

Apresentacao para o preparo da Historia

Lucas Tatsuya Tanaka

June 24, 2020

Contents

I	Apresentacao inicial	5
1	Quais sao os elementos que guiam essa historia?	7
2	O que eh preciso saber sobre o mundo?	9
2.1	Deuses ancestrais	9
II	Uma breve introducao as Racas	11
3	Anao	13
3.1	Tracos Raciais	13
3.2	Passado	13
3.3	Modernidade	14
4	Elfo da floresta	15
4.1	Tracos Raciais	15
4.2	Passado	16
4.3	Modernidade	16
5	Elfo da montanha	17
5.1	Tracos Raciais	17
5.2	Passado	17
5.3	Modernidade	18
6	Elfo do deserto	19
6.1	Tracos Raciais	19
6.2	Passado	20
6.3	Modernidade	20
7	Hafing pes leves	21
7.1	Tracos Raciais	21
7.2	Passado	21
7.3	Modernidade	21
8	Hafing robusto	23
8.1	Tracos Raciais	23
8.2	Passado	23
8.3	Modernidade	23
9	Humano	25
9.1	Tracos Raciais	25
9.2	Passado	25
9.3	Modernidade	25
10	Draconato	27
10.1	Tracos Raciais	27
10.2	Passado	27
10.3	Modernidade	28

11 Gnomo Floresta	29
11.1 Tracos Raciais	29
11.2 Passado	29
11.3 Modernidade	29
12 Gnomo Rocha	31
12.1 Tracos Raciais	31
12.2 Passado	32
12.3 Modernidade	32
13 Tiefling Abissal	33
13.1 Tracos Raciais	33
13.2 Passado	33
13.3 Modernidade	33
14 Tiefling Ancestral	35
14.1 Tracos Raciais	35
14.2 Passado	35
14.3 Modernidade	35
15 Orc	37
15.1 Tracos Raciais	37
15.2 Passado	37
15.3 Modernidade	37
III Uma breve introducao as Classes	39
15.4 Barbaro	41
15.5 Bardo	41
15.6 Bruxo	41
15.7 Clerigo	41
15.8 Druida	41
15.9 Feiticeiro	41
15.10Guerreiro	41
15.11Ladino	41
15.12Mago	41
15.13Monge	41
15.14Paladino	41
15.15Patrulheiro	42

Tudo aqui presente pode ser alterado ou atualizado, tendo em vista a diversao de todos caso tenha duvidas me contata ai

Part I

Apresentacao inicial

Chapter 1

Quais sao os elementos que guiam essa historia?

- A revitalizacao do magico no mundo
- A vivencia na era da mudanca
- O mundo atual esta preste a ter grandes mudancas a qualquer momento

Chapter 2

O que eh preciso saber sobre o mundo?

- O mundo e dividido por castas
- Os antigos deuses primordiais sao dragoes
- O mundo e velho
- O mundo esta vivendo uma era de retorno do mistico

2.1 Deuses ancestrais

- Azcoda o deus do conhecimento
- Venada o deus da natureza
- Amtem o deus da tempestade
- Verguemo o deus do conflito
- Roenmo o deus da comunicacao

Academias de Magia

As academias de magia surgem da valorizacao de seres que tinhamm alguma habilidade magica e como uma centralizacao de conhecimento visto que a presenca de usuarios de magias se tornou um comodite muito importante para as nacoes

Companhia de coletas

Companhis de coletas sao locais ao qual as pessoas vao quando necessitam de algo em que necesite de um trabalho mais especializado ou algum tipo de servico mais especializado e nao sabem muita das vezes a quem consultar (uma dita guilda no mundo de Kuara)

Part II

Uma breve introducao as Racas

Chapter 3

Anao

Seres de estatura media a baixa com um tipo de construçao corporal densa e forte

3.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de habilidade:** +2 em constituicao, +2 em forza
- **Idade:** Anões tornam-se maduros na mesma proporção que os humanos, mas são considerados jovens até atingirem a idade de 50 anos. Em média, eles vivem 350 anos.
- **Tamanho:** Anões estão entre 1,20 e 1,50 metro de altura e pesam cerca de 75 kg. Seu tamanho é Médio
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 metros. Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.
- **Visão no Escuro:** Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Resiliência Anã:** Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno (explicado no capitulo 9)
- **Treinamento Anão em Combate:** Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas, martelos leves e martelos de guerra
- **Proficiência com Ferramentas** Você tem proficiência em uma ferramenta de artesanato à sua escolha entre: ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro ou ferramenta de pedreiro
- **Especialização em Rochas** Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.
- **Idiomas** Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão
- **Treinamento Anão com Armaduras** Você adquire proficiencia em armaduras leves e medias

3.2 Passado

O passado Anao esta cercada por antigos imperios, des de sua existencia a sua total decadencia glorias passadas e uma historia de lutas e guerras

3.3 Modernidade

A atualidade dos anoes modernos vivem uma cultura dissolvida e integrada a outras sociedades atingindo as mais diversas das classes sociais des do escravo ate o maior politicos, pore m nunca atingindo o estado de nobreza como as 3 outras racas (Tiefilings, Draconatos e Elfos)

Chapter 4

Elfo da floresta

Seres antigos de estatura media de orelhas pontudas e corpo esguio

4.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de Habilidades:** +2 em destreza, +1 em sabedoria
- **Idade:** Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.
- **Tamanho:** Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metro de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamnto** Seu deslocamento base de caminhada e 9 metros
- **Visao no Escuro:**Acostumado as florestas crepusculares e ao ceu noturno, voce possui uma visao superior em condicoes de escuridao e na penumbra. Voce pode enxergar na penumbra a ate 18 metros como se fosse na luz plena e no escuro como se fosse na penumbra. Voce nao pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Sentidos Aguçados:** Você tem proficiência na perícia Percepção.
- **Ancestral de Venada:** Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitado e magias não podem colocá-lo para dormir.
- **Transe** Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é ‘transe’.) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.
- **Treinamento Élfico com Armas:** Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.
- **Pés Ligeiros:** Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 metros.
- **Máscara da Natureza** Você pode tentar se esconder mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenomeno natural.
- **Idiomas:** voce pode ler e escrever elfico e comum

4.2 Passado

O passado dos elfos da floresta esta diretamente ligado aos Altos elfos da floresta de Cac apava, estes descendem dos primeiros elfos a sairem da mesma floresta para uma exploracao das regioes fora da floresta criando novos reinados e imperios em outras regioes.

4.3 Modernidade

A atualidade do elfo no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada as nobrezas e os autos estratos das classes sociais, atualmente ocupam o status de um 'raca nobre' nos atuais reinos draconicos

Chapter 5

Elfo da montanha

Seres antigos de estatura media de orelhas pontudas e corpo esguio

5.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de Habilidades:** +2 em destreza, +1 em Força
- **Idade:** Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.
- **Tamanho:** Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metro de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamnto** Seu deslocamento base de caminhada e 9 metros
- **Visao no Escuro:**Acostumado as florestas crepusculares e ao ceu noturno, voce possui uma visao superior em condicoes de escuridao e na penumbra. Voce pode enxergar na penumbra a ate 18 metros como se fosse na luz plena e no escuro como se fosse na penumbra. Voce nao pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Sentidos Aguçados:** Você tem proficiência na perícia Percepção.
- **Ancestral de Venada:** Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitado e magias não podem colocá-lo para dormir.
- **Transe** Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é ‘transe’.) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.
- **Treinamento de armas da montanha:** Você possui proficiência com espadas curtas, longas, machadinhas, machados, lanca e gladio
- **Corredor de Obstrucoes:** Enquanto movendo em seu turno voce consegue ignorar ate 3 metros de terreno difil
- **Escalador Natural:**voce tem proficiencia em atletismo e acrobacia
- **Idiomas:** voce pode ler e escrever elfico e comum

5.2 Passado

O passado dos elfos da montanha estao ligados aos altos elfos da floresta de Cacapava e dos primeiros exploradores elfos do oeste que descidiram fazer a passagem para o outro continente pelos complexos de montanhas de Araxa gerando em seu caminhos civilizacoes e imperios

5.3 Modernidade

A atualidade dos Elfos de Montanha em Kuara (aonde tange a atual campanha) eh incomum nos reinos draconicos nao eh muito comum ver um elfo de montanha, porem aqueles que se vem geralmente esta ligada a outros paises e poucas vezes ligados com a nobreza dos reinos draconicos e suas altas classes

Chapter 6

Elfo do deserto

Seres antigos de estatura media de orelhas pontudas e corpo esguio

6.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de Habilidades:** +2 em destreza, +1 em constituicao
- **Idade:** Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.
- **Tamanho:** Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metro de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamnto** Seu deslocamento base de caminhada e 9 metros
- **Visao no Escuro:**Acostumado as florestas crepusculares e ao ceu noturno, voce possui uma visao superior em condicoes de escuridao e na penumbra. Voce pode enxergar na penumbra a ate 18 metros como se fosse na luz plena e no escuro como se fosse na penumbra. Voce nao pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Sentidos Aguçados:** Você tem proficiência na perícia Percepção.
- **Ancestral de Venada:** Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitado e magias não podem colocá-lo para dormir.
- **Transe** Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é ‘transe’.) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.
- **Guardiao Nomade:**voce tem proficiencia com lanca, simitarra, arco curto e pique
- **Sobrevivente Engenhoso:**Voce tem proficiencia na habilidade sobrevivencia
- **Nascido do Deserto:**voce e naturalmente adaptado a climas quentes
- **Miragen:**Voce consegue castar a habilidade blur usando esta habilidade, ela eh regenerada apos um longo descanso
- **Idiomas:** voce pode ler e escrever elfico e comum

6.2 Passado

A antiguidade desta raça está ligada aos altos elfos de Cacapava e aos primeiros exploradores do oeste que decidiram passar pelo torturoso deserto de Ybytata que em sua passagem geraram reinos e impérios, durante sua passagem acabaram por entrar em contato com outras raças, costumes e afins.

6.3 Modernidade

A atualidade dos elfos do deserto no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) estão ligados a outras nações, e se encontram em pouquíssima quantidade nos impérios draconianos ocupando locais que têm a alta classe dos impérios draconianos em sua maioria.

Chapter 7

Hafling pes leves

Sao pequenos e ageis seres que sao facilmente mesclados com as pessoas em seu arredor.

7.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de Habilidades:** +2 em destreza, +1 em carisma
- **Idade:** Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode chegar a 150 anos
- **Tamanho:** Halflings medem cerca de 0,90 metro de altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.
- **Sortudo:** Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.
- **Bravura:** Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado
- **Agilidade Halfling** Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.
- **Furtividade Natural:** Voce pode se esconder mesmo quando possuir apenas a cobertura de uma criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.
- **Idioma:** Voce pode ler e escrever comum e Halfling

7.2 Passado

A antiguidade dos halflings pes leves e desconhecida devido a sua baixa tradicao literaria porem os boatos dizem que eles sao uma variacao de humano com elfos e anoes que depois de anos se tornaram o que hoje eh o halfling

7.3 Modernidade

A atualidade dos Halfling pes leves no mundo atual de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada a comunidades pequenas e interioranas em sua grande parte sao seres relaxadas que buscam poucos conflitos porem aqueles que fogem tal ideia geralmente sao curiosos e estao ligados aos mais diversos dos trabalhos

Chapter 8

Hafling robusto

Sao pequenos e ageis seres que sao facilmente mesclados com as pessoas em seu arredor.

8.1 Tracos Raciais

- **Aumento no valor de Habilidades:** +2 em destreza, +1 em constituicao
- **Idade:** Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode chegar a 150 anos
- **Tamanho:** Halflings medem cerca de 0,90 metro de altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.
- **Sortudo:** Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.
- **Bravura:** Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado
- **Agilidade Halfling** Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.
- **Resiliencia dos Robustos:** Voce tem vantagens em testes de resistencia contra veneno e tem resistencia contra dano de veneno
- **Idioma:** Voce pode ler e escrever comum e Halfling

8.2 Passado

A antiguidade dos halflings robustos e desconhecida devido a sua baixa tradicao literaria porem os boatos dizem que eles sao uma variacao de humano com elfos e anoes que depois de anos se tornaram o que hoje eh o halfling

8.3 Modernidade

A atualidade dos Halfling pes leves no mundo atual de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada a comunidades pequenas e interioranas em sua grande parte sao seres relaxadas que buscam poucos conflitos porem aqueles que fogem tal ideia geralmente sao curiosos e estao ligados aos mais diversos dos trabalhos

Chapter 9

Humano

Apresentam nenhuma individualidade forcas ou fraquezas sao seres com grandes vontades e desejos

9.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.
- **Idade:** Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.
- **Tamanho:** Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
- **Idiomas:** Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, à sua escolha. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de recheiar seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: xingamentos orcs, expressões musicais élficas, frases militares anãs e outros.

9.2 Passado

A antiguidade dos humanos esta ligada as mais diversas das sociedades des de grandes imperios ate pequenas sociedades de nomades sendo presente em grande parte da historia do mundo de Kuara

9.3 Modernidade

A atualidade do Humano no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada a sua presenca em diversos dos estratos sociais porem com uma porcao de pequena a media devido a uma baixa quantida de humanos no mundo de Kuara

Chapter 10

Draconato

Apresentam uma historia riquissima e antiga, estes apresentam aprencias semelhantes a dragoes apresentando as mais diversas das cores tamanhos e formas.

10.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** Força +2, Carisma +1.
- **Idade:** Draconatos jovens crescem rapidamente. Eles caminham horas após nascerem, adquirindo o tamanho e desenvolvimento semelhante a de uma criança humana de 10 anos com 3 anos de idade e alcançam a maturidade aos 15. Eles costumam a viver ate os 210 anos de idade
- **Tamanho:** Os draconatos são mais altos e mais pesados que os humanos, geralmente possuindo mais de 1,80 metro e normalmente pesando mais de 125 kg. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
- **Ancestral Dracônico:** Você possui um ancestral dracônico. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestral Dracônico. Sua arma de sopro e resistência a dano são determinadas pelo tipo de dragão, como mostrado na tabela.
- **Arma de Sopro:** Você pode usar uma ação para exalar energia destrutiva. Seu ancestral dracônico determina o tamanho, formado e tipo de dano que você expele. Quando você usa sua arma de sopro, cada criatura na área exalada deve realizar um teste de resistência, o tipo do teste é determinado pelo seu ancestral dracônico. A CD do teste de resistência é 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 2d6 de dano num fracasso e metade desse dano num sucesso. O dano aumenta para 3d6 no 6° nível, 4d6 no 11° nível e 5d6 no 16° nível. Depois de usar sua arma de sopro, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.
- **Resistencia a Dano:**Voce possui resistencia ao tipo de dano associado ao seu ancestral draconico.
- **Idiomas:**Voce pode falar ler e escrever Comum e Draconico.

10.2 Passado

A antiguidade dos draconatos esta ligada a mais antigas sociedades do mundo de Kuara sendo uma das primeiras sociedades a comecar a existir no mundo tendo uma disposicao grande pelo mundo mas porem concentradas devido a sua organizacao social e religiosa

10.3 Modernidade

A modernidade dos draconatos no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada as cidades mais populadas e grandes centros urbanos, devido a sua historia e atual disposicao social, que se faz presente nas diversas classes sociais altas ocupando um status de ‘raca nobre’

Chapter 11

Gnomo Floresta

Seres inventivos e criativos devido a isto estão presentes nos mais diversos dos estratos sociais envolvidos em sua maioria com os estudos e descoberta

11.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** +2 em Inteligência, +1 em Destreza.
- **Idade:** Gnomos amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta dos 40 anos. Eles podem viver entre 350 e 500 anos.
- **Tamanho:** Os gnomos tem entre 0,90 e 1,20 metro e seu peso médio é de 20kg seu tamanho é pequeno
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.
- **Visão no Escuro:** Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Esperteza Gnômica:** Você possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.
- **Ilusionista Nato:** Você conhece o truque ilusão menor. Inteligência é a sua habilidade usada para conjurá-la.
- **Falar com Bestas Pequenas:** Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples para Bestas pequenas ou menores. Gnomos da floresta amam os animais e normalmente possuem esquilos, doninhas, coelhos, toupeiras, pica-paus e outras criaturas como amados animais de estimação.
- **Idiomas:** Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico.

11.2 Passado

A antiguidade dos Gnomos da floresta está sempre associada a outras raças devido a sua natural curiosidade pelo saber e pelas suas habilidades

11.3 Modernidade

A atualidade dos gnomos da floresta no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) está ligada às áreas de pesquisa e conhecimento dos reinos porém também estando presente nas mais diversas das classes sociais no mundo de Kuara

Chapter 12

Gnomo Rocha

Seres inventivos e criativos devido a isto estão presentes nos mais diversos dos estratos sociais envolvidos em sua maioria com os estudos e descoberta

12.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** +2 em Inteligência, +1 em constituição.
- **Idade:** Gnomos amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta dos 40 anos. Eles podem viver entre 350 e 500 anos.
- **Tamanho:** Os gnomos tem entre 0,90 e 1,20 metro e seu peso médio é de 20kg seu tamanho é pequeno
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.
- **Visão no Escuro:** Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Esperteza Gnômica:** Você possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.
- **Conhecimento de Artífice:** Toda vez que você fizer um teste de Inteligência (História) relacionado a itens mágicos, objetos alquímicos ou mecanismos tecnológicos, você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência, ao invés de qualquer bônus de proficiência que você normalmente use.
- **Engenhoqueiro:** Você possui proficiência com ferramentas de artesão (ferramentas de engenhoqueiro). Usando essas ferramentas, você pode gastar 1 hora e 10 po em materiais para construir um mecanismo Miúdo (CA 5, 1 pv). O mecanismo para de funcionar após 24 horas (a não ser que você gaste 1 hora reparando-o para manter o mecanismo funcionando), ou quando você usa sua ação para desmantelá-lo; nesse momento, você pode recuperar o material usado para criá-lo. Você pode ter até três desses mecanismos ativos ao mesmo tempo. Quando você criar um mecanismo, escolha uma das seguintes opções: Brinquedo Mecânico. Esse brinquedo é um animal, monstro ou pessoa mecânica, como um sapo, rato, pássaro, dragão ou soldado. Quando colocado no chão, o brinquedo se move 1,5 metro pelo chão em cada um dos seus turnos em uma direção aleatória. Ele faz barulhos apropriados a criatura que ele representa. Isqueiro Mecânico. O mecanismo produz uma miniatura de chama, que você pode usar para acender uma vela, tocha ou fogueira. Usar o mecanismo requer sua ação. Caixa de Música. Quando aberta, essa caixa de música toca uma canção a um volume moderado. A caixa para de tocar quando alcança o fim da música ou quando é fechada
- **Idiomas:** Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico.

12.2 Passado

A antiguidade dos Gnomos da floresta esta sempre associada a outras racas devido a suas natural curiosidade pelo saber e pelas suas habilidades

12.3 Modernidade

A atualidade dos gnomos da floresta no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada as areas de pesquisa e conhecimento dos reinos poreu tambem estando presente nas mais diversas das classes sociais no mundo de Kuara

Chapter 13

Tiefling Abissal

Apresentam uma história riquíssima e antiga ligados aos deuses desde sua existência, porém devido a acontecimentos históricos muitos agora se encontram ligados a demônios e criaturas do mundo abissal.

13.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** +1 em Inteligência, +2 em Carisma
- **Idade:** Os tieflings amadurecem ao mesmo tempo que os humanos, mas vivem alguns anos a mais.
- **Tamanho:** Os tieflings possuem o mesmo tamanho e complexão dos humanos. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
- **Visão no Escuro:** Graças a sua herança infernal, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Resistência Infernal:** Você possui resistência a dano de fogo.
- **Legado Infernal:** Você conhece o truque taumaturgia. Quando você atingir o 3º nível, você poderá conjurar a magia repreensão infernal uma vez por dia como uma magia de 2º nível. Quando você atingir o 5º nível, você também poderá conjurar a magia escuridão. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar as magias desse traço novamente. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.
- **Idiomas:** Você sabe falar, ler e escrever Comum e Infernal.

13.2 Passado

A antiguidade dos tieflings abissais está ligada aos tieflings ancestrais e aos seres abissais estes que proviram poderes aos antigos separatistas dos reinos tieflings ancestrais.

13.3 Modernidade

A atualidade dos tieflings abissais no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) está ligada às classes altas e nobreza, mesmo sendo descendentes dos separatistas e terem uma certa relação com os seres abissais ainda apresentam uma relação com as altas classes apresentando um status de ‘raça nobre’.

Chapter 14

Tiefling Ancestral

14.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** +1 em Sabedoria, +2 em Carisma
- **Idade:** Os tieflings amadurecem ao mesmo tempo que os humanos, mas vivem cerca de 200 anos
- **Tamanho:** Os tieflings possuem o mesmo tamanho e compleição dos humanos. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
- **Visão no Escuro:** Graças a sua herança infernal, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Resistência a Magia:** Você possui resistência a magia
- **Legado de Roenmo:** Você conhece o truque AMigos. Quando você atingir o 3° nível, você poderá conjurar a magia Encantar pessoa uma vez por dia como uma magia de 2° nível. Quando você atingir o 5° nível, você também poderá conjurar a magia sugestao. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar as magias desse traço novamente. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.
- **Idiomas:** Você sabe falar, ler e escrever Comum e Ancestral.

14.2 Passado

A antiguidade dos tieflings ancestrais esta ligada ao deserto de Ybytata e ao deus Roenmo e seu livro sagrado dado aos antigos tieflings para auxiliar sua sobrevivencia as dificeis condicoes do deserto

14.3 Modernidade

A atualidade dos tieflings ancestrais no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada aos atuais imperios do deserto, porem aqueles que estao presentes nos reinos draconicos em sua maioria estao ligados as altas classes sociais e nobreza apresentando o status de ‘raca nobre’

Chapter 15

Orc

Fortes seres com sangue de guerreiro,

15.1 Tracos Raciais

- **Aumento no Valor de Habilidade:** +2 em Força, +1 em Constituição.
- **Idade:** Os meio-orcs amadurecem um pouco antes dos humanos, atingindo a idade adulta aos 14 anos. Eles envelhecem notavelmente mais rápido e, raramente, vivem mais de 75 anos.
- **Tamanho:** Meio-orcs são de certa forma maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,80 metro e 2,10 metros. Seu tamanho é Médio.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
- **Visão no Escuro:** Graças ao seu sangue orc, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Ameaçador:** Você adquire proficiência na perícia Intimidação.
- **Resistência Implacável:** Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.
- **Ataques Selvagens:** Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.
- **Idiomas:** Você sabe falar, ler e escrever Comum, Orc.

15.2 Passado

O passado orc esta ligada a tribos de nomades com fortes tradicoes e estilos de vida

15.3 Modernidade

A atualidade dos orcs no mundo de Kuara (aonde tange a atual campanha) esta ligada as mais diversas das classes sociais porem devido ao seu corpo robusto tendem a ocupar lugares de trabalho fisico com uma grande facilidade

Part III

Uma breve introducao as Classes

15.4 Barbaro

Um tipo de guerreiro que eh inbuido de forca e raiva

15.5 Bardo

O bardo, eh um ser que inspira a seus aliados atravez da musica e magia

15.6 Bruxo

O tipo de magico que surge atravez do pacto com alguma entidade maior, um patrono, que lhe confere dadivas e afins

15.7 Clerigo

Clerigos aqueles que surgem da ideia de pessoas inbuidas de poder magica proveninde de sua adoracao aos deuses

15.8 Druida

Aquele que retira a magia do mundo natural como arvores, florestas, animais e afins

15.9 Feiticeiro

Aqueles que apresentam um dom natural ao magico geralmente tendo alguma coligacao ancestral a seres magicos ou alguma exposicao ao mesmo

15.10 Guerreiro

Guerreiros surgem da ideia de uma protecao militar dos paises sobre seus interesses e cidadoes

15.11 Ladino

Ladinos no mundo de Kuara se apresentam como um ladino culturalmente exatamenta como em todos os lugares, ligados ao submundo e as atividades ilegais

15.12 Mago

Magos sao pessoas que durante anos acumulam conhecimento e que geralmente acabam se tornando um apos descobrirem uma certa proficiencia para a mesma

15.13 Monge

Ser monge no mundo de Kuara eh seguir a doutrina de Kuara o Dragao criador, observar os 5 aspectos da existencia e apicalos a ela para atigir a verdadeira unicidade com a existencia (a iluminacao)

15.14 Paladino

Paladinos no mundo de Kuara sao seres que seguem as ordens de cavalaria dos monasterios dos templos tradicionais afim de suprir a demanda da pratica da ordem de protecao dos templos

15.15 Patrulheiro

Sao iguais aos patrulheiros tradicionais geralmente ocupando a uma nocao tradiconal de cacadores de pessoas ligadas a natureza