



Texto e Imagem: Sérgio Gomes | Foto: Pine Watt (on Unsp

## AVARGA

Os Avarga são colossos imponentes de musculos e um par de assustadores chifres, aparentados aos animais ceratopsideos, como triceratops e torossauros. Senhores das pradarias e montanhas, abandonaram a vida nômade da maioria de seus parentes antropossauros e adotaram uma vida pastoril, dedicandose a criação dos filhotes e animais de pasto.

Ao contrário da grande maioria das raças tricórneas – como os Ceratops – os avarga são menos explosivos e agressivos, dedicando-se a criação de ovelhas, cabras e galinhas, além da plantação de milho, trigo e cevada. Esta raça aprendeu da pior forma que o comportamento demasiadamente agressivo pode ser um problema, especialmente quando suas comunidades ficam próximas a grupos humanóides mamíferos.

Este posicionamento não fez, porém, com que os avarga abandonassem totalmente sua natureza agressiva: fêmeas e machos da espécie adaptaram-se muito bem ao uso de armaduras, escudos e armas de haste, e vendem seus serviços como guarda-costas e soldados de caravanas – profissão que é vista como uma honraria entre os jovens da espécie.

### Jogando com um Avarga Você provavelmente...

- ...será um apoio tático do grupo;
- ...terá enorme apreço por seus companheiros;
- ...terá dificuldades em entender costumes complexos.

### Outras raças provavelmente...

- ...terão dificuldades em diferenciar machos de fêmeas (alguns passarão a vida toda sem saber...);
- ...farão de seu tamanho uma ferramenta de convencimento;
- ...o acharão inocente, mas leal.

Avarga adoram uma boa bebida, e é necessário muito álcool para deixá-los alegres, e os membros desta raça comem e bebem o suficiente para deixar um anão com inveja. Os membros da raça são herbívoros, grandes apreciadores de trigo, milho, frutas cítricas e uma boa cevada,

mas alguns ingerem ovos cozidos quando não há outra opção de alimento.

## Descrição Física

Há pouco dimorfismo entre machos e fêmeas: ambos possuem escudo cranial, chifres e bico coriáceo. Apresentam cor de terra viva, olhos amarelos e as fêmeas são pouco menores do que os machos – não mais do que 15 centímetros – e, por não serem mamíferos, não possuem glândulas mamárias. De fato um observador desatento não verá diferença entre machos e fêmeas, e apenas pequenos detalhes (a cor dos penachos na cauda e dos córneos, mais claros e menores nas fêmeas, tom do couro sobre o folho ósseo, mais vivo nos machos e o tom de voz mais melodioso nas fêmeas).

Os avarga são uma espécie ovípara, ou seja, a fêmea põe os ovos e, depois de um período de incubação, os filhotes nascem. A fêmea coloca cerca de três ou quatro ovos, longos, finos e de casca grossa, chocando cerca de 90 dias. Quando em suas comunidades, os ovos são cuidados pelas fêmeas mais velhas e protegidos pelos guerreiros mais jovens e ferozes. Após o nascimento as crianças são entregues a seus pais, que os protegem até os 14 ou 15 anos, quando são considerados adultos e entregues a um tutor, para aprender um ofício.

Filhotes avarga nascem indefesos, sem seus característicos chifres, com bicos pouco afiados e são quadrúpedes até os oito ou dez anos, atingindo a idade adulta aos quinze anos e vivendo cerca de 90 a 100 anos. Os chifres crescem a partir dos onze anos e podem chegar a um metro no auge de suas vidas.

## Terras Natas

Vilas avargas são comuns em pradarias e montanhas – algo que seus primos de chifre raramente fariam – especialmente em regiões temperadas. Mesmo com sua dispersão através de sua vida como aventureiros, preferem ficar longe de

regiões muito frias. Embora não compartilhem com seus primos de chifre o medo de altura, simplesmente **DETESTAM** estar em barcos, tendo muito medo de águas profundas.

## Sociedade e Alinhamento

Membros da raça se organizavam em bandos nos tempos de barbárie, e este comportamento continua presente em sua vida: Avargas constituem grandes vilas pastoris comandadas por um conselho de anciões e anciãs, que por sua vez é encabeçado pelo curandeiro ou curandeira e pelo guerreiro ou guerreira mais antigos. As casas são grandes e aconchegantes, feitas de pedra, palha e madeira, e muitas vezes habitadas por três ou quatro famílias. Não há sobrenomes aqui, e todos os habitantes se consideram filhos de um grande clã, prestando sua dedicação e fidelidade a ele. Mesmo membros de outras raças que habitem estes locais são considerados "primos", desde que aceitem os modos de vida compartilhado pelos avarga.

Avarga são pouco religiosos, mas bastante respeitosos aos espíritos de seus antepassados. Alguns louvam forças naturais na figura de totens, como a Grande Pradaria, o Pássaro das Tempestades ou o Pai Urso, tendo muita dificuldade em adotar religiões muito organizadas ou cheias de dogmas.

## Relações

As vilas avarga costumam ser distantes das terras de outras raças, mas eventualmente a "civilização" pode chegar até eles, seja através de colônias de reinos vizinhos ou grupos de aventureiros que ouviram histórias sobre vilas de gigantes de chifres nas pradarias. O primeiro contato de um avarga com membros de outras raças sempre será cheio de tensão e desconfiança, mas vencidas as primeiras barreiras, os avarga costumam se mostrar bastante prestativos, abertos a diálogos, mas perigosamente inocentes.



Gostam de raças sinceras como anões e draconatos, mas tem uma tendência a evitar raças manipuladoras ou que não sabem o que querem, como goblins, thieflings e humanos. São neutros em relação a elfos e centauros, e acham halflings preguiçosos demais.

## Aventureiros

Quando atingem a idade adulta costumam passar pelo chamado "grande vazio" um período em que ficam perdidos e tristes. Neste momento o avarga deve decidir se vão viver da sua terra, ou se vão explorar o mundo quando normalmente procuram empregos nas caravanas de comércio como guarda-costas ou soldados. Quando seus contratos terminam é comum que se aproxime de grupos de aventureiros, adotando-os como clãs temporários.

## Nomes

Não há nomes masculinos e femininos na sociedade avarga, nem sobrenomes e os membros da raça utilizam o nome do clã para se diferenciar.

Nomes comuns entre a raça são Alaqa, Bataar, Bukidai, Jajira, Khongor, Luvsan, Ogtbish, Ogul, Okin, Qobolta, Seruun, Silun, Sugar, Timuro, Tsetse, Yesui.

## Old Dragon

+2 em Força e -2 em Carisma;

.Tendem à Neutralidade;

. Costuma m medir entre 2,50 m e 2,80 m e pesam entre 200 kg e 240 kg;

.Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida é em torno dos 100 anos;

.Costumam aprender seu idioma e o dos humanos;

.Seus chifres causam 1d4 pontos de dano (1d6 para os homens de armas), mas no caso de uma falha crítica, eles quebrarão, concedendo um redutor de -1 no Carisma;

.Recebem +1 no ataque ao utilizar armas de haste e +2 em todos os testes de

atributo ao trabalhar com forjas, herbalismo ou confecção de itens comuns (escolha uma);

.Recebem +2 em testes de Constituição para evitar efeitos do álcool e podem beber um número de doses igual a Mod. Cons +1d8 antes de fazer testes de embriaguês;

.Movimento-base de 9 metros;

.Usam apenas armaduras sob medida e não podem utilizar calçados;

.Sofrem penalidade de -4 em todos os testes quando lotados em barcos, ao travessar profundidades maiores do que 3 metros ou ao tentar nadar.

## T20

+4 Força, +2 Constituição e -2 Carisma. Avarga são fortes e resistentes, mas extremamente inocentes e desconfiados.

**Chifres.** Você possui um ataque natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

**Couro Rígido.** Você recebe +2 na classe de armadura.

**Bem treinado.** Uma avarga recebe +2 nos bônus de ataque com armas de haste e lanças. Além disso, todos são treinados ao atingir a idade adulta. Escolha 1 ofício entre *Armeiro*, *Herbalista* e *Artesanato*: Você recebe +4 nestas perícias;

**Bom de Copo.** Recebem +2 em testes de Fortitude para evitar efeitos do álcool;

**Forma Poderosa.** Você conta como uma categoria de tamanho maior quando for determinar a sua capacidade de carga e o peso que você pode puxar, arrastar ou levantar.

**Fobia de águas fundas.** Caso tenha que entrar em um barco, atravessar corpos de água com mais de 3m de profundidade ou realizar testes de Atlestismo para natação, um avarga sofre -4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

# CASA DO ALQUIMISTA – 2019

## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseadom material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.