



Capítulo 1

Raças de Karanblade



Personagens de Karanblade

Bárbaros caçadores da Floresta do Sul, desprezados pelos seus parentes das terras do norte, levam sua vida com orgulho de não depender de grandes muradas ou cidades-estado para defenderem suas terras. Toranianos mercadores de Talanta, temem pela sorte de seus negócios e o destino de suas famílias, frente aos ataques Orcs partidos de Sûr e seu governador de Zurtak, o orc dos Ermos Profundos. Já os ladrões de Zelânia fizeram um acordo com os orcs piratas das Ilhas de Scylla sua ideia inicial era que eles pudessem se rebelar contra Bak, mas com a retirada dos soldados para que possam lutar junto a Aliança de Aço, o Portão dos Ossos o paraíso das guildas de ladrões agora se vê ameaçado, tanto pelo terror do segundo surgimento, quanto pela armada que Talanta está preparando para retomar o controle sobre a cidade... Enquanto isso os

uldras da Floresta Uldaran apenas meditam e tentam encontrar um meio de evitar que o caos trazido pelo Segundo Surgimento não adentre sua floresta sagrada.

Curioso sobre o que estive falando, viajante? Pois não se aflija, estou aqui exatamente para lhe contar sobre o que sei das raças civilizadas da Terra Próxima. E se é verdade que quanto mais estudamos, mais descobrimos que pouco sabemos sobre o mundo, ainda acredito que o estudo é melhor do que a ignorância... Se queres entender porque nosso mundo chegou onde chegou, e porque hoje se veem guerras e desentendimentos por todos os lados, há de querer saber mais sobre as raças que fizeram a história da Terra Próxima.

Criando um Personagem

Qualquer personagem criado usando as regras contidas no Módulo Básico de



Old Dragon poderá ser utilizado como um personagem de Karanblade, no entanto, é aconselhável que os jogadores e o mestre leiam alguma este livro antes, para poderem ambientar melhor seus personagens e suas aventuras na extensa e peculiar Terra Próxima.

Para criar um personagem de primeiro nível, abra a página 6 do Livro de Regras e siga os passos para a criação do personagem. No entanto, neste capítulo você poderá encontrar raças novas e variações de classes básicas para fazer de seu personagem genérico um digno personagem de Karanblade!

Raças da Terra Próxima

Entre as raças disponíveis em Karanblade podemos destacar as seguintes:

Humanos

Todos os traços raciais dos humanos são os mesmos apresentados no livro de regras, no entanto os humanos estão divididos em etnias o que altera a forma como os jogadores devem interpretá-los. As etnias humanas são:

Toranianos

Formando a raça mais numerosa de toda Terra Próxima, os toranianos são muito variados tanto em porte físico quanto em crenças e culturas. É sempre muito difícil definir este povo como um inteiro, mas sem dúvida algumas de

suas características principais estarão presentes em quase toda a sua população: Em sua maioria, os toranianos são urbanos e sedentários, aglomerando-se em grandes cidades-estado ao invés de preferirem vilarejos e pequenas cidades. Trata-se de um povo em sua maior parte unido, que preserva sua cultura ancestral, mas que não é conhecido por sua benevolência para com outras raças, principalmente para com os orcs e bárbaros.

Habitantes do mundo todo, ergueram cidades desde Niadia, ao norte de Torann, até a antiga Soldur, que agora jaz destruí, em Stonebridge. Foi sua civilização que teve papel fundamental nas batalhas do Primeiro, e Segundo Surgimento, como contam as lendas, quando a ancestral Torannia e seu rei Andallon resistiram bravamente, para que o grande mal fosse vencido, ou pela história vitória conquistada em Bak. Hoje em dia restaram apenas as histórias cantadas pelos bardos, pois que os toranianos estão divididos em diversas cidades-estado, cada qual com seu governante.

Os Cavaleiros Reais tentam preservar o antigo ideal de união que uniu esse povo, hoje ameaçado pelas constantes desavenças entre suas cidades-estado. Já os magos estão representados pela Casa da Magia, uma academia fundada por magos ancestrais que visa ensinar o uso da magia para a defesa



das cidades-estado, e mesmo o estudo das propriedades dos cristais soluakh. Existem muitos ladrões em Zelânia, que tramam contra quem passaram a controlar a mais caótica das cidades toranianas após as desavenças entre Bak e Talanta. Os clérigos agora quase extintos devido a destruição de Soldur, se reúnem agora em Saneta e no Forte Salomom e são a última linha de defesa de Stonebridge contra o Segundo Surgimento.

Viajantes, aventureiros, magos, andarilhos, e mesmo druidas poderão ser encontrados nos quatro cantos do mundo, a procura de paz longe dos centros urbanos. Você pode não gostar deles, mas tem de se habituar com o fato de que foram os toranianos os responsáveis pelas maiores maravilhas arquitetônicas de Terra Próxima, apesar de muitas vezes serem eles os responsáveis pelos desentendimentos mais perigosos que surgem entre as raças e povos.

• **Interpretando um Toraniano:** Você faz parte do principal povo do mundo. De sua civilização surgiram as maiores cidades e avanços arquitetônicos, assim como foi sua raça que lutou bravamente no primeiro Surgimento e agora mostra seu valor no Segundo lutando para garantir a paz em toda Terra Próxima. Seu povo merece governar todas as raças, pois sua cultura e seu conhecimento de magia

são claramente superiores. No entanto, você deve aceitar e respeitar o ponto de vista dos outros povos, que muitas vezes veem em sua intromissão uma perigosa invasão, quando em verdade seu povo quer tão somente ajudar os outros povos a atingir seu estado de evolução e progresso.

• **Regiões:** Podem ser encontrados em praticamente qualquer parte do mundo, no entanto são mais numerosos em Torann e Stonebridge. Entre suas cidades-estado principais estão Talanta, Bak, Niadia. E ainda lutam para reconquistar Sûr e Zelânia.

• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA.

Rotunianos

Assim são chamados os bárbaros que vivem desde tempos ancestrais nas terras ermas próximas as Montanhas Rotun. Suas tribos estão espalhadas por toda a Floresta do Sul, assim como também nas Ilhas do Inverno. Costumam viver de caça e da pesca, assim como da venda de peles e artigos decorativos para as cidades-estado. Apesar de serem muitas vezes inferiorizados pelos toranianos, que os consideram meros selvagens, possuem um imenso orgulho de sua cultura, e preservam suas danças ritualísticas e seus aterrorizantes cânticos de guerra.



Muitos rotunianos são bárbaros ou guerreiros dispostos a dar a vida por seu povo, sua terra e seus aliados. No passado nas guerras por território, muitas vezes os rotunianos não enfrentavam apenas os orcs ou goblins que tentavam povoar a Floresta do Sul, mas também a outros rotunianos... A rivalidade entre os bárbaros do continente e os das Ilhas do Inverno é tão antiga quanto sua existência, e as Terras da Caça muitas vezes viram um imenso campo de guerra, onde cada líder tribal disputa palmo a palmo a conquista de novos territórios.

Porém com a vinda do segundo surgimento, uma inesperada aliança foi formada com Orcs e Toranianos, uma aliança que tem testado a sua paciência muitas vezes devido aos antigos ódios.

Entre seu povo, há também aqueles que preferem viajar pelo mundo e esquecer de tais batalhas... Apesar disso, são poucos os rotunianos que se afastam da frente do conflito, que agora ameaça dizimar suas terras, famílias e seu modo de vida.

Na sociedade rotuniana, os líderes tribais são considerados os governadores, enquanto que os curandeiros fazem o papel de conselheiros e adivinhos. Desta forma, ironicamente em muito se assemelham aos toranianos.

• **Interpretando um Rotuniano:** Você é um selvagem, um descendente de um povo bárbaro, um filho dos ermos, e você tem um grande orgulho disso. As outras raças civilizadas pensam que você é simplesmente rude e estúpido, mas você conhece a cultura ancestral de seu povo. Talvez seu povo não seja o mais sábio ou o mais avançado que exista, mas você sabe que é muito mais do que um “humano das terras bárbaras”. Você conhece os segredos da terra, da arte da sobrevivência e o caminho das grandes batalhas. Você sempre terá o vento indomável soprando em seu rosto e a rocha imóvel das montanhas sob os seus pés... Enquanto eles estiverem com você, você ainda será um bárbaro!

• **Regiões:** Os rotunianos são encontrados principalmente entre o cume norte da Floresta do Sul e as Ilhas do Inverno, sempre próximos as muralhas de rocha das Montanhas Rotun.

Com o Advento da Aliança de Aço, rotunianos agora podem também ser encontrados em fortes situados no leste e no sul, assim como nas cidades de Saneta e Bak.

Alguns viajantes bárbaros já foram vistos até no extremo norte, mesmo além de Dardeeh, mas estes são muito raros de se encontrar.



• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA com uma pequena diferença. Os Rotunianos sempre recebem Persuasão como perícia bônus, ao invés de escolher entre as disponíveis.

Dardees

Dardees é como são chamados o valente povo que sobrevive como pode no imenso e impiedoso deserto de Dara, O Mar de Areia. Como se não bastassem o calor e a escassez de água, eles também têm de enfrentar os magos Al’Jhazeen, que seguem os desígnios dos gênios do fogo, tentam reconquistar as terras que um dia foram deles, assim como a intromissão de Khitz Kopesh e sua Caravana da Areia Negra, que costuma cobrar impostos para “manter a ordem” no Mar de Areia e como se fossem problemas o suficiente, agora tem que lidar com as pequenas companhias rubras, hostes infernais vindas do segundo surgimento, que parecem estar fazendo um reconhecimento em seu deserto, e matando a todos que encontram.

Esse povo costuma viver em pequenas vilas espalhadas pelas areias escaldantes, quase todas próximas a oásis, onde os clérigos e druidas veneram a água como uma benção sagrada, e também protegem tais territórios de invasões. Quase todos os guerreiros dardees possuem a

habilidade de sobrevivência, visto que é quase impossível se orientar ou achar os raros oásis do Mar de Areia sem ela.

Em Dara, é também impossível de se usar armaduras de metal, a não ser que sejam armaduras mágicas capazes de resistir ao calor. De qualquer forma, todos os artigos exóticos vindos do sul são trazidos pela Caravana da Areia Negra, assim como cervejas e vinhos, que são especiarias destinadas ao mais nobres.

Alguns grupos rebeldes tentam livrar Dara do domínio de Khitz Kopesh, e mesmo de alguns clérigos líderes das maiores vilas de dardees, que não passam de meros serviçais do sistema de impostos imposto por Kopesh.

• **Interpretando um Dardee:** Para o seu povo, tempo quer dizer trabalho, e vida quer dizer sobrevivência. O Mar de Areia é sua casa, ele queima sua pele e ri de sua fragilidade, mas você ainda está aqui, vivendo, sobrevivendo, porque é a única coisa, a melhor, que você pode fazer. Os oásis são os paraísos de uma terra infernal de areia e calor sem fim. Junto com os oásis, a água é a coisa mais sagrada para seu povo, por ela você caminha pelo deserto, luta e vive. Não serão nem os magos dos gênios do fogo nem os cobradores de impostos que o farão desistir de ser um dos senhores do Mar de Areia.



- **Regiões:** Os dardees vivem em esparsas vilas espalhadas pela imensidão do Mar de Areia, onde quer que existam oásis ou ao menos algumas palmeiras ou montes oferecendo sombra. As maiores vilas, já do tamanho de cidades, são Shadzar e Malek. Alguns dardees rebeldes tentam estabelecer colônias de resistência na borda oeste do deserto, mas tem tido problemas com criaturas selvagens, ainda mais perigosas do que os agentes de Kopesh.

Os raros dardees que se aventuram pelo sul são facilmente confundidos com toranianos, exceto talvez pela pele extremamente bronzeada.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras, e no CRA com uma pequena diferença. Os Dardees sempre recebem Sobrevivência como perícia bônus, ao invés de escolher entre as disponíveis.

Elfos

Os elfos dourados, assim chamados apenas para melhor diferencia-los de seus parentes sombrios, os terríveis drows, são um dos povos mais antigos da Terra Próxima.

Ninguém sabe há quanto tempo estão aqui, mas alguns arriscam dizer por quanto tempo ainda estarão. Os elfos são naturalmente ligados a energia das florestas, particularmente de sua floresta natal, Mahul Maakh, e muitos

acreditam que com a inevitável extinção destas florestas ancestrais, devido ao avanço toraniano e ao Segundo Surgimento, os elfos um dia igualmente se extinguirão da face da Terra Próxima.

Algumas raças amigas, como os uldras, partilham do medo dos elfos, visto que acreditam que com o fim das florestas o mundo perderá grande parte de sua energia natural, e mesmo a magia sairá prejudicada. Infelizmente não é isso o que pensam os drows, que fizeram de Anahul Maakh um pálido reflexo de Mahul Maakh, drenando toda sua energia natural para energizar suas magias macabras.

Mas nem tudo está perdido, e o Conselho Mahul luta, tanto com espadas e arcos quanto com diplomacia política, para tentar evitar que sua floresta seja devastada... Mas são poucos os que se preocupam com algo que só virá a acontecer em centenas de anos, já para os elfos centenas de anos não passam de uma geração de suas famílias.

Nobres e arrogantes, por vezes os elfos de Mahul Maakh são mal vistos pelos outros povos, no entanto eles tentam a todo custo apagar essa visão, apesar de muitas vezes não obterem sucesso. Alguns destes elfos também já se voltaram contra o Conselho Mahul, particularmente os que foram banidos



por utilizarem a energia da floresta para práticas arcanas, o que é expressamente proibido.

Frente aos recentes eventos, os elfos optaram por se mantarem afastados e se preparar. O novo surgimento é uma realidade, e pequenas hostes rubras já foram eliminadas nas proximidades da grande floresta, o elfos temem se ver em meio a um ataque duplo com os orcs vindo do norte e os demônios do sul, e mesmo assim ainda não foram capazes de vencer seus preconceitos raciais e se aliarem a Aliança de Aço, pois se recusam a lutar ao lado dos Orcs e rotunianos.

• **Interpretando um Elfo:** Você está entre o povo mais sábio e antigo da Terra Próxima. As outras raças simplesmente não podem compreender os segredos mágicos que são naturais para os seus olhos. Você é parte de um povo nobre escolhido pelos deuses e pela natureza para conhecer os mistérios das antigas fadas, dos encantamentos e as lições de uma vida longa. Você descende do Conselho Mahul, e deve sempre respeitar o governo élfico e não revelar a localização das moradas místicas de seu povo dentro de Mahul Maakh para outras raças. Você pode se aventurar por outros reinos, mas deve sempre manter sua ligação com suas terras ancestrais.

• **Regiões:** Os elfos da Terra Próxima vivem em suas fantásticas vilas mágicas no interior da floresta de Mahul Maakh. São poucos os não-elfos que um dia já vislumbraram seu esplendor, visto que são protegidas por magias poderosas que as tornam invisíveis aos viajantes incautos.

Dizem que algumas vilas são feitas de casas construídas a volta de enormes árvores no centro da floresta, enquanto outras são fantásticas demais para serem descritas. Os elfos que se aventuram fora de Mahul Maakh raramente sequer mencionam alguma coisa sobre elas. Mesmo assim não são raros os ladinos que tentam alcançar algumas delas, para nunca mais retornarem...

• **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Anões

Há incontáveis anos os anões da Terra Próxima vivem na parte norte das Montanhas Rotun e em seus arredores. Amam a terra, as pedras, as cavernas, as armas bem forjadas e as gemas bem trabalhadas. Trata-se de um povo vigoroso, glutão, e muitas vezes incômodo para se ter por perto.

Nutrem uma aversão recíproca pelos elfos de Mahul Maakh e um ódio pelo profundo os orcs da Floresta do Sul, ódio estes que os afastou da Aliança de Aço, mesmo sentindo uma forte



simpatia pelos rotunianos. Mesmo com seu atual recluso, os anões ainda estabelecem rotas de trocas de armas por peles e carnes com as tribos rotunianas, como uma forma de continuar a ajudar este povo.

Talvez a maior das maravilhas que tenhamos para contar sobre os anões seja exatamente sua cidade-estado, o Elmo. Trata-se de uma cidade cuidadosamente dividida em andares, desde o subterrâneo das Montanhas Rotun até os arcos e as torres de vigia do portão central... Poucos são os anões que não retornam ao Elmo ao menos uma vez por ano, para rever seu povo e rezar por Thrundaar, o Rei da Montanha, patrono dos anões e rotunianos, retorno este que tem se tornado cada vez mais comum.

Devido aos recentes eventos do Segundo Surgimento, todos os anões espelhados por terra próxima tem retornado ao lar. Dizem que as forjas do Elmo estão trabalhando dia e noite e que os anões estão se preparando para a guerra...

Ainda assim alguns anões insistem em se aventurar pelo mundo, muitas vezes em busca de jóias e gemas raras que não são vistas em sua terra natal, mas são poucos os que se ainda estabelecem em outras cidades. Apenas mesmo a cidade-estado de Bak, talvez devido a sua proximidade territorial e cultural,

abriga alguns anões do Elmo que ainda insistem em permanecer.

Orcs tem pele cinzenta e cabelo áspero, suas faces são muitas vezes comparadas as de suínos. São grandes e musculosos, atingindo facilmente os 2,10 metros de altura e pesando em média 115 kg. Orcs exalam um cheiro forte e desagra-dável para a maioria das outras raças, e pos-suem olhos avermelhados que brilham a noite. Não parecem se preocupar em usar vestimentas decentes, e muitos se conten-tam simplesmente com trapos e roupas grosseiras para cobrir seus corpos.

• **Interpretando um Anão:** Você é filho das montanhas. Seu povo vive nas Montanhas Rotun há eras, na maravilha viva que é o Elmo. Você é ligado desde seu nascimento aos subterrâneos: minerar veios profundos, encontrar jóias, forjar o aço, trabalhar as pedras e metais... Você se sente mais seguro guardado pela solidez das rochas e das titânicas montanhas. Você vive mais feliz próximo a elas porque sabe seus segredos, assim como elas sabem os seus. Sua raça tem crenças fortes e dá grande importância à simbologia de sua heráldica: A barba longa é sinal de saúde, o machado representa sua habilidade gloriosa de batalha, as joias representam sua fortuna, e o cinturão a autoridade dos anões.



A Montanha é seu pai supremo, e por ele você lutaria todas as batalhas.

- **Regiões:** Como já mencionado, a grande maioria dos anões do Elmo não se afasta muito de sua cidade à sombra das Montanhas Rotun, e os que o fizeram estão regressando. Aqueles que ainda não retornaram são gananciosos caçadores de gemas e tesouros, ou agentes do Elmo tentando coletar informações sobre o Segundo Surgimento para o seu governo.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Halflings

Halflings são um povo de baixa estatura e largos sorrisos, parecidos com crianças humanas, que vivem nas planícies a sudeste de Soldur. Esquecidos do resto dos afazeres do mundo por anos e anos, os halflings nunca se preocuparam em viajar o mundo ou estabelecer contato com outras raças.

Talvez os únicos halflings mais conhecidos fora de suas terras sejam os mestres ladinos, que por sua perícia sem igual, são contratados por toranianos ou mesmo elfos dourados para fazerem serviços sujos de gatunagem. Por sua inocência, os halflings se contentam com um pequeno pagamento em joias, e raramente param para considerar os riscos envolvidos nessas missões,

talvez porque também confiem em suas habilidades e nunca sejam pegos.

- **Interpretando um Halfling:** Paz e liberdade são suas metas de vida. Há muitas riquezas nas terras civilizadas, mas nenhuma delas pode comprar a alegria que você sente em ser simplesmente livre. Alguns halflings decidem em sair pelo mundo atrás de aventuras, procurando joias e emoções, mas mesmo eles retornam um dia, porque nenhum halfling esquece seu lar e seus aconchegos. Uma coisa que todos os halflings sabem: não existe lugar no mundo melhor do que sua terra natal. Muito embora às vezes seja interessante trazer tesouros do norte para colocar em suas prateleiras.

- **Regiões:** Halflings vivem em distintas casas arredondadas construídas no sopé de pequenos montes, os Montes dos Halflings. Suas terras situam-se entre os limites da grande mácula até onde termina o continente e por elas passa o rio Galduk.

- **Traços Raciais:** Os mesmos descritos no livro de regras.

Orcs

Orcs são um povo que se orgulha de sua tradição bélica e de seus feitos em batalha. Conhecidos por seus guerreiros dotados de uma fúria sem igual e uma tenacidade quase suicida em combate, orcs veem a guerra como uma maneira natural de lidar com



outras raças e de mostrar com justiça quem merecem viver em um território. Mesmo que tenham perdidos várias guerras para elfos, anões e humanos, orcs são acima de tudo teimosos e um orc lutará até a morte se estiver certo de seu objetivo.

Atualmente alguns orcs parecem ter descoberto outros caminhos que não os da guerra, sendo Zurtak, o governante de Sûr, seu exemplo mais conhecido apesar de este controlar a cidade “à maneira orc”, outro exemplo são os Orcs de Scylla, que descobriram a muito tempo que é mais lucrativo roubar e fugir do que conquistar e saquear.

A maioria dos orcs ainda é um guerreiro em sua alma e muitos veem o Segundo Surgimento como uma ótima oportunidade para provar seu valor, e defender seu povo, motivo este que levou os Orcs habitantes da floresta a se juntarem a Aliança de Aço. Clérigos orcs são mais raros do que em outros povos, mas respeitados como conselheiros. Poucos orcs escolhem se aventurar nos caminhos da magia, no entanto existem algumas lendas sobre temíveis os bruxos orcs. Ladinos são os representantes mais comuns deste povo em cidades como Zelânia e Niádia e especialmente aqueles que vivem Scylla.

Os Orcs tem pele cinzenta, testas avantajadas, mandíbulas grandes com dentes proeminentes e um cabelo áspero, suas faces são muitas vezes comparadas as de suínos. São grandes e musculosos, atingindo facilmente os 2,10 metros de altura e pesando em média 115 kg. Todos os orcs gostam de Tatuagens e de exibir marcas de batalhas e cicatrizes.

Orcs se tornam maduros mais rapidamente que humanos, e envelhecem bem mais cedo. Poucos viverão mais de 70 anos.

- **Interpretando um Orc:** Todas as outras raças civilizadas pensam que você é apenas mais um monstro saído das Montanhas Áridas, ou pirata sanguíneo vindo Scylla. Cabe a você provar a eles que é capaz de fazer as coisas tão bem quanto qualquer outro povo, e agora frente ao Segundo Surgimento você tem a oportunidade de mostrar que todos estavam errados. Você é forte o suficiente para entrar em qualquer guerra e sobreviver, porque já sofreu muito com a opressão e intolerância no passado. É chegada a hora é ensinar à Terra Próxima como os orcs lutam... Com perícia feroz e mentes afiadas!

- **Terras dos Orcs:** Embora muitos orcs prefiram viajar o mundo pelo continente, em geral seus povos se concentram em três principais regiões,



as Montanhas Áridas, as Ilhas de Scylla e a Floresta Sul.

Lá eles moram em diversos clãs, ou vilãs, alguns montando covis, outros vivendo em meio a sociedade. A grande maioria dos Orcs prefere os locais mais escuros devido a sua sensibilidade a luz, embora ele consigam viver normalmente entre humanos, como já foi provado em Bak, Sûr, Scylla e em meio aos acampamentos e fortificações da Aliança de Aço.

- **Idiomas:** orcs sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma orc. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o goblinóide falado por raças selvagens como goblins e, mais esporadicamente, línguas de outros povos como o comum.
- **Modificador de Atributos:** +2 Constituição, -2 Inteligência: Os Orcs são mais robustos que os humanos, mas não tão refinados.
- **Movimentação:** Orcs possuem um movimento base de 9m.
- **Visão no escuro:** por estarem totalmente adaptados à vida no subterrâneo, os orcs conseguem enxergar no escuro completo devido à sua visão no escuro, de alcance de até 15 metros.

- **Vigor de Batalha:** devido à sua determinação selvagem e sua tradição marcial, os orcs não caem ao chegar a 0 PVs, permanecendo em pé e lutando, até chegar a -10 PV, ocasião em que morrem automaticamente.

Uldras

Os uldras são um povo calmo e gentil, com grande afinidade e interesse pela natureza e seus segredos. Eles geralmente vivem isolados na segurança que a Floresta Uldaran lhes oferece. São conhecidos por sua sabedoria e conhecimento, o que aumenta ainda mais o mistério sobre suas origens e hábitos. São poucos os humanos, elfos ou anões que já tiveram a rara oportunidade de conviver com eles e conhecer suas vilas sob os limos das florestas.

Os uldras medem entre 80 e 105 centímetros e pesam de 25 a 35 quilos. A coloração da pele varia do alaranjado para o marrom-madeira, os cabelos são em geral longos, muito lisos, e de um lindo e brilhoso branco desde a infância. Seus olhos são inquisitivos e assustadoramente grandes. Apesar de não possuírem pupilas, tem uma coloração que varia do verde claro a um amarelo-sol.

Tanto as mãos quanto os pés são desproporcionalmente longos, de maneira que seus calcanhares raramente tocam o chão quando estão



caminhando ou correndo. As unhas são fortes e quase transparentes. Os ouvidos também são muito distintos por serem largos e ovalados, porém sem pontas.

Os machos preferem barbas curtas, mas os líderes geralmente deixam as crescer além do usual. As fêmeas possuem belos cabelos longos, que raramente estarão trançados ou presos. As roupas seguem tons de couro ou terra, e é uma aparente tradição o uso de chapéis pontudos em forma de cone pelos homens, e um lenço para as mulheres.

Os uldras se tornam adultos com aproximadamente 40 anos, e vivem em média 350, apesar de serem conhecidos casos de uldras que chegaram perto dos 500 anos de idade.

- **Regiões:** Uldras vivem em sua floresta natal, a Floresta Uldaran. Eles geralmente se organizam em clãs, que são chefiados por um grande. As vilas de uldras são magnificamente misturadas a vegetação e as árvores, sem no entanto lhes fazer qualquer mal. Ao contrário das vilas élficas, no entanto, elas são construídas no solo ou no subterrâneo, e nunca no topo das árvores. Eles caçam pequenos animais, cultivam vegetais e ervas, sempre utilizando de seu conhecimento e magia para preservar a natureza ao máximo. Seu contato com estrangeiros é extremamente raro, sendo até muito

comum um ou outro passar ao longo de suas vilas sem sequer notar sua presença.

Ainda assim, aqueles observadores o suficiente para os notar são bem tratados, contanto que respeitem a natureza a volta.

Os uldras que se estabelecem em cidades de humanos e outras raças são tão raros que não é possível nomear suas profissões... Talvez por serem na maioria das vezes aventureiros que estão só de passagem.

- **Interpretando um Uldra:** O ar para o pensamento, água para a sensibilidade, fogo para a intuição, terra para as sensações... As forças naturais governam nossas vidas, e ao estudá-las e entendê-las, nos tornaremos sábios e poderosos.

Os elementos são nossos grandes guias. As árvores nossa maior segurança, e os pequenos animais nossos amigos mais confiáveis. As outras raças não fazem sequer ideia dos segredos que os grandes druidas uldras conhecem, eles simplesmente não podem entender o que é invisível para seus olhos ignorantes.

- **Idiomas:** Uldras sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) o idioma uldra, o Uldaran. Entretanto, um valor alto de Inteligência os torna aptos a compreenderem o silvestre falado pelas criaturas das florestas, e, mais



esporadicamente, línguas de povos amigos como o comum.

- **Modificador de Atributos:** +2 Sabedoria, -2 Força: Sua fragilidade e tamanho é compensado pelo seu grande senso de sabedoria, derivado de seu estilo de vida.

- **Pequeno:** por serem pequenos e ágeis, os Uldras recebem um bônus de +2 na sua Classe de Armadura sempre que estiver em combate com criaturas maiores que um humano.

- **Movimentação e restrições:** Uldras possuem movimento reduzido devido às suas pernas curtas. O movimento base de um Uldra é de 6 metros. Uldras também não podem usar armas grandes e são capazes apenas de usar armaduras de couro. Devido à sua fragilidade, um Uldra homem de armas terá o d8 como dado de vida.

- **Furtividade:** Assim como os halflings, os Uldras são mestres na camuflagem e na furtividade. Possuem 10% de chance de passarem furtivamente ou de esconder-se, mesmo que não sejam ladrões. Caso pertençam à classe ladrão, esse bônus será adicionado ao percentual conferido pelo nível do personagem na classe.

- **Visão na penumbra:** treinados e adaptados à parca luz natural das noites silvestres, os Uldras adquiriram

á capacidade de ver normalmente mesmo em condições de baixa luminosidade, com alcance de até 50 metros.

- **Afinidade Natural:** Uldras tem uma ligação especial com os animais e demais seres. Eles recebem a Perícia Animais como uma perícia Bônus.



