



Raças de Krynn



O universo situa-se sobre um grande triângulo este alicerce existe desde o início da criação e irá existir através das eras cronológicas e até o fim do cosmos. Em um de seus vértices está o

Bem. No outro, o Mal. No terceiro, a Neutralidade. As divindades alinham-se a estas posições em seus esforços para manter o universo ao qual deram origem. Todas as raças de Krynn possuem uma posição nesta figura.

Após a construção do mundo, os deuses criaram as raças originais: os elfos, amados pelos deuses do Bem; os ogros, apreciados pelos deuses do Mal; e os humanos, dotados pelos deuses da Neutralidade com o dom de escolher seu próprio caminho. As divindades conceberam animais para povoar as matas e ocupar seus papéis na ordem natural do mundo. Os dragões nasceram do próprio mundo, do coração e do espírito de Krynn.

Caos surgiu graças à Gemagris de Gargath, trazendo a mudança por onde passava. A Gemagris distorcia e alterava os animais e as pessoas em formas diferentes. Novas raças humanoides surgiram das antigas, e até mesmo os dragões - extremamente resistentes as mudanças - deram origem a variedades raras e incomuns. Assim foram criados os kender, os anões, os centauros e os minotauros. Magias malignas e deturpadas criaram ainda mais uma raça: os dragonianos.

As mudanças continuam até hoje. Nenhuma raça permanece estática. Todos os seres vivos precisam se modificar conforme o mundo se transforma, ou estarão destinados à extinção.

As raças de Ansalon são profusas variadas. Cada raça e cultura possui uma identidade distinta e um lugar na história do mundo. Um elfo Qualinesti pode traçar a história de sua família até suas raízes na antiga Silvanesti. Um marinheiro minotauro conhece o nome do herói do clã que fundou sua família. Um kender pode identificar cada um de seus primos na longa linha que leva até o Tio Ativarmadilha.

Um personagem de Dragonlance deve compreender o seu lugar no mundo, começando por sua raça. Os personagens podem reforçar os estereótipos de sua raça, rejeitá-los ou ignorá-los totalmente. O desenvolvimento de um personagem verossímil e memorável depende da compreensão de sua raça e como os demais a enxergam.

Humanos

Os humanos estavam entre as primeiras raças criadas pelos deuses. Eles representam a área Neutra do triângulo, e por isso receberam o dom de escolher suas próprias trilhas moral e ética. Devido a sua expectativa de vida breve, os humanos são vistos pelos demais como ambiciosos e impacientes, inquietos e insatisfeitos com seu destino. Os humanos residem por toda Ansalon, com culturas tão distintas que as diferenças entre dois humanos podem ser tão grandes quanto as existentes entre elfos e anões. Uma raça de extremos, a humanidade mantém o grande pêndulo da história oscilando constantemente entre o bem e o mal, entre a ordem e o caos.

Embora cada cultura humana difira de todas as demais, é possível fazer uma separação básica entre as chamadas sociedades humanas "civilizadas" e as tribos primitivas e nômades. Ambas as culturas acreditam que seu modo de vida é superior ao outro. Os habitantes urbanos creem que os nômades são selvagens ignorantes, enquanto o

povo das tribos enxerga os homens das cidades como fracos e desorientados.

Custo: 0 pt. de aprimoramento

Atributos: sem alterações raciais

Idade inicial: 15 + 2d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) + (INT x 5).

Idioma: humanos falam o idioma de sua terra natal e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

☛ Devido às suas capacidades de expansão e adaptação, humanos ganham +25% para distribuírem em suas perícias. Estes pontos podem ser utilizados para adquirir um kit.

☛ Única raça sem restrição de escolha de kits.

Desvantagens:

☛ Não possuem.

Anãos

Os anãos de Krynn são um povo diligente, conheci do em toda Ansalon como construtores habilidosos e mestres artesãos. Como preferem viver sob a terra, muitos clãs residem sob as montanhas em salões imponentes escavados nas rochas. Alguns anãos, entretanto, se mudaram para as encostas, optando por interagir com as outras raças ao invés de se isolarem do resto do mundo.

Anãos das Montanhas

Os anãos dos reinos das montanhas viveram isolados da maior parte de Ansalon durante toda sua história. Como seus contatos com o mundo exterior muitas vezes não são bem-sucedidos, estas criaturas autossuficientes não hesitam em fechar seus portões e selar seus salões para preservar o estilo de vida que tem lhes servido desde a Era dos Sonhos.

Os anãos das montanhas advêm de um dos seguintes clãs.

Hylar ("Mais Alto"): Este é o mais antigo dos clãs, normalmente considerado o mais nobre. Seus salões nos reinos das montanhas são sempre magníficos e bem decorados.

Daewar ("Mais Estimado"): Outro clã extremamente respeitado, os Daewar originam muitos líderes e guerreiros importantes. Eles são famosos por sua grande habilidade marcial e muitas vezes atuam em conjunto com os líderes do clã Hylar.

Klar: Os Klar são um clã de anãos das colinas que ficaram aprisionados no interior de Thorbardin durante o Cataclismo e foram proibidos de deixar o reino quando ele foi selado interiormente. Como clã, eles são conhecidos pelos olhos esbugalhados e as barbas arrepiadas, embora na verdade sua reputação como loucos seja exagerada. Os anãos das montanhas os subjugaram como simpatizantes dos Neidar durante a Guerra do Portão dos Anãos (outra acusação injusta) e desde então eles têm sobrevivido como uma casta servil. São

conhecidos como combatentes ferozes e amigos leais. Embora sua posição de subserviência seja injusta, muitos apoiam inflexivelmente seus mestres Hylar.

Anãos da Colina

os anãos das colinas abandonaram seus salões subterrâneos para empregar suas perícias no mundo externo. Eles compartilham as características de seus primos das montanhas, mas são um pouco mais tolerantes em relação a outras raças e culturas.

Todos os anãos das colinas advêm do clã Neidar ("Mais Próximo"). Existe uma inimizade antiga e intensa entre os anãos das colinas e os anãos das montanhas, datando do Cataclismo. Os anãos das colinas acusam os clãs das montanhas de terem fechado as portas de Thorbardin quando os Neidar procuravam refúgio após a catástrofe. Em sua defesa, os anãos das montanhas alegam que só dispunham de recursos para alimentar seu próprio povo e que, se tivessem permitido o ingresso dos demais, todos morreriam de fome.

Custo: 3 pts. de aprimoramento

Atributos: anãos possuem constituição forte e sólida, são grandes combatentes, ferreiros e artesãos de joias, porém são de natureza reservada e desconfiada, e sua robustez também não permite grande agilidade corporal.

✦ +2 CON ou +1 CON e +1 DEX

✦ -2 AGI ou CAR, ou -1 em cada um destes atributos

Idade inicial: 40 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: anãos falam o idioma Anão, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

✦ A longevidade dos anãos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, anãos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

Anãos enxergam a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.

✦ +10% na perícia Artes (joalheria).

✦ +10% na perícia Armeiro (ferreiro).

✦ +10% na perícia Mineração.

✦ +10% na perícia Ciências (engenharia).

✦ +5% no ataque com machados.

✦ +5% na defesa (escudo e machados) em combate corpo a corpo.

✦ +10% em testes de CON contra venenos não-mágicos. Para resistir a efeitos mágicos, considere que o anão possui +1 em CON e WILL.

✦ Por aprenderem desde cedo a avaliar condições de muralhas e estruturas de pedra, anãos têm direito a um teste difícil de PER, mesmo que não estejam procurando, para notar anomalias em pedras, como armadilhas em cavernas ou fossos escondidos a até 6 metros de distância.

✦ Anãos são robustos, fortes e resistentes, e por isso recebem o aprimoramento Saúde de ferro (1 ponto).

Desvantagens:

✦ Anãos somente podem possuir o aprimoramento Poderes mágicos se adquirirem o kit de Clérigo.

✦ Por sua aversão à magia, podem usar somente os seguintes itens mágicos: itens com efeitos de proteção (armaduras, elmos, mantos, escudos, anéis, ...), armas e poções (de cura, contra venenos e de aumento de

atributos). Caso sejam clérigos, também podem usar pergaminhos, varinhas, cajados e bastões.

✦ Um personagem anão só pode pegar os kits de Clérigo, Guerreiro ou Ladrão, ou podem não ter nenhum kit.

Anãos da Escuridão

Os anãos da escuridão compreendem dois clãs de anões das montanhas que preferem viver totalmente imersos nas trevas. Considerados insanos pelos demais, os anãos da escuridão são conhecidos por seus atos de crueldade e assassinato. Eles juram lealdade ao Grão-Barão e à sua raça, mas já a traíram mais de uma vez.

Theiwar ("Ingratos"): Outrora um clã que habitava áreas muito profundas, os Theiwar se tornaram alérgicos à luz do sol no final da Era dos Sonhos. Séculos de endogamia e isolamento lhes concederam características incomuns que os separam de seus primos. São extremamente claros, e muitos albinos nascem entre eles. Também são o único clã que demonstra um interesse ativo pela magia, outra cisão entre eles e seus parentes.

Daegar ("Mais Profundo"): Durante a Era dos Sonhos, os Daegar eram um clã nobre que lutava ao lado dos Hylar e de seus primos, os Daewar. Após se aliarem aos rebeldes Theiwar, os Daegar foram banidos para as profundezas do Subterrâneo. Nos meados da Era do Poder, os Daegar haviam se unido por casamento aos Theiwar, e tornaram-se parecidos com eles. Os demais clãs costumam chamá-los "Deiwar" (uma corruptela de Daegar e Theiwar), pois sacrificaram a pureza de seu clã para se tornarem anões da escuridão.

Custo: 3 pts. de aprimoramento

Atributos: Os anãos da escuridão possuem a resistência e o vigor de sua raça, mas são taciturnos e reservados.

✦ +2 CON ou +1 CON e +1 DEX

✦ -2 AGI ou CAR, ou -1 em cada um destes atributos

Idade inicial: 40 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: anãos falam o idioma Anão, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

✦ A longevidade dos anãos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, anãos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

✦ Anãos da escuridão enxergam a 30 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.

✦ +10% na perícia Artes (joalheria).

✦ +10% na perícia Armeiro (ferreiro).

✦ +10% na perícia Mineração.

✦ +10% na perícia Ciências (engenharia).

✦ +5% no ataque com machados.

✦ +5% na defesa (escudo e machados) em combate corpo a corpo.

✦ +10% em testes de CON contra venenos não-mágicos.

✦ Para resistir a efeitos mágicos, considere que o anão possui +1 em CON e WILL.

✦ Por aprenderem desde cedo a avaliar condições de muralhas e estruturas de pedra, anãos têm direito a um teste difícil de PER, mesmo que não estejam procurando, para notar anomalias em pedras, como armadilhas em cavernas ou fossos escondidos a até 6 metros de distância.

- Anões são robustos, fortes e resistentes, e por isso recebem o aprimoramento Saúde de ferro (1 ponto).
- Anões da escuridão são habilidosos em se esgueirar pelas trevas, e tornam-se excelentes espíões., recebendo +15% em uma dessas perícias entre: escutar, furtividade ou subterfúgio.

Desvantagens:

- Anões somente podem possuir o aprimoramento Poderes mágicos se adquirirem o kit de Clérigo.
- Por sua aversão à magia, podem usar somente os seguintes itens mágicos: itens com efeitos de proteção (armaduras, elmos, mantos, escudos, anéis, ...), armas e poções (de cura, contra venenos e de aumento de atributos). Caso sejam clérigos, também podem usar pergaminhos, varinhas, cajados e bastões.
- Um personagem anão só pode pegar os kits de Clérigo, Guerreiro ou Ladrão, ou podem não ter nenhum kit.
- Anões da escuridão são extremamente sensíveis à luz por isso sofrem -5% em todas as jogadas de ataque e testes de perícia sob a luz solar direta ou no raio de qualquer efeito mágico que simule a luz do sol.

Anões da Sarjeta

Os Aghar ("Angustiadados"), ou anões da sarjeta como são chamados pela maioria das raças, ou anões da ravina como são chamados por si mesmos, são uma raça bastarda de sobreviventes. Embora possuam uma extensa tradição oral (adoram contar histórias), dois clãs de anões da sarjeta nunca irão concordar sobre os detalhes exatos de sua origem ou história. A versão normalmente aceita sobre o surgimento destas criaturas é encontrada nos anais do Iconocronos. De acordo com a obra de Astinus, eles são o resulta do das uniões de gnomos e anões nos anos seguintes à transformação dos primeiros pela Gemagris de Gargath. Os mestiços pareciam herdar as piores características de ambas as raças, e acabavam sendo expulsos de seus clãs. Mais tarde, os humanos os batizaram de acordo com sua condição inferior e suas condições precárias de vida.

Personalidade: Os seguintes aspectos da personalidade de um anão da sarjeta caracterizam toda a raça: um aguçado instinto de sobrevivência, um forte (embora desconcertante) orgulho de si mesmo, uma resistência inabalável, uma aparência deplorável, uma vontade desesperada de viver, pouca astúcia e ainda menos inteligência. O alicerce da existência de um anão da ravina é a mera sobrevivência. Eles fazem o que for necessário para permanecerem vivos. Quando o perigo lhes ameaça, seu primeiro pensamento é fugir, se possível, e caso contrário se prostrar e chorar lamuriosamente. Entretanto, eles não são completamente indefesos. Se estiverem acuados, lutam com ferocidade, com a fúria desesperada de um rato protegendo suas crias. Eles recorrem a quaisquer táticas para sobreviver: morder, roer, arranhar e socar. A "luta suja" é a única forma de combate que eles conhecem.

A estupidez dos anões da sarjeta é lendária em toda Ansalon. O seu sistema numérico inclui os Algarismos "um", para indicar uma só coisa, e "dois" para qualquer outra quantidade.

Apesar da imagem que as demais raças têm a seu respeito, estes anões são extremamente orgulhosos e agem com grande seriedade. A sobrevivência não é uma piada, e nenhuma outra raça chega sequer perto do talento natural que os anões da sarjeta possuem para sobreviver.

Custo: 2 pontos de aprimoramento (talvez 3)

Atributos: os anões da sarjeta são surpreendentemente ágeis e conseguem prosperar sob condições letais para

os demais. Seu instinto de sobrevivência permite que eles se estabeleçam em regiões perigosas. Mas infelizmente são desprovidos de inteligência e de boas maneiras.

- +2 CON ou AGI +1 em cada um desses atributos.
- -2 INT, WILL ou CAR, ou -1 em dois destes atributos

Idade inicial: 40 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: O idioma Aghar, conhecido como Língua da Sarjeta, é gutural, complicado e incompreensível para qualquer um que não seja um deles. Não sendo uma língua verdadeira, este dialeto se altera constantemente, adotando termos de outros idiomas sempre que necessário. A fala dos indivíduos que vivem perto dos elfos parece um Élfico deturpado, enquanto os Aghar que estão próximos dos anões utilizam algo semelhante ao idioma Anão, e assim por diante. A Língua da Sarjeta evoluiu com tanta rapidez que os sábios são incapazes de estudá-la.

Quando dois grupos de anões da sarjeta se encontram, seus dialetos se fundem em questão de dias, criando outro totalmente novo, eles começam com a perícia Aghar com 30% na perícia Idiomas (falar), além disso escolha qualquer outro idioma de outra raça na qual você terá 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

- +10% na perícia Furtividade.
- +10% na perícia Subterfúgio
- +10% na perícia camuflagem.
- +10% na perícia Sobrevivência(cidade) e em qualquer outra perícia de Sobrevivência..
- +10% na perícia esquiva.
- Anões da sarjeta assim como baratas são extremamente resilientes, e por isso recebem o aprimoramento Saúde de ferro (1 ponto).
- Anões da sarjeta são especialistas em adular, implorar, chorar, encolher-se e suplicar, eles aprimoram estas habilidades ao nível de uma arte, por isso eles tem direito à um teste de CAR difícil para convencer um inimigo ou um grupo de inimigo ao qual eles não tenham atacado previamente, à não atacar eles.

Desvantagens:

- A verdadeira desonra para essa raça é não sobreviver até o final de sua vida, para o que outros povos seria covardia para eles seria um ato de coragem, portanto toda vez que se ver em situação que ameaçaria sua vida de qualquer maneira, tais como combates, masmorras, escalar montanhas altas, eles terão de fazer um teste de WILL para não correrem o mais rápido possível daquela situação.

É uma raça extremamente desprezada pelas outras raças de Krynn por isso recebem o negativo MÁ FAMA

- Um personagem anões de sarjeta só pode pegar os kits de Clérigo, Guerreiro ou ladrão, ou podem não ter nenhum kit.

ELFOS

Os elfos de Krynn são os bem-amados dos deuses do Bem. Como povo, vivem em harmonia com a natureza, moldando-a suavemente para adequar-se à sua ideia de perfeição. Devido a sua longa expectativa de vida, parecem ostentar uma paciência infinita. Muitas vezes, são vistos mais como sonhadores do que empreendedores, pouco ambiciosos, descomprometidos, distantes e etéreos. Sua devoção apaixonada pela vida e seu amor pela beleza muitas vezes tornam as ambições humanas vazias e ocas em contraste.

Kanganesti

Sentindo-se à vontade nas florestas, os Kanganesti, ou elfos selvagens, acreditam que todas as criaturas e objetos, dos pássaros e insetos aos rios e as nuvens, possuem um espírito. Eles honram estes espíritos e sabem que, em troca, são honrados por eles.

Personalidade: Os Kanganesti crêem que uma vida feliz só pode ser obtida através da existência em harmonia com a natureza. Passionais e orgulhosos, eles só querem ser deixados em paz. Devido à expansão das nações humanas e aos maus tratos por seus próprios parentes elfos, eles foram expulsos de suas florestas natais e forçados a viver num mundo que não apreciam ou compreendem. Ao contrário de seus parentes mais calmos, os Kanganesti podem ser temperamentais e ferozes quando pressionados ao extremo.

Custo: 3 pts. de aprimoramento

Atributos: Os Kanganesti são mais baixos, porém mais musculosos que os demais elfos, com a tendência a se dedicar mais ao físico que ao intelecto.

✦ +2 AGI, DEX, FOR ou PER, ou +1 em dois destes atributos

✦ -2 INT ou -1 INT e -1 CAR

Idade inicial: 100 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 4 + (INT x 5)

Idioma: elfos falam o idioma Élfico e Silvestre, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

✦ A longevidade dos elfos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, elfos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

✦ Elfos enxergam a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.

✦ Elfos não dormem, eles apenas meditam por 4 horas, o que é suficiente para deixá-los descansados.

✦ Elfos fazem testes contra efeitos de sono, controle mental e magias similares, mas não contra ilusões, com um nível de dificuldade a menos.

✦ +1 ponto de Focus no Caminho elemental principal, caso possuam o aprimoramento Poderes mágicos.

✦ +10% em dois subgrupos da perícia Animais à escolha.

✦ +10% em Armeiro (coureiro ou carpinteiro) ou em um subgrupo de Artífice.

✦ +5% em duas perícias a sua escolha entre: Ciências (botânica, herbalismo.), Escutar, Furtividade, Rastreio, camuflagem ou Sobrevivência (floresta ou selva).

✦ +5% no ataque com arcos de qualquer tipo.

✦ +5% no ataque com espadas de uma mão.

✦ Por sua percepção natural, ao passarem a até 6 metros de uma porta secreta, mesmo que não a estejam procurando, elfos podem fazer um teste de PER difícil para notá-la.

✦ Elfos têm sentidos excepcionais, por isso recebem o aprimoramento SENTIDOS AGUÇADOS (visão ou audição).

Desvantagens:

✦ Estigma social/racial: elfos (não elfos negros) são amantes da vida e do belo, portanto não podem gastar Focus, utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun (salvo exceções determinadas pelo Mestre). Não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fê, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas “malignas”. Caso o façam, recebem automaticamente o aprimoramento negativo Má fama

(-1). Em caso de já possuir este aprimoramento, pode ser adicionado Inimigos, Mania de perseguição, ou algum outro determinado pelo Mestre.

✦ Um personagem elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger, ou podem não ter nenhum kit.

Qualinesti

De todas as nações élficas, os Qualinesti são os que mais interagem com as demais raças de Krynn. Embora alguns prefiram permanecer em suas florestas natais, outros podem ser encontrados explorando o continente como mercadores, sacerdotes, magos e viajantes.

Personalidade: Devido à sua expectativa de vida relativamente longa, os Qualinesti aceitam o passado sem arrependimentos e esperam o melhor do futuro. Eles perseguem seus objetivos com paciência e adotam uma visão otimista da vida. Embora lamentem tudo o que perderam ao longo dos anos, não se permitem nutrir emoções negativas, preferindo aguardar o dia de amanhã e o próximo desafio.

Os elfos Qualinesti se orgulham de suas habilidades, e costumam olhar com desdém o trabalho "grosseiro" das raças obviamente inferiores. Embora os Qualinesti sejam mais tolerantes e extrovertidos que os Silvanesti e se relacionem bem com as outras raças, ainda se consideram os escolhidos pelos deuses. Eles se opõem às uniões interracialis e, embora possam oferecer abrigo aos meio-elfos, jamais os aceitam completamente.

Custo: 3 pts. de aprimoramento

Atributos: Qualinesti têm sentidos e mentes aguçadas, corpos ágeis e graciosos, mas leves e frágeis e, algumas vezes, parecem distantes e arrogantes.

✦ +2 AGI, DEX, INT ou PER, ou +1 em dois destes atributos

✦ -2 CON ou -1 CON e -1 CAR

Idade inicial: 100 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 4 + (INT x 5)

Idioma: Qualinesti falam o idioma Élfico e comum, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

✦ A longevidade dos elfos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, elfos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

✦ Elfos enxergam a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.

✦ Elfos não dormem, eles apenas meditam por 4 horas, o que é suficiente para deixá-los descansados.

✦ Elfos fazem testes contra efeitos de sono, controle mental e magias similares, mas não contra ilusões, com um nível de dificuldade a menos.

✦ +1 ponto de Focus no Caminho elemental principal, caso possuam o aprimoramento Poderes mágicos.

✦ +10% em dois subgrupos da perícia Artes à escolha.

✦ +10% em Armeiro (ferreiro ou carpinteiro) ou em um subgrupo de Artífice.

✦ +5% em duas perícias a sua escolha entre: Ciências (botânica, herbalismo, história ou literatura), Escutar, Furtividade, Rastreio ou Sobrevivência (floresta).

✦ +5% no ataque com arcos de qualquer tipo.

✦ +5% no ataque com espadas de uma mão.

✦ Por sua percepção natural, ao passarem a até 6 metros de uma porta secreta, mesmo que não a estejam procurando, elfos podem fazer um teste de PER difícil para notá-la.

- ☞ Elfos têm sentidos excepcionais, por isso recebem o aprimoramento Sentidos aguçados (visão ou audição).

Desvantagens:

- ☞ Estigma social/racial: elfos (não elfos negros) são amantes da vida e do belo, portanto não podem gastar Focus, utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun (salvo exceções determinadas pelo Mestre). Não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fé, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas "malignas". Caso o façam, recebem automaticamente o aprimoramento negativo Má fama (-1). Em caso de já possuir este aprimoramento, pode ser adicionado Inimigos, Mania de perseguição, ou algum outro determinado pelo Mestre.
- ☞ Um personagem elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger, ou podem não ter nenhum kit.

Silvanesti

Frios, altivos e aparentemente intocáveis, os Silvanesti representam o que há de melhor e de pior no povo élfico. Sua beleza etérea é prejudicada por sua natureza fleumática e arrogante. Eles se consideram melhores que todas as outras raças de Ansalon, incluindo seus próprios parentes, os Qualinesti e Kanganesti.

Personalidade: Orgulhosos e arrogantes, os Silvanesti veem pouca utilidade nos membros de outras raças, incluindo os demais elfos. Eles são extremamente preconceituosos contra as culturas de povos "inferiores", e são intolerantes com outros costumes e crenças. Eles detestam mudanças. Sua sociedade resistiu por mais de 3.000 anos, e mudou pouco em todo este tempo. Quando as mudanças ocorrem, geralmente são forçadas. Lentos para confiar e rápidos para culpar, poucos Silvanesti formam amizades duradouras com membros de outras raças.

Custo: 3 pts. de aprimoramento

Atributos: Os Silvanesti são graciosos e intelectuais, sentindo prazer com a beleza e o conhecimento, mas são frágeis se comparados às outras raças e sua arrogância inata muita vezes é desgastante.

- ☞ +2 em dois destes atributos AGI, DEX, INT ou PER ou +1 nos quatro mencionados, ou +1 em todos eles
- ☞ -2 CON e CAR

Idade inicial: 100 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 4 + (INT x 5)

Idioma: Silvanesti consideram sua vertente do idioma Élfico a mais belo, ensinando todo e qualquer um dos seus, por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar/escrever).

Vantagens:

- ☞ A longevidade dos elfos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, elfos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.
- ☞ Elfos enxergam a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.
- ☞ Elfos não dormem, eles apenas meditam por 4 horas, o que é suficiente para deixá-los descansados.
- ☞ Elfos fazem testes contra efeitos de sono, controle mental e magias similares, mas não contra ilusões, com um nível de dificuldade a menos.
- ☞ +1 ponto de Focus no Caminho elemental principal, caso possuam o aprimoramento Poderes mágicos.
- ☞ +10% em dois subgrupos da perícia Artes à escolha.

- ☞ +10% em Armeiro (ferreiro ou carpinteiro) ou em um subgrupo de Artífice.
- ☞ +5% em duas Ciências Ocultas.
- ☞ +5% em duas perícias a sua escolha entre: Ciências (botânica, herbalismo, história ou literatura), Escutar, Furtividade, Rastrear ou Sobrevivência (floresta)
- ☞ +5% no ataque com arcos de qualquer tipo.
- ☞ +5% no ataque com espadas de uma mão.
- ☞ Por sua percepção natural, ao passarem a até 6 metros de uma porta secreta, mesmo que não a estejam procurando, elfos podem fazer um teste de PER difícil para notá-la.
- ☞ Elfos têm sentidos excepcionais, por isso recebem o aprimoramento Sentidos aguçados (visão ou audição).

Desvantagens:

- ☞ Estigma social/racial: elfos (não elfos negros) são amantes da vida e do belo, portanto não podem gastar Focus, utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun (salvo exceções determinadas pelo Mestre). Não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fé, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas "malignas". Caso o façam, recebem automaticamente o aprimoramento negativo Má fama (-1). Em caso de já possuir este aprimoramento, pode ser adicionado Inimigos, Mania de perseguição, ou algum outro determinado pelo Mestre.
- ☞ Um personagem elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger, ou podem não ter nenhum kit.

Elfos Negros Quando um elfo abraça o mal, cultua os deuses da Escuridão ou é considerado uma ameaça para seu povo, a sociedade age com rapidez para punir o culpado. O respeito élfico pela vida não lhes permite executar estes criminosos. Em vez disso, os indivíduos rotulados como perigosos são expulsos e recebem o nome de elfos negros.

Ser chamado de elfo negro significar não possuir pátria, nem povo. Proibidos de interagir com todos os outros elfos, de qualquer nacionalidade, eles são forçados a vagar em exílio, sempre sonhando com a terra natal que jamais verão novamente.

Somente através do perdão um elfo negro pode ser aceito novamente nos reinos élficos, mas a redenção muitas vezes torna-se uma prova difícil e perigosa. A maioria que procura esta benesse não sobrevive, embora em algumas ocasiões o próprio ato de sacrifício é o que redime o elfo negro.

Cada uma das nações élficas possui seus próprios métodos para tratar os elfos negros.

- ☞ Os Kanganesti acusados de violar algum tabu devem se submeter a um julgamento sagrado. Os que fracassam saem com suas tatuagens distorcidas e enegrecidas, marcando seus crimes por toda eternidade em sua própria carne. Eles podem procurar a redenção através de um segundo julgamento pelo combate quando o elfo negro precisa derrotar um grande mal somente pelo propósito de defender o bem. Poucos Kanganesti sobrevivem ao segundo julgamento.
- ☞ Os Qualinesti trazem o acusado perante um conselho de pares, onde ele poderá apresentar seu caso. Se o conselho considerá-lo culpado por unanimidade, ele será submetido ao ritual do Eclipse Solar, onde seus crimes são apresentados perante as divindades ele recebe a chance de se arrepender. Se este arrependimento não for sincero e honesto, ele será declarado um elfo negro. Seu nome será banido dos corações do povo e nenhum elfo terá permissão de proferi-lo novamente.
- ☞ A Cerimônia da Escuridão é o método Silvanesti para julgar os culpados. O elfo é levado a um recinto com paredes espelhadas onde deve ingressar num círculo ininterrupto formado por uma corrente de platina. O

rêu vê seus crimes retratados no espelho enquanto a corrente se aperta ao seu redor, prendendo-o firmemente. Enquanto ele é retirado de Silvanesti, seu nome é apagado dos registros de nascimento e inscrito na lista dos párias no Templo de E'L.

Em termos de jogo os elfos negros mantem suas características élficas porém adquirem o talento Má fama, porém a partir de agora podem aprender o caminho ARKANUM e tem acesso aos kits da Cavalaria de Neraka.

Meio-Elfos

Desde a época de Kith-Kanan, quando os elfos começaram a lidar mais de perto com as raças humanas, elfos e humanos têm se apaixonado e se casado. Após o Cataclismo, bandidos e mercenários humanos invadiram as fronteiras de Qualinesti, saqueando as terras élficas, matando os homens e agredindo as mulheres. As crianças mestiças são os resultados dos dois tipos de uniões. Sejam nascidos do amor ou do ódio, o sangue misto dos meio-elfos os marca para sempre como párias tanto na civilização humana quanto élfica.

Os meios-elfos herdam as melhores qualidades de seus pais. Eles possuem o amor pela beleza e a reverência pela natureza dos elfos e a ambição e a motivação dos humanos. Talvez devido ao preconceito que enfrentam de ambas as raças, costumam ser introvertidos e solitários. Desprezados e humilhados, alguns são inseguros e rebeldes, atacando aqueles que os odeiam pela sua natureza mestiça.

Custo: 1 pt. de aprimoramento

Atributos: sem alterações raciais.

Idade inicial: 20 + 3d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) + (INT x 5)

Idioma: meio-elfos sabem falar tanto o idioma Élfico (30%) quanto o idioma da terra natal de sua parte humana (30%).

Vantagens:

- ☞ Meio-elfos enxergam 10 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.
- ☞ Seu sangue élfico proporciona certa resistência contra efeitos de sono, controle mental e magias similares, mas não contra ilusões. Para este fim, considere que o meio-elfo possui +2 pontos no atributo em questão.
- ☞ Seu sangue humano proporciona +20 pontos para distribuírem em suas perícias. Estes pontos podem ser utilizados para adquirir um kit.
- ☞ +10% em um subgrupo da perícia Artes à escolha.
- ☞ +5% no ataque com uma espada de uma mão.
- ☞ +5% no ataque com um arco ou uma besta.

Desvantagens:

- ☞ Os meio-elfos não podem escolher todos os kits disponíveis. Um personagem meio-elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Ladrão, Mago, Ranger, qualquer dos cavaleiros ou podem não ter nenhum kit.

GNOMOS

Os gnomos são os inventores e funileiros de Krynn. Rápidos para raciocinar e falar, suas mentes estão eternamente fixadas em rodas dentadas, engrenagens, roldanas, válvulas e motores a vapor. Apesar dos perigos inerentes à sua área de atuação, os gnomos (às vezes chamados de gnomos "faz-tudo") adoram a tecnologia e

continuam a perseguir e aperfeiçoar suas inovações ao longo das eras.

Personalidade: Inventivos, habilidosos e entusiastas, os gnomos são seres dedicados a tornar a vida mais fácil através da tecnologia, embora suas invenções complexas geralmente tenham o efeito inverso. A ciência é a vida de um gnomo, tanto que cada um deles escolhe uma Missão de Vida especial ao atingir a maioridade. Mais importante que os laços familiares, é ela que define o indivíduo, e sempre será relacionada a ampliar o conhecimento ou desenvolver tecnologia.

O objetivo é específico e normalmente inatingível. Não é raro que as Missões de Vida sejam passadas de geração em geração diversas vezes até serem alcançadas. Completar uma Missão de Vida assegura que o gnomo e todos os antepassados que contribuíram para ela terão um lugar junto a Reorx no pós vida. Apenas um gnomo já conseguiu completar três Missões de Vida diferentes durante sua existência, mas foi considerado um gnomo doido (veja adiante) e expulso do Monte Deixapralá por envergonhar todos os demais.

A dedicação dos gnomos ao conhecimento e às invenções os deixa muito carentes de traquejo social, pelo menos no que se refere às demais raças. Os gnomos estão sempre ansiosos em discutir projetos e comparar anotações, e em sua pressa de se explicar, muitas vezes se esquecem dos bons modos. Eles se importam com os sentimentos de outras pessoas, mas normalmente já estão preocupados com um assunto completamente diferente quando percebem que foram rudes. A pior coisa no mundo (pelo menos para as demais raças) é o pedido de desculpas de um gnomo. Acreditando que os atos falam mais alto que as palavras, um gnomo arrependido criará um invento especificamente para a parte ofendida. Frequentemente, isso acaba ferindo mais que apenas os sentimentos.

Um provérbio dos gnomos afirma que "máquinas pequenas e simples são criadas por mentes pequenas e simples". Os gnomos apreciam o valor do estilo e da ostentação. Maior deve significar melhor. Quanto mais sinos, válvulas e motores a vapor fizerem parte de um projeto, melhor a probabilidade de sucesso. Jamais construa algo com apenas uma engrenagem ou botão, quando dez ou vinte asseguram uma margem de segurança em caso de erro. A redundância é um fator que deve ser considerado. Acima de tudo, aceite o fracasso. Jamais se sabe quando um engano em um projeto pode fornecer uma pista intrigante para outro completamente novo. Uma invenção simples demais e que funciona muito corretamente bloqueia a criatividade e deve ser desencorajada.

Custo: 2 pts. de aprimoramento.

Atributos: gnomos possuem estatura baixa e corpo pequeno, por isso não são tão fortes quanto as raças maiores, mas sabem manejar ferramentas complexas com maestria, e sua habilidade manual para trabalhar com ferramentas muito pequenas é impressionante. Também possuem mente aguçada e inquisitiva.

- ☞ +2 DEX ou INT, ou +1 em cada um destes atributos
- ☞ -2 FR

Idade inicial: 50 + 3d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: gnomos falam o idioma Gnomo, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

- ☞ A longevidade dos gnomos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade,

gnomos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

- ☞ +10% em Artes (joalheria).
- ☞ +10% em Avaliação de objetos.
- ☞ Todos os gnomos são afiliados à uma guilda, escolha uma das três guildas:
 - ☞ Guilda dos artífices: +10% em duas perícias entre o grupo de artífice
 - ☞ Guilda do conhecimento: +10% em duas perícias entre o grupo de ciências
 - ☞ Guilda dos Técnicos: +10% em duas perícias entre o grupo de artesanato e/ou artes.
- ☞ +10% em Ciências proibidas(alquimia).
- ☞ +5% em Esquiva contra criaturas médias (humanos, elfos, orcs...), esse bônus sobe para 10% contra criaturas maiores.
- ☞ Todos os gnomos tem uma missão de vida que ocupa boa parte do seus pensamentos, por isso fazem teste contra efeitos de controle mental com um teste de dificuldade à menos.
- ☞ Gnomos tem um nariz extremamente aguçado por isso adquirem o aprimoramento SENTIDO AGUÇADO (olfato).

Desvantagens:

- ☞ Apenas podem usar equipamentos pequenos, ou seja, uma espada curta é para um gnomos uma espada longa. Armaduras pequenas, fora do “padrão” dos seres mais altos, costumam ser mais difíceis de encontrar (e mais caras).
- ☞ Estigma social/racial: da mesma forma que os elfos, os gnomos abominam a maldade e por isso não podem utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun, não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fé, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas “malignas” no senso comum. Caso o façam, recebem o aprimoramento negativo Má fama (-1). Caso já possua este aprimoramento, pode ser adicionado Inimigos ou Mania de perseguição.
- ☞ Um personagem gnomos pode escolher entre os seguintes kits de Clérigo, Guerreiro, Ladrão ou Mago, ou podem não ter nenhum kit.
- ☞ Os Gnomos vivem pela sua missão de vida por isso adquirem o negativo OBSESSÃO.

KENDERS

Para as demais raças, os Kender são as crianças de Krynn. Estes pequeninos possuem um déficit de atenção, uma curiosidade intensa e um destemor que é muito útil durante um combate, mas que frequentemente lhes traz problemas (e para seus companheiros de viagem).

Os kender levam uma vida descuidada onde cada novo dia está repleto de segredos maravilhosos esperando para serem descobertos. Suas características de personalidade mais fundamentais são sua curiosidade insaciável e seu completo destemor, que formam uma combinação assustadora. Todas as cavernas escuras precisam ser exploradas, todas as portas trancadas devem ser abertas e todos os baús escondem algo interessante.

Os jovens kender com cerca de 30 anos são afetados pela "febre de viajar", um desejo intenso de sair de sua terra natal e embarcar numa jornada de descoberta. Quase todos os kender encontrados fora de seus reinos estão acometidos pela febre.

Custo: 2 pts. de aprimoramento

Atributos: kenders possuem corpos pequenos e mais fracos que as demais raças, porém são bastante sociáveis, determinados, ágeis e habilidosos com as mãos.

- ☞ +2 AGI ou DEX +1 em dois destes atributos.

☞ -2 FR

Idade inicial: 20 + 3d6

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: kenders falam o Lingukender e comum, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

- ☞ +10% em escutar
- ☞ +10% em manuseio de fechaduras
- ☞ +10 em manipulação(Lábia)
- ☞ Devido ao seu eterno otimismo e sua crença inata na bondade de todas as pessoas, os kender conseguem sobreviver e prosperar num mundo que muitas vezes se mostra hostil. Em termos de regra considere que os kender possuem +1 ponto de atributo em quaisquer testes de atributos ou testes resistidos de atributos.
- ☞ Os kenders possuem uma intuição extraordinária sobre as motivações e características de outras raças. Eles podem liberar uma verborragia de sarcasmos, insultos e comentários grosseiros que fazem com que a vítima ofendida perca as estribeiras. Os kender podem fazer um teste resistido de Lábia para aumentar a dificuldade nos testes de ataque e defesa de um adversário, diferentemente de falar esse teste gasta uma ação.
- ☞ Kenders são imunes ao medo, seja mágico ou mundano.

Desvantagens:

- ☞ Kender não tem nenhuma tipo de restrição à magia porém tem extrema dificuldade de se concentrar, por isso seu tempo máximo de estudo por dia é metade do que normalmente seria, além disso eles precisam estudar o dobro que necessário para anotar ou aprender magia.
- ☞ Devido a sua curiosidade insaciável eles são levados a investigar tudo, inclusive objetos alheios, eles pegam absolutamente que chame sua atenção, eles não consideram isso roubo, chamam de “empréstimos”, porque realmente tem intenção de devolver. O problema é que, com tantas coisas interessantes chamando sua atenção que eles acabam esquecendo de devolver, considere que eles tem o negativo CLEPTOMANÍACO.
- ☞ Kenders só podem escolher os kits de Bardo, Clérigo, Guerreiro ou Ladrão, ou podem não ter nenhum kit.

Raças de Ogros

A palavra “ogro” traz à mente dos povos de Ansalon a imagem de monstros enormes abrutalhados que sentem prazer com tormentos e crueldades. A verdade é bem mais complexa. Os ogros foram a primeira raça criada pelas divindades da Escuridão, dotados de força física, beleza e poderes mágicos. As mudanças no mundo e entre os próprios ogros deram origem a diversas raças, e hoje nenhuma delas parece relacionada com as demais.

Irda

Os irda ("altos-ogros") conservaram uma graça e uma beleza impressionantes, originalmente concedidas aos ogros como uma das primeiras raças da criação. De natureza reclusa e solitária, utilizam disfarces mágicos quando são forçados a caminhar entre as outras raças. A maioria absoluta dos membros dessa raça foi destruída por Caos no final da Quarta Era.

Os irda preferem viver sozinhos. Eles não se importam com a companhia de outros, mesmo entre sua própria raça. Profundamente introspectivos, eles só desejam ser deixados em paz, vivendo em sereno isolamento. Essa

natureza solitária teria levado à sua extinção, não fosse o Valin (Época de Acasalamento), quando um indivíduo do sexo feminino estabelece laços com o primeiro homem que fitar seus olhos. Os irda parecem frios e altivos para as outras raças, mesmo para os elfos, pois mantêm um rígido controle sobre suas emoções para conter os impulsos malignos que herdaram com seu sangue ogro.

Custo: 3 pontos de aprimoramento

Atributos: Os irda são dotados de inteligência, uma presença imponente e beleza física, mas seu isolamento auto-imposto e suas condições de vida enfraqueceram sua saúde.

☞ +2 INT ou CAR +1 em dois destes atributos.

☞ -2 CON

Idade inicial: 100 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 4 + (INT x 5)

Idioma: Irdas falam o idioma Alto ògrico e comum, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

☞ A longevidade dos elfos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, elfos ganham 10 pontos de perícia por nível a partir do segundo nível.

☞ Através de um processo guardado à sete chaves pelos Irdas, eles nascem com a capacidade de mudar sua forma para outras criaturas humanoides, sendo capazes de assumir cento e uma formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Apesar disto, não são capazes de duplicar outra pessoa. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente 50% das vezes, os Irdas ganham o aprimoramento Poderes angelicais 2 (a forma humana).

☞ +1 ponto de Focus em um caminho elemental de sua escolha, exceto no caminho trevas, independentemente de possuírem o aprimoramento Poderes mágicos.

☞ +10% em dois subgrupos da perícia Artes à escolha.

☞ +5% em três perícias a sua escolha entre: Ciências (qualquer).

Desvantagens:

☞ Estigma social/racial: irdas são amantes da vida e do belo, portanto não podem gastar Focus, utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun (salvo exceções determinadas pelo Mestre). Não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fê, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas “malignas”.

☞ Um personagem irda poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger, ou podem não ter nenhum kit.

☞ Outros povos consideram os Irdas responsáveis pelo verão do Caos por isso eles possuem o aprimoramento MÁ FAMA

Minotauros

Os minotauros estão confortáveis tanto no mar quanto em terra, e vivem numa sociedade baseada na honra, onde a força determina o poder nas arenas de gladiadores e na vida cotidiana.

Os minotauros creem na superioridade de sua raça sobre todas as demais. Acreditam que seu destino é governar o mundo. Desde a juventude, são treinados para o combate e a guerra e imbuídos de um rígido código de honra. A sociedade militarista dos minotauros lhes concede uma visão rígida do mundo, delineada claramente em branco-e-preto. Eles valorizam a força, a astúcia e a inteligência. O teste supremo destas três virtudes é administrado no

Grande Circo, um concurso anual organizado numa arena de gladiadores.

Custo: 2 pontos de aprimoramento

Atributos: Os minotauros são grandes e poderosos, mas não muito ágeis. Desde sua juventude, eles se concentram mais em desenvolver os músculos que a mente. Sua arrogância pode ser ofensiva para as demais raças.

☞ +4 FOR e +2 CON

☞ -2 INT, AGI e CAR

Idade inicial: 15 + 2d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) + (INT x 5)

Idioma: Minotauros falam o idioma kotiano e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (falar).

Vantagens:

☞ Minotauros tem um nariz extremamente aguçado por isso adquirem o aprimoramento SENTIDO AGUÇADO (olfato)

☞ Os minotauros nascem com chifres e um couro bem resistente por isso recebem 2 Pontos de Aprimoramento Poderes demoníacos divididos em Chifres 2 e Pele resistente 1, assim podem atacar com seu chifre usando a perícia briga causando 1d6+FOR de dano, além de possuírem IP 1.

☞ Minotauros ganham +10 em três das seguintes perícias navegação(navios), armeiro(ferreiro), artefície(armadureiro), manipulação(intimidação)

☞ Eles ganham também +5 em três armas a sua escolha ou briga, apenas para ataque.

☞ Minotauros são naturalmente maiores que outras raças, por isso seu alcance é de 2x2.

Desvantagens:

☞ Minotauros somente podem possuir o aprimoramento Poderes mágicos se adquirirem o kit de Clérigo.

☞ Um personagem minotauro só pode pegar os kits de Clérigo, Guerreiro ou qualquer dos cavaleiros de Neraka, ou podem não ter nenhum kit.

Cavalarias de Krynn

De todas as instituições da história de Ansalon, as ordens de cavalaria têm figurado entre as mais importantes, começando séculos atrás com a ordem dos Cavaleiros de Solemnia, fundada durante a Era dos Sonhos, e mais recentemente os Cavaleiros de Neraka. Os membros destas ordens estão entre os guerreiros (e, em alguns casos, os clérigos e até mesmo magos) mais temidos e respeitados de todo o continente, incluindo entre suas fileiras os maiores heróis e os vilões mais infames. Tanto para personagens dos jogadores quanto para PdMs, estas ordens de cavalaria oferecem muitas oportunidades, enorme poder e grande responsabilidade.

Cavaleiros de Solamnina

Desde a Era dos Sonhos, os Cavaleiros de Solamnina existem como uma ordem guerreira dedicada à causa do Bem. Todos os cavaleiros são obrigados pelo *voto Est Sularus oth Mithas* ("Minha honra é minha vida"). As ações de um cavaleiro por toda a sua vida são definidas

por um complexo código de leis conhecido como a Medida.

Culpada injustamente pelo Cataclismo, a cavalaria foi aviltada durante a Era do Desespero e muitos cavaleiros abandonaram seus votos sagrados. Os poucos corajosos que se mantiveram fiéis ao código e à cavalaria obtiveram poder e respeito durante a Guerra da Lança. Os cavaleiros continuam representando uma força poderosa na Era dos Mortais, apesar das perdas devastadoras durante a Guerra do Caos.

Cavaleiro da Coroa

A Ordem da Coroa é o primeiro nível dos Cavaleiros de Solamnia. Um grupo de guerreiros treinados para demonstrar obediência e lealdade, eles são encarregados de preservar a honra da cavalaria e de sua ordem.

Os cavaleiros da Coroa são os campeões dos oprimidos responsáveis por ser a linha de frente de todos aqueles que não podem se defender, especializados em combate, são o braço guerreiro da ordem e suas habilidades refletem seu treinamento enquanto a isso.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ☞ Armas brancas ou à distância* (60 pts. para distribuir)
- ☞ Animais (montaria) 20%
- ☞ Ciências (heráldica) 30%
- ☞ Ciências (teologia/religião) 30%
- ☞ Escudo 30%
- ☞ Etiqueta (diplomacia) 20%
- ☞ Etiqueta (nobreza) 20%
- ☞ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ☞ Manipulação (empatia) 20%
- ☞ Manipulação (intimidação) 20%
- ☞ Armeiro (ferreiro) 20%

Aprimoramentos:

- ☞ Pontos heroicos 2
- ☞ Pontos de fé 2
- ☞ Boa fama 1
- ☞ Medida da Cavalaria (Código de honra) -1
- ☞ 2 pontos para escolher entre:
 - ☞ Pontos heroicos 3
 - ☞ Pontos de fé 3
 - ☞ Alma pura 2
 - ☞ Direito e jurisprudência 1
 - ☞ Caçador de demônios 1
 - ☞ Especialista em combate corporal 1
 - ☞ Saúde de ferro 1
 - ☞ Status 1

Habilidades:

- ☞ A medida do Cavaleiro
- ☞ Poderes divinos
- ☞ Sem restrições de armas, armaduras, escudos e elmos * Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 60 pts. equivalem a 30%. Vide o capítulo Perícias.

Poderes divinos:

- ☞ **Iniciativa heroica:** um cavaleiro estará sempre de prontidão para lutar pela sua causa, por isso ele ganham 1d6 extra de iniciativa (+2d6 no 10º nível). Esta habilidade custa 1 ponto de fé por utilização.
- ☞ **Detectar o mal:** o cavaleiro pode usar o poder da fé Detectar o mal (somente o mal) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).
- ☞ **Campeão do povo:** Os cavaleiros da coroa são a linha de frente contra os avanços das forças do mal, sendo visto por aqueles que não tem condições de pagar mercenários como sua única esperança, por isso eles

tentam retribuir da melhor forma possível, cavaleiros do coroa tem um 20% nas jogadas de perícia que envolvam carisma para as camadas menos nobres da população, isso inclui comerciantes menores, o campesinato e o baixo clero, além disso sempre que estiver em uma cidade e não possuir dinheiro o cavaleiro possui acomodação e comidas simples sem gastar nada.

☞ **Destemor:** cavaleiros são conhecidos por sua bravura e coragem, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.

☞ **Último suspiro:** quando um cavaleiro alcança o 9º nível, ele adquire a habilidade de levar um combate ao extremo e ser mantido vivo apenas pela sua fé e pelo seu propósito maior. Caso o cavaleiro deseje, ele pode oferecer seus últimos suspiros ao seu deus em favor de derrotar um inimigo ou um mal maior em combate. Por esta demonstração de valor, devoção, honra, fé e bravura, a divindade concede ao cavaleiro os bônus (e ônus) do ritual Sacrifício do herói (para maiores informações, consulte o livro GRIMÓRIO).

☞ **Ápice da Cavalaria:** O cavaleiro da coroa são as armas que cortam o mal do mundo, por isso sua fé os tornam o ápice físico da cavalaria se tornando a personificação viva dos princípios de honra, obediência e lealdade, ele soma seu +3 (+6 no nível 6 e +12 no nível 11) ao seu atributo de FORÇA, durante uma cena, aumentando assim seu dano, perícias e pontos de vida, porém esse poder não poderá ser usado de uma maneira frívola, portanto o mestre poderá e deverá negar esse poder ao personagem case ache que ele não se aplica à uma determinada situação, Esta habilidade custa 1 ponto de fé por utilização.

Cavaleiro da Espada

Os cavaleiros da Espada são guerreiros que lutam com seu poder e sua fé para defender a justiça e a verdade. Eles creem que o espírito é a fonte original da coragem. Sua disposição de sacrificar suas próprias necessidades até mesmo a própria vida, se preciso os torna valorosos campeões do bem.

Kiri-Jolith lhes concede a magia que lhes proporciona força em abate, o poder de derrotar inimigos poderosos e a habilidade de lidar com ameaças sobrenaturais. Mesmo quando não dispõem da magia divina de sua deidade, a coragem os impulsionam.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ☞ Armas brancas ou à distância* (40 pts. para distribuir)
- ☞ Animais (montaria) 20%
- ☞ Ciências proibidas (rituais) 20%
- ☞ Ciências proibidas (teoria da magia) 20%
- ☞ Ciências proibidas (oculto) 20%
- ☞ Ciências proibidas (20 pontos para distribuir entre demônios, mortos vivos ou spiritum)
- ☞ Ciências (teologia/religião) 30%
- ☞ Etiqueta (diplomacia) 20%
- ☞ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ☞ Idiomas (ler/escrever/falar línguas antigas) 30%
- ☞ Manipulação (empatia) 20%

Aprimoramentos:

- ☞ Pontos heroicos 2
- ☞ Pontos de fé 2
- ☞ Poderes mágicos 1
- ☞ Medida da Cavalaria (Código de honra) -1
- ☞ 2 pontos para escolher entre:
 - ☞ Pontos heroicos 3
 - ☞ Pontos de fé 3
 - ☞ Alma pura 2

- ☞ Poderes mágicos 2
- ☞ Caçador de demônios 1
- ☞ Boa fama 1
- ☞ Clero 1
- ☞ Biblioteca 1
- ☞ Status 1

Habilidades:

- ☞ A medida do Cavaleiro
- ☞ Poderes divinos
- ☞ Sem restrições de armas, armaduras, escudos e elmos * Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 50 pts. equivalem a 25%. Vide o capítulo Perícias.

Poderes divinos:

- ☞ **Expulsar o mal:** Uma vez por dia, o cavaleiro pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar vampiros, demônios, espectros e outras criaturas malignas. Para tanto, testa WILL + 3d6 vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir, esta habilidade custa 1 ponto de fé por utilização.
- ☞ **Detectar o mal:** o cavaleiro pode usar o poder da fé detectar o mal (somente o mal) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).
- ☞ **Proteção divina:** cavaleiros são envoltos por uma aura de proteção de 2 metros de raio. Neste espaço, todas as criaturas malignas sofrem uma penalidade de -10% em suas jogadas de ataque contra o cavaleiro e/ou sua montaria (caso esteja montado). Esta proteção também concede ao cavaleiro +10% contra qualquer efeito de dominação mental. Esta aura é invisível, sempre ativa e possível de ser detectada com magias ou outras habilidades, como detectar o bem, por exemplo.
- ☞ **Destemor:** cavaleiros são conhecidos por sua bravura e coragem, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.
- ☞ **Expurgar o mal:** a partir do 3º nível, quando o cavaleiro atacar uma criatura maligna, como mortos-vivos e demônios, ele poderá imbuir sua arma com o poder da sua divindade e causar um bônus +1 de dano para cada ponto de fé que gaste. Este bônus é considerado mágico para efeitos de IP e afeta criaturas incorpóreas, como fantasmas e aparições. Esta habilidade dura uma cena.
- ☞ **Alma da cavalaria:** Quando um cavaleiro alcança o 9º nível, ele se torna a personificação viva da devoção cavaleiresca às divindades do bem, portanto qualquer Espada Longa que ele empunhar será considerada uma "Espada sagrada".

Cavaleiro da Rosa

Os Cavaleiros da Rosa são o nível mais elevado dos Cavaleiros de Solamnia, uma ordem que adota a honra guiada pela sabedoria e pela justiça. Eles são exemplos de nobreza, coragem e honra para todos os cavaleiros e para os que atuam sob seu comando.

Os Cavaleiros da Rosa são líderes, responsáveis por fornecer orientação e instruções a seus subordinados, bem como inspiração e coragem quando precisam liderar sua ordem em batalha. Eles agem como diplomatas e conselheiros para outros governos, bem como constituem o corpo dirigente dos próprios Cavaleiros de Solamnia.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ☞ Armas brancas ou à distância* (50 pts. para distribuir)
- ☞ Animais (montaria) 20%
- ☞ Ciências (heráldica) 30%
- ☞ Ciências (teologia/religião) 30%
- ☞ Ciência (direito e jurisprudência) 20%
- ☞ Escudo 20%
- ☞ Etiqueta (diplomacia) 30%
- ☞ Etiqueta (nobreza) 20%
- ☞ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ☞ Manipulação (empatia) 20%
- ☞ Manipulação (liderança) 30%

Aprimoramentos:

- ☞ Pontos heroicos 2
- ☞ Pontos de fé 2
- ☞ Direito e Jurisprudência 1
- ☞ Medida da Cavalaria (Código de honra) -1
- ☞ 2 pontos para escolher entre:
 - ☞ Pontos heroicos 3
 - ☞ Pontos de fé 3
 - ☞ Alma pura 2
 - ☞ Poderes mágicos 1
 - ☞ Boa fama 1
 - ☞ Contatos e aliados 1
 - ☞ Direito e Jurisprudência 2
 - ☞ Bom Senso 1
 - ☞ Anjo da guarda 2
 - ☞ Status 1

Habilidades:

- ☞ A medida do Cavaleiro
- ☞ Poderes divinos
- ☞ Conjura magias e rituais como um clérigo, porém com algumas restrições
- ☞ Sem restrições de armas, armaduras, escudos e elmos * Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 50 pts. equivalem a 25%. Vide o capítulo Perícias.

Poderes divinos:

- ☞ **Inspira Coragem:** um cavaleiro da rosa pode motivar seus aliados a continuarem suas batalhas de maneira mais efetiva. O cavaleiro da rosa faz um teste liderança e se for bem-sucedido ele dará um bônus de 10% nas jogadas de defesa e subtrai 1 ponto de qualquer dano que receber durante uma cena para 6 aliados, no 9º nível essa habilidade acrescenta +10% nas jogadas de ataque e +1 de dano.
- ☞ **Detectar o mal:** o cavaleiro pode usar o poder da fé Detectar o mal (somente o mal) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).
- ☞ **Destemor:** cavaleiros são conhecidos por sua bravura e coragem, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.
- ☞ **Sabedoria da Medida:** a o atingir o 7º nível, o cavaleiro pode tentar utilizar seu grande conhecimento da Medida solamnica como forma de orientação, uma vez por mês o cavaleiro da rosa hora durante uma noite e faz um teste difícil de Carisma, se tiver sucesso o cavaleiro receberá uma resposta de sim ou não relacionado a um determinado caminho que queira tomar, esse conhecimento está totalmente no controle do mestre de como e onde ele virá, pode ser um sonho, um provérbio ou caso histórico relacionado à medida, além disso essa resposta nunca será direta, porém algo sempre aberto a

interpretação, perguntas consecutivas sobre um mesmo tema incorrerão em falha e perda dessa habilidade por um ano, não se apressa a sabedoria dos deuses.

Flor da Cavalaria: O cavaleiro da Rosa com o passar do tempo se torna o ápice da vontade dos deuses do bem, a personificação viva da honra, sabedoria e justiça, eles ganham um bônus de +10% (20% depois do 9º nível) para magias de controle mental, além disso a voz dos deuses sopra em seus ouvidos constantemente, protegendo seu campeão, mesmo que sofra um ataque surpresa ou um ataque pelas costas ele poderá se defender normalmente (mesmo que não possa atacar).

A medida da cavalaria

Muitos soldados bravos e heroicos tentaram viver segundo os ideais do cavaleiro e falharam. Essa não é uma tarefa fácil! O cavaleiro deve ter um comportamento justo, e se manter sempre assim. Um cavaleiro que cometa uma injustiça, deliberada ou inadvertidamente, perde todos os poderes especiais. Algumas vezes essa perda é temporária, em outras, dura para sempre.

Respeito às leis e boas ações são a comida e a bebida de um cavaleiro. Se um membro desta classe conscientemente desrespeita a lei, ele deve ir em busca de um clérigo de alto nível (7º no mínimo) da sua divindade e de tendência justa para confessar seu pecado e cumprir penitência segundo as prescrições do sacerdote.

Um cavaleiro não pode possuir mais de 5 itens mágicos ao mesmo tempo. Além disso, entre os objetos mágicos do cavaleiro não pode haver mais do que uma armadura, um escudo e duas armas (flechas e dardos não contam). Um cavaleiro nunca acumula riquezas. Ele só pode guardar o suficiente para uma vida modesta, para pagar uma quantia justa aos seus aliados, soldados e serviços, e para construir, ou manter, um pequeno castelo ou fortim, caso possua ou seja responsável por um (uma quantia pode ser reservada com este propósito). Todo excedente deve ser doado para um culto ou outra boa causa. O dinheiro nunca pode ser dado a um personagem de outro jogador.

Um cavaleiro deve pagar o dízimo para a cavalaria. O dízimo equivale a 30% de sua renda, e por “renda” entende-se moedas, joias, itens mágicos, recompensas ou impostos recebidos, etc., ganhos ou encontrados (e não o que restou). Esse dízimo deve ser pago o quanto antes.

Um cavaleiro só pode empregar aliados justos (ou quando a tendência for desconhecida, aliados que se comportem de forma justa), sejam contratados ou não. Um cavaleiro somente colaborará com personagens de outras tendências se eles se comportarem bem. Ele tentará mostrar a maneira correta de se viver, através de palavras e ações. O cavaleiro compreende que a maioria das pessoas simplesmente não consegue atingir os altos padrões éticos que ele segue e impõe. Até mesmo ladrões podem ser tolerados, desde que não sejam malignos e estejam tentando se redimir. Um cavaleiro não permanecerá em companhia daqueles que cometem atos criminosos ou malignos. Roubar por uma boa causa é tolerável, mas apenas como último recurso.

O cavaleiro defenderá os fracos, os oprimidos e os indefesos sempre que tiver oportunidade.

Um cavaleiro nunca mente e não diz meias verdades. Se um cavaleiro, de maneira consciente e voluntária, realiza um ato maligno, ele perde, no mesmo instante, o direito ao título e todos os poderes especiais, tornando-se um algoz. Nenhum ato ou magia poderá restabelecer sua antiga condição de cavaleiro. Vide o tópico Algoz

adiante. O nível do personagem e o XP permanecem inalterados quando isso ocorre.

Se o cavaleiro comete um ato maligno devido aos efeitos de algum tipo de magia ou encantamento, ele perde o título e os poderes até que expie o crime. Além disso, o personagem recebe as seguintes penalidades até que pague uma penitência: perde os seguintes aprimoramentos Pontos de Fé, Boa Fama, Alma Pura, Status e Poderes mágicos (caso os possua), além de receber o aprimoramento negativo Má Fama -1.

Readquirir a condição de cavaleiro certamente implicará no cumprimento de uma tarefa perigosa ou missão importante, para que o personagem prove seu valor e redima sua própria culpa. Ele não adquire experiência antes ou durante a missão, e reconquista sua posição de cavaleiro somente quando a tarefa estiver completa.

Mesmo após a queda de Paladine a ordem de Solammia ainda segue seus preceitos, mesmo que cultuem Kiri-Jolith agora, por isso sua lei ainda se aplica, “o bem redime os seus”, por isso todos são dignos de salvação aos olhos de um cavaleiro, por isso um cavaleiro só mata em duas ocasiões, quando a vida de um inocente estiver diretamente sobre riscos ou depois que a criatura passou por um julgamento amplo em tribunal, nem mesmo para defesa própria um cavaleiro mataria uma criatura sem um julgamento, e essa regra também deve se aplicar também aos seus companheiros.

O Mestre DEVE cobrar que o jogador cumpra rigorosamente com a conduta do cavaleiro acima descrita, que representa um dos seus códigos de honra (vide Aprimoramentos). O cavaleiro pode ter outros códigos de honra, caso deseje.

Cavalaria de Neraka

Estes cavaleiros eram conhecidos como Cavaleiros de Takhisis, ou simplesmente "Cavaleiros Negros", pois os membros desta ordem eram devotados aos objetivos da Rainha Negra. Cada cavaleiro prestava um Juramento de Sangue e seguia uma Visão de "Uma Só Ordem Mundial". Sua honra e disciplina eram ditadas por um Código rígido e severo.

Quando a Guerra do Caos irrompeu em Krynn, os Cavaleiros perderam seu líder e caíram em desordem. Para piorar as coisas, Takhisis aparentemente desapareceu, levando consigo a Visão concedida a cada cavaleiro. Os Cavaleiros Negros que restaram após a terrível batalha contra Caos reconstruíram sua ordem nas proximidades de Neraka. Em seguida, no início da Quinta Era, conjuradores poderosos (aliados com os cavaleiros de mais altos postos da ordem!) introduziram o uso de misticismo para falsificar a Visão, levando os demais membros a acreditar que a Rainha Negra havia retornado.

Tudo mudou quando Sr Morhan Targonne tornou-se o líder da ordem e abandonou a Visão, mudando o nome da instituição para Cavaleiros de Neraka. Atualmente, o grupo luta para encontrar uma nova identidade, independentemente de sua deusa caída, assassinada no final da Guerra das Almas. Eles não procuram um novo patrono, tendo se voltado para o misticismo e a feitiçaria como fonte de magia.

Como os Cavaleiros de Solammia, os Cavaleiros Negros são divididos em três ordens separadas. Todos os Cavaleiros de Neraka são guerreiros treinados; os Cavaleiros da Flor-de-Lis são os melhores nesta área, a passo que os Cavaleiros do Cranio suplementam seus talentos marciais com magia divina, e os Cavaleiros do Espinho dominam poderosas magias arcanas.

Cavaleiro da Flor de Lis

“A independência origina o caos. Submeta-se e seja forte”

Contrapartes malignas dos Cavaleiros da Coroa, os Cavaleiros da Flor-de-Lis são a ordem guerreira dos Cavaleiros de Neraka. Seu mandamento mais elementar ensina que a força advém da conformidade e da uniformidade. A liberdade de pensamento e a individualidade resultam no caos.

Os Cavaleiros da Flor-de-Lis são dedicados à conquista mundial. Nos primeiros anos após o Verão do Caos, alguns cavaleiros ainda lutavam por Takhisis, confiantes em seu retorno. Hoje, os que ainda cultuam a Rainha Negra são poucos, já que a maioria dos membros da ordem abandonou a Visão.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ☞ Armas brancas ou à distância* (60 pts. para distribuir)
- ☞ Animais (montaria) 20%
- ☞ Ciências (heráldica) 30%
- ☞ Ciências (teologia/religião) 30%
- ☞ Escudo 30%
- ☞ Etiqueta (diplomacia) 20%
- ☞ Etiqueta (nobreza) 20%
- ☞ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ☞ Manipulação (interrogatório) 30%
- ☞ Manipulação (intimidação) 30%

Aprimoramentos:

- ☞ Pontos heróicos 2
- ☞ Pontos de fé 2
- ☞ Título de Nobreza 1
- ☞ Teste de Neraka(código de conduta) -1
- ☞ 2 pontos para escolher entre:
 - ☞ Pontos heróicos 3
 - ☞ Pontos de fé 3
 - ☞ Direito e jurisprudência 1
 - ☞ Caçador de anjos 1
 - ☞ Especialista em combate corporal 1
 - ☞ Saúde de ferro 1
 - ☞ Status 1

Habilidades:

- ☞ Dádivas da escuridão
- ☞ Sem restrições de armas, armaduras, escudos e elmos
Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 60 pts. equivalem a 30%. Vide o capítulo Perícias.
- ☞ Teste de Neraka

Dádivas da escuridão:

- ☞ **Inspirar medo:** um cavaleiro da flor de Lis pode incutir o medo do abismo em seus inimigos. O cavaleiro faz um teste de intimidação e se for bem-sucedido O cavaleiro da flor de lis faz um teste de intimidação e se for bem-sucedido ele dará um negativo de 10% (+15 no 7º nível) nas jogadas de defesa e aumenta 1 ponto de qualquer dano que receber durante uma cena para um alvo
- ☞ **Detectar o bem:** o cavaleiro pode usar o poder da fé Detectar o bem (somente o bem) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).
- ☞ **Destemor:** cavaleiros são conhecidos por sua devoção insana a dama da noite, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.
- ☞ **Golpe traiçoeiro:** Um cavaleiro não costuma enfrentar inimigos se está em desvantagem. Ele sempre vai buscar o melhor posicionamento possível (bastante covarde e injusto, segundo os cavaleiros de solamnica) durante um combate para desferir golpes mais precisos eficazes. Quando um cavaleiro for atacar um alvo pelas costas (e o ataque for bem-

sucedido), adicione um bônus de 1d6 ao dano. Este dano aumenta em 1d6 no 9º nível.

Para sofrer um golpe traiçoeiro, o alvo precisa ter costas e pontos vulneráveis (e o cavaleiro precisa conhecê-los). Atacar um zumbi ou esqueleto (que os órgãos já não possuem a mesma funcionalidade) e um cubo gelatinoso (que não tem anatomia definida) pode ser frustrante para um cavaleiro da Flor de Lis.

Da mesma forma, sempre que um cavaleiro for realizar um ataque localizado em um oponente, aumente o dano em 100% ao invés de 50% em caso de acerto. Se for um acerto crítico, o dano continuará obedecendo a regra (3x o dano normal).

Para desferir golpes traiçoeiros, o cavaleiro deve atacar apenas corpo a corpo e com armas de uma mão dentre suas armas permitidas. É possível desferir mais de um golpe traiçoeiro na mesma rodada (por qualquer raio de motivo que habilite o cavaleiro a fazê-los!).

- ☞ **Último suspiro:** quando um cavaleiro alcança o 9º nível, ele adquire a habilidade de levar um combate ao extremo e ser mantido vivo apenas pela sua fé e pelo seu propósito maior. Caso o cavaleiro deseje, ele pode oferecer seus últimos suspiros ao seu deus em favor de derrotar um inimigo ou um mal maior em combate. Por esta demonstração de valor, devoção, honra, fê e bravura, a divindade concede ao cavaleiro os bônus (e ônus) do ritual Sacrifício do herói (para maiores informações, consulte o livro GRIMÓRIO).

Cavaleiro do Crânio

“A morte é paciente. Ela flui tanto do exterior quanto do interior. Seja sempre vigilante e sempre cético.”

Mergulhando no combate com força e magia divina, os Cavaleiros do Crânio são o espírito dos Cavaleiros Negros, assim como os Cavaleiros da Flor-de-Lis são o corpo e os Cavaleiros do Espinho, a mente. Os Cavaleiros do Crânio podem ser tanto brutais quanto sutis em seus afazeres, manipulando magas divinas contra os inimigos durante a batalha e usando de sedução, manipulação e diplomacia para atingir seus objetivos.

Os Cavaleiros do Crânio muitas vezes são designados como embaixadores ou conselheiros para potências estrangeiras. Estes indivíduos aproveitam-se de suas habilidades naturais para a intriga, complementadas pelo poder de suas magias divinas. Quando estacionados com outros Cavaleiros Negros, agem como uma polícia secreta, mantendo uma vigilância cuidadosa das atividades de cada cavaleiro e relatando as violações do Código aos seus superiores.

Antes da Guerra do Caos, os Cavaleiros do Crânio eram uma espécie de clérigos especializados da Rainha Negra. Após o conflito, a maioria se voltou ao misticismo, alguns mantendo a fé que sua Rainha retornaria. Mas assim como os Cavaleiros da Flor de Lis, a maioria já desistiu da Visão de sua antiga patrona.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ☞ Armas brancas ou à distância* (50 pts. para distribuir)
- ☞ Animais (montaria) 20%
- ☞ Ciências proibidas (rituais) 20%
- ☞ Ciências proibidas (teoria da magia) 20%
- ☞ Ciências proibidas (oculto) 20%
- ☞ Ciências proibidas (20 pontos para distribuir entre anjos ou spiritum)
- ☞ Ciências (teologia/religião) 30%
- ☞ Escudo 20%
- ☞ Etiqueta (clero) 20%
- ☞ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ☞ Idiomas (ler/escrever línguas antigas) 30%
- ☞ Manipulação (Intimidação) 20%

Aprimoramentos:

- ✦ Pontos heróicos 2
- ✦ Pontos de fé 2
- ✦ Poderes mágicos 1
- ✦ Teste de Neraka(código de conduta) -1
- ✦ 2 pontos para escolher entre:
 - ✧ Pontos heróicos 3
 - ✧ Pontos de fé 3
 - ✧ Poderes Demoníacos 1(lembrar-se sempre que poderes demoníacos geralmente significam fraquezas demoníacas também, à critério do mestre)
 - ✧ Poderes mágicos 2
 - ✧ Caçador de anjos 1
 - ✧ Pacto 1
 - ✧ Clero 1
 - ✧ Biblioteca 1
 - ✧ Status 1

Habilidades:

- ✦ Conjura magias e rituais como um clérigo.
- ✦ Dádivas da escuridão
- ✦ Sem restrições de armas, armaduras, escudos e elmos
 - * Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 50 pts. equivalem a 25%. Vide o capítulo Perícias.
- ✦ Teste de Neraka

Dádivas da escuridão

- ✦ **Controlar o mal:** Quando um cavaleiro do crânio usar o poder de fé CONTROLAR OS MORTOS VIVOS (para mais detalhes vide MEDIEVAL) o cavaleiro pode controlar além de mortos vivos, alguns demônios ou diabos menores tais como imps, diabretes ou hordas, considere que você gasta 1 ponto de fé para cada demônio que tenta controlar.
- ✦ **Detectar o bem:** o cavaleiro pode usar o poder da fé Detectar o bem (somente o bem) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).
- ✦ **Destemor:** cavaleiros são conhecidos por sua devoção insana a dama da noite, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.
- ✦ **Proteção profana:** cavaleiros do crânio são envoltos por uma aura de proteção de 2 metros de raio. Neste espaço, todas as criaturas benignas sofrem uma penalidade de -10% em suas jogadas de ataque contra o cavaleiro e/ou sua montaria (caso esteja montado). Esta proteção também concede ao cavaleiro +10% contra qualquer efeito de dominação mental. Esta aura é invisível, sempre ativa e possível de ser detectada com magias ou outras habilidades, como detectar o mal, por exemplo.
- ✦ **Expurgar o bem:** a partir do 3º nível, quando o cavaleiro atacar uma criatura benigna, como anjos ou arcontes, ele poderá imbuir sua arma com o poder da sua divindade e causar um bônus +1 de dano para cada ponto de fé que gaste. Este bônus é considerado mágico para efeitos de IP e afeta criaturas incorpóreas, como fantasmas e aparições. Esta habilidade dura uma cena.
- ✦ **Favor das Trevas:** Quando um cavaleiro alcança o 9º nível, ele se torna a personificação viva do mal, portanto qualquer Maça que ele empunhar será considerada uma “Arma profana”.
- ✦ **Sobrevivência dos Fortes:** Os cavaleiros do crânio são os filhos mais devotados da Deusa da noite, em troca ela sempre os abençoa com uma resistência sobrenatural, eles podem gastar pontos de fé para ganhar IP cada ponto de fé gasta lhes dá 1 ponto de IP mágico, esses pontos de IP duram uma cena.

Cavaleiro da Flor de Lis

“Aquele que segue seu coração descobre que ele sangrará. Não sinta nada, exceto a vitória.”

Os Cavaleiros do Espinho também são conhecidos como "mantos cinza" devido à cor do manto que vestem para indicar que não servem às Ordens da Alta Feitiçaria. Além de manipular magias arcanas devastadoras, os Cavaleiros do Espinho são videntes e profetas, tentando compreender como cada pessoa e cada evento pode ser incorporado aos desígnios de sua ordem.

Os Cavaleiros do Espinho são capazes de enxergar e compreender eventos aparentemente aleatórios como parte de um padrão maior. Enquanto a Ordem do Crânio tenta manipular as pessoas e os eventos, os Cavaleiros do Espinho tentam utilizar a maior compreensão a respeito do destino em benefício próprio. Sua busca por magias proibidas às margens das leis do Conclave lhes fornece acesso a segredos místicos para aprimorar sua capacidade de conjuração.

Antes da Guerra do Caos, os Cavaleiros do Espinho obtinham seus poderes mágicos de Takhisis, que desafiava a distribuição de poder divino no processo (pois este é o território de seu filho, Nuitari). Após a Guerra do Caos, a maioria se voltou à feitiçaria, alguns mantendo a fé que sua Rainha retornaria. Mas assim como os Cavaleiros da Flor-de-Lis e os Cavaleiros do Crânio, os que ainda aguardam a volta de Takhisis estão quase extintos.

Custo: 5 pts. de aprimoramento + 225 pts. de perícia

Perícias:

- ✦ Armas brancas ou à distância* (20 pts. para distribuir)
- ✦ Ciências (teologia/religião) 30%
- ✦ Ciências proibidas (rituais) 30%
- ✦ Ciências proibidas (teoria da magia) 30%
- ✦ Ciências proibidas (oculto) 20%
- ✦ Ciências proibidas (Tarot ou Astrologia) 20%
- ✦ Etiqueta (nobreza) 20%
- ✦ Idiomas (ler/escrever idioma nativo) 30%
- ✦ Idiomas (ler/escrever/falar Línguas antigas) 30%
- ✦ Manipulação (intimidação) 20%

Aprimoramentos:

- ✦ Pontos heroicos 1
- ✦ Pontos de fé 2
- ✦ Poderes mágicos 2
- ✦ Teste de Neraka(código de conduta) -1
- ✦ 2 pontos para escolher entre:
 - ✧ Pontos heroicos 2
 - ✧ Pontos de fé 3
 - ✧ Tutor 1
 - ✧ Poderes mágicos 3
 - ✧ Caçador de anjos 1
 - ✧ Título de Nobreza 1
 - ✧ Pacto 1
 - ✧ Biblioteca 1
 - ✧ Familiar 1

Habilidades:

- ✦ Dádivas da escuridão
- ✦ algumas restrições de armas, armaduras, escudos e elmos * Armas à distância custam o dobro de pontos, ou seja, os 20 pts. equivalem a 10%. Vide o capítulo Perícias.
- ✦ Teste de Neraka

Dádivas da escuridão

- ✦ **Adivinho:** Especialistas nas artes arcanas que lidam com o futuro, qualquer magia do livro GRIMÓRIO com o descritor “adivinhação” demora apenas metade do tempo para ser aprendida por meio normais, ou seja 50 horas por focus.
- ✦ **Detectar o bem:** o cavaleiro pode usar o poder da fé Detectar o bem (somente o bem) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma

quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).

☞ **Destemor:** Cavaleiros são conhecidos por sua devoção insana a dama da noite, por isso todos os testes que o cavaleiro faça contra o medo têm sua dificuldade diminuídas em um nível.

☞ **Aura do terror:** cavaleiros do espinho são envoltos por uma aura de medo mágico, toda criatura, incluindo outros cavaleiros de Neraka, que estiverem a menos de 3 metros fazem um teste de WILL resistido contra o cavaleiro, se falharem eles terão -10% em suas jogadas de defesa, criaturas que tiverem sucesso estarão imune por 1 dia à essa habilidade, a Aura do terror não funciona contra personagens de 7º nível ou maior.

☞ **Expurgar o bem:** a partir do 3º nível, quando o cavaleiro atacar uma criatura benigna, como anjos ou arcontes, ele poderá imbuir sua arma com o poder da sua divindade e causar um bônus +1 de dano para cada ponto de fé que gaste. Este bônus é considerado mágico para efeitos de IP e afeta criaturas incorpóreas, como fantasmas e aparições. Esta habilidade dura uma cena.

☞ **Arcano de guerra:** Diferentemente do kit de mago, o Cavaleiro do espinho abdica parte de seus estudos arcanos para treinar a arte da guerra, treinados nos porões de Neraka entre grimórios mofados e sessões de luta, eles podem usar algumas armas específicas e tem mais desenvoltura com armaduras, considere que no 3º nível e outro a cada 3 níveis (6, 9, 12 e 15) um cavaleiro do espinho sempre que escolher o caminho místico (vide MEDIEVAL), receberá um ritual a sua escolha (listados no livro GRIMÓRIO), entre aqueles que é capaz de conjurar. As capacidades de aprendizado são dadas pelas perícias Ciências proibidas (rituais) e ele só poderá aprender dessa forma rituais até no máximo focus 6, além disso o cavaleiro do espinho pode qualquer armadura que garanta um valor máximo de IP 3, elmos parciais, assim como vários escudos, com exceção do Escudo de Ombro e do Escudo Grande. Com qualquer armadura de IP acima de 3 ou escudo diferente, ele começa a sofrer as penalidades da mesma forma que os magos. Por isso, um bardo geralmente usa suas magias mais para entreter e impressionar do que para lutar. Estas restrições aplicam-se também aos itens mágicos.

Assim, esses cavaleiros podem utilizar as seguintes armas: punhal, punhal longo, punhal-espada, espada curta, espada longa, rapier, florete de magos, porrete, bastão, arcos, bestas, soco inglês, gauntlet, mão de veterano, funda e maças.

☞ **Compreensão Cósmica:** No 10º nível passa a entender a roda cósmica que rege o mundo, uma vez por mês ele comunga com o abismo, considere que o mago tem direito a fazer uma pergunta simples, que será respondida de alguma maneira (o mestre tem total liberdade sobre a resposta, essa resposta nunca será direta vindo em forma de um enigma, um sonho, um transe ou qualquer maneira que o mestre achar necessária para manter o mistério da missão, inclusive se achar válido o mestre pode não responder a pergunta, que será perdida, por isso pense bem em sua pergunta), todo esse esforço mental porém tem suas consequências visto que qualquer influência do abismo terá graves consequências na mente mortal, no dia seguinte sempre que quiser conjurar o cavaleiro terá de passar em um teste de WILL difícil.

representa melhor o valor de força e honra do que a dama da noite Thakisis, mesmo que a deusa tenha caído a sua Lei ainda rege todos os aspectos da vida de seus Lorde Cavaleiros.

Respeito às leis e obediência são a comida e a bebida de um Cavaleiro de Neraka. Se um membro desta classe conscientemente desrespeita a lei, ele deve ir em busca de um clérigo de alto nível (7º no mínimo) da sua divindade e de tendência parecida para confessar seu pecado e cumprir penitência segundo as prescrições do sacerdote, geralmente essas prescrições envolvem flagelo físico e perda de membros.

Um cavaleiro deve sempre financiar a causa, por isso devem doar 30% de sua renda à instituição, e por “renda” entende-se moedas, joias, itens mágicos, recompensas ou impostos recebidos, etc., ganhos ou encontrados (e não o que restou). Essa contribuição deve ser paga o quanto antes.

Um cavaleiro de Neraka nunca questiona as ordens de seus superiores, embora tenha liberdade para cumpri-las de uma forma que os beneficie, porém se mesma se essa ordem signifique sua morte o cavaleiro cumprirá com um sorriso essa ordem, pois sua vida não é nada comparada a importância da causa, se esse cavaleiro maneira consciente e voluntária, desrespeita uma ordem, ele perde, no mesmo instante, o direito ao título e todos os poderes especiais, tornando-se um conscrito. Nenhum ato ou magia poderá restabelecer sua antiga condição de Cavaleiro. O nível do personagem e o XP permanecem inalterados quando isso ocorre.

Se o cavaleiro desrespeito uma ordem devido aos efeitos de algum tipo de magia ou encantamento, ele perde o título e os poderes até que expie o crime. Além disso, o personagem recebe as seguintes penalidades até que pague uma penitência: perde os seguintes aprimoramentos Pontos de Fé, título de nobreza, Status e Poderes mágicos (caso os possua) e suas Dádivas da escuridão além de receber o aprimoramento negativo Má Fama -1.

Readquirir a condição de cavaleiro certamente implicará no cumprimento de uma tarefa perigosa ou missão importante, para que o personagem prove seu valor e redima sua própria culpa. Ele não adquire experiência antes ou durante a missão, e reconquista sua posição de cavaleiro somente quando a tarefa estiver completa.

O Mestre DEVE cobrar que o jogador cumpra rigorosamente com o teste de Neraka acima descrito, que representa um dos seus códigos de honra (vide Aprimoramentos). O cavaleiro pode ter outros códigos de honra, caso deseje.

Aplica-se ao Teste de Neraka quaisquer outros pontos que o Mestre considerar importante em sua campanha, assim como aqueles relacionados à divindade.

O Teste de Neraka

O Cavaleiro de Neraka mesmo que cruel, é um exemplo da pura lealdade e devoção a tal nível que a maioria das pessoas os chamariam de fanáticos, mas para os cavaleiros essa é apenas a ordem natural das coisas, os fortes mandam e os fracos obedecem, e ninguém