

AVENTURAS NAS NAÇÕES PEQUENAS: GUIA DO JOGADOR

Um guia para se aventurar, montar seu personagem e saber mais sobre o cenário.

Esta terra não nos foi dada. Tivemos que conquistá-la.

Olá, aventureiro(a)! Fico feliz de que você esteja nesta campanha. Este documento apresenta algumas informações para que todos estejam na mesma página.

SINOPSE

Após o Dia do Retorno, a expansão mágica de florestas e biomas engoliu cidades e vilarejos quebrando rotas conhecidas. Aos poucos a população avança contra a natureza para recuperar o espaço perdido, retomar antigas rotas e coletar recursos importantes. A abundância de recursos e materiais trouxe um período de paz para os belicosos clãs e riqueza para as cidades.

Pelo mundo, bosques, pântanos e planícies ganharam nova vida e estão repletos de criaturas que haviam sido expulsas de seu habitat. É na fronteira entre a civilização e a natureza que ocorrem os conflitos. Enquanto as muralhas das cidades protegem seus moradores, as estradas e vilarejos estão sob a ameaça de monstros, bandidos e outros grupos que desejam se aproveitar deste momento de fragilidade.

Além disso, estranhos relatos apontam que a maldição que cobre o Reino de Arendal expandiu-se além de suas fronteiras e traz com ela fracas colheitas, mortes de recém-nascidos e criaturas saídas de pesadelos. Por qual razão isso poderia estar acontecendo agora?

Esta campanha se passa 27 anos após o Dia do Retorno — dia em que o ritual do segundo marco temporal foi feito — e 79 anos após a queda do Reino de Arendal.

REGRAS

Sejam sinceros: somos todos adultos com responsabilidades que competem com nossos momentos de lazer. Nossa diversão não deve parecer com mais trabalho.

Para que possamos fazer isso, essa campanha será dividida em três partes, cada uma com uma história independente, mas que mantém relação com as outras. Isso permite que jogadores possam sair da campanha e voltar sem se sentir perdidos com a história; que jogadores troquem de personagens de forma orgânica caso queiram explorar o sistema ou não tenham gostado de suas escolhas anteriores; que possamos lidar com hiatos e intervalos de tempo de maneira mais tranquila; e que tenhamos mais momentos nos quais o grupo atinge seus objetivos e triunfa.

As três partes são:

- **Parte 1 (níveis 1 ao 7):** A Maldição de Arendal
- **Parte 2 (níveis 7 ao 14):** As Terras Quebradas
- **Parte 3 (níveis 14 ao 20):** Marcas da Guerra

Como uma campanha de longa duração, a expectativa é de que cada parte leve aproximadamente 1 ano para ser concluída considerando que as sessões aconteçam entre 2 a 4 vezes no mês. Esse tempo pode variar de acordo com a frequência dos jogos.

SESSÃO ZERO

Nossa sessão zero será uma sessão colaborativa. Além de discutir os tópicos fundamentais da campanha, nós iremos construir juntos a cidade onde a campanha inicia.

TÓPICOS DA SESSÃO ZERO

- Temas da campanha
- Limites pessoais: tópicos proibidos, *fade to black*
- Cancelamento de sessões
- Regras da casa
- Divisão da comida (splitwise)
- Etc

A CIDADE

O local inicial da campanha será construído por todos nós com base no RPG *“The Quiet Year”*, com algumas alterações na premissa do jogo para encaixar no cenário.

Esta cidade pode ser destruída na primeira sessão e será o evento que une o grupo de jogadores. Seu personagem não precisa necessariamente se importar com a cidade, mas ele precisa ter uma razão para estar lá no início da campanha. Recomendo que deixe para pensar na história do seu personagem depois da sessão zero.

TEMAS SIGNIFICATIVOS

As opções abaixo são sugestões de temas que podem ser explorados na campanha e podem te ajudar no desenvolvimento do seu personagem

- Justiça e vingança
- Traumas geracionais
- Fazer as pazes com o passado
- Civilização e natureza

O SISTEMA

O sistema da campanha é o **Pathfinder 2ª edição**. Todas as regras estão disponíveis, legal e gratuitamente, nos [arquivos de Nethys](#) e no [Pf2eTools](#).

Para a campanha serão permitidos os materiais dos livros: **Core Rulebook**, **Advanced Player's Guide**, **Guns and Gears** e **Treasure Vault**. Veja as recomendações de opções de personagem abaixo.

Para criar e gerenciar sua ficha você pode usar o **Wanderer's Guide** (web) ou o **Pathbuilder** (web/mobile). O Pathbuilder é a opção mais completa, mas a sincronização da ficha entre dispositivos é paga. O Wanderer's Guide pode ser mais travado, mas salva os dados de até seis personagens na nuvem de graça.

Por ser um sistema novo, espere uma curva de aprendizado e que erros sejam cometidos. Não deixe que a frustração do domínio do sistema fique no caminho de uma boa história. Durante o jogo, todos podem se ajudar a entender melhor as regras e mecânicas disponíveis. Uma boa fonte para tirar dúvidas é o canal [How It's Played](#), que tem vídeos curtos sobre as regras e a playlist de táticas de combate do [Knights of Lastcall](#).

OPÇÕES DE PERSONAGENS

LIVROS PERMITIDOS

- *Core Rulebook*
- *Advanced Player's Guide*
- *Treasure Vault*
- *Guns and Gears*

LIVROS QUE PRECISAM DE AUTORIZAÇÃO PARA USO

- *Secrets of Magic*
- *Dark Archives*
- Opções de *Adventure Paths* e da linha *Lost Omens*

CLASSES

Classes fora do **Core Rulebook** podem ser mais difíceis de jogar. Evite se esta for sua primeira experiência com Pathfinder. O alquimista, por exemplo, é uma classe que precisa de muito conhecimento do sistema e não é recomendado para iniciantes.

ANCESTRALIDADES

As ancestralidades mais comuns nas Nações Pequenas são anões, gnomos e *halflings*. Humanos e elfos estão presentes em menor quantidade e geralmente são confundidos com viajantes.

Orcs ocupam o mar de pedras e tem um conflito com o resto das Nações Pequenas. Meio-orcs e orcs não estão disponíveis para escolha.

RARIDADES

Pathfinder tem um sistema de raridade embutido. Tudo o que for **Incomum** ou mais raro precisa de aprovação do GM para entrar no jogo. Tudo o que não tiver a indicação de raridade é comum e pode ser utilizado pelos jogadores. Algumas modificações para a campanha são:

- Ancestralidades incomuns do **Advanced Player's Guide** são permitidas como se fossem comuns.
- Alquimistas do **Core Rulebook** são considerados incomuns.

FREE ARCHETYPE

Para a primeira parte da campanha a regra de **Free Archetype** é opcional e fica a seu critério utilizá-la ou não. Para as demais partes, a regra é considerada obrigatória.

RECOMENDAÇÕES

Comece pelo básico: veja o que te interessa no **Core Rulebook** antes de olhar para os outros livros e adicionar mais opções. Você não precisa planejar um personagem do nível 1 ao 20.

O CENÁRIO

Um pouco dos detalhes do cenário para que você possa conhecer:

BREVE HISTÓRIA A GUERRA DRACÔNICA

Há séculos atrás, o território das Nações Pequenas pertencia aos dragões. Cruéis, as feras controlavam as terras e obrigavam a população a produzir, sem parar, riquezas que eram acumuladas em pilhas e mais pilhas.

Talvez os deuses tenham escutado as inúmeras preces sussurradas em minas, forjas e bosques. Gigantes surgiram e com eles uma chance de lutar. Aos poucos, cada povo era liberto de sua servidão e se juntava à guerra contra seus tiranos.

A guerra durou por décadas e cobriu a terra de sangue. Em sua última batalha os dragões foram derrotados e, misteriosamente, os gigantes desapareceram junto. Anões, gnomos e *halflings* estavam sozinhos pela primeira vez em Erde.

A EXPANSÃO

Da guerra, cinco clãs foram marcados pela sua ajuda na derrota dos dragões. Cada um deles levou um artefato das batalhas para guardar em segurança: as armas dos gigantes e dragões.

Cada clã espalhou-se pelo território com o objetivo de construir sua identidade e de colocar distância entre cada artefato para protegê-lo. Nesse período de prosperidade e paz, muito do território foi explorado e, aos poucos, novos clãs surgiram para povoá-lo. Esta era é conhecida como a **Era da Expansão**.

Dos cinco clãs originais, apenas três ainda estão presentes.

As Terras Quebradas

Desde o começo da Expansão, os orcs sempre foram um incômodo para os clãs. Nômades por natureza, seu estilo de vida caçador-coletor entrava em conflito com as terras usadas para agricultura e pecuária dos clãs, que viam seu árduo trabalho ser levado e consumido pelos orcs.

Os conflitos entre as duas culturas se agravou e levou ao famoso ataque e a destruição do Castelo Drammen, no Mar de Pedras. Isso fez com que os Drammen fugissem para evitar a morte e abandonaram as terras para os orcs. A família, outrora um membro dos cinco clãs da Guerra Dracônica, agora vive isolada e com poucos aliados em ilhas ao sul do continente.

A vitória deu aos orcs a coragem de ir até o coração da Cordilheira Tretka e atacar Feilspitz, a cidade no coração da montanha, cuja fama dizia ser impenetrável. A cidade caiu em uma noite e ficou sob o domínio dos orcs por um século até ser reconquistada por uma grande aliança entre os clãs e, posteriormente, transformada em um grande memorial do conflito. Os orcs ainda habitam o Mar de Pedras, e as terras adjacentes são conhecidas como as Terras Quebradas.

A DIVISÃO

Era inevitável que, depois de um período de grande expansão, não aparecesse conflitos entre vizinhos. Recursos e territórios são escassos e muitos dos clãs desejam ter o controle de tudo para garantir a sua sobrevivência; guerras, levantes civis, conflitos internos e esquemas políticos estão todos presentes entre os vários povos da região e fazem parte do cotidiano.

Foi através de rápidas batalhas que surgiu o Reino de Épia e, por causa de um golpe político, o Reino de Arendal caiu.

A MALDIÇÃO DE ARENDAL

Um dos cinco clãs da Guerra Dracônica, a família Arendal controlava a região mais fértil das Nações Pequenas. Porém, nem mesmo isso impediu que sofresse das mesmas mazelas que afligem todos os outros clãs. Confrontada com rebeliões e diferentes tentativas de tomada o poder, o clã Arendal sempre reagiu com bruta demonstração de força. Uma forte oposição se formou contra a família que, finalmente, conseguiu destituí-los e assumir o poder. Entretanto, diz-se que num último ato de desespero, os membros da família realizaram um ritual que amaldiçoou para sempre as terras que antes governavam.

GEOPOLÍTICA

As Nações Pequenas tem esse nome por dois motivos. O primeiro e "*oficial*" é devido ao tamanho dos países que compõem a região, sendo às vezes um exagero chamá-los assim de tão diminutos. Algumas pessoas preferem o termo Cidade-estado no lugar de "país", mas os nativos afirmam que vivem em nações, cantam seus hinos e exibem suas bandeiras com orgulho, mesmo que muitas dessas bandeiras sejam as mesmas de seus clãs.

O segundo motivo para o nome é por causa da estatura da população, composta majoritariamente por anões, *halflings* e gnomos. Esse motivo é visto como pejorativo para os locais e pode arranjar uma boa briga usada na hora e local errados.

Por isso, é aconselhado que dentro das Nações Pequenas você use o termo "nação", mas nunca "nação pequena" ou qualquer outra. Irá te poupar um nariz quebrado. O nome utilizado pela população local para a região como um todo é *Erde*.

INFLUÊNCIA ANÃ

Embora a população não tenha uma maioria étnica, há forte influência anã na região. O idioma principal é o anão e sua arquitetura é a mais comum. A língua gnomia é a segunda língua oficial e em alguns poucos lugares chega a ser a única falada. Halfling permanece uma língua étnica utilizada apenas por seu povo dentro de suas comunidades. Para fins desta campanha, utilize anão como a língua comum.

ÉPIA

Convertidos para o Ignismo, o clã Horgen expandiu seus domínios e fundou o reino de Épia. Com forte presença religiosa e militar, o reino cresceu e hoje ocupa quase um terço de todo o território de *Erde*. Após uma guerra com *Crasmar*, o reino passa por um período de reconstrução.

CLÃS: FAMÍLIA EM PRIMEIRO LUGAR

As nações são regidas por clãs, grupos familiares que se coordenam no interesse comum da população. Toda família é um clã. Embora todos os clãs tenham voz, normalmente há apenas um que detém o controle da nação.

Os clãs podem ter diferentes formas de organização, sendo mais democráticos e participativos ou autoritários. Mas, independentemente disso, um clã tem, socialmente, total controle sobre seus membros. Aqui é comum o casamento político, cujo único objetivo é unir duas famílias.

CASAMENTOS

Na verdade, há três palavras em anão que podem ser traduzidas para "casamento" no idioma comum.

Uma delas se refere ao casamento entre membros de clãs distintos e é visto apenas como um casamento político, entre as famílias, representadas pelos indivíduos que se casam. O segundo termo se refere ao casamento romântico, no qual se toma um cônjuge. No melhor dos casos, os clãs buscam o duplo casamento: político e romântico. É relativamente comum que os indivíduos sejam casados com duas pessoas.

O terceiro e mais raro dos três significados é o casamento comercial, que simboliza a união de dois indivíduos como representantes de um acordo comercial que deve ser honrado com a vida.

PÁRIAS

Ir contra a vontade do seu clã o faz um pária e leva, no melhor dos casos, a expulsão. Dependendo da tradição do clã pode ser comum que um pária seja executado.

Os expulsos vivem em reclusão e muito raramente podem ser adotados por outros clãs, onde adotam o sobrenome do clã que os acolheu. Os expulsos normalmente são chamados de *Askevisen*.

RECURSOS E CONFLITOS

As Nações Pequenas são um barril de pólvora. Constantes brigas e batalhas acontecem na região devido a natureza dos clãs. Devido ao tamanho das nações, os recursos são escassos e cada espaço a mais de território importa.

Os conflitos podem ser tanto externos quanto internos. Um clã pode decidir tomar o controle da nação dando um golpe ou se separando da nação em que vive, seja para se unir a outra ou para se tornar independente. Além disso, os clãs são rancorosos e vingativos, por vezes tomam decisões não muito sábias, movidas por seu rancor de rixas que perduram por séculos.

Mesmo assim, o território total que engloba toda a área das Nações Pequenas é um território rico e diverso, com grandes espaços propícios à agricultura e a cordilheira *Tretka* é rica em minérios.

HONRA

Os conflitos pessoais e entre clãs sempre afetam a honra dos envolvidos. Para defendê-la, é comum que duelos sejam sugeridos para resolver a disputa. Uma vez que alguém desafie formalmente outra pessoa para um duelo, o desafiador está no direito de partir para a ofensiva mesmo que o desafiado recuse o duelo. Geralmente isso ocorre em situações nas quais o desafiado deseja se preparar melhor, fazer uma oração ou se despedir da família e seu desejo pode ser respeitado.

UNIFICAÇÃO

Existe um grupo de pensadores e rebeldes que defendem a unificação de todo o território com o argumento de que existem mais semelhanças entre as culturas do que diferenças. Embora os benefícios desta ideia sejam consideráveis, sua execução parece hoje uma tarefa impossível. Seus membros se reúnem em segredo e tentam obter posições de influência para ajudar a causa. Até o momento, seus esforços foram em vão.

MAGIA

Magia é visto como algo sobrenatural e supersticioso. A maioria das pessoas não entende como funciona e sua reação pode variar do medo à admiração. Bruxas, feiticeiros, oráculos e druidas fazem parte das comunidades como guias espirituais e xamãs.

Os únicos sortudos para estudar o arcano são os membros de grandes clãs com recursos para isso ou os membros do clero do Ignismo em Épia.

RELIGIÃO

Várias práticas religiosas estão contidas dentro do território, sendo as mais comuns o culto aos antepassados, o Ignismo e o Elementismo.

Você pode adaptar os deuses de outros panteões de D&D ou do Pathfinder para a campanha, mas cada deus desses panteões representa uma religião própria, com rituais e símbolos exclusivos e que não compartilham uma mesma origem, ou seja, não formam uma história conjunta e não representam uma religião politeísta. As religiões deste cenário assumem que cada fé tem uma visão da criação do mundo (e da vida) com origens diferentes, muitas vezes destoante e conflitante.

ANTEPASSADOS

Mais do que os deuses, os ancestrais de um clã são celebrados e são os destinatários das orações da família. Mausoléus e pequenos templos são construídos nas premissas próximas à casa principal com estátuas, bustos e placas que homenageiam todos os membros do clã que já faleceram. Sua presença é sentida nas graças conquistadas e sua ajuda é invocada em períodos turbulentos.

Esses templos servem como um registro da história da família e é o desejo de todos que, ao morrer, sua vida seja um bom capítulo e agrade os ancestrais.

ELEMENTISMO

Os elementistas acreditam que os planos internos são frutos dos planos elementais que os cercam, e veem o plano material como o perfeito equilíbrio entre os elementos. Segundo eles, todas as criaturas são uma combinação dos elementos, sendo que algumas possuem uma afinidade e maior quantidade de um do que de outros.

IGNISMO

Religião oficial de Épia, o Ignismo acredita que os deuses Eluna, Zidar e Ulor destruíram o mal primordial e criaram o mundo e seus habitantes. Eluna e Zidar se apaixonaram, mas Ulor com inveja banuiu seu irmão, Zidar, e tentou roubar seu lugar ao lado de Eluna. A deusa prendeu Zidar na lua e ascendeu para guiar o Sol e se tornar a Luz e a Chama.

Pela fé, haverá um dia que o Zidar irá retornar e junto a Eluna irão derrotar Ulor e todas as abominações do mal primordial que ele controla.

OS CLÃS

Conheça os principais clãs e famílias da região.



OS CINCO CLÃS

Após a Guerra Dracônica, cinco clãs ficaram encarregados de proteger os artefatos da guerra usados por ambos os lados. Estes clãs influenciam a geopolítica das Nações Pequenas até hoje. Nas próximas páginas, você irá conhecer estes cinco clãs e seus principais clãs-vassalos. Lembre-se que as Nações Pequenas são variadas e muitos outros clãs existem, porém não estão listados aqui por não exercerem tanta influência.

ARENDAI

O clã controlava as terras noroestes de Erde e logo unificou a região no Reino de Arendal. As terras eram as mais férteis de toda a Erde e o reino vendia o excedente para seus vizinhos.

A família era conhecida por ser dura e reprimia as rebeliões e princípios de revolta de forma rápida e eficaz. As revoltas contra a família ganharam força após a queda de Drammen, quando Arendal impõe um racionamento de comida para poder alimentar os antigos aliados. Rumores dizem que, ao ver sua derrota iminente, a família amaldiçoou as terras do reino. Todos do clã foram mortos.

DUNNINGEN

DWARF

O clã Dunningen é composto por várias guildas mercantis e deseja expandir suas relações comerciais.

Governante: Rainha Estrid Dunningen

Religião: Antepassados

Valores:

- Poderes mágicos e habilidades do oculto
- Progresso social e eventual utopia
- Tamar sutilmente contra seus inimigos

ANCESTRALIDADE

Halflings

RELIGIÃO

Antepassados

CLÃS-VASSALOS

Dunningen

Karlstetten

Linz

Ramsau

Turnitz

KARLSTETTEN

HALFLING

Grandes aliados do clã Dunningen e Linz, começaram a construção de um grande porto para aumentar as relações comerciais.

Governante: Lorde Regente Bartolt Karlstetten

Religião: Antepassados

Valores:

- Guardiões zelosos de suas terras e locais sagrados
- Beleza estética nos bens e na arquitetura
- Honestidade

LINZ

GNOME

O principal clã na rebelião tomou o controle de Arendal, mas não conseguiu manter a unidade no reino que se fragmentou.

Governante: Rainha Agnes Linz

Religião: Antepassados

Valores:

- Coragem e valentia frente ao perigo
- Expurgar o mal e expulsar os ímpios
- Disciplina e obediência à lei

RAMSAU

DWARF

Depois da maldição de Arendal, fundaram a **Ordem Vespertina** para lutar contra seu avanço. Hoje, toda a estrutura do clã gira em torno da Ordem.

Governante: Primeira Espada Asleif Ramsau

Religião: Antepassados, Ordem Vespertina

Valores:

- Lembrar o passado e memorizar a história
- Buscar a sorte em novos lugares ou posições
- Expurgar o mal e expulsar os ímpios

TURNITZ

HALFLING

Uma das principais forças militares da região, foi um braço importante na rebelião contra Arendal.

Governante: Senhor da Guerra Gunnlaug Turnitz

Religião: Antepassados

Valores:

- Sacrifício pessoal pelas suas crenças e causas
- Lembrar o passado e memorizar a história
- Submissão à cultura coletiva

DRAMMEN

Outrora um dos grandes clãs da região, os Drammen são apenas uma sombra de sua glória. Incapazes de lidar com os orcs nômades em suas terras, o Castelo Drammen caiu em uma invasão que iniciou a campanha dos orcs para conquistar a região e avançar até a cordilheira Tretka. Seus clãs-vassalos foram expulsos e o clã Drammen foi quase extinto.

Os sobreviventes do clã são apenas os parentes distantes do ramo principal da família que hoje vivem nas ilhas no sul de Erde. Com pouca influência política, caíram no esquecimento e o artefato que guardavam foi perdido.

AUGSPURG

HALFLING

O clã Augspurg tem uma estrutura estratificada em castas de acordo com o elemento primário de cada pessoa, determinado no nascimento.

Governante: Rocha-Mãe Lisa Augspurg

Religião: Elementismo Estratificado

Valores:

- Poderes mágicos e habilidades do oculto
- Superioridade social a todos os forasteiros
- Expurgar o mal e expulsar os ímpios

FRECKEN

HALFLING

Encurralados na cordilheira Tretka após a queda de Drammen, os Frecken são um clã pobre por escolha.

Governante: N/A

Religião: Elementismo Ascético

Valores:

- Disciplina e obediência a lei
- Piedade e devoção aos deuses
- Pobreza piedosa e ascetismo

JORN

GNOME

Espremidos na costa após a queda de Drammen, os Jorn buscam no desenvolvimento industrial uma saída para seus problemas.

Governante: Rei Fargrim Jorn

Religião: Antepassados

Valores:

- Educação e busca do conhecimento
- Indústria e a habilidade de trabalhar sempre
- Justiça e igualdade entre as pessoas

ANCESTRALIDADE

Halflings

RELIGIÃO

Elementismo

CLÃS-VASSALOS

Augspurg

Frecken

Jorn

Kotka

Mavas

KOTKA

GNOME

Conhecido por sua benevolência, o clã Kotka vai além do necessário para ajudar os outros. Durante a queda de Drammen, foram um dos principais clãs a garantir a segurança da travessia de várias pessoas através da cordilheira Tretka.

Governante: Mestra Helga Kotka

Religião: Antepassados

Valores:

- Pacifismo e a resolução diplomática de problemas
- Honestidade
- Coragem e valentia frente ao perigo

MAVAS

DWARF

Conhecidos pelo seu temperamento forte, são chamados de "*anões de fogo*". A linha principal da família colapsou recentemente devido a esquemas políticos e o trono passou para uma parente distante.

Governante: Rainha Asgrim Mavas

Religião: Calistria

Valores:

- Execução de vinganças justas
- Construir coisas para seu uso posterior
- Sacrifício pessoal pelas suas crenças e causas

HORGEN

Um dos primeiros clãs a se converterem ao Ignismo, os Horgen aproveitaram sua posição para fundar o Reino de Épia. Motivados por sua religião, o clã expandiu suas terras com afnco, o que deslocou o clã Klain e seus clãs-vassalos para dentro do continente.

Uma verdadeira potência política na região, os Horgen acabam de sair de duas guerras. A mais recente com seu vizinho além-mar, Crasmar, pelo controle do Estreito de Sor, importante passagem marítima da região. A mais antiga foi a própria guerra para retomar o controle de Épia, depois do clã ter sido destituído da linha de sucessão há aproximadamente 500 anos.

Recuperando-se, o clã aproveita os frutos do Dia do Retorno para manter a estabilidade do reino.

AUCLAIR

GNOME

São os principais conselheiros da família real e ditam as leis de Épia. Controlam a Chama, braço militar que mantém a ordem interna do reino.

Governante: Duque Marcel Auclair

Religião: Ignismo

Valores:

- Desenvolvimento pessoal e superação de limites
- Guardiões zelosos de suas terras e locais sagrados
- Pureza étnica cultural e sanguínea

DUFRESNE

GNOME

São os responsáveis pela coleta de impostos e finanças do reino de Épia.

Governante: Duquesa Cassandra Dufresne

Religião: Ignismo

Valores:

- Força bruta e proeza pessoal
- Astúcia e a habilidade de enganar os outros
- Prosperidade e acúmulo de bens materiais

LECLAIR

DWARF

Controlam a Luz, braço militar que cuida das fronteiras e do território externo.

Governante: Duquesa Caterina Leclair

Religião: Ignismo

Valores:

- Conquista e dominação
- Associação a uma linhagem de elite
- Indulgência pessoal e prazeres luxuriantes

ANCESTRALIDADE

Anões

RELIGIÃO

Ignismo

CLÃS-VASSALOS

Auclair

Dufresne

Leclair

Zeller

ZELLER

HALFLING

Junto com os Horgen, é uma das casas mais antigas de Épia, porém, é a mais recente a chegar ao status de ducado no reino.

Governante: Duque Johan Zeller

Religião: Ignismo

Valores:

- Eloquência e boa expressão social
- Sutileza
- Honestidade

KLAIN

O clã Klain tem como objetivo a busca pelo conhecimento. Eles fundaram o Observatório Eisenach, instituição de ensino que busca entender o oculto, as artes e a beleza.

O clã e os seus subordinados foram expulsos do nordeste de Erde pela expansão de Épia ao longo do tempo, numa série de batalhas travadas pelos séculos. Embora alguns desejem voltar para seu local de origem, os Klain aproveitam essa mudança para expandir suas conexões e obter mais conhecimentos.

DENERS

GNOME

Uma cisão do clã Klain, os Deners têm como único objetivo voltarem para suas terras ancestrais. Eles têm um forte ressentimento com Épia.

Governante: Clare Deners

Religião: Antepassados

Valores:

- Devoção filial aos pais e parentes
- Compartilhar riquezas e bens com os outros
- Restaurar um passado glorioso

FOLKBJORN

DWARF

O clã Folkbjorn foi fundado pelo aprendiz de Fromund Folkbjorn, herói morto na Guerra Dracônica

Governante: Rainha Ingrid Folkbjorn

Religião: Antepassados

Valores:

- Piedade e devoção aos antepassados
- Beleza estética nos bens e na arquitetura
- Razão humanista e fé racional

HALLDOR

GNOME

Em crise diplomática após Kotka quebrar uma aliança, Halldor é conhecido como o "pequeno centro do mundo" pois lá é uma das principais paradas da região.

Governante: Regente Greta Halldor

Religião: Antepassados

Valores:

- Lealdade aos amigos, família e a si mesmo
- Liberdades e direitos individuais
- Guardiões zelosos de suas terras e locais sagrados

ANCESTRALIDADE

Gnomos

RELIGIÃO

Antepassados; Shelyn

CLÃS-VASSALOS

Deners

Folkbjorn

Halldor

Mak

Vulfgrim

MAK

HALFLING

Conhecidos pela sua religião Gyvusy, o clã Mak é um dos poucos que permite múltiplos casamentos amorosos e são reconhecidos pelos vários anéis no dedo anelar, um para cada parceiro.

Governante: Afeto Starkad Mak

Religião: Gyvusy

Valores:

- Guardiões zelosos de suas terras e locais sagrados
- Eloquência e conhecimentos sociais
- Expressão sexual e devassidão

VULGFRIM

DWARF

Recém convertidos para o Ignismo, buscam ser incorporados por Épia.

Governante: Chefa Adis Vulfgrim

Religião: Ignismo

Valores:

- Honra e a integridade pessoal
- Sacrifício pessoal pelas crenças e pela causa certa
- Liderança e carisma entre os grupos

VOGEL

Conhecido por suas inovações, o clã Vogel é o primeiro quando se imagina uma invenção. Suas cidades se aproveitam do fluxo de estudiosos e inventores que aqui vivem e o clã fatura na venda de suas geringonças. Além de Épia, é o único lugar que tem armas de fogo.

Vogel é uma dos únicos cinco clãs que tem uma história sem muitas perturbações e parece que a sorte anda do lado deles.

ANCESTRALIDADE

Anões

RELIGIÃO

Antepassados

CLÃS-VASSALOS

Arkel

Aurich

Gubin

Volmar

Waren

ARKEI

HALFLINGS

Tem um ressentimento com Vogel por não ter ajudado quando Jorn e Augspurg tomaram parte de seus territórios após a queda de Drammen.

Governante: Regente Margret Arkel

Religião: Antepassados

Valores:

- Pacifismo e resolução pacífica dos problemas
- Eloquência e boa expressão social
- Justiça e igualdade entre as pessoas

AURICH

DWARF

Um dos clãs mais ricos devido às minas que possuem nas montanhas da cordilheira Tretka e pelas belas matas da região. Toda essa riqueza permitiu que seus líderes se dessem ao luxo do estudo da magia.

Governante: Arcanista Friedrich Aurich

Religião: Antepassados

Valores:

- Esperteza e habilidade de enganar os outros
- Disciplina e obediência a lei
- Indulgência pessoal e prazeres luxuriantes

GUBIN

GNOME

Tiveram que se deslocar após a queda de Drammen e tiveram a sorte de encontrar um grande meteoro repleto de pedras preciosas no meio de uma salina.

Governante: Peter Gubin

Religião: Antepassados

Valores:

- Devoção e piedade aos deuses
- Relembrar o passado e memorizar a história
- Execução de vinganças justas

VOLMAR

HALFLING

Exímios navegantes, é mais fácil encontrar um Volmar no convés de um navio do que em suas cidades.

Governante: Capitão-Regente Marcus Volmar

Religião: Antepassados

Valores:

- Participação de uma elite hereditária
- Disciplina e obediência a lei
- Guardiões zelosos de suas terras e locais sagrados

WAREN

DWARF

Possuem uma forte ligação com as matas de seu território e mantêm um forte contato com a natureza.

Governante: Regente Kalf Waren

Religião: Antepassados

Valores:

- Pureza étnica e do sangue
- Devoção filial aos parentes e a família
- Ser sutil ao tramar contra inimigos e rivais

