



O povo-fera dos

Reinos de Moreania,

agora repaginado

para a nova edição

de *Tormenta*!

MoreauT20

Nascido para contemplar os fãs de catgirls, bunnyboys e afins, o povo-fera de Arton não foi inventado exatamente para existir em Arton, não surgiu como outra de suas muitas raças. Sua origem real foi mais triste e complicada.

Talvez você já saiba, talvez não. Mas *Reinos de Moreania* nasceu como uma espécie de Plano B, caso *Tormenta* ficasse indisponível.

Quase duas décadas atrás, durante o turbulento fim da *Dragão Brasil* em sua editora anterior — história bem infeliz, já conhecida por muitos —, não estava muito claro o destino de *Tormenta*. Era incerto se ainda pertencia a seus criadores, ou seria tomado pela empresa que o publicava. Tudo era ainda nebuloso, traiçoeiro. Se houvesse alguma batalha judicial pelos direitos, talvez o jogo ficasse interrompido, sem novos títulos durante anos.

Nessa época, enquanto a editora ainda tentava manter sua publicação mais lucrativa com uma nova equipe (e falha), eu e outros autores começamos a *DragonSlayer*, sucessora espiritual da DB. A nova revista também teria material de campanha original, também teria seu mundo de fantasia. Mas não poderia ser Arton. Não naquele momento.

Esse “mundo substituto” eram os *Reinos de Moreania*. Ainda recém-nascido, o cenário buscava ser menor e mais acessível, mirando jogadores iniciantes. Tinha seu próprio sistema de jogo, *Primeira Aventura*, uma versão muitíssimo simplificada de *D&D 3ª Edição* (baseada em sua então recente licença aberta). Tão conciso quanto possível, usava três classes básicas (combatente, conjurador, especialista) e uma só raça. Um povo humano, mas com traços cosméticos de animais — um aceno ao *kemono* e *nekomimi* dos animes. As regras básicas, de fato, não traziam diferenças mecânicas entre os doze animais; em termos de jogo, eram humanos com aparências exóticas.

Assim, as primeiras edições da *DragonSlayer* não citavam *Tormenta*, usando apenas *Reinos de Moreania* como seu cenário oficial. O mangá *DBride: A Noiva do Dragão*, na época serializado na revista, também se passava em *Moreania*. Mas, como você deve saber, essa situação durou muito pouco; os direitos sobre Arton acabariam adquiridos pela Jambô Editora, tão rapidamente que sequer houve pausa em seus lançamentos. Mal chegava à nova casa, os primeiros acessórios — *Academia Arcana* e *Vectora: Mercado nas Nuvens* — eram publicados.

Logo em sua edição Nº 4 (eu disse que foi rápido!), estreava na *DSlayer* a célebre sessão *Gazeta do Reinado*,

já introduzindo *Tormenta* oficialmente na revista. E a primeira manchete seria sobre a revelação do povo moreau, cujos navegantes audazes alcançavam a costa artoniana. Eram, agora, parte de Arton.

Os moreau ganhariam sua primeira versão artoniana jogável para *TRPG* no *Manual das Raças*, onde enfim haveria traços raciais diferentes para cada animal. Como o cenário havia sido concebido para novatos, foi cogitado lançar *Reinos de Moreania* como um jogo introdutório para *Tormenta RPG*, um livro básico compilando o material de campanha publicado na *DSlayer* e uma versão das regras de *Primeira Aventura*. Com o tempo esse plano acabou abandonado: a compilação acabaria acontecendo no final da era *TRPG*, como seu último acessório antes da chegada de *Tormenta20*.

Mão, Mente, Magia

Nascido no distante arquipélago de Moreania, o povo conhecido como moreau fez contato com Arton vinte anos atrás. De acordo com sua própria mitologia, esta raça teria se originado dos Doze Animais míticos, que há milhares de anos pediram aos deuses para ser humanos. Seu desejo foi atendido, mas muitos moreau apresentam traços anatômicos animais — como grandes orelhas, presas pronunciadas, garras, patas, focinhos...

Exceto pela aparência incomum, os moreau são totalmente humanos em cultura e comportamento. Em sua terra natal existem cidades, torres e palácios tão impressionantes quanto no Reinado de Arton — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. De fato, a descoberta da Terra Desconhecida (como eles ainda chamam Arton, mesmo após duas décadas) tem motivado muitos de seus heróis a atravessar o oceano em busca de oportunidades, desafios e aventuras.

Esta descrição, e também os tópicos a seguir, vieram diretamente de *Tormenta: Manual das Raças* e *Tormenta: Reinos de Moreania*, com leves atualizações para *Tormenta20*.

Eis algo que pode espantar você. Quando *T20* começou a ser discutido por seus autores, a presença dos moreau como raça jogável no livro básico chegou a ser cogitada. São um povo interessante e importante, os únicos com seu próprio mini cenário em Arton. Podiam, muito bem, estar entre as raças principais.

O grande problema era, justamente, serem doze raças em uma. Ocupariam um espaço enorme, maior que qualquer das outras, mesmo os complexos golens e osteon. Para um livro básico, era importante que as raças fossem tão simples quanto possível. Então acabaram ficando de fora, também

não aparecendo como opção para votação dos apoiadores durante a campanha de financiamento coletivo.

Personalidade. *Os moreau pensam e agem como os humanos do Reinado, demonstrando a mesma adaptabilidade, determinação e ambição do povo de Valkaria — com algumas pequenas diferenças culturais.*

Uma dessas diferenças, por exemplo, é que quase todos os moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos entre eles ficam à vontade na presença de animais. Em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza. O típico moreau considera-se civilizado, sofisticado, mas mesmo assim não vê grande distância entre sua raça e os animais de que vieram.

Como única raça jogável em seu cenário de origem, a ideia era que os moreau não tivessem personalidade muito diferente de humanos padrão (isto é, se tal coisa existe). Assim, apesar de ganharem alguns traços culturais curiosos, no geral eles agem e se comportam como humanos.

Aparência. *Os moreau podem apresentar quase qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante. Muitos têm aspecto quase humano; trazem apenas traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... Detalhes perceptíveis apenas com um exame atento.*

Um detalhe interessante é que, talvez por se considerarem ainda mais civilizados que os humanos, muitos moreau têm a aparência de versões domesticadas dos animais originais. Por exemplo, embora não exista um “Herdeiro do Cão”, alguns Herdeiros do Lobo parecem cães e são tratados por esse título, até aceitando-o como uma honraria. Sir Peltas, o Cão que Cavalga, acabaria conhecido como um dos heróis atuantes durante a guerra contra a Tormenta.

Quanto ao vestuário, são facilmente reconhecíveis por suas vestes incomuns, chamativas e muito coloridas. À primeira vista, todos parecem bucaneiros!

Quando os moreau surgiram ainda existia a classe básica swashbuckler, que emulava mosqueteiros, piratas e duelistas românticos. Em *T20* ela acabaria substituída pelo bucaneiro.

Tendência. *Quando pediram aos deuses para ser humanos, os moreau — que até então eram neutros, como todos os animais — também pediram para ser capazes de escolher entre o bem e o mal, a ordem e o caos. Seus deu-*

ses, mesmo entristecidos, atenderam ao pedido. Portanto, membros do povo de Moreania podem adotar qualquer tendência, exatamente como os humanos.

Conforme o mito da criação moreau, os Doze Animais de quem descendem receberam os dons humanos — a Mão, a Mente, a Magia — de duas divindades-irmãs. Uma bondosa, outra maligna. Assim, metade dos Herdeiros seria mais inclinada ao bem, e a outra metade, ao mal. Haveria afinidade maior com este ou aquele deus, coisas assim.

Mais tarde essa ideia seria abandonada, qualquer Herdeiro podia escolher qualquer tendência. Hoje, quando não existem sequer efeitos mecânicos de tendência em *T20*, isso importa ainda menos.

Relações. *Não há outros humanoides em Moreania. Por esse motivo, seres como elfos, anões, hynnes e outros até hoje são novidade para os moreau. Mas, por sua própria diversidade de feições, esta gente dificilmente julga alguém pela aparência. Tratam humanos, minotauros, centauros, sílfides e tritões com a mesma naturalidade.*

Goblins são um caso especial: em Moreania existem apenas goblinoides selvagens, malignos — idênticos aos goblins assassinos de Lamnor, mas bem diferentes do goblin urbano do Reinado. Um moreau tem grande dificuldade em confiar nestas criaturas, mantendo as armas sempre por perto em sua presença.

Rivalidades estilo elfo/anão são um clássico da fantasia desde Legolas e Gimli, por isso muitas raças de *RPG* têm afinidades e estranhamentos com outras. Como os moreau eram o único povo em sua terra, isso foi ajustado quando vieram para Arton.

Terras dos Moreau. *A distante Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, a maior delas sendo a Ilha Nobre. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.*

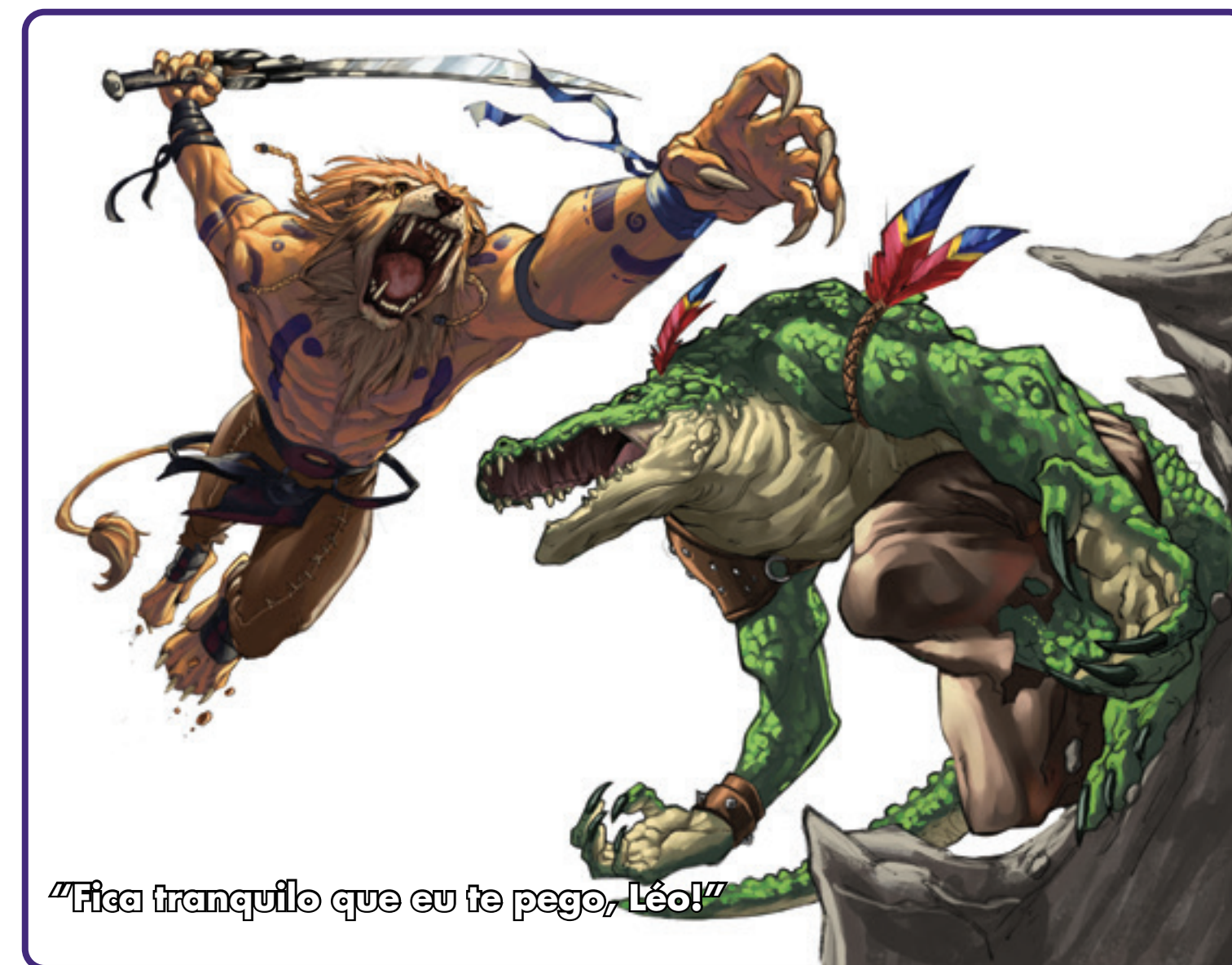
É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas

montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, isolado pela vastidão do oceano. Desde o início dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornam a paisagem em vez de ferir. Cultivam a terra sem profaná-la, domesticam animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Os Reinos são apresentados brevemente no livro básico *Tormenta20*, sendo agora uma locação principal. Devem ganhar uma descrição maior no futuro *Atlas de Arton* — mas, se quiser um conselho, procure pelo antigo acessório *TRPG*, onde suas nações são vistas em grande detalhe. Pode demorar até que *T20* tenha um acessório oficial completo sobre a Ilha Nobre.



“Fica tranquilo que eu te pego, Léo!”

Religião. Os vinte deuses do Panteão artoniano não eram reconhecidos pelos moreau. Sua religião nativa é baseada no Mito dos Irmãos Selvagens — a Dama Altiva e o Indomável, que os clérigos do Reinado consideram ser faces de Allihanna e Megalokk. Eles teriam sido os responsáveis pela transformação dos Doze Animais míticos na raça humana de Moreania.

Para eles, por muito tempo, personagens como Khalmir, Nimb, Valkaria e outros seriam apenas mitologia; demoraria até que surgissem devotos seus entre os moreau.

Conforme o objetivo de ser um cenário mais simples, Moreania tinha um panteão dualista — apenas duas divindades. Quando os moreau foram integrados a Arton, esses deuses seriam revelados como Allihanna e Megalokk (sim, já havia secretamente essa intenção).

Em TRPG, devotos moreau de quaisquer outros deuses eram inexistentes. Hoje, em T20, podem escolher dedicar-se a qualquer divindade disponível para humanos.

Idioma. Existe apenas uma língua falada em Moreania; um equivalente do idioma valkar, mas diferente daquele falado em Arton. Sendo o contato entre os povos ainda recente, poucos moreau falam a língua padrão do Reinado sem auxílio mágico — e mesmo estes têm forte sotaque.

No idioma moreau não existem os sons /lh/ (como em “abelha”) e /nh/ (como em “ninho”). Eles pronunciam estes sons como /li/ e /ni/, respectivamente, sendo muito difícil para eles dominar a pronúncia verdadeira.

A palavra “moreau” (pronuncia-se “MORRÔ”) vem do clássico *A Ilha do Dr. Moreau*, de **H.G. Wells**, sobre um cientista que transforma animais em seres humanoides através de processos cirúrgicos. Na literatura de ficção científica, é um termo comum para homens-animais criados artificialmente.

Nomes. São estranhamente parecidos com os nomes humanos de Arton, mas nunca usando os sons /lh/ ou /nh/. Em seu idioma nativo, muitos nomes remetem aos Doze Animais; é comum que traduzam seus nomes para a língua do Reinado quando estão aqui.

Os nomes moreau não seguem nenhuma estética própria, mas muitos remetem a animais. Quase todos os personagens no mangá *DBride* têm nomes baseados em bichos aquáticos: Koi (carpa japonesa colorida), Daphnia (crustáceo planctônico), Coridora (peixe limpador de fundo), Astra (estrela-do-mar), Betta (peixe-de-briga-siamês), Marlin (peixe-espada), Ray (arraia), Tuna (atum). Nenhum motivo especial, só zoeira exercício criativo.

Aventuras. Os moreau têm alma aventureira, assim como os humanos do Reinado — especialmente aqueles que fazem a travessia oceânica até aqui. São raros os que adotam vidas pacatas como camponeses ou comerciantes; eles preferem formar grupos de heróis e desbravar os perigos da Terra Desconhecida.

Nenhuma classe é particularmente comum para os moreau, mas alguns de seus reinos nativos têm profundas tradições de druidas (onde atuam como clérigos e, em alguns casos, como regentes), lutadores, guerreiros e arcanistas.

Como todas as raças de T20, os moreau podem adotar qualquer classe. Qual será mais ou menos vantajosa, vai depender de sua herança animal e seus traços raciais.

Habilidades de Raça

Como são vistos no *Manual das Raças* e/ou *Reinos de Moreania*, os moreau são mecanicamente fracos quando comparados às raças atuais de T20. Além disso, por escolherem benefícios em listas, sua construção também é mais demorada.

Assim, vamos matar dois Herdeiros do Coelho com uma só pedra (desculpem). Para torná-los mais fortes e ao mesmo tempo mais práticos, todos agora recebem conjuntos completos de habilidades — abarcando quase tudo que estava em suas listas originais.

Bônus de Atributo. Cada Herança moreau oferece um bônus de +2 em um atributo fixo, e outro +2 em qualquer atributo à sua escolha (que pode ser o mesmo, totalizando +4).

Mais Humanos que os Humanos. Moreau são considerados humanos para atender requisitos e sofrer efeitos. Além disso, podem escolher trocar sua Herança por Habilidades de Raça dos humanos (neste caso têm apenas traços animais cosméticos, sem efeito em regras).

Herança do Búfalo

Você tem pele negra e chifres.

Força +2, +2 em qualquer atributo

Chifres. Arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Além disso, quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Marrada Impressionante. +2 em testes para empurrar e ataques em investida. Usa o bônus de Força para Intimidação (em vez de Carisma).

Herança do Coelho

Você tem longas orelhas de coelho.

Destreza +2, +2 em qualquer atributo

Pés Ligeiros. Deslocamento 12m (em vez de 9m). Quando faz a ação correr, você não precisa percorrer uma linha reta.

Saltador. +10 em testes de Atletismo para saltar.

Senso de Preservação. Visão na penumbra, +2 em Percepção e Reflexos.

Herança da Coruja

Você tem olhos grandes e redondos, e penas em vez de cabelos.

Sabedoria +2, +2 em qualquer atributo

Espreitador. Visão no escuro, +2 em Furtividade e Vontade.

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Predador. +1 na margem de ameaça em ataques contra alvos desprevenidos.

Herança do Crocodilo

Você tem pele verde, com escamas nos ombros, costas, frente e outras partes do corpo.

Constituição +2, +2 em qualquer atributo

Couro Rígido. Sua pele é dura e escamosa. +1 na Defesa.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Predador Aquático. Deslocamento de natação 6m. +2 em Furtividade e em testes de manobra para derrubar.

Herança do Gato

Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de gato.

Carisma +2, +2 em qualquer atributo

Tem Herdeiro da Capivara?

Não raro, muitos jogadores (e até autores distraídos) acham que qualquer animal tem sua versão moreau. Não é bem assim.

O mito original estabelece doze tipos. Dois para cada atributo básico, sendo um criado por Allihanna, outro por Megalokk. O próprio acessório cita que outros animais também pediram aos deuses para ser humanos, mas o pedido foi negado. Mais ou menos. Chega de spoilers, vá ler!

Claro, não existe regra ou restrição que não possa ser mudada. A partir das habilidades de raça listadas aqui, qualquer mestre pode produzir sua própria versão, com a origem que achar mais divertida. O que não falta em Arton são seres de aspectos estranhos, por motivos que não exigem lá muita explicação. Pronto, Herdeiro da Capivara a caminho!

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Graciosidade. Você soma seu modificador de Carisma em Acrobacia e, quando cai de qualquer altura, se estiver consciente, cai de pé.

Sentidos Furtivos. Visão na penumbra, +2 em Furtividade e Percepção.

Herança da Hiena

Você tem grandes orelhas e manchas negras sobre a pele.

Sabedoria +2, +2 em qualquer atributo

Carniceiro Prevalecido. +2 em Fortitude e rolagens de dano contra oponentes que esteja flanqueando.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Herança do Leão

Você tem dentes caninos salientes, unhas negras, olhos amarelos e juba.

Força +2, +2 em qualquer atributo

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Sentidos da Realeza. Visão na penumbra, +2 em Intimidação e Percepção.

Herança do Lobo

Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de lobo (ou cão).

Carisma +2, +2 em qualquer atributo

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Táticas de Matilha. +2 na rolagem de dano e margem de ameaça em ataques contra oponentes que esteja flanqueando.

Herança do Morcego

Você tem pele negra e grandes orelhas de morcego.

Destreza +2, +2 em qualquer atributo

Asas. Quando se move, você pode se deslocar pairando a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite ignorar terreno difícil e torna imune a dano por queda (exceto quando inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Cavaleiro das Trevas. Visão no escuro, +5 em Furtividade e Percepção apenas no escuro.

Herança da Raposa

Você tem grandes orelhas e a cauda densamente peluda de uma raposa.

Inteligência +2, +2 em qualquer atributo

Agarra-me se Puder. Deslocamento 12m (em vez de 9m), +2 em Furtividade e Reflexos.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Sentidos Astutos. Visão na penumbra, +2 em Intuição e Percepção.

Herança da Serpente

Você tem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto) e olhos com pupilas verticais.

Inteligência +2, +2 em qualquer atributo

Arborícola. Deslocamento de escalada 6m, +2 em Furtividade.

Constritor. +2 em testes para agarrar e rolagens de dano contra criaturas que estiver agarrando.

Sentidos Traçoeiros. Visão no escuro, +2 em Iniciativa e Ladinagem.


Herança do Urso

Você tem pelagem marrom, orelhas redondas e um focinho curto.

Constituição +2, +2 em qualquer atributo

Abraço de Urso. +2 em Fortitude, Intimidação e testes para agarrar.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. 

MARCELO CASSARO

com agradecimentos a
FELIPE DELLA CORTE e RAFAEL SVALDI

PODCAST BRASIL DRAGÃO

EPISÓDIOS
GRAVADOS
AO VIVO

TODA SEGUNDA-FEIRA, 20H, EM
TWITCH.TV/JAMBOEDITORA



ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORS DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR