



◆ BRACHIRIN ◆ Júnior “Marquês” Brizona

Estranhos crustáceos humanoides que fazem dos mangues sua morada e protegem seu território com afinco.

Medindo quase dois metros de altura, os brachirin são semelhantes a enormes caranguejos humanoides. Eles são dotados de uma carapaça incrivelmente resistente, tão forte que dizem aguentar a mordida de um tubarão, outra característica marcante deles e a existência de uma enorme pinça no lugar de uma de suas mãos, normalmente a esquerda.

Os brachirin costumam fazer sua morada nos manguezais, pântanos salgados e locais próximos ao mar, onde vivem em comunidades relativamente primitivas - forasteiros não são bem vindos pelas tribos brachirin, e costumam virar sopa.

- ◆ **Sons.** Estalos e sons borbulhantes
- ◆ **Odor.** Erutos do mar passados e maresia.

Combate

Os brachirin costumam se ocultar na areia ou embaixo d'água para surpreender forasteiros.

Em combate, os brachirin utilizam tanto suas pinças como armas que são trazidas pelas ondas ou dos desafortunados.

- ◆ **Infravisão.** 18 metros.
- ◆ **Anfíbio.** os brachirin podem respirar tanto fora como dentro d'água.
- ◆ **Carapaça.** os brachirin ignoram 3 pontos de dano de ataques físicos não-mágicos ou de armas de impacto.
- ◆ **Comunicação.** os brachirin são capazes de se comunicar com outros crustáceos.
- ◆ **Desarmar.** Caso obtenham um resultado 20 no dado de ataque, o brachirin pode arrancar das mãos do inimigo seu escudo ou arma (nesta ordem).

◆ BRACHIRIN ◆

Humanóide, Médio, Neutro | Oceanos e Litoral

DV	CA/DEF	MOV	XP
2+2 (8-12)	18 Toque 15	6 / 9 N	110

JP	6	M12	V13	P14	S15	F16
15	For +2	Ref +1	Von +0	Ini +1		

Encontro	Tesouro	MO	BA/PROF
1d6+2 (2d6+4)	(F)	8	+2

1x **Pinça** +5 [15] - **Dano** 1d8+3 [7], Corte

1x **Arma** +5 [15] - **Dano** Arma +3

Ecologia

Em tempos idos, antes dos reinos terrestres existirem, os mares já eram governados pelo vasto império dos kyrakin, uma raça de cefalópodes mestres da magia.

Eles criam os brachirin como seus escravos para erguem seus enormes palácios submarinos e para lutarem contra seus rivais tanto aquáticos e terrestres. Mas nada dura para sempre, e o império dos kyrakin caiu e os sobreviventes foram para os mares profundos, deixando para trás suas criações, entre elas os brachirin.

Livres de seus criadores, os brachirin foram para as regiões costeiras, para estarem o mais longe possível das águas escuras das profundezas, pois eles temem o dia em que os kyraken regressem e busquem conquistar os mares novamente.

Os brachirin habitam em túneis escavados na lama de manguezais ou em pântanos salobros ou entre pedras da praia, dificilmente se afastam do litoral. E suas comunidades são lideradas pelo indivíduo mais forte, normalmente aquele que possuiu a maior pinça ou detém poderes mágicos (algo raro, entre a espécie).

O Brachirin nas Aventuras

Os brachirin raramente se aventuram para além dos manguezais e pântanos salinos que chamam de lar, no entanto, existem aqueles entre eles que se sentem atraídos pelo desconhecido, movidos por um desejo de se libertar dos temores do passado e explorar terras distantes. O orgulho dos brachirin em sua resistência física e suas raízes tribais os torna aventureiros resilientes.

Perguntas para se responder ao criar um Brachirin: *O que seu Brachirin busca proteger ou conquistar fora de seu território? Como ele lida com a desconfiança ou a curiosidade sobre outras raças? O que o faz continuar em ambientes que não são aquáticos ou costeiros?*

Habilidades dos Brachirin

- ◆ **Anfíbio.** Você respira tanto ar quanto água.
- ◆ **Pinça Poderosa.** Uma de suas mãos é uma grande pinça que causa 1d6 de dano contundente em ataques corpo a corpo. Quando você obtém um acerto crítico em uma jogada de ataque com a pinça, pode tentar desarmar o inimigo de sua arma ou escudo (nesta ordem).
- ◆ **Carapaça Resistente.** Você ignora os primeiros 3 pontos de dano de ataques perfurantes, cortantes e contundentes.
- ◆ **Comunicação com Crustáceos.** Você pode se comunicar de forma simples com crustáceos e criaturas similares, através de sons estalados e vibrações.
- ◆ **Ocultação Natural.** Em terrenos aquáticos ou costeiros, como praias ou manguezais, você pode usar uma ação bônus para se ocultar.
- ◆ **Movimento** base dos brachirin é 9 metros.
- ◆ **Infravisão** de 18 metros.
- ◆ **Alinhamento** tendem à neutralidade.

Ancestralidade

Cultura