elfos:** são desconfiados e pouco amistosos aos elfos, mas temem seus “grandes poderes mágicos”.

**Halflings:** a relação destes dois povos é difícil, já que os homens-lagarto tendem a ver essa raça menor e mais fraca como uma fonte ideal de alimento.

---

*“Aceito sua liderança, poderoso guerreiro, mas a carne daqueles que eu derrubar pertence apenas a mim!”*

---

### Variações de homem-lagarto

Normalmente, homens-lagarto possuem características de grandes lagartos monitores, mas nem sempre precisa ser assim. Caso o Mestre permita e isso faça sentido dentro de sua campanha, pode haver vários tipos de homem-lagarto, baseados em outras espécies de lagartos, e que se diferenciem por mais do que apenas as suas cores.

**Homem-Lagarto Voador:** estes pequenos e frágeis répteis humanoides medem entre 1,40m e 1,60m, pesando de 40kg

a 60kg. Não recebem o bônus de Força comum a homens-lagartos, mas sim +2 em Destreza. Possuem costelas móveis que se abrem em duas abas de pele sob os braços, similares a asas, que permitem a eles planar por distâncias de até 10 m e cair de qualquer altura sem se ferir. No entanto, estas “asas” só podem ser utilizadas se eles estiverem sem nenhum tipo de roupa ou armadura.

**Homem-Gila:** estes homens-lagarto venenosos possuem caudas largas e pele escura e podem inocular veneno através de sua mordida. Seu organismo produz peçonha o bastante para uma única mordida por dia e força a vítima a realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição bem-sucedida ou perder temporariamente 2d4 pontos de Constituição. Vivem em regiões desérticas e não possuem Hábito Aquático.

**Homem-Camaleão:** estes estranhos répteis humanoides possuem a capacidade de mudar a cor de sua pele para serem confundidos com o meio à sua volta, conferindo a eles uma chance-base de se esconder de 30% em qualquer situação, desde que estejam despidos. Não possuem bônus de Força nem Hábito Aquático, mas sua cauda preênsil pode segurar objetos e sustentar seu peso, e seus olhos independentes lhes conferem um bônus de +1 contra testes de surpresa.

**Homem-Lagarto Subterrâneo:** estes homens-lagarto albinos vivem em cavernas profundas e raramente saem durante o dia. Sua pele quase transparente é muito sensível ao sol, fazendo-os sofrer 1d3 de dano a cada hora de exposição ao sol forte. São completamente cegos, mas seus sentidos de olfato e audição são tão apurados que eles podem detectar qualquer coisa a uma distância de 10m, mesmo na escuridão total.

**Homem-Moloch:** este tipo estranho de homem-lagarto possui o corpo coberto por espinhos, incluindo alguns grandes na cabeça, similares a chifres. Devido aos espinhos, seu couro possui um bônus natural de CA total de +3, mas são totalmente incapazes de utilizar armaduras. Seus espinhos causam 1d6 de dano, mais bônus de Força, a qualquer um atacando com armas naturais ou atracado a um homem-moloch. Vivem em desertos e savanas e não possuem Hábito Aquático.

**Homem-Gecko:** pequenos e ágeis, esses homens-lagarto geralmente possuem pele listrada ou pintada e têm o costume de lambar os olhos para umedecê-los. Recebem um bônus de +2 em Destreza ao invés de Força e não possuem Hábito Aquático. São capazes de escalar qualquer tipo de superfície, mesmo em ângulos negativos, sem redução de velocidade. Além disso, podem desprender suas caudas do corpo quando quiserem, regenerando-a em 1d4 semanas.



# Homem-serpente

**O**s homens-serpente são possivelmente a mais antiga das raças inteligentes a surgir no mundo. Segundo clamam, antes mesmo dos poderosos dragões despertarem, os homens-serpente já erguiam cidades e templos para seus deuses profanos. Sua civilização haveria chegado ao fim com o surgimento dos dinossauros. Seja isso verdade ou não, é certo que os homens-serpente caminham pelo mundo desde antes dos primeiros homens, anões ou elfos darem seus primeiros passos.

Eles possuem um corpo vagamente humanoide, que lembra muito uma enorme serpente com braços e pernas. Suas mãos e pés terminam em quatro dedos com pequenas garras reptilianas. Possuem uma cauda longa e forte e seu pescoço comprido termina em uma grande cabeça de serpente, com olhos fendidos, grandes presas e língua bifurcada. Possuem o corpo completamente coberto de escamas, com coloração e padrões variados, sendo os mais comuns os indivíduos de escamas verdes ou marrons.

Costumam se vestir com grandes robes, que dão volume a seu corpo delgado e permitem esconder facilmente as lâminas que preferem utilizar em combate, as quais quase sempre estão cobertas de veneno. É comum criarem serpentes de todo tipo, já que estes animais raramente os atacam sem provocação.

O fim de sua civilização não significa que eles não possuem mais cidades; conforme foram perdendo espaço na superfície, recuaram para cidades no subterrâneo ou em locais ermos como pântanos e desertos inóspitos. Extremamente versa-



dos em magia e alquimia, seus conhecimentos permitiram que sua raça sobrevivesse ao longo das eras.

Além disso, é comum se infiltrarem em grandes cidades de outras raças, onde aos poucos tentam tomar o controle da população. Servos dos Deuses Antigos, adoram principalmente a seu maligno Deus-Serpente e quando alcançam poder suficiente em uma cidade, convencem o povo infiltrado a se converter e construir templos para sua divindade negra. É dito mesmo que os sibilantes foram criados por este povo, como uma tentativa de infiltrarem-se ainda mais nas sociedades humanas.

Homens-serpente aventureiros tendem a ser exploradores enviados em missão ou então exilados que por alguma razão foram expulsos de suas comunidades. As classes mais comumente adotadas são mago e cultista, mas os homens de armas e assassinos deste povo são especialmente temidos.

**Idiomas:** homens-serpente falam sua própria língua e conseguem se comunicar naturalmente com qualquer tipo de serpente. Além disso, costumam aprender a língua dos povos nos quais se infiltram.

**Modificadores de atributos:** a sociedade dos homens-serpente é fria e cruel e eles ligam pouco para o bem-estar dos outros, o que lhes impõe uma penalidade de -2 em Carisma. Sua estrutura delgada e frágil lhes confere uma penalidade de -2 de Constituição. No entanto, são uma raça de mente aguçada, versada nos mais diversos mistérios e estudos, que dá grande valor ao conhecimento, o que lhes confere um bônus de +2 de Sabedoria e +2 de Inteligência.

**Mordida venenosa:** suas grandes presas podem ser usadas para realizar um ataque de mordida, que causa dano de  $1d4 +$  modificador de Força. Além disso, seu organismo produz peçonha o bastante para envenenar uma única vítima por dia. Um homem-serpente consegue escolher quando liberar o veneno em uma mordida, o que força a vítima a realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição bem-sucedida ou perder temporariamente  $2d4$  pontos de Constituição.

**Cauda constrictora:** sua forte cauda é capaz de aprisionar um alvo e esmagar seus ossos, causando sérios estragos. No lugar de um de seus ataques normais do turno, um homem-serpente pode reali-



## Homens-serpente em jogo

- Homens-serpente frequentemente abraçam o caos;
- Costumam medir entre 1,70 m e 1,90 m e pesam entre 60 kg e 80 kg;
- Atingem a maturidade aos 10 anos e sua expectativa de vida é de 100 anos;
- Falam sua própria língua e podem se comunicar com qualquer serpente. Além disso, aprendem a língua dos povos em que se infiltram;
- Devido sua mente aguçada, recebem +2 na Sabedoria e +2 na Inteligência, mas o corpo delgado e a falta de empatia impõem -2 em Constituição e -2 em Carisma;
- Podem atacar com sua mordida venenosa ou esmagar seus oponentes com sua poderosa cauda;
- Seus sentidos ofídios conferem vantagens e desvantagens e sua digestão espantosa permite que se alimentem uma vez por semana;
- Servem às forças do Caos há tanto tempo que sofrem penalidade de -2 em jogadas de proteção para resistir a efeitos caóticos de alteração do comportamento;
- Movimento-base de 9 m. Armaduras devem ser construídas sob medida.

zar um ataque de constrição. Se bem-sucedido, o oponente recebe 1d4 de dano a cada turno que continuar preso. O alvo precisa vencer uma jogada resistida de Força para se livrar do aprisionamento.

**Sentidos ofídios:** suas línguas bifurcadas captam muito bem odores, que podem ser usados para se guiarem. Isso faz com que só tenham metade das penalidades normais por escuridão. Seus olhos não possuem pálpebras e, portanto, não podem ser fechados, acarretando numa penalidade de -2 em qualquer Jogada de Proteção contra efeitos relacionados à visão (como o olhar de uma medusa).

**Digestão espantosa:** homens-serpente são estritamente carnívoros e incapazes de mastigar seu alimento. No entanto, são capazes de engolir presas inteiras de uma só vez e digerir até os ossos. Se ingerir uma criatura de tamanho pequeno inteira, um homem-serpente pode ficar até uma semana sem precisar se alimentar novamente, no entanto sofrerá uma penalidade de -2 na CA, ataques, jogadas de proteção modificadas pela Destreza e testes de Destreza em geral pelas 48 horas subsequentes à alimentação, enquanto digere sua presa. Uma criatura precisa estar morta para ser engolida.

**Servos do Caos:** independentemente do alinhamento individual, o caos é uma parte intrínseca desta raça que por tanto tempo se dedicou aos Deuses Antigos. Condicionados a servir a estas poderosas forças, homens-serpente recebem uma penalidade de -2 nas jogadas de proteção realizadas para resistir a quaisquer efeitos de influência e dominação mental ou emocional de origem caótica, incluindo magias lançadas por magos e clérigos caóticos.

**Movimentação e restrições:** sua movimentação-base é de 9 metros. Devido a seu corpo delgado, qualquer armadura deve ser confeccionada sob medida.

---

*“Contemple a glória do Deusss  
Ssserpente.”*

---

## Relação com outras raças

Homens-serpente geralmente são frios e cruéis e tendem a ser temidos pela maioria das outras raças.

**Humanos:** os homens multiplicam-se rápido, são gananciosos e facilmente manipuláveis, por isso os homens-serpente veem neles o povo perfeito a ser convertido para seu Deus-Serpente;

**Anões:** há pouco que interesse a esses dois povos a ponto de fazê-los interagir

---

## Misturando-se à multidão

Homens-serpente frequentemente se infiltram nas sociedades humanas e algumas vezes até mesmo de outras raças, para controlá-las e corrompê-las, lentamente levando-as a cultuar seu cruel Deus-Serpente. No entanto, é difícil se infiltrar tendo uma aparência reptiliana. Assim, seus sacerdotes desenvolveram uma forma de os homens-serpentes mascararem sua verdadeira aparência.

O método é um ritual mágico que pode ser utilizado por qualquer homem-serpente, independentemente de classe. No entanto, o ritual só é ensinado àqueles que se mostrem merecedores, isto é, homens-serpente que tenham alcançado ao menos o 5º nível e sejam fiéis ao culto do Deus-Serpente.

O Ritual da Troca de Pele permite assumir a aparência de qualquer humano ou humanoide. O processo leva 1d6+4 minutos, enquanto o indivíduo abandona a pele antiga, saindo de dentro dela com a nova aparência. Ao fim da transformação sobra um amontoado de pele seca e esbranquiçada, que lembra muito a aparência abandonada.

O ritual pode ser realizado apenas duas vezes ao dia, uma para assumir outra aparência e outra para retornar à sua aparência original, só pode ser utilizado por homens-serpente e não permite assumir a aparência de outro homem-serpente. Em qualquer forma que não sua natural, um homem-serpente não pode utilizar seus ataques de mordida e constrição.

voluntariamente, mas eventualmente a escavação de um túnel anão leva à descoberta de uma cidade subterrânea de homens-serpente;

**Elfos:** o conhecimento mágico dessa raça atrai muito o interesse dos homens-serpentes, mas dificilmente um elfo colaboraria com um deles;

**Halflings:** homens-serpente arrepiam os pelos dos pés de qualquer halfling e, por sua vez, os homens-serpente veem pouca utilidade nessa pequena raça, exceto talvez como uma refeição saborosa.

## Sibilantes como raça de personagem

Os sibilantes são uma raça descendente de humanos mesclados com serpentes apresentada no Bestiário e talvez você prefira usá-los aos homens-serpente para criar o seu personagem. Se este for o

caso, sibilantes recebem um bônus de +2 em Força e Constituição e uma penalidade de -2 em Sabedoria e Carisma. Seu movimento é de 9 m e possuem a característica “Servos do Caos” assim como os homens-serpente.

Sibilantes mestiços são semelhantes a humanos, com algumas poucas características de serpente, como língua bifurcada ou olhos fendidos, mas nenhuma outra modificação além disso. Role 1d4 na tabela para determinar as características

As abominações são sibilantes mais estranhos, possuindo uma ou mais das características abaixo (o Mestre determina a quantidade):

Filhos de sibilantes com humanos são sempre mestiços, e filhos entre dois sibilantes serão sempre aberrações.

Mestiço		
d4	Característica	Efeito
1	Olhos fendidos	Pode paralisar uma vítima que olhar seus olhos, mas não pode tomar nenhuma outra ação enquanto mantém o efeito.
2	Língua bifurcada	Consegue se comunicar com serpentes.
3	Flexibilidade de serpente	Capaz de se espremer por espaços aparentemente apertados demais.
4	Cuspir veneno	Possui glândulas em sua boca que produzem veneno, mas carece de presas injetoras. Uma vez ao dia é capaz de cuspir o veneno nos olhos da vítima, que fica cega por 2d6 turnos se não passar em uma JP(DES).

Abominação		
d10	Característica	Efeito
1	Característica secundária	Role uma vez na tabela de mestiço e outra vez nesta tabela.
2	Cabeça de cobra	Mordida: 1d10 pontos de dano.
3	Torso flexível	+1 nas JP que envolvem DES.
4	Sem pernas, com cauda de cobra	Constrição: 1d4 pontos de dano; movimento: 6m.
5	Cobras ao invés de braços	Mordida: 1d6 pontos de dano.
6	Escamas ao invés de pele	+2 na C.A.
7	Pernas e cauda de cobra	Constrição: 1d4 pontos de dano.
8	Digestão espantosa	Como a habilidade de homem-serpente.
9	Sentidos ofídios	Como a habilidade de homem-serpente.
10	Mordida venenosa	Como a habilidade de homem-serpente.



# Howkar

**O**s howkari (plural de howkar) são uma raça de antropomorfos alados, que apresentam certas características semelhantes as de um falcão, como asas e garras. Sua cabeça é idêntica a da ave, coberta de penas e com um proeminente bico. São ótimos caçadores e consideram sua palavra como algo muito valioso.

Apesar de terem mãos semelhantes às dos humanos, seus pés são garras idênticas as de um falcão. Eles não costumam usá-las para combate, preferindo armas, mas no caso de uma situação emergencial, podem aplicar um golpe que causa 1d2 pontos de dano, desde que estejam voando. Seu bico afiado causa 1d3 pontos de dano, mas ele não usará contra inimigos com armaduras metálicas ou, ainda, que portem escudos. Apesar de ter um bico relativamente forte, um howkar evitaria, de maneira geral, lançar sua cabeça contra um oponente.

Um pouco maior do que a média dos humanos, os howkari medem entre 1,70 m e 2 m, pesando consideravelmente menos: em torno de 40 kg e 70 kg. Eles atingem a maturidade por volta dos 16 anos e dificilmente passam dos 60 anos. Membros desta raça que vivem junto a humanos ou elfos costumam utilizar roupas soltas e leves, como togas e túnicas claras com camadas de cores fortes como vermelho ou azul e poucos adereços. Aqueles que vivem em regiões selvagens usam apenas um tipo de saiote simples.

O seu comportamento lembra muito o da ave a que se assemelha: howkari adoram caçar e são muito bons nisso. Seus olhos

proporcionam uma visão de alcance muito maior do que a maioria das raças humanoides, enxergando até 500 m, podendo até mesmo ler um pergaminho a 20 m de distância, sem dificuldades.

Seu alinhamento costuma variar entre a neutralidade e a ordem, agrupando-se em clãs organizados em complexas castas, enquanto aqueles que optam pelas cidades buscam a erudição e acabam se desapegando das atividades de caça, tornando seu instinto predatório inerte. Membros selvagens dificilmente aprendem as artes arcana, optando pelos dons divinos de seus deuses, a habilidade dos guerreiros ou a furtividade dos ladinhos.

Os ladinhos desempenham um papel singular entre os howkari: não apenas são usados como batedores, mas também como espiões e soldados furtivos. Apesar de menor prestígio entre os seus, os ladinhos são parte vital no ritual de caça, averiguando os arredores e o número de criaturas presentes.

Suas poderosas asas permitem voar com velocidade e boa manobrabilidade, mas não suportam grandes pesos. Um howkar costuma levar pouca carga e dificilmente conseguiria levar outra criatura. Caso sua capacidade de carga seja maior do que “Carga leve”, ele não consegue voar.

**Idiomas:** além do próprio idioma, membros que decidem participar de comunidades ricas em conhecimento escrito (como humanos e elfos) costumam adotar estas línguas, além de aprender a ler e escrever. Aqueles que vivem em ambien-

tes selvagens preferem se comunicar com raças mais ligadas à natureza, como centauros, elfos e gnomos. A escrita natural howkari é muito simples, contando apenas com runas comuns, misteriosamente semelhante a dos anões.

**Modificadores de atributos:** como seus corpos precisam ser leves, os howkari não costumam ter corpos muito musculosos, recebendo uma penalidade de -2 em Força. Sua curiosidade natural e capacidade de rápido aprendizado fazem com que recebam um bônus de +1 em Inteligência e seu metabolismo equilibrado lhes garante um bônus de +1 em Constituição.

**Visão apurada:** sua visão alcança até 500 m de distância, podendo até mesmo ler (caso saibam) escrituras de tamanho comum a 20m. Todas as condições normais de visão (como iluminação) devem ser aplicadas.

**Movimento e restrições:** a movimentação andando de um howkar é de 6 metros e voando são capazes de se locomover 12 metros. Devido ao corpo muscularmente mais fraco, a Capacidade de Carga é reduzida em uma categoria (ex.: para

FOR 12, a categoria “sem carga até...” é de 25 kg. Para um howkar, a mesma Força 12 oferece essa categoria para 19 kg, como se fosse uma categoria menor: Força 10 e 11).

**Dado de vida máximo:** homens de arma terão o d8 como dado de vida ao invés do d10.

### Relação com outras raças

Os howkari têm uma visão muito apurada e acredita-se que isso torna a maneira com que enxergam as outras raças muito peculiar. Preferem interagir com raças que acreditem em valores semelhantes aos seus.

**Humanos:** costumam interagir bem com humanos, devido à experiência de vida diversa que possuem;

**Anões:** respeitam os anões pelo vínculo que estes têm com a terra;

**Elfos:** se relacionam muito bem com elfos, principalmente os que vivem em florestas;

**Halflings:** são indiferentes aos halflings e não são muito favoráveis ao estilo de vida festivo e incauto dos pequeninos.



## Howkar em jogo

- Normalmente tendem à neutralidade e à ordem em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,70 m e 2 m e pesam entre 40 kg e 70 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 16 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 60 anos;
- Costumam aprender seu idioma e o de criaturas silvestres ou cultura escrita rica;
- Como aprendem rapidamente, recebem +1 na Inteligência e +1 na Constituição por seu metabolismo equilibrado. Seu

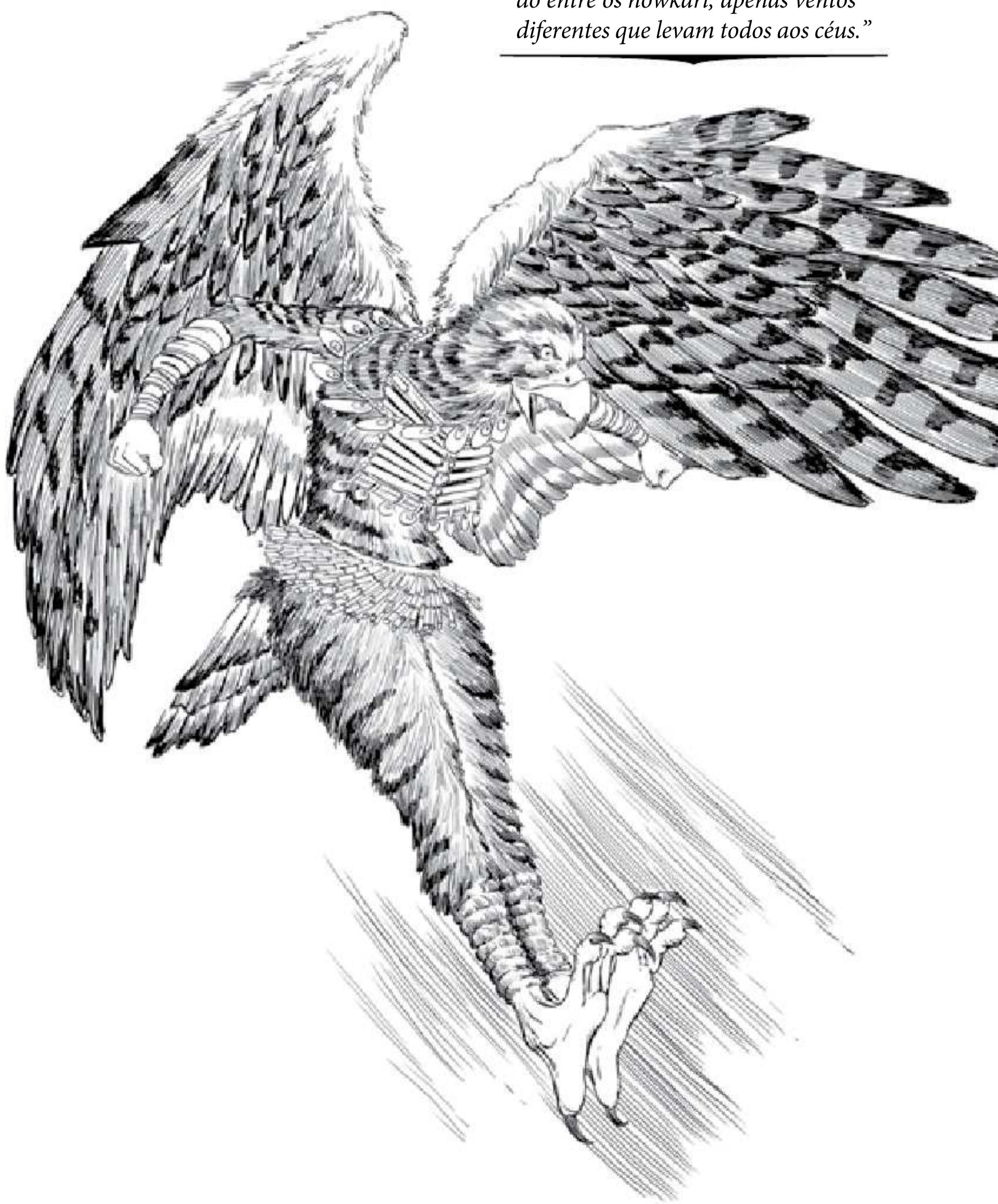
corpo naturalmente menos musculoso lhes dá -2 na Força;

- Visão apurada até 500 m, podendo ler até 20 m;
- As garras do pé causam 1d2 pontos de dano quando em voo. O bico causa 1d3 e não pode ser usado contra armaduras metálicas e escudos;
- Capacidade de carga reduzida em uma categoria na tabela de “Capacidade de Carga”;
- Movimento-base de 6 metros a pé e 12 metros voando. Capacidade de carga acima de “leve” o impede de voar.

---

*“A emoção da caça ou a fórmula das palavras: não há caminho errado entre os howkari, apenas ventos diferentes que levam todos aos céus.”*

---





# Kobold

**K**obolds são uma raça covarde e diminuta de humanoides que vivem em florestas e subterrâneos. Eles possuem uma grande facilidade em se adaptar a novos ambientes. Normalmente possuem poucos pelos, apesar de que alguns kobolds apresentam longos bigodes e até mesmo fartas sobrancelhas, o que geralmente os identifica como membros de tribos específicas. De forma geral, o formato de seus crânios lembra o de um cachorro de focinho longo, mesmo que certas misturas interespécies possam produzir indivíduos levemente diferentes, lembrando pequenos lagartos.

O tom da pele costuma pender aos tons terrosos e muito raramente esverdeados ou azulados. Com altura média de 60 cm e pouco mais do que 25 kg, os kobolds vestem-se com trapos e pedaços de armaduras que encontram em campos de batalha abandonados ou que roubam de caravanas e transeuntes. A média de vida é de 30 anos, sendo que a maioria é atingida aos 12.

Os kobolds costumam viver em grupos e são muito covardes para agirem sozinhos. Desta forma, valorizam muito a companhia de outros e, mais ainda, se não estiverem sendo usados como “abridores de porta” ou “verificadores de armadilhas”. Não é incomum raças mais poderosas forçarem os kobolds a trabalhos escravos e serviciais e, de certa forma, a raça se contenta simplesmente em não ser morta. Rebeliões são raras nestes casos, mas se por ventura o líder do grupo morrer ou deixar de atuar, eles possivelmente fugirão em busca de liberdade.

Seu comportamento geral é caótico, prezando pouco a organização e ordens so-

ciais e culturais. Mesmo dentro de um grupo, não é incomum que a covardia (ou “instinto de sobrevivência”, como eles preferem chamar) fale mais alto e a fuga (ou “deslocamento estratégico”) é muito corriqueira. Mesmo assim, o desejo de continuar fazendo parte de um bando é forte e dificilmente um kobold se distanciará de um grupo que julgue seguro.

Aqueles que decidem por uma vida de aventuras irão em busca de um grupo e gostam de ocupar posições onde possam ficar seguros usando arcos, lanças, fundas ou simplesmente segurando uma tocha. Ainda assim, eles dão grande valor a moedas e mais ainda a tesouros que possuam grande valor e não ocupem muito espaço, como colares e pulseiras com pedras preciosas. Na verdade, eles gostam tanto deste tipo de tesouro que chegam a esconder em locais secretos e farão de tudo para não precisar gastá-los.

**Idioma:** além do idioma comum, eles falam um idioma próprio, que consiste em latidos agudos e frases curtas, geralmente em tom agressivo. Mesmo quando falam na língua dos homens, costumam usar uma entonação mais agressiva que acaba passando (a contragosto) a impressão de estarem em busca de encrenças.

**Modificadores de atributos:** kobolds têm uma fragilidade não apenas física, mas também mental. Contudo, aprenderam a sobreviver e se adaptarão ao mundo cruel que os cerca. Sendo assim, ao criar um kobold, o jogador joga 4d4 ao invés de 3d6 e depois pode atribuir um bônus de +1 em qualquer atributo.

**Corredores:** quando a situação se mostra desfavorável, um kobold pode correr 2,5 vezes o seu deslocamento. Assim,

se o deslocamento for 4, ele correrá 10 metros (neste caso, não poderá executar outras ações).

**Movimentação e restrições:** a movimentação básica é de 6 metros e as armaduras têm que ser feitas sob medida. De outra forma, toda armadura pequena que usar (como a de um halfling) tem sua proteção penalizada em um ponto. Eles não são capazes de usar armas grandes. Para um kobold, a Capacidade de Carga é calculada como se sua FOR fosse dois pontos mais baixa.

### Relação com outras raças

Kobolds são ariscos e pouco confiáveis. Como uma espécie frágil fisicamente, estão acostumados a evitar as raças que possam escravizá-los, como ogros e orcs, além de certos grupos humanos. Ainda assim, o desejo de estar seguro dentro de um grupo que considere forte é grande e se julgarem proveitoso, podem se aliar a espécies que normalmente não se aliariam.

**Humanos:** kobolds desconfiam dos humanos, pois esta raça pode ser muito inconstante.

**Anões:** apesar de não gostarem (e por vezes temerem) dos anões, admiram sua força. Em casos de se juntarem a um grupo que tenha anões, eles parecem do tamanho ideal para se esconder atrás.

**Elfos:** são indiferentes em relação aos elfos, mas gostam muito dos tecidos que

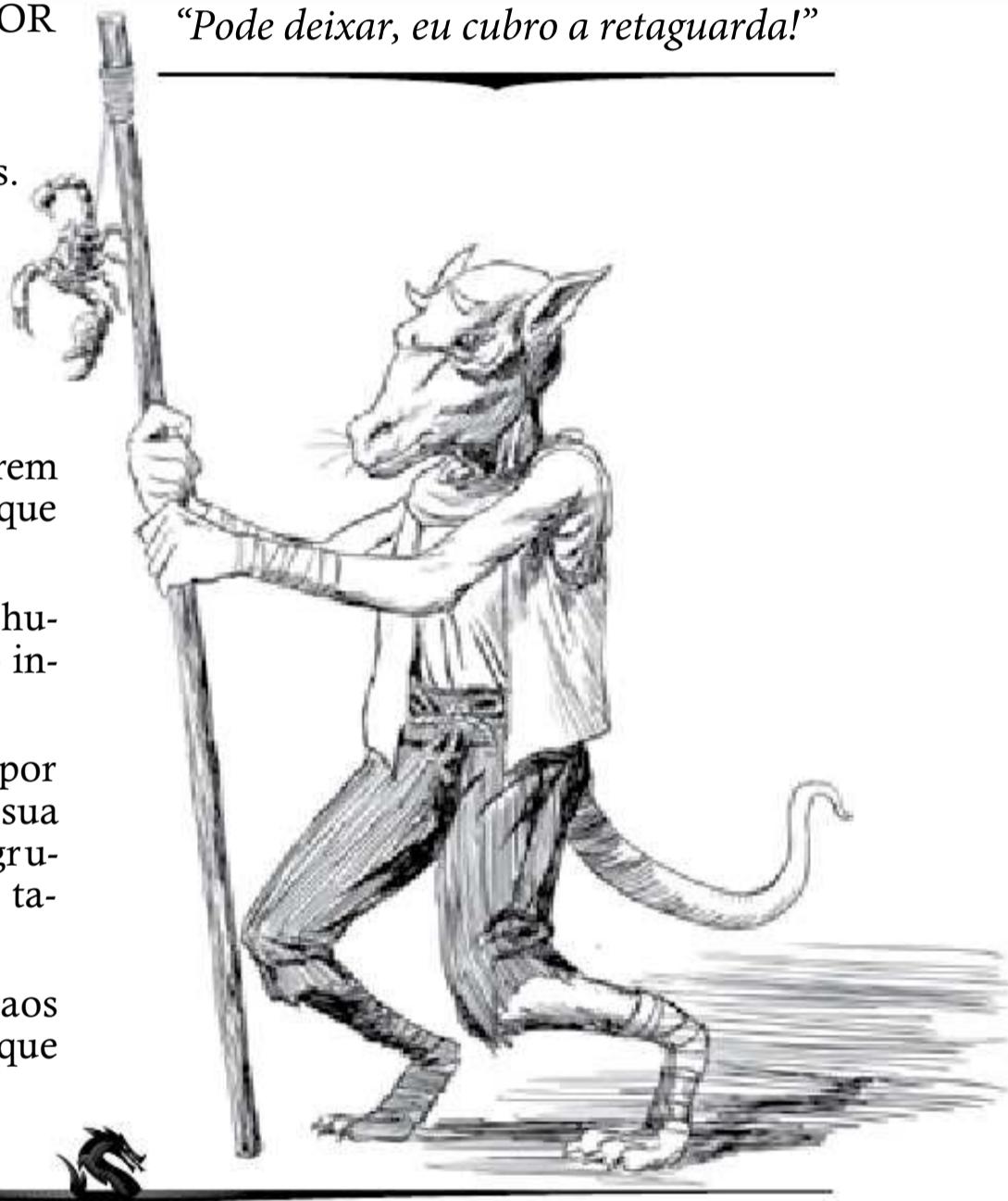
usam para suas roupas. Quando encontram um morto ou um cesto de roupas élfico, disputam acirradamente para ver quem fica com suas roupas.

**Halflings:** os kobolds gostam do estilo de vida caseiro dos halflings e, por isso, consideram que todo halfling aventureiro deve ser um pouco demente por abandonar os confortos do lar.

---

*“Pode deixar, eu cubro a retaguarda!”*

---



### Kobolds em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 50 cm e 70 cm e pesam entre 20kg e 25 kg;
- Atingem a maturidade aos 12 anos e sua expectativa de vida é de 30 anos;
- Têm um idioma próprio e não têm problemas em aprender novos idiomas;
- Sua fragilidade física e mental faz com que joguem 4d4 ao invés de 3d6 na hora

- da criação do personagem. Recebem +1 em um atributo à sua escolha;
- Armaduras devem ser adaptadas ao seu tamanho. Não podem usar armas grandes;
- Movimento-base de 6 metros;
- Podem correr 2,5 vezes o seu valor de deslocamento básico.



# Mantis

**M**antis são um tipo de homem-inseto, parecidos com enormes louva-a-deus. Suas cabeças possuem um par de grandes olhos compostos, antenas que servem como órgãos táticos e olfativos e grandes mandíbulas em forma de pinças. Seu par de membros posterior é grande, similar às pernas de um gafanhoto, e usado para locomoção; é neles também que se encontram seus ouvidos. Já os dois pares de membros anteriores terminam em três dedos finos e são usados como braços. O corpo termina em um grande abdômen segmentado, no qual se encontra os orifícios respiratórios.

Estas criaturas nascem de ovos perfeitamente esféricos, do tamanho de uma cabeça humana. Uma fêmea põe algumas dezenas de ovos, num ninho só seu, que eclodem quase ao mesmo tempo. As larvas então começam a se devorar umas às outras, num processo que dura algumas horas, até que reste apenas um filhote da ninhada. A este acontecimento, os mantis dão o nome de “primeira caçada”.

Sua forma larval é bastante diferente dos adultos, parecendo-se com traças do tamanho de gatos grandes. Eles são incapazes de falar e são criados comunitariamente pela tribo, correndo livres entre os adultos. Aqueles não familiarizados com esta raça frequentemente tomam seus filhotes por alguma espécie de animal de estimação na primeira vez que têm contato com uma tribo de mantis.

Após 1 ano de vida, as larvas entram em estado de pupa e 15 dias após emergem como pequenas cópias de um mantis

adulto. Nesta fase, eles realizam diversas trocas de pele enquanto crescem, até atingirem a maioridade, aos 5 anos de idade. A partir daí, o crescimento fica mais lento e as trocas de pele se tornam mais raras, cerca de uma por ano. Mantis vivem até por volta dos 30 anos.

Vivem em tribos nômades, cujo principal interesse é caçar comida suficiente para alimentar todo o bando. Raramente acumulam riquezas e devoram qualquer criatura menor do que eles. No entanto, evitam devorar membros de comunidades inteligentes próximas para não iniciar guerras desnecessárias. As fêmeas tendem a ser maiores e mais fortes do que os machos e não raro as mais velhas lideram as tribos.

Cada tribo apresenta um padrão de coloração. Há tensão entre tribos diferentes, principalmente por disputa de territórios, mas não há inimizade real entre as tribos. Membros desgarrados de uma tribo não raro são acolhidos por outra tribo diferente e recebem a chance de provar seu valor.

Tornar-se homem de armas, bárbaro e ranger é o caminho comum para mantis aventureiros. Druidas são comuns também, mas clérigos, ladrões e magos são raríssimos. Quando se unem a outras raças, tratam-nas com o mesmo respeito que tratariam membros de sua própria tribo.

**Idiomas:** mantis possuem um idioma próprio, formado por silvos, estalidos e bater de mandíbulas. Humanoides que aprendam a língua desta raça são capazes de compreendê-la, mas não de falá-la, devido à diferença do aparato bucal. No

entanto, mantis são capazes de aprender outras línguas, apesar de sempre terem um sotaque estranho.

**Modificadores de atributos:** eles são muito ágeis e recebem um bônus de +2 na Destreza. Por seu modo simples de pensar e seu estilo de vida tribal, recebem uma penalidade de -2 em Inteligência e seu comportamento violento e natureza insetoide fazem-nos rolar 2d4+1 para determinar seu Carisma.

**Exoesqueleto:** a carapaça dos mantis lhes confere um bônus natural de +5 na CA.

**Ecdise:** uma vez ao ano os mantis realizam uma muda de pele, período no qual ele forma um novo exoesqueleto e abandona o antigo, aumentando de tamanho no processo. O processo leva um dia inteiro, durante o qual o personagem não pode realizar nenhuma atividade enquanto realiza a muda. Após a muda ter sido realizada, durante os próximos 10 dias, enquanto o exoesqueleto novo enrijece, o mantis terá uma aparência pálida e sua carapaça ainda estará mole, perdendo seu bônus natural de CA. O Mestre determina quando acontecerá a ecdise, e o exoesqueleto velho deixado para trás não possui nada da resistência da carapaça de um mantis vivo.

**Regeneração:** mantis regeneram membros perdidos naturalmente, no entanto o membro só será recuperado após a realização de sua próxima ecdise, o que pode levar até um ano inteiro para acontecer.

**Anatomia estranha:** devido a questões culturais associadas à sua anatomia incomum, mantis não utilizam armaduras nem roupas, que tampariam seus orifícios respiratórios. Além disso, são incapazes de utilizar qualquer outro item criado para ser vestido em corpos humanoides.

**Antenas:** devido a suas antenas e pequenas cerdas espalhadas pelo corpo, mantis possuem grande percepção tático e são muito mais sensíveis a deslocamentos de ar do que os demais humanoides. Devido a isso, qualquer penalidade por má iluminação ou redução da visão é reduzida em 1 ponto para personagens mantis, e oponentes atacando mantis cegos ou pelas costas diminuem em 1 ponto os bônus recebidos em seus ataques.

**Mordida:** mantis podem atacar com suas poderosas mandíbulas que causam 1d4 de dano.

**Ataque extra:** devido a seu maior número de membros, mantis possuem duas mãos destas, podendo utilizar duas ar-

## Mantis em jogo

- Mantis tendem à neutralidade em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,80 m e 2,20 m e pesam entre 90 kg e 150 kg;
- Atingem a maturidade aos 5 anos e sua expectativa de vida é de 30 anos;
- Falam seu próprio idioma impronunciável, mas podem aprender outros;
- Sua agilidade lhes confere +2 em Destreza. Sua mente simples e sua natureza insetoide lhes impõem -2 em Inteligência e 2d4+1 em Carisma;

- Bônus de CA natural de +5, mas não podem usar armaduras;
- Reduzem 1 em qualquer penalidade por má visão;
- Regeneram membros quando trocam de pele, mas ficam vulneráveis nesse período;
- Não dormem;
- Podem usar duas armas e realizar um ataque extra sem penalidade;
- Mordida de 1d4 de dano;
- Movimento-base de 9 metros. Podem saltar 3m para cima e 10m para frente.

mas e realizar um ataque extra sem nenhuma penalidade.

**Sem sono:** como os insetos comuns, mantis nunca dormem, mas ainda precisam descansar, o que fazem ficando

completamente parados de forma um pouco perturbadora. Estes descansos podem ser curtos e espalhados ao longo do dia. No entanto, mantis conjuradores de magia ainda precisam gastar 8h seguidas descansando, meditando e estudando antes de memorizar novas magias.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 9 metros. Suas fortes pernas permitem que saltem 3m para cima e 10m para frente.

### Relação com outras raças

Mantis não compreendem muito bem os modos dos mamíferos e tendem a uma visão pragmática e insensível da vida. As raças semi-humanas costumam temê-los e odiá-los por sua aparência intimidadora e por acreditarem que são canibais.

**Humanos:** eventualmente realizam negócios com eles, apesar da percepção mútua de desconfiança;

**Anões:** apreciam a qualidade de seu trabalho e seu artesanato, mas não entendem a necessidade de tamanha frivolidade decorativa. No entanto, são evitados pelos anões, que não enxergam muito sentido em manter relações com uma raça com tão pouco a lhes oferecer tanto comercialmente quanto culturalmente;

**Elfos:** desprezam esta raça que perde tanto tempo com atividades pouco úteis. A relação só piora com o fato de os elfos os tratarem como pouco mais do que animais selvagens inteligentes;

**Halflings:** praticamente não há relação entre esses dois povos, já que os pequeninos possuem verdadeiro pavor dos mantis, pois sabem que nada os impediria de caçá-los e comê-los.

---

*“Um mantis que não pode mais caçar é um mantis que não deve mais viver.”*

---





# Meio-dragão

**A**lguns dragões possuem a capacidade de assumir a forma de outras espécies e dentre estes existem indivíduos que acabam se relacionando com membros de outras espécies e procriando com estes. Quando um dragão procria com um humanoide, em geral humanos ou elfos, o resultado é um meio-dragão.

Os meio-dragões são conhecidos por muitos nomes pelos povos de cada raça e região: Drakenheir no norte gelado, Draco Heres ou “herdeiros dracônicos” na língua antiga, Houen Lung no leste distante, Daenhiris entre os elfos e Dra-chentahr entre os anões.

Da mesma forma como não se sabe por que um dragão procria com uma criatura de outra espécie, geralmente o parente dracônico abandona o parceiro e o filho pouco após o nascimento deste, sem muitas explicações.

Meio-dragões costumam ser altos e esbeltos, longilíneos, com um corpo bem talhado de proporções belas. Sua aparência confere com a de sua descendência humanoide, mas de traços incomumente belos e apenas poucas características incomuns denunciam sua verdadeira natureza. Estas características geralmente surgem na forma de cabelos e olhos de cores estranhas para sua raça: cabelos branco-prateados ou de um castanho-dourado de brilho metálico, olhos violeta como ametistas ou verdes como contas de jade, pupilas douradas, etc. Tais características costumam, de alguma forma, se relacionar com o tipo de dragão do qual o meio-dragão descende.

Linhagens de meio-dragão geralmente são muito orgulhosas de seu sangue

mestiço e se sentem superiores, agindo com um ar de soberba em relação aos membros comuns de sua espécie. Não raro, acreditam ter o direito de reinar sobre uma área ou população por isso. Mas como não são todos os locais em que tal miscigenação bizarra seria vista com bons olhos, linhagens com sangue dracônico costumam esconder de todos a real origem de suas características distintas, mantendo apenas a afirmação de que são nobres, abençoados ou especiais.

Ainda que nem todos os descendentes de um dragão sejam meio-dragões verdadeiros, o sangue de dragão é tão poderoso que as características físicas distintas se mantêm por toda a linhagem, não importando quão afastado do ancestral dracônico, e eventualmente um meio-dragão verdadeiro surge muitas gerações depois do meio-dragão que deu origem à linhagem. Mesmo assim, é comum que meio-dragões se casem dentro da mesma família, para não diluir seu sangue “superior”.

Meio-dragões aventureiros geralmente se tornam homens de armas ou magos, já que preferem papéis de poder e controle e não de submissão, mas nenhuma atividade está aquém das capacidades de um meio-dragão.

**Idiomas:** meio-dragões falam a língua de sua descendência humanoide, geralmente a língua comum dos humanos ou o élfico. Além disso, demonstram uma aptidão natural para aprender e falar a poderosa e terrível linguagem dos dragões.

**Modificadores de atributos:** devido à sua aparência majestosa, recebem um

bônus de +2 no Carisma, mas sua soberba e sentimento de superioridade impõem um redutor de -2 na Sabedoria. Além disso, o sangue de dragão correndo nas veias os torna indivíduos formidáveis, por isso eles podem adicionar um bônus de +2 em um terceiro atributo à sua escolha.

**Sangue de dragão:** meio-dragões são considerados tanto membros de sua raça humanoide quanto dragões para todos os efeitos em que isso seja relevante. Sua herança também os torna imunes ao terror causado por dragões; ao invés disso, caso falhem na jogada de proteção modificada pela Sabedoria, eles ficam fascinados pela criatura, paralisados pela beleza terrível do dragão por  $1d4+1$  turnos.

**Baforada:** meio-dragões são capazes de soltar uma baforada de forma similar a um dragão. Essa habilidade pode ser utilizada 1 vez ao dia e causa dano igual a  $2d6 + 1d6$  a cada 3 níveis de personagem. O tipo de baforada é determinado de acordo com o parentesco dracônico, pela tabela abaixo:

Cones possuem alcance de 10m e 1,5m de base, e linhas possuem alcance de 15m.

Azul	linha de eletricidade
Branco	cone de gelo
Sombras	cone de energia necrótica
Bronze	linha de eletricidade
Cobre	linha de ácido
Prata	cone de gelo
Dourado	cone de fogo
Negro	linha de ácido
Verde	cone de gás
Vermelho	cone de fogo

**Resistência à energia:** assim como dragões verdadeiros, meio-dragões possuem imensa resistência a ataques da mesma natureza que sua baforada. Assim, eles ignoram 5 pontos de dano de qualquer ataque que cause o tipo de dano ao qual são resistentes, especificado pela sua descendência dracônica, conforme a tabela abaixo. No 10º nível, essa resistência sobe para 10 pontos de dano ignorados.



Azul	eletricidade
Branco	gelo e frio
Sombras	energia necrótica
Bronze	eletricidade
Cobre	ácido
Prata	gelo e frio
Dourado	fogo e calor
Negro	ácido
Verde	veneno
Vermelho	fogo e calor

**Ganância dos dragões:** assim como seus ancestrais dracônicos, meio-dragões possuem uma compulsão irracional por acumular riquezas. Além de mostrarem uma cobiça exacerbada, eles devem guardar ao menos 10% de todo tesouro obtido (isso significa não gastá-lo nem trocá-lo por outros bens sem motivo aparente), acumulando esse montante em algum local seguro. Além disso, eles necessitam acumular o valor do XP para o próximo nível em Peças de Ouro para conseguir passar de nível (em adição aos pontos de XP) e por isso farão qualquer

coisa para reaver um tesouro que lhes seja roubado.

**Despertar o dragão:** o sangue de dragão correndo em suas veias torna o meio-dragão uma criatura profundamente orgulhosa. Infelizmente, isto também os faz vingativos e incapazes de lidar com ofensas. Sempre que um meio-dragão tiver seu orgulho ferido, é necessário realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Em caso de falha, ele ficará cego por sua vaidade e tentará se vingar da ofensa de qualquer modo. A vingança sofrida pelo ofensor pode ir desde mera humilhação até punição física ou mesmo a morte, dependendo da gravidade da ofensa sofrida pelo meio-dragão. Esta vingança não precisa ser imediata e apenas nos casos mais extremos o meio-dragão colocará sua vida em risco para isso, mas deve ser realizada na primeira oportunidade que surgir.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 9 metros.

### Relação com outras raças

Os meio-dragões geralmente escondem sua origem, mas orgulham-se secretamente de seu sangue dracônico que, em sua visão, torna-os “superiores”. Por isso,



## Meio-dragões em jogo

- Meio-dragões tendem ao alinhamento de seu ancestral dracônico;
- Costumam medir entre 1,70 m e 2,00 m e pesam entre 65 kg e 100 kg;
- Atingem a maturidade aos 15 anos e sua expectativa de vida é de 100 anos;
- Costumam aprender o idioma de sua descendência humanoide, em geral comum ou élfico, e a língua dos dragões;
- Sua aparência majestosa lhes confere +2 em Carisma e sua soberba lhes impõe -2

- em Sabedoria. Além disso, adicionam +2 em um terceiro atributo à escolha;
- São considerados humanoides do tipo adequado e dragões ao mesmo tempo e fascinam-se pelos dragões ao invés de temê-los;
- Assim como dragões, são capazes de soltar baforadas e resistem ao tipo de dano causado por estas, mas ofendem-se fácil e profundamente e possuem uma ganância compulsiva;
- Movimento-base de 9 metros e precisam acumular dinheiro para passar de nível.

tratam a todos como se estivessem abaixo deles, devendo lhes servir e adorar.

**Humanos:** a maioria dos meio-dragões pertence a linhagens humanas e por isso costuma misturar-se muito bem com eles. É comum se tornarem reis e nobres entre eles;

**Anões:** é raríssima a ocorrência de meio-dragões entre os anões, mas ambas as raças dividem um amor similar por riquezas;

**Elfos:** a segunda maior incidência de meio-dragões se dá entre os elfos, e muitos não elfos sequer perceberiam as diferenças. O sentido de superioridade faz com que elfos e meio-dragões sejam praticamente almas gêmeas;

**Halflings:** meio-dragões halflings são praticamente inexistentes, mas as duas raças se relacionam bem, já que é fácil os pequeninos bajularem alguém de aparência tão magnífica.

*“Como assim, dividir igualmente? Obviamente não somos da mesma estirpe e, portanto, acredito que mereço uma parte maior!”*

## Variações de meio-dragão

De acordo com o Bestiário, apenas os dragões de prata e dourados possuem a habilidade de naturalmente se metamorfosear em humano ou semi-humano e, assim, criar meio-dragões. No entanto, o Mestre pode decidir que em sua campanha outros dragões também possuam essa habilidade, ou que o sangue dracônico adentrou uma linhagem humana através de estranhos pactos ou experimentos arcanos.

Por conveniência, as habilidades de descendentes de todos os tipos de dragão estão listadas aqui, mas o Mestre é quem tem a última palavra sobre quais tipos de meio-dragão são permitidos em sua campanha.

Os meio-dragões descritos aqui são baseados em humanos ou elfos, mas nada impede que em seu jogo haja meio-dragões de outras raças, como anões ou halflings. Um anão de barbas e cabelos ruivo-metálicos e olhos como duas chamas verdes poderia ter o sangue de um dragão de cobre correndo em suas veias. Em todo caso, utilize as mesmas estatísticas dadas aqui (o sangue dracônico é forte e suplanta as características das outras raças), alterando apenas as descrições de aparência, tamanho e movimentação, para melhor adequar a cada situação.



# Meio-gigante (Volda)

**N**ão se sabe ao certo a origem dos volda, como chamam a si próprios os meio-gigantes. Alguns acham possível que humanos e gigantes tenham gerado proles naturalmente, outros acreditam em origens mais bizarras, mas a única certeza é a de que eles existem desde tempos imemoriais e como podem reproduzir-se entre si, sua raça vem aumentando lentamente.

Volda se parecem com humanos grandes, medindo entre 2,50 m a 3,20m de altura, com corpos musculosos e massivos pesando por volta de 300 kg e 500kg. Possuem traços fortes e exagerados, sobretudo no rosto, com narizes largos, braços longos e mãos e pés grandes. Costumam usar cabelos compridos e barbas e bigodes são comuns nos machos. A coloração de seus cabelos e pele é tão variada quanto a existente entre humanos e gigantes. Seu desenvolvimento é lento, atingindo a maturidade aos 20 anos e vivendo até cerca de 220 anos.

De seus parentes gigantes herdaram o tamanho, a força e a baixa inteligência e do lado humano eles possuem a vontade de se comunicar, de cooperar e a curiosidade de aprender. Eles não possuem uma terra natal, tradições ou cultura própria, por isso tendem a adotar as tradições culturais daqueles que admiram ou aquelas a que têm acesso.

Raramente os volda se mostram malignos ou cruéis, possuindo mesmo uma docilidade incomum, incompatível com seu tamanho e aparência bruta. São enganados e manipulados com frequência pelas outras raças devido à sua ingenuidade e raciocínio lento, mas quando percebem isso, adotam um comportamento explosivo, perdendo o controle por muito pouco.

Preferem o natural ao artificial e quando não vivem nos povoados de outras raças, também não constroem cidades suas, normalmente vivendo em tribos bárbaras de volda nômades. Nas armas, eles valorizam as que exigem grande força física, como machados e clavas, e utilizam peles e couro para se proteger.

Volda frequentemente encontram trabalho entre as outras raças como trabalhadores braçais, soldados e guarda-costas. Sua ausência de raízes e estilo de vida nômade também faz com que a vida de aventureiro lhes seja natural. O caminho dos homens de armas é o mais comum, principalmente como guerreiros ou bárbaros. Aqueles que se convertem para a fé de outra raça, já que os volda não possuem uma, não raro adotam a vida de clérigo. Seu tamanho acaba impondo dificuldades para as atividades ladinhas e sua mente simples e pouco ágil não se mostra adequada para as artes arcana.

**Idiomas:** volda possuem uma língua própria, simples e sem forma escrita, que nada mais é do que um dialeto formado pela mistura de diversas outras línguas, como o comum, o anão e dialetos goblinoides. Além disso, eles costumam aprender a língua de qualquer comunidade próxima de onde vivem.

**Modificadores de atributos:** eles herdam a força dos gigantes e por isso determinam este atributo rolando 5d4+2. Seu corpo grande e estrutura forte também lhes conferem um bônus de +2 na Constituição. No entanto, sua mente é simples e ingênua e seu raciocínio, lento, o que se reflete em uma penalidade de -2 em Sabedoria e -2 em Inteligência. A falta de uma cultura própria e seu costume de copiar as práticas de seus companheiros impõem uma penalidade de -2 em Carisma.

**Compleição robusta:** seu corpo grande e musculatura poderosa permitem que aguentem mais punição do que qualquer humano seria capaz de suportar. Por isso, os volda sempre rolam dados de vida um dado acima do que a classe determina. Assim, magos rolam d6, ladrões rolam d8, clérigos, d10 e homens de armas, d12.

**Tamanho grande:** volda são considerados de tamanho grande e têm dificuldade de se adaptar em qualquer ambiente que não tenha sido construído especificamente para abrigar volda ou gigantes. Quase todas as portas são pequenas demais, tetos são baixos, corredores são apertados e móveis não suportam seu peso. Qualquer equipamento deve ser feito sob medida e custará no mínimo o dobro do normal; armas e armaduras custam no mínimo o triplo. No entanto, eles têm mais facilidade para alcançar locais altos e ver sobre muros e janelas em andares superiores.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 12 m, devido a suas longas pernas. Como seus passos são altos e compridos, eles frequentemente se deslocam normalmente onde outros teriam dificuldades.

## Relação com outras raças

Os volda não costumam julgar o comportamento de um indivíduo como o exemplo para toda sua raça e por isso tendem a ser receptivos com todos os povos. Apesar disso, seu tamanho e aparência costumam causar medo na maioria das raças. Quando convivem com outras raças, eles também são obrigados a aprender que o mundo não é feito para o tamanho deles.

**Humanos:** de todas as raças, é com os humanos que as relações são mais fáceis. Quando percebem que os volda são amistosos, a maioria dos humanos fica contente em ter tamanha força ao seu lado e não contra si;

**Anões:** são grandes admiradores do artesanato e trabalho anão, mas não da vida no subterrâneo. Já os anões são desconfiados dos volda, devido a séculos de conflitos com gigantes nas montanhas;

**Elfos:** admiram a beleza e as artes desse belo povo e se dão bem com a vida ao ar livre levada pelos elfos. Os elfos, por sua vez, são acostumados às grandes feras da floresta e entendem que o tamanho dos volda não necessariamente faz deles uma ameaça;

---

## Volda em jogo

- Tendem à neutralidade em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 2,50 m e 3,20 m e pesam entre 300 kg e 500 kg;
- Atingem a maturidade aos 20 anos e sua expectativa de vida é de 220 anos;
- Costumam aprender seu idioma e o de comunidades próximas de onde vivem;
- Seu tamanho impressionante faz com que sua Força seja determinada rolando 5d4+2 e também lhes confere +2 em Constituição. Sua mente simples e ingê-

- nua lhes dá -2 em Inteligência e -2 em Sabedoria e sua falta de cultura própria e tamanho assustador, -2 em Carisma;
- Devido a seu corpo massivo, volda rolam dados de vida maiores;
- Volda possuem tamanho grande e qualquer equipamento deve ser feito sob medida para eles, custando o dobro do valor normal, e armas e armaduras custam o triplo;
- Movimento-base de 12 metros devido a suas longas pernas.

## Personagens de tamanho grande e armas

Personagens de tamanho grande têm muita dificuldade para utilizar armas pequenas, como adagas e bestas, e devem ser proibidos de fazê-lo, exceto se derem uma boa explicação para tal (e mesmo assim com um redutor no ataque de -2 a -4). No entanto, eles são capazes de utilizar armas médias e grandes com apenas uma das mãos.

Personagens grandes conseguem também lutar com armas enormes, que seriam grandes demais para um humano utilizar. Eles as utilizam como armas de duas mãos e estas armas enormes causam um dado de dano acima do que sua versão grande causaria (por exemplo, um montate ou alabarda enorme causaria 1d12 de dano ao invés de 1d10).

A progressão de dados de dano para as armas é a seguinte: 1, 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 2d8.

**Halflings:** os pequenos tendem a temer os volda devido a seu tamanho e aparência. No entanto, os volda acham os halflings uma companhia boa e divertida e seu estilo de vida, agradável. Infelizmente, as comunidades halfling são totalmente impraticáveis para eles devido ao seu tamanho.

*“Pode deixar, amigo humano, estamos aqui para isso!”*





# Meio-anão

**F**ruto da união entre anões e humanos, os meio-anões são provavelmente a mais rara de todas as raças semi-humanas. São tão altos quanto a maioria dos humanos, medindo entre 1,60 m e 1,80m e possuindo sempre ombros largos e musculatura densa e bem desenvolvida, que lhes faz pesar mais do que parecem. Por isso, costumam pesar entre 80 kg e 120kg, sem ter quase nenhuma gordura no corpo. Dos anões, herdam testas largas e queixos quadrados e sua pele é morena ou bronzeada.

A união improvável das duas raças que os originam deixa sua marca em duas estranhas características. A primeira é o fato de que todo meio-anão é estéril, não podendo perpetuar sua subespécie. A outra é o fato de que meio-anões não apresentam nenhum pelo corporal, sendo sempre carecas e desprovidos de barba. Os anões (e alguns humanos) veem essas características, principalmente a ausência de barba, como um sinal dos deuses da vergonha e erro que é a existência de um meio-anão.

Só há duas formas de um membro desta raça vir a nascer. A primeira é nos raríssimos casos em que anões e humanos se relacionam naturalmente; quando isso acontece, geralmente o ato é visto como uma vergonha por ambas as raças e o meio-anão é criado como um cidadão de segunda-classe dentro da sociedade de um dos pais. Ainda que os pais possam amá-lo e lhe tratar bem, os humanos o verão com desconfiança e sem respeito e os anões se recusarão a aceitá-lo em seus clãs de artesãos e ensiná-lo suas artes.

A outra forma é por meio do cruzamento forçado das duas espécies conduzido por mercadores de escravos. Isso é feito devido a extrema resistência física que os meio-anões apresentam, sendo capazes de carregar grandes cargas e trabalhar horas a fio sem descanso. Esses meio-anões não conhecem benevolência ou amabilidade e encaram ódio e violência como coisas naturais.

Sendo vistos como párias tanto na sociedade humana quanto anã, a vida de aventureiro é comum entre meio-anões. O mais comum é aderirem ao caminho dos homens de armas, mas meio-anões ladrões também são comuns, principalmente entre os ex-escravos fugitivos. Poucos aderem ao clero e quase nenhum se torna mago.

**Idiomas:** meio-anões não possuem uma língua própria, já que não são uma raça natural. Assim, eles inicialmente falam a língua do local onde cresceram, normalmente o idioma comum ou o anão. Além disso, costumam aprender a língua de outras raças que mantenham contato ou a de seus mestres, no caso de meio-anões escravos.

**Modificadores de atributos:** devido a seu vigor e resistência física, eles recebem um bônus de +2 na Constituição e sua compleição forte e atlética confere +1 em Força. O fato de serem relegados a segundo plano e não receberem instrução adequada impõe uma penalidade de -1 em Inteligência e este tratamento faz com que não desenvolvam muitas habilidades sociais, resultando em uma penalidade de -2 em Carisma.

**Fortes como mulas:** meio-anões aguentam muito mais peso do que o normal, por isso sua Capacidade de Carga é considerada como de uma categoria de Força acima (por exemplo, um meio-anão de Força 14 suporta cargas como se possuisse Força 16-17).

**Incansáveis:** eles suportam esforços físicos como nenhuma outra raça, precisando de muito pouco descanso. Podem passar 24 horas direto realizando atividades pesadas antes de precisar descansar. Atividades leves, como lutar ou andar com carga leve, podem ser mantidas por 48 horas sem descanso. Sem realizar atividades extenuantes, meio-anões conseguem ficar até uma semana sem dormir. No entanto, meio-anões conjuradores de magia ainda precisam gastar 8 horas descansando, meditando e estudando antes de memorizar novas magias.

**Mestiços:** são considerados tanto anões quanto humanos para todos os efeitos em que isso seja relevante.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 9 metros.

## Relação com outras raças

Meio-anões tendem a ser antissociais e rancorosos por serem tratados como “acidentes indesejados”. Aqueles criados como escravos frequentemente são agressivos e violentos.

**Humanos:** são com os quais mais facilmente se misturam. Ainda que a maioria os trate como aberrações, alguns aprendem a reconhecer o valor dos meio-anões;

**Anões:** são vistos como uma vergonha pelos anões e o máximo que conseguem geralmente é uma forma de pena e complacência pelo erro cometido por outro anão;

**Elfos:** o povo das florestas enxerga muito dos anões nessa raça e tende a tratá-los com a mesma rivalidade distante que a seus parentes atarracados;

**Halflings:** de todas as raças, são os halflings que melhor tratam os meio-anões, já que não veem neles nada que os envergonhe. Para eles, meio-anões são apenas mais um povo grande como qualquer outro.



## Meio-anões em jogo

- Meio-anões não tendem a nenhum alinhamento;
- Costumam medir entre 1,60 m e 1,80 m e pesam entre 80 kg e 120 kg;
- Atingem a maturidade aos 15 anos e sua expectativa de vida é de 90 anos;
- Costumam aprender o idioma de um dos pais e de outras raças que tenham contato;
- Sua resistência e vigor lhes conferem +2 em Constituição e sua estrutura

forte, +1 em Força. O modo como são criados e tratados lhes impõe -1 em Inteligência e -2 em Carisma;

- São considerados anões e humanos ao mesmo tempo;
- Carregam peso como uma categoria de Força acima e aguentam dias sem descansar;
- Movimento-base de 9 metros.

*“Prometo que arrancarei com minhas próprias mãos o coração de qualquer um que tentar me levar para a escravidão novamente.”*





## Meio-orc

Os orcs são uma raça fecunda, capaz de procriar com a maioria das raças humanoides e semi-humanas. Fruto de estupros realizados por orcs, a maioria destes mestiços são filhos de escravas capturadas e não são muito diferentes de orcs deformados, acabando por seguir o mesmo destino de escravidão e abusos de suas mães ou sendo mortos ao nascer. Uma pequena minoria, geralmente filhos de humanos ou elfos livres, nasce com poucas características orc, o suficiente para se passar por humanos, e suas mães se apiedam das pobres criaturas, deixando-as viver até a idade adulta.

Meio-orcs crescem mais rápido do que humanos, atingindo a maturidade aos 13 anos e raramente chegando aos 60 anos. Apesar de tão altos quanto um humano, são mais robustos e musculosos do que estes, medindo entre 1,65m e 1,90m e pesando entre 70kg e 100kg. Frequentemente possuem as narinas bem abertas, caninos proeminentes e orelhas levemente pontudas. O tom de sua pele pode ir do pálido ao bronzeado, algumas vezes apresentando tons esverdeados ou cinzentos que lhes dão um aspecto doentio.

Não possuem tradições ou cultura própria, adotando aquilo que lhes é passado por quem os criou. Como os orcs os veem como uma afronta à sua raça e seus deuses e os humanos rejeitam-nos por constantemente lembrar seus odiados inimigos, é comum serem criados isolados de quaisquer comunidades ou então serem abandonados e crescerem nas ruas ou adotados por alguma boa alma de aceitação social duvidosa.



Frutos desse cenário de abusos, miséria, rejeição e frustração, é comum se tornarem indivíduos amargos e deprimidos ou até mesmo revoltados e cruéis. Alguns procuram mais do que tudo fazer parte da sociedade, se esgueirando pelas cidades e se passando por mendigos deformados ou algo do tipo; mas outros só possuem em si ódio e violência e espalham destruição sobre aqueles que os rejeitam.

Meio-orcs aventureiros pertencem aos 10% que conseguem passar por humanos, que possuem a habilidade de driblar sua herança orc e erguer-se além dos limites do que um orc comum seria capaz. Entretanto, mesmo estes possuem grande dificuldade em encontrar um local na sociedade e tendem a se associar a grupos que não ligam para as aparências. A grande maioria segue o caminho dos homens de armas ou ladinos, alguns poucos sentem o chamado dos deuses e se convertem em clérigos e raros são os relatos de meio-orcs magos.

**Idiomas:** meio-orcs não possuem língua própria e inicialmente aprendem a língua comum dos humanos ou a línguagem dos orcs, dependendo da raça na qual foram criados. Além disso, costumam aprender a língua de parceiros comerciais e inimigos, como anões e goblinoides.

**Modificadores de atributos:** por herarem a musculatura forte e compacta dos orcs, eles recebem +1 em Força e a miscigenação de seu sangue os torna consideravelmente resistentes, concedendo +1 em Constituição. No entanto, o estigma que carregam lhes confere -2 em Carisma.

**Mestiços:** são considerados tanto orcs quanto humanos para todos os efeitos em que isso seja relevante.

**Movimentação:** sua movimentação-base é de 9 metros.

### Relação com outras raças

Meio-orcs costumam ser arredios e desconfiados, habituados a serem rejeitados e mal tratados por todos. Os mais rancorosos tendem a devolver o ódio que recebem com uma violência ainda maior.

**Humanos:** de todas as raças, é com os humanos com quem eles melhor se misturam e mesmo entre estes é raro encontrarem verdadeiros amigos;

**Anões:** os anões desprezam completamente qualquer um com o menor sinal de sangue orc, o que torna a convivência entre anões e meio-orcs bastante complicada;

**Elfos:** os senhores da floresta tratam os meio-orcs com uma superioridade distante, o que faz com que muitos destes mestiços desgostem desta raça esnobe;

**Halflings:** os meio-orcs invejam essa raça feliz e de bem com a vida mais do que qualquer outra.

---

*“Você não teve compaixão por mim,  
porque eu teria piedade de você?”*

---



## Meio-orcs em jogo

- Meio-orcs não tendem a nenhum alinhamento;
- Costumam medir entre 1,65 m e 1,90 m e pesam entre 70 kg e 100 kg;
- Atingem a maturidade aos 13 anos e sua expectativa de vida é de 55 anos;
- Costumam aprender o idioma de um dos pais e de outras raças que tenham contato;
- Sua musculatura forte lhes confere +1 em Força e sua natureza miscigenada, +1 em Constituição. O estigma que carregam lhes impõe -2 em Carisma;
- São considerados orcs e humanos ao mesmo tempo;
- Movimento-base de 9 metros.



# Minotauro

**O**s minotauros são uma raça forte e orgulhosa, possuindo a cabeça igual à de um touro e um corpo humanoide. Seus braços e pernas poderosas são cobertos por um pelo curto, enquanto a cabeça apresenta pelos mais grossos e longos, às vezes usados soltos ou em tranças. Algumas tribos de regiões gélidas possuem pelos desgrenhados em todo o pescoço, como um bisão, auxiliando a protegê-los das temperaturas baixas, enquanto tribos desérticas têm complexos padrões de corte no corpo, como se fossem tatuagens.

Apesar de possuírem mãos humanas, seus pés são cascos, de forma a dispensarem o uso de qualquer tipo de calçado. Este detalhe anatômico faz também com que evitem morar em lugares que necessitem grandes escaladas, como montanhas e demais terrenos íngremes.

Sua cabeça apresenta um par de chifres, que podem variar em tamanho e formato. De qualquer maneira, parece ser um consenso entre os minotauros que um chifre quebrado é motivo de grande desonra, mesmo que substituído por próteses de prata ou osso (algo comum de ver em minotauros renegados, piratas ou



assassinos). Nestes casos, seu Carisma é tratado como dois pontos mais baixo, uma vez que esta vergonha está fortemente enraizada na sua cultura e afetará diretamente sua autoestima.

Tribos selvagens podem usar os chifres como ferramenta de luta (algo abominado entre membros urbanos da raça), causando 1d4 pontos de dano (ou 1d6, caso pertençam à classe dos homens de armas). Mesmo assim, a maioria prefere demonstrar sua força através de golpes armados, seja com espadas ou machados.

Um minotauro adulto costuma medir entre 2 m e 2,30 m de altura, atingindo um peso massivo entre 200 kg e 240 kg. A maioridade vem aos 20 anos e acredita-se que vivam um pouco mais do que um humano, mas por conta de sua natureza agressiva e combativa, dificilmente passam dos 60. Assim como seus chifres podem variar em tamanho e forma, seu pelo varia em comprimento e cor, possivelmente influenciado pelo clima em que vivem. Os tipos mais comuns são tons de marrom ou preto, mas cores como branco e laranja não são impossíveis.

Orgulhosos e destemidos, esta raça apresenta um comportamento confiante e agressivo em relação às suas capacidades e sentem-se aptos a cumprir qualquer tarefa que lhes for outorgada. Adoram jogos de força, assim como oportunidade de demonstrá-la aos demais. Dessa forma, favorecem a classe dos homens de armas e lutam (às vezes entre si) para atingir status heroicos em sua sociedade por meio de feitos corajosos (ou tolos, dependendo do ponto de vista).

Seu alinhamento costuma ser caótico e acreditam muito mais nas realizações pessoais do que no coletivo. Os xamãs, contudo, favorecem a neutralidade, acreditando que toda ação tem uma reação equivalente e que os deuses recompensam os bravos e os tolos da mesma forma, apenas com dádivas diferentes.

**Idiomas:** minotauros possuem um idioma próprio e não costumam aprender muitos idiomas. Contudo, não é incomum aprenderem os idiomas humanos, visto que estes estão espalhados em todas as partes dos continentes. Como apreciam a qualidade das armas feitas pelos anões, por vezes aprendem seu idioma, garantindo uma negociação honesta entre eles.



## Minotauros em jogo

- Normalmente seu alinhamento tende ao caos, e os xamãs, à neutralidade;
- Costumam medir entre 2 m e 2,30 m e pesam entre 200 kg e 240 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 20 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 60 anos;
- Costumam aprender seu idioma e o dos humanos e anões;
- Seu corpo massivo lhes confere um bônus de +2 na Constituição e +1 na

- Força. A capacidade intelectual limitada lhes confere -2 na Inteligência e a falta de trato social, -1 no Carisma;
- Visão no escuro de até 9 metros;
- Seus chifres causam 1d4 pontos de dano (1d6 para os homens de armas), mas no caso de uma falha crítica, eles quebrarão, concedendo um redutor de -2 no Carisma;
- Movimento-base de 9 metros;
- Usam apenas armaduras sob medida e não podem utilizar calçados.

**Modificadores de atributos:** o corpo massivo dos minotauros lhes concede um bônus de +1 na Força e +2 na Constituição, enquanto sua mente limitada recebe -2 na Inteligência e -1 no Carisma, por causa do caráter narcisista e aparência rude.

**Visão no escuro:** minotauros são capazes de ver no escuro até 9 metros de distância, um resquício ancestral de sua espécie, acostumada a viver aprisionada em cavernas e labirintos.

**Movimento e restrições:** sua movimentação básica é de 9 metros. A anatomia única faz com que armaduras tenham que ser feitas especialmente sob medida, e dispensam o uso de calçados de qualquer tipo por causa de seus cascos. Mesmo que encontrem armaduras de raças com estruturas corporais semelhantes (como os ogros), evitarão ao máximo usar algo que não foi feito para sua raça.

### Relação com outras raças

Minotauros são orgulhosos, mas sabem que precisam das habilidades de certas raças por conta dos serviços que não desejam fazer ou que desconhecem,

como a percepção anã do interior das montanhas, a facilidade com que os elfos se movem nas florestas ou a variedade gastronômica dos halflings.

**Humanos:** costumam ser neutros com humanos, mas têm uma boa relação com humanos guerreiros;

**Anões:** admiram seus trabalhos em metal e a violência que pode estar contida em corpos tão pequenos;

**Elfos:** sua relação é neutra, mesmo que desdenhem as capacidades físicas dos elfos e seus hábitos refinados;

**Halflings:** não gostam muito dos halflings, temendo que suas mãos pequenas procurem caminho em suas algibeiras. Acreditam que a maioria dos halflings tende ao furto.

---

*“Não existem portas que não encontram nos músculos de um minotauro uma chave.”*

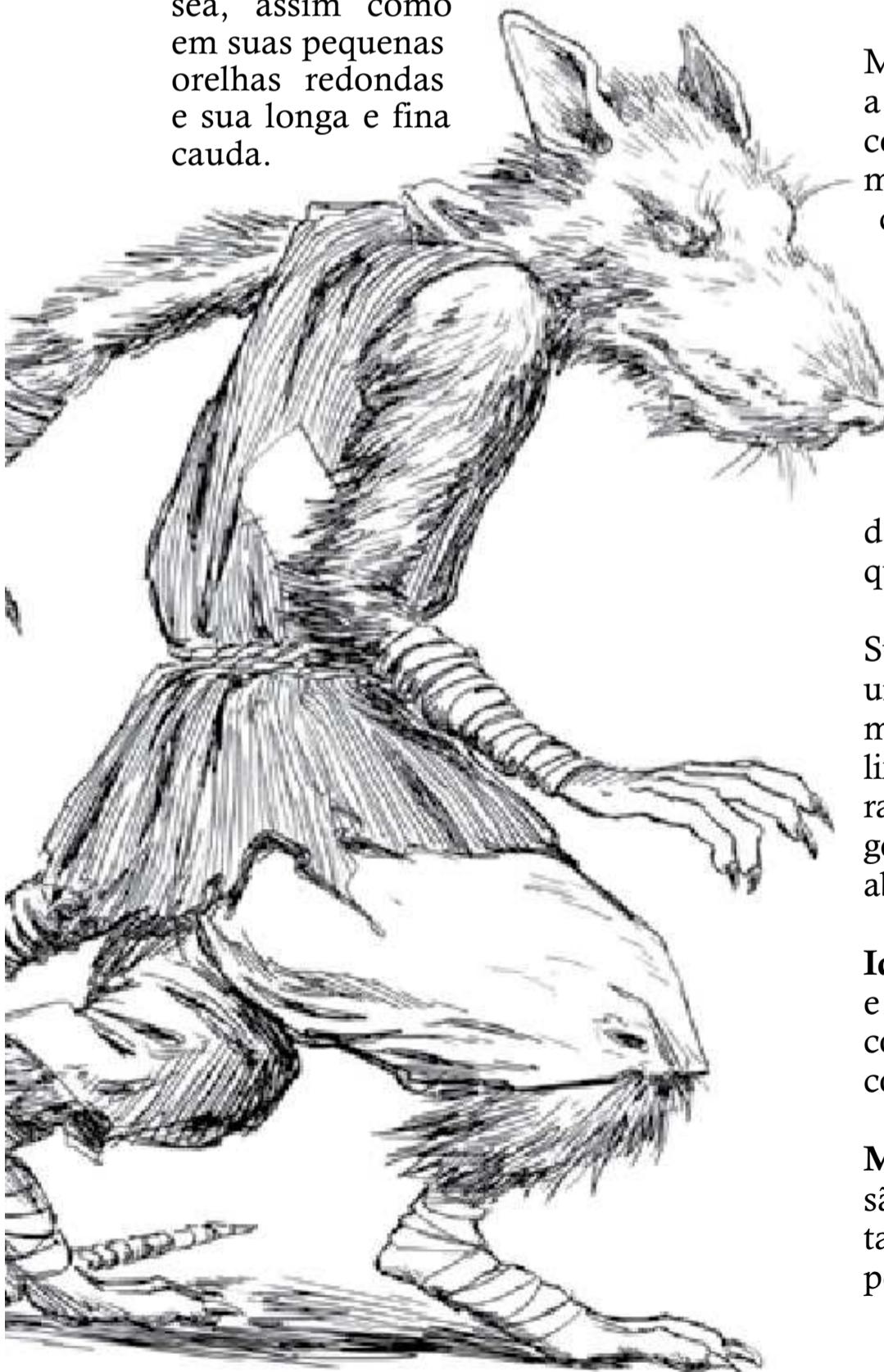
---





# Muskin

**O**s muskin são uma raça de ratos humanoides com cerca de 1m a 1,20m de altura. Seu corpo é coberto de pelos que variam do branco ao negro, passando pelo cinza e o marrom, algumas vezes apresentando machas. Suas mãos e pés possuem quatro dedos com pequenas garras e não são cobertas de pelos, deixando à mostra sua pele rosa, assim como em suas pequenas orelhas redondas e sua longa e fina cauda.



Esta raça arredia já viveu nos campos e florestas por todo o mundo, mas conforme a civilização avançou, menos locais sobraram para suas vilas subterrâneas. Algumas poucas comunidades silvestres sobrevivem nos ermos longínquos, mas a maior parte dos muskin passou a viver nos esgotos, subterrâneos e becos escuros das cidades humanas.

Muskin são survivalistas, acostumados a viver nas planícies e bosques como coletores e carniceiros, apenas eventualmente caçando pequenos animais, nas cidades eles rapidamente se adaptaram a viver dos restos que a sociedade humana produz. Frequentemente confundidos com os odiosos homens-rato, com os quais às vezes dividem espaço pacificamente, comunidades muskin nas cidades tendem a ser guetos escondidos da população ao redor, seus membros sendo pouco mais do que marginais primitivos.

Suas roupas e utensílios costumam ser uma verdadeira colcha de retalhos, uma mistura de aparências e estilos coletados no lixo dos humanos. Os aventureiros entre a raça costumam seguir os rumos da ladinagem ou de classes mais ligadas à vida a céu aberto, como rangers, druidas e bárbaros.

**Idiomas:** muskin falam sua própria língua e conseguem se comunicar naturalmente com qualquer tipo de rato. Além disso, costumam aprender a língua comum.

**Modificadores de atributos:** muskin são pequenos e possuem um comportamento rústico, o que lhes impõe uma penalidade de -2 em Força e -2 em Ca-

rismo. No entanto, também são ágeis e vigorosos, o que lhes confere um bônus de +2 em Destreza e +2 em Constituição.

**Visão na penumbra:** acostumados à vida nos subterrâneos das cidades e a caçar nas florestas ao entardecer, muskin são capazes de ver normalmente em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 60 metros.

**Faro:** muskin possuem um olfato muito apurado que lhes ajuda a viver nos subterrâneos escuros. Um muskin sempre consegue sentir um odor forte a uma distância muito maior do que um ser humano e detectar a presença de uma criatura com um resultado de 1-2 em 1d6 até uma distância de 10m. A localização exata da criatura não é descoberta, mas sua direção aproximada sim. Um muskin ranger soma 1 em sua margem de Ouvir Ruídos para rastrear uma criatura.

**Mordida:** o longo focinho dos muskin possui poderosos dentes incisivos capazes de roer de madeira a tijolos. Sua mordida pode ser usada em combate no lugar de

um de seus ataques normais, causando dano de 1d4 + modificador de Força.

**Fobia a felinos:** a memória ancestral dos muskin faz com que eles odeiem gatos de todo tipo e tenham verdadeiro pavor dos grandes felinos. Quando confrontado com uma criatura felina maior do que ele, seja um felino verdadeiro como um leão, seja um ser híbrido como uma esfinge, um muskin deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não fugir em pânico. Mesmo se for bem-sucedido neste teste, ainda terá uma penalidade de -2 em todos os ataques contra a criatura devido ao medo que sente.

**Vetor de doenças:** esta raça resistente é imune a quase todo tipo de doenças não mágicas, assim como à licantropia transmitida por homens-rato. No entanto, isso faz com que eles nunca saibam quando seu organismo carrega algum tipo de patógeno, o que ocorre com frequência, o que é um risco para quem convive com eles. Qualquer um que mantenha contato próximo com um muskin possui uma



## Muskin em jogo

- Tendem à neutralidade em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1m e 1,20m e pesam entre 30kg e 40kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 5 anos. Sua expectativa de vida é de 40 anos;
- Falam seu próprio idioma e conseguem se comunicar com todo tipo de rato. Costumam aprender a língua comum dos humanos;
- São rápidos e resistentes, recebendo +2 em Destreza e Constituição, mas por serem pequenos e primitivos perdem -2 em Força e Carisma;
- Detectam criaturas com seu faro apurado num resultado de 1-2 em 1d6 até 10m;
- Visão na penumbra com alcance de 60 metros;
- Sua mordida causa dano de 1d4+ modificador de Força;
- Possuem um medo irracional de felinos;
- São imunes a doenças comuns e licantropia de homem-rato, mas possuem 20% de chance por semana de transmitir doenças a seus companheiros;
- Movimento-base de 6 metros. Não podem usar armas grandes e médias apenas com as duas mãos nem armaduras feitas para raças grandes.

chance de 20% por semana de contrair algum tipo de doença (os sintomas ficam a critério do Mestre).

**Movimento e restrições:** o movimento-base de um muskin é de 6 metros. Também não podem usar armas grandes e são capazes apenas de usar armas médias com as duas mãos. Roupas e armaduras devem ser sempre feitas sob medida.

### **Relação com outras raças**

Muskin são primitivos, mesmo quando vivem nas cidades dos homens que destruíram seu habitat natural, e são frequentemente temidos por serem confundidos com licantropos homem-rato. Em decorrência disso, costumam se esconder dos outros povos e temê-los tanto quanto são temidos.

**Humanos:** muskin se escondem o máximo possível dos homens, que os temem

por ignorância, enquanto sobrevivem roubando da cidade acima deles;

**Anões:** muskin não possuem boas lembranças dos anões, que costumam ser intolerantes com “pestes”, como chamam qualquer coisa que se pareça com um rato;

**Elfos:** de todas as raças é a única que se lembra da existência dos muskin como algo distinto dos homens-rato e, portanto, a que melhor se relaciona com eles;

**Halflings:** os pequeninos sentem-se incomodados com roedores bípedes quase do seu tamanho, enquanto os muskin veem nas despensas dos halflings uma oportunidade de um saque recompensador.

---

*“Nossa, não acredito que alguém jogou isso fora!”*

---



# Nefilin

**O**s nefilins são uma raça híbrida resultante do cruzamento entre uma fêmea humana e um ser celestial, que geralmente assume a forma de um homem ou elfo para acasalar. Os motivos que levam estes seres celestes a tal ato são desconhecidos, mas acredita-se que tenham inveja do livre arbítrio e mortalidade dos humanos, e esta união seria uma forma de experimentar estas vivências por meio de uma prole. Entre os nefilins existe um sentimento intuitivo de tristeza que ocorre algumas vezes durante sua vida, decorrente da percepção de que não pertencem completamente a nenhuma raça que caminha pelas terras.

Geralmente um nefilin adquire o melhor de sua linhagem, resultando em homens e mulheres altos, bonitos e carismáticos, mas filhos com outras raças geram um híbrido humano e da raça do parceiro. A altura média varia entre 1,80 m a 1,90 m para os homens e um pouco menos para as mulheres. Da mesma forma, o peso varia entre 70 kg e 80 kg muito bem distribuídos no corpo. Alguns estudiosos identificam várias estátuas do passado, como retratos de nefilins, geralmente em poses heroicas e exibicionistas. Uma característica física peculiar nesta raça são os olhos dourados ou às vezes em tom de cobre, dando um ar místico ao olhar do nefilin. Alcançam a maioridade aos 16 anos e vivem geralmente até os 110 anos.

Tendendo à ordem, acreditam na bondade e igualdade, em especial quando se trata de raças mestiças. Existe, contudo, uma grande divergência em “como” se



atinge estes ideais e por isso é admissível tanto o uso da palavra quanto da espada para alcançarem estes objetivos.

Acostumados a serem bajulados e bem tratados por causa de sua beleza, os nefilins se tornaram uma raça crédula e confiante e dificilmente entenderão certas dificuldades da vida como a busca por aceitação, rejeição e preconceito. Acreditam também sempre no melhor das pessoas, tendo grande dificuldade em entender palavras de duplo sentido, em especial as de baixo calão.

Homens de armas desta raça costumam atrair a atenção de camponeses, que enxergam um verdadeiro herói saído dos contos e fábulas. Aventureiros e cidadãos mais experientes, em especial os ladrões, enxergam uma ótima oportunidade de tirar vantagem, elevar o próprio nome ou, ainda, conseguir algum lucro extra à custa da influência que um nefilin pode causar na comunidade simplória. Às vezes, eles são caçados por magos e estudiosos místicos, que lidam com forças demoníacas, pois acredita-se que em seu sangue possa existir alguma indicação de como alcançar poderes divinos.

**Idioma:** nefilins falam a língua dos humanos, variando de região em região. É

comum também que queiram aprender os idiomas considerados “belos”, como o dos elfos ou mesmo algum idioma humano arcaico e esquecido.

**Modificadores de atributos:** sua beleza realmente chama a atenção, assim como uma inexplicável atração que esta raça exerce em outros. Por isso, recebem um modificador de +2 no Carisma. A falta de entendimento global, de como funcionam os “altos e baixos” da sociedade, a credibilidade que dão aos outros e a ingenuidade de forma geral lhes penalizam com -2 na Sabedoria.

**Carismático:** seu “Ajuste de Reação” é considerado uma categoria mais alta do que a determinada pelo seu valor de Carisma. Por exemplo, um personagem de Carisma 16 teria 20% de “Ajuste de Reação”. Quando o grupo a que pertence é procurado, geralmente se presume que o nefilin é o líder, e muitas vezes se busca negociar com ele a questão dos “honorários” dos aventureiros.

**Honestidade:** mesmo que alguns acreditam que “os fins justifiquem os meios”, nefilins têm uma grande dificuldade de serem desonestos. A menos que seja por meio de uma ação justificável (ao critério do Mestre), eles não conseguirão



## Nefilins em jogo

- Normalmente tendem à ordem;
- Costumam medir entre 1,80 m e 1,90 m e pesam entre 70 kg e 80 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 16 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 110 anos;
- Costumam aprender o idioma humano e aqueles que julgam bonitos;
- A beleza e atração que exercem lhes dão +2 no CAR e a ingenuidade e falta de desconfiança lhes dão -2 SAB;
- Seu “Ajuste de Reação” é considerado um valor mais alto do que seu Carisma;
- Ladrões têm grande dificuldade em atacar pelas costas e recebem -10 em “Pungar”;
- Sofrem -1 nas JPs que envolvam magias que lhes forcem a contar a verdade;
- Podem ver no escuro total em até 15 m;
- Movimento-base de 9 metros.

atacar pelas costas (mesmo os Ladrões) e “Pungar” é feito com -10%. Magias que o forcem a contar a verdade fazem com que sua JP sofra uma penalidade de -1.

**Visão no escuro:** seus olhos são capazes de ver no escuro a uma distância de 15 metros, mas além de necessitarem de escuridão total, apresentam um tipo de brilho, revelando sua posição (no alcance normal da visão de quem o observa).

**Movimento e restrições:** a movimentação básica é de 9 metros. Eles não têm nenhum tipo de restrição no que diz respeito a armas, armaduras ou equipamentos, mas dependendo da situação, serão incapazes de certas ações, como profanar o túmulo de um rei élfico.

### Relação com outras raças

Os nefilins acreditam muito na honestidade dos outros, mas acima de tudo em igualdade. Isso não quer dizer que sejam estúpidos, mas tendem a dar “segundas chances” em situações que outros não cogitariam. Costumam entrar para grupos aventureiros para se surpreender com o que o mundo tem a oferecer fora do conforto ou dos privilégios recebidos em seu lar.

**Humanos:** a relação com os humanos é neutra e muitas vezes pensam ser humanos até atingirem a maioridade.

**Anões:** apesar de não serem opositos aos anões, acreditam que vivem sufocados embaixo da terra e pensam que é errado viver desta forma, como prisioneiros. Também consideram os anões um pouco gananciosos demais para o bem deles.

**Elfos:** se dão muito bem com os elfos, apreciando sua cultura e modo de viver.

**Halflings:** a relação com os halflings é neutra, mas pendendo para um lado positivo, pois gostam de seus produtos e do estilo de vida “andarilho” que alguns assumem.

---

*“Nunca feche uma porta, pois sempre há a possibilidade de retorno.”*

---



# Ogro



**O**s ogros são gigantescos humanoídes musculosos e mal cheirosos que costumam viver em colinas e que adoram se alimentar da carne de seus inimigos. Medindo entre 2,5 m e 3 m, os ogros pesam em torno de 300 kg e 350 kg, o que pode ser um problema (somado à altura) quando interagem com construções menores, como cadeiras humanas ou casas de halflings. Sua pele é grossa e oleosa, de cor variante entre o amarelo e o marrom-escuro, apesar do tipo mais comum ter a cor da pele semelhante à dos humanos. Verrugas aleatórias, olhos amarelados e cabelos finos e sebosos contribuem para uma visão negativa da raça, sem contar o odor proveniente da falta de higiene e capacidade de comunicação limitada. Devido ao peso e massa muscular, costumam andar levemente curvados, com os braços pendentes ao lado e pernas semiarqueadas.

Na verdade, a limitação comunicativa vai além da capacidade intelectual. Culturalmente, os ogros preferem agir a pensar ou conversar e, usando de sua força avantajada, costumam conseguir o que almejam ou morrem tentando. Os raros casos de ogros que se inserem em meios civilizados e se juntam a aventureiros mostram que eles são capazes de raciocínio lógico (até certo grau), ao contrário do que se pensa. Contudo, esse comportamento é aprendido com a convivência entre espé-

cies sociais, supondo que elas admitam a presença de um ogro entre os seus.

Costumam vestir peles de grandes animais, como grifos e manticoras, mostrando habilidade primitiva (mas eficiente) em costura. Assemelhando-se muito a um homem primitivo, o ogro tem necessidades básicas: caçar, dormir e sobreviver. O contato com civilizações mais avançadas fez com que começassem a adquirir o gosto pelo ouro e objetos que julguem colecionáveis ou importantes, mesmo que apenas para seus olhos.

Vivendo de forma caótica e maligna, os ogros vivem em grupos médios, sendo os machos caçadores e as fêmeas, guardiãs dos infantes e do lar. Aqueles que acabam se separando do bando por qualquer motivo que seja têm mais chance de se juntarem a grupos aventureiros e receber influências menos negativas em seus comportamentos. A agressividade é uma constante, mas o temperamento fleumático pode ser controlado, se ensinado e praticado. Desta forma, preferem exercer o papel de guerreiros, guarda-costas e mercenários. Alguns se tornam xamãs (clérigos), venerando deuses antigos e ligados à natureza. Poucos conseguem adquirir habilidades de um ladino, devido à falta de tato, delicadeza e motricidade que a profissão exige, e a classe arcana

é impossível para esta raça de ogro, limitando a profissão a uma sub-raça de parentesco distante.

Podem comer praticamente de tudo, de cascas de árvores até goblins, mas sempre irão preferir carne a qualquer outra coisa, em especial crua e fresca (e entre os mais malignos, ainda viva).

**Idioma:** adaptado do idioma comum dos humanos, a língua falada pelos ogros é simples e objetiva. As frases são simples, como “Eu mata você” ou “Corre! Lagarto grande!”. Podem aperfeiçoar um pouco seu vocabulário, caso tenham algum tutor, mas ainda assim terão uma comunicação limitada (porém eficaz). Existem gírias específicas entre os ogros, mas o significado é extremamente regional, oriundo de corruptelas do idioma local.

**Modificadores de atributos:** ogros têm uma força incrível, recebendo um bônus de +3 na Força. Contudo, seu corpanzil reduz sua agilidade, penalizando-o em -1 na Destreza. Além disso, sua capacidade intelectual reduzida, falta de higiene e trato social lhe conferem uma penalidade de -2 na Inteligência e -1 no Carisma.

**Armas:** devido ao tamanho, ogros podem utilizar armas grandes com uma



## Ogros em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 2,50 m e 3,00 m e pesam entre 300 kg e 350 kg;
- Atingem a maturidade aos 16 anos e sua expectativa de vida é de 50 anos;
- Seu idioma é uma corruptela do idioma comum;
- Sua musculatura natural lhes confere +3 na Força. A estrutura corpulenta

penaliza em -1 na DES, capacidade intelectual reduzida em -2 na INT e falta de higiene e tato social em -1 no CAR;

- Podem usar armas grandes com apenas uma mão. Armas pequenas e armaduras têm que ser adaptadas;
- Movimento-base de 6 metros;
- Seu dado de vida é uma categoria maior.

mão. Armas pequenas não podem ser utilizadas por falta de compatibilidade anatômica, a menos que tenham sido produzidas de acordo com a proporção do ogro.

**Dados de vida:** mais capazes de suportar castigos do que a maioria das outras raças, os ogros usam uma categoria de dado acima do que o normal para sua classe. Assim, um guerreiro usa o d12 como dado de vida, e um ladrão, o d8.

**Movimentação e restrições:** a corpulência dos ogros e a falta de destreza lhes conferem uma movimentação básica de 6 metros. O mesmo problema reflete em suas vestimentas, portanto armaduras devem ser feitas especificamente para eles ou no mínimo ter o formato adequado ao seu corpo.

### **Relação com outras raças**

Ogros podem ser extremamente brutais, porém influenciáveis. Costumam aceitar trabalhos como guarda-costas ou soldados e não são grandes conversadores, preferindo viver entre os seus ou até mesmo entre raças mais fracas que por ventura podem ter sido subjugadas. Sua grande força e tamanho avantajado fazem com que tenham um comportamento típico dos valentões, mas ainda assim temem criaturas obviamente mais poderosas, como dragões ou gigantes.

**Humanos:** os ogros trabalham bem com humanos magos, clérigos ou que tenham provado valor e força em batalha. Costumam se divertir arremessando ovelhas e por isso gostam também dos pastores, mesmo que o sentimento não seja mútuo.

**Anões:** geralmente são indiferentes aos anões, apesar de não gostarem muito dos anões que habitam colinas, causando disputa de território. Contudo, apreciam a boa bebida que essa raça produz.

**Elfos:** não se relacionam muito bem com elfos, pois não entendem as finezas e requintes de sua arte e estilo de vida. Julgam os elfos como fracos e “quebráveis”, mas temem a boa mira de seus arcos. Preferem caçar de um elfo próximo a um distante.

**Halflings:** os ogros julgam os halflings como se fossem pequenos coalas, inofensivos e comilões. Não têm motivo específico para gostar ou desgostar, mas não perdem a oportunidade de conseguir (seja por qual meio) um pouco da erva aromática que fumam.

---

*“Hmpf. Porta para homenzinhos. Eu faz nova porta!”*

---



# Orc

**O**s orcs são uma raça humanoide violenta e bélica, de corpo forte e crânio alongado e que levam uma vida nômade e predatória. Possuem caninos inferiores protuberantes e nariz achatado, assemelhando-se a um javali. De corpo levemente curvado para frente, os orcs têm hábitos bestiais e depõráveis, drenando todos os recursos dos locais que ocupam.

Sua pele varia em tom entre o verde-claro e o marrom, apresentando verrugas e descamações. Alguns são desprovidos de cabelos, enquanto outros apresentam longas e mal cuidadas cabeleiras. A altura média de um orc macho adulto é de 1,80 m e seu peso varia entre 90 kg e 120 kg. Orcs não ligam para sua aparência, mas quando fazem parte de um mesmo clã, costumam padronizar pinturas corporais, vestimentas, escarificações ou até tinturas nos cabelos.

As vestes são simples e geralmente maltrapilhas e comumente voltadas ao combate. Desta forma, eles preferem usar armaduras de couro ou pele do que roupas adequadas ao clima. Isso faz com que se tornem hospedeiros de pulgas e piolhos, o que geralmente é mal recebido entre outras raças.

A procriação rápida compensa a baixa expectativa de vida. Um orc se torna adulto aos 16 anos e vive até por volta dos 40 anos. Alguns poucos e notáveis indivíduos passam dos 50 anos e raros são os que atingem seis décadas de existência.

Sua natureza caótica e brutal torna a organização em grupo difícil, mas não impossível. Seguindo os mais fortes e aptos,

os orcs obedecem àqueles que julgam superiores fisicamente a si mesmos, ainda que por ventura um teste possa vir a ser necessário. Quando se sentem aptos, desafiam os outros por lugares de prestígio em sua sociedade, o que, na maioria das vezes, significa que um dos contestantes irá morrer. Poucos indivíduos decidem abandonar seu clã, pois uma vez fora do grupo, tornam-se párias para a sociedade orc.

Estes párias podem formar seus próprios clãs ou, em casos mais raros, se juntarem a bandos de outras raças. Estes indivíduos têm a percepção ímpar (comparada à sua raça) de que nem sempre o caminho orc de lidar com as coisas é o melhor e em um mundo cheio de perigos e tesouros, beneficiar-se das habilidades de outros é uma forma de garantir o próprio sucesso.



Seu conhecimento no uso de armas e armaduras é amplo, porém não especializado. Sua falta de organização não significa que não tenham planejamento, apenas que nem sempre ele será seguido à risca. Desta forma, é comum que, ao contratar (ou escravizar) um bando orc, os senhores de guerra fiquem alerta à quebra de formação de batalha, desertores ou ataques impulsivos.

A ocupação de homem de arma é a mais comum entre eles, seguido dos batedores, assassinos e saqueadores. Xamãs são temidos por causa de seus poderes divinos, mas nunca ocupam a posição de líder do clã. Eles são escolhidos pelos xamãs existentes nos clãs e passam por dolorosos ritos e cerimônias.



Casos raríssimos de um orc mago são conhecidos, devido à limitação intelectual natural da raça, além de sua falta de disciplina e paciência para as artes arcanas.

**Idiomas:** os orcs têm um idioma próprio, inexistente na forma escrita. Eles também podem aprender a forma básica da língua das raças que escravizam, como goblins e kobolds ou, ainda, alguns comandos simples de aliados temporários, como hobgoblins e gnolls. A língua dos elfos, inimigos tradicionais dos orcs, é muito complexa para eles, mas podem adquirir um conhecimento limitado da forma escrita, comum entre mercadores.

**Modificadores de atributos:** sua força e selvageria garantem um bônus de +1 na Força, enquanto a falta de disciplina e paciência penaliza em -1 na Sabedoria. Seus atributos Carisma e Inteligência também são penalizados em -1 por seus hábitos primitivos e impulsivos.

**Nascidos na batalha:** acostumados com o uso de armaduras, orcs diminuem a Redução de Movimento das armaduras em 1 ponto. Assim, uma cota de malha comum não oferece redução de movimento, enquanto uma armadura de placas reduz em apenas 1 m. Sua ferocidade no uso de armas lhes garante um bônus de +1 no dano com armas médias.

**Movimentação e restrições:** orcs têm movimentação básica de 9 metros e são excelentes corredores, deslocando-se 21 m em corrida. Todos os modificadores normais devem ser aplicados.

## Relação com outras raças

Orcs são temperamentais e pouco colaborativos, o que dificulta sua relação com outras raças. Procurando sempre o melhor para si mesmo, eles não se importam em formar alianças e servir qualquer um que seja mais forte ou que lhes dê um bom benefício, como moedas ou equipamentos.

**Humanos:** de todas as raças, a dos humanos é a mais tolerada, seja por verem neles alvos fáceis de impor a vontade dos orcs, ou pelo potencial para a guerra que esta raça apresenta.

**Anões:** não tão odiados como os elfos, os orcs ainda assim costumam rivalizar com os anões. Muitos deles travam ver-

dadeiras batalhas nas montanhas por controle de território e bens.

**Elfos:** esta raça é detestada pela grande maioria dos orcs e dificilmente tolerada. Apenas membros errantes ou que não têm alternativa senão conviver com um elfo optariam pela companhia destes “coelhos das florestas”, como são chamados em escárnio pelos orcs;

**Halflings:** consideram essa raça inofensiva e ideal para saquear. Eles são muito bons em juntar comida, e os orcs adoram se aproveitar do trabalho duro dos outros.

*“Matar! Pilhar! Destruir!”*

## Orcs em jogo

- Tendem ao caos em seu alinhamento;
- Costumam medir entre 1,70 m e 1,90 m e pesam entre 90 kg e 120 kg;
- Atingem a maturidade aos 16 anos e sua expectativa de vida é de 40 anos;
- Costumam aprender seu idioma e o de criaturas que escravizam ou combatem, mas apenas palavras simples;
- Sua selvageria e força bruta conferem +1 na Força. A falta de disciplina, paciência, hábitos primitivos e impulsividade lhes dá penalidade de -1 na Sabedoria, Inteligência e Carisma;
- Seu fôlego apurado faz com que corram por 21 m em combate;
- Movimento-base de 9 metros;
- Sua Redução de Movimento para armaduras diminui em 1;
- Recebem +1 no dano com armas médias.



# Troglodita



**O**s trogloditas são uma raça onívora de humanoides baixos, com braços fortes e pernas atarracadas, apresentando características semelhantes às de um lagarto, como a cauda e traços faciais. Esta raça violenta é pouco desenvolvida social e tecnologicamente e acredita-se ter sido uma das primeiras raças reptilianas criadas pelos deuses. Preferem viver em cavernas escuras e úmidas, lutando com muito afinco pela supremacia do seu território. É comum lutarem contra goblins e outras raças nômades que buscam lares desabitados para abrigar seus clãs e guardar seus tesouros.

Do topo de sua cabeça até o início de sua cauda, os trogloditas possuem uma crista retrátil, abrindo ou fechando de forma semelhante a um leque. Ela pode ser controlada à vontade e é usada para expressar emoções. Desta forma, quando um troglodita está calmo, sua crista está abaixada e quando está agressivo (o que não é raro), está aberta e em riste. A cor de sua pele, que pode variar entre tons de verde, amarelo ou marrom, nem sempre combina com a cor da crista, criando padrões interessantes. Geralmente, a crista é de uma cor mais chamativa que o corpo, visto que seu uso ancestral era o de assustar seus predadores.

Seus dedos do pé e da mão possuem garras, o que lhes impede de usar botas ou luvas. As garras da mão são muito afiadas, causando 1d4 pontos de dano. Obviamente, usá-los apenas como recurso emergencial, visto que é necessário largar armas e escudos para tal uso.

Uma característica fisiológica marcante nesta raça é a presença de um potente feromônio de odor extremamente forte, capaz de deixar qualquer criatura não habituada a odores pútridos nauseada. Desta forma, mortos vivos, criaturas sem olfato ou que se alimentem de carne apodrecida não sofrerão com o terrível cheiro. O efeito do feromônio atinge um raio de 3 m, afetando inimigos e aliados, fazendo com que toda rolagem de dado sofra um redutor de -1, durando 1d4 turnos.

A altura de um troglodita pode variar entre 1,30 e 1,50 m, pesando entre 70 kg e 80 kg, distribuídos em um corpo robusto. Eles atingem a maioridade aos 15 anos, vivendo até por volta dos 40 anos. Este período curto de vida faz com que sejam impulsivos, tentando sempre aproveitar ao máximo o seu dia e pensando pouco nos dias por vir. Impacientes e irritadiços, os trogloditas acreditam mais nas ações do que nas palavras e por isso é praticamente inexistente a possibilidade de se tornarem magos. Em sua grande maioria, são de tendência caótica e imprevisível.

Vestir-se é um hábito pouco praticado, apesar da inexplicável atração que sentem ao couro. Assim, não é incomum ver um troglodita usando um cinto ou tira de couro amarrado no tronco ou membros, geralmente retirados de alguma armadura encontrada em campo de batalha ou de um viajante desafortunado.

**Idioma:** sua língua é semelhante à dos homens-lagarto, de forma que é possível entender palavras básicas e frases simples caso alguém seja proficiente nesta língua. As duas raças costumam ser rivais e ape-

nas em raros casos aceitarem trabalhar juntos. Não possuem forma escrita, apesar de algumas tribos usarem runas para marcação de terrenos específicos, como riachos, cavernas ou cemitérios.

**Modificadores de atributos:** seus membros curtos e fortes e robustez natural lhes proporcionam um bônus de +1 na Força e Constituição, enquanto o pensamento impulsivo e muitas vezes animalesco lhes confere uma penalidade de -1 na Sabedoria e Inteligência. Seus modos primitivos (e ocasional mau odor) garantem uma penalidade de -1 no Carisma.

**Olor:** uma glândula especial permite que o troglodita exale um forte odor enjoativo, causando uma penalidade de -1 nas jogadas de todos que estiverem em um raio de 3 m. A duração é de 1d4 turnos.

**Movimentação e restrições:** a movimentação básica é de 6 metros. Apesar de evitarem armaduras, é possível que membros que estejam há mais tempo com grupos de aventureiros queiram tal proteção. Neste caso, deve ser feita sob medida, com acréscimo de 50% do valor final.

### **Relação com outras raças**

Trogloditas são primitivos e irritadiços e não são adeptos a muita conversa. Contudo, sabem trabalhar em grupo quando lhes convém, pois acreditam que todos têm um papel em um bando, nem que seja o de “alvo”.

**Humanos:** têm um comportamento neutro em relação aos humanos, dependendo da atividade que apresentam. Não costumam se dar muito bem com humanos bárbaros.

**Anões:** são indiferentes aos anões, apesar de acharem muito engraçado a quantidade de pelos que essa raça possui, seguidamente atribuindo-lhes parentesco com os macacos.

**Elfos:** os trogloditas não suportam a lentidão dos longevos elfos. Acreditam que eles estão desperdiçando a vida com todas as suas pompas e detalhamentos.

**Halflings:** apesar de não terem tanto contato com halflings, os trogloditas gostam dos pequeninos. Apesar também

de acharem que perdem tempo na vida, o estilo de vida caseiro e acolhedor é bem visto por eles e até mesmo invejado.

---

*“Ande logo com isso, não temos tempo!”*

---



## Trogloditas em jogo

- Seu alinhamento geralmente é caótico, apesar de alguns trogloditas aventureiros tenderem à neutralidade;
- Costumam medir entre 1,30 m e 1,50 m e pesam entre 70 kg e 80 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 40 anos;
- Seu idioma é semelhante ao dos homens-lagartos, sendo possível a comunicação entre eles. Não costumam aprender nenhum idioma específico;
- Sua robustez lhes confere um bônus de +1 na Força e Constituição. A impulsividade, pensamento animalesco e modos primitivos lhes conferem um redutor de -1 na Sabedoria, Inteligência e Carisma;
- Exalam um odor nauseante que causa uma penalidade de -1 em todas as jogadas, por 1d4 turnos;
- Movimento-base de 6 metros;
- Usam apenas armaduras sob medida e não podem utilizar calçados ou luvas.



# Varkos

**O**s varkos são uma raça estranha, pequena e gorducha. Descendentes dos halflings, os varkos dividem muitas das suas características físicas, como os grandes e grossos pés e uma tendência a barrigas proeminentes. Contudo, esta raça é habitante natural dos subterrâneos, acostumada a escavar na terra e viver na umidade e nas sombras e por isso às vezes são chamados de “halflings das sombras”. Sua pele clara, próxima à cor do osso, contrasta com vestes escuras e sujas, o que apenas populariza a alcunha.

Seus dedos são grossos e nodosos, talvez mais duros do que a sola de seus pés. Seu aspecto geral é semelhante ao de alguém que trabalha em minas ou garimpos, com unhas sujas, fuligem no rosto, cabelos sujos e marcas escuras profundas abaixo dos olhos, como se não dormissem há um bom tempo. De fato, os varkos são conhecidos por sua paranoia e dormir é algo que eles praticamente eliminaram de sua rotina, necessitando geralmente de 3 ou 4 horas de sono intercalado no período normal de 8 horas, revirando-se de um lado para o outro na cama. Aqueles que treinam para tal, como aventureiros ou soldados, acostumam-se a dormir de forma pesada por 3 horas consecutivas, despertando no estado naturalmente cansado da raça.

Levam uma vida caótica e preocupada, sem muitas regras, apenas com a vontade de viver mais um dia. Isto os torna indisciplinados como um grupo combatente, mas ao mesmo tempo os transforma em lutadores resistentes e obstinados. Goblins e duegars, inimigos naturais dos

varkos, têm um ditado comum em suas respectivas línguas, que fala em como é mais seguro enfrentar um grupo de halflings das sombras do que apenas um.

Dentre os varkos, é comum encontrar clérigos neuróticos, adoradores de deuses obscuros e antigos. O mesmo ocorre com os arcanos, que seguem uma linha de magia considerada por alguns magos como defasada. O efeito resultante é o mesmo, mas os gestos e ingredientes para executar as magias geralmente são diferentes dos comumente usados pelos demais arcanos, que costumam taxar os halflings das sombras de “tradicionalistas” ou, ainda, de “retrógrados”. De maneira geral, essa postura os acompanha na forma de se vestir, preferindo roupas ultrapassadas, mesmo elmos ou espadas de combate. Tudo que usam ou vestem (que seja de origem varkica), tem uma aparência de “antiguidade mal conservada”, devido à constante sujeira das infundáveis obras em suas cidades subterrâneas.

Com uma média de 0,80 m e peso aproximado de 30 kg, os halflings das sombras têm cabelos pretos e nenhum pelo facial, apesar de às vezes usarem longas suíças, de comprimento maior do que o resto do cabelo. Atingem a maturidade aos 25 anos e sua expectativa de vida é de 65 anos.

**Idiomas:** além de um idioma derivado da língua comum dos halflings, muitas vezes falam as línguas humanas usadas em territórios vizinhos. Os halflings conseguem entender 90% do que os varkos falam em seu idioma próprio e quando estes falam a língua dos halflings, soa como uma forma rebuscada e antiga do idioma.

**Modificadores de atributos:** pela capacidade de suportar exercícios contínuos, recebem um bônus de +2 na CON. Seu corpo diminuto e a falta de força lhes conferem uma penalidade de -1 na FOR e o comportamento paranoico os penaliza em -1 no CAR.

**Arremessador:** assim como seus “pais”, os halflings das sombras recebem um bônus de +1 no ataque para qualquer tentativa de arremessar algo em algum alvo.

**Sombras:** varkos Ladrões recebem +15% em “Esconder-se nas sombras”, mas são penalizados em 15% em “Pungar”.

**Conhecimento antigo:** o estilo de vida antigo dos varkos possibilita, muitas vezes, que tenham acesso a informações já esquecidas pelo homem comum. Se a informação for pertinente ao mundo subterrâneo, eles têm 35% de chance de saber algo (ao critério do Mestre). Caso seja uma informação referente ao mundo da superfície, a chance é de 25%. Este valor pode aumentar ou diminuir de acordo com as circunstâncias que o Mestre julgar necessárias, mas de forma geral, esta raça tem uma facilidade maior de ter conhecimentos antigos.

**Movimento e restrições:** a movimentação básica é de 6 metros. Varkos não são adeptos ao design moderno das coisas e evitarão até onde for possível usar roupas



e equipamentos modernos. Sua vida predominantemente subterrânea faz com que exposição a luzes fortes repentinas penalizem a JP em -1 contra esse tipo de ataque (como explosões ou luzes mágicas). Por fim, não usam armas grandes, earmas médias apenas se usarem as duas mãos.

### Relação com outras raças

Os varkos são uma raça paranoica que tem um estilo de vida arcaico. Vivem no meio da sujeira de suas escavações e da desconfiança de que alguém próximo pode lhes trair ou enganar. Desta forma, a relação com as outras raças é complicada e aventureiros geralmente optam por exigir contratos formais explicando o papel de cada um no grupo.

**Humanos:** interagem bem com os humanos, mas desconfiam dos mercadores e dos escribas;

**Anões:** admiram a capacidade de trabalhar a pedra, mas acreditam que os anões são todos gananciosos que só pensam em ouro;

**Elfos:** não costumam interagir muito com elfos e acreditam que esta raça não gosta de interagir muito com outros que não seus próprios integrantes;

**Halflings:** acreditam que os halflings têm uma vida “mole” e folgada. Acham improvável que esta raça possa um dia produzir qualquer tipo de herói.

---

*“Quem não tem as unhas sujas nunca pôs a mão na massa.”*

---



---

### Varkos em jogo

- Normalmente tendem ao caos;
- Costumam medir entre 0,75 m e 0,85 m e pesam entre 25 kg e 35 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 25 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 65 anos;
- Costumam aprender seu idioma, dos halflings e dos humanos que vivem próximo;
- Sua capacidade de resistência física lhes confere +2 CON, mas a falta de força e a paranoia lhes conferem -1 em FOR e CAR;
- +1 no ataque arremessando objetos;
- Ladrões recebem + 15% em Esconder-se nas Sombras e -15% em Pungar;
- Têm 35% de chance de saber sobre algo antigo nos subterrâneos ou 25% na superfície;
- Movimento-base de 6 metros.
- Penalidade de -1 em JP contra efeitos de luz.
- Não podem usar armas grandes, e armas médias apenas com as duas mãos.

---



# APÊNDICE: VARIAÇÕES DE RACAS BÁSICAS

---

## Variações de anão

Anões são intrinsecamente ligados às montanhas, que são barreiras naturais que serviram para, ao longo do tempo, separar as comunidades e diferenciar a raça em diversas subespécies. Mesmo assim, a forte noção familiar dos anões faz com que todos estes grupos sejam vistos como irmãos há muito distantes.

### Anão da colina

Os anões da colina são o tipo mais comum de anão. Suas cidades são formadas por vastos complexos subterrâneos sob morros e colinas, com enormes fortalezas construídas sobre estas, protegendo suas entradas. São mais à vontade com a vida na superfície do que seus irmãos da montanha, de quem provavelmente descendem, e mantêm relações mais cordiais com humanos e elfos.

Fisicamente, eles possuem entre 1,30m e 1,40 m de altura e pesam de 50kg a 60kg, tendo uma aparência forte, rude e atarracada. Sua pele varia entre um bronzeado escuro a tons de marrom-claro, seus olhos são negros ou castanhos e seus cabelos costumam ser negros, castanhos-

-escuros ou cinzentos. Preferem roupas simples, de tons escuros e terrosos, e raramente usam joias. Suas mulheres se barbeiam, mas os homens mantêm suas barbas longas e bem cuidadas.

---

*"Antes ser morto a sujar o nome do clã!"*

---

### Anão da montanha

Os anões dos clãs que residem nas montanhas tendem a ser um pouco mais altos e robustos que seus irmãos das colinas. Sua pele atinge tons mais escuros, seus olhos variam do castanho ao cinzento e seus cabelos são castanho-claros, cinzentos ou loiros. Os homens usam as barbas longas, às vezes trançadas, mas as mulheres se barbeiam completamente.

---

### Anão da montanha em jogo

Os anões da montanha são exatamente como o anão descrito no Manual Básico do Old Dragon, com as seguintes modificações:

- Medem quase sempre entre 1,40 m e 1,50 m e pesam entre 60 kg e 70 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 70 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 400 anos;

---

### Anão da colina em jogo

Os anões da colina são exatamente como o anão descrito no Manual Básico do Old Dragon.

Suas roupas costumam ser mais decoradas, mas ainda de tons escuros e discretos, e suas joias, maiores e mais bonitas.

Mais isolacionistas do que os anões da colina, vivem em fortalezas esculpidas na própria rocha das montanhas, com túneis e minas que chegam até as raízes da terra. Excelentes artífices, os melhores ferreiros e armeiros dentre os anões provêm desta sub-raça, algo do qual eles muito se orgulham. Os anões da montanha possuem uma atitude nobre e honrada e orgulhosamente clamam descender do “anão original, esculpido em pedra e forjado em aço”. Assim, acreditam ser os primeiros anões, dos quais todas as outras espécies descendem.

---

*“Como assim, pesada? Esta placa é resistente e pode salvar sua vida. Se quer algo leve, procure os elfos!”*

---

### Anão das profundezas

Se os demais anões são reservados, os anões das profundezas são verdadeiramente reclusos. Vivem em galerias e salões a quilômetros abaixo da superfície e evitam qualquer contato com o mundo acima. Sendo os melhores mineradores dentre os anões, são de suas minas que saem os minérios e pedras mais maravilhosos do mundo. São possessivos com as gemas únicas que encontram, oriundas do começo dos tempos, mas comercializam o metal mais puro que pode ser encontrado. Costumam cavar cada vez mais fundo atrás de novos veios e alguns acreditam que cedo ou tarde eles vão acabar cavando mais fundo do que deveriam. Eles mantêm contato principalmente com os anões da montanha, para quem fornecem matéria-prima, e com eventuais comunidades de duergar que encontram no subsolo.

São os menores dentre todas as espécies de anões, possuindo uma constituição física mais esguia do que seus demais

Anão da Colina



Anão da Montanha



Anão das Profundezas



## Anão das profundezas em jogo

- Anões das profundezas normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,20 m e 1,40 m e pesam entre 30 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 70 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 380 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o anão, o idioma dos duergar e os idiomas de seus parceiros comerciais e raças inimigas;
- Pela agilidade e pouca afabilidade, anões das profundezas recebem +2 na Destreza e -2 no Carisma;
- Visão no escuro de 20 metros;
- Detectam desníveis, fossos ou armadilhas de pedra com um resultado de 1 e 2 no d6;
- Detectam a presença de veios de minérios ou gemas em uma região com um resultado de 1-3 em 1d6, necessitando para isso ao menos 30 minutos de análise;
- Sempre sabem a profundidade aproximada em relação à superfície;
- Sentem-se incomodados com a amplitude da superfície e recebem -1 em todos os testes sempre que estiverem a céu aberto;
- Movimento-base de 6 metros;
- Mesmo pequenos, anões das profundezas podem usar armas médias com uma das mãos e armas grandes com ambas as mãos.

parentes. São também surpreendentemente ágeis para a sua raça. Sua pele possui o mesmo aspecto bronzeado de seus irmãos da colina, mas com um tom bastante avermelhado. Seus olhos são grandes e azul-claros e seus cabelos variam por todo o espectro entre o vermelho e o loiro-claro. Os homens usam suas barbas absurdamente longas e soltas, e as mulheres deixam suas barbas crescerem e as usam trançadas. Suas roupas são práticas e de cores escuras, evitando tons vermelhos, para contrastar com seu tom de pele, e costumam ostentar joias caras e exuberantes em abundância.

*“Porque subir, se é lá embaixo que está o mitral?”*

Anão da Estrada

Anão do Ártico



## Anão do ártico

Os anões do ártico, ou anões do gelo, vivem nas regiões mais remotas do mundo, onde o inverno parece nunca acabar e as neves nunca derretem. Eles costumam construir seus salões nas cavernas e montanhas do ártico ou então esculpir suas fortalezas diretamente em geleiras milenares. São os menos civilizados dos anões, quase bárbaros, carecendo do mesmo refinamento e dedicação ao artesanato das demais raças anãs. São inimigos ferrenhos dos gigantes de gelo.

Tão altos quanto seus irmãos das montanhas, são mais corpulentos e possuem as pernas mais curtas. Sua pele é pálida, às vezes até mesmo azulada, e seus cabelos são brancos ou de um loiro pálido. Tanto homens quanto mulheres utilizam as barbas longas, frequentemente decoradas com tranças e adornos. Suas roupas são práticas, voltadas a proteger do frio intenso, onde predominam as peles e a lã.

### Anão do ártico em jogo

- Anões do ártico normalmente tendem à neutralidade;
- Medem quase sempre entre 1,40 m e 1,55 m e pesam entre 60 kg e 80 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 60 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 350 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o anão, e os idiomas de seus parceiros comerciais e raças inimigas;
- São vigorosos e entroncados, recebendo +2 na Força e +2 na Constituição, mas pela pouca afabilidade e estrutura desengonçada, recebem -2 na Destreza e -2 no Carisma;
- Recebem um bônus de +2 nas jogadas de proteção contra efeitos de frio e gelo;
- Visão no escuro de 15 metros;
- Movimento-base de 6 metros;
- Mesmo pequenos, anões do ártico podem usar armas médias com uma das mãos e armas grandes com ambas as mãos.

*“Frio? Há! Você verá o que é frio quando o inverno chegar!”*

## Anão da estrada

Os anões da estrada, ou anões mercantes, são descendentes de um clã de anões que perdeu sua fortaleza sob a montanha há gerações atrás para um grande mal. Estes anões exilados tornaram-se nômades, vivendo em caravanas mercantes que viajam de reino em reino, procurando um novo lugar no mundo, enquanto remoem a mágoa de seu orgulho ferido. É comum que indivíduos se separem das caravanas de seu povo e se tornem mascates solitários, o que faz dessa raça o tipo mais comum de caixeiro-viajante em algumas regiões.

Sem suas minas e forjas, estes clãs se especializaram nas artes do comércio. No entanto, ainda há grandes ferreiros e artesãos dentre eles e eventualmente estes se assentam em comunidades humanas e fazem dinheiro e fama.

É comum trajarem-se de forma extravagante, mas como viajantes sabem evitar ostentar joias. Usam cortes de cabelo e barbas intrincados e exóticos, mas as mulheres costumam se barbear. Em altura e estrutura física, assemelham-se muito aos anões da colina, mas seu tom de pele é mais claro, similar ao dos humanos de etnia branca. Seus cabelos podem ser de qualquer variação de cor presente na raça anã.

*“Viverei para ver o dia em que retomaremos nosso antigo lar.”*

## Anão da estrada em jogo

- Anões da estrada normalmente tendem à ordem em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,30 m e 1,50 m e pesam entre 50 kg e 70 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 70 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 320 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o anão, e os idiomas de seus parceiros comerciais e raças inimigas;
- Pelo vigor e pouca afabilidade, anões recebem +2 na Constituição e -2 no Carisma;
- Apesar da natureza rude típica dos anões, são conhecidos por sua habilidade comercial e recebem +20% nos testes de reação em situações comerciais e de negociação em geral;
- Visão no escuro de 10 metros;
- Avaliam o valor e qualidade de qualquer item de pedra ou metal com exatidão com um resultado de 1 a 3 no d6;
- Movimento-base de 6 metros;
- Mesmo pequenos, anões da estrada podem usar armas médias com uma das mãos e armas grandes com ambas as mãos.

## Variações de elfo

Para as outras raças, todos os elfos parecem pertencer a um mesmo povo, mas isso está longe de ser verdade. Existem quase tantos povos élficos quanto etnias humanas e ainda que eles reconheçam todos como membros da mesma raça, estar familiarizado com um destes povos não significa saber algo sobre o outro.

### Elfo cinzento

Os elfos cinzentos são o tipo de elfo mais comum de ser encontrado, já que eles possuem uma tendência maior a se aventurar além de suas próprias terras. São também menos reclusos do que as demais espécies de elfo, reconhecendo o valor de amizades e alianças com outros

povos. No entanto, conquistar a confiança de um elfo cinzento às vezes é um trabalho árduo, já que eles tendem a primeiro conhecer alguém “tempo suficiente” antes de considerá-lo um amigo, e “suficiente” para alguém com uma vida tão longa pode ser muito tempo. Essa diferença de percepção da passagem do tempo é muitas vezes confundida com insensibilidade e arrogância pelas raças de vida mais curta.

Suas cidades costumam ser construídas em florestas e bosques, com todas as construções em perfeita harmonia com o ambiente ao redor. Casas no alto de árvores ligadas por pontes suspensas são bastante comuns.

Em aparência, os elfos cinzentos costumam ter cabelos negros ou castanhos e olhos verdes ou cor de mel. Sua pele é sempre de um tom pálido sadio, que nunca se bronzeia, não importa a quanto sol se exponham.

### Elfo cinzento em jogo

Os elfos cinzentos são exatamente como o elfo descrito no Manual Básico do Old Dragon.

*“Estão parecendo esquilos assustados. Parem de se preocupar e admirem a beleza da floresta!”*

### Alto-elfo

A mais nobre das linhagens élficas é a dos alto-elfos. Eles acreditam ser os mais puros dos elfos e é esta crença que os faz evitar o contato com outros povos, com medo de que esta interação corrompa a pureza de sua cultura. Essa percepção de superioridade os torna arrogantes e condescendentes, mesmo com os demais elfos.

Suas cidades são construídas em vales de montanha e são incrivelmente bem arborizadas, em harmonia com a geografia local, e inimaginavelmente belas. Costumam ser muito bem protegidas, tanto física quanto magicamente, e suas localizações são um dos mais bem guardados segredos deste povo. Apenas os mais poderosos magos de outros povos possuem permissão para visitar estas cidades.

São um pouco mais altos do que os elfos cinzentos e ainda mais esguios. A pele possui o mesmo tom pálido, mas seus cabelos variam do louro-escuro ao branco prateado e seus olhos costumam ser azuis, cinzentos ou violeta. Vestem-se com roupas belas e coloridas, predominando o branco, dourado, prateado e púrpura.

Extremamente sérios, são dedicados aos estudos e às artes, e é entre eles que estão

### **Alto-elfo em jogo**

- Alto-elfos normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,60 m e 1,75 m e pesam entre 40 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 150 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 700 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o élfico, o silvestre e os idiomas dos povos amigos;
- Visão na penumbra de 50 metros;
- São mais adeptos das atividades mentais do que físicas e possuem a mesma fragilidade dos demais elfos, por isso recebem +2 na Inteligência, +1 na Destreza, -1 em Força e -2 na Constituição;
- Detectam passivamente portas secretas com um resultado de 1 no d6. Caso estejam procurando, esta chance passa a ser de 1 ou 2 no d6;
- Movimento-base de 9 metros;
- Imunes a magias e efeitos de sono;
- Alto-elfos homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10.

os maiores magos e artesãos élficos. Os objetos mágicos criados pelos alto-elfos estão entre alguns dos mais cobiçados do mundo.

*“Minha magia é obviamente superior à sua. Ainda assim, você é um mago bastante hábil para um humano.”*

### **Elfo da floresta**

Os elfos da floresta, ou elfos silvestres, são os mais primitivos e selvagens de todas as linhagens élficas. Arte e música refinada não lhes dizem nada, preferindo a vida ao ar livre, os sons da natureza e a emoção da caçada.

*Elfo Cinzento*



São bastante temperamentais e inclinados à violência, principalmente quando suas florestas são adentradas e sua solidão ameaçada. Como raça, são completamente isolacionistas: enquanto os alto-elfos são reclusos, os elfos silvestres são verdadeiramente xenófobos. Invasores são observados de perto e qualquer um que ameaçar o bem-estar da floresta ou descobrir a localização de suas aldeias, corre o risco de ser morto.

Suas aldeias são sempre construídas no interior de florestas antigas e intocadas pela civilização e não só harmonizam-se com a floresta, como são parte dela. Salões construídos no interior de árvores

impossivelmente grandes, pontes crescidas de troncos e galhos de plantas ainda vivas, animais selvagens vivendo pacificamente entre os habitantes, tudo isso é comum nas aldeias dos elfos silvestres.

Tendem a ser mais baixos do que os outros elfos, mas sua musculatura é forte e proeminente. Sua pele assume um bronzeado saudável, seus cabelos variam entre o louro e o vermelho-vivo e os olhos são castanhos ou verde-esmeralda. Costumam se vestir de forma prática, em cores que facilitam a camuflagem na floresta.

*Elfo das Ondas*



*Elfo do Deserto*



## Elfo da floresta em jogo

- Elfos silvestres normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,40 m e 1,60 m e pesam entre 40 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 120 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 700 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o élfico, e o silvestre;
- Visão na penumbra de 50 metros;
- São mais fortes e resistentes do que os elfos cinzentos, mas menos cultos e amigáveis, por isso recebem +2 na Força, +2 na Destreza, -1 na Constituição, -1 na Inteligência e -2 no Carisma;
- Recebem +1 para acertar quando empunham arcos;
- Recebem +20% em sua chance de encontrar comida em regiões selvagens;
- Movimento-base de 9 metros;
- Imunes a magias e efeitos de sono;
- Elfos silvestres homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10.

*“Essa flecha no seu braço FOI um tiro de aviso.”*

## Elfo das ondas

Contam as lendas que os primeiros elfos chegaram à terra dos homens vindos de um reino distante, velejando as ondas do grande oceano, e que um dia todos retornarão para lá. Enquanto a maioria dos elfos procurara o interior das florestas para tomar como lar, alguns optaram por continuar no litoral aonde chegaram e estes se tornaram os elfos das ondas, ou elfos do mar.

Mestres da navegação, é dito que um elfo do mar nunca se perde caso seja possível enxergar o sol ou as estrelas. Além

disso, parecem ter um dom natural para encontrar os melhores portos naturais onde construir suas vilas e sua técnica de construção naval é verdadeiramente invejável. Não é raro encontrar uma nau dos elfos das ondas fazendo comércio nos maiores portos do mundo.

Adoram músicas que falam sobre longas viagens, a proximidade do mar, pássaros marinhos e pérolas e prezam a prata mais do que o ouro. Suas vilas costeiras são formadas por casas baixas e longas, vastos atracadouros e uma grande casa comunal onde todos se reunem à noite para cantar e dançar.

São bastante parecidos com os elfos cinzentos, com sua pele pálida, cabelos negros ou castanhos e olhos castanhos-claros ou azuis. Suas roupas são sempre

## Elfo das ondas em jogo

- Elfos das ondas normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,50 m e 1,70 m e pesam entre 40 kg e 50 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 150 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 700 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o élfico, o idioma das criaturas marinhas e os idiomas dos povos amigos;
- Visão na penumbra de 50 metros;
- Pela agilidade e fragilidade, recebem +2 na Destreza e -2 na Constituição;
- Recebem +1 para acertar quando empunham arcos;
- São mestres da navegação e enquanto puderem ver o sol ou as estrelas, reduzem a chance de se perder em 30%;
- Movimento-base de 9 metros e recebem apenas -2 de penalidade no deslocamento quando nadando;
- Imunes a magias e efeitos de sono;
- Elfos das ondas homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10.

leves, facilitando os movimentos e permitindo a natação. Adotam, tanto para suas roupas como para seus barcos, os tons de azul e o branco, e adornos em pérola e prata.

---

*“Apenas nós sabemos o que há para além do oeste distante.”*

---

## Elfo do deserto

Calados e misteriosos, os elfos do deserto viajam em tribos familiares, similares a clãs, sem se estabelecer permanentemente em nenhum local. Mesmo suas tendas nunca ficam montadas em um mesmo lugar por mais do que uma semana.

Seus grupos nômades viajam muito rápido, sempre a pé, não raro durante a noite, fazendo comércio entre diversas cidades no deserto e outros viajantes. Esse hábito de perambular à noite e sua pele muito pálida lhes rendem o apelido de “fantasmas do deserto”. Recusam-se a utilizar qualquer tipo de montaria, usando animais apenas como bestas de carga.

Os membros de uma mesma tribo são muito unidos entre si, mas parecem não se importar muito com elfos de outra tribo, ao menos não mais do que se importam com humanos ou outras raças. São uma raça melancólica, que parece ligar para pouco além da sobrevivência de sua tribo. Alguns acreditam que esse comportamento se deve à perda da floresta que um dia houve na região tomada pelo deserto – afinal, elfos são criaturas de vida longa e os mais velhos talvez ainda se lembrem de quando a terra era coberta por árvores.

Elfos do deserto são muito diferentes das outras raças élficas, sendo sempre muito altos e magros, com pernas e braços longos. Sua pele é enrugada e castigada pelo sol e pela areia do deserto. No entanto, ao invés de bronzear-se, quanto mais sol tomam, mais pálida sua pele fica. Seus cabelos são pretos ou castanho-escuros e seus olhos invariavelmente negros. Vestem-se sempre com roupas adequadas ao deserto, cobrindo todo o corpo, exceto os olhos.

## Elfo do deserto em jogo

- Elfos do deserto normalmente tendem à neutralidade em seus alinhamentos;
- Medem quase sempre entre 1,80 m e 2,10 m e pesam entre 60 kg e 80 kg;
- Atingem a maturidade por volta dos 150 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 1000 anos;
- Costumam aprender seu idioma básico, o élfico, e os idiomas dos povos amigos;
- Visão na penumbra de 50 metros;
- Pela agilidade, recebem +2 na Destreza e seu corpo magro e comportamento melancólico conferem -1 na Constituição e -1 no Carisma;
- Recebem +1 para acertar quando empunham cimitarras;
- Movimento-base de 12 metros e não recebem nenhuma penalidade por se deslocar no deserto;
- Imunes a magias e efeitos de sono;
- Elfos do deserto homens de armas terão o d8 como dado de vida ao invés do d10.

---

*“... Não estou aqui para conversar... Vai fazer negócio ou não?”*

---



# APÊNDICE: CRIANDO UMA RAÇA

Este guia traz dezenas de opções de raças para seus personagens, mas mesmo assim pode ser que você sinta necessidade de criar uma nova raça. Talvez seu cenário de campanha peça a existência de uma raça única, ou você queira adaptar uma raça daquele seriado, quadrinho ou filme que você tanto gosta, ou quem sabe apenas jogar com alguma criatura presente no Bestiário. A razão não importa muito, o fato é que se esse guia não traz em suas páginas a raça que você precisa, há uma solução para isso: crie-a você mesmo!

Os parágrafos a seguir possuem parâmetros para você criar uma raça a ser usada por personagens de jogadores, mas não encare estas dicas como regras fixas, mas sim como sugestões que visam tentar manter o bom andamento do jogo.

## Passo 1 – Conhecendo a raça

O primeiro passo na criação de uma raça é também o mais importante e consiste em saber como é essa raça. Sua aparência, seus costumes, cultura e personalidade, em especial aqueles detalhes que a tornam única e diferente de todas as demais raças do jogo e, assim, fazem valer a pena criá-la para o uso dos jogadores.

Se a raça em questão já existe em outra origem, pesquise esse material a fundo antes de adaptá-la, para entender o que é relevante e único nessas criaturas. Se for uma criação original, pense em todos esses aspectos antes de colocá-la no papel.

Uma raça é mais do que um conjunto de estatísticas, e são estes detalhes de interação com os demais personagens e o cenário de campanha que farão valer a pena interpretar uma raça diferente. Se a raça não tiver nada que a diferencie das demais, talvez não valha a pena criar uma nova raça do zero, mas sim apenas modificar uma já existente.

Tenha em mente que criaturas muito bestiais ou animalescas geralmente não são boas opções de raças para personagens de jogadores, assim como raças muito poderosas. Do mesmo modo, criaturas muito pequenas ou muito grandes também podem se mostrar complicadas de se lidar em jogo.

## Passo 2 – Descreva a raça

Agora que você já conhece o povo com o qual está trabalhando, é hora de descrevê-lo. Não precisa ser nada muito longo, três ou quatro parágrafos são suficientes. Descreva a aparência física mais comum aos membros da raça, a forma de se vestir, alguns costumes relevantes, os principais traços culturais e as regiões onde habitam. Se a raça possui alguma preferência ou aversão por alguma classe de personagem, talvez seja importante deixar isso claro, assim como qualquer inimizade ou relação próxima com outra raça.

## Passo 3 – Estatísticas básicas

Todas as raças possuem algumas estatísticas que são fáceis de aferir com base

nas informações levantadas nos passos 1 e 2 e que afetam pouco ou nada as rolagens durante o jogo, mas que são muito importantes na construção de um personagem. São elas:

**Alinhamento:** caso a raça já conste do manual básico do Old Dragon na seção de monstros ou no Bestiário, a tendência de alinhamento será a marcada no guia. O Mestre ainda pode alterar um pouco, mas aconselha-se a não fugir muito do eixo “Ordeiro-Neutro-Caótico”. Desta forma, uma criatura “Ordeira” poderia ser “Ordeira ou Neutra”, mas dificilmente seria “Caótica”. Criaturas selvagens, muito ligadas à natureza, ou de natureza “animal”, geralmente são “Neutras”. Ainda assim, raras são as criaturas que possuem limitação quanto ao alinhamento possível, apenas sugestões de tendência.

**Altura, peso e idade:** estes parâmetros apresentam as medidas mínimas e máximas mais comuns para a raça e servem apenas como uma base para a criação do personagem. Criaturas muito pesadas ou demasiadamente pequenas tendem a sofrer uma diminuição na locomoção, a menos que sua movimentação tenha algum parecer especial, como as asas de uma fada ou as pernas fortes de um centauro.

**Idioma:** além de falar a própria língua, é possível que a raça tenha acesso a outras línguas. Raças mais sociáveis, como os halflings, ou que sofrem maior exposição a outras culturas, como os humanos, têm uma gama maior de possibilidades. Raças mais territoriais ou selvagens, como os trogloditas, possivelmente falem apenas a própria língua e, em casos específicos, a de algum aliado (ou inimigo).

**Movimento:** como mencionado anteriormente, raças mais pesadas e/ou menores tendem à maior dificuldade de locomoção, como os anões e os halflings. Raças com meios especiais de movimento podem ter o valor alterado e inclusive apresentarem valores diferentes para lo-

comoções diferenciadas. Uma harpia poderia se mover normalmente em terra e velozmente no ar, enquanto um pégaso talvez corresse mais rápido do que voasse. Mais uma vez, os monstros do Bestiário podem fornecer dicas sobre a velocidade e forma de movimentação.

Podemos observar que humanos e elfos têm movimento 9, enquanto anões e halflings têm movimento 6. Estes valores representam uma movimentação mais cautelosa e estratégica, geralmente usada em combate ou exploração (veja as regras de “Movimentação” no manual básico). Desta forma, ao criar uma raça nova, deve-se ter em mente que, diferentemente dos monstros apresentados, os personagens têm um valor referente à movimentação mais racional e investigativa, variando entre 6, 9 e 12 metros por turno.

## Passo 4 – Atributos, habilidades e restrições

Em seguida, é necessário determinar as características que mais influenciam na mecânica do jogo, como modificadores de atributos, habilidades especiais e restrições. Para criaturas presentes no Bestiário, você pode tomar os atributos e habilidades ali mostrados como base para a criação da raça, mas atente para o fato de que monstros, NPCs e personagens jogadores são criados de formas distintas e não precisam seguir as mesmas regras.

**Atributos:** em geral, os modificadores de atributos de uma raça se equilibram naturalmente e frequentemente se mantêm entre um bônus de +2 e uma penalidade de -2. No entanto, o mais importante é que os modificadores de atributos reflitam as características físicas, mentais e sociais determinadas na descrição da raça e que haja uma boa explicação para estes existirem. Assim, não há nada de mau em modificadores que fiquem entre +/-1 e +/-4 se isso for o melhor para caracterizar a raça em questão. Todavia, se um redutor ou bônus muito grande for

necessário, talvez seja melhor considerar uma forma de rolagem diferente para o atributo em questão, que gere resultados mais condizentes com o que se espera para a raça. Este é o caso dos pequenos e fracos gnomos que rolam 2d6+1 para determinar sua Força.

**Habilidades especiais:** se a raça possui alguma vantagem inata, isso pode se tornar uma habilidade especial. Não é necessário que toda raça possua habilidades especiais, mas muitas criaturas possuem algo nesse sentido, como visão no escuro ou visão na penumbra. E nem toda habilidade é algo fisicamente intrínseco à criatura, podendo ser uma característica cultural. Algumas habilidades têm a ver com o ambiente: elfos como “bateadores” têm bônus para encontrar coisas secretas; anões como “mineradores” têm conhecimento de terreno e desnível; e halflings sabem se posicionar para ter melhor vantagem ao se esconder. Todas estas habilidades têm a ver com saber usar, averiguar ou analisar o terreno.

Em caso de dúvida, tome as habilidades presentes nas raças deste guia e no módulo básico, assim como nas criaturas do Bestiário, como base para construir as suas.

**Características negativas e restrições:** ser um membro de uma raça nova não são apenas bônus e vantagens, quase toda raça também possui suas limitações e restrições. Muitas características negativas das raças são referentes ao tamanho, tanto grande, no caso dos Volda, quanto pequeno, como é o caso dos halflings, ou então relacionado à estrutura física, como o dado de vida máximo dos elfos. Restrições quanto ao equipamento que pode ser utilizado também são bastante comuns, principalmente para raças muito diferentes dos humanos. É possível até mesmo existir restrição de escolha de classes para certas raças. Novamente, use o Bestiário e as raças deste livro como um guia em caso de dúvidas.

## Passo 5 – Balanceando tudo

Agora que você já descreveu a raça, determinou suas estatísticas básicas, modificadores de atributos, habilidades especiais, restrições e características negativas, é hora de reler o que você criou e pesar os prós e os contras. Não é necessário haver um equilíbrio mecânico absoluto, mas é bom que haja certo balanceamento entre vantagens e desvantagens em pertencer à determinada raça. Nem mesmo é preciso que todas as raças sejam totalmente equivalentes; é natural que existam raças que sejam um pouco mais fracas, como os goblins, e outras um pouco mais poderosas, como os mantis. O importante é que nenhuma raça seja só vantagens, para que não gere o inconveniente de ninguém mais querer jogar com outra raça diferente dela por entenderem que “não vale a pena”.

Ao fazer essa checagem, note que algumas características básicas, como uma movimentação abaixo de 9, podem ser consideradas uma desvantagem, e outras, como uma forma secundária de movimento, como voar, podem ser consideradas uma vantagem. Modificadores de atributos que não se equilibram naturalmente podem ser balanceados com uma habilidade especial ou uma característica negativa. Características sociais e de relacionamento com as demais raças do jogo também podem ser usadas como limitadores da raça. E se ao fim você notar que o balanceamento da classe está desequilibrado demais, analise a possibilidade de retirar alguma habilidade especial ou conferir uma característica negativa que faça sentido à raça.

## Passo 6 – Os toques finais

Por fim, quando sua raça estiver pronta, você pode pensar em criar algumas regras específicas para ela. Talvez ela tenha uma técnica racial própria de construção de armas e armaduras, ou então uma especialização de classe única que apenas os membros desta raça

podem escolher, quem sabe magias ou rituais que apenas membros dessa raça podem aprender, ou equipamentos tradicionais daquele povo. Nada disso é necessário, mas algumas vezes esse tipo de toque especial pode trazer mais vida à sua nova raça dentro da campanha e torná-la mais interessante.