

Páginas do

Tomos **4**



# BANGAA



PARA QUEM AINDA NÃO SABE EU SOU UM FANÁTICO POR FINAL FANTASY, ISSO JÁ FOI MOSTRADO AQUI DE VÁRIAS MANEIRAS, SEJA POR MULTI-CLASSES DIRETA DOS JOGOS, OU MESMO PELO VÉXO COM SEUS "MONSTRINHOS" BEM CARISMÁTICOS DE FINAL FANTASY.

DE UMA MANEIRA OU DE OUTRA, ESTOU COMEÇANDO A REALIZAR ALGUMAS BRINCADEIRAS INTERESSANTES, A PRIMEIRA DELAS É QUE ESTOU ADAPTANDO AS RAÇAS TÃO DIFERENTES DESSES JOGOS PARA O UNIVERSO DE D&D 4E, E ASSIM QUEM SABE TRAZER UM POUCO MAIS DE "VARIEDADE", PARA AQUELES QUE JÁ ESTÃO CANSADOS DOS TÃO MANTJADOS ELFOS E ANÕES, MAS AINDA NÃO QUEREM IR PARA ALGO TÃO DISTANTE QUANTO OS SHARDMIND E WILDENS.

## CARACTERÍSTICAS RACIAIS

**Altura Média:** 1,60m - 1,90m

**Peso Médio:** 90kg - 110kg

**Idade Média:** 100 - 120 anos.

**Jovem:** 10 - 20 anos.

**Adulto:** 30 - 60 anos.

**Velho:** 80 - 100 anos.

**Bônus de Habilidades:** +2 Força e

+2 Constituição

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 Quadrado

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum

**Bônus em Perícias:** +2 Percepção, +2

Religião

**Deflexão:** Você recebe o poder por encontro Deflexão.

**Corrida Bangaa:** Quando realiza uma ação de Corrida recebe Deslocamento +4 ao invés de +2, além disso não recebe a penalidade de -5 para ataques.

**Reflexos Ampliados:** Recebe +1 na defesa de Reflexos.

### Deflexão (Poder Racial de Bangaa)

*Em uma alta velocidade, o Bangaa é capaz de se locomover tão rapidamente que poucos são capazes de acompanhar seu movimento.*

Encontro

Reação Imediata Pessoal

**Gatilho:** Ao receber um ataque corporal.

**Efeito:** Ajusta uma quantidade de quadrados igual a metade de sua velocidade.

Um povo lagarto musculoso renomado por seu temperamento. Bangaas possuem escamas duras cobrindo seus corpos, enquanto seu focinho é repleto de dentes muito afiados capazes de dilacerar e rasgar qualquer coisa com grande facilidade.

Apesar de parecerem parados eles são surpreendentemente ágeis, e podem atingir altas velocidades quando necessário. Apesar de seu ancestral réptil, os Bangaas costumam possuir alguns pelos no focinho ou mesmo um pouco de pelos espalhados pela face, as fêmeas apresentam um notável tucho de pelos sobre seu peito, a única diferença entre os dois sexos.



## QUALIDADES FÍSICAS

Os Bangaas são excelentes espíões e rastreadores, favorecendo o olfato e audição acima dos demais sentidos. Como resultado, não é estranho encontrar algum Bangaa utilizando de faixas nos olhos. Suas longas orelhas são divididas em duas, dando a eles uma audição direcional muito superior; as extremidades dos dedos são geralmente revestidas com metal. Tatuagens também são adornos comuns, particularmente entre os mais jovens e geralmente são feitos nos ombros e abaixo dos olhos.

Apesar de sua longevidade, o baixo índice de reprodução faz com que o tamanho de sua população permaneça relativamente estático. Existem quatro subespécies bem distintas: os de focinhos pontudos e orelhas longas Sanga e Bista (respectivamente os de cores cinza escuro e ocre) e os de focinho e orelhas curtas Faas e Ruga, que respectivamente possuem cores verdes e marrom-terra. Entretanto o acasalamento entre as subespécies criou uma grande variedade de híbridos ao longo dos séculos cujas cores das peles variam desde o branco até o azul escuro.

## JOGANDO COM BANGAA

Desde os tempos antigos, os Bangaa acreditam que a espécie do indivíduo determina seu temperamento e adaptabilidade para certas profissões, dando origem assim a um rígido sistema de castas. Tradicionalmente os de pele marrom Ruga agem como os sacerdotes por hereditariedade inclusive, fazedores das leis e líderes, enquanto os de pele grossa Faas (cujo nome significa “guerreiro” na língua Bangaa) servem como combatentes e aqueles que fazem as leis serem cumpridas. Os Sanga ocupam os trabalhos de fazendeiros, trabalhadores braçais e artesões, sendo o elo que mantêm a sociedade Bangaa unida. O mais baixo dos baixos níveis da casta é ocupado pelos mercadores Bista, tolerados apenas por sua importância no funcionamento da sociedade, mas desprezados por obterem seus lucros do trabalho dos outros enquanto eles mesmos contribuem significativamente pouco para a sociedade.

Pelo menos em um ponto as castas concordam: uma vez que se nasce para uma profissão, é impossível deixá-la sem abandonar a sociedade Bangaa também. Entretanto, a dificuldade das espécies híbridas para se adequarem a este conceito de destino e a influência das raças ajudaram em muito na quebra das antigas linhas de casta nos

últimos anos. Até os mais conservadores Bangaa, especialmente os Ruga, seguem as tradições ao pé da letra, mas também costumam adotar uma atitude mais liberal em certas situações, até mesmo aqueles cujas profissões seguem sua casta geralmente não culpam seus filhos por desejarem ser algo diferente. Apesar dos Bangaa se unirem com a maioria das demais raças, eles se sentem mais confortáveis com os humanos; as duas raças compartilham uma grande quantia de igualdade em relação a temperamentos, atitudes e desenvolvimento cultural. Valorizados por sua força e constituição, os Bangaa que vivem em círculos humanos podem facilmente encontrar trabalho como soldados, guardas, gladiadores e, no caso das espécies mais despreocupadas com a posição social de seu trabalho, com trabalhos de força brutal.

Os Bangaa costumam ser criaturas arrogantes e que se gabam demais, agindo como se estivessem permanentemente sob efeito de um temperamento doentio. Apesar de algumas vezes serem caracterizados como primitivos, sua inteligência se iguala à humana. Além disto, eles podem ser criaturas extremamente espirituais, surpreendendo aqueles que pensam que eles são freneticamente brutais.

Bangaa nas sociedades humanas rapidamente

associam os maneirismos e gestos de seus anfitriões, resultando em uma linguagem corporal que ocasionalmente chega a ser cômico. Devido a sua estrutura vocal, os Bangaa tendem a falar a Língua Comum de uma maneira um pouco distorcida ou gutural, um impedimento que torna difícil para eles dominarem os encantamentos mais complexos necessários para as magias de níveis mais altos. Como resultado, a magias utilizadas pelos eclesiásticos Rugas, os únicos Bangaa capazes de lançar magias, são as suas magias únicas criadas especificamente para contornar seus problemas de pronúncia.

Apesar de serem parentes distantes da raça dos Homens-Lagartos, os Bangaa retêm o intelecto baixo de seus parentes e estilo de vida bárbaro; como resultado, somente aqueles com vontade de morrer chamariam os Bangaa de Homens-Lagartos. Os nomes comuns da raça são compostos de duas sílabas, e costumam apresentar um som levemente áspero. Os primeiros nomes mais comuns incluem Rinok, Batahn, Eleono, Mouni e Burrogh. Em alguns casos, mais duas letras podem ser incluídas na frente do nome, sempre separadas com um apóstrofo, como Ba’Gamnan e Va’Kansa. A letra “s” é raramente utilizada nos nomes dos Bangaa.

# PEQUENINOS MOOGLES



COMO SEGUNDA RAÇA A  
GANHAR SUA ADAPTAÇÃO,  
UTILIZAREI OS PEQUENOS  
MOOGLES, SERES TÃO  
PECULIARES E TÃO  
DIFERENTES DE SUA  
PRIMEIRA VERSÃO, ESTOU  
USANDO COMO BASE  
PARA ISTO AS ÚLTIMAS  
VERSÕES DOS JOGOS DE  
FINAL FANTASY'S.

# Pequeninos Moogles

## CARACTERÍSTICAS RACIAIS

**Altura Média:** 90cm - 1,2m

**Peso Médio:** 24kg - 34kg

**Idade Média:** 60 - 80 Anos

**Jovem:** 6 - 10 anos.

**Adulto:** 18 - 25 anos.

**Velho:** 60 - 70 anos.

**Bônus de Habilidades:** +2 Inteligência

e +2 Carisma

**Tamanho:** Pequeno

**Deslocamento:** 5 Quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum

**Bônus em Perícias:** +2 Bлеfe e +2 Ladinagem

**Foco Mágico:** Recebe o poder por encontro Foco Mágico.

**Versatilidade Moogle:** Moogles podem possuir duas Multi-Classes.

**Ferramentas Improvisadas:** Os Moogles podem improvisar ferramentas em qualquer ambiente com uma extrema facilidade. O personagem recebe um bônus de +2 em qualquer teste que precisar de uma ferramenta que o personagem não possua.

**Mente Lingüística:** Você recebe um idioma adicional a sua escolha.

Foco Mágico	Poder Racial de Moogle
<i>Usando uma capacidade racial única, os Moogles podem usar energia arcana em seus ataques.</i>	
<b>Encontro • Arcano</b>	
<b>Ação Mínima</b>	Pessoal
<b>Efeito:</b> Seu próximo ataque nesse turno causa 1d10 de dano adicional por Força.	

Moogles são peludas criaturas semi-mágicas, parte gato, parte urso de pelúcia, uma raça que perfeitamente se encaixa no contexto da palavra “fofinho”. Apesar de eles apresentarem pequeninas asas de morcego, somente os menores e mais leves Moogles podem utilizá-las para voar; sendo nada mais do um adorno para a maioria. Além das asas, a característica que mais os distingue é o curioso “pompom” que fica no topo de suas cabeças, ligado por uma pequena e fina haste; seu propósito ainda é desconhecido, apesar de algumas especulações dizerem que elas possuem propriedades mágicas ou telepáticas.

## QUALIDADES FÍSICAS

O pelo do Moogle é geralmente branco e felpudo, apesar de várias mutações e variações existirem por todo o mundo; listrados, marrons e roxos estão entre os mais comuns, mas vários outros tipos surgirem ao longo dos anos. Alguns

Moogles ainda ostentam um denso tufo de pêlos ao redor de seus pescoços; esta característica deles os envolve em climas mais frios, e é geralmente acompanhado de denso manto de pelos.

## JOGANDO COM MOOGLES

Tradicionalmente, as tribos Moogles se fecham em pequenos vilarejos, escondidos dentro das florestas ou cavernas, sobrevivendo com nozes e raízes, sendo que a localização destes vilarejos é conhecida apenas por forasteiros selecionados que conquistaram a confiança da tribo. Tais grupos alcançam entre dez a cinquenta habitantes, sendo o Moogle mais velho da tribo agindo geralmente como o líder, apesar do consenso do grupo todo guiar a maioria das ações.

Esta existência bucólica e despreocupada é balanceada pelo amor pelas viagens e aventuras.

Assim que chega certa idade, muitos Moogles partem da segurança de seus vilarejos,

embarcando em jornadas que podem facilmente levá-los por todo o

globo. O que acontece depois depende exclusivamente

do indivíduo. Alguns descobrem que o mundo lá

fora é muito caótico e confuso para seus gostos e, desencantados,

eles retornam para a estabilidade de



# Pequeninos Moogles

seus vilarejos. Outros são cativados pelos cenários e oportunidades, e se estabelecem juntos com outras raças.

Os Moogles possuem um intelecto maravilhoso para adaptação social, não importa quão estranha a sociedade possa ser, é uma questão de tempo antes que eles aprendam tudo sobre a civilização, inclusive suas armadilhas. Dado seus antecedentes primitivos, o grau com o qual os Moogles dominam disciplinas como engenharia e alquimia assim que exposto a elas é miraculoso; sua habilidade latente com mecanismos é tão impressionante também que muitas raças utilizam o termo especial “Moogles-Confecção” para se referirem sobre suas criações.

Sobre aqueles que deram suas costas para o mundo exterior, entretanto, os Moogles



civilizados não medem esforços para trazer as maravilhas do progresso de volta para seus vilarejos. Como resultado, cada Moogles possui o direito de ter a sua própria idéia de felicidade, seja desfrutando dos prazeres da antiga árvore ou viajando em uma aeronave.

Devido às suas peregrinações individuais, estas pequenas criaturas podem ser encontradas em praticamente qualquer lugar do mundo. Apesar de sua natureza dispersante, os Moogles ainda procuram sustentar uma rede de relacionamento social, para isso trocando notícias e focos de uma cidade para outra. Esta rede chamada de “MogNet” gera uma incrível quantidade de informações, tanto que muitas vezes todo o serviço de correios cresce baseado somente nas correspondências entre vários Moogles.

A essência da raça dos Moogles reside em sua adaptabilidade. Moogles selvagens sobrevivem lidando com uma influência de calma quase que inconsciente, um tipo de compulsão física que mantém as criaturas selvagens distantes. Seus inimigos naturais são aquelas criaturas imunes a este poder, o mais assustados deles é o chamado Devorador de Moogles. Em ambientes civilizados, o talento dos Moogles se manifesta de maneira diferente; uma intensa habilidade em agradar, um estranho senso de empatia, e uma afabilidade

natural que permite que os Moogles sintam-se bem-vindos em qualquer lugar. Apesar de travessos, vivos e ocasionalmente sarcásticos, os Moogles são incapazes de verdadeira malícia ou crueldade, uma raridade entre os seres inteligentes. Emoções principais como ódio, inveja e violência nunca são presenciados em um Mogri, nome antigo da raça.

Talvez por isto, os Moogles sejam os mais confiáveis companheiros, porém “confiável” não seja traduzido como “estúpido” - eles não possuem paciência com charlatões e fraudadores, e sempre entrarão na frente de qualquer um que tentar tirar vantagem de sua boa natureza.

Apesar do fato de sua língua nativa utilizar apenas uma única palavra, Moogles possuem uma grande aptidão com linguagens, e muitos falam a Língua Comum. Seu único problema é uma tendência à inserção da palavra “kupo” em intervalos aleatórios, uma peculiaridade lingüística que mesmo aqueles com muito tempo na língua não são capazes de deixar de fazer. Tradicionais nomes de Moogles são baseados em mudanças de “Mog” ou “Kupo”, como Moguta, Kumop, Mogryo, Kupek, Mogrika, e Chimomo que são todos exemplos disso. Moogles expatriados, por outro lado, adotam um único nome mais em linha com a sociedade onde vive como Artemicion, Gurdy, Nono, Pilika ou Horne.

# DEVAGAR E SEMPRE, NU MOU

---



*DANDO CONTINUIDADE AS  
ADAPTAÇÕES DAS RAÇAS.*

## CARACTERÍSTICAS RACIAIS

**Altura Média:** 1m - 1,3m

**Peso Médio:** 80kg - 90kg

**Idade Média:** 200 - 250 Anos

**Jovem:** 8 - 18 anos.

**Adulto:** 50 - 100 anos.

**Velho:** 150 - 200 anos.

**Bônus de Habilidades:** +2 Inteligência e +2 Sabedoria

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 4 Quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum

**Bônus em Perícias:** +2 Arcanismo e +2 Diplomacia

**Previsão do Futuro:** Você recebe o poder por encontro Previsão do Futuro.

**Conhecimentos:** Sempre que realizar um teste de conhecimento, recebe um bônus de +2 no teste.

**Olho Arcano:** Os Nu Mou podem ver a energia mágica em cada criatura, dessa forma podem, com um sucesso em um teste Intuição, saber a Idade, Sexo, e Raça de uma criatura que olhem. **Resistência Mágica:** Recebem 5 + metade do nível de resistência a um elemento a sua escolha.

### Previsão do Futuro

### Poder Racial de Nu Mou

*Sua capacidade de analisar o momento permite também prever momentos a frente.*

Encontro

Ação Mínima - Pessoal

Efeito: Sua próxima jogada de Ataque, TR, Teste de Perícia ou Teste de Habilidade recebem um bônus +3.

O Nu Mou é um indefinível grupo de criaturas semelhantes a cachorros. Eles estão entre as raças que possuem maior longevidade; conforme eles atingem a adolescência, os Nu Mou rapidamente perdem a rigidez e flexibilidade muscular, gradualmente se tornando adultos curvos e parados, incapazes de se moverem rapidamente. Devido a estas limitações físicas, eles se tornaram sábios e intelectuais de primeiro nível, canalizando a energia que a demais raças dedicam a seus corpos em suas mentes aguçadas.



## QUALIDADES FÍSICAS

Apesar de compartilharem um mesmo nome, existe uma significativa quantidade de variedade física entre os Nu Mou - tanto que muitos naturalistas acreditam que a raça seja composta de duas raças completamente diferentes. Os Nu Mou mais freqüentemente encontrados são os de pele marrom ou cinza, com longas orelhas caídas e com grande racho em cada uma, semelhantes até com as dos elefantes, e narinas de ambos os lados da face. Outros são menores e de pele mais clara, com nariz marrom semelhantes aos dos ursos, e notável pelos faciais. Outros ainda misturam as características de ambos, apesar de algumas constantes físicas; além dos corpos curvados, todas as subespécies compartilham longas e pesadas caudas cobertas por uma camada de pelos, pequenas mãos com quatro dedos e pés com três.

## JOGANDO COM NU MOU

A civilização Nu Mou é baseada na educação, onde laços de aprendizagem são mais importantes do que laços de sangue. Espera-se que um Nu Mou deixe sua família logo cedo e encontre um mentor mais velho e experiente de sua escolha, treinando sob sua tutela até que ele esteja pronto para educar outros também. Estes mentores não precisam ser necessariamente Nu Mou; qualquer ser com sabedoria excepcional e conhecimento pode se

# Devagar e Sempre, Nu Mou

adequar a este papel, desde que ele também esteja disposto a aceitar o estudante. Apesar de que nem toda busca por conhecimento levar a um Nu Mou, as outras raças também reverenciam estes seres por seu alto conhecimento e aptidão como magos.

Os relacionamentos entre instrutor e aluno costumam ser quase que familiares: ao estudante é dado um nome, roupas, alimento e cuidado, enquanto o professor recebe respeito e obediência como se fosse um verdadeiro “pai”. Em caso de morte, todos os bens do instrutor são divididos entre todos seus aprendizes vivos: livros, pergaminhos e outros textos são herdados pelos membros da “família” intelectual, com a compreensão de que eles devem continuar os estudos iniciados por seu professor. A maioria dos Nu Mou somente treinarão um ou dois alunos por vez, apesar de que os mais renomados e inteligentes serem capazes de possuírem até uma dúzia de alunos vivendo sob seu teto.

Devido ao grande gasto para sustentar uma família, não é incomum para um Nu Mou mais velho praticar alguma forma de artesanato ou troca com base sempre em seu intelecto, sobrevivendo algumas vezes com alquimia, analisando relíquias antigas ou confeccionando itens mágicos. Outros podem se tornar mercenários mágicos, alugando seus serviços para aventureiros e caçadores de

monstros que precisam de um mago em seu grupo. Entretanto, os Nu Mou são sempre cuidadosos quando se lida com limites étnicos - lucro é sempre a consideração secundária.

Devido à sua pequena população, a sociedade Nu Mou raramente sai além dos limites de suas vilas e cidades. Acampamentos quase sempre se desenvolvem a redor de um grande professor, acumulando mais habitantes conforme os alunos começam a assumir aprendizazes também, até que o local se torne uma comunidade completa. Nem todo Nu Mou é sedentário; surpreendentemente muitos adultos optam por uma vida de viagens, embarcando em grandes odisséias através do mundo em busca de conhecimento. Uma mente cética, entretanto, poderia discutir que estes nômades possuem outras motivações - assim como uma pedra rolante, um Nu Mou viajante raramente precisa se preocupar com aprendizes bem intencionados lhe implorarem para ensiná-los nos caminhos da sabedoria.

O comportamento de um Nu Mou é altamente influenciado pelos seus professores. Aqueles ensinados

por outros Nu Mou são gentis e apaixonantes; já outros intelectuais criam os outros como distantes ou impacientes. Devido às limitações de seu corpo, eles possuem uma grande desaprovação para a violência física, e quase nunca entram em combates físicos. Se pressionados para se defenderem, eles preferem magia ou diplomacia,



# Devagar e Sempre, Nu Mou

particularmente através de subornos mentais. Esta grande quantia de sabedoria que eles possuem lhe confere uma significativa superioridade sobre as demais raças, e eles não hesitam em utilizá-la se a necessidade surgir, apesar de sempre estarem atentos para não revelar muito de uma única vez.

Conforme envelhecem, os “verdadeiros” Nu Mous se tornam mais preocupados com a “grande imagem”. Sua longevidade permite que eles utilizem sua sabedoria para prever os possíveis eventos que serão desencadeados com cada ação e como eles influenciam o curso da história,



estabelecendo uma grande nação ou levando à ruínas todas as pessoas. Por esta razão, eles freqüentemente assumem o manto de pastores da história, guardando artefatos antigos, observando rituais obscuros e intervindo quando necessário e discretamente no fluxo natural dos eventos para se assegurarem que as forças negras não ganhem controle da situação. É por isso que suas ações e motivações geralmente pareçam inescrutáveis para as demais raças que não possuem a visão de futuro que os Nu Mous possuem.

Um Nu Mou ensinado por Humanos ou outra raça, entretanto, costumam ingerir a aparência e comportamento de seu instrutor. Por começarem sua educação muito cedo, é muito provável que estes Nu Mous acabem se tornando mercenários de um mago negro ou servos do mal que gradualmente envolvem seus alunos, os transformando em criaturas de pura malevolência. Como resultado de sua natureza mágica, não se ouviu ainda histórias sobre Nu Mous que tenham se transformado em demônios, apesar de que estes indivíduos seriam certamente mortos pelos demais de sua raça que consideram a morte como um ato de misericórdia.

Nu Mous se beneficiam de seus sentidos mágicos altamente desenvolvidos, e somente eles possuem a habilidade de ver claramente o fluxo da energia elemental fundamental de todos os lançadores de magia. Isto os torna particularmente bons em reconhecer áreas de significativo poder e identificar itens e artefatos mágicos que não são óbvios a primeira vista. O nome de um Nu Mou lhe é conferido logo cedo pelo seu professor, resultando em uma grande diversidade de nomes. Tradicionalmente, entretanto, os nomes da raça possuem três sílabas de extensão, com um apóstrofo logo após a primeira sílaba. Uma limitada variedade de sons é utilizada no nome, criando nomes únicos que geralmente são indistinguíveis um do outro, como em Ma'kenroh, Roh'kenmou, e Ma'kleou.

# AS BELAS, VIERAS

---



COMPLETANDO AS QUATRO  
RAÇAS MAIS PRESENTES  
NOS TÍTULOS DE MUNDO  
DE IVALICE DA SÉRIE  
FINAL FANTASY.

## CARACTERÍSTICAS RACIAIS

**Altura Média:** 1,6 - 1,8 (Excluindo as Orelhas)

**Peso Médio:** 70kg - 90 kg

**Idade Média:** 220 - 240 Anos

**Jovem:** 8 - 15 anos.

**Adulto:** 40 - 130 anos.

**Velho:** 180 - 200 anos.

**Bônus de Habilidades:** +2 Sabedoria e +2 Carisma

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 Quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum

**Bônus em Perícias:** +2 Natureza e +2 Percepção

**Palavras da Natureza:** Recebe o poder por encontro Palavras da Natureza

**Pontaria Distante:** O alcance de seus arcos é ampliado em 50%.

**Arquearismo:** Você ganha proficiência com todos os Arcos.

**Tempo de Estudo:** Você recebe um treinamento adicional em uma perícia a sua escolha.

Palavras da Natureza	Poder Racial de Viera
<i>Usando sua intuição você previne de falhas terríveis.</i>	
<b>Encontro Sem Ação</b>	<b>Pessoal</b>
<b>Gatilho:</b> Você faz uma rolagem de Dano, Ataque, TR, Teste de Perícia, Teste de Habilidade	
<b>Efeito:</b> Pode re-rolar um dado da rolagem.	

Os enigmáticos Vieras são esguios moradores das florestas com cabelos prateados praticamente idênticos aos humanos salvo algumas diferenças notáveis. A mais visível de todas são as grandes orelhas de coelho que se posicionam no topo das cabeças, dando a eles uma precisão suficiente para ouvirem as vozes dos espíritos e da natureza. Combinado com uma visão aguçada, isto permite que os Vieras rastreiem movimentos a cerca de dez quilômetros de distância com precisão, um detalhe que a maioria das raças pode apenas sonhar em ter.

## QUALIDADES FÍSICAS

Características marcantes são as pernas e dedos longos, os pés possuem apenas três dedos e uma elevação na parte traseira dos pés tão alta que faz dos sapatos de salto alto uma necessidade ortopédica bem vinda. As cores da pele dos Vieras variam desde bronze até o marrom, dependendo da espécie; os Veena, que possuem “sangue puro”, possuem pele marrom clara, enquanto os Rava são mais escuros em coloração.

## JOGANDO COM VIERAS

Os Vieras são habitantes das florestas por muitas gerações, vivendo em elegantes vilas feitas em plataformas suspensas acima do solo. Tais acampamentos são criados com a defesa sendo a primeira prioridade, escondidos dos olhos curiosos por uma fina camada de pó alucinógeno e protegidos contra invasões por barricadas localizadas com intervalos regulares, permitindo que os arqueiros da vila possam defender a vila de qualquer lugar.

Apesar de dirigidos por um chefe, Vieras tomam suas direções através das Leis da Floresta, regras rígidas e regulamentos que todo Viera deve seguir. Estas Leis exigem que a floresta seja tratada com cuidado e respeito, e violadores desta Lei são convidados a abandonarem a floresta, independente da razão; em retorno, a floresta irá proteger e nutrir os Vieras enquanto tudo permanecer nestas condições. Como resultado, a maioria dos Vieras vivem suas vidas inteiras nos confinamentos da floresta, contentes com o isolamento com o resto do mundo. Devido a esta isolamento auto-imposta, Vieras geralmente não se associam a outras raças; visitantes são expulsos na maioria das vezes e os invasores são aniquilados com garras, arcos ou energia místicas da própria floresta.

## As belas, Vieras

Poucos desejam mais do que isso para as suas vidas; levados por uma curiosidade sem limites, eles abandonam a existência protegida para assumir uma incerta e imprevisível. Tais atos carregam conseqüências severas; aqueles que se aventuram no mundo exterior não mais são considerados Vieras pelos seus companheiros, e são tratados com rispidez pelas demais raças, se não for pior ainda. Devido a sua beleza física, Vieras forasteiros possuem poucos problemas em se unir às sociedades humanas; eles rapidamente criam relacionamentos com os humanos, e podem até mesmo se tornarem romanticamente envolvidos com eles. Além disso, Vieras sem pátria são muitos unidos entre si, graças à história que compartilham e sua longevidade padrão; qualquer cidade com uma significativa presença dos Viera os verão como comunidades unidas fortemente em apenas pouco tempo de relacionamento.

Os Viera podem ser agrupados em duas categorias abrangentes: aqueles que vivem no Mundo Verde e aqueles que o abandonaram para explorar o mundo e expandir seus horizontes. Existe pouco amor perdido entre ambos; os que abandonaram as florestas geralmente vêem os que moram nas matas com uma cega xenofobia oculta, enquanto os tradicionalistas se recusam a aceitar a existência e decisão daqueles que



deixaram a floresta para trás. Vieras aventureiros costumam ser estes viajantes, embora seja possível para um grupo batalhar ao lado de um tradicional Viera em circunstâncias extraordinárias.

Um observador de fora enxergará os Viera como seres muito inteligentes, talvez até demais. Seu tempo de vida longo lhe confere a habilidade de adquirir muito conhecimento de uma maneira organizada e focalizada; eles possuem tempo suficiente para concentrarem-se na maestria de um tema completamente antes de partirem para um próximo, gradualmente construindo um vasto conjunto de habilidades com o passar das décadas. Viera envelhecem lentamente, dando a elas uma aparência jovem por muito tempo; um Viera com a face e corpo de trintas anos poderia facilmente ter as experiências e memórias de dois humanos. Por isso, eles são criaturas de muitos segredos e surpresas, com um profundo conhecimento que geralmente pode ser confuso para as outras raças não cientes de sua longevidade.

Vieras falam a Língua Comum com fluência e eloqüência, apesar de um leve sotaque. Devido ao fato de possuírem pouco interesse na linha do tempo, seus nomes são sempre simples e com quatro letras apenas; e a letra “J” é freqüentemente utilizada no lugar de uma vogal. Alguns exemplos de nomes Viera incluem Rena, Ktjn, Jote e Rael.