

KOGGA

*"Desafiá-los seria como desafiar os próprios Titãs.
Lutar contra um Titã seria como lutar contra o
próprio mundo."*
- Orsrik Bruthorr, O Lagarto Louco

Nil'har, um jovem denna loiro de manchas negras, finalizava a última etapa de seu treinamento para se tornar um mestre elemental da terra quando, de repente, ouviu um som esquisito vindo dos fundos. O denna foi checar e encontrou três Trogs servindo-se do gado que pastava a alguns metros dali.

Nil'har se comunicou com eles na língua da floresta e pediu para que fossem embora, calmamente. Entretanto, os monstros de três olhos só ficaram mais raivosos, e partiram para cima do homem. Nil'har estava desarmado... para o azar dos Trogs.

O denna gesticulou com as mãos e pisou no chão em seguida, fazendo uma pilastra de terra se erguer do chão a uma altura de quase 3 metros, atirando pra cima um dos monstros instantaneamente. A queda o matou na hora. Mais dois vinham enfurecidos, porém Nil'har estava mais do que pronto.

Enquanto rosnavia, o homem desenhou no ar com seus dedos, e a sua pelagem mudou para o escarlate, arrepiando-se como um olho se arregala. Seus olhos ficaram negros, e os seus punhos tornaram-se rochas. Um soco que poderia ser confundido com um estrondo de explosão acertara o rosto de outro Trog, que voou para trás, completamente destruído.

O terceiro monstro tentara fugir, virando as costas e correndo o mais rápido possível, mas Nil'har rasgou o ar em sua direção, deixando um rastro de grama chamuscada, o agarrou pelos chifres e queimou o seu corpo antes que pudesse sentir o impacto.

Tendo protegido o resto do monastério dos monstros, o homem foi até a vaca, que tinha um corte no bucho. Mais alguns movimentos foram feitos ao lado do animal, e a garrafa de Nil'har se abriu sozinha, liberando a água que repousava no seu interior. O líquido fluiu pelo ar até o ferimento e suavemente o abraçou, enquanto o denna afagava a cabeça da vaca. Rapidamente, a vaca foi curada... e o homem descobriu que uma juba cairia bem como um novo penteado.

PODERES DOS TITÃS

Em Fokazi, várias criaturas viveram antes das espécies inteligentes nascerem. Mas, além delas, existiram *seres* cujo poder era tamanho que os deuses nunca conseguirão alcançar... dentre estes seres, haviam os Titãs. Adormecidos há milhões de anos, eles representam a personificação dos elementos primordiais das terras do mundo: Argor é o Titã do fogo, do calor, da lava e dos vulcões; Zargor é o Titã das águas, do frio, do gelo e dos mares; Thar'Gon é o Titã das rochas e montanhas; Thaz'Gar é o Titã da natureza; Inir é o Titã dos ventos e dos céus.

Não se sabe por qual motivo, mas alguns indivíduos têm a capacidade de manipular os elementos inatamente, como faziam os Titãs. A eles, deu-se o nome de *kogga* (*alguém perigoso*).

Os Njäbe

Os primeiros indivíduos capazes de controlar os elementos surgiram há cerca de dois séculos atrás. Estes acabaram descobrindo sobre os poderes gerando acidentes horríveis. Por conta disso, os kogga foram considerados indivíduos perigosos ou monstrosos, sendo expulsos de suas cidades e vilarejos por não conseguirem viver em sociedade. Desde lá, ainda que consigam, os kogga desenvolveram uma tendência a se tornarem mais solitários conforme ficam mais poderosos.

Entretanto, em Izul'ha, mais precisamente na Cauda de Serpente, um grupo de grutões construiu um abrigo onde os kogga exilados poderiam ficar. Rapidamente uma comunidade de jovens de diversas espécies cresceu, dando origem àqueles que se entitulam *Njäbe* (ou *Njäbii*, que significa *alguém inofensivo* ou *um grupo de pessoas inofensivas*, ou algo parecido).

Atualmente, os Njäbe possuem o maior monastério kogga de Fokazi, e os mais poderosos (chamados de *Pak'na: pai*) repassam os seus conhecimentos e experiências aos mais jovens, que são chamados de *Yik'na* (*criança* ou *filhote*) através de treinamentos que levam entre 10 e 20 anos para serem concluídos, apelidados de *kitja wäne* (*algo bom*).

No final do *kitja wäne*, um *Yik'na* passa a ser chamado de *Tja'hla* (*monstro*) pelos seus companheiros e mestres, e pode escolher se tornar um novo *Pak'na* ou banir-se para sempre do monastério, com a missão de usar o que foi aprendido durante o seu *kitja wäne* e combinar os seus poderes para fazer a diferença no mundo.

Atualmente, os Njäbe possuem dois monastérios principais: o mais antigo fica na Cauda de Serpente e tem o nome de Thakyn, em homenagem ao

primeiro mestre elemental do fogo, um shauga chamado Thakyn Alakol. O outro fica isolado em Cyklät, um vilarejo no Vale de Agva, nas beiradas do oeste de Rezzir e não tem nome.

DESARMADOS

A maioria dos kogga opta pelo combate desarmado, utilizando apenas os seus poderes, na intenção de se aperfeiçoarem ao máximo. Algumas vezes um indivíduo pode utilizar armas como lanças ou arcos e combiná-las com os seus poderes de alguma forma, mas geralmente isso só acontece em situações em que o uso de armas brancas é extremamente necessário.

Inclusive, em alguns lugares, esta atitude é condonável. Em Rezzir, os Monqhaet excluem da guilda qualquer kogga que utilizar armas para derrotar monstros, com a narrativa de que armas desperdiçadas poderiam ser utilizadas pelos aldeões que moram em lugares distantes. Em qualquer monastério kogga independente do país, um kogga armado pode ser condenado à morte.

CRIANDO

Antes de tudo, saiba que esta identidade abre possibilidade para diversos tipos de jogo e de personagem, mas deverão ser planejados com cautela, uma vez que não poderá voltar atrás após aprender os seus aspectos de forma.

Além disso, lembre-se de que os kogga já nascem com poderes, mas não sabem disso. Sendo assim, como o seu personagem descobriu os seus poderes? Algo ruim aconteceu? O que ele decidiu fazer depois disso? Talvez alguém possa ter decidido por ele antes que pudesse pensar.

Por terem diferentes abordagens, um atributo principal não será recomendado. Ao invés disso, leia a descrição desta identidade como um todo e pense em como gostaria que fosse o seu estilo de jogo, quais elementos você quer dominar mais e quais formas quer aprender. Baseie-se nestes para determinar os seus valores de atributo e de perícia, e aí sim definir a natureza do seu kogga.

O KOGGA

Nível	Maestria	Dano Flamejante	Habilidades	Poço d'água	Técnicas Aprendidas
1	1d4 (mod2)	1d4	Formas Elementais, Assumir Forma	4	-
2	1d4 (mod2)	1d4	Aspecto de Forma	6	-
3	1d4 (mod2)	1d4	Aspecto de Forma, +1 Ponto de Perícia	8	-
4	1d6 (mod3)	2d4	+1 Ponto de Atributo	10	1
5	1d6 (mod3)	2d4	Ataque Extra	12	1
6	1d6 (mod3)	2d4	Aspecto de Forma	14	1
7	1d8 (mod4)	3d4	+1 Ponto de Atributo	16	2
8	1d8 (mod4)	3d4	Aspecto de Forma	18	2
9	1d8 (mod4)	3d4	Aspecto de Forma, +1 Ponto de Perícia	20	2
10	1d10 (mod5)	4d4	+1 Ponto de Atributo	22	3
11	1d10 (mod5)	4d4	Mestre Elemental	24	3

MAESTRIAS

TÉCNICAS: técnicas marciais e técnicas místicas.

ROLAGENS DEFENSIVAS: For e Con.

ARMAS: uma arma exótica comum, à sua escolha.

PROTEÇÃO: nenhuma.

PERÍCIAS: escolha duas para adicionar 1 ponto entre: Acrobacia, Agilidade, Briga, Força de Vontade, Furtividade, Pontaria, Pressentimento, Reação e Resistência.

FORMAS ELEMENTAIS

Como kogga, você é capaz de deformar os elementos dos Titãs. Naturalmente, você possui uma *forma natural*, que é como os seus poderes elementais se apresentam no seu corpo. Cada forma natural garante benefícios passivos representados pelo elemento em questão, mas você só pode ter uma forma natural:

ÁGUA: você ganha +1d4PVT por nível e recebe metade de qualquer dano do tipo congelante;

FOGO: seu total de VM aumenta em 3 e você recebe metade de qualquer dano flamejante;

TERRA: seu total de Stam aumenta em 3 e você recebe metade de qualquer dano venenoso;

VENTOS: o seu movimento aumenta em 1,5m(1q) e você recebe metade de qualquer dano de energia.

A sua forma natural deve influenciar na sua aparência, da maneira que você preferir.

ASSUMIR FORMA

Você assume a forma de um elemento, que funciona como uma postura ou uma instância de combate. Assim que um combate se iniciar, você assume uma forma, e mudar de forma custará uma ação bônus no seu turno. Cada forma garante efeitos únicos, listados abaixo:

FORMA DA ÁGUA: pela duração, você é capaz de acessar o seu poço d'água. Este poço possui pontos de cura e você pode gastar 1d6VM em uma ação bônus para livremente trocar uma quantidade de pontos d'água em pontos de vida (você não pode exceder o seu valor de PVTs com este artifício). Alternativamente, você pode curar alguém, desde que essa pessoa esteja em um raio de 9m(6q) e que esteja na sua visão. A quantidade de pontos totais do seu poço d'água aumenta conforme você sobe de nível, como mostra a tabela O Kogga.

FORMA DO FOGO: pela duração, você causa uma quantidade de dano flamejante extra a cada ataque. Este artifício aumenta conforme sobe de nível;

FORMA DA TERRA: pela duração, os seus valores de Atletismo, Briga, Contra-Força e Resistência aumentam em 2 e você fica imune a efeitos que te derrubem no chão ou empurrem para qualquer direção;

FORMA DOS VENTOS: pela duração, os seus valores de Acrobacia, Perseguição e Reação aumentam em 2, qualquer movimento que você fizer é

completamente silencioso e você não recebe dano de queda. Além disso, ações como Corrida, Desengajar e Esconder poderão ser feitas usando uma ação bônus.

ASPECTO DE FORMA: VANTAGEM ELEMENTAL

No nível 2, você aprendeu a assumir melhor as suas formas elementais. Quando assumir uma forma, você recebe os benefícios listados abaixo:

Água: sempre que assumir esta forma, você é curado em 1d4 e o dano dos seus golpes desarmados passa a ser do tipo congelante pela duração;

Fogo: quando assumir esta forma, o seu próximo ataque causa 1d10 de dano flamejante extra e você tem uma vantagem de 2 contra efeitos de intimidação;

Terra: pela duração, você recebe um bônus de +2 de Armadura;

Ventos: pela duração, você regenera 1VM por turno (apenas válido para combates e não pode exceder o máximo de VM) e os seus golpes desarmados causam dano de energia.

ASPECTO DE FORMA: ELEMENTO FAVORITO

Todos os kogga desenvolvem uma tendência a controlar melhor um dos elementos. No nível 3, você se identifica com um elemento favorito.

Escolha entre Água, Fogo, Terra e Ventos para ser o seu elemento favorito. Sempre que assumir a forma do seu elemento favorito, você terá os valores dos benefícios de *Vantagem Elemental* dobrados.

Durante todo o seu kitja wäne, você só poderá ter um elemento favorito e ele determinará a natureza de algumas das suas próximas habilidades, então escolha com sabedoria e sinta-se livre para ler as próximas habilidades antes de escolher.

+1 PONTO DE ATRIBUTO

No nível 4, e novamente nos níveis 7 e 10, você recebe mais um ponto para aumentar um dos seus valores de atributo. Você não pode fazer um atributo ficar maior do que 5 com este artifício.

ATAQUE EXTRA

Quando atingir o nível 5, você se torna capaz de realizar um segundo ataque durante o seu turno em um combate.

ASPECTO DE FORMA: DEFORMAR

No nível 6, você aprendeu a deformar as estruturas da realidade utilizando o seu elemento favorito. Você pode *deformar* até duas vezes. Depois terá que realizar um descanso curto ou longo para poder fazer mais duas vezes. Enquanto estiver assumindo a forma do seu elemento favorito, você será capaz de fazer a seguinte deformação:

Água: com uma ação normal, você é capaz de extrair a água de uma fonte (até 4L) e manipulá-la, fazendo-a assumir o formato que quiser. Você pode usá-la para preencher objetos, enrijecer estruturas transformando-a em gelo ou atacar com ela em uma rolagem de Agilidade (cada litro causa 1d4 de dano congelante) como parte da mesma ação;

Fogo: em uma ação normal, você é capaz de gerar fogo na palma de uma das suas mãos. Você pode acender fogueiras ou tochas, derreter objetos ou utilizar a técnica *Labareda* (veja o Capítulo 9: Técnicas) como parte da mesma ação.

Terra: com uma ação normal, você pisa no chão e traz dele um pedaço do solo. Este pedaço não pode ocupar uma área maior do que Grande (2qx2q) e você pode moldá-lo no formato que quiser. Você pode mover este pedaço por até 9m(6q) com uma ação livre e uma criatura sofre uma desvantagem de 2 para atacar qualquer indivíduo atrás dele. Se for usado como barreira, o pedaço é capaz de absorver até 30 pontos de qualquer dano antes de se desfazer. Adicionalmente, você pode atirá-lo contra uma criatura como parte da mesma ação (Pontaria), causando 1d10 dano de concussão;

Ventos: com uma ação normal, você é capaz de produzir um golpe especial. Você soca o chão, produzindo um sopro que sai do impacto para todas as direções. Todas as criaturas que estiverem em um raio de 6m(4q) de você devem fazer uma rolagem defensiva de Atletismo com dificuldade 5. Aqueles que falharem serão empurrados 1,5m(1q) para trás, cairão no chão e receberão 2d10 de dano de energia. Os que passarem receberão metade do dano e não cairão, mas também serão empurrados.

ASPECTO DE FORMA: INTUIÇÃO DE TITÃ

No nível 8, você sabe se basear nos elementos que controla para planejar a melhor forma de agir em diferentes situações.

Água e Ventos: enquanto estiver assumindo uma destas formas, você pode gastar 1d6VM para substituir uma falha por um sucesso em suas rolagens de d6.

FOGO e TERRA: enquanto estiver assumindo uma destas formas, você pode gastar 1d10VM para transformar um sucesso normal num extremo em suas rolagens de d6.

ASPECTO DE FORMA: TROCA

No nível 9, você consegue gastar alguns aspectos do seu personagem em troca de benefícios, específicos para cada elemento.

ÁGUA: você pode gastar 1d6VM em uma ação livre para recuperar 1d10 pontos do seu poço d'água instantaneamente. Se Água for o seu elemento favorito, você só precisa gastar 1d4VM e recupera até 1d12 pontos.

FOGO: você pode gastar 1d6VM em uma ação bônus para adicionar 1d4 de dano flamejante extra no seu próximo ataque. Se Fogo for o seu elemento favorito, você aumenta o dano extra para 1d8.

TERRA: você pode gastar 1d8Stam em uma ação normal para ignorar metade de qualquer Dano Real recebido por um round. Se Terra for o seu elemento favorito, o efeito durará por 2 rounds.

VENTOS: você pode aumentar o seu deslocamento em 1,5m(1q) gastando 2Stam, e este efeito pode ser acumulativo. Por exemplo, você pode aumentar o seu movimento em 4,5m(3q) gastando 6Stam.

Se Ventos for o seu elemento favorito, você será capaz de voar, podendo gastar o seu deslocamento flutuando para qualquer direção alternativamente. Para saber mais sobre o deslocamento de vôo, veja o Capítulo 10: Combate.

MESTRE ELEMENTAL

No nível 11, você finalizou o seu kitja wäne, tornando-se o mestre dos elementos, e o seu elemento favorito flui pelo seu corpo como uma extensão do seu próprio ser.

A partir de agora, você terá os benefícios de *Assumir Forma* do seu elemento favorito passivamente, sem precisar assumir a sua forma.

Você continua ganhando os benefícios de *Vantagem Elemental* e outros aspectos de forma ativamente, significando que precisa assumir a forma do seu elemento favorito para acessar os benefícios do nível 2 em diante.

O FOGO, CHAMA DA VIDA
E TAMBÉM O SOPRO DA MORTE.
[THAKYN ALAKOL]

