

REINOS ARGENTOS & PATAGÔNIA

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



INICIATIVA
DAEMION





REINOS ARGENTOS & PATAGÔNIA

Esta é uma obra de ficção. Apesar de os fatos citados neste suplemento poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas, eventos e histórias reais de diversos povos, as ações e rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes. Tampouco, visões enviesadas e particulares deste suplemento não refletem a realidade e apenas estão aqui para efeito lúdico.

Este é apenas um jogo, a realidade é muito pior.

CRÉDITOS

Criação: Henrique "Morcego" Santos

Programação Visual e Diagramação: Gisele "Selene" Moreira



INTRODUÇÃO	<u>5</u>
REINOS ARGENTOS E A PATAGÔNIA	<u>6</u>
HISTÓRIA	<u>7</u>
A Guerra da Guílda	<u>8</u>
A Guerra de Falkland	<u>8</u>
O Louco no Poder	<u>8</u>
CLIMA E TERRENO	<u>9</u>
FRONTEIRAS	<u>10</u>
POPULAÇÃO	<u>11</u>
REGENTE	<u>12</u>
DIVINDADES PRINCIPAIS	<u>13</u>
CIDADES DE DESTAQUE	<u>14</u>
Bahia Blanca	<u>14</u>
Buenos	<u>14</u>
Concepción.....	<u>15</u>
Forte Villa	<u>15</u>
Mendoza	<u>15</u>
Montevide	<u>16</u>
Plata	<u>16</u>
Puerto Mont.....	<u>16</u>
Rivadavia	<u>16</u>
San Thiago	<u>17</u>
Tukumã	<u>17</u>
Ushuaia	<u>18</u>
Valparaíso	<u>18</u>
OUTROS PONTOS DE INTERESSE	<u>19</u>
Arquipélago Juan Fernandez	<u>19</u>
Farol de Valdez	<u>19</u>
Ilha da Páscoa	<u>19</u>
Ilhas Falkland	<u>20</u>
Ilhas Geladas	<u>20</u>
Laftrache Mapu.....	<u>20</u>
Magellam	<u>20</u>
Monte Aconcagua	<u>21</u>
Pampas	<u>21</u>
Terra de Ninguém	<u>21</u>

GUILDAS, ORGANIZAÇÕES E KITS	<u>22</u>
A Legião Argenta	<u>22</u>
Os Gladiadores	<u>24</u>
Os Gauchos	<u>24</u>
As Amazonas	<u>26</u>
As Pukona	<u>27</u>
Os Cebadores e Yuyeras	<u>29</u>
Os Milongueros	<u>31</u>
Os Asadores	<u>33</u>
Os Candombes.....	<u>34</u>
Os Guerrilheiro Tupamaro	<u>37</u>
Os Libertahkararros	<u>38</u>
 NOVAS RAÇAS	 <u>41</u>
Ñgen	<u>41</u>
Pincoy-Makú	<u>43</u>
Tupamaro	<u>44</u>
 BESTIÁRIO	 <u>45</u>
Chonchon	<u>45</u>
Churufe	<u>45</u>
Colocolo	<u>46</u>
Kvarahy Jára	<u>46</u>
Laftrache	<u>47</u>
Ngürüfilu	<u>47</u>
Oókempán	<u>48</u>
Pira-Nu	<u>48</u>
Sumpall	<u>49</u>
Troll das Neves	<u>49</u>
Wekufe	<u>50</u>
Witranalwe	<u>50</u>

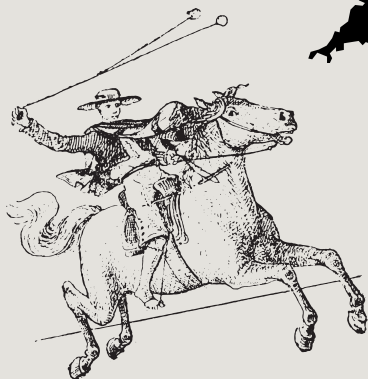
INTRODUÇÃO

Bem-vindo, aventureiro, ao novo suplemento para Hi-Brazil, onde o tango encontra um toque mágico e o churrasco é apenas o começo das maravilhas dos Reinos Argentos e da Patagônia! Prepare-se para embarcar numa jornada épica onde o tradicional e o sobrenatural se entrelaçam em uma tapeçaria de lendas e loucuras. Com a chegada do tresloucado Myu Millei ao poder, os reinos estão mais agitados do que nunca, e você está convidado a se perder nos mistérios e segredos de Lafrache Mapu, uma terra que estava oculta até mesmo dos mais audaciosos exploradores.

Neste suplemento, você encontrará tudo o que precisa para transformar sua campanha em uma epopeia folclórica e aventureira nas terras feéricas dos nossos hermanos. Os Reinos Argentos estão fervilhando com novos heróis e vilões, desde os valentes gauchos, sempre prontos para um duelo ao amanhecer, até as místicas pukona, cujos poderes ancestrais podem tanto salvar quanto destruir. Não se esqueça dos misteriosos cebadores e yuyeras, que com um gole de mate podem mudar o destino de qualquer um. Na hora da fome, os asadores estarão sempre a postos para um churrasco caprichado. E, claro, ainda há milongueros, que dominam a arte de dançar e lutar com uma elegância mortal que faria qualquer um perder o compasso!

Se sua mesa de jogo precisa de um pouco mais de intensidade (e quem não precisa?), nossos resilientes candombes e idealistas guerrilheiros tupamaros estão prontos para qualquer desafio, enquanto os insanos libertahkararros prometem virar o mundo de ponta cabeça com sua anarquia desenfreada. Para os jogadores que querem mais diversidade, temos novas raças: os enigmáticos espíritos da natureza ngen, os destemidos homens-lobo-do-mar pincoy-makú e os rebeldes goblinoides tupamaros, cada um trazendo habilidades únicas e histórias fascinantes que certamente irão enriquecer qualquer campanha.

E para aqueles mestres que adoram um bom monstro num encontro aleatório, nosso bestiário com 10 criaturas inéditas está repleto de belezas e bestas que vão desde o assustador ao absolutamente bizarro. Então, prepare seu poncho, pegue sua melhor faca de churrasco e mergulhe nesta aventura onde a tradição se encontra com a magia, e o impossível se torna apenas mais um dia nos Reinos Argentos e na Patagônia. A diversão está garantida, e as surpresas nunca acabam! Bem-vindo ao coração pulsante do folclore e da fantasia argentina!



REINOS ARGENTOS E A PATAGÔNIA

Habitantes do noroeste do continente, os argentos são um povo descendente de um grupo muito grande de fadas que foram banidos da Velha Arcádia por mal comportamento. Ao chegarem a Hi-Brazil, este grupo encontrou minas abundantes de prata, o que os tomou extremamente ricos. Mas com a riqueza, veio a arrogância e o pensamento expansionista, e os argentos começaram a oprimir todas as tribos bárbaras que estavam próximas de suas fortificações iniciais, especialmente os Mapuche. O reino se expandiu até encontrar as fronteiras súlfidas ao sul e os Reinos Incas a leste. A partir daí começava uma guerra de fronteira que dura até os dias de hoje.

A capital do Reino Argento é a cidade de Buenos, que lembra muito uma vila da Velha Arcádia. Os súlfidos gostam de dizer maliciosamente que os argentos são um povo de humanos que pensam que são fadas, mas que não possuem o gosto nem o talento apurado destas.

Os exércitos argentos lembram muito as legiões romanas da Terra, formadas por muitos soldados armados com lanças, armaduras de centurião e escudos enormes. Cavalos são usados quase que somente para mensageiros e comandantes e não têm função efetiva nos exércitos.

Atualmente, os Reinos Argentos estão em crise e tomaram-se um local muito perigoso para se visitar devido à regência do lunático Myu Millei. A falta de moedas e de dinheiro que assola a população não só levou os argentos a retrocederem à economia de escambo como fez também crescer o número de guildas de ladrões e assassinos, que atacam os viajantes.

Apesar disso, os exércitos se mantêm firmes nas fronteiras.

Atualmente, a guerra expansionista do exército argento já dura décadas, com diversos combates na fronteira norte da região. Os súlfidos levaram a melhor em todos os combates até hoje, mas as legiões se recusam a recuar.

Ao extremo noroeste do continente estão localizadas as terras geladas da Patagônia. Um ambiente muito frio, onde grandes tempestades de neve são eventos comuns. A Patagônia abriga uma diversidade de seres, como ursos polares, pinguins, salamandras do gelo e até mesmo dragões brancos. Possui poucas vilas e fortificações e habitantes com costumes ímpares.

Ao norte da Patagônia está localizada a lendária Ilha da Páscoa, uma ilha pequena que, apesar do frio ao seu redor, mantém características de uma ilha tropical, como uma espécie de oásis dentro do gelo. Esta Ilha possui um conjunto de moai (grandes ídolos esculpidos em pedra) impressionantes, mas que ninguém sabe ao certo para que servem pois estão na ilha há tantos séculos que ninguém possui nenhum tipo de registro histórico a respeito deles. A lenda mais comum é que os moai são guerreiros de pedra que estão enterrados, aguardando o momento certo para despertarem.

Os mares do Norte são navegáveis, porém muito perigosos. Gigantescos icebergs podem ser avistados flutuando à esmo nas regiões de alto mar e existem diversas lendas sobre algumas dessas montanhas de gelo flutuante serem lares de criaturas muito estranhas. Além disso, a lenda do Castelo de Gelo flutuante, habitado pela rainha Nui, é contada há inúmeras gerações.



HISTÓRIA

A nação argenta surgiu de expedições colonizadoras de Nova Arcádia, estabelecendo postos comerciais no novo continente no início da Nova Era. Muitos dos deuses romanos e de sua influência foi trazido com estes exploradores, o que se reflete na arquitetura dos templos e das cidades.

No início, os reinos viveram uma era de grande prosperidade, graças às suas generosas minas de prata, que lhe renderam o nome de Reinos Argentos. O reino tomou-se grande exportador de prata e de outros minérios, até que um dos imperadores teve a brilhante ideia de montar um grande exército para sufocar as rebeliões dos plebeus, utilizando-se dos metais de qualidade produzidos por suas minas. A região gelada e isolada do resto do continente esconde muitos segredos e era conhecida como Patagônia desde que se tem notícia. Os habitantes que vivem nas áreas mais afastadas do oeste são reclusos e não gostam de visitantes. Os argentos já tentaram invadir a Patagônia várias vezes, todas frustradas pelo clima e pelos monstros terríveis que habitam o planalto gelado.



Quando a região se tomou extremamente próspera, os habitantes das cidades, que nos primeiros tempos da república constituíam um povo sóbrio, guerreiro e trabalhador, começaram a desfrutar das enormes riquezas acumuladas. Desapareceu o serviço militar como direito e dever do cidadão e as legiões começaram a ser formadas por mercenários vindos de todas as regiões dominadas, o que gerou uma mistura de etnias e costumes, cujo único objetivo passou a ser o domínio de mais territórios.

A chegada dos escravos provenientes das regiões dominadas, com seu trabalho barato nas grandes lavouras, provocou a falência de muitos camponeses livres, que não tiveram opção a não ser se juntar ao exército ou engrossar as fileiras do proletariado, que era entretido com a política de "pão e circo" do Imperador.

O governo distribuiu comida para a população e patrocina arenas de gladiadores para entretenimento das massas, desviando do povo qualquer pensamento de revolta enquanto os patrícios continuam a enriquecer.

A GUERRA DA GUILDA

Em 364 DC, a Guilda lançou um ataque à região da Terra de Ninguém, com o objetivo de se apossar das minas de prata da região. Durante quase oito anos, os argentos e súlfidos enfrentaram as tropas da Guilda, até que conseguiram expulsá-las para o interior do continente mais uma vez.

A GUERRA DE FALKLAND

Uma das maiores batalhas que os argentos travaram foi a guerra de Falkland, contra as tropas da Nova Arcádia. A rainha Titânia e seu marido Oberon possuíam uma ilha afastada cerca de 500km da costa, no qual construíram um belíssimo castelo, onde costumavam passar o verão. Habitada por elfos e súlfidos, a ilha foi requisitada pelo imperador como parte dos reinos argentos e uma tropa foi enviada para recolher tributos dos elfos.

O embaixador súlfido entrou em negociações durante um tempo, sem resultado, até que os exércitos argentos invadiram a ilha e tomaram o castelo. Uma breve guerra que durou exatos dias e resultou em 649 argentos e 255 súlfidos mortos acabou com a chegada de Woodward, o dragão prateado amigo de Oberon, que passou a morar na ilha, afugentando os soldados argentos.

Atualmente, muitos aventureiros procuram pelos tesouros submersos que estavam nos sete navios arcádios afundados pelos argentos durante a guerra.

O LOUCO NO PODER

O Comandante Nestor Augusto era o imperador dos Reinos Argentos, com o gladiador Maradonna comandando as Legiões Argentas nas guerras expansionistas em uma época em que se intensificaram as revoltas dos plebeus, insatisfeitos com os desmandos dos patrícios, levando à criação da Assembleia de Plebeus. Com o passar do tempo, a corrupção extremada na Assembleia de Plebeus causou uma crise sem precedentes na política e na economia dos Reinos Argentos.

Por causa destas revoltas, os argentos preferiram adotar o militarismo como forma de governo, decisão que rapidamente evoluiu para uma política de expansionismo militar, o que inclusive suprimiu a arte da Milonga Marcial, dos movimentos perfeitos da dança e da luta surgida em Buenos, e apenas mais recentemente voltando à aceitação por parte dos governos militares. Nas últimas décadas, a guerra contra os súlfidos por causa da Terra de Ninguém tem causado muitos altos e baixos dentro do comando do reinado, com imperadores sendo depostos e substituídos por outros em pouco tempo, sem chegar a uma resolução definitiva para a guerra. Veio então o lunático.

Surgido no seio de uma família que enriqueceu dos lucros advindos do governo militar que se via sem sua divindade Maradonna (falecido três anos antes), o lunático Myu Millei apareceu subitamente anunciando uma liberdade que ele não sabia explicar do quê, e manejava sua espada bastarda serrilhada com tal desajeito que ninguém entendia o que estava acontecendo. Para completar, ele mantinha uma proximidade tida como “estranha” com a irmã que ele prometia como sua primeira-dama caso tornado imperador pela voz do povo, e ainda gritava aos quatro ventos que se consultava com o fantasma de seu cão antes de qualquer decisão. Nem mesmo sua cabeleira desgrehnada chamava tanta atenção quanto seu comportamento errático e promessas sem sentido – mais estranho foi ver que ele foi ovacionado pelos argentos e tornado o atual imperador, sempre anunciando que tudo será revelado quando Oranoslob e o Homem Laranja também chegarem ao poder.

CLIMA E TERRENO

O clima da região é ameno, com invernos rigorosos e estações do ano bem definidas. A região próxima da Patagônia é muito fria, com precipitações de neve nos meses mais frios, enquanto a região dos Pampas é mais amena, com um clima subtropical.

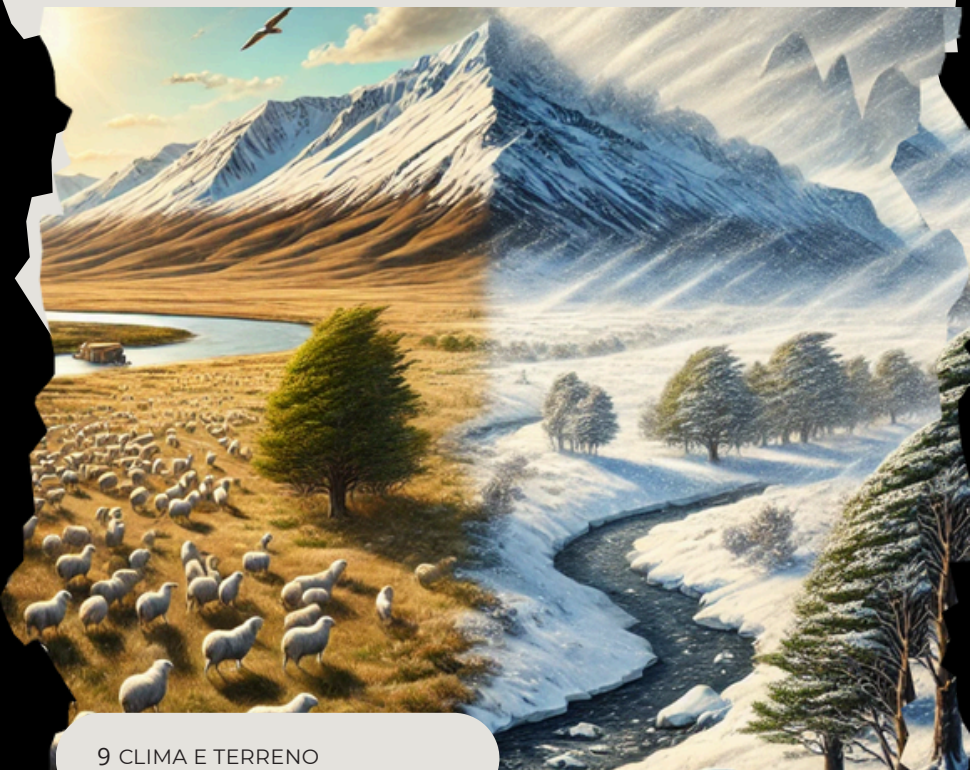
O terreno dos Pampas é uma enorme planície verdejante, com poucas árvores e bosques esparsos, formando grandes planícies ideais para o cultivo de rebanhos e agricultura.

Já as terras ao norte e nordeste formam o começo de uma gigantesca cadeia de montanhas chamadas Andhes, que se alongam nas fronteiras com a Patagônia e os Reinos Incas.

Esta região é extremamente fria e inóspita, habitada por Ogres e outras criaturas pouco amistosas, que eventualmente atacam as vilas de mineradores que se estabelecem naquela região.

A área ao Norte do reinado, próxima da Cordilheira dos Andhes, sofre terremotos esporadicamente, o que complica a vida dos habitantes das aldeias.

Na Patagônia, o clima é frio, com invernos que podem chegar facilmente a -20°C em algumas regiões, com nevascas que bloqueiam totalmente estradas e caminhos, deixando suas aldeias isoladas do resto do continente. A cordilheira dos Andhes ao norte forma uma combinação impenetrável de rocha e gelo. Ao oeste extremo está localizada a Terra do Fogo, que possui este nome por causa dos inúmeros vulcões ativos da região.



FRONTEIRAS



O Reino Argento faz fronteira com a Patagônia a Norte e Noroeste, com os Reinos Incas a nordeste e leste, com a Guilda a Sudeste e com os Reinos Sulfidos ao sul e sudeste.

As fronteiras reais vivem em constante mudança, devido aos avanços e recuos de suas legiões nestes territórios. Por esta razão, a maioria dos mapas vendidos nas cidades dos Reinos Argentos pode apresentar variações enormes de território. A região dos Andhes também não está rigidamente mapeada, pela própria dificuldade que as montanhas apresentam. Costuma-se dizer que o lado "de cá" é argento e o lado "de lá" pertence aos incas e aos patagônicos.

A Patagônia faz fronteira com os Reinos Argentos ao leste e possui um pequeno canal de comunicação com os Reinos Incas no extremo nordeste, entre a Cordilheira dos Andhes e o Mar do Norte.

POPULAÇÃO

Os Reinos Argentos possuem aproximadamente 800.000 habitantes no total: humanos (80%), centauros (5%), afrikans (5%), índios (5%) e outros (5%). Sua população está concentrada nos centros urbanos e cidades ao longo da costa, deixando o interior do reino sem muitas aldeias povoadas. A população argenta é altamente militarizada, formando exércitos conhecidos como a Legião Argenta, que patrulha regularmente as vilas mais afastadas da região central do reino, para protegê-las do ataque dos ogres das montanhas e outros goblinoides selvagens. A Patagônia possui aproximadamente 180.000 habitantes, entre humanos (90%), súlfidos (5%) e outros (5%), espalhados por uma ou duas dezenas de vilas e cidades na costa do reino. O interior permanece totalmente inexplorado e selvagem, habitado apenas por criaturas e monstros.



REGENTE

Os Reinos Argentos são governados por Myu Millei, uma figura no mínimo excêntrica, mas que atraiu a atenção dos ocultistas de Hi-Brazil: suas características o ligam ao arcano maior do Louco muito mais do que imaginavam. Este fato levou os diversos grupos de magos e videntes de todo o continente a analisarem os tais Oranoslob e “Homem Laranja” – os estudos mais robustos até o momento ligam Oranoslob ao arcano maior do Enforcado e o Homem Laranja ao do Diabo. No entanto, só o que se sabe é que Myu Millei nutre profunda inimizade por Inácio da Estrela Vermelha, que continua comandando a região que temporariamente esteve sob jugo do hobgoblin Oranoslob.

A organização política das cidades é feita através do Senado, onde somente os patrícios (os nascidos nobres) podem participar. O senado é formado por representantes das principais famílias nobres de cada cidade, compostas por comerciantes, militares e políticos, que exercem o cargo a título vitalício.

Na Patagônia não existe um regente declarado da Patagônia. Cada cidade atua como uma cidade-estado independente e o governador de cada uma delas atua como uma voz no Conselho, que se reúne uma vez ao ano ou em casos de necessidade. Dentre os regentes mais conhecidos, destacam-se: o dragão Pinochet (San Thiago), Jacqueline Rhyselberge (Concepción), Miguel Pereyra, Mônica Alvarado e Eduard Nicolai (Ushuaia).



DIVINDADES PRINCIPAIS

Os argentos veneram Jizuis, embora existam muitos templos dedicados a Ares (deus da Guerra venerado em toda a legião), Atenas e Ártemis. Zeus, deus criador de Arcádia, também possui inúmeros templos espalhados por todas as províncias. Maradonna, agora falecido, se tornou ele próprio um deus menor por diversos fãs dos esportes de gladiadores e considerado o maior e mais importante gladiador que já existiu. Existem templos dedicados a ele em diversas cidades. Os h-brazileiros acham esta veneração ridícula e desdenham do gladiador, o que pode acabar gerando brigas sérias com os argentos. Além destes, existem templos dedicados a Poseidon (deus do mar) e Hades (senhor dos subterrâneos).

Já os patagônicos veneram deuses locais, embora templos de devoção a Jizuis sejam comuns nas principais cidades. Pequenos templos em homenagem a Poseidon também podem ser encontrados nas áreas costeiras. Nas cidades e portos principais, como Ushuaia, podem ser encontrados templos de praticamente todos os deuses do continente. Apenas em San Thiago e Valparaíso os altares e templos religiosos são proibidos.

A organização política das cidades é feita através do Senado, onde somente os patrícios (os nascidos nobres) podem participar. O senado é formado por representantes das principais famílias nobres de cada cidade, compostas por comerciantes, militares e políticos, que exercem o cargo a título vitalício.

Na Patagônia não existe um regente declarado da Patagônia. Cada cidade atua como uma cidade-estado independente e o governador de cada uma delas atua como uma voz no Conselho, que se reúne uma vez ao ano ou em casos de necessidade. Dentre os regentes mais conhecidos, destacam-se: o dragão Pinochet (San Thiago), Jacqueline Rhyselberge (Concepción), Miguel Pereyra, Mônica Alvarado e Eduard Nicolai (Ushuaia).



CIDADES DE DESTAQUE

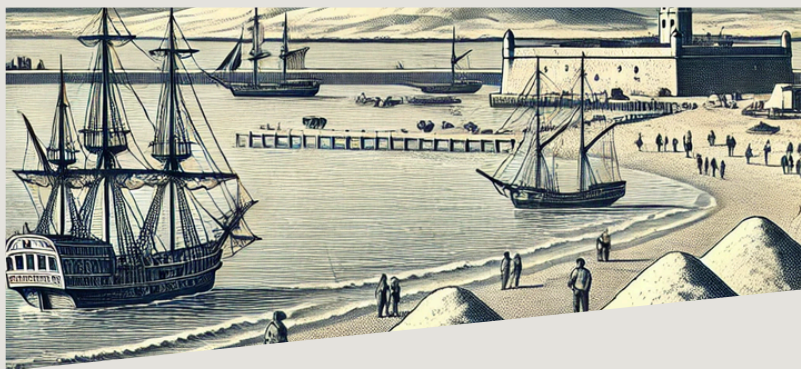
BAHIA BLANCA

O nome Bahia Blanca se deve às suas belas encostas, permanentemente cobertas de sal. A maré avança sobre as longas praias, evaporando com o sol e deixando pequenos morros de sal, seu principal produto de exportação.

A cidade possui menos de 5.000 habitantes e vive principalmente da exploração do sal e da caça de focas e lobos marinhos.

Seus navios são especializados no transporte de sal.

Uma das curiosidades desta cidade é seu forte, construído há muitos séculos como principal estrutura de defesa da cidade, mas que foi abandonado misteriosamente há cerca de cem anos e, desde então, possui fama de mal-assombrado.



BUENOS

Possui uma população de aproximadamente 70.000 habitantes, sendo humanos (85%), índios (5%), afrikans (5%), súlfidos (3%) e outros (2%).

Buenos é a capital e maior cidade do Reino Argento, sede do Senado e do comando das Legiões. Seu nome oficial é Puerto de Nostra Señora de Buenos Ayres, mas todos conhecem a cidade pelo nome de Buenos.

Uma cidade muito rica e próspera e, ao mesmo tempo, decadente e corrupta. Buenos vive do comércio com outras regiões, especialmente da venda de prata e de artigos ornamentais feitos com prataria e outros metais nobres, vindos diretamente das minas argentas, mas também podem ser encontrados na cidade qualquer tipo de material ou equipamento, por mais raro e complexo que seja.

A cidade lembra muito uma cidade clássica de Velha Arcádia, especialmente as velhas cidades romanas, com ruas amplas e templos de mármore belíssimos, dedicados aos antigos deuses gregos e romanos, erguendo-se atrás de praças e fontes. Também possui o maior porto do reino, onde centenas de barcos atracam diariamente, carregando e descarregando suas mercadorias valiosas.

A área mais famosa da cidade é a região de La Boca, sede da tropa de gladiadores Boca Juniors, uma das mais famosas equipes de gladiadores do Reino Argento.

CONCEPCIÓN

Há muito tempo, Concepción se chamada Alverde e possuía mais de 250.000 habitantes, com torres magníficas, palácios exuberantes e monumentos belíssimos.

Mas, em 439 DC um terremoto de proporções gigantescas varreu a cidade do mapa, destruindo praticamente todas as principais estruturas e matando mais de 90% da população. Com o isolamento, o frio e as criaturas que atacaram os destroços após a catástrofe, acreditou-se que a cidade estaria condenada. Mas de alguma maneira, seus habitantes conseguiram encontrar um meio de sobreviver...

Atualmente, Concepción possui cerca de 12.000 habitantes e são governados por Jacqueline Rhyselberge, uma garota súlfida que nasceu no exato momento em que o terremoto ocorreu.

Seus pais auxiliaram na reconstrução do que puderam na cidade, cuidando dos feridos e enterrando os mortos. Os moradores que sobreviveram ocuparam os edifícios que foram menos atingidos e foram, aos poucos, recomeçando suas vidas. Os sobreviventes acreditaram que o terremoto foi um castigo dos deuses sobre os habitantes da antiga cidade, por seu excesso de ambição, luxúria e avareza e decidiram passar a viver uma vida simples e sem luxos.

Hoje, a cidade apresenta duas regiões distintas: uma área periférica gigantesca formada por destroços e torres parcialmente demolidas e uma área central que formou uma nova cidade, ocupando parte do centro antigo. Viajantes que cheguem por terra podem achar que encontraram uma cidade em ruínas.

FORTE VILLA

O forte conhecido como Forte Villa é uma cidade fortificada que serve como base para as Legiões Argentas em suas campanhas contra os súlfidos e contra a Guilda. É patrulhada por cerca de 2.000 legionários, mais as tropas que permanecem em marcha

na região, totalizando cerca de 5.000 legionários (quase um terço de todo o regimento argento).

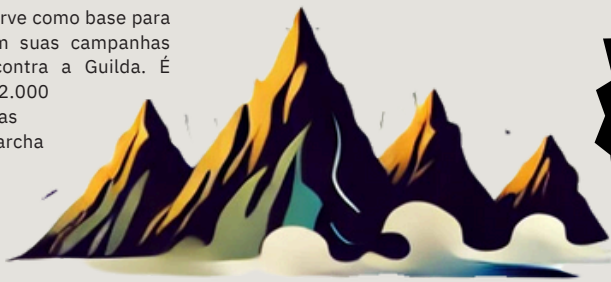
O comandante-chefe de Forte Villa é Juan Perón, membro do senado também, cuja esposa, Eva, é idolatrada pela população. Algumas pessoas dizem que o mero som da voz de Eva é suficiente para encantar para sempre uma pessoa e tomá-la sua admiradora. Desnecessário dizer que Eva sempre acompanha Juan em todos os seus discursos e declarações públicas.

MENDONZA

A cidade de Mendoza se destaca pela produção de vinho, um dos mais saborosos e caros produtos de exportação, muito apreciado em San Paolo, Rio de Janeiro e outras cidades de Hi-Brazil. As vinhas ocupam grande parte da área da cidade, que possui pouco mais de 3.000 habitantes. O nome da cidade foi dado em homenagem ao Capitão Mendoza, um bandeirante hi-brazileiro que atuou ativamente na região, junto com seu grupo de aventureiros, em busca de minas de cobre e prata há muito tempo atrás. Camillo, descendente de Mendoza, é o atual governante da cidade. Homem honrado e justo, atua como juiz em decisões mais polêmicas.

O maior problema enfrentado pelos habitantes da região são ataques esporádicos dos ogros dos Andhes às caravanas que se aventuram muito para o norte.

Mendoza também é a cidade mais próxima do Monte Aconcagua, local mais alto do continente, e serve de base inicial para qualquer grupo de aventureiros que deseje fazer uma exploração dos Andhes a partir dos Reinos Argentos.



MONTEVIDE

A cidade de Montevide foi uma tentativa de estabelecer um posto comercial entre o Reino Argento e o Reino Sulfido.

Com cerca de 40.000 habitantes, Montevide foi patrocinada por produtores de prata argentos e artesãos sulfídicos como um lugar seguro onde os mercadores que não estivessem interessados na guerra poderiam negociar seus bens em paz. Tudo estaria funcionando perfeitamente se não fosse a existência de algumas aldeias de Tupamaros, goblinoides tidos como selvagens e sanguinários em épocas antigas. As guerrilhas invadiram a cidade diversas vezes, a ponto de os mercadores precisarem pedir ajuda externa aos Reinos Argentos e Sulfídicos.

Os soldados argentos auxiliaram na defesa da região, mas uma vez que os orcs haviam sido expulsos, os militares decidiram "ficar e tomar conta da cidade", estabelecendo um regime militar ditatorial na região, que depois se mostrou malsucedida quando os tupamaros dominaram a região e se mostraram uma força civilizatória goblinóide, oposta à visão maniqueísta e preconceituosa contra suas raças. Atualmente, Montevide vive uma era de relativa paz entre os tupamaros e os outros habitantes da região.

O porto de Montevide ainda é muito utilizado por viajantes para a compra de prata e artesanato sulfídico, especialmente joias e gemas trabalhadas, um dos melhores locais do continente para realizar negócios.

PLATA

Em 246, uma expedição legionária fundou a cidade de Plata com o objetivo de catequizar os índios que viviam na região de Mar del Plata e convertê-los ao Jizuísmo. Localizada a cerca de 400km de Buenos, Plata é famosa por suas minas de prata e por suas praias maravilhosas. Atualmente, possui uma população de pouco mais de 3.000 habitantes: humanos (70%), índios (20%), afrikans (5%), outros (5%) e também 400-600 legionários permanentemente acampados na região. O que toma esta cidade famosa são suas maravilhosas espadas feitas com uma liga secreta de prata e ferro, usadas

principalmente para caçar licantropos. Muitos comerciantes viajam dias para colocar suas mãos nestas espadas e revendê-las em grandes capitais.

Antes de falecer, o general Maradonna baixou um decreto proibindo a exportação destas espadas para fora dos Reinos Argentos, o que fez com que seu valor aumentasse ainda mais.

PUERTO MONT

Conhecido pelos mosteiros Jizuitas de Chiloe, escavados na rocha dos Andhes, e pelo seu porto, muito procurado como ponto de partida por exploradores das regiões geladas.

A pequena cidade de 5.000 habitantes vive do comércio e de plantações de subsistência, sem grandes pretensões econômicas. Boa parte dos visitantes são clérigos de Jizuis em busca de paz e tranquilidade para meditar nos mosteiros.

RIVADAVIA

A cidade-estado de Rivadavia possui uma das frotas marítimas mais impressionantes do continente, rivalizando-se com a frota de Trinidad ou do Porto de Santos.

A razão para isso é a existência de poços de ouro-negro, um líquido pegajoso e escuro que foi encontrado nas primeiras expedições à região. O ouro-negro pode ser usado como combustível para tochas ou como arma de combate, substituindo o fogo-grego.

O produto é exportado para as principais cidades do continente através do porto do Comodoro Rivadavia, um dos descobridores das minas de ouro-negro.

No comando de toda esta operação está o Arquimago Amos, responsável pelas minas de extração do óleo e pelos navios que transportam este material em segurança para os Reinos Argentos e para Hi-Brazil. Amos possui uma tropa de mercenários bem treinados que garantem a segurança de suas embarcações e instalações.

A navegação na baía de Rivadavia tem de ser feita próxima da costa, por causa das terríveis orcas, baleias carnívoras que atacam qualquer tipo de embarcação que se aventure mar adentro.

SAN THIAGO

San Thiago é uma cidade fortificada, habitada por cerca de 100.000 habitantes e dominada por um dragão ancião com escamas cor de chumbo chamado Pinochet. O dragão necromante possui um exército de zumbis e mortos-vivos que chama de "A Milícia", que patrulha as ruas da cidade, prendendo qualquer pessoa que se recuse a cumprir as ordens dadas pelo dragão.

O Dragão de Chumbo, como é chamado, não interfere no comércio da cidade com outras regiões, embora todos os mercadores que cheguem aos seus portões precisarem de um passe ou autorização para entrarem ou saírem da cidade.

Os mortos vivos possuem diversos graus de inteligência: desde funcionários razoavelmente cultos que lidam com os visitantes nas alfândegas até os zumbis que patrulham as ruas. O maior medo da população em se rebelar contra o ditador é o fato de que, se forem capturados e considerados traidores, eles serão mortos e transformados em mortos-vivos a serviço do dragão.

Qualquer tentativa de fuga da cidade é punida com o mesmo castigo.

O dragão possui diversos generais mortos-vivos mais poderosos (todos mortos-vivos corpóreos) sob seu comando, incluindo dois vampiros.

TUKUMÃ

Com cerca de 8.000 habitantes, Tukumã é a cidade central da região de mesmo nome, próxima da Cordilheira dos Andhes.

Seu prefeito se chama Galdur. Membro do Senado Argentio, preferiu mudar-se para Tukumã onde poderia se aposentar em segurança. Também é chefe dos cerca de 300 legionários que vivem na cidade, para protegê-la de eventuais ataques dos ores selvagens ou outras criaturas que vivem próximas dos Andhes.

O chefe da Igreja local, Don Mitri, vive na Catedral de Tukumã, uma das igrejas de Jizuis mais belas da região e centro de peregrinações por todo o reino.



USHUAIA

A Cidade Oeste. Ponto mais afastado do continente.

Ao contrário do que se imagina, porém, está longe de ser um ponto isolado no gelo. Ushuaia possui uma população de mais de 50.000 habitantes e o maior porto da Patagônia, atrás apenas de Buenos em toda a região oeste do continente. O segredo desta cidade é sua conexão entre o norte e o sul. Existem muitas companhias mercadoras Incas e Mayas que precisam escoar seus produtos até os Reinos Argentos e Hi-Brazil, que se utilizam do transporte marítimo (por ser muito mais barato do que transpor os Andhes).

Estas companhias possuem guildas em Ushuaia, que fazem o transporte de cargas entre os navios e as trocas das mercadorias vindas de San Paolo, Porto do Rio de Janeiro e dos Reinos Sulfidos. Como é mais interessante para as companhias fazerem viagens menores de barco, elas utilizam-se do porto de Ushuaia como parada obrigatória no meio do caminho, o que fez com que a cidade se desenvolvesse muito com as trocas e negociações.

Existem dezenas de guildas de comerciantes e navegantes, bem como companhias de navegação espalhadas pela cidade, onde pode-se encontrar praticamente de tudo. As companhias sempre procuram por navegantes experientes e por mercenários para escoltar suas cargas, portanto, empregos para aventureiros é o que não falta nessa região. Mas, se o porto e a cidade são agitados e interessantes, basta apenas um dia de viagem para o interior da região e o aventureiro encontrará um mundo selvagem e perigoso, composto de criaturas das montanhas como o lobo branco, o urso e os pequenos kobolds das neves, criaturinhas semelhantes aos goblins mas que vivem em cavernas geladas no alto da cordilheira e costumam atacar caravanas. Outra região lendária próxima de Ushuaia é Terra do Fogo, um complexo de vulcões ativos que existe na cordilheira dos Andhes, habitada por demônios do fogo e outras criaturas.

A cidade é governada por três figuras lendárias: Miguel Pereyra, bandeirante famoso por suas explorações na Terra do Fogo, Mônica Alvarado, feiticeira e ex-professora de magia em Machu Pichu e Eduard Nicolai, explorador da Velha Arcádia. A cidade possui ainda um senado, composto de representantes das principais companhias mercantes, que patrocina o trio.

VALPARAÍSO

O Porto de Valparaíso serve como principal fonte de escoamento dos produtos de San Thiago. A cidade de 11.000 habitantes também está sob influência do Dragão de Chumbo e seus mortos-vivos, mas com uma intensidade menor do que na capital.

Por esta razão, seus portos têm sido utilizados com frequência para tentativas de fuga da ditadura, o que causou inúmeros problemas com navegantes e comerciantes.



OUTROS PONTOS DE INTERESSE

ARQUIPÉLAGO JUAN FERNANDEZ

Nomeado em homenagem ao seu descobridor, o bandeirante Juan Fernandez, este grupo de ilhas afastadas cerca de 700km do continente possui um único habitante: Robison Crusoe.

O conjunto de ilhas possui uma fauna e flora diversificada, com belos pássaros e flores exóticas. De vez em quando, pequenas expedições partem para o arquipélago em busca de plantas raras necessárias para algum elixir ou poção.

FAROL DE VALDEZ

Antiga torre construída por um feiticeiro chamado Valdez, há mais de 300 anos. O farol foi construído com magias de luz especialmente projetadas para indicar o caminho seguro para as embarcações das cidades costeiras, especialmente barcos pesqueiros. Valdez era recluso, mas costumava aparecer esporadicamente na cidade para comprar ingredientes para suas poções e elixires, até que, em 277 DC, ele desapareceu.

As luzes, porém, continuaram acesas no farol, o que gerou inúmeros boatos a respeito da ilha, incluindo um deles que dizia que Valdez havia se tornado um lich e que agora utilizava as luzes de seu farol para atrair vítimas para sua torre.



ILHA DA PÁSCOA

Localizada a 1.200km da costa da Patagônia, esta ilha misteriosa abriga cerca de 250 estátuas cujos tamanhos variam de 5m a 10m de altura, no formato de guerreiros, espalhados por toda a costa. Nela vivem cerca de 3.800 pessoas, divididas em cinco pequenas aldeias. A ilha é chamada pelos nativos de Rapa Nui.

Ninguém sabe ao certo a finalidade das estátuas, mas muitos manuscritos dizem que elas são, na verdade, golens construídos com a finalidade de proteger a ilha mas... proteger do quê?



ILHAS FALKLAND

A rainha Titânia e seu marido Oberon, de Nova Arcádia, possuem uma ilha afastada cerca de 50km da costa da Patagônia, no qual construíram um belíssimo castelo, onde costumam passar o verão. O clima na Ilha é frio, como no resto da Patagônia, mas agradável para os súlfidos.

Possui exatos 2193 habitantes, quase todos elfos, súlfidos ou fadas, embora existam anões e halflings visitantes. Além da população fixa, todos os anos diversos nobres da Corte Seelie de Nova Arcádia costumam passar o verão em Falkland, o que pode chegar a triplicar os habitantes da ilha durante alguns períodos.

O dragão prateado Woodward vive na ilha e a protege contra qualquer tipo de visitante indesejado.

ILHAS GELADAS

Conjunto de centenas de ilhas cobertas de gelo, espalhadas pelo norte da Patagônia. Os navegantes as evitam por causa dos ventos fortes e das rochas traiçoeiras. Possui um atrativo tão grande quanto seus perigos: diamantes.

LAFTACHE MAPU

Este reino subterrâneo pertence aos laftrache, uma raça de anões malignos conhecidos em outros bolsões árcades como duergares. Não se sabe exatamente a localização deste reino de escuridão perene, mas há boatos sobre Minas Gerais serem conectadas a Laftrache Mapu por estradas subterrâneas repletas de ameaças e desafios.

MAGELLAN

Localizado na borda e aos pés de um gigantesco vulcão adormecido, Magellan forma um verdadeiro paraíso tropical, com cerca de 30km de raio, cercado por uma cordilheira de montanhas cobertas de neve. Chegar até Magellan é uma aventura por si só, dadas as péssimas condições de clima e o relevo montanhoso.

Os poucos que conseguiram chegar até este mundo perdido relatam a existência de diversas espécies de lagartos e dinossauros, que vivem nesse vale, ignorando totalmente a existência de um mundo gelado ao seu redor.

Ninguém sabe ao certo se Magellan foi resultado do aquecimento natural causado pelo vulcão ou se (hipótese mais aceita na comunidade científica) foi resultado de algum tipo de experiência mágica envolvendo poderosos rituais. Ninguém sabe afirmar ao certo se existem tribos ou humanoides vivendo no local.



MONTE ACONCAGUA

Região montanhosa que fica localizada ao norte do reino, composta de montanhas extremamente altas, com muitas delas acima de 5.000m de altitude, com o pico do Aconcagua como ponto mais alto da cordilheira (com aproximadamente 7.000m).

O monte Aconcagua (Sentinelas de Pedra) possui este nome por causa de duas enormes estátuas de pedra na forma de guerreiros vestindo armaduras argentas e segurando lanças, como se estivessem protegendo alguma coisa, cada uma delas com mais de trinta metros de altura, localizadas a cerca de 3.000m de altitude. Ninguém sabe ao certo a função das estátuas ou quem as construiu. O rio Aconcagua passa por entre os guardiões, formando uma belíssima visão.

PAMPAS

As grandes planícies verdejantes dos vales argentos são utilizadas por camponeses para seus rebanhos de ovelhas e agricultura de subsistência. As vilas possuem uma milícia própria para se defenderem do principal predador da região: o gato-dos-pampas, um felino muito semelhante à onça hi-brazileira, que se alimenta das ovelhas.

TERRA DE NINGUÉM

Se o leitor comparar os mapas dos Reinos Argentos e dos Reinos Sulfidos, perceberá que existe uma faixa de terra que não pertence a nenhum destes dois Reinos. Estas terras são conhecidas como "Terra de Ninguém" e fazem parte dos territórios que estão

em disputa pelos dois reinos há décadas. Dependendo da região onde o aventureiro compre seu mapa, ele indicará esta área como pertencente à Guilda, ao Reinos Sulfidos ou (mais comumente) aos Reinos Argentos, mas a verdade é que este território ainda não está definitivamente sob o domínio de nenhum dos três governos.



GUILDAS, ORGANIZAÇÕES E KITS

A LEGIÃO ARGENTA

Legionários são os principais guerreiros dos Reinos Argentos e constituem a base do exército legionário. Motivo de orgulho para o reino, a Legião é composta de aproximadamente 18 a 20 mil soldados, divididos em centúrias (compostas de 100 soldados). Cada tropa é composta de duas a cinco centúrias, dependendo da necessidade e da região. Os líderes de cada tropa são geralmente os melhores soldados de cada regimento e costumam se candidatar ao senado.

Todo jovem deve servir pelo menos um ano para obter sua cidadania, mas boa parte dos aventureiros continua na campanha militar durante alguns anos antes de se tomarem exploradores, comerciantes ou políticos.

Os soldados carregam a lança (pilum), o escudo e a espada (gládio) e utilizam-se de armadura de couro (loriga segmentada) e elmo. Existe uma divisão de arqueiros, composta normalmente de soldados mais fracos, e uma divisão de cavalaria, que corresponde a aproximadamente um décimo da tropa.

Todas as suas armaduras e escudos trazem o brasão do Sol, símbolo da Legião, e são pintadas com as cores azul e prateado.

LEGIONÁRIO

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 160 pontos de perícia

Restrições: proibido para fadas, halflings, goblins, ogres e outras raças muito maiores ou menores que um ser humano.

Perícias: Gládio 30/20, Lança 20/20, Escudo 0/30, Animais (Montaria 20%), Idiomas (escolha dois com 20% cada), Primeiros Socorros 20%, Sobrevivência (escolha uma 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4

HABILIDADES

1º nível: começa com Sobrevivência (escolha uma) 40% e aumenta 5% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas, se gastar, pode chegar a valores maiores que 100%). Quando dois ou mais legionários combatem juntos, eles atuam quase como se fossem uma única criatura – combinando as características de combate mais altas de cada membro do grupo. Então, se temos três legionários com Lança 30/20, Lança 40/10 e Lança 20/50, todos os três atacam como se tivessem Lança 40/50. Até onze legionários podem combinar suas forças dessa forma. O grupo faz um número de ataques igual a metade da quantidade de legionários, arredondado para cima (três legionários fazem dois ataques por rodada).

2º nível: Quando o grupo recebe dano, esse dano será dividido igualmente entre todos os legionários (sendo que os pontos de danos que sobremem em arredondamentos são causados no legionário de maior nível).



OS GLADIADORES

Assim como os outros países, os Reinos Argentos são fanáticos pelas arenas de gladiadores e os jogos de Pok-a-tok disputados entre times de gladiadores. O deus menor General Maradonna é o representante máximo deste esporte para os argentos, com diversos templos de adoração. matador de todos os tempos.

A rivalidade entre os gladiadores argentos e hi-brazileiros é lendária e qualquer disputa marcada entre os dois times criará verdadeiras peregrinações de fãs para assistir aos duelos. O arqui-inimigo de Maradonna é o deus menor Pelle, o Conquistador, antigo gladiador dos exércitos Hi-Brazileiros e maior

GLADIADOR DE POK-A-TOK

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 220 pontos de perícia.

Perícias: Escudo 40%, Gládio 40/40, Esquiva 30%, Animais (Montaria 30%), Esportes (Acrobacia 20%, Pok-a-tok 40%), Manipulação (Impressionar 30%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Manobras para Impressionar (30).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4.



HABILIDADES

1º nível: O Gladiador pode utilizar o bônus de Destreza ao invés do bônus de FR em dano. Além disso, acrescenta +5% na defesa para cada dois níveis que possua.

2º nível: O Gladiador causa com as armas escolhidas um bônus de +2 em dano.

3º nível: O personagem consegue fingir, ou seja, fingir um golpe para depois desferir um golpe mais traiçoeiro (que causa um bônus de +1 em dano e +5% no ataque). Esse bônus aumenta no 6º e 9º níveis.

4º nível: O Gladiador pode somar a sua Iniciativa o bônus de Carisma, em conjunto com a Agilidade.

OS GAUCHOS

O gaúcho é mais do que um simples vaqueiro; ele é um símbolo de liberdade, destreza e honra. Vivendo nas vastas planícies e montanhas, os gaúchos são conhecidos por suas habilidades excepcionais de cavalgada e manejo do laço, essenciais para controlar os grandes rebanhos de gado que são sua principal fonte de sustento. Sua vida é uma mistura de solitária e comunitária, muitas vezes se reunindo em acampamentos temporários onde trocam histórias, músicas e conhecimentos. Resilientes e independentes, os gaúchos dos Reinos Argentos e Reinos Sulfidos são mestres na sobrevivência, conhecendo cada segredo da terra que percorrem.

Vestidos com roupas práticas e resistentes, os gaúchos utilizam bombachas (calças largas e confortáveis), camisas de algodão e ponchos de lã que os protegem das intempéries. Suas botas de couro são reforçadas para longas jornadas a cavalo, e seus chapéus de aba larga os protegem do sol escaldante.



Cada gaúcho carrega consigo um facón, uma longa faca que é tanto uma ferramenta quanto uma arma, e uma boleadeira, um laço com pedras nas extremidades usado para capturar presas. A montaria é fundamental em sua vida, e os cavalos dos gaúchos são tão bem treinados quanto seus próprios cavaleiros, compartilhando um vínculo de confiança e parceria inquebrável. Mais do que apenas guerreiros ou vaqueiros, os gaúchos são guardiões de uma rica tradição cultural. Suas canções, conhecidas como payadas, contam histórias de bravura, amor e tragédia, passadas de geração em geração. Eles seguem um código de conduta não escrito que valoriza a coragem, a honestidade e a hospitalidade. Nos Reinos Argentos e Reinos Sulfidos, os gaúchos são frequentemente chamados a defender suas terras contra invasores ou a servir como guias e protetores em jornadas perigosas. Sua presença é um lembrete constante da ligação indissolúvel entre o homem e a natureza, uma dança eterna de liberdade e responsabilidade.

A maior parte dos gaúchos segue uma espécie de culto aos heróis, honrando e citando sempre alguns de seus membros do passado que criaram as bases ou as expandiram na cultura dos gaúchos: Martín Fierro, Juan Moreira, Santos Veja, Froilán González e Don Segundo Sombra são os principais, mas existem outros cultuados por estes cavaleiros dos Pampas.



GAUCHO

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 200 pontos de perícia.

Perícias: Animais (Montaria 40%, Tratamento 30%), Armas Brancas (Faca 30/10, Boleadeira 30/0, Laço 40/0, Rede 15/0),

Armadilhas 10%, Manobras de Combate (Desarme 40, Manobras para Impressionar 20), Sobrevivência (Planícies e Pampas 35%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1 (seu cavalo), Pontos Heroicos 2.



HABILIDADES

1º nível: começa com Rastreo 40% e aumenta em 5% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas, se gastar, pode chegar a valores maiores que 100%).

2º nível: os olhos treinados do gaúcho consegue enxergar até duas vezes mais longe que uma pessoa comum sob condições de baixa luminosidade (lunar, luz das estrelas, tochas...).

3º nível: seu vínculo com seu cavalo é forte o suficiente para os dois sempre saberem onde o outro está e se um dos dois está em perigo. Os ferimentos de um se refletem em dor no outro, o que pode incapacitar o outro caso um ferimento seja suficientemente grave.

4º nível: seus Pontos Heroicos podem ser utilizados como Pontos de Fé, em nome dos valores religiosos e espirituais do gaúcho.

5º nível: enxerga no escuro total com pouca dificuldade a até uma distância de 20m.

AS AMAZONAS

De tempos em tempos, as Amazonas viajam até algumas províncias argentas em busca de homens que sejam dignos de procriação. Para isso, procuram pelos melhores guerreiros da Legião, em torneios organizados pelos próprios legionários com esta finalidade (procriar com as Amazonas!!!).

Desnecessário dizer que muitos mercenários, guerreiros e bandeirantes viajam grandes distâncias para participar destas competições.

Os torneios incluem lutas desarmadas, testes de resistência, disputas de arquearia, combate armado e muitas outras e os melhores são selecionados para algumas noites de festa com as Amazonas, nos templos de Atenas e Ártemis.



HABILIDADES

1º nível: recebe +10% em todos os seus testes da Perícia Animais (Doma, Montaria, tratamento e Treinamento).

Quando usa sua fúria guerreira, a Amazona recebe um bônus de +10% em ataques e +2 pontos de dano. No primeiro nível, ela pode usar este poder uma vez ao dia. A quantidade de usos aumenta para duas vezes ao dia no 4º nível, para três vezes no 7º nível e para quatro vezes no 10º nível, e assim por diante.

2º nível: a Amazona recebe um bônus de dano de +1 para cada dois níveis que possua sempre que utilizar arco-e-flecha.

3º nível: a Amazona pode fazer um Teste de AGI para se desviar de flechas, pedras e outros objetos arremessados contra ela.

5º nível: a Amazona recebe +1 em CAR para cada dois níveis que possua, a partir do 5º nível (7º, 9º, 11º...).

AMAZONA

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 260 pontos de perícia.

Restrições: apenas mulheres.

Perícias: Arco Longo 30/0, Espada Longa 30/30, Lança 40/40, Animais (Montaria 40%, Tratamento 20%), Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Natação 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4.



AS PUKONA

A palavra kona significa muitas coisas na língua do antigo povo mapuche que já estava na região dos Reinos Argentos antes da chegada das fadas banidas: valente, jovem, guerreiro, soldado e servo. A palavra também descreve alguém saudável e ousado, também alguém que desafia as convenções. Todas essas são qualidades que as pukona (plural de kona) possuem e fazem referência ao seu papel na sociedade mapuche.

Desde tempos imemoriais, as jovens mapuches que provam o seu valor podem optar por entrar ao serviço do seu longko (chefe tribal, uma espécie de cacique). No entanto, a façanha que prova o seu valor nem sempre está relacionada com derramamento de sangue. Apesar de suas origens lutadoras, as pukona agora servem ao longko – e à lof (tribo), por sua vez – de muitas maneiras. Elas são as conselheiras mais próximos do longko, suas principais animadoras (através da poesia e da música) e sua última linha de defesa contra as ameaças que ameaçam sua existência.

Os mapuche têm uma expressão para descrever o modo de vida pukona: chamam-no de kona rūpū, o “bom caminho” (literalmente “o caminho de uma kona”). Este caminho da bondade exige excelência nas três principais áreas da vida mapuche: a espiritual, a social e a física.

Todos os mapuches são educados em assuntos espirituais pelos machi (xamãs) locais. Embora o conhecimento do metafísico não seja de forma alguma um pré-requisito para se tornar uma kona, esta sabedoria pode se tornar extremamente relevante se uma ameaça contra o longko tiver origem sobrenatural.

A cultura mapuche é principalmente de natureza oral, sem qualquer expressão escrita ou representações gráficas, como hieróglifos ou ideogramas. Isto significa que os mapuche percebem e usam as palavras de uma maneira muito diferente.

Primeiro, o conhecimento não reside no papel, mas é preservado na tradição oral pelo wewpife (historiador) do lof. Em segundo lugar, e talvez mais importante, escolher cuidadosamente quais palavras usar em um determinado contexto podem ser a diferença entre uma recepção

respeitosa e uma recepção distante e, portanto, a diferença entre uma amizade pacífica e uma briga amarga.

Para se comportarem adequadamente, as pukona são treinadas nas duas principais virtudes da fala: ser gentil (küme) e honesta (nor). Espera-se que elas cumprimentem a si e outras pessoas gentilmente primeiro e serem honestas tanto quanto possível. No entanto, nem sempre é possível falar de forma clara e gentil. Nesses casos, as pukona podem recorrer à zombaria (kochim) ou enganação (ngünen), dependendo de sua intenção e a situação.

O treinamento físico que todos os mapuches recebem é chamado Kolllellaullin ou “Cintura da Formiga” e, na verdade, baseia-se na observação do poder desses insetos, que podem carregar objetos muito mais pesados do que eles. Nesse sentido, a ideia de Kolllellaullin é tornar cada mapuche muito mais forte e ágil do que seu peso e estrutura poderiam sugerir.

Kolllellaullin inclui treinamento básico em combate, caça, pesca e movimentação em todos os tipos de terreno. Os recrutas são forçados a realizar regularmente feitos extremos de resistência física, como ficar sob uma cachoeira fria por horas ou até dias, dormir ao ar livre sem fogo ou abrigo e caminhar longas distâncias sem descanso. Espera-se também que compitam em corridas curtas, roubem ovos capturados por raposas e andem sobre palafitas. Cada kona, após receber treinamento geral em todas as armas disponíveis no lof, escolhe uma arma preferida, na qual se especializará pelo resto da vida. Esta especialização não envolve apenas conceitos básicos como aderência, postura e diversas formas de ataque e defesa, mas também posição, distância e ambiente, só para citar alguns. As armas em que a kona pode se especializar são a machadinha, clava ou maça, lança, adaga, garrote, boleadeira, atiradeira ou arco curto.

KONA

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 310 pontos de perícia.

Restrições: apenas mulheres, apenas índias.

Perícias: Escolha uma Arma (opções acima na descrição) 20/20, Artes (Atuação 40%, Instrumento Musical (escolha um) 50%), Caça 15%, Camuflagem 20%, Ciências (História 30%), Ciências Proibidas (Ocultismo 15%, Teoria da Magia 15%),

Disfarce 20%, Esportes (Natação 30%), Etiqueta 40%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Ler e Escrever 20%), Investigação 10%, Manipulação (Lábia 20%, Liderança 20%), Pesca 15%, Sobrevivência 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Poderes Mágicos 1, Pontos Heroicos 2.



HABILIDADES

1º nível: uma vez por dia, a kona pode assumir um de seus papéis na sociedade mapuche é receber bônus em perícias por uma cena. Ela pode assumir o papel de guerreira (+5%/+5% em sua arma de especialização), conselheira (+10% em testes de Lábia e Liderança) ou animadora (+10% em testes de Atuação e seu Instrumento Musical).

2º nível: seu bônus de dano por FR e sua capacidade de erguer e carregar peso são calculados como se a kona tivesse FR+6.

3º nível: através da realização de uma oração, canção ou declamação específica em sua língua original, a kona e seus aliados recebem +1D de resistência a

qualquer tipo de magia por uma cena (contra magias dos caminhos Arkanun e Spiritum, a resistência a magia é +2D em vez de +1D).

4º nível: seu bônus de INT é adicionado aos testes de CAR para Liderança.

5º nível: através da realização de uma oração, canção ou declamação específica em sua língua original, a kona e seus aliados recebem +2D de resistência a qualquer tipo de magia por uma cena (contra magias dos caminhos Arkanun e Spiritum, a resistência a magia é +3D em vez de +2D).

OS CEBADORES E YUYERAS

Nos Reinos Argentos, os cebadores e yuyeras são venerados guardiões do conhecimento ancestral sobre ervas e poções mágicas. Mestres na arte da preparação do mate, eles possuem habilidades especiais que vão além da simples hospitalidade, utilizando a infusão sagrada para curar, fortalecer e até prever o futuro. Reconhecidos por suas vestes adornadas com símbolos de plantas e animais, eles são frequentemente consultados em questões de saúde, proteção espiritual e rituais de adivinhação, tornando-se figuras centrais em vilarejos e cidades.

Treinados desde jovens, os cebadores e yuyeras aprendem a identificar, cultivar e manipular uma vasta gama de ervas e ingredientes naturais. Seus conhecimentos são passados de geração em geração, misturando práticas medicinais com misticismo profundo. Eles são os guardiões das tradições e os defensores do equilíbrio natural, sendo chamados em tempos de crise para oferecer suas poções, elixires e previsões, mantendo a harmonia entre os habitantes dos Reinos Argentos e a natureza que os rodeia.



HABILIDADES

1º nível: consegue saber informações superficiais sobre a pessoa que bebeu o mate ao ler sua borra, como signo, cidade natal, profissão, personalidade e objetivos de vida. Neste nível, nem mesmo pode dar assistência a um cebador ou yuyera na preparação e serviço do mate.

2º nível: pode preparar apenas um mate mágico por mês (veja abaixo as possibilidades). Neste nível, ainda não pode conduzir o preparo e serviço do mate com

CEBADOR/YUYERA

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 280 pontos de perícia.

Perícias: Avaliação 40%, Ciências (Herbalismo 50%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Borra de Mate 45%, Ocultismo 20%, Poções 30%, Rituais 35%, Seres Mágicos dos Reinos Argentos 30%), Empatia 40%, Escutar 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Lâbia 40%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Poderes Mágicos 3, Sentido Aguçado (Visão) 1.



autonomia, mas pode atuar como assistente de cebador ou yuyera mais experiente.

3º nível: é capaz de realizar a preparação e serviço do mate da forma mais tradicional, antiga e pomposa dos cebadores e yuyeras. Pode preparar até dois mates mágicos por mês, sem efeito cumulativo no mês seguinte caso não tenha chegado no limite de preparação (veja abaixo as possibilidades).

4º nível: consegue vasculhar o passado da pessoa que bebeu o mate através de sua borra para informações específicas. Pode preparar até três mates mágicos por mês, sem efeito cumulativo no mês seguinte caso não tenha chegado no limite de preparação (veja abaixo as possibilidades).

5º nível: passa a compreender outros ritos e tradições dentro dos Reinos Argentos e da Patagônia (como os ngen, as pukona, os tupamaros e outros), podendo participar de importantes reuniões em seu papel de cerimonialista. Pode preparar até quatro mates mágicos por mês, sem efeito cumulativo no mês seguinte caso não tenha chegado no limite de preparação (veja abaixo as possibilidades).

MATES MÁGICOS

1.Mate de la Seducción de Yasi: só pode ser ingerido por mulheres. Durante uma cena, a mulher se tornará irresistível a qualquer homem em um raio de 25 metros, podendo inclusive dar ordens verbais que nenhum homem poderá rejeitar – nenhum homem poderá atacá-la, e até se arriscará para defendê-la contra ameaças físicas.

2.Mate de Fuego del Yacuy: a pessoa que bebeu o mate com esta erva especial poderá expelir uma única baforada de fogo que causa 3d6 pontos de dano dentro de um alcance de 10 metros por 3 metros de largura máxima do cone de fogo expelido.

3.Mate de Vida de Curupí: a pessoa que bebeu o mate recupera automaticamente 2d6 Pontos de Vida, independentemente da natureza do dano causado.

4.Mate de Fuerza de Ombú: a pessoa que bebeu o mate passa a ter FR 24 por uma cena.

5.Mate de Inmaterialidad de Ngen: a pessoa que bebeu o mate que normalmente é servido por ngen adquire uma forma imaterial junto com todo o equipamento que carrega, tornando-se imune a danos físicos e incapaz também de causar danos físicos, além de poder se mover por locais impossíveis a um corpo físico (frestas, janelas, grades, tubulações etc.), por uma cena.

6.Mate Maldito del Aojar: a pessoa que beber este mate amaldiçoado com Mau Olhado se transformará em um lobisomem (lobisón) furioso na primeira ocasião de raiva, recebendo os modificadores de Atributos como listado no lobisomem (use o livro ou netbook de sua preferência). Depois de transformado, o efeito dura uma cena.

7.Mate Alado de Huayra: a pessoa que beber este mate poderá voar com velocidade de aproximadamente 20m/s devido às asas que crescerão de seus braços. A metamorfose dura uma cena e a pessoa que bebeu o mate ficará incapacitada de manusear objetos com suas mãos.



OS MILONGUEROS

Nos Reinos Argentos, os milongueros e milongueras são praticantes de uma arte única que mistura dança e luta, surgida na vibrante cidade de Buenos. Esta forma de combate, conhecida como milonga marcial, é caracterizada por movimentos fluidos e precisos, inspirados no tango, mas adaptados para a batalha. A disciplina exige não apenas força e agilidade, mas também uma conexão profunda com o ritmo e a música, que guiam seus passos e golpes. Treinados desde jovens, os milongueros e milongueras são conhecidos por sua elegância e letalidade, movendo-se com a graça de dançarinos e a ferocidade de guerreiros.

Em termos de vestimenta, os milongueros e milongueras mantêm um estilo que reflete tanto sua herança cultural quanto suas necessidades práticas. Os homens costumam usar calças ajustadas e camisas de seda, complementadas por jaquetas curtas e botas de couro flexível que permitem liberdade de movimento. As mulheres vestem saias longas com fendas

estrategicamente posicionadas para facilitar os movimentos rápidos e precisos, além de blusas justas e elegantes. Ambos adornam suas roupas com elementos tradicionais, como lenços e cintos decorativos, que não só realçam sua aparência, mas também podem ocultar pequenas armas ou ferramentas necessárias para sua arte.

As armas preferidas dos milongueros e milongueras são tão elegantes quanto letais. A faca de tango, uma adaga curta e curva, é a escolha mais comum, manejada com destreza para cortes rápidos e precisos. Além disso, muitos carregam bastões leves, utilizados tanto para defesa quanto para ataques contundentes, muitas vezes sincronizados com os passos da dança. Alguns também dominam o uso do laço, uma ferramenta tradicional dos gauchos, adaptada para capturar e desarmar adversários com movimentos fluidos e coreografados. Essas armas, combinadas com a habilidade de seus praticantes, fazem da milonga marcial uma forma de combate única e temida em todo o reino.



MILONGUERO

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 310 pontos de perícia.

Perícias: Armas Brancas (Punhal 15/15), Artes (Atuação 15%, Dança 45%), Artes Marciais (Milonga Marcial 45/45), Ciências (Anatomia 15%), Esportes (Acrobacia 20%, Arremesso 25%), Esquiva 10%, Furtividade 20%, Manha 20%, Manipulação (Impressionar 30%, Sedução 20%), Manobras de Combate (Luta às Cegas 40, Manobras para Impressionar 30).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 1, Sedutor 1, Sentidos Aguçados (Audição) 1.



HABILIDADES

1º nível: recebe +5% em todas as perícias que utilizar em um combate, enquanto o tango for tocado.

2º nível: aprende a caminhar com ainda mais elegância e precisão, recebendo +5% em Acrobacia e Furtividade. Além disso, se utilizar uma das armas tradicionais dos milongueros enquanto um tango é tocado, a arma causará +1 de dano.

3º nível: se durante a luta um tango estiver sendo tocado, você pode realizar uma ação extra de ataque, defesa ou esquiva quando ocorrerem os estribilhos (dois por canção,

ou um a cada quatro turnos de combate).

4º nível: enquanto o tango é tocado, seus movimentos cada vez mais fluidos e poéticos se tornam menos previsíveis, causando redutor de -10% na defesa e esquiva do oponente.

5º nível: você se torna capaz de “tocar mentalmente” um tango e segui-lo com altíssima precisão – em termos de regras, todas as habilidades anteriores são ativadas sem a necessidade de alguém tocar tango.

OS ASADORES

Asadores são muito mais do que simples mestres do churrasco; eles são verdadeiros alquimistas das carnes e guardiões das tradições culinárias ancestrais. O asador é um aventureiro versátil e essencial em qualquer grupo, capaz de transformar qualquer pedaço de carne em uma obra de arte e de garantir que os alimentos estejam sempre preparados com segurança e sabor incomparável. Em meio aos desafios e perigos dos Reinos Argentos, um asador é uma presença reconfortante e inspiradora, trazendo não apenas sustento, mas também a magia de sua arte culinária para elevar o moral do grupo.

Como parrillero, o asador domina a parrilla, controlando as chamas e as grelhas com precisão e habilidade. Ele conhece os segredos das diferentes madeiras para queimar, os tempos de cozimento perfeitos e os temperos exatos para cada corte de carne. Suas habilidades não se limitam a alimentar os companheiros; ele também pode usar seu conhecimento para criar distrações com o fogo, construir armadilhas de fumaça ou até mesmo aquecer e moldar metal em momentos de necessidade. O asador é um estrategista astuto, aproveitando seu ambiente e suas habilidades culinárias para surpreender os inimigos e proteger seus aliados.



Como chacinero e carnicero, o asador tem um conhecimento profundo de todas as partes do animal, capaz de preparar linguiças, salames e outros embutidos que são perfeitos para longas jornadas. Ele sabe conservar a carne para que dure semanas ou até meses, utilizando técnicas de cura e defumação. Além disso, suas habilidades como carnicero permitem que ele processe rapidamente qualquer caça, maximizando o uso de cada pedaço de carne e ossos, sem desperdiçar nada. Esta combinação de habilidades torna o asador um recurso inestimável para qualquer grupo de aventureiros, garantindo que sempre tenham acesso a alimentos de alta qualidade e proporcionando um toque de lar, mesmo nos lugares mais distantes e perigosos dos Reinos Argentos.

ASADOR

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 220 pontos de perícia.

Perícias: Animais (Tratamento 10%, Veterinária 20%), Armas Brancas (Atiradeira 15%, Facas 30/20), Armadilhas 20%, Artes (Culinária 50%), Artífice (Açougueiro 40%, Ferreiro 15%), Idiomas (Sinais de Fumaça 20%), Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Medicina (Anatomia 40%), Sobrevivência (Planícies e Pampas 40%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1 (únicos caminhos permitidos: Ar, Fogo).



HABILIDADES

1º nível: as payas declamadas enquanto a refeição é preparada é capaz de eliminar a sensação de dor de todos que a escutam, além de suprimir o efeito de doenças e venenos. Ao final da paya, todos os efeitos retornam.

2º nível: toda refeição com base em carne tem seu tempo de preparo reduzido à metade, e a capacidade de carregar cortes de carne e refeições à base de carne aumenta em 50% o peso máximo de acordo com sua FR.

3º nível: como há sempre uma chama acesa por perto, seu facão fica em contato constante com o calor. Assim, em situações de combate o facão sempre causará dano extra de +3 por Fogo/Calor.

4º nível: caso um combate se inicie, as brasas do fogo podem ser usados como munição à atiradeira (adição de +3 de dano por Fogo/Calor e alcance aumentado em 30% do normal da atiradeira). Caso não use uma atiradeira, o dano será de 1d4 por impacto e fogo/calor simultaneamente, + bônus de FR.

5º nível: toda carne preparada é capaz de eliminar venenos de natureza animal ou vegetal, além de curar imediatamente 1 PV por refeição. Caso a pessoa que come a carne tenha perdido pontos de atributos físicos como consequência de qualquer moléstia, envenenamento, inanição ou ferimento, esta carne especialmente preparada recupera 1 ponto de atributo por refeição.

OS CANDOMBES

Os candombes compõem uma sociedade secreta dos raríssimos descendentes de yorubas ainda nos Reinos Argentos que preserva as antigas tradições e rituais de Mavria, ocultando-se sob a aparência de uma prática cultural popular. Esta sociedade é composta por indivíduos dedicados à preservação dos ensinamentos espirituais e às práticas rituais, realizando cerimônias secretas em locais isolados para evitar a perseguição e manter viva a conexão com seus ancestrais.

O candombe serve como um núcleo de resistência cultural e espiritual, unindo seus membros através de uma rica tapeçaria de música, dança e rituais que celebram a herança yoruba.

Dentro desta sociedade secreta, os escoberos desempenham um papel vital. Eles são os guardiões dos rituais e os líderes das procissões, usando suas vassouras mágicas não apenas como instrumentos de dança, mas também como símbolos de purificação espiritual. Os escoberos são responsáveis por abrir e fechar os círculos rituais, limpando o caminho para a energia espiritual e garantindo que as cerimônias sejam conduzidas com a devida reverência e proteção. Sua dança é enérgica e simbólica, representando a limpeza das energias negativas e a proteção da comunidade.

As mamás viejas e os gramilleros são figuras centrais nas cerimônias dos candombes. As mamás viejas são as matriarcas da sociedade, portadoras do conhecimento ancestral e responsáveis por transmitir histórias e sabedorias através de canções e danças. Elas simbolizam a continuidade e a força da tradição, sendo veneradas por sua sabedoria e experiência. Os gramilleros, por sua vez, são os curandeiros e herbalistas da sociedade. Eles conhecem profundamente as propriedades das plantas e ervas medicinais, utilizando-as em rituais de cura e proteção. Os gramilleros são consultados para diagnósticos espirituais e físicos, preparando poções e unguentos que são essenciais para a saúde e o bem-estar da comunidade, sempre retirando sementes, raízes, folhas, frutos, pétalas e outros pedaços de plantas de sua bolsa de couro (que comporta até 20 itens diversos). Juntos, escoberos, mamás viejas e gramilleros formam o coração espiritual e cultural dos candombes nos Reinos Argentos, mantendo viva uma tradição rica e resiliente.

ESCOBERO

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 300 pontos de perícia.

Restrições: apenas yorubas.

Perícias: Artes (Dança 40%), Animais (Doma 20%), Armas Brancas (Bastão 40/40, Facão 20/10), Artes Marciais (Capoeira 35/25), Briga 30/20, Caça 20%, Ciências (História de Mavria 30%), Ciências Proibidas (Monstros de Mavria 30%), Esportes (Natação 20%), Esquiva 30%, Idiomas (Yoruba 40%), Manipulação (Liderança 40%), Manobras de Combate (Manobras para Impressionar 30), Pesca 20%.



MAMA VIEJA

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 200 pontos de perícia.

Restrições: apenas mulheres, apenas yorubas.

Perícias: Artes (Canto 20%, Dança 30%, Instrumentos Musicais 20%), Ciências (História de Mavria 30%), Ciências Proibidas (Búzios 40%, Conhecimento de Espíritos 30%, Monstros de Mavria 30%, Ocultismo 20%), Idiomas (Espanhol 10%, Yoruba 40%), Medicina (Herbalismo 30%), Venefício 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2 (único caminho permitido: Metamagia), Sociedade Secreta 1.

HABILIDADES

1º nível: a vassoura mágica causa dano de 1d4+1, e seu usuário terá sempre um bônus de +5% em testes relacionados a resistência ao medo e ao cansaço.

2º nível: após levantar poeira com teste Difícil de DEX, a poeira levantada faz armadilhas e gatilhos mágicos brilharem, além de revelar itens propositalmente escondidos. O teste pode ser feito apenas uma vez por ambiente.

3º nível: a vassoura mágica passa a causar dano de 1d6+2.

4º nível: ao balançar a vassoura mágica sobre um enfermo, o enfermo recebe o direito de realizar um teste Muito Difícil de CON – caso bem-sucedido, o enfermo se livra imediatamente das moléstias.

5º nível: uma vez por cena, escobero pode utilizar sua vassoura mágica como 3D de contramágica.



Aprimoramentos: Daemon 1 (veja em SANTA CRUZ), Poderes Mágicos 1 (preferências: Arkanun, Humanos, Spiritum), Sociedade Secreta 1.



HABILIDADES

1º nível: ao lembrar de uma antiga história dos ancestrais, você recebe +5% em testes de uma perícia ligada a Artes, Ciências, idioma yoruba, Medicina ou Venefício, uma vez por cena. Caso conte a história, concederá um bônus de +5% em WILL OU CAR a todos que escutarem sua história até o fim da cena.

2º nível: ao lembrar e contar uma antiga história dos ancestrais, recupera 1d6 PHs, PMs e PFs de todos que a escutarem. Este efeito só pode ser gerado uma vez por semana.



3º nível: ao lembrar de uma antiga história dos ancestrais, você recebe +15% em testes de uma perícia ligada a Artes, Ciências, idioma yoruba, Medicina ou Venefício, uma vez por cena.

4º nível: ao lembrar e contar uma antiga história de um ancestral específico, o próprio espírito do ancestral é invocado para auxiliá-la até o fim da cena. O Mestre é quem cria a ficha do espírito ancestral.

5º nível: ao lembrar e contar uma antiga história dos ancestrais, você e todos que escutarem a história recebem 2D de resistência contra magias dos caminhos Trevas, Arkanun, Humanos e Spiritum até o fim da cena.

GRAMILLERO

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 150 pontos de perícia.

Restrições: apenas yorubas.

Perícias: Armas Brancas (Facas 30/20), Ciências (História de Mavria 10%), Ciências Proibidas (Plantas Mágicas 30%, Ocultismo 10%), Idiomas (Yoruba 20%), Manipulação (Lábia 30%), Medicina (Herbalismo 40%), Pesquisa/Investigação 30%, Venefício 40%, Sobrevivência (Florestas 10%).
Aprimoramentos: Daemon 1 (veja em SANTA CRUZ), Poderes Mágicos 1 (preferências: Plantas, Humanos), Poderes Heroicos 1.

HABILIDADES

1º nível: um preparado especial de ervas pode ser usado como bebida ou misturado em uma massa fermentada, consumindo quatro dos itens da bolsa – este preparado recupera 1d6 PVs de quem o consome. O gramillero recupera 1 item em sua bolsa por dia.

2º nível: um cataplasma feito de seis itens da bolsa adiciona +15% a um atributo físico de quem recebê-lo, até o fim da cena. O gramillero recupera 2 itens em sua bolsa por dia.

3º nível: ao jogar oito itens da bolsa em uma fogueira, a fumaça gerada envolve uma área de 10 m3 à volta da fogueira, agindo como um escudo arcano de 3D contra efeitos de Spiritum. O gramillero recupera 3 itens em sua bolsa por dia.

4º nível: a poção preparada com dez itens da bolsa faz com que a pessoa que a bebeu se torne imperceptível aos cinco sentidos por qualquer pessoa que não tenha poderes místicos até o fim da cena. O gramillero recupera 4 itens em sua bolsa por dia.

5º nível: um óleo perfumado preparado com dez itens da bolsa garante ao usuário imunidade à morte até o fim da cena – nenhuma doença ou veneno, mundano ou mágico, o afeta, e caso chegue a 0 PVs ou menos, continua atuando como se ainda tivesse 1 PV. Ao final do efeito, o usuário morre imediatamente caso tenha menos de 0 PVs. O gramillero recupera 5 itens em sua bolsa por dia.



GUERRILHEIROS TUPAMAROS

Tornados bichos-papões nos Reinos Argentos, os tupamaros já viviam na região antes da migração em massa das fadas que viriam a se tornar os argentos. No entanto, seus costumes e conjuntos de valores sociais funcionavam diferentemente das expectativas das fadas imigrantes, que passaram a ver no fato de que eram goblinoides um pretexto para chamá-los de bárbaros, selvagens, canibais e muitas outras nomenclaturas.

Séculos de conflitos entre os argentos e as tribos tupamaros se mostraram infrutíferos aos interesses dos argentos, e a vitória dos tupamaros na figura de Mujica como regente da cidade de Montevidéu.

O guerrilheiro tupamaro está entre um dos mais terríveis guerreiros goblinoides que se pode encontrar. Apesar de não ser um paladino verdadeiro – pois não segue os códigos necessários para tal – seria o mais próximo a este guerreiro sagrado entre os servos de Hun Pic Tok, sendo respeitado dentro da ordem como um.

GUERRILHEIRO TUPAMARO

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 350 pontos de perícia.

Restrições: DEX 14; apenas goblinoides.

Perícias: Camuflagem 20, Clava 30/30, Escudo 0/30, Heráldica 20, Intimidação 40, Ler/Escriver (idiomas goblinoides) 30, Machado de Guerra 40/40, Montaria 30, Rastreo 20, Sobrevivência (cavernas/dungeons) 40, uma Manobra de Combate.

Aprimoramentos: 2 Pontos de Fé, 4 Pontos Heroicos, Senso de Direção 1, Código de Honra -1.

HABILIDADES

1º nível: começa com Rastreo 40% e aumentam em 5% por nível, sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas, se gastar, poderá chegar a valores maiores que 100%).

2º nível: escolha uma criatura. O guerrilheiro tupamaro recebe +5% em testes relacionados a esta criatura (rastreo, caça, armadilhas etc.), além de -1 em dano em todos os ataques de combate próximo.

Estes guerreiros temíveis podem, dentro de um combate, entrar voluntariamente em uma fúria guerreira que lhes garante grandes vantagens de combate, recebendo DEX+1D e FR+1D até o fim de uma batalha. No entanto, ao final deste período, o guerrilheiro estará bastante esgotado, recebendo um redutor de -1 em todas as suas características durante 1 hora. Além disso, muitos guerrilheiros tupamaros também são agraciados por seu deus com armas mágicas de relativo poder, capaz matar um oponente com um único golpe, bem como com propriedades semelhantes às da vantagem Sagrada, embora invertida: dá ao personagem um bônus de FR+1D e IP+3 sempre que ele enfrentar criaturas da Luz (criadas com magia do Caminho Luz) e benígnas – inclusive seguidores de diversos tipos de Códigos de Honra. Um guerrilheiro tupamaro também jamais pode desistir ou se render em um combate, devendo lutar sempre até a vitória ou a morte ou perderá seus poderes.



No 5º e no 9º níveis, o personagem pode escolher outras criaturas para receber estes bônus de especialização.

6º nível: o guerrilheiro tupamaro consegue preparar armadilhas utilizando-se de qualquer material disponível, como lanças de troncos de árvores, fossos, venenos naturais etc. A armadilha, quando acionada, pode causar até 6d6 pontos de dano em sua vítima. O Caçador demora cerca de 1d6 horas para construir uma armadilha deste tipo.

OS LIBERTAHKARARROS

Os apoiadores de Myu Millei, conhecidos como Libertahkararros ou a “Seita dos Loucos”, são um bando de fanáticos que enxergam o regente dos Reinos Argentos como a reencarnação do arcano maior do Louco no tarot. Com uma devoção cega e quase cômica, eles se vestem em trajes espalhafatosos cheios de símbolos coloridos que representam anarquia e comércio, desfilando pelas ruas como se participassem de um carnaval perpétuo. Seus clérigos, os autoproclamados líderes espirituais, realizam rituais exagerados em praças públicas, envolvendo danças descoordenadas e cânticos frenéticos que mais parecem uma paródia de cerimônia religiosa. Essas figuras caricatas, com seus discursos inflamados e gestos teatrais, pregam a necessidade de abraçar o desconhecido e desafiar a ordem estabelecida, mas acabam mais parecendo palhaços do que profetas. Os anarcopaladinos do Louco, igualmente ridículos, se consideram os guardiões de Myu Millei e sua visão distorcida de liberdade.

Armados com espadas serrilhadas e escudos ornamentados, que parecem mais acessórios de um teatro infantil do que armas de verdade, eles patrulham as ruas com uma seriedade desproporcional.

Treina dos em artes marciais e disciplinas espirituais, eles se comportam como personagens saídos de um romance de fantasia barato, enfrentando desafios imaginários e proclamando sua bravura em missões absurdas.

Para esses anarcopaladinos, cada batalha é uma oportunidade de provar sua fé no Louco, mas em vez de heróis, eles se assemelham a cavaleiros desajeitados em uma farsa medieval, transformando a política em um espetáculo grotesco e risível. Anarcopaladinos seguem um estrito código que renega por completo o dinheiro, e só aceitam ser recompensados (incluindo seus companheiros aventureiros) com produtos agrícolas como cachos de banana, jarras de leite, cortes de carne e por aí vai.



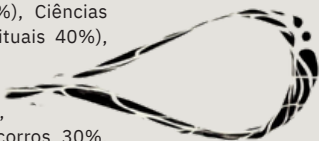
CLÉRIGO DE MILLEI

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 260 pontos de perícia.

Perícias: Espada Serrilhada 30/30, Serrote 30/30, Animais (montaria 20%), Ciências Proibidas (Herbalismo 30%, Rituais 40%), Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Manipulação (Empatia 30%, Liderança 40%), Pesquisa 40%, Primeiros Socorros 30%, Religião 40%.

Aprimoramentos:

Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 3, um aprimoramento negativo de -1 ponto relativo a uma insanidade mental.



HABILIDADES

1º nível: o clérigo do Louco pode canalizar a energia do caos, recebendo um bônus de +10% em testes de WILL. Além disso, uma vez por dia, ele pode lançar um feitiço aleatório de qualquer escola de magia disponível no cenário, determinado por uma rolagem de dados.

2º nível: pode tocar um inimigo e forçá-lo a realizar um teste de WILL. Se falhar, o alvo ficará confuso por 1d6 rodadas, atacando amigos ou inimigos aleatoriamente.

3º nível: o clérigo do Louco adquire a capacidade de realizar rituais de Entender Animais / Spiritum para conversar com espíritos de animais de estimação mortos, uma vez por dia. Tais sessões de conversa mediúnica podem ser usadas para se aconselhar com relação a importantes decisões para as missões.

4º nível: inspira seus aliados com um fervor insano. Todos os aliados num raio de 9 metros recebem um bônus de +10% em ataques e +2 em dano por 1d6 rodadas. Pode ser usado uma vez ao dia.

ANARCOPALADINO DE MILLEI



Custo: 3 pontos de aprimoramento 310 pontos de perícia.

Perícias: Adaga 20/30, Espada Longa 40/40, Lança 40/30, Manobra de Combate (Ataque pelas Costas), Animais (Montaria 30%), Etiqueta 30%, Heráldica 20%, Idiomas (Ler e Escrever 30%), Manipulação (Intimidação 20%, Liderança 20%, Tortura 20%), Rastreo 20%, Religião 30%, Sobrevivência (distribuir 40 pontos em subgrupos).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4, Pontos de Fé 2, um aprimoramento negativo de -1 ponto relativo a uma insanidade mental.



HABILIDADES

1º nível: uma vez por dia, o anarcopaladino pode entrar em um estado de fúria que dura 1d6 rodadas, concedendo um bônus de +10% em ataques e +2 pontos de dano. A quantidade de usos aumenta para duas vezes ao dia no 5º nível, três vezes no 10º nível, e assim por diante.

2º nível: pode escolher redirecionar metade do dano recebido em combate para um inimigo adjacente, uma vez por dia. No 6º nível, essa habilidade pode ser usada duas vezes por dia.

3º nível: o anarcopaladino desfere um golpe que causa um bônus de +2 em dano e força o alvo a fazer um teste de WILL. Se falhar, o alvo fica confuso por 1d4 rodadas. Pode ser usado uma vez por dia.

4º nível: o anarcopaladino soma seu bônus de CAR à Iniciativa e aos testes de WILL, refletindo sua influência e força de vontade caótica.

5º nível: emana uma aura que afeta todos os inimigos num raio de 6 metros, impondo uma penalidade de -10% em ataques e defesas. Pode ser ativado uma vez por dia e dura 1d6 rodadas.

NOVAS RAÇAS

NGEN



Custo de raça: 3 pontos de aprimoramento

Comum: -

Incomum: -

Raro: Reinos Argentos.

Muito Raro: demais reinos.

Vantagens: Transformação.

Desvantagens: Sofre exatamente o mesmo dano que causa.

Atributos Médios (Modificadores):

FR 10 (-), CON 10 (-), DEX 10 (-), AGI 10 (-)

INT 10 (-), WILL 10 (-), PER 10 (-), CAR 10

(-)



Um ngen é um “Mestre e Dono” de uma parte distinta do mundo. Em sua forma original, eles são seres incorpóreos e eternos, com total controle e poder sobre uma parte limitada do mundo natural. É por isso que o nome de um ngen é formado pela união de uma parte da natureza com sua função - exemplos incluem Ngenko (o Mestre e Dono da Água), Ngenkoliwe (o Mestre e Dono das Árvores Koliwe), Ngenpangi (o Mestre e Dono dos Pumas) e Ngentukulpan (o Mestre e Dono da Memória).

Desde tempos imemoriais, os ngen têm a capacidade de adotar diferentes formatos ou formas ao interagir em Hi-Brazil. Essas formas dependem de com quem interagem e, como tal, desenvolveram formas materiais além de sua forma imaterial original.

Estas três formas materiais são: uma forma vegetal, uma forma animal e uma forma humana.

Um ngen pode adotar qualquer uma de suas três formas materiais no início de uma cena e, durante a cena, ele pode mudar de forma gastando 5 PVs para cada mudança de forma.

Permanecer em uma forma por muito tempo, entretanto, não é natural para o ngen. Se um ngen passar mais de uma cena na forma material, ele perde mais 5 PVs. Cada uma das formas além da humana segue o 2º Círculo de Magia: o animal terá porte equivalente até Criar Animais 2; a planta ou parte de planta será equivalente a até Criar Plantas 2; a forma imaterial será uma manifestação a Criar 2 de um dos seis Caminhos Elementais. As formas selecionadas na criação de personagem não podem ser mudadas posteriormente.

Para ajudar na seleção do nome do Ngen, segue uma lista abaixo do idioma dos mapuches:

2D8	ITEM DA NATUREZA
2	ÁGUA CORRENTE (TRAYENGKO)
3	ÁGUA PARADA (LAFKEN)
4	AR (KÜRÜF)
5	AVES (ÜÑÜM)
6	ERVAS MEDICINAIS (LAWEN)
7	FLORESTA NATIVA (MAWIDA)
8	FOGO (KÜTRAL)
9	GRANDES ANIMAIS (FÜTA KULLIÑ)
10	INSETOS (ISIKE)
11	LUZ (PELO)
12	MELODIAS (ÜL)
13	PEDRA (KURA)
14	TERRA (MAPU)
15	TRILHAS (RÜPÜ)
16	VULCÕES (DEGÜN)

O nome de um ngen é formado pela adição do prefixo ngen- (que significa “Mestre e Dono”) a, geralmente, um elemento natural. A tabela acima oferece exemplos, mas se nada disso for do seu interesse, crie seu próprio – mesmo sem o nome da língua – apenas escrevendo algo como “Ngen de X” ou mesmo “Mestre e Dono de X”. O único limite aqui é que o seu ngen não pode ser Mestre sobre algo artificial; deve ser algo que existe mesmo sem a existência de seres pensantes.

PINCOY-MAKÚ



Custo de raça: 2 pontos de aprimoramento

Comum: -

Incomum: -

Raro: -

Muito Raro: Patagônia.

Vantagens: prender a respiração por tempo 100 vezes maior que humanos, natação (10m/s), resistentes ao gelo e frio (IP 6 contra dano por Frio/Gelo, 1D proteção contra magias ligadas ao caminho secundário Gelo).

Desvantagens: precisam estar permanentemente hidratados e em ambiente polar.

Atributos Médios (Modificadores):

FR 14 (+4), CON 12 (+2), DEX 8 (-2), AGI 9 (-1)

INT 8 (-2), WILL 10 (-), PER 10 (-), CAR 8 (-2)



Os pincoy-makú são uma raça de homens-lobo-do-mar abençoados pelo deus Pincoy, dos povos indígenas da Patagônia. Vivendo nos extremos gelados da região, eles são hábeis pescadores e caçadores marítimos, dependendo dos recursos abundantes das águas costeiras para sustento. Seu estilo de vida é nômade, adaptando-se às mudanças sazonais e às condições climáticas severas da região, muitas vezes vivendo em acampamentos temporários ao longo da costa.

Eles utilizam técnicas avançadas de costura com peles de animais para criar roupas e abrigos resistentes ao frio extremo quando até mesmo suas peles resistentes ao frio precisam de cobertura. Suas ferramentas incluem lanças de pesca, arpões e adagas feitas de ossos e pedras afiadas, tudo projetado para a eficiência nas duras condições marítimas. A espiritualidade desempenha um papel central em sua vida, com rituais e cerimônias dedicados ao deus Pincoy, a quem atribuem a proteção e a abundância dos mares que eles consideram sagrados.

TUPAMARO

Custo de raça: 1 ponto de aprimoramento

Comum: -

Incomum: -

Raro: Reinos Argentos.

Muito Raro: demais reinos.

Vantagens: Enxergam no escuro – os tupamaros enxergam até 40 metros no escuro.

Desvantagens: Estigma Social.

Atributos Médios (Modificadores):

FR 14 (+4), CON 12 (+2), DEX 10 (-), AGI 10 (-)

INT 8 (-2), WILL 10 (-), PER 10 (-), CAR 6 (-4)



Os tupamaros são os goblinoides que habitam os Reinos Argentos e a Patagônia. Suas tribos bárbaras se concentram mais próximas à fronteira com os Reinos Incas, mantendo relações de respeito com os incas, com as fadas ancestrais mapuches e com as comunidades de centauros. Eles não têm a mesma sorte nas cidades, onde são vistos com extremo preconceito.

Poucos dessa raça são aqueles que ganharam respeito em outras partes de Hi-Brazil (e até hoje somente um tupamaro obteve fama, o lendário Mujica, aliado de longa data de Inácio da Estrela Vermelha).

Os tupamaros têm aproximadamente a mesma altura dos humanos, sendo ligeiramente mais altos, algo em torno de 10 a 20 centímetros. Eles apresentam estrutura óssea facial mais bruta, com maxila e mandíbula protuberantes. Normalmente sua compleição física é pesada, com músculos bem definidos e trabalhados. Os cabelos e olhos variam muito de tonalidade, como os dos humanos.

BESTIÁRIO

CHONCHON

CON 14-16, FR 14-16, DEX 5-6, AGI 10-16
INT 3-6, WIIL 3-6, CAR 1, PER 20-22
#Ataques [1], IP 0, PVs 16
Mordida 60/0 dano 1d3 por rodada

O chonchon ou pássaro-cabeça é um pássaro noturno com penas cinza-acinzentadas, criado por uma bruxa a partir de uma cabeça humana decepada e deformada para servir como seu mensageiro. Os dentes da cabeça tornam-se as garras afiadas do chonchon, e as orelhas da cabeça alongam-se em asas funcionais. Seu grito fatídico é considerado um mau presságio.



CHURUFE

CON 26-28, FR 20-24, DEX 5, AGI 5
INT 10-12, WIIL 10-12, CAR 5, PER 10-12
#Ataques [1], IP 5 (pele rochosa), PVs 30-36
Briga 50/50 dano 1d6



A proximidade de um churufe causa até 1d6 pontos de dano pelo calor emanado. Também chamados de magmars, os churufes podem gerar e atirar bolas incandescentes feitas de magma a até 20m de distância, causando 2d6 pontos de dano. São vulneráveis a ataques baseados em água e frio.

Criaturas do Plano Elemental de Magma, que vivem nas cavernas próximas de Poços de Caldas, em Hi-Brazil, e também na Terra do Fogo, região da Patagônia. Elas não são hostis, mas podem atacar se forem provocadas ou se seu território for invadido.

COLOCOLO

CON 5-6, FR 4-6, DEX 0, AGI 10-12

INT1, WIIL 1, CAR 0, PER 12

#Ataques [1], IP 2 (pele), PVs

5-6 Mordida 45/0 dano 1d3+2d6

(desidratação por sucção de saliva da vítima)

O colocolo é um ser com cabeça

de galo e corpo de cobra. É

gerado a partir de um ovo

redondo, branco-acinzentado,

com aproximadamente um

centímetro de diâmetro, de casca

grossa e áspera, posto por um galo

vermelho ou por uma galinha velha.

Nasce como um verme que corre para se

esconder debaixo dos estábulos das casas,

depois de algumas semanas toma sua

forma definitiva.

Sai à noite do seu esconderijo e entra nos quartos onde, aproveitando o sono, suga a saliva, deixando as pessoas com tosse seca. A vítima começa a “secar”, a emagrecer até se reduzir a um esqueleto.

Caso se descubra que esse ser horrível mora na casa, deve-se rapidamente recorrer à ajuda de um machi (xamã) ou kona, que teriam o poder de eliminar essa criatura, e descobrir se algum kalku (bruxo) poderia estar envolvido no aparecimento desta criatura.

Caso contrário, não sairá de casa até que todos os habitantes sejam mortos.



KUARAHY JÁRA

CON 10-16, FR 10-16, DEX 10-20, AGI 10-20

INT 9-12, WILL 9-12, CAR 10-13, PER 14-20

#Ataques [1], IP 0, PVs 10-16

Arma 40/40 dano por arma

Os kuarahy Jára habitam domínios que vão desde Reinos Incas até Reinos Argentos. Eles reconhecem um futuro descendente chamado Tunchi, que lhes dotou os poderes de imitar os sons de qualquer criatura, se transformar em pássaro, tronco flutuante ou objetos inertes, caminhar sem fazer barulho ou deixar rastros e se contorcer em espaços impossivelmente pequenos.

Eles têm pele escura, cabelos brancos ou pretos e seus pés são cobertos de pelos. Quase sempre usam um grande chapéu de palha e roupas pretas. Sua presença está associada a um assobio distante, especialmente em ambientes rurais, e a sua capacidade metamórfica lhes permite observar discretamente a conduta humana.

Tunchi ainda não nasceu. Quando ele estiver, ele recuperará seu poder. Os kuarahy jára habitualmente seduzem suas vítimas, acreditando que a atividade sexual é uma parte vital da alimentação. Seu território geralmente se estende a pontos turísticos e tavernas, embora os kuarahy jára tendam a se vestir mal para essas cenas, usando roupas excepcionalmente pesadas. Ao expor uma parte substancial de seus corpos, os kuarahy jára perdem o foco, sucumbindo a um desespero histérico até encontrarem um espaço adequadamente fechado.

LAFRACHE



CON 10-12, FR 10-12, DEX 10-12, AGI 10-12
INT 10-18, WILL 10-12, CAR 3-4, PER 10-18

#Ataques [1], IP 2, PVs 15-20

Arma 30/30 dano por arma

Os lafraches vieram originalmente do Minchenmapu, a terra dos espíritos de desequilíbrio. A chegada dos wekufes a Hi-Brazil teria ocorrido por causa da antiga batalha que os espíritos pillanes travaram, o que fez com que o reino dos mortos fosse enfraquecido e o Minchenmapu também tivesse sido perturbado. Assim, os pequenos lafraches e os wekufes, até então confinados ao Minchenmapu, conseguiram escapar. É por isso que desde então os lafraches também podem viajar pelos bolsões árcades, que atualmente vivem na região subterrânea conhecida como Lafrache Mapu (reino dos pequenos). Em outras regiões da Arcádia, são chamados de duergares, ou anões sombrios.

NGÜRÜFILU



CON 12, FR 10, DEX 5, AGI 25
INT 4, WILL 12, CAR 10, PER 25

#Ataques [1], IP 0, PVs 11

Mordida 40% dano 1d6

Gancho da Cauda Preênsil 70% dano
1d6+4

O ngürüfilu ou “raposa serpente” se manifesta como uma raposa com corpo serpentino que habita os rios. Está sempre à espreita em busca de viajantes incautos para atacar e devorar. Ele tem uma longa cauda preênsil com um gancho cruel na ponta. É uma ameaça para qualquer coisa na água, mas cortar sua cauda o torna inofensivo.

OÓKEMPÁN

CON 10-12, FR 12-14, DEX 10-12, AGI 10-12

INT 6-10, WILL 6-10, CAR 4-5, PER 6-10
#Ataques [1], IP 0 (ou por armadura),
PVs 10-12

Arma 50/45 dano por arma.



Os oókempán, chamados também de ogros selvagens, vivem na região da Patagônia e dos Reinos Argentos, atacando as tropas e cidades que se aventurem a andar por seus territórios. Atualmente, encontram-se em guerra contra as Legiões Argentas.

Os oókempán são muito parecidos com seus colegas ogros da Nova Arcádia, de Halzazee e da Terra-Média. Possuem pele escura e feições deformadas, além de uma incrível maldade. Gostam de carne humana e adoram torturar suas vítimas durante horas antes de matá-las.

Os oókempán costumam viver em vilas com 400 a 450 indivíduos, mas podem também montar acampamentos com cerca de 200-300 guerreiros em caso de necessidade. Nunca andam em bandos menores do que 10 ou 12 indivíduos, armados com clavas, arcs e outras armas grosseiras.

PIRA-NU



CON 40, FR 46, DEX 5, AGI 10

INT 2, WILL 5, CAR 0, PER 15

#Ataques [1], IP 3, PVs 43

Mordida 65% dano 2d6

Pancada 65% dano 2d6+10

O pira-nu, “peixe preto”, nasce em velhas canoas de madeira perdidas nas corredeiras. Este peixe argento é de grande tamanho, com cabeça de cavalo e olhos grandes. Ele nada na superfície da água para virar canoas e rapidamente devora humanos e animais que caíam na água.

SUMPALL

CON 9-12, FR 8-11, DEX 9-12, AGI 10-13
INT 9-12, WILL 9-12, CAR 8-11, PER 10-13
#Ataques [1], IP 0 (ou por armadura), PVs 10-12

Arma 50/45 dano por arma.

Os sumpall ou povo-do-mar-do-norte habitam o Mar do Norte e raramente interagem com os povos da superfície. Porém, há histórias sobre essas interações excepcionais, que falam de pessoas que parecem humanas, mas que habitam as águas mais profundas. Às vezes eles se apaixonam por um humano ou fada, mas nunca conseguem viver em terra, então sequestram seu ente querido e pagam a família com peixe fresco.

Como ocorre com todos os povos marinhos, a fraqueza dos sumpall é a necessidade constante de se banharem em água salgada. Para cada doze horas que não fazem isso, perdem 1d6 pontos em todos os seus atributos físicos e, se chegarem a zero em algum deles, desmaiam, morrendo em algumas poucas horas de desidratação. O processo de desidratação é extremamente doloroso, semelhante a uma asfixia lenta e gradual.



TROLL DAS NEVES

CON 18-36, FR 18-36, DEX 6-8, AGI 6-10
INT 2-6, WILL 2-6, CAR 10, PER 12-16
#Ataques [3], IP 3 (pele), PVs 24
Garras [x2] 80/50 dano 2d6+6
Mordida 60/0 dano 1d10
Regenera 2 PVs por rodada.



O troll das neves é uma versão dos trolls da floresta que vive no alto das montanhas mais altas do continente, especialmente na região dos Andes e da Patagônia.

São altos, com cerca de 2m de altura, magros e muito musculosos, cobertos de um couro cinzento com detalhes brancos, formando uma camuflagem perfeita para rochas e neve na montanha. Atacam com suas poderosas garras e mandíbulas. Embora possam viver apenas da água e do gelo, os trolls adoram carne crua, especialmente humana. São vulneráveis ao Sol e ao fogo, cujo dano não conseguem regenerar.

WEKUFÉ

CON -, FR -, DEX -, AGI -
INT 16-18, WIIL 16-18, CAR 1, PER 16-20
#Ataques [1], IP-, PVs 30-36
Só pode ser acertado por armas mágicas
+1 ou melhores.

Quando um ngen atinge o máximo de corrupção de sua existência (perde todos os seus PVs), seu vínculo com as forças benígnas de manutenção da natureza e da própria Arcádia é perdido, e ele se torna um wekufe, um “espírito danoso”.

Conhecido como mbai-aib na Floresta das Chuvas, no Grande Pântano e na Guilda, o wekufe é um espírito que vive nas terras selvagens de Hi-Brazil. Ele não possui um corpo no Plano Material, sendo acompanhado de dezenas de corvos e aves de mal agouro, que indicam sua presença. O wekufe ataca as pessoas fazendo com que elas fiquem doentes, tenham ânsias ou tonturas.



Ele ataca causando a perda de 1 d6 pontos em todos os atributos físicos de sua vítima (qualquer pessoa que esteja em um raio de 10m do espírito). Qualquer personagem que chegue a zero desmaia e se torna vulnerável à possessão de outros espíritos menores, que sempre acompanham o wekufe.

Esta criatura pode ser enfrentada apenas com símbolos místicos e com o Caminho de Spiritum. Armas mundanas não conseguem causar dano ao wekufe, mas se todos os corvos forem destruídos, ele perde seu elo com Arcádia e precisa retomar a Spiritum durante uma semana

WITRANALWE

CON 10-12, FR 10-12, DEX5, AGI 5
INT -, WILL -, CAR -, PER 10
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Garra [x2] 35/25 dano1d6+1

O witranalwe ou “alma invocada” é uma criatura morta-viva malcheirosa e com olhos brilhantes. Seu corpo é feito de unhas de cadáveres e geralmente lembra uma pessoa falecida.



Parabéns, bravo leitor! Você sobreviveu às páginas vibrantes deste suplemento épico para Hi-Brazil, mergulhando de cabeça nos Reinos Argentos e na selvagem Patagônia. Sob o caótico reinado de Myu Millei, a magia e a loucura se misturam em uma dança apaixonante. Você descobriu os segredos ocultos de Lafrache Mapu, onde os mitos ganham vida e a aventura nunca termina.

Você encontrou uma galeria de personagens inesquecíveis: dos valentes gauchos aos divertidos asadores que fazem da carne uma obra-prima, passando pelos elegantes milongueros, verdadeiros artistas da luta e da dança. Sem falar nos resilientes candombes e nos insanos libertahkarraros com sua forma única de criar o caos. E não podemos esquecer das místicas pukona e dos misteriosos cebadores e yuyeras, prontos para desafiar qualquer adversário com sua sabedoria ancestral.

Por fim, você foi apresentado a raças novas e fascinantes: os engenhosos espíritos da natureza ngen, os destemidos homens-lobo-do-mar pincoy-makú e os idealistas goblinoides tupamaros. E para os Mestres que adoram oferecer desafios diferentes, nosso bestiário repleto de 13 criaturas, sendo dez delas inéditas, está aqui para tornar suas aventuras ainda mais emocionantes. Então, pegue seu facão incandescente, ajuste seu poncho e prepare-se para viver as aventuras mais insanas e espetaculares nos Reinos Argentos e na Patagônia! ¡Vamos a la aventura!

