

Telúria 1.0



por Renato Dantas

Introdução

Telúria é um vasto e intrincado conjunto de túneis e cavernas, bem como um poderoso reino de Anões, localizado vários quilômetros abaixo da superfície do mundo de campanha, a escolha de qual será o mundo fica a critério do mestre.

A idéia é justamente que esse seja um mini-cenário, podendo ser usado em Arkanun, Tormenta, Hi-Brazil, Forgotten Realms, GURPS Fantasy ou qualquer outro cenário da preferência do mestre, como usarei o Sistema Daemon nesse netbook sua utilização em Arkanun, Tormenta ou Hi-Brazil será mais fácil, mas qualquer mestre habilidoso pode adaptar esse material para D20, GURPS, 3D&T ou outro sistema com o qual esteja mais familiarizado.

Telúria pode servir como um cenário de campanha completo, para grupos compostos unicamente por personagens Anões, ou como uma alternativa para os jogadores que interpretam personagens Anões e não gostam do reino Anão oficial do mundo de campanha.

Anões Telúricos

Em Telúria os Anões atingem entre 1,30m e 1,50m de altura, pesam entre 40kg e 70kg, possuem pele marrom-avermelhada ou marrom-bronzeada, cabelos e barbas de cor negra, castanho-escuro ou vermelho-cobre e olhos negros, cinzentos ou castanho-escuros; as mulheres são tão altas quanto os homens, mas mais leves (e não usam barba), a altura e peso médios são 1,40m e 50kg para as mulheres e 1,40m e 60kg para os homens.

Os Anões Telúricos recebem as seguintes vantagens e desvantagens:

- Idade Inicial de 24+1d6 anos.
- Bônus de +2 em CON e FR e redutor de -2 em AGI e CAR.
- Infravisão (Visão no Escuro) com alcance de 20m.
- Bônus de +10% em testes de CON, AGI e WILL contra magia arcana.
- Bônus de +10% em testes de CON contra venenos (cumulativo com o bônus contra magia arcana no caso de venenos mágicos).
- Bônus de +10% em ataque e defesa e +2 no dano contra Goblinóides (Goblins, Hobgoblins e Bugbears), Orcs (incluindo Meio-Orcs) ou Trolls (todos os tipos).
- Incapacidade de usar magia arcana ou itens mágicos arcanos.

No Sistema Daemon ser um Anão Telúrico tem um custo de 3 pontos de Aprimoramento.

Os Kits

Qualquer jogador ou mestre com um pouco de experiência no Sistema Daemon já conhece a mecânica dos Kits, bem como as vantagens e desvantagens de usá-los; numa campanha em Telúria é extremamente

recomendável a adoção dos Kits, pois eles representarão a educação e treinamento que o Anão recebeu em sua infância e adolescência e o papel que se espera que ele exerça na sociedade, entre um povo ordeiro e tradicionalista como os Anões esse tipo de coisa tem muito mais importância do que entre as outras raças.

Os seguintes Kits do Guia de Classes de Prestígio são os mais apropriados para uma campanha ambientada em Telúria: Amazona*, Assassino, Batedor, Berserker, Caçador, Caçador de Fantasmas, Caçador de Magos, Caçador de Vampiros, Cavaleiro Alado*, Cavaleiro de Justa*, Clérigo do Deus da Força, Clérigo do Deus da Guerra, Clérigo do Deus da Justiça, Clérigo do Deus da Noite, Clérigo do Deus da Paz, Clérigo do Deus da Profecia e Ressurreição**, Clérigo do Deus do Conhecimento, Clérigo do Deus dos Anões, Curandeiro***, Druida do Deus da Natureza, Dungeon Crawler, Escudeiro, Espião, Gladiador, Guardião, Guerreiro da Serpente, Guerreiro das Sombras, Guerreiro Treinado, Ladrão, Malabarista, Matador de Dragões, Matador de Gigantes, Matador de Trolls, Menestrel, Pacificador, Paladino do Deus da Força, Paladino do Deus da Guerra, Paladino do Deus da Justiça, Ranger das Cavernas, Rei da Montanha, Senhor das Chamas***.

*Ignore as restrições do Kit.

**O custo desse Kit é de 3 pontos de Aprimoramento.

***Substitua magia por psiquismo, do Invasão ou do netbook Poderes da Mente (de Flávio Araújo).

Aprimoramentos

A Critério do mestre qualquer Aprimoramento de outros netbooks ou livros do Sistema Daemon pode ser permitido em uma campanha de Telúria, mas como orientação fornecerei uma lista dos que considero mais adequados:

Positivos – Ambidestria, Amigo Fantasma, Berserker, Biblioteca, Biblioteca Mística, Bom Senso, Caçador de Criaturas, Classe Social, Contatos e Aliados, Familiares, Gárgulas, Guardião de um Artefato Importante, Homúnculo, Objetos Mágicos, Pontos Heróicos, Pontos de Fé, Recursos e Dinheiro, Saúde de Ferro, Sedutor, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados, Sono Leve, Sortudo, Status, Talento, Tutor.

Negativos – Alcoólatra, Assombrado, Azarado, Cleptomaniaco, Código de Honra, Defeito Físico, Dorminhoco, Dupla Personalidade, Fobia Grave, Inimigos, Má Reputação, Maldição, Viciado em Jogos.

Gostaria também de fornecer alguns esclarecimentos sobre as escolhas dessa lista:

1) Aprimoramentos como Capaz de Enxergar Auras, Detecção de Magia, Sensitivo e outros similares foram vetados devido à sua natureza mística arcana, o que na minha opinião não combina com Anões.

2) Os Aprimoramentos Biblioteca Mística, Familiares, Gárgulas, Guardiões de um Artefato Importante, Homúnculo, Objetos Mágicos e Tutor estarão relacionados sempre com magia divina.

3) Aprimoramentos Negativos como Assassino Serial, Canibal, Esquizofrênico e outros similares foram vetados por, na minha opinião, não combinarem com campanhas de fantasia, exceto talvez para vilões.

Devo dizer mais uma vez que a lista acima é uma **orientação**, elaborada de acordo com a **minha** opinião, qualquer mestre que quiser ignorá-la em sua campanha sinta-se à vontade.

Perícias

A lista de Perícias apresentada no Tormenta Daemon e no Guia de Jogadores de Arkanun pode ser usada sem problemas em Telúria, mas devido ao cenário ser totalmente subterrâneo algumas Perícias deverão ser modificadas.

1) As Perícias Animais e Ciências (Zoologia) referem-se aos animais do subterrâneo, para lidar com os animais da superfície os testes são sempre Difíceis (metade do valor).

2) A Perícia Ciências (Agricultura, Botânica e Herbalismo) refere-se à “flora” do subterrâneo (fungos, lodos e bolores), para lidar com a flora da superfície é preciso recomprar os subgrupos dessa Perícia.

3) As Perícias Ciências (Geografia), Navegação e Rastreamento lidam com o ambiente subterrâneo, para usá-las em algum ambiente da superfície os testes são sempre Difíceis (metade do valor).

4) As Perícias Ciências (Direito, Filosofia, Heráldica, História, Literatura e Teologia), Etiqueta (Clero, Mercado Negro, Nobreza e Submundo), Manipulação (Impressionar) e Negociação (Burocracia) referem-se à cultura e sociedade Anãs, para usá-las com os povos da superfície ou não-Anões é preciso recomprá-las.

5) A Perícia Idiomas possui os subgrupos (Anão, Orc, Gigante, Troll, Dracônico e Goblin), dependendo do mundo de campanha podem estar disponíveis outros subgrupos (Élfico, Halfling, Gnomo, etc.) e os subgrupos de línguas humanas (Russo, Inglês, Grego, etc.) em Arkanun, (Valkar, Lalkar, Tamuraniano, etc.) em Tormenta ou (Inca, Maya, Azteca, etc.) em Hi-Brazil.

6) A Perícia Ciências (Meteorologia) é quase inexistente, sendo conhecida apenas por alguns poucos Anões que costumam viajar para a superfície.

7) A Perícia Ciências Proibidas (Astrologia, Rituais, Tarot e Teoria da Magia) é totalmente desconhecida em Telúria, o conhecimento sobre os rituais de magia divina é dado pela Perícia Ciências (Teologia) e a adivinhação do futuro é feita através da Perícia Ciências Proibidas (Runas).

Pontos de Fé

Os Pontos de Fé em Telúria funcionam exatamente como está descrito no Tormenta Daemon, no Guia de Jogadores de Arkanun e no Hi-Brazil. Além dos rituais apresentados nesses livros é recomendável que o mestre adote também os do netbook Poderes de Fé 2ª Edição (de Bruno Garrido), outra opção para ampliar a gama de poderes dos servos dos deuses é converter em rituais de fé as magias clericais do livro Grimório e os efeitos místicos dos livros Anjos: A Cidade de Prata e Demônios: A Divina Comédia.

Equipamento

Numa campanha de Telúria é recomendável usar a lista de equipamentos presente no Tormenta Daemon ou no Hi-Brazil, elas são melhores do que a do Guia de Jogadores de Arkanun por apresentarem o dano das armas e o IP das armaduras, para os mestres que dispuserem do Guia de Armas Medievais as opções são bem mais amplas.

Itens Mágicos

Para usar Itens Mágicos em Telúria eu recomendo os livros Anjos: A Cidade de Prata, Demônios: A Divina Comédia e principalmente o Guia de Itens Mágicos, outra excelente fonte é o netbook Gerador de Itens Mágicos (de Rodrigo “Lamazuus” e Anderson “Anúbis”).

Vale lembrar que em Telúria não há magia arcana, portanto todos os itens são criações de Clérigos, Druidas e Paladinos, os mestres que dispuserem do Gerador de Itens Mágicos considerem que todos os itens de Telúria possuem a Limitação Item Religioso.

Criaturas

As melhores fontes de referência para criaturas numa campanha de Telúria (e em qualquer outra do Sistema Daemon) são o Guia de Monstros de Arton e o Hi-Brazil, qualquer criatura desses livros que seja descrita como habitante de túneis, cavernas ou masmorras pode ser usada em Telúria.

Outra boa fonte é o netbook Gerador de Mascotes (de Rodrigo “Lamazuus” e Anderson “Anúbis”), apesar de sua idéia original ser criar companheiros para os heróis, suas regras podem também, sem dificuldade, serem usadas para criar monstros.

O Guia da Europa Medieval também é uma possibilidade, mas particularmente eu acho seu bestiário muito limitado, a não ser que o mestre pretenda usar Telúria em Arkanun.

Religião

A religião dos Anões Telúricos vai depender do mundo de campanha no qual o mestre pretende situá-los.

Em Tormenta os Anões Telúricos veneram Tenebra, Heredrimm (Khalmyr), Hullaimm (Keenn), Allihanna, Tauron, Tanna-Toh, Thyatis e Marah. Em Telúria, ao contrário do que ocorre em Doherimm, Tenebra é a divindade mais cultuada e Heredrimm é posto em segundo plano. Para descrições desses deuses eu recomendo o Tormenta Daemon.

Em Arkanun os Anões Telúricos veneram os deuses de Asgard. Para descrições desses deuses no mundo de campanha de Arkanun eu recomendo o netbook Mitologia Nórdica (de Antônio Augusto Shaftiel).

Em Hi-Brazil os Anões Telúricos veneram Arumim, Balim, Kilaim, Kanim e Wazurim. O próprio Hi-Brazil não apresenta descrições detalhadas desses deuses, mas isso dá ao mestre a liberdade de usá-los em sua campanha como achar melhor.

Regras da Casa

Há algumas regras do Sistema Daemon que eu costumo alterar em minhas campanhas de Fantasia (como Tormenta e Templários), se o mestre pretende usar Telúria em Tormenta ou Hi-Brazil eu recomendo que as adote:

- 1) A recuperação dos personagens é mais rápida, 1 Ponto de Vida e o nível de Pontos Heróicos por hora de descanso e cuidados médicos.
- 2) A Perícia Primeiros Socorros é mais eficiente, restaura 1d6 Pontos de Vida ou 2d6 em caso de acerto crítico.
- 3) Os personagens jogadores e NPCs importantes morrem quando seus Pontos de Vida chegam a -10 (ao invés de -5), já os capangas e monstros morrem quando chegam a 0 PVs.
- 4) Quando um personagem tenta usar uma Perícia sem possuir pontos nela, ele faz um teste Difícil do Atributo que governa aquela Perícia. Ex.: Um personagem que tenha Destreza 16 e tente Furtar um objeto (sem ter a Perícia) faz um teste contra 32% ao invés de 16%. Obs.: Isso só é válido para Perícias que tenham valor inicial e não deve ser permitido para Perícias de combate.
- 5) O ritual divino Cura custa 1 Ponto de Fé para cada 1d6 Pontos de Vida restaurados, em outras pessoas ou no próprio sacerdote, e não está limitado ao uso de apenas 1 Ponto de Fé por dia.
- 6) Os ataques com a Perícia Artes Marciais causam 1d6 de dano (ao invés de 1d3+1) mais o ajuste de Força.

O Reino

O nome Telúria se refere tanto ao reino dos Anões Telúricos quanto à rede de túneis e cavernas onde ele se localiza, pois para seus habitantes eles

são uma coisa só, mesmo as vastas áreas onde não há nenhuma cidade, mina, forja ou fazenda são consideradas partes do reino.

O reino não mantém nenhuma relação diplomática ou aliança militar com os reinos da superfície ou outros reinos subterrâneos, a única relação amistosa com a superfície e o restante do mundo subterrâneo é o comércio.

Já as relações hostis são bem mais numerosas, os Anões Telúricos estão em constante conflito com os Orcs, Goblinóides, Trolls, Ogros, Dragões, Anões Duegar e Elfos Negros, isso sem falar nos eventuais reinos, exércitos ou grupos de aventureiros da superfície ávidos por se apoderar dos tesouros, armamentos e minérios Anões.

A localização de Telúria não é um segredo para os povos da superfície, mas nem por isso é fácil chegar lá sem ser convidado, as várias passagens que conectam o reino à superfície e mesmo a outras áreas do subterrâneo são protegidas por armadilhas mecânicas ou sobrenaturais e patrulhadas por tropas do exército ou grupos de aventureiros Anões, há também diversas fortalezas localizadas em áreas estratégicas repletas de guerreiros, clérigos e paladinos prontos para rechaçar qualquer tentativa de invasão.

Os poderes e magias de teleporte e os portais também não são um meio eficaz de transporte para os invasores, poderosos rituais de magia divina protegem as cavernas onde se localizam as principais cidades e minas, distorcendo os teleportes e portais e desviando seus usuários para destinos inesperados e freqüentemente perigosos.

A única maneira segura de um não-Anão ou Anão estrangeiro chegar a Telúria é sendo guiado por um habitante local, um privilégio que só é concedido a algumas poucas comissões diplomáticas, no caso do comércio os mercadores locais é que viajam para superfície para vender seus produtos e trazem os produtos de lá para serem vendidos no reino.

Não há nenhum precedente de um Anão Telúrico disposto a guiar de boa vontade saqueadores ou espões da superfície, já houveram no entanto casos de indivíduos controlados ou coagidos a guiar estrangeiros para dentro do reino, mas as defesas Anãs mesmo assim sempre se mostraram intransponíveis.

História

A fundação de Telúria ocorreu há muitos séculos atrás, mesmo para os longevos Anões, as informações exatas há muito foram perdidas e nem mesmo os Clérigos do Conhecimento sabem dizer de forma precisa quando e como o reino foi fundado.

Há várias baladas e poemas que contam sobre uma terrível guerra que dividiu os Anões do mundo de campanha, os perdedores tiveram suas vidas poupadas mas foram exilados do antigo reino da raça (Nidavellir em Arkanun, Doherimm em Tormenta ou Minas Gerais em Hi-Brazil) e obrigados a vagar pelos subterrâneos em busca de um novo lar, o qual

encontraram e tiveram que conquistar pela força das armas, combatendo Goblinóides, Orcs, Ogros, Trolls e até Dragões.

Os detalhes variam imensamente de uma versão da lenda para outra, mas o principal está citado acima.

Clima e Terreno

Mesmo sem a presença da luz solar o clima em Telúria é quente e agradável devido à existência de fontes termais, em algumas áreas periféricas o clima é muito quente e quase impróprio para a sobrevivência Anã por causa de atividade vulcânica.

Devido ao ambiente subterrâneo não há chuva, neve, granizo, nevoeiro ou tempestade e nem estações do ano, já terremotos e erupções vulcânicas são catástrofes naturais possíveis de ocorrer.

Muitas das vastas cavernas de Telúria abrigam ecossistemas inteiros, como florestas (de fungos, lodos e bolores), rios, lagos, cachoeiras e até pântanos subterrâneos, além de algumas áreas que constituem verdadeiros desertos rochosos.

População.

3.000.000 de habitantes, 100% de Anões, sabe-se que há Orcs, Goblinóides, Trolls, Ogros e Trogloditas vivendo em algumas áreas periféricas de Telúria, mas os Anões os consideram invasores e não habitantes.

A sociedade Anã é monárquica, feudal e dividida em castas, o nascimento de um Anão geralmente determina como ele será criado e o que fará pelo resto de sua longa vida. As castas são Os Nobres (família real e senhores feudais), Os Sacerdotes (Clérigos, Paladinos e Druidas), Os Guerreiros (membros do exército, da milícia e das ordens e guildas de Guerreiros) e Os Plebeus (mercadores, artesãos, camponeses, mineiros e servos).

Os Anões são ordeiros e tradicionalistas o bastante para que o nascimento de crianças de pais de castas diferentes seja raro, mas quando ocorre a criança é considerada como membro da casta mais alta, o casamento entre membros de castas diferentes também é raro (além de ser um grande escândalo) e quando ocorre o cônjuge de casta mais baixa ascende à casta superior, o que é sempre visto como “alpinismo social”.

Há ainda Os Proscritos, os sem-casta, criminosos fugitivos ou exilados que vivem nas áreas periféricas do reino, aliados a bandos de humanóides ou comandando-os ou ainda em comunidades compostas apenas de proscritos e de descendentes de proscritos.

As famílias Anãs são grandes e unidas, um casal costuma ter entre quatro e cinco filhos e, como as casas são grandes e espaçosas, é comum que três ou mais gerações de uma mesma família vivam sob o mesmo teto. Os avós e tios costumam ter tanta importância na criação de um Anão quanto os próprios pais e as crianças Anãs não costumam fazer nenhuma distinção

entre seus irmãos e primos. Os casamentos são sempre acertados pelos pais, avôs ou tios dos noivos, geralmente por interesses políticos e econômicos, e os eventuais sentimentos dos noivos raramente são consultados, como os Anões possuem um grande respeito pela família e não são propensos ao romantismo é muito difícil que esses casamentos acertados sejam contestados pelos noivos.

A educação dos Anões Telúricos se dá em três etapas, correspondentes as três primeiras fases da vida; do nascimento aos oito anos a criança aprende com os pais, avôs e tios as tradições e costumes da raça, do reino e da família; dos oito aos dezesseis anos o adolescente frequenta uma escola, geralmente um templo dos Deuses do Conhecimento, onde aprende a ler e escrever o Idioma Anão e aprende noções básicas de Ciências; dos dezesseis aos vinte e quatro anos o jovem é treinado por um mestre ou tutor na profissão que irá seguir.

Após o aniversário de vinte e quatro anos o Anão é considerado um adulto instruído e apto para exercer sua profissão e seu papel na sociedade.

Regente

Desde a sua fundação que Telúria é governada pelo Clã Martelo Dourado, o atual patriarca do clã e rei dos Anões Telúricos é Thorin Martelo Dourado, um jovem guerreiro (de cento e cinquenta anos) que partiu para a superfície para percorrer o mundo como um aventureiro, mas teve que voltar após a morte do pai para assumir o trono.

Como rei Thorin teoricamente tem poder absoluto, mas na prática precisa negociar concessões e alianças com os patriarcas de outros clãs nobres, alto-sacerdotes e mestres de guilda, ele deseja promover uma maior integração de Telúria com os reinos da superfície e uma reaproximação com os demais Anões do mundo de campanha, mas vem enfrentando uma ferrenha oposição de todas as castas da sociedade.

Cidades

Coração da Terra (Capital) – a maior cidade de Telúria abriga cerca de 500.000 habitantes, aproximadamente 1/6 da população de Anões Telúricos, e está localizada numa grande caverna natural no centro do reino, tendo suas casas, palácios, templos, oficinas e demais prédios mais esculpidos do que propriamente construídos. A capital é a área mais bem protegida de todo o reino e em séculos de guerras já foi várias vezes sitiada, mas nunca invadida.

Punho Divino – essa cidade é o centro cultural e religioso de Telúria, onde estão localizados os maiores templos, hospitais, bibliotecas e escolas, além das sedes de todas as ordens religiosas e de vários conventos e mosteiros, onde são treinados os futuros Clérigos e Paladinos.

Floresta dos Cogumelos – essa pequena cidade está localizada na borda da maior floresta de fungos do reino, e uma das maiores do mundo subterrâneo, além de ser a maior produtora e exportadora de fungos comestíveis é também a sede da ordem dos Druidas.

Mina Reluzente – essa é uma das cidades Anãs mais novas, tem menos de 100 anos, e está localizada próxima ao maior veio de pedras preciosas já descoberto pelos Anões Telúricos, os mineiros acreditam que com uma exploração controlada as minas da região continuarão produtivas por cerca de mais 1000 anos. A cidade já é uma das mais ricas e com custo de vida mais alto do reino, além de estar abarrotada de novos-ricos.

Machado Incandescente – essa cidade-fortaleza foi construída próxima a principal passagem que liga Telúria ao restante do mundo subterrâneo, seu objetivo é servir como defesa contra possíveis invasões de outras raças ou reinos subterrâneos, função essa que já foi eficientemente cumprida diversas vezes.

Geografia

Floresta dos Cogumelos – essa é uma das maiores florestas de fungos do mundo subterrâneo e dá nome a mais próspera das comunidades agrícolas de Telúria, que se localiza nos seus arredores. A floresta é consagrada aos Deuses da Natureza e somente os Druidas têm permissão para entrar em suas áreas mais internas, as áreas mais externas estão abertas a atividades agrícolas, pastoris e de caça e a passeios e piqueniques. Qualquer não-Druida que se atreve a se aprofundar na floresta nunca mais é visto, ninguém sabe o que acontece a eles e os Druidas se recusam terminantemente a falar sobre o assunto.

O Abismo – esse grande “rasgo” no chão das cavernas de Telúria já existia desde antes da fundação do reino, mesmo após ele ter sido contornado nenhuma comunidade quis se estabelecer em suas proximidades pois o lugar emana uma verdadeira aura de medo e maldade, qualquer Anão sente-se desconfortável no lugar e nenhum Clérigo, Paladino ou Druida consegue permanecer muito tempo lá, mesmo os que são imunes ao medo. Várias expedições de Anões destemidos já foram enviadas para explorar o Abismo, mas nenhuma delas voltou.

Mar Subterrâneo – o chamado mar subterrâneo é na verdade um gigantesco lago que desde a fundação de Telúria serve como barreira natural à expansão dos Anões, ele se liga através de passagens aquáticas subterrâneas com algum oceano da superfície, já foram relatadas aparições de elfos-do-mar, sereias e até de alguns monstros marinhos. Uma comunidade de pescadores se estabeleceu na região há algumas

décadas e iniciou um culto aos Deuses dos Mares, mas até agora nenhum Clérigo dos Mares surgiu entre eles.

Deserto Flamejante – localizado numa das áreas periféricas do reino esse deserto é uma vasta caverna com intensa atividade vulcânica, apenas algumas poucas criaturas resistentes ao calor e fogo conseguem viver lá. A sobrevivência de um Anão lá é difícil, mas não impossível, o deserto é o local de treinamento mais indicado para os jovens que aspiram se tornar um Senhor das Chamas.

Pontos de Interesse

Cidade da Morte – fora do território de Telúria, mas próximas o suficiente para representarem perigo, estão as ruínas do que parece ter sido uma antiga e poderosa cidade de Elfos Negros. Não há nenhum ser vivo na cidade, já seres não-vivos há em abundância, as ruínas estão infestadas de mortos-vivos de todos os tipos imagináveis. Várias expedições militares já foram enviadas contra essa cidade, mas nenhuma delas teve sucesso completo, muitos mortos-vivos foram destruídos mas todas as baixas dos Anões convertiam-se imediatamente em reforços para o inimigo. Atualmente o reino tem se dedicado apenas a proteger as passagens que levam a macabra cidade, já que um vitorioso ataque direto parece impossível.

Covil do Coração das Trevas – Coração das Trevas é um Dragão Negro jovem e ambicioso, ele descobriu uma grande caverna habitada por tribos de Orcs, Ogros e Goblinóides e subjugou-os, declarando-se o rei deles e transformando a caverna deles em seu covil-reino. Agora ele pretende conquistar outras tribos de humanóides e formar um grande exército para atacar Telúria, visando é claro os tesouros dos Anões. Coração das Trevas pessoalmente não é uma ameaça para um exército de Anões, o perigo está nas hordas de humanóides que ele comanda e que pretende aumentar cada vez mais.

Guildas e Organizações

Machados do Rei – essa é uma milícia de guerreiros nobres que atua como guarda pessoal do rei e da família real, apenas os filhos das famílias nobres têm a honra (e o dever) de atuar como membros desse grupo. Cada jovem de sangue nobre ao atingir a idade adulta, vinte e quatro anos, deve se alistar como Machado do Rei e servir por um período de seis anos, após o qual pode prosseguir sua vida ou continuar atuando na guarda. No passado os Machados do Rei formavam uma verdadeira elite entre os guerreiros de Telúria, mas hoje em dia são, com algumas raras exceções, um bando de fanfarrões que possuem mais pose do que habilidade de combate. O rei Thorin não faz segredo do quanto essa guarda o desagrada

e uma das reformas que está lutando para implementar é que o critério de admissão para os Machados seja a habilidade do guerreiro e não seu nascimento.

Academia Militar – sediada na cidade de Machado Incandescente essa escola de guerra aceita apenas os mais promissores recrutas do exército e das milícias de Telúria, lá são treinados os membros das unidades especiais, guerreiros especialmente treinados para realizar um determinado tipo de missão ou enfrentar um determinado tipo de oponente. Dessa escola saem a maioria dos Caçadores de Fantasmas, Magos e Vampiros e dos Matadores de Dragões, Gigantes e Trolls do reino.

Guildas de Artesãos e Mercadores – a maioria das grandes e médias cidades de Telúria possui suas Guildas de Artesãos (uma de armeiros, uma de joalheiros, etc.) e sua Guilda de Mercadores, sempre empenhadas em garantir boas condições de trabalho para seus membros, a qualidade dos produtos e serviços oferecidos e é claro o lucro. Essas Guildas são uma grande força política no reino, uma greve realizada por qualquer uma delas traria grandes dificuldades para os Anões e uma greve coletiva faria o reino simplesmente parar.

Colégio da Música da Pedra – esse colégio situado na cidade de Punho Divino é o único do seu tipo em todo o reino e talvez em todo o mundo subterrâneo, trata-se de um colégio de música que treina apenas os mais talentosos menestréis Anões. Todo ano jovens Anões e Anãs que aspiram seguir a carreira de menestrel vêm de toda Telúria e até de outras partes do mundo de campanha para participar de um grande festival que ocorre em Punho Divino, esse festival serve como uma espécie de vestibular para o colégio, apenas os mais talentosos participantes são aceitos como alunos e têm o privilégio de estudar com os maiores músicos da raça Anã.

Ordens de Cavalaria Anã – as Amazonas, os Cavaleiros Alados e os Cavaleiros de Justa Anões diferenciam-se dos Humanos apenas pelo fato de não usarem cavalos como montaria, mas quanto ao resto são praticamente idênticos. Cada ordem de cavalaria de Telúria privilegia um tipo de montaria diferente e essa é essencialmente a única diferença significativa entre elas, os animais tipicamente usados como montarias pelos Anões são os seguintes: o pônei, o javali, o lobo, o urso, o rato-gigante e o lagarto-gigante para os Cavaleiros de Justa; a aranha-gigante para as Amazonas; e o morcego-gigante para os Cavaleiros Alados.

Personagens Nativos

Qualquer Anão nascido em Telúria recebe um bônus de +10% nos testes das Perícias Armadilhas, Ciências (Geografia), Navegação, Rastreo e Sobrevivência (Subterrâneo) quando viaja entre as cidades do reino. Esse

bônus não é válido dentro das cidades e diminui para +5% em regiões subterrâneas fora do reino.

Bem por enquanto isso é tudo sobre Telúria, qualquer comentário, sugestão ou crítica (construtiva) meu e-mail é dantas.farias@gmail.com, meu nick no Fórum da Daemon é Elfo Necromante e meu Orkut é <http://www.orkut.com/Home.aspx?xid=5886614015663387171>.