

ARACNOS

Aracnos são criaturas do Plano Elemental do Ar e que habitam as nuvens e ameaçam os reinos aéreos, são assassinos frios e calculistas que consideram os humanóides primitivos e inferiores

Autor: Michael Mearl

Revisão: Equipe Homeless Dragon

Editor: Equipe Homeless Dragon

Ilustrador: V. Shane



Aracnos

Em um dia quente e ensolarado, um observador cuidadoso pode, algumas vezes, notar uma nuvem cinza que flutua no céu parecendo uma nuvem de chuva, embora as demais nuvens ao redor estejam alvas como o algodão. Se o observador tiver sorte, a nuvem se vai flutuando, e ele não notará nenhum detalhe adicional.

Por outro lado, se ele não tiver sorte, poderá perceber uma colônia de aracnos como um ninho moldado no centro da nuvem, em meio a um amontoado de teias com estas criaturas apinhadas. Neste caso, só poderá contar com um navio-arcano rápido ou bem equipado para não ser pego pelos aracnos e arrastado para seus horrendos calabouços, onde terá sua vida drenada, escoando junto com seu sangue.

Os aracnos são aranhas inteligentes, vindas do plano elemental do ar. Vagam pelos céus em gigantescas colônias de teia flutuantes, parecidas com nuvens estranhamente coloridas para um observador destreinado. Aracnos são os mestres da magia e da emboscada. Guiam suas colônias

de modo a espreitar nuvens habitadas ou com recursos que possam pilhar, atacando em grupos que caem usando pára-quedas feitos de teia. Como os aracnos precisam de sangue e outros fluidos corporais para sobreviver, preferem capturar suas presas ainda vivas para serem levadas como alimento.

Personalidade: Aracnos são repulsivos, calculistas e ambiciosos. Consideram que um assassinato friamente planejado é o máximo de sua arte. Eles vêem os “poucas-pernas” (como se referem aos humanóides) como infelizes e primitivos que só servem para o trabalho. A sociedade aracnal tem uma dicotomia estranha, possuindo leis rígidas contra assassinato, traição e roubo mas seus habitantes possuem uma forte tendência de quebra-las. A mente aracnal parece ter sido gerada para quebrar as leis, mas eles devem fazê-lo sem levantar suspeitas. Leis Aracnais servem para assegurar um mínimo de lealdade e isso os torna ainda mais maquiavélicos.

Descrição Física: Um aracno é uma grande besta aracnídea com pernas mais longas do que uma aranha gigante, o que lhes permite caminhar com maior distância do solo. Possuem dois grandes olhos na face, totalmente amarelos e sem pupilas ou outras característica de um olho comum. Quando estão enfurecidos, seus olhos ficam vermelhos e quando estão tranquilos ou em repouso, os olhos adquirem um tom azulado. Não possuem mandíbulas, mas em seu lugar possuem uma grande boca com centenas de dentes. Embaixo de suas línguas atrofiadas, possuem um tubo oco que se estende para tirar sangue e outros fluidos de suas vítimas, para poderem se alimentar. Suas duas patas dianteiras são longos braços, parecidos com dos humanóides, que lhes permitem manejar armas, ferramentas e magias com facilidade. Suas mãos são quase circulares e possuem oito dedos. Aracnos mais velhos possuem barbas curtas e de pelos duros, que sobressaem do queixo. Machos e fêmeas são indistinguíveis para as outras raças.

Aracnos não tem necessidade de usar vestimentas, seus corpos são cobertos por uma grossa pele extremante dura. Eles usam bolsas, armas embainhadas e seus pertences presos ao corpo por teias, permitindo-lhes acesso fácil a estes artigos. A cor dos aracnos pode variar de indivíduo para indivíduo, porém o preto e o marrom predominam. Os mais velhos e de famílias nobres exibem um belo tom vermelho,

amarelo ou azul metálico, com manchas em tons diferentes. É comum que utilizem tintas para pintar símbolos e brasões em seus corpos, principalmente no abdômen.

Relações: Os aracnos vêem os humanóides como fontes de comida, mas algumas vezes podem se aliar com raças que se mostrarem muito difíceis de conquistar, como gigantes, dragões ou até mesmo mortos-vivos inteligentes. Aracnos odeiam elfos muito mais do que qualquer outra criatura, por considerar seu sangue uma iguaria sem igual e por suas capacidades mágicas muito refinadas, o que os tornam presas perigosas. Os aracnos já ouviram muitas lendas sobre elfos negros que vivem nas profundezas da terra aliados a grandes aranhas.

Aracnos usam monstruosas aranhas como montaria ou bestas de trabalho. Eles mantêm alguns seguidores e ajudantes e capturam alguns para serem escravos em suas comunidades.

Tendência: Aracnos são quase sempre maus e ordeiros, mas não é raro encontrar um Aracno mau e caótico. São organizados em colônias e seguem uma hierarquia ordenada, com a nobreza controlando a todos com pulso forte. A sociedade aracnal depende de um rígido conjunto de leis, códigos de conduta e regras de etiqueta para impedir que seus cidadãos

Aracnos

egocêntricos, com instintos assassinos virem-se uns contra os outros e lutem pela supremacia. Dentro dos confins de uma colônia flutuante, os aracnos aprenderam da forma mais dura que a ordem e seus códigos restritos são necessários para minimizar seus instintos malignos.

Espaço dos Aracnos: Estas criaturas vão para onde querem cruzando os céus. Somente os esforços de heróicos aventureiros, frotas de humanos e os navios de guerra dos elfos do céu impedem que infestem todas as nuvens. Colônias de aracnos são grandes massas flutuantes de teias. Dentro destas colônias, existem centenas de passagens labirínticas, galerias de escravos e câmaras de alimentação, com aposentos que parecem vivos. Poucos ousam passar por perto do espaço aéreo conquistado pelos aracnos. Devido à grande luxúria com a qual se alimentam e a voracidade com que devastam a vida, eles raramente permanecem no mesmo lugar por longos períodos, partindo para novas regiões em busca de novos espólios.

Religião: Aracnos adoram Azlach Natha, a rainha das teias e guardiã da tristeza. Os clérigos desta raça ensinam que Azlach teceu todos os elementos que geraram o universo. Os outros deuses, enciumados com seu trabalho, lançaram-na em uma cova infinita de pura escuridão, tomando para si tudo que havia sido

criado. Como vingança, ela gerou os aracnos e os colocou em minúsculas teias flutuantes criadas por ela. Agora, eles se espalham pelo multiverso, conquistando e engrandecendo seu nome. Seu símbolo sagrado é uma teia circular prateada.

Idiomas: Aracnos falam um idioma totalmente desconhecido no plano primário, ensinado a eles por Azlach Natha. Um aracno recém-nascido já inicia sua vida totalmente capaz de falar a língua destas criaturas é uma combinação de gestos de mão, grunhidos e algumas palavras.

Apesar do grande esforço e dos longos séculos de estudos, ninguém conseguiu decodificar este idioma.

Manuscritos aracnos são feitos de teia em padrões de textura, cor e densidade sem igual, sem letras reconhecíveis. Os aracnos lêem seus manuscritos passando os dedos ao longo das linhas de teia que o compõem. Além disso, os aracnos mais sábios falam o Comum, Élfico e outros idiomas de seus inimigos que já foram capturados, facilitando que se comuniquem e façam uso de artigos mágicos e tomos deles.

Nomes: Como a língua dos aracnos é incompreensível para as outras raças, os que mantêm contato com humanoides adotam nomes que reflitam seu temperamento ou alguma característica peculiar. Tecedor dos Céus,

Garras de Ouro e Veneno Ligeiro são exemplos de nomes adotados por eles.

Modificadores de atributos: Os aracnos são ágeis em seus 2,50 metros e totalmente adaptados para viver nos ares, onde o mínimo deslize pode ser fatal, o que confere a eles um bônus de +2 em sua Destreza. Eles também são estrategistas e pensadores inexoráveis que dispensam as emoções e intuição em prol da lógica e pensamento matemático, tal característica concede a eles um bônus de +2 na Inteligência. Seus membros esbeltos, com a camada de carne abaixo de pele dura, são frágeis, tomando-os suscetíveis a danos, lhes dando uma penalidade de -2 na Constituição e finalmente, por sua natureza alienígena, não compreendem as emoções e a forma de pensar de outras raças e sua auto-confiança os faz negligenciar

alguns perigos em potencial, por isso recebem -2 em Sabedoria. que lhes dá um bônus de +2 na CA.

Tamanho Médio: Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.

Membros-múltiplos: Com seis pernas e dois braços, os aracnos podem se manter estáveis e isso lhes permite agarres eficientes.

Visão na Penumbra: Aracnos podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, tochas ou outra condição de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

ARACNOS EM JOGO

- Aracnos normalmente tendem à ordem em seus alinhamentos pois é praticamente imposto pela sociedade arcnal, os que não pertencem a sociedade normalmente tendem ao alinhamento caótico.
 - Medem quase sempre entre 2,30 e 2,50m e pesam entre 200 kg e 300 kg.
 - Atingem sua maturidade por volta dos 5 anos. Sua expectativa de vida gira em torno de 70 anos.
 - Costumam aprender seu idioma básico, o comum, o élfico e os idiomas de seus inimigos.
 - Pela fácil adaptabilidade a praticamente qualquer ambiente e a inteligência emocional, praticamente desprovida de emoção, aracnos recebem +2 de Destreza e +2 de Inteligência.
 - Pela fragilidade dos membros e pela sua natureza alienígena, o que os impede de entender melhor as emoções e motivações de seus inimigos, aracnos recebem -2 de Constituição e -2 de Sabedoria.
 - Visão na Penumbra de 50 metros.
 - Resistência Dérmica: Aracnos possuem uma pele mais resistente que lhes dá um bônus de +2 na CA.
 - Devida a grande massa, os aracnos recebem 1d8 adicional e duas vezes o modificador de Constituição em seus pontos de vida no 1º nível.
 - Movimento base de 9 metros
-

Aracnos



Escalar Paredes: Todos os aracnos podem escalar paredes, tetos e outras superfícies como uma aranha.

Resistência Dérmica: Aracnos possuem uma pele mais resistente que lhes dá um bônus de +2 na CA.

Grande Massa: Todos os aracnos recebem 1d8 adicional e duas vezes o modificador de Constituição em seus pontos de vida no 1º nível.

Teias: Todos os aracnos podem produzir teias pegajosas. Três vezes por dia, um arcano pode lançar uma teia em um oponente para prendê-lo

em uma espécie de rede de teia. O alcance máximo desta teia é de 15 metros de distância com 3 metros de largura. É efetivo contra alvos do mesmo tamanho ou menores que o arcano. Trate este ataque como se fosse feito com uma rede. A teia se fixa no lugar onde foi projetada, impedido qualquer movimento. Para escapar de uma teia arcanal, a vítima tem que obter um sucesso em uma JP modificada pela Destreza.

Tipo de Criatura: Aracnos são considerados como Aberrações. Encantar Pessoa ou Enfeitiçar Pessoa não fazem efeito neles.

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