

DB9



Aventura para Personagens de 2º a 4º Nível

As Rainhas da Selva

Paladino (Dragão Brasil nº18)

As Rainhas da Selva

DB9 - Para Personagens de 2º a 4º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

*Se você é daqueles que acham os homens lagartos inimigos
vulgares é melhor pensar duas vezes ...*

Essa é uma aventura bem diferente, pois os jogadores podem terminá-la sem sacar a espada uma única vez sequer, mas como é uma aventura baseada em ações e decisões dos personagens, essa aventura pode ser uma carnicina e talvez a última aventuras desses personagens.

Essa aventura publicada na Dragão Brasil número 18 apresenta as terríveis Dragoas Caçadoras poderosas guerreiras que no quesito arrogância deixam os elfos no chinelo.

Serão apresentadas também regras para jogadores que queiram jogar com essa nova raça.



Autor

Paladino (Aventura)

Paladino e Rocha (Informações
Adicionais)

Arte

Marcelo Cassaro

Diagramação

Bruno Sakai

Julho/2013 (1ª versão)

Outubro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Iniciando a Aventura.....	4
As Dragoas Caçadoras	4
Mundo Perdido	6
Louca Decisão	9
Final Imprevisível	10
Informações Adicionais	12

Iniciando a aventura

Parte 1

As Dragões Caçadoras

A aventura tem início na vila ou cidade onde os personagens vivem, onde quer que isso seja. Tudo começa quando eles ouvem falar que uma forasteira está à sua procura. Até agora nada se sabe sobre ela, exceto que chama-se Layala e deseja especificamente os serviços de um grupo onde exista um homem-lagarto ou pelo menos alguém que tenha experiência com tais criaturas. Ela pode ser encontrada na hospedaria local. Logo nota-se que é uma aventureira, a julgar pela armadura de couro e pela espada em sua cintura.

Layala parece tremendamente nervosa. Os olhos vermelhos e inchados sugerem que andou chorando. Fala sempre aos sussurros, implorando aos aventureiros que sejam discretos. *“As feras podem estar escutando”*, ela alerta. Nota-se também que, se há um homem-lagarto no grupo, Layala mostra-se um tanto apavorada — algo estranho para alguém que fazia questão da presença de uma criatura destas.

A mulher recusa-se a adiantar detalhes. Diz apenas que precisa contratar aventureiros para um serviço, algo que envolve muito dinheiro. Nada que seja ilegal, ela garante. Combina com os aventureiros um encontro para esta noite, fora da cidade, onde vai explicar melhor sua proposta. O local é uma mata próxima, ou qualquer outro lugar deserto que exista por perto.

O encontro combinado por Layala não é nenhum tipo de emboscada. Os personagens que comparecerem vão encontrar a mulher esperando ao lado de um carroção, coberto por uma lona.

“Fico feliz, que estejam interessados, amigos — diz ela, quando tem certeza de que estão sozinhos.

— Antes de mais nada, contudo, quero que dêem uma boa olhada NISTO.”

Layala puxa a lona que cobre a carroça, exibindo uma jaula de ferro. Lá dentro, uma criatura agita-se com tamanha ferocidade que nem parece estar amarrada da cabeça aos pés. O corpo lembra o de uma mulher pequena,

esguia e felina, mas a cabeça é como a de um lobo sem orelhas. Mandíbulas arreganham-se no focinho amordaçado, exibindo presas muito brancas, enquanto os olhos brilham com sinistra luz amarela. Garras negras saltam das pontas de seus dedos, e uma cauda delgada agita-se nervosa.

É como se um homem-lagarto pudesse se parecer com uma mulher. Mas qualquer homem-lagarto presente saberá que ela, com certeza, não é um deles.

“Tenho que mantê-la amarrada, pois já tentou matar-se várias vezes — explica Layala. — A mordida também é necessária; não fosse por ela, os urros seriam ouvidos a quilômetros. Por todos os deuses, vocês não podem imaginar como ela rugel!”

Eu e meus companheiros avançávamos pela selva em busca de um templo escondido. Quando descobrimos que era apenas uma lenda e que nosso mapa era falso, começamos a viagem de volta. Tudo ia bem. Achemos alguns lobos, lagartos e até um tigre com dentes maiores que adagas. Mas nada que pudesse nos deter.

Então elas vieram.

Foi tudo muito rápido. Caíram sobre nós como um bando de demônios. Dez, vinte, não sei dizer. Dois de nós tombaram mortos antes que percebessem o ataque. Apenas tive tempo de esconder-me nas sombras da mata — é o que costumo fazer nessas situações, esperando poder ajudar meus companheiros mais tarde se as coisas ficarem realmente ruins. Desta vez, contudo, de nada adiantou.

Foi lima carnificina. Aquelas malditas mulheres-demônio rasgaram todos em pedaços, arrancaram suas cabeças, desmembraram seus corpos. A única que não vi morrer foi minha amiga Riksa, uma clériga; pude apenas ouvir seus gritos sumindo enquanto ia sendo arrastada pela selva.

Goldon, nosso guerreiro, conseguiu ferir gravemente uma das feras antes de ter o coração arrancado. As outras devem ter pensado que ela estava morta e a deixaram para trás. Eu consegui amarrá-la e, apenas os deuses sabem como, arrastá-la para fora daquele lugar maldito e retornar à civilização.

Olhem para essa coisa. Dias atrás ela teve o ventre atravessado pela espada de Goldoti. E agora, nem um arranhão!”

“Ouçam — Layala prossegue, depois de uma pausa para recobrar-se —, sei que podem me achar louca, mas tenho que voltar lá. Riksa ainda pode estar viva, e nunca serei deixada em paz por minha consciência se não tentar salvá-la. Não posso pagá-los, usei todas as minhas economias para conseguir esta jaula mágica. Mas não menti quando disse que a missão envolve muito dinheiro.

Sabem, certos magos são loucos para estudar monstros e coisas assim. O mago de quem comprei esta jaula chamou a criatura de “dragoa-caçadora”, e pareceu bem espantado; disse que sua existência era apenas hipotética. Ofereceu-me dez mil peças de ouro pela criatura — e não aceitei no mesmo instante apenas porque ela é minha única pista para chegar a Riksa!

Vocês podem fazer fortuna capturando es-

As Rainhas da Selva

tas mulheres-demônio e vendendo-as para os magos, vivas ou mortas. Esta é minha proposta: vocês vão comigo até a selva e ajudam a salvar minha amiga. Depois podem fazer o que quiserem com as feras, inclusive esta. Não me importo. ”

Vamos esperar que os jogadores queiram ajudar Layala, seja por compaixão, seja pela promessa de riqueza, seja para livrar o mundo de uma praga.

Talvez passe pela cabeça deles trair Layala, ficar com a valiosa criatura e deixar que sua amiga capturada se dane. Não é o que personagens honestos fariam, mas pode acontecer. Nesse caso, Layala revela que a jaula tem uma armadilha mágica mortal, cujo segredo apenas ela conhece — o que é verdade. Fica a critério do Mestre decidir exatamente o que essa armadilha faz. Layala vai ainda blefar a respeito dela ser a única que pode levá-los ao lugar certo, e também a única que conhece os magos dispostos a pagar mais pela fera.

Parte 2

Mundo Perdido

Os detalhes desta parte da aventura vão ficar inteiramente por conta do Mestre — é apenas uma “viagem padrão para um mundo perdido”. Tudo vai depender do mundo onde os aventureiros se encontram e a que distância estão da selva onde vivem as dragoas-caçadoras. Pode ser uma grande jornada, com viagens de barco

e travessias de montanhas, ou apenas alguns dias a cavalo através de um desfiladeiro.

Eis alguns episódios que podem (ou não) ocorrer no decorrer da aventura. Claro que o Mestre pode incluir situações novas ou modificar estas:

- Os personagens podem tentar comunicar-se com a dragoa. Será difícil. Se a mordaca for removida, ela vai emitir rugidos audíveis a 1d6 quilômetros (nenhum absurdo: o rugido do leão africano pode ser ouvido a até oito quilômetros). De qualquer forma, dragoas-caçadoras não utilizam nenhum tipo de linguagem falada. Elas usam uma primitiva linguagem de sinais que qualquer homem-lagarto ou draconiano pode entender com sucessos em testes de Inteligência — mas é impossível para ela exprimir-se estando amarrada. Meios mágicos ou telepáticos de comunicação também podem ser tentados.

A dragoa não tem qualquer interesse em dialogar. Está enlouquecida de raiva, furiosa feito um diabo-da-tasmânia. Ameaças e chantagens apenas vão irritá-la mais — ela parece incapaz de sentir medo mesmo diante da morte certa. Aliás, preferia estar morta a encontrar-se nesta condição humilhante. Se em algum momento concordar com uma trégua, estará apenas buscando uma chance de escapar.

São pequenas as chances de que a dragoa revele qualquer coisa de útil. Reconhecer que ela é uma “poderosa



As Rainhas da Selva

guerreira” pode acalmá-la apenas um pouco. Na melhor das hipóteses os jogadores podem entender um pouco sua psicologia e comportamento (mais detalhes no final do ebook).

- Tratando-se de uma criatura rara e valiosa, pode-se esperar que bandidos tentem roubar a dragoa cativa. Podem usar trapaças e mentiras, fingindo interesse em participar da aventura — talvez aquele NPC homem-lagarto, de cuja ajuda os personagens precisam, esteja planejando fugir com a dragoa cativa no momento oportuno. E talvez ele resolva matar os personagens enquanto dormem para evitar problemas no futuro. A presença de um traidor obcecado por tesouros é um dos clichês mais manjados em aventuras do tipo “expedição pela selva”, mas ainda funciona.

Claro que os bandidos podem optar pelo bom, velho e totalmente estúpido ataque direto, armando emboscadas e armadilhas, ou atacando enquanto os personagens dormem. Apenas mais um combate para agitar as coisas.

- Assim que entrarem no território das caçadoras os aventureiros serão atacados. Ao contrário do que se possa pensar, elas não estão nem um pouco interessadas em salvar sua companheira cativa: isso seria submetê-la a uma vergonha horrível. Na verdade desejam capturar Layala (e qualquer outra mulher presente no grupo) e levá-la para sua aldeia como escrava, com ferimentos mínimos.



As caçadoras são inteligentes. Embora não façam uso de armadilhas ou armas de projéteis, adotam eficientes táticas de combate. Rosnam à volta do grupo para “plantar a flor do medo em seus corações”, como elas costumam dizer. Depois atacam do alto das árvores ou quando os aventureiros estão dormindo. Às vezes uma ou mais dragões distraem os oponentes enquanto o resto do grupo ataca pelo outro lado.

- Quando não estiver sendo vigiada, a dragoa cativa tentará cortar as cordas que a prendem com as garras. Ela tem 70% de chance de conseguir. Depois disso pode ainda arrancar lascas das partes de madeira da jaula ou destruir o cadeado a dentadas, ainda que precise quebrar algumas presas (que vão

crescer de novo mesmo). Se puder escapar sem ser notada, a dragoa tentará também capturar Layala e levá-la como escrava. E grande a chance de que, pela manhã, os aventureiros encontrem uma jaula vazia e a ladra desaparecida.

Se não puder escapar desta forma, a dragoa ainda será inteligente o bastante para tentar enganar seus captores. Pode humilhar-se a ponto de fingir rendição, apenas esperando uma chance de fugir — para depois retornar e fazê-los pagar caro.

- As dragoas-caçadoras vivem em cabanas sobre um grande tablado de madeira, construído sobre árvores gigantes, a centenas de metros de altura. A aldeia não pode ser vista do chão. Encontrar esse lugar será um desafio para as habilidades de rastreio de qualquer ranger, uma vez que as dragoas quase não caminham pelo solo. E chegar até lá será um problema ainda mais interessante...

A presença de invasores em sua aldeia vai deixar as dragoas estarecidas, pois elas jamais pensaram que criatura alguma no mundo fosse capaz de tamanha ousadia. Em respeito a isso, talvez mostrem-se dispostas a dialogar com os aventureiros em vez de reduzi-los a mingau. Estarão preocupadas em proteger os homens e filhotes, escondidos na cabana maior, e principalmente as escravas: existem 2d6 fêmeas humanóides (humanas, elfas e outras raças que existam na campanha) amarradas em totens espalhados pela aldeia. Em nenhuma

hipótese as dragoas vão permitir que alguém se aproxime delas, e morrerão para protegê-las se necessário.

Parte 3

Louca Decisão

Não há como prever os rumos que a aventura pode tomar, mas o Mestre deve fazer um razoável esforço para conduzir aventureiros e dragoas a um impasse. Talvez eles já tenham causado mortes demais entre as caçadoras, obrigando-as a dialogar; talvez eles tenham alcançado sua aldeia arborícola e estejam colocando escravas, filhotes e machos em perigo; e talvez estejam cercados por dezenas delas, sem chance de vitória.

De qualquer forma, os personagens são colocados frente-a-frente com as caçadoras. Com elas está Riksa, a clériga capturada, seminua, os braços amarrados às costas. Seu corpo está marcado e arranhado, mas sem nenhuma cicatriz profunda.

“Não é o que parece — ela começa a dizer. — É verdade que me chamam de escrava, é verdade que sou açoitada e meus gritos espalham-se pela floresta... mas não é o que parece.

É tão difícil explicar. Gostaria de poder orar por sabedoria para escolher as palavras, mas já não tenho esse direito. Não, não sou mais uma clériga. Perdi minha fé no poder superior que eu idolatrava. Vocês também perderiam, diante do que me foi mostrado.

As Rainhas da Selva

Passei por um tipo de ritual, uma cerimônia. Fizeram-me sangrar até que eu perdesse os senti-dos, e nesse mundo dos sonhos fui apresentada à única criatura que as dragoas-caçadoras veneram.. Não, não era um demônio. Levaram-me à presença de sua DEUSA! Se vocês a vissem... se ao menos pudessem vê-la...

O que estou tentando dizer é que... bem, eu não posso ir com vocês. Preciso ficar. ”

Os personagens podem pensar que a ex-clériga está sob efeito de algum encantamento, mas não está. Nenhum tipo de encantamento poderá trazê-la ao normal. Ela está louca. Uma loucura além do alcance de qualquer cura dos mortais.

O mesmo vale para as outras escravas da aldeia — elas não desejam ir embora. Todas elas passaram por um rit-

ual e viram uma entidade extraplanar, uma presença tão impressionante que roubou delas qualquer esperança de escapar. Alguma coisa poderosa, imensa... divina. Talvez uma verdadeira deusa, talvez um demônio.

Quem sabe?

Algo que derrubou todas as suas crenças.

Algo que a mente humana não pode aceitar.

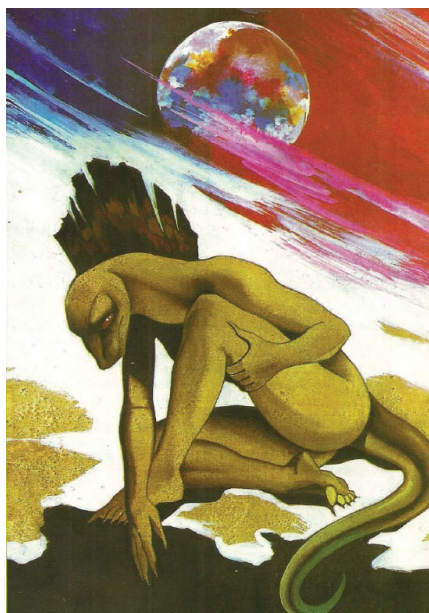
Algo que pode surgir em uma aventura futura...

Parte 4

Final Imprevisível

A maneira como a aventura vai terminar dependerá apenas dos jogadores. Eis alguns eventos interessantes que podem rolar:

- Os aventureiros decidem que a clériga Riksa está louca e não pode responder por si mesma; seguem o plano original e resgatam a clériga, mesmo contra a sua vontade, lutando contra as dragoas-caçadoras. Da mesma forma, as feras não pretendem deixar que nenhuma mulher abandone a selva em liberdade, exigindo que fiquem. Todas elas lutarão até a morte para evitar que suas escravas sejam levadas. Este curso de ação será provavelmente suicida para os personagens.



- Os aventureiros conseguem capturar algumas dragoas-caçadoras, vivas ou mortas. As outras não farão qualquer esforço para resgatar as companheiras, pois acham que os fracos não merecem a sobrevivência — mas ainda tentarão matar os personagens por ousar desafiá-las. Se escaparem da selva os personagens podem conseguir até 30.000 peças de ouro por dragoas vivas e 10.000 pelas mortas, se encontrarem os magos certos.

- Os personagens fazem um acordo. Entregam Layala e quaisquer outras mulheres presentes no grupo, em troca de duas ou mais dragoas vivas e salvo conduto para sair da selva. Por estranho que pareça, as dragoas vão concordar — e até brigar pelo privilégio de ir com os aventureiros. Para elas, não existe honra maior que sacrificar a própria vida pela segurança de uma escrava. Esta pode ser a chance de introduzir no grupo uma dragoa-caçadora como personagem jogador, caso os outros decidam não vendê-la.

- A ladra Layala choca os personagens e resolve ficar. Talvez já tenha sido capturada durante a aventura e submetida ao ritual, ou talvez esteja apenas disposta a sacrificar-se para ficar com a amiga.

Um Mestre realmente diabólico pode fazer com que o mesmo aconteça com qualquer personagem feminina que esteja no grupo. O ritual das dragoas-caçadoras envolve fazer a escrava san-



grar até perder a consciência e sonhar com sua divindade — talvez não seja apenas um sonho, mas quem pode saber? Em termos de jogo, a vítima deve ter sucesso em uma JP modificada pela Sabedoria com redutor de -6. Se falhar, fica aterrorizada e acredita que algo horrível acontecerá se for embora, preferindo uma vida de tortura e sofrimento. Apenas depois de 1d6 anos o teste pode ser feito novamente. Claro, mesmo que uma escrava resista ao ritual, isso não significa que as dragoas vão libertá-la...

Informações Adicionais

O texto abaixo foi retirado da revista *Dragon Slayer* nº16 e o histórico apresentado a seguir é recomendado para o cenário Tormenta, onde existe a citada ilha de Galrasia, mas nada impede que essa ilha possa ser usada em outros cenários também.

Os Lagartos-Trovão

Galrasia é uma terra infestada de lagartos-trovão (ou dinossauros, como são conhecidos no meio acadêmico). Estes monstros sauróides de tamanhos variados — alguns menores que galinhas, outros maiores que castelos — às vezes lembram dragões, mas não apresentam sua inteligência ou poder mágico. São bestas selvagens, primitivas; selvageria e violência em sua forma mais pura.

Entre eles, havia o pequeno troodon, o mais inteligente dos lagartos-trovão. Andava sobre duas pernas, usava as garras dianteiras como mãos, caminhava pelas árvores como um macaco. E assim como os macacos tornaram-se humanos, o troodon um dia mudaria para algo diferente.

Acadêmicos dizem antropossauros. Aventureiros dizem povos-trovão. Eles próprios (isto é, aqueles que sabem falar) dizem thera-psidah, ou apenas thera.

Os thera lembram outras raças humanóides — cabeça, tronco, dois braços, duas pernas. Não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio, ou couraçado em algumas raças. Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Thera-psidah possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não têm efeito neles. Sua longevidade varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Os povos-trovão são selvagens e tribais; usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem algumas tribos mais avançadas, especialmente

aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os thera masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as caçadoras.

Rainhas da Selva

As caçadoras (também conhecidas como dragoas-caçadoras) estão entre as raças mais agressivas de Galrasia. Poderosas e temidas pelos outros thera, foram durante incontáveis séculos as maiores predadoras da ilha, temidas até mesmo pelos mais colossais lagartos-trovão. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças thera como escravos — não para trabalhos forçados, mas simplesmente como vítimas de sadismo.

Até recentemente, estudiosos acreditavam que as caçadoras eram literalmente as rainhas de Galrasia, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem ser caça de ninguém. Durante os poucos encontros amistosos com expedições do Reinado, as próprias caçadoras sustentam essa história (e são pouco tolerantes com aqueles que duvidam...). Tamanho é seu poder de convicção (e intimidação) que sua divindade local, a Divina Serpente, foi erroneamente considerada uma deusa maior em muitos círculos durante longos anos.

Hoje, no entanto, sabe-se que a verdade é diferente.

As caçadoras não dominam Galrasia. Pelo menos, não como sempre fizeram. Embora lutem e matem para manter esse segredo que consideram vergonhoso, as “rainhas” há muito perderam seu trono.

A verdade foi revelada apenas em tempos recentes, após uma trágica expedição conduzida por Dulcine Longbow, ex-líder da Guilda dos Exploradores de Gorendill. Embora sua natureza não seja ainda totalmente conhecida, havia em Galrasia uma ameaça sobrenatural adormecida. Um horror que repousava em ruínas antigas, abraçadas pela selva. Lugares evitados pelos povos thera — evitados até pelas feras, avisadas por seus instintos de sobrevivência.

Não se sabe ainda como ou porque, mas o antigo horror adormecido despertou. E nada voltou a ser como antes.

As caçadoras preferem morrer a revelar — ou admitir — a existência de qualquer criatura superior a elas. Orgulhosas, fingem esconder-se em suas árvores gigantes para emboscar presas, quando de fato escondem-se de algo pior. A verdade que cada vez mais aventureiros vêm descortinando, é que as caçadoras estão aterrorizadas. Pela primeira vez desde sua criação, elas são a caça.

Sua própria raça está enlouquecendo. Algumas não aceitam a existência do predador — bloqueiam suas memórias assim como também fazemos, diante de uma aversão insuportável.

As Rainhas da Selva

Outras vivem em profunda neurose e paranóia, ainda mais agressivas que o normal. Apenas as mais corajosas e determinadas entendem que existe algo, entendem que um grande horror precisa ser destruído a qualquer custo, mesmo que não entendam plenamente a natureza desse horror.

Personalidade: arrogância, orgulho e confiança encarnadas, as caçadoras acreditam (ou fingem acreditar) serem supremas entre as feras, o que tem sido verdade durante milênios. São psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, atacam qualquer inimigo sem medir consequências. Exatamente por essa razão, não conseguem tolerar a aparição de um predador mais poderoso.

Caçadoras adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras theras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas). Como acontece com

lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as fracas para demarcar seu status.

Mesmo aquelas que aprendem a conviver com outras raças ou povos (façanha nem um pouco simples) ainda exigem ser reconhecidas como guerreiras valorosas.

Descrição Física: caçadoras são baixas e esguias, medindo cerca de 1,60m e pesando não mais que 60kg. Seu couro liso varia entre tons marrons e avermelhados, muitas vezes com um tom brilhante semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e brilhantes, com as pupilas verticais, lembrando olhos de leoa. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotas e outras vestimentas curtas, que não interfiram com sua movimentação. Adornos são muito valorizados, principalmente quando feitos a partir dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armaduras e armas, apenas consideradas de valor quando feitas com cara-paças, couro ou ossos de inimigos abatidos.

Por motivos desconhecidos, os machos da espécie são raros a ponto de sua própria aparência ser quase desconhecida. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo inco-

mun que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se xamãs ou druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas “protetoras” em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Relações: por sua atitude arrogante e tradições escravistas, as caçadoras são evitadas e temidas por todos os outros antropossauros. Mesmo agora, quando uma aliança entre os povos-trovão poderia trazer esperança contra o horror antigo, as caçadoras são orgulhosas demais para abandonar a antiga postura dominante e reconhecer que precisam desesperadamente de ajuda. Apenas o diplomata mais habilidoso (ou a submissão mais sincera) pode ser bem-sucedido em negociar com estas feras de duas pernas.

Tendência: predadoras guiadas por instintos, as caçadoras prezam por sua própria liberdade (mesmo quando estão sempre tentando tirá-la dos outros) e cultivam uma crueldade natural, um prazer sádico pelo sofrimento alheio. São características de criaturas Caóticas e Malignas.

No entanto, algumas caçadoras — ou até tribos inteiras — podem inclinar-se a não apenas maltratar os fracos, mas também protegê-los.

A presença de um predador mais perigoso vem perturbando não apenas o equilíbrio natural da ilha, mas também a psicologia dos povos-trovão. Por essa razão, não é raro

encontrar caçadoras desgarradas de suas tribos, fugitivas ou banidas. Por seu “comportamento anormal”, estas párias podem adotar qualquer tendência.

Terras das Dragoas: as caçadoras habitam grandes vilas sobre as árvores gigantes de Galrasia, a centenas de metros do solo. Grandes tablados de madeira abrigam cabanas semi- esféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de corda com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos thera) conectam a vila com o solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros.

A maior parte das vilas das caçadoras fica na região central da ilha, a algumas horas de caminhada da temível Torre da Morte.

Religião: a divindade principal das caçadoras é a Divina Serpente — não uma deusa verdadeira, mas uma criatura extraplanar elemental do fogo. As caçadoras não oram ou pedem graças à sua deusa, como outros povos fariam; elas acreditam que a Serpente vive em uma caverna em chamas, no interior de seus próprios corações. Cada tribo tem ocasiões e rituais próprios para visitar esse semi-plano e comungar com a deusa.

Durante longos anos acreditou-se

As Rainhas da Selva



que a Divina Serpente fazia parte do seletor grupo de deuses maiores que compõem o Panteão. Mas, com a crescente influência dos minotauros de Tapista sobre o Reinado, Tauron foi revelado como o verdadeiro Deus da Força e Coragem. Até hoje ainda existe controvérsia sobre como a Serpente ocupava essa posição; seria uma impostora, ou apenas um aspecto feminino do deus minotauro?

Seja como for, devotos da Serpente recebem os mesmos poderes concedidos — e estão presos às mesmas obrigações e restrições — reservados

aos servos de Tauron; o forte deve dominar o fraco, e o fraco deve prestar reverência ao forte.

Idioma: as caçadoras falam seu próprio dialeto do Thera-go, um idioma simples e gutural, baseado em um número reduzido de fonemas cujo significado depende de gestos manuais, ou mesmo postura corporal. Idiomas baseados em sinais são comuns entre povos primitivos, que não tenham ainda um aparelho vocal desenvolvido. Por sua simplicidade, todos os povos-trovão dominam a linguagem, embora cada raça tenha seu dialeto próprio. Caçadoras aprendem outros idiomas com grande dificuldade.

Nomes: caçadoras usam nomes curtos, simples e pouco variados, com muitas vogais abertas, adequados ao sistema vocal primitivo da espécie. O nome é recebido quando a caçadora abate sua primeira caça e torna-se adulta; antes disso, é chamada simplesmente de “filhote”.

Nomes Masculinos: Deno, Rano, Kelo, Nore, Gano, Taimo, Silto, Kanor, Klun, Mailo.

Nomes Femininos: Raisa, Dana, Tura, Lana, Gani, Mali, Taima, Kala, Naira, Maila.

Aventureiras: uma caçadora vive em constante necessidade de demonstrar força e coragem, seja para manter uma posição confortável na hierarquia da tribo, seja para satisfazer a

Serpente em seu peito. Não é raro que abandonem a aldeia para enfrentar desafios pessoais, especialmente confrontos com monstros e a conquista de troféus de caça. Nessas ocasiões, é possível que conheçam grupos de aventureiros e aceitem lutar ao seu lado — embora sua arrogância seja muitas vezes difícil de tolerar.

Traços Raciais das Dragoas-Caçadoras

+2 Destreza, -2 Inteligência. As caçadoras são extremamente ágeis, mas possuem uma mentalidade simples, movida por instintos.

Tamanho Médio: como criaturas médias, caçadoras não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.

O deslocamento básico das caçadoras em terra equivale a 9m. Caçadoras também possuem deslocamento de escalada igual a 6m.

Visão na Penumbra: caçadoras enxergam duas vezes mais longe que seres

humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, elas ainda conseguem distinguir cores e detalhes.

Armas naturais: 2 garras (1d4 cada, + modificador de Força) e mordida (1d6 + metade do modificador de Força).

Regeneração: devido a seu intenso metabolismo, uma caçadora em repouso pode recuperar 1 ponto de dano por nível a cada hora, em vez de a cada dia. Dano por contusão é curado ainda mais rápido: 1 por nível a cada 5 minutos.

Partes do corpo perdidas também voltam a crescer: um dedo ou ponta da cauda cresce de novo em 1d6 dias; uma mão ou pé em 1 d6 semanas; e um olho, braço ou perna em 2d6 semanas. Esta habilidade não restaura pontos de vida perdidos devido à inanição, desidratação ou asfixia, e também não funciona após a morte.

Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia). Idiomas adicionais: Comum, ígneo, Silvestre.

DRAGOAS CAÇADORA S EM JOGO

- Pela grande agilidade e mentalidade primitiva, recebem +2 Destreza e -2 Inteligência
 - Medem quase sempre entre 1,50 e 1,60m e pesam entre 50 kg e 60 kg.
 - Movimento base de 9m (6m em Escaladas)
 - Armas naturais: 2 garras (1d4 cada, + modificador de Força) e mordida (1d6 + metade do modificador de Força).
 - Visão na Penumbra
 - Regeneração: devido a seu intenso metabolismo, uma caçadora em repouso pode recuperar 1 ponto de dano por nível a cada hora, em vez de a cada dia. Dano por contusão é curado ainda mais rápido: 1 por nível a cada 5 minutos.
 - Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia).
-

As Rainhas da Selva

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • MAGIC

ANO 2 - NÚMERO 18 - PREÇO R\$ 4,00

RPG BRASIL DRAGÃO

IV ENCONTRO INTERNACIONAL
Tudo Sobre o Maior Evento do RPG

DOMINANDO O MAGIC
O Manual do Duelista

THE DARK AGES
O Mundo das Trevas Medieval

TOON
Desenho Animado em RPG

UM DIA NO COMPLEXO ALFA
Sobreviva a esta Aventura-Solo, Cidadão!

RAINHAS DA SELVA
Aventura Tripla!
GURPS, D&D e AD&D

JUIZO FINAL

No Futuro, a "Vida" dos Vampiros Será Diferente...



CIDADES FANTÁSTICAS: 4 lugares de aventura

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

Dungeons & Dragons 4E

Primeiras notícias sobre a nova versão do maior RPG do mundo

Alquimia de Combate
Bombas e granadas nos Reinos de Ferro

Monte Cook • Dragoas-Caçadoras • Relíquias de Brachian • DBride



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, baseado em 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.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia