

**SEJAM TODOS
BEM-VINDOS
A
AZATHAN!**



onde seu futuro o aguarda

★

CAPITULO I

OS SOBREVIVENTES DA RUINA

Em Enosis a linhagem importa menos do que a vontade de sobreviver

As muralhas da Cidade da União abrigam uma mistura caótica e necessária de povos que em eras passadas, poderiam ser inimigos

Hoje, unidos pelo medo da nevoa e pela necessidade de recursos, eles formam a espinha dorsal da resistência de Azathan

Estas são as ancestralidades mais comuns encontradas nos distritos de Enosis nas caravanas de coleta e nas patrulhas de fronteira.

Ao criar seu personagem, considere como a Podridão Violeta afetou sua comunidade e o que o trouxe para a grande união



ANCESTRALIDADES DE AZATHAN

ANCESTRALIDADE	PAPEL EM ENÓSIS E NA ERA DA PRAGA
HUMANO	A força motriz da união. Políticos, mercadores e soldados, sua adaptabilidade mantém Enosis funcionando. São os mais propensos a formar alianças improváveis.
ANÃO	Mestres da contenção. Saíram de suas fortalezas profundas não por escolha, mas necessidade. São os arquitetos que reforçam as muralhas de Enosis contra a corrosão da névoa.
ELFO	Guardiões da memória. Com suas longas vidas, eles se lembram do mundo antes da Praga. Muitos buscam curar a terra, enquanto outros se isolam em torres de estudo herméticas.
HALFLING	A alma da cidade. Em tempos de desespero, os Pequeninos mantêm o otimismo e a sorte. Vivem nas sombras dos grandes edifícios, sobrevivendo onde outros perecem.

ANCESTRALIDADES DE AZATHAN



GOBLIN

Os recicladore s essenciais. A sociedade de Enosis aprendeu a valorizar a engenhosidade goblin. Eles transformam o lixo da cidade em ferramentas de sobrevivência e armas alquímicas.

KOBOLD

Engenheiros de túneis. Com a superfície perigosa, os Kobolds expandiram o sistema de esgotos e catacumbas de Enosis, criando rotas seguras longe da névoa tóxica.

FETCHLING

Filhos da penumbra. A névoa parece afetá-los menos. Eles servem como batedores e mensageiros, caminhando na fronteira entre a luz de Enosis e a escuridão do mundo exterior.

STRIX

Sentinelas dos céus. Habitando os pináculos mais altos de Enosis onde o ar é mais rarefeito, eles vigiam a movimentação da névoa e ataques aéreos, desconfiados, mas vitais.

DISTÓRCIDO (FLESHWARP)

Os marcados pela Praga. Sobrevidentes que foram tocados pela Podridão ou por alquimia extrema, mas mantiveram suas mentes. Vistos com medo, mas respeitados por sua resistência sobrenatural.

Nota do Mestre: As ancestralidades listadas acima são nativas da era atual e não exigem justificativas complexas para estarem em grupo. Se você deseja jogar com uma raça não listada aqui, consulte o **Capítulo 2: Lendas e Anomalias**, pois sua origem estará ligada a mistérios mais profundos do mundo de Azathan.



CAPITULO II

LENDAS E ANOMALIAS

Enquanto a maioria da população de Enosis luta para manter as muralhas de pedra, relatos perturbadores chegam das fronteiras.

A Podridão Violeta parece ter afinado o tecido da realidade.

Exploradores retornam de ruínas falando de tribos que deveriam estar extintas há milênios. Escavadores em sítios de tecnologia antiga encontram máquinas que despertam com consciência própria.

Estas ancestralidades são raras e envoltas em mistério.



Nota do Mestre: Escolher uma destas raças significa que seu personagem é uma exceção em Azathan.

Você pode ter acordado de um longo estase sem memórias, ter vindo de um vale isolado que foi recentemente "revelado" pela névoa, ou ser o único sobrevivente de um evento inexplicável.



OS ECOS DOS MITOS ORIGENS ANCESTRAIS

Classificados pelos historiadores como "Povos do Folclore". Acredita-se que estas raças emergiram de santuários ocultos que permaneceram intocados pela Praga até recentemente, preservando culturas de uma era dourada esquecida.

ANCESTRALIDADE	O MISTERIO EM ENOSIS (LÓRE PÚBLICA)
HOBGOBLIN	A Legião de Ferro. Aparecem marchando para fora da névoa em formações militares perfeitas, falando dialetos de impérios mortos. São vistos como relíquias de uma era de ordem absoluta.
ORC	Os Primeiros Guerreiros. Diferentes dos saqueadores comuns, estes orcs possuem uma nobreza primitiva e técnicas de combate perdidas. Dizem vir de "Terras Verdes" que não constam nos mapas atuais.
LESHY / GHORAN	A Memória Verde. Em um mundo envenenado, a existência de seres feitos de planta pura é um milagre. São encontrados vagando perto de fendas na realidade, como se a própria natureza tentasse voltar.



OS ECOS DOS MITOS ORIGENS ANCESTRAIS

KITSUNE / VISHKANYA	Lendas Vivas. Antes considerados apenas contos de fadas para crianças, eles começaram a aparecer em vilarejos remotos, trazendo consigo magias sutis e tradições que Enosis esqueceu.
LIZARDFOLK (IRUXI)	Guardiões dos Antigos. Surgem de pântanos profundos ou ruínas submersas, alegando proteger segredos que a humanidade moderna ainda não está pronta para compreender.
JOTUNBORN	Os Herdeiros da Pedra. Gigantescos e estoicos, eles caminham entre a população menor com cuidado. Acredita-se que sejam descendentes diretos dos "Arquitetos", a raça extinta que construiu as fundações da qual Enosis foi construída em cima. Suas marcas de nascença brilham levemente perto de ruínas antigas.



AS ANOMALIAS DA CRIAÇÃO (ORIGENS SINTÉTICAS OU EXÓTICAS)

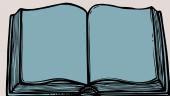
Classificados pelos arcanistas como "Fenômenos Recentes". Muitas destas raças são encontradas em sítios de escavação profunda ou aparecem após tempestades de energia violeta. São frequentemente confundidos com construtos ou experimentos.

ANCESTRALIDADE	Ο MISTERIO EM ENOSIS (LÓRE PÚBLICO)
ANDROIDE	Golems de Carne. Encontrados "dormindo" em sarcófagos metálicos nas ruínas. Eles parecem humanos, mas sua pele brilha com circuitos e não sangram. Ninguém sabe quem os construiu ou com que propósito.
AUTOMATO	A Máquina com Alma. Diferentes de construtos sem mente, estes seres possuem memórias fragmentadas de uma "Grande Obra". Muitos creem que são os receptáculos de almas de guerreiros antigos em corpos de metal eterno.
GNOME	Os Inovadores. Diferentes dos seus primos féricos, estes gnomos são obcecados por máquinas e energias estranhas. Seus cabelos mudam de cor perto de eletricidade. Eles parecem entender intuitivamente a tecnologia encontrada nas ruínas.



AS ANOMALIAS DA CRIACAO (ORIGENS SINTETICAS OU EXOTICAS)

Nota do Mestre: *Eu não mexi nas raças versáteis, usem com liberdade. Sua raça escolhida não se encontra aqui? Consulte o mestre imediatamente!*



RATFOLK (YSOKI)	Os Habitantes dos Tubos. Descobertos vivendo dentro de complexos de máquinas gigantescas subterrâneas. Eles possuem ferramentas que os engenheiros de Enosis não conseguem replicar.
CATFOLK / GNOLL	Os Batedores Táticos. Estes não são os povos tribais conhecidos, mas indivíduos equipados com trajes e armas de design desconhecido e futurista, encontrados desorientados em crateras de impacto.
POPPET	Os Brinquedos Despertos. Pequenos construtos encontrados em laboratórios selados. Inicialmente pensados como itens mágicos, revelaram ter intelecto e personalidade complexa, servindo como ajudantes ou espiões.



CAPITULO III

QUEM E VOCÊ ?

Sobre Classes : TECNOLOGIA E MAGIA EM AZATHAN



Em PF2e, classes como **Inventor** e **Gunslinger** (Pistoleiro) são comuns, mas em Azathan elas têm um *flavor* diferente. Preciso explicar isso para que ninguém crie um "cowboy do velho oeste" que destoe do cenário.

CLASSE E TECNOLOGIA :

- **Inventores e Pistoleiros:** Em Azathan, a pólvora e as engrenagens complexas são tecnologias redescobertas, chamadas de "Arqueotecnologia". Se você joga com estas classes, suas armas e armaduras provavelmente são feitas de sucata restaurada ou relíquias encontradas nas ruínas. Você não é apenas um atirador; você é um arqueólogo de combate.
- **Conjuradores:** A magia flui, mas a Podridão a manchou. Conjuradores Arcanos e Ocultistas são vistos com desconfiança, pois a linha entre "magia" e "corrupção" é tênue. Conjuradores Divinos e Primais são essenciais para purificar comida e água em Enosis.





ANTECEDENTES DE AZATHAN

(BACKGROUNDS CUSTOMIZADOS)

ANTECEDENTES EXCLUSIVOS DE AZATHAN:



Sobrevivente da Névoa (Raro): Você ficou exposto à Podridão Violeta fora das muralhas e sobreviveu, mas não saiu ileso.

- **Atributos:** +Constituição, +Livre.
- **Perícia:** Medicine (Medicina) e Lore da Podridão.
- **Feat:** *Inoculação*

Você tem uma cicatriz roxa que pulsa quando a névoa está perto.



Escavador de Enosis: Você cresceu nos túneis abaixo da cidade, encontrando rotas que nem os guardas conhecem.

- **Atributos:** +Destreza, +Livre.
- **Perícia:** Stealth (Furtividade) e Lore de Enosis.
- **Feat:** *Terrain Stalker (Rubble/Ruins)*.



ANTECEDENTES EXCLUSIVOS

DE AZATHAN



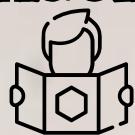
Herdeiro de um Eco: Sua família guarda um segredo: um objeto, uma canção ou uma tradição que pertence a uma era esquecida (Passado).

- **Atributos:** +Inteligência, +Livre.
- **Perícia:** Society (Sociedade) e Lore de História Antiga.
- **Feat:** *Conhecimento Duvidoso*

Você sabe coisas que "não deveria existir"

CAPÍTULO IV

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Nossa campanha será construída em torno de **mecânicas únicas**, que serão introduzidas de forma orgânica à medida que a história se desenrola.



Para garantir que a jornada de cada um esteja enraizada na trama, a Campanha Principal só vai começar após a finalização de **todos os personagens**. Assim vou poder tecer as escolhas individuais de vocês de forma mais coesa no universo de Azathan.

REGRAS DE GAMEPLAY



Acredito que as escolhas iniciais definem seu personagem. Por isso, a **Ancestralidade** (Raça) e o **Antecedente** (Background) escolhidos são traços do seu personagem que não poderão ser alterados após o início da campanha.

Porém a troca de **Classes** ou **Habilidades** (Respec) será possível, mas terá um **custo alto** (em recursos ou desafios) e só será desbloqueada em momentos cruciais na história.



REGRAS DE GAMEPLAY



Toda transformação de Classe ou Habilidade deve ter uma **justificativa lógica** dentro da narrativa. Não é apenas uma troca de ficha; é uma evolução do seu personagem (não quero nenhum bárbaro pegando um cajado na mão e automaticamente deixando de ser uga buga sem explicação).

NOTAS IMPORTANTISSIMAS DO MESTRE :



Azathan é minha primeira mesa série de RPG. Já mestrei antes pequenas oneshots no ensino médio e nada mais, por isso peço a compreensão de todos e que me atualizem sempre que puderem com feedbacks. Quero fazer de Azathan uma “obra prima” então saibam que vou me dedicar até o final e dar o melhor de mim pela a história que vamos criar!



LVL	SLOTS	SLOTS EXPENDED
1	1	0

LVL	SLOTS	SLOTS EXPENDED

LVL	SLOTS	SLOTS EXPENDED
1	1	0

Three geometric shapes are shown side-by-side. From left to right: a regular hexagon, a rectangle, and a long horizontal rectangle.

For more information about the study, please contact Dr. John Smith at (555) 123-4567 or email him at john.smith@researchinstitute.org.

LVL	SLOTS	SLOTS EXPENDED



SPELL SAVE DC



SPELL ATTACK BONUS

★
ICON PACK





F
Q