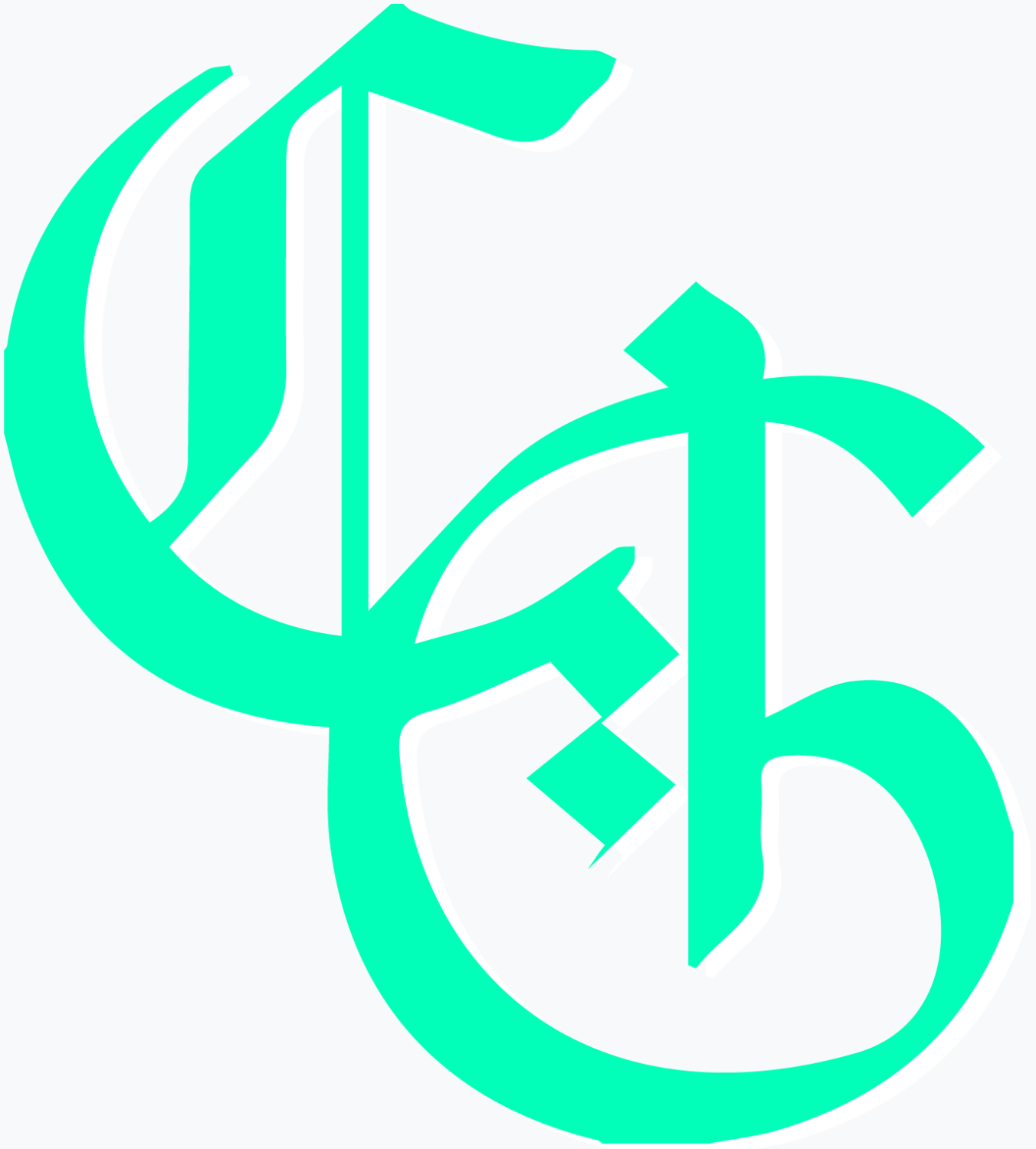


Introdução

Trezentos e vinte e oito anos se passaram desde a batalha do Machado Leste.As terras de gorgon passam por uma era do progresso em sua tecnologia baseada no sopro que banha todo planeta. Com essa energia renovável , foram criadas cidades, rotas comerciais terrestres, marinhas e aérias. Infelizmente , mesmo com a tecnologia ter sido o motivo da destruição do antigo mundo, muitos em Gorgun agora a veem como progresso. Porém , tantos avanços não foram capazes de amenizar conflitos.

Finalmente a revolta da Flor Lunar está sendo contida. Kublai Khan e seus bárbaros vindos do Sul não conseguiram derrubar a "O velho Grande Rei de Gorgon"…

Instruções para fazer sua ficha

Gorgon é um mundo fantástico com uma vasta e diversificada cultura,paisagens , fauna e flora .
Siga os passos a seguir e você irá criar um personagem incrível.

1° passo: **LEIA O GUIA !** Você irá encontrar uma pequena introdução da história, descrições de classes e espécies.

2 º passo: Os jogadores poderão se aprofundar mais lendo os " contos dos heróis", uma pequena crônica que conta resumidamente os acontecimentos de Gorgon seus principais guerreiros históricos, heróis e vilões.

3° passo estude o mapa e o bestiário. Isso te ajudará a chegar de maneira mais segura aos seus objetivos.

A campanha terá o sistema de caminhos iniciais temáticos, no qual ditará a sua jornada , e irá dar base para criar seu background .

São seis caminhos iniciais temáticos , sendo que o primeiro está estabelecido como o principal.
Os caminhos não são obrigatórios.

1.A batalha do Monte Sorgav :

“Foi descoberto que Kublai se esconde com o restante de seu exército, próximo às montanhas na região de Sorgav. O rei Hahfik enviou suas tropas reais com os melhores guerreiros do reino de Gorgon junto com alistados de outros reinos. Finalmente após mais de 300 anos essa guerra terá fim.” - Bryrhila Kovanhraar , Líder da tropa albatroz, General do exército real.

2. Prisão de Qulaw , Canyos de Nür

“ Diário de ronda , 25 de Wendja vigésima segunda hora, Yinawen (Verão) - Qulaw, Nür .

Encerramos o dia com a última patrulha. Conseguimos conter algumas rebeliões e colocamos os protagonistas na Agnitum (solitária). Um dos rebeldes deu muito trabalho abatendo três guardas.

Iremos enviar também um relatório junto com os informários dos projetos de reforma. A Chuva tem castigado muito , vinda prematuramente, visto que estamos ainda no mês de Yinawen.

Antes que eu esqueça alguns guardas testemunharam a presença de um estranho de túnica olhando olhando o complexo lá de baixo. Alguns acharam que era um diver, outros acharam que era um idiota vistido de heroi sem rosto. Mas nada foi descoberto já que fomos averiguar e ele não estava mais lá.

Uig, Barba ruiva - Chefe da guarda

3. Escola de Alqamaar;

“Alto conselho de Hadavel.

Venho através desta epístola a relembrar o rei que nossos recursos estão se esgotando. Depois da diminuição dos dízimos, muitos professores abandonam a escola e alguns alunos desviaram seu caminho juntando-se aos Divers.

Sei que estamos vivendo momentos de crise, mas volto dizer que a educação é pilar e o purificador para o caos e o vossa alteza saber muito bem o que a natureza do sopro traz com o caos.

Lembre-se das antigas histórias , meu amigo :

“ ***A escuridão veio, nós vencemos com a coragem , devolvemos para as profundezas. A escuridão voltará com mais força o caos assim voltar, a noite sem fim irá trazer. brilhe ó lâmina, abram-se ó portões, grite ó tempestade e ponha julgamento trazendo a bondade, paz e equilíbrio de volta.***

Altair Sehan - Gran Mestre de Alqamaar

4. Cruzando a imensidão ciano.

“Estou novamente a epistolar a você capitão Casino Carnavales para lembrar o quanto é importante vir o mais rápido possível a república. Nós precisamos urgentemente das moedas e das especiarias vindas de Nyr . O senado está cada vez mais dividido. Alguns acham que se Hafik ganhar a guerra poderá gerar um incômodo maior do que a primeira vez no coração dos reinos de Nür, causando outra guerra. Oh como isso seria terrível já que nós ficamos no meio das duas com nossa neutralidade.

Talvez eu demore para responder suas epístolas soprantes visto que estou demasiadamente ocupado investigando determinado desvio de verba dos nossos bancos.

Aos cuidados de

- *Jajuny Vobugaga, O senador da República do Argola.*

5. O mal ressurge ?

"Tenho más notícias, péssimas notícias. Fomos emboscados perto de No'rar Jingar ao sudeste de Jgungard , próximo de uma vila Sköll. Nosso bloco de operações foi dizimados, muitas de nossas irmãs manipuladoras tiveram seu sopro tomado e foram mortas.
Eu todos meus anos de alistamentos nunca vi tantos Divers de uma vez. Parece que a cinzas da fogueira fez com que a chamada da maldade voltasse. não sei quanto tempo mais vou aguentar, estou a três dias sem comida e minha perna está quebrada…" - Yuh , Flor de kiros , Guerreira Inue.

6. Em busca de um mestre

"Gorgon é um lugar de coisas difíceis de entender. Como as famosas Gorg'ön flutuando bailando no ar abrigando milhares de vidas aladas,os movimentos dos incríveis monges Harada, ápice do brilho da lâmina conduzida por um Hanoke e o olhar paralisante de Koll'rak. Todas são lendas, que em pouco a pouco estão desaparecendo, tão raras quanto uma Flor Dranir.

Todos querem ser uma lenda, todos querem poder, nem todos conseguem, mas os que conseguem sempre sacrificam algo importante."

- *Pathik Patel*

Sistema de jogo:

O sistema usado para jogar será o Sistema Gorgun, que consiste em ações com base em número aleatórios de dados somados a atributos.

Os atributos são :

1. ***Força;***
2. ***Resistência;***
3. ***Agilidade;***
4. ***Percepção;***
5. ***Precisão;***
6. ***Carisma;***
7. ***Inteligência;***
8. ***Coragem;***
9. ***Sopro***.

Eles teriam grande impacto sobre suas ações, por isso o jogador terá de distribuir sabiamente seus pontos iniciais ***(9 pontos)***, pensando em nos modificadores positivos e negativos do seu personagem, vantagens cujo a espécie escolhida pelo jogador irá ter.***Força:*** ataques com espadas, teste físicos segurando objetos pesados, empurrar oponente, qualquer ação que alguém usaria força como combustível.

Resistência: Será considerado como atributo principal a defesa, contra venenos, estocadas e quedas, minimizando o dano.

*Obs: ao cair de lugares altos será acrescentado o valor da sua armadura como peso no dano.

***Agilidade*:** Atributo que será considerado em ações que envolvem atletismo, combate corpo a corpo, esquiva, testes de equilíbrio e ataques com armas leves.

Percepção: Atributo que irá possibilitar o jogador ver atalhos, pontos fracos, trilhas, baús escondidos, etc.

Precisão: Atributo que irá possibilitar efetivar o

acerto de um projeto no alvo ou de algum objeto lançado.

Inteligência: Atributo que possibilita o sucesso em ações associadas a conhecimentos. Decifrar línguas, abrir cofres, navegar, conhecimento em Fauna e flora, cultura, mapas etc.

Coragem: Atributo que possibilita o jogador aumentar o valor de sua iniciativa. Durante o jogo poderá haver momentos onde os jogadores terão de fazer um teste de coragem, quando enfrentarem inimigos de nível maior, ou criaturas ferozes.

Sopro: Atributo que representa o controle da energia Atem, rodeia Gorgon. Quanto mais sopro o jogador tiver, mais sensível ele é.

A **ventura** são pontos que alteram o destino de sua ação. A cada ponto de **ventura** faz com que o jogador ganhe 20 pontos na rolagem. Para ganhá-los o jogador deve jogar , atuando de acordo com o seu propósito relacionado ao seu background descrito pelo seu criador
Os pontos de ventura tem limite. Ou seja, se seu valor de ventura chegar a zero, o jogador não poderá mais usá-lo.
Sistema de iniciativa : A cada batalha será jogado um dado de iniciativa. Personagens com pontos de coragem poderão acrescentar como modificadores A cada dois pontos de coragem , 1 de iniciativa. Poderá ser contado o bônus de agilidade. Ao tomar um crítico o jogador, desce 3 jogadas de sua iniciativa .

Para montar um personagem, o jogador deverá escolher uma espécie e uma classe, que lhe dará pontos bônus e de árvores de habilidades.

Hitpoints:
A vida do personagem será medida pelos pontos base de cada espécie e pela soma da vitalidade: *For* [sem armamento] + *Res*[sem armadura].

Dano:
O dano dado será com base no atributo utilizando para ação + dano da arma.

Ex:
For 8 + Espada 1(d6) + bônus se houver = *x* Dano.

Defesa:
O valor da defesa será considerado o valor do atributo de resistência + mais o bônus da armadura.

Ex:
Res 7 + Escudo 1 + Armadura 7 + bônus se houver =

D20 no ataque:
Quando um jogador tirar 20 no dano ao atacar ele dará o dobro de dano.

D20 na defesa:
Quando o jogador tirar 20 ao Defender, ele tomará o dano mais poderá contra atacar.

Modo furtivo: O jogador só poderá entrar em modo furtivo quando o oponente não o viu. Será jogado um dado para dizer a efetividade: 1d6 para distância corpo a corpo, 1d10 , para médias, e 1d20 para longas . Caso dê certo o próximo ataque poderá ser crítico.

Tentativa:
Se ele falhar, irá tomar um ataque sem chance de defesa, ou seja sem a subtração do seu atributo, o dano bruto e puro.

Armaduras: As armaduras possuem três classes.

- ***Leves:*** +3 de agilidade - 3 resistência
- ***Médias: -1 agidada + 2 de resistência***
- ***Pesadas:*** - 4 de agilidade + 3 resistência

Ex:
Sobretudo : + 1 agilidade, + 0 resistência.
Armadura couro com faixas de Noro (ferro): + 2 resistência, - 2 força.
Armadura da Guarda Albatroz: + 5 resistência, - 3 de força.

Armas: Há uma gama de equipamentos em Gorgon,

Armas longas, Espadas , machados , arcos, etc.

- *Armas cortantes e de impacto*: será considerado o atributo de Força para ação e para dano.
- *Armas perfurantes:* Arcos, bestas, lanças, boomerangs, dardos.

Será considerado Precisão para ação e força para dano.

- *Armas exóticas:* Chicotes, correntes.

Agilidade para ação e força para dano.

- *Ataque corpo a corpo*: Agilidade para ação e força para dano.

Dano das armas:

- Ataques de animais: 1d12 (pode variar. Animais médios 2d12; Animais Grande 3d12);
- Ataques corpo a corpo: 1d6;
- Armas curtas: 1d6;
- flechas 2d6
- Armas médias 3d6;
- Armas longas. 4d6;
- Armas exóticas 1d6+1d12
- Armas de sopro: vlr Sopro + 2d6
- Ataque de sopro: 4d6.

Forjas:

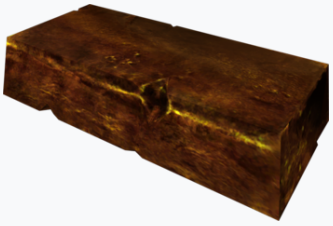
Para forjar um item é necessária a *carta de Ferreiro*. Elas iram acrescentar pontos em dano e atributos relacionado a equipamentos feito com tais metais

Será preciso comprar os minérios, que variam de preço.

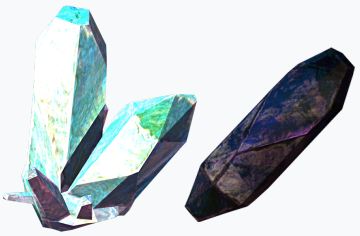
Nauti. (+ 10) dano , 1d3). (- 3 Agilidade - 3 de Força)

Falha : valor menor que 3

Carvalho de ferro. + 3 em armamento de impacto . Falha : valor menor que 10

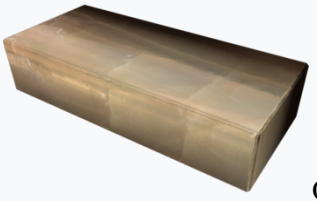


Nynga'la. : +3 em armamentos cortantes .Falha : valor menor que 10

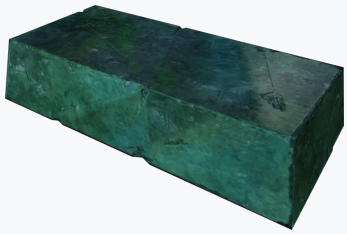


Crystal Hailon ou Zarin . : + 3 rouba pontos de ação do ataque o oponente

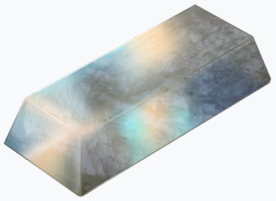
Falha : valor menor que 15



Ossos de Kollrain : +3 em equipamentos defensivos. Falha : valor menor que 15



Ouro Marinho. (+1d6 de dano e 1d6 de resistencia). Falha : valor menor que 19



Perola Alba:
(+3 de agilidade em armas e armaduras ;Brilho no escuro) . Falha : valor menor que 17

Skyiron: (1d20 de dano) +3 em ações de batalha.

Falha : valor menor que 20

Itens : Os jogadores poderão encontrar lojas e feiras nas cidades e contrabandistas no meio da estrada que vendem diversos itens: Cada loja possui seu catálogo, não sendo o mesmo em outras cidades.

Kallogs,Tifacs, Cidars (dinheiro): O dinheiro é essencial em Gorgon. Com ele os jogadores poderão comprar livros (cartas de perícias) itens, pontos de habilidades e recursos. Cada classe possui um multiplicador.

Status: É a condição social do personagem, um multiplicador adicional.
Cada classe possui status disponíveis

- Escravo : 1
- Camponês: 2
- Fazendeiro: 3
- Comerciante: 4

- Político: 5
- Nobre: 6

Aptidões:

São conhecimentos, experiências e vantagens físicas que cada personagem adquiriu ao decorrer de sua vida. Cada espécie possui três aptidões naturais. O jogador pode aumentar o número de aptidões conforme seu progresso na caminha. Aptidões ativas só podem ser utilizadas uma vez por dia . Porém, caso o jogador queria usar aptidões ativas mais de uma vez, basta escolhê-la mais de uma vez quando puder.

As aptidões são:

- Linguística 1; Linguistica 2; Linguística 3:
  1 Recebe bônus em testes de comunicação + 3
  2 O jogador pode realizar testes para aprender um novo idioma
  3 O jogador pode realizar testes para entender pergaminhos antigos que ensinam controlar mutações dando uma carta de perícias de sopro,além de conseguir fazer teste em linguagens antigas

- Historiador;
  O jogador pode ter vantagens em batalhas e quebras cabeças ganhando bônus em ações:

- Navegante; + 4 em ações

- Cartografia: Possibilita o jogador fazer testes para achar caminhos mais seguros e rastros de animais.
- Resistente : +2 de resistência
- Defensor: + 2 resistência ao defender aliados
- Nadar; Possibilita que o jogador se livra de testes de afogamento.
- Ataques com duas armas: Você pode atacar com as duas armas dando os danos das duas armas (1xd)

- Auterofilista : + 3 resistência base

- Caçador : ao perseguir uma presa a cada 3 turnos poderá fazer um teste de furtividade ,dano 2 dandos a mais de dano .
- Memória de batalha: O jogador pode usar a mesma habilidade por mais uma vez

- Engenheiro (inteligência mais +10); Possibilita que o jogador crie armadilhas criativas (dano 1d20 crítico).
- Flora1; Flora 2; Floraa 3 (O jogagador poderá fazer testes para encontrar plantas que possibilita potencializar medicamentos
  1Bônus de mais 1d6 em testes de cura
  2Bônus de mais 1d12 em testes de cura
  3Bônus de mais 1d20 em testes de cura

- Fauna; + 3 dano de bonûns em todos equipamentos feitos com recursos animais. Libera o segundo teste de oportunidade entre os oponentes , caso seja de uma espécie diferente.
- Overwatch: O jogador pode gastar um movimento para ficar de guarda, qualquer oponente que se mexer até dois quadrantes será atacado .
- Culinária; Produção de alimentos que aumentam +2 em todos atributos
- Barganha 1 ; Barganha 2; Barganha 3 ;

1: diminui 10% do valor de produtos
2: diminui 30% do valor de produtos (jogar d2 e cair 2)
3: diminui 50% do valor de produtos (jogar d3 e cair 3)
4: diminui 70% do valor de produtos (jogar d4 e cair 4)

- Ciência do Sopro 1; Ciência do Sopro 2; Ciência do Sopro 3
  1: +2 em rolagens
  2 : +2 no atributo de sopro
  3: + 1 Uma carta de perícia de sopro e um selo de habilidade

- Musicista; + 3 de rolagens ações de bardo (ativa)

- Escalador: + 3 de rolagens em escalagem:(ativa)

- Atletismo: + 3 de rolagem em ações de força e corrida (ativa)

- Arte da guerra (+ 4 inteligência); + 4 em rolagens de batalha (ativa)

- Combate: + 3 em rolagens de corpo a corpo (ativa)

- Planador: Conhecimentos em planadores possibilitando voar .

- Atirador de projéteis: + 3 em rolagens em atirar projéteis . (ativa)

- Hipismo: Ciência que permite jogador em um animal , sem penalidade (-7)
- Ferreiro 1 ; Ferreiro 2 ; Ferreiro 3
  1. Ciência de metalurgia. Libera a carta de perícia de ferreiro.
  2.Bônus de + 3 em rolagens
  3. Bônus de + 5 em dano em equipamento forjados
- Sobrevivente : Bônus de 5 pontos em cima de danos por ataques de animais e venenos. Bônus de + 2 em modificadores negativos de altura e clima .

- Acrobata : + 3 em rolagens em ataques acrobáticos (ativa)

- Influente: + 3 persuasão

- Domador: Retira a penalidade de - 10 em persuasão animal .

- Gadha (jogo de mesa) : +_3 em Carisma no jogo de Gadha (ativa)

- Furtividade: +2 em rolagens (ativa)
- Desarme: Libera teste de desarme (ativa)

- Especialista em armas: o Jogador poderá escolher um armamento para que possa ter uma bônus de +1 em rolagens + 3 de dano

- Vitalidade: O jogador recupera 10 hp a mais quando descansa.

    - Criador de relíquias de sopro: criador de facilidades nas jogabilidades:

- Especialista em Conhecimentos : O jogador pode abrir mão de um ponto de atributo para conseguir uma carta de atributo a mais

- Especialista em Habilidades: O jogador pode Adquirir um selo de perícia de habilidade

- Equilibrista: + 3 em rolagens de dados em ações de equilíbrio.
- Armas exóticas : desbloqueio de habilidade de One Handed armas exoticas Requisito : 7 de agilidade
- Instrumentos boreais. : Concede o conhecimento ao jogador fabricar e utilizar instrumentos que manipulam o sopro em um ataque disparando uma faixa de sopro ou em uma defesa criando um escudo (1 jogada). Esse conhecimento pode ser unido com canções de perícia

- Khin'jar : conhecimentos na fabricação e uso de Khin'jar, uma arma cortante que dispara feixes de sopro. (+3 Pre ao usar, +1d6 de dano, habilita o crítico com 19)

Traços :

Ao decorrer da história os jogadores poderão adquirir tendências positivas e negativas, que o ajudam ou prejudicam na sua história.
Para conseguir determinados traços o jogador terá que estar em um dos requisitos em determinadas ações . Para retirar traços negativos, o jogador terá de cumprir requisitos
.

Traços
Ao jogadores tirarem 20 em critico poderão receber traços positivos que lhe dão certo bônus:
Positivas :

- Osso duro
- Olhar além do alcance
- Último suspiro
- Reflexos rápidos
- Empático
- Defensor
- Orador
- Amedrontador
- Gênio
- Auto de data
- Coração dos mares
- Coração dos ventos
- Resiliente
- Calmo
- Liderança
- Bravura
- Esquio
- Inspirador
    - Paixão por explosões: Ações envolvendo explosões ganhão +2 em ações :
    -

Porém caso o jogador tirar dados baixos no dado como 3,2,1 ou atingirem números específicos de estresse ganharão traços negativos

Negativas:

- Egoísta: rouba experiência e espólios ao final de batalhas. Cura: 3 crítico em vontade
- Piromaníaco: recebe + 18 de dano em ataques com fogo e explosões. -5 em testes de coragem relacionados a fogo.Adiquirido: dados altos relacionados a fogo . Cura: 1 criticos em ações relacionadas a fogo.
- Covarde: - 12 em testes de coragem
- Precipitado: rouba a vez de um jogador , atacando com dado seco, sem contar atributos. Cura : 1 crítico em percepção ou

crítico negativo (1) em iniciativa.

- Depressivo: - 10 em todas as rolagens .Adquirido: altos níveis de estresse .Cura : 3 crítico de vontade.
- Claustrofobia: - 10 em rolagens em lugares fechados . Não tem cura. Adquirido por estresse.

- Nictofobia : - 10 em todas ações que forem tomadas no escuro.Adquirido ao tomar danos altos em lugares escuros ou em altos níveis de estresse. Cura : 3 críticos em ações com sopro ou com fogo.

- Soprofobia: - 5 penalidade em todas as rolagens (Curas,ataques,defesas).Adiquiro: Ataques fortes (19) ou limites de estresse causado por ações com sopro. Tratamento: Coração de vidro , banhos termais, Nitropamina.

- Medo de Altura : - 12 em coragem , -15 agilidade

- Flagelista : Penalidade: Há chance de não aceitar o suporte de cura (Jogar sempre d6).Causa estresse a cada jogada. Cura: 1 crítico em descanso nos acampamentos.
- Hidrofobia : -10 em testes em nadar. Cura: 1 crítico de ações de nado
- Mentiroso: - 6 de carisma.: Cura: 1 critico em testes de vontade ou carismo
- Cleptomaníaco: A chance de furtar e causar problemas para equipe
- Nervoso: rolagem de um d6 .Chance de atacar oponentes ou pessoas que te oportuna. Cura: ações de outro jogadores em acalmar (3xvez;minimo 18 no dado)

- Obstinação: - 10 em ações de vontade . Adquirido por consumir sopro. Cura: Despolarização, remover todo o sopro e
- aparatos tecnológicos relacionados ao sopro.

Bonus: Recebe metade do dano.

- Teimoso: Penalidade: Não obedece ordem de superiores (d6). Cura: 2 Críticos em teste de vontade.
- Aflição: Faz com que o Jogador tem -10 em teste de bondade
- Alcoólatra : Só alivia o estresse bebendo . Cura : 2 críticos em vontade
- Ablutomania: Só alivia o estresse comendo:Cura : 2 críticos em vontade
- Jogatino: Só alivia o estresse Jogando Gahda: Só alivia o estresse jogando e apostando Cura : 3 críticos em vontade
- Insônia: Penalidade: não recupera hp durante descanso . Cura : Rajamaru (fruta)
- Cortinose: Penalidade: Não consegue estancar sangramentos. Cura : Semente do sol.
- Transtorno de ansiedade : Faz com que o jogador não possa usar suas aptidões
- Medo de bestas: - 7 em ações contra animais. Cura: 3 críticos em coragem
- Burro: -15 de penalidade em inteligencia
- Desajeitado: -10 de penalidade em agilidade. Cura: 3 crítico em percepção
- Coxidão: -3 de penalidade em vontade Cura: 1 crítico em agilidade
- Curioso : Recebe a chance de cair em armadilhas (d6). Cura: 1 crítico em percepção
- Glutão: Punição : só alivia estresse comendo. Adquirido aleatoriamente com estresse. Cura: 3 Críticos relacionados a agilidade
- Arrogante: -10 de carisma. Adquirido: dados baixo em carisma. Cura : Critico em Carisma ou Vontade.
- Traidor: - 10 de vontade , -10 de coragem. Chance de não ajudar outro jogado (d6). Cura: 1 Crítico de carisma, 1 crítico de coragem.

Viagens

Às viagens durante o gameplay possui um sistema distancia. A distância entre cidades fortes terminará quantas vezes você enfrentará oponentes e quantas vezes será necessário acampar.

Acampar para descansar é uma das formas de diminuir estresse e preparar itens de batalha como, venenos , e estimulantes sem gastar turnos.

Durante a viagens os jogadores precisaram comer e beber:
Viagens curtas necessitam : 8 packs de comida / opcional acampar
Viagens médias necessitam :16 packs de comida / acampar 1x
Viagens longas necessitam :32 packs de comida /acampar 2x
Viagens extras longas necessitam 62 packs de comida / acampar 3x
#Essa mesma lógica também serve para viagens aéreas e de barco

Estresse

Os jogadores poderão receber pontos de estresse. Tais pontos podem influenciar no seu gameplay. Quanto maior o estresse, maior será o impacto em suas ações e nos relacionamentos com seus companheiros de campanha. Ao chegar ao nível máximo, o jogador poderá sofrer um dano crítico e irá morrer de um ataque do coração .
Para reduzir o estresse, o jogador deverá aliviar nas tavernas , em lugares reservados observando a paisagens , em fontes termais e em uma clínica médica nas cidades.
Descansar nos acampamentos pode reduzir um pouco o estresse.

- # Sistema de distância

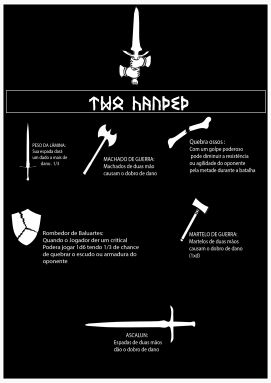
O rollingplay é regido pela distância dos jogadores aos oponentes. A distância influenciará em ações. Cada quadrado representa um metro. Mais de um jogador poderá ficar em 1 quadrante.Mudança de quadrantes gastam um ciclo de ação
Quadrantes:

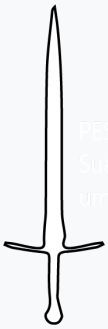
- **1-6 quadrados (corpo a corpo)**
- **6-12 quadrados(curta distância)**
- **12-24 quadrados (média distância)**
- **24-50 quadrados (longa distância) * A partir de 50 quadrados se aplicará o dobro de penalidade de ações.**

- # Cartas de perícias

Ao fazer sua ficha o jogador deverá escolher uma classe, que irá possibilitar ter um deck de cartas de perícias. O personagem só poderá usar as cartas exclusivas do deck de sua classe. Cada jogador começa com uma carta na qual pode escolher dois selos. Para ter acesso a mais cartas e selos, o jogador terá de aumentar sua inteligência, liberando acesso a novas cartas e ganhando pontos de sabedoria, podendo liberar novos selos de habilidades.

Carta Selo





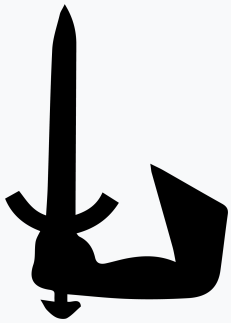
As carta de perícias são :

Two Handed :

- **Peso da Lâmina** : Seu ataque usando uma arma de duas mãos dára 1 dado a mais de dano 1/3

Requisito :

- Machado de Guerra: Ataques com machados causam 1 dado a mais de dano
- Quebra osso: Um ataque poderoso penaliza o oponente diminuindo sua agilidade - em um d10 (1xd).
- ASCALUM: Após um grito de guerra e um ataque seu arma causa o dobro de dano (1xd)
- Martelos de Guerra: Ataques com martelos causam 1 dado a mais de dano.
- Lâmina da justiça: Ataques com espadass causam 1 dado a mais de dano
- Rompedor de Baluarte: Seus golpes diminuem a defesa do escudo ou do opone em 1 d6

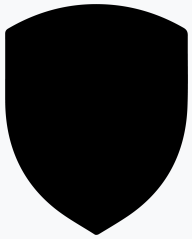


One Handed:

- **Lâmina Leve : Ao usar lâminas pequenas ou leve o jogador poderá atacar duas vezes**
- **Maestria : Sua arma dará um dado a mais de dano**
- **Lâminas irmãs: O jogador poderá dar dano duplo (necessita sua duas armas) (1xd)**
- **Dente de ferro: Uso do machados causam um dado a mais de dano 1/3**
- **LÂMINA SAGAZ : Uso de espadas causam um dado a mais de dano 1/3**
- **Martelada : O uso de armas de impacto causa um dano a mais de dano. ⅓**
- **Armas exóticas : Armas incomuns causam o dobro de dano (1xd)**

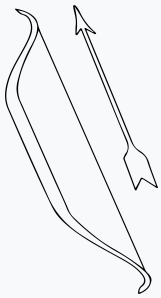
Requisito: 7 de agilidade e aptidão arma exótica.

- **Mestre : concede ao jogador ao levar dano poder contra atacar, e caso o ataque se efetivo dará o dobro de dano .**



Escudeiro:

- **Escudo Honra 1-5 : O jogador pode defender de um ataque , recebendo metade do dano ou defendendo um companheiro, nas mesmas condições. (1xD) (Gasta uma jogada para preparar a habilidade). Req: 5 FOR**
- **Empurrão :O jogador terá 1-5 de chance de tirar a jogada do oponente. (jogar d6 e tirar mais de 3) (1xd) 1.Req:7 FOR**
- **Destroçador 1-5 :Projéteis levam metade do dano (1xd)**
- **Baluarte polarizado 1-5 : ataques de sopro levam metade do dano (1xd)**
- **Escudeiro ancião1-3: O escudeiro poderá ter a chance de bloquear e contra atacar dando um crítico (1/3 jogando um d6, caindo mais de 3) (1xD). 1.Req: 7 de força.**
- **Escudo Boreal: Poderá ter a chance de rebater um ataque de sopro utilizando seu escudo mandando de volta para o oponente, considerando o dano do ataque. (Jogar um d6) Req: 9 de força.**



Arqueria :

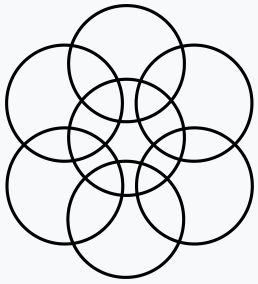
- **Pode desferir dois ataques ao oponente 1/2 . Req: 3 AGI 3 PRE, assim por diante.**
- **Veneno voador : Fechas com as pontas envenenadas (Dano padrão + um d10 a cada turno por 3 turnos) Req: 5 INT , 3 PRE , Arvore de alquimia (1xd)**
- **Flecha Explosiva: O dano será em área Req: + 6 Int, Árvore de alquimia (1xd) (dano de explosão 2d20) Necessária fabricação**
- **Fecha flamejantes: Disparo causa dano extra de 1d20 (Dano incendiário 1d10 + um d20 a cada turno, por 3 turnos) Req: , 7 INT , 7 PRE , Arvore de alquimia 1xD)**
- **NA MOSCA (PRE): Tiros certeiros em lugares específicos do corpo.(1xD) Pernas:1d a mais (Rq 5precisão) (Paralizado por 3 jogadas , -10 de agilidade) Braços: 2d a mais (Rq 5 precisão) (Anula o ataque) Tronco: 3dados a mais (Rq 9 precisão) Peito: 5dados a mais (Rq 15precisão) Cabeça : 10d a mais (Rq 20 precisão) . 1xd**

- **Pode desferir uma flecha de fogo furor incendiada com Sopro. É necessário que o arqueiro seja portador de sopro e tenha conhecimento de sopro vivo para ignição na flecha (+40 de dano)**
  Requisitito : 3 de sopro, árvore de alquimia . (dano em área)

***Hipismo* :**

- **Concede a habilidade de domar e montar em uma animal. (Animais tipo 3)**
- **pode tentar derrubar o oponente e diminuído a resistência ou agilidade por 1 turno (d10).**
- **Flanco: O jogador em cima de sua montaria, realizando um flanco ao oponente, sendo impossível de ser atacado por dois turnos. (3xd)**
- **Coice : sua montaria dá um coice gerando**
- **um dado a mais de dano e deixando o oponente 3 jogadas paralisado.(1xd)**
- **Investida do campo: Faz com que o cavaleiro e a montaria concentre toda sua vontade em uma só, desferindo um fortíssimo golpe que poderá dar até 3d20 mais de dano ao oponente (**

1d6). Porém se o golpe fracassado se der empate o próprio os dois receberam dano. Se falhar jogador deverá jogar um d6 para decidir quem irá morrer, o cavaleiro ou a montaria. (1xd)



Os sete caminhos de Kron :

- **Conhecimento de batalha (3INT): Ao analisar os primeiros movimentos, acende-se o primeiro caminho concedendo ao jogador descobrir que classe é o oponente.**
- **Maestria (3AGI) : Poderá aumentar + 3 de agilidade no ataques. Poderá 3 oponentes**
- **Mestre das lâminas(6 AGIL): Concede ao jogador poder atacar três vezes (1xd)**
- **Segunda chance(8AGI) : A habilidade pode conceder ao usuário usar novamente uma habilidade que já foi usada. Jogará um dado de agilidade .(1xd)**
- **Os Cinco caminhos de kron (10AGI) : Cinco lindos arcos se acendem em sua mente fazendo com que o jogador ignore metade da agilidade de um oponente(1xd)**

- **Habilidade que concede ao jogador contra atacar caso ele consiga desviar de um ataque (1xd)**
- **Dança dos sete caminhos de Kron (15AGI) : Os círculos se acendem em sua mente, fazendo com que o jogador consiga poder atacar todos os oponentes dando dois critical**

Furtividade :

- **"Abra- te sésamo"(3INT, 3AGI) : Pode abrir qualquer porta sem fazer nenhum teste de barulho ou de quebra .**

- **Leve como uma folha 1-3: com Armaduras leves ganha adicional de +3 de agilidade .**
- **Segunda chance(8AGI): A habilidade pode conceder ao usuário usar novamente uma habilidade que já foi usada.**
- **Projéteis Ocultos(5PRE): quando estiver em modo furtivo e lançar projéteis: dando 2 dados a mais de dano.**
- **Investida imperceptível : Após ter entrado no modo furtivo , recebe um acréscimo de mais + 6 de agilidade para um ataque um uma defesa . (1xd)**
- **Rastejar da serpente(4 AGI): Ao usar armaduras leves a 1/3 de não ser detectado no primeiro ataque. dobro de dano**
- **PARKOUR!(7AGI): Habilidade concede mais 4 de agilidade em saltos em construções, sem ser notado.**

- **Adaga Oculta: Ao usar adagas dão o dobro de dano.**

Bushido ***(O uso dessa carta negativa as cartas Two Handed e one Handed)***

- **Pose do Mar :habilidade dá ao usuário o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos da classe de paladinos.**
- **Pose do Fogo : habilidade dá o usuário dar o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos da classe ranger, ladinos.**
- **Pose da Montanha: habilidade dá ao usuário dar o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos da classe Barbaros**

- **Pose da Chuva: habilidade dá ao usuário dar o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos que usem Sopro**
- **Pose do Lua : habilidade dá ao usuário o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos da classe Rider ou ataques de animais.**
- **Pose da vento : habilidade dá o usuário dar o dobro de dano ou receber metade do dano de inimigos da**

classe Arqueiros e Lutadores.

- **Pose da sombra: pode desferir dois ataques críticos (1xd)**
- **Pose da folha: Hagakure ou pose da folha permite que o guerreiro no momento da sua morte possa dar um ataque extremamente forte jogando 6 D20**

Ferreiro :7/7

- **Martelo Noro Conhecimentos em manufatura e reparos de itens em Noro (metal comum Gorgiano.) Mod +1d6**
- **Martelo Knognar em manufatura e reparos de itens feitos em Carvalho de Ferro Knognar.(Mod do mineiro mais +1d10)**
- **Martelo Nyn'gala Conhecimentos em manufatura e de itens feitos em Nyn'gala (Mod do mineiro mais +1d10).**
- **Ferreiro4/6: Martelo Kol'rak Conhecimentos em manufatura e reparos de itens feitos em ossos de Kol'rak (Mod do mineiro mais +1d12)**

- **Martelo Haidon Conhecimentos em manufatura e reparos de itens feitos em Cristal Haidon. (Mod do mineiro mais +1d12)**
- **Martelo Híbrido : Conhecimento em manufatura e reparos de itens feitos com misturas de metais .**
- **Martelo Perola Alba : Conhecimentos em manufatura e reparos de itens feitos em Pérola Alba(pedra lua) (+1d121d10)**
- **Martelo Sopro Conhecimentos em manufatura e reparos de itens feitos com metais e Sopro. (Mod do mineiro mais +2d6)**
- **Martelo Ancião : Conhecimentos em manufatura e reparos de itens feitos com metais raros .(Mod do mineiro mais +1d20)**

Espectrometria :

- **Telecinese 1/3 (3,6,8 SOP):**

Capacidade de mover objetos leves, paralisando por uma jogada.

- **Escudo Polar: Criação de escudos que duram 3 jogadas, somando os atributos de sopro e resistência.**
- **Oligan1-5(3,6,9,12,15 SOP): Dispara uma faixa de sopro jogando o oponente para longe , não podendo atacar por 3 jogadas . 1 dado a mais de dano.(5xd)**
- **Solaris : consegue liberar uma quantidade de sopro que absorve os comprimentos de luz gerando um grande clarão , chegando quem estiver na mesma área por duas jogadas.**

- **Areias do tempo1/3(8 SOP): O condutor pode desacelerar o tempo diminuindo a velocidade ao seu redor, fazendo que o oponente perca agilidade e percepção podendo atacar duas vezes.**
- **Kuruhi - Chamas da escuridão (13 SOP) : Alta proibida técnica shinobi que requer muito sopro dentro do usuário. Ela usa o mesmo princípio da combustão, gerando um uma chama escura despolarizada, que consome emoções ruins junto com o hp do condutor, porém desferindo um ataque terrível . As chamas são manifestadas e disparadas geralmente nos braços ou pernas. Essa técnica foi um desenvolvida baseada em uma técnica perdida , usada a muito tempo por um guerreiro Dakar. (3d20 de dano com dano em área) Metade do dano será recebida pelo aplicador**

da técnica. (causa 5d10 de estresse)

- **O chamado do relâmpago: Ao segurar ou indicar o oponente o Sopro causa uma distorção atmosférica fazendo que um poderoso raio caia do céus. 2d20 danos críticos + 2d 20 O jogador irá levar metade do dano.**

Condução:

- **Terra 1/4: Manipulação de terra Consegue poder erguer atirar rochas contra oponente dando 1 dado a mais de dano**
- **Terra2/4:Manipulação de terra no qual o condutor pode revestir seu corpo com pedras dando um d6 de resistencia. (passiva)**
- **Terra3/4: Manipulação de terra no qual o condutor pode Suspender bloco grandes**
- **Terra 4/4 : Abalo Ciscmo: Pode criar terremotos ou avalanches causando um dano em massa. (jogar um d6 e depois um d100)**

- **Água 1/4 Manipulação de água Consegue conduzir ar chicoteando ou cortando oponente dando 1 dado a mais de dano. Passiva.**
- **Água 2/4 Manipulação de água: Consegue manipular a água como uma fonte de cura para ferimentos. (d12) Passiva.**
- **Água 3/4 Manipular de Gelo : Consegue condeçar deixando preso oponente por uma jogada, ou atirar espetos de Gelo. Dano 2d a mais. (1xd)**
- **Água 4/4 Sub Condução de água. O manipulador tem a capacidade de condençar a água do ar o retira-la das plantas. Dano 3 dados a mais A partir desse nivel , o condutor poderá paralisar um oponente controlando a água do corpo do mesmo. Dano: 4 dados a mais.**

- **Ar 1/4 Manipular de ar: Condutor consegue Atira bolas condensadas de ar ou faixas cortes de ar no oponente. Dano: 1 dado a mais. (1xd)**
- **Ar 2/4 Impulso: Condutor consegue Aumentar sua agilidade com 3 para desviar, cair, ou aparar alguém em queda**
- **Ar 3/4 Empurrão: o Condutor ao atingir o oponente negativa a vez dele de ter um ação. Dano: 2 dados a mais dano.**
- **Ar 4/4 D: D4 a mais Sob Condução: A manipulação é forte a ponto do manipulador voar, eliminando amarras terrenas. Essa habilidade dobra sua esquiva.**
- **Fogo 1/4 Manipulação de fogo, no qual o condutor pode atirar chamas no oponente Dano: Crítico**
- **Fogo 2/4 Bola de fogo, no qual o condutor pode atirar uma bola de fogo, com a mão ou com a boca. Dano: Critico, 1 dados a mais de dano.**
- **Fogo 3/4 Rugido do Dragão O condutor podem manipular fogo fazendo com que ele projete um rugido de fogo saindo da boca e da mãos, que alem de gerar dano, poderá jogar um dado de Persuasão, podendo fazer inimigos perderem a jogada Dano: Critico + 2 dados a mais de dano**
- **Fogo 4/4 Sub Condução: O Condutor poderá manipular raios. Dano: Crítico +3 dados a mais O**

oponente poderá rebate-lo se tiver conhecimento de sub condução. O dado de dano, irá se acumular de um a um, sempre dobrando o dano.

Alteração:

- **Efeito camaleão : O jogador poderá entrar fica imperceptível por 1 turno , não sendo descoberto de primeira .**
- **Intangibilidade : Se o ataque do oponente for efetivo o jogador poderá apelar para intangibilidade agitando suas menores partículas. Deverá jogar um dado de d6. (1xD)**
- **INVISIBILIDADE : O primeiro ataque será de oportunidade. Se o oponente for atacar nos próximo turno, o oponente pode tentar descobrir onde o aplicador da técnica .(!xD)**

- **Toque da fraqueza(8 SOP): Pode desativar os atributos de um oponente que tocar por dois turnos.**
- **Conversão (9SOP) : Permite inverter os valores de atributos do jogador ou de um parceiro**
- **Tecidobioma (9SOP): Você pode aumentar sua resistência em mais 7, fazendo com que ela absorva características geológicas. (Necessário habilidade de condução elemental de terra;4turnos).**
- **Metamorfose Vegetal: Estado avançado de alteração onde o jogador contraiu a praga verde e a usa a seu favor . Recebe sempre metade do dano , ter sua resistência aumentada em mais 5 e causa efeito de envenenamento em ataques corpo a corpo . Para conseguir controlar o estágio da doença será necessário ter mais 15 sopro. (dano crítico ao levar ataques com fogo)**
  Ninguém poderá tocá-lo pois poderão contrair a doença . (Após a contaminação será jogado um d100 para saber em quantas jogadas o jogador será totalmente afetado.
  - **UNIÃO ATEM(17SOP): Técnica que faz com o manipulador e o sopro se tornem um só, somando todos atributos. Essa habilidade consiste também poder conseguir cicatrizar o manipulação de sopro do adversario ,fazendo com que ele não conduza. Pode atravessar portões dimensionais (Necessario alto nivel conjuração,{1xd})**

Metamorfose :

- Heretoformia: Pode-se mudar seu físico limitado a sua espécie de Gorgon 3 vezes por dia . Bônus de + 5 de carisma .
- Dança da Sombra I Pode usar habilidades de espécies de alguém que o jogador tocar .
- Dança da Sombra II: Pode usar habilidade de classe de alguém que o jogador roubar a forma.
- Ishirigan: Técnica shapeshifter de roubar os atributos do jogador um turno. (1xD)

- Efeito bestial: utiliza um estimulante com codigos aprimorados das espécies lhe dando 3 a mais em Resistência ,Força, Agilidade,Sopro e Percepção Por 3 turnos. Ativa (1xd, Causando 2d10 de estresse)
- Olhe no fundo(4 SOP): dos meus olhos: Pode distrair oponente por uma jogada: vibrando a pele e mudando a cor dos olhos. (1xd, 1d10 de estresse)
- Björgnar (10 SOP): Habilidade que consistente em uma amplificação , no qual o jogador mistura os códigos

de todas as espécies de Gorgon , em seu relicário que podendo ganhar 4 habilidades de qualquer raça com mais 4 pontos de atributos , em 4 atributos diferentes, por 4 turnos. (1xd, causando 2d20 de estresse)

Conjuração :

- ESPADA CONJURADA 1/5(2,4,6,8,10 SOP): Conjuração que condença o sopro em uma arma. (1 dado a mais de dano)
- PORTAIS 1- 2 (4,7 SOP) : O conjurador pode abrir portais se teletransportando. 2xD (d6)
- Clones1-3: Habilidade de projeção de sopro com os mesmos atributos do conjurador. desaparece se receber um golpe (1xd)
- Conjuração Elemental 1/3 (6,8,10 SOP): Habilidade que Manipulador consegue manipular elementos criando um companion. Ele terá os mesmos atributos e metade do hp do conjurador, tendo 1 / 3 do hp do conjurador . É necessário conhecimento de condução elemental. 1xD.
- SELO DIMENSIONAL (17 SOP): O conjurador tem a capacidade de aprisionar um oponente na fissura, uma das camadas entre as dimensionais. O oponente deve estar com pelo menos 20% do seu hp, se for o boss)
- Aprisionar e Conjurar 1/2 (5,10 SOP): O Conjurador pode aprisionar uma animal ou outro ser vivo no seu sopro, gerando um companion. Se o conjurador morrer, os companion tambem morre. (dura dois turno a conjuração).

- Yugtar (13 SOP): Habilidade de conjurar uma criatura interdimensional, como os mesmo valores de atributo que o conjurador para combar dando critical duplo . (duração: 4 jogadas).
- PORTAIS1-5 (13 SOP): Pode abrir dois portais redirecionando ataques
- ACENDER O KOL'RAK (15 SOP) A partir desse momento você poderá se conjurar um KOL'RAK fossilizado entre dimensões . Todos seus atributos serão dobrados enquanto estiver conjurando . A habilidade durará 5 turnos. Após isso, o jogador terá de fazer um teste de resistência para descobrir se irá sobreviver. (É necessário um codex violeta de alguma espécie de Kollrak

Indução :

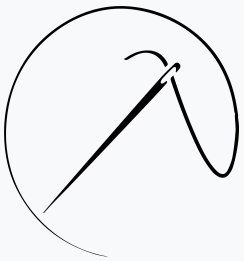
- Indução Material/1-3(3,6,9 SOP) É a capacidade de unir o atributo de sopro com dano de sua arma + 1 dado de dano. A lógica é seguida com o progresso da habilidade . (Considerar a vida útil do armamento .)
- BRILHO INTENSO: Habilidade de indução no qual o manipulador de sopro, concentra energia na espada fazendo-a brilhar (reduz estresse por ressoar uma vibração metálica .1d10 em área a menos de estresse.)

- Absorção1-3(6,9,12 SOP)): Consiste em absorver o ataque do oponente em defesa efetiva dando 1d6 a mais de defesa , e absorver o ataque do oponente . A lógica é seguida com o progresso da habilidade. (se houver defesa efetiva).

- Mif'tah : Utiliza a sua arma com uma chave interdimensional prendendo oponente em um espaços anomaliáticos entre as dimensões. Será considerada a diferença entre o Hp do indutor e do oponente somadas com resistência e sopro. Se o Ataque do Jogador for maior que essa diferença a técnica foi um sucesso. Caso o contrário o Jogador ficará preso nesse espaço
- Absorção 1-3(6,9,12 SOP)): Consiste em absorver o ataque do oponente em defesa efetiva dando 1/3 do dano. (

se houver defesa efetiva)

- Restimento Aurora (14 SOP): Habilidade que concede ao manipulador fazer com que sua armadura seja indusida pelo sopro, somando os atributos de Sopro ao de Resistência 1xD
- Forjador de Isildur : Concede o direito e conhecimento para poder forjar um isildur, somando no dano o atributo de sopro e coragem
- Hanoke (12 COR, 16 SOP): Habilidade avançada condução material, no qual envolve o guerreiro transformar seu Hp em bônus de dano de Sopro. Somente os corajosos e de coração puro e honroso conseguem brandir uma Isildur. Necessário forjar uma.



Tecelagem :

- **Estancamentos : Habilidade que para o sagramento de feridas eliminando dano por turno**
- **Costura 1/5 Na sua jogada o manipulador pode curar o seu Hp ou o do companheiro . 2d6**
- **Cura animal 1/5: Pode tentar tratar dos ferimentos dos animais : 2d6**
- **Grande dádiva1/3 : Usando dardos pode curar todos o jogadores ao mesmo tempo com dois D20 (1/3-1xd,2/3-2xd;3/3-3xd**

- **O fio de Sopro : Habilidade que consiste em ligar o oponente a outro jogador utilizando um cordão de biótico com sopro fazendo com que a hp dívida-se um com o outro.**
- **O Grande Sacrifício: Em um grande ataque biótico o tecelão consegue absorver a dor de outro jogador. Seus pontos de vida serão transferidos para ele. Se o dano cair menos que 20 o tecelão morre.**

Artes Marciais :

- Estilo do Leopardo(4AGI): Uma vez por dia o jogador pode , somar dois atributos ao desferir golpes marciais
- Estilo Víbora(6 PER): Habilidade cujo o portador pode desferir um golpe marcial no qual o oponente tomará um D12 de dano por turno desativando os atributos do oponente por 7t.
- Estilo Garça(7AGI): Equilíbrio perfeito, o portador pode saltar e lutar em lugares extremamente alto e planar levemente. Não precisa fazer testes de equilíbrio.
- Estilo Macaco(9AGI): Um disparo de habilidades faz com quem use esse estilo possa atacar quatro poderosos golpes.

- Estilo Louva Deus (10 AGI)): O domínio desse estilo pode habilitar o usuário a concentrar o sopro nas pontas dos seus dedos e ao acertar pontos vitais do oponente retira uma habilidade por um dia
- Estilo Tigre (5FORÇA): O usuário pode desferir um grande golpe usando seus punhos que ignora metade da resistência do oponente
- Estilo Dragão (10 SOP): Técnica extremamente perigosa que requer alto treinamento corporal e um grande desenvolvimento e alta concentração de sopro no corpo.O portador abre os oito portões de sopro dentro do seu corpo, liberando uma concentração e enorme de energia e será conduzido através da dança do dragão. Há relatos de que quase ninguém sobreviveu após o uso da técnica. Dano 8 D20

Alquimia :

- Viper 1-5: Pode produzir venenos que dão danos por torno. (1 Turno para fazer) (um d6 a cada turno e 1 d6 para saber quantas unidades foram criadas)
- Dilatador de sentidos1-5: Conhecimento em produzir estimulantes que aumentam 1 pontos em um atributo 1 Turno para fazer) (um d6 a cada turno e 1 d6 para saber quantas unidades foram criadas. Duração: 2 turnos)
- Estimulante de adrenalina : Faz com que o jogador possa atirar um dardo em um jogador ou use para si próprio dando a chance de dar um dano crítico em um ação
- Explosivos : manufatura de bomba com dano em área :6d6
- BOMBA DE FUMAÇA1/3: manufatura de bombas de fumaça que permite ficar no modo furtivo a qualquer momento e um turno a mais em stealth sem teste.
  Duração 1 turno. (1xd) (1d6 para manufatura .)

    - CHAMA Viva (10 INT) Composto altamente inflamável em contato com Sopro. Dano 3d20 crítico em área.

Persuasão A :

- Brilho do Verão (4 CAR) : Aumenta o atributo principal de ataque de seus aliados por uma rodada (1d6,1XD)
- Canção da discórdia : Pode fazer o oponente perder 1d6 de pontos de ação nas batalhas(1xd)
- Distração (6 CAR): Pode fazer o oponente tomar um ataque sem direito de defesa(1xD) O oponente considera apenas o valor de resistência de atributo e armaduras
- Barganha (5 CAR): tem a chance de pode ter descontos em tratos comerciais. Jogar d20 .
- Ei!(5 CAR) : Habilidade consistem em o bardo Chamar a atenção do oponente e salvar outro jogador de um ataque, recebendo o dano. Poderá diminuir o dano pela mentade se o dado(d6) cair ímpar.
- Canto da primavera : reduz estresse de seu time (1d10)(3xd)

Persuasão B:

- Olhar atemorizante (7CAR): Faz com que um oponente fique com medo por uma Jogada. O jogador ira jogar um dado. Se valor for menor que 5-10 o jogador perder a vez.; entre 0-5 o jogador perde a vez (1xD)
- A Fera : maneira com que você luta é ameaçadora, fazendo com os oponentes bases tomem penalidade por 2 turnos (d6 de penalidade). 1xd
- Canção de batalha (7 CAR) faz com que dois jogadores ao seu redor possam dar um crítico .
- Grito Feroz : Grande fúria(12 CAR): pode dar dois ataques críticos. (1xd).

Guildas

Guarda Albatroz

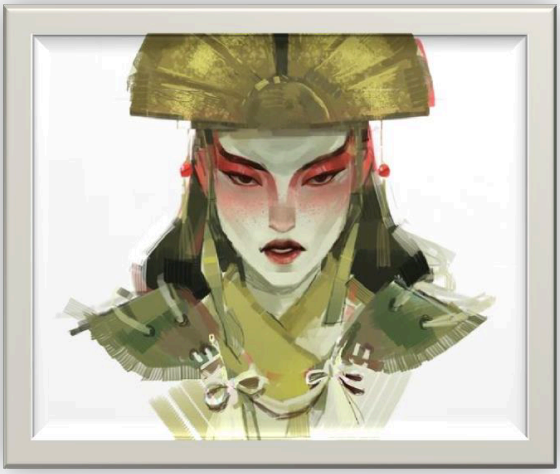
Grandiosos, esplendorosos e nobres paladinos juramentados residentes de Hadadel, cujo juraram protegê-la e guardar o rei de Mayon de todo perigo.

Recrutados de todo o continente oeste, foram altamente treinados, tendo orgulho de portarem o símbolo da sua casa sobre o de Hadavel, . Possuem armaduras forjadas com um metal branco como a neve, que é uma fundição híbrida feita por exímios ferreiros.

Bônus:

- acesso a equipamentos feitos de metal pérola lua.
- +3 de carisma em todo império mayonita

Guerreiras Inue



As guerreiras de Inue são um grupo de corajosas mulheres vindas das montanhas de Shan Kon. São temidas por qualquer ladino, já que são duras e impiedosas como uma rocha e não costumam ter misericórdia de malfeitores.

Inue Kyo foi a primeira guerreira da guilda, criada para lutar contra os últimos dos rebeldes Divers e libertar aqueles que são injustiçados.

São reconhecidas por sua alta habilidade marcial e maquiagem característica. As guerreiras inue possuem um código de respeito, chamado de “O leque”, tem como princípio a neutralidade política . A guerreira Inue se abstém de se casar enquanto estiver na ordem inue, para manter-se focada

Colégio de Alqamar

Colégio de Al Qamar para portadores de sopro. Localizado ao leste da cidade Zahara. Fundada por Dapanur Tucandaru, lorde do sol de Wanda, Rei dos Yavu. Foi construída com o objetivo de treinar portadores do sopro para o desenvolvimento científico e para proteger Gorgon de novos ditadores extremistas.
A escola é onde são formados, espectros, juízes e engenheiros, ensinando conhecimentos práticos para tomar a dianteira em questões sociais e no aprendizado em projetar e construir relicários para desenvolvimento das cidades.Sua grade de aprendizado é rígida e focada, ajudando os alunos a entenderem a natureza do sopro e a não ceder a emoções negativas que poderiam os corromper. A localização da escola foi escolhida nos oásis do

leste visto ser um lugar de calmaria.
O estudante que faz o juramento de mestre Alqammar se abdica de quaisquer títulos nobres , podendo casar-se apenas com mestres Alqammar.

Divers

São os últimos da resistência Yarosh, guiados pelos ensinos do guerreiro radicalista Dio, que após ser derrotado, para seus seguidores, morreu como um mártir.

São compostos por manipuladores do sopro que cedem o coração a emoções negativas e ao delírio de um mundo distorcido . Mesmo passando quase setecentos anos desde a batalha do machado, muitos de toda Gorgon vem se juntando aos Divers, cegamente guiados por idéias extremistas. Os divers tomaram como marca usar uma máscara com as feições do que Dio esculpido no metal, para se lembrarem de quem os inspirou. Invadem tribos e aldeias destruindo e roubando relíquias de sopro dos habitantes, das florestas, plantações e animais , deixando A peste consumir tudo ao seu redor.

Sua maior motivação é transformar o planeta modificando a vida vegetal e animal com o Alunkar, composto extraído de uma forma de vida estrangeira que caiu no planeta no passado. Tal especiaria ao ter contato com as formas de vida, modifica, apodrece e faz nascer formas de vidas estranhas contaminando o local.

É muito comum a prática entre os diver do consumo de pequena quantidade de Alunkar , fazendo com que aumente sua vitalidade e força, e aos poucos tire sua sensibilidade à dor. Tal procedimento faz com que o usuário tenha sua forma física deformada com protuberâncias rochosas na pele e perca sua sanidade.

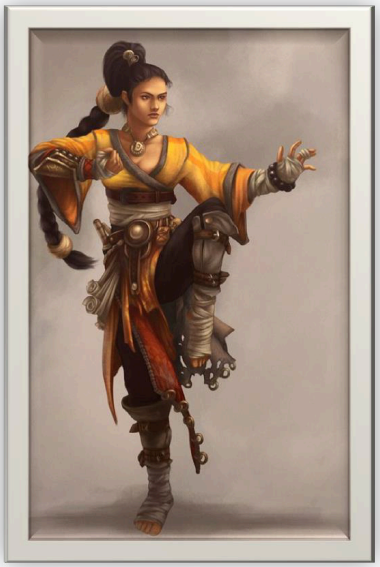
Quanto mais criaturas contaminadas com o alunkar, mais alunkar é feito é produzido.

Os especialistas espectros contam que os Divers esperam por alguém que possa ser tão forte como Dio foi , e possa adquirir , o estado de zerik, na qual um guerreiro é tão forte a ponto de adquirir o uso maior pesado do alunkar e contrair uma comorbidade que reduz o tempo do seu envelhecimento, vivendo muitos anos a mais .

Alguns diver até entram em coma proposital para durarem mais anos, diminuindo seus sinais vitais com alunkar e acordando mais fortes anos depois

Por conta de seu comportamento nocivo, qualquer ensinamento diver é proibido e qualquer um que praticá-lo deverá prestar com a justiça de qualquer reino em Gorgun

Monges Tsuki



A história do Monges de TsuKi teve início após o término das grandes guerras Gorgianas. Com a derrota do ditador Dio. Uma das guerreiras da ordem de Isildur, Mitsuha viajou para terras longínquas para aumentar seu conhecimento e suas habilidades.

Após alguns anos, em suas descobertas, Mitsuha descobriu que estava contaminada com o sopro. Após desenvolver suas habilidades, a jovem monge desenvolveu a capacidade de utilizar o sopro que residia em sua carne, canalizado nas artes marciais.

Preocupado com jovens portadores de sopro, a grã mestra, construiu um grande monastério Kulan (portadores de sopro que usam suas habilidades marciais e bióticas para o bem da comunidade Gorgiana).

Os monges Harada são empáticos e bondosos, preocupados em manter a paz .São calmos e serenos, portadores de imensa calmaria interior. São treinados desde muito crianças, separados por gênero em Shiógis (nomes das construções do monastério.)

Uma das Filhas de Mitsuha, Miwa se desligou do monastério, alegando que a maneira com que os Harada lidam não iria por fim a maldade, e fundou as Guerreiras de Inue.

Mitsuha desapareceu, após a batalha da ordem de Isildur na Batalha contra o Kal Kan, ex-conselheiro do rei a 600 anos atrás.

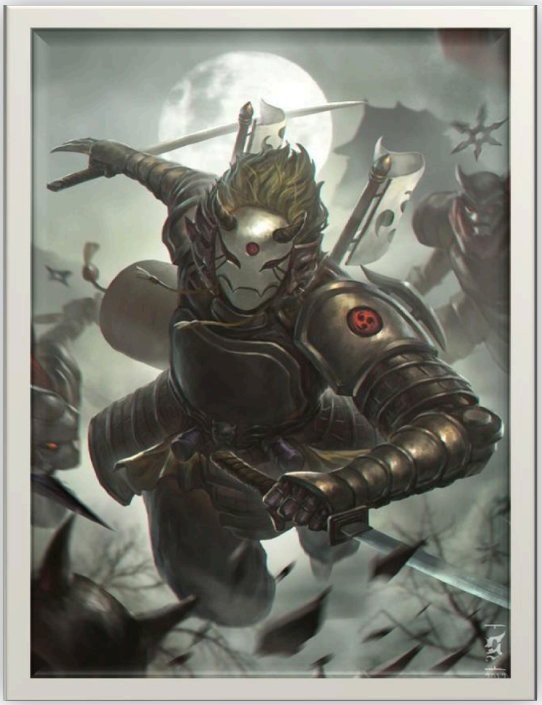
Colégio de Ludwik de Bardos

Um dos lugares mais imparciais de Gorgon, cujo o objetivo é o intercâmbio de culturas gorgianas e o treinamento de abre alas de Batalha, mensageiros e artistas.

Thunderstrucks

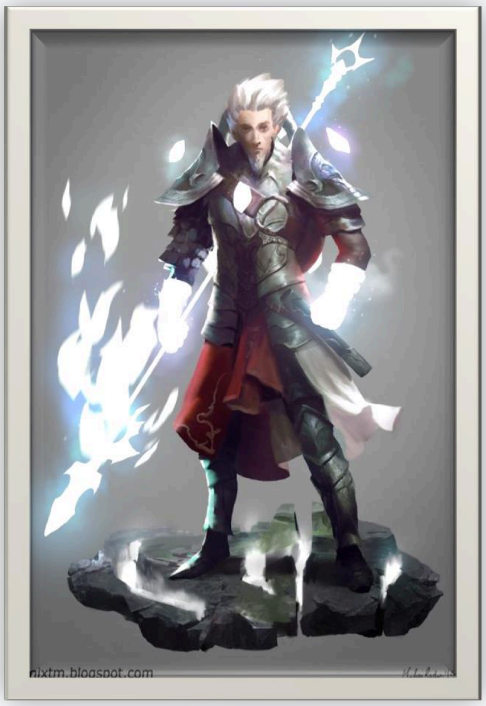
Grupo do continente oeste formado por ex escravos e caçadores que lutavam contra escravidão imposta pelos Nauts. Possuem Guerreiros de várias raças, no qual mesmo com suas diferenças, estão unidos em trazer a justiça guiada pela bravura.

Ukitsu



Organização secreta de mercenários, shinobis e ladinos que tem grande envolvimento com vários crimes em toda Gorgon, tendo maior ação em no continente de Mayo Sua sede e seu líder é um mistério. A maioria do seus membros não têm sua identidade revelada, sendo tratado com sombras , que perseguem o alvo do seus contratos

A ordem de Isildur



Ordem de cavaleiros honrosos portadores que usam o sopro e a coragem para lutar. São extremamente honrados, utilizando o sopro de maneira sóbria e respeitosa, sem demonstrações vangloriosas de poder.

A ordem de cavaleiros foi criada por Rafic, e seus fiéis amigos e residiam em um grande castelo localizado em Ponta Espada nas na ilha Sorinhein ao nordeste de Nur.

Elas praticamente deixaram de existir, pois a maioria foi assassinado por Kublai Kan na revolta da Flor Lunar Os únicos que restaram foram: Rafiki, Rei de Gorgon e seu aprendiz Lief Elikson Coração de Brasa.

Corolados

Mais conhecidos com a guilda do comércio, tendo a sua sede na ilha da República da argola. Formado por nobres de toda Gorgon, são responsáveis pela implementação das rotas terrestres, marítimas e aéreas de comércio.

Os Corolados tiveram muitos problemas com o Nyra Xis, pois não respeitavam as rotas e normas, contrabandeando mercadorias roubadas.

Espécies

1. Humanos:

O povo mais abundantemente de toda Gorgon, dívida em 5 nações compondo um Reino.

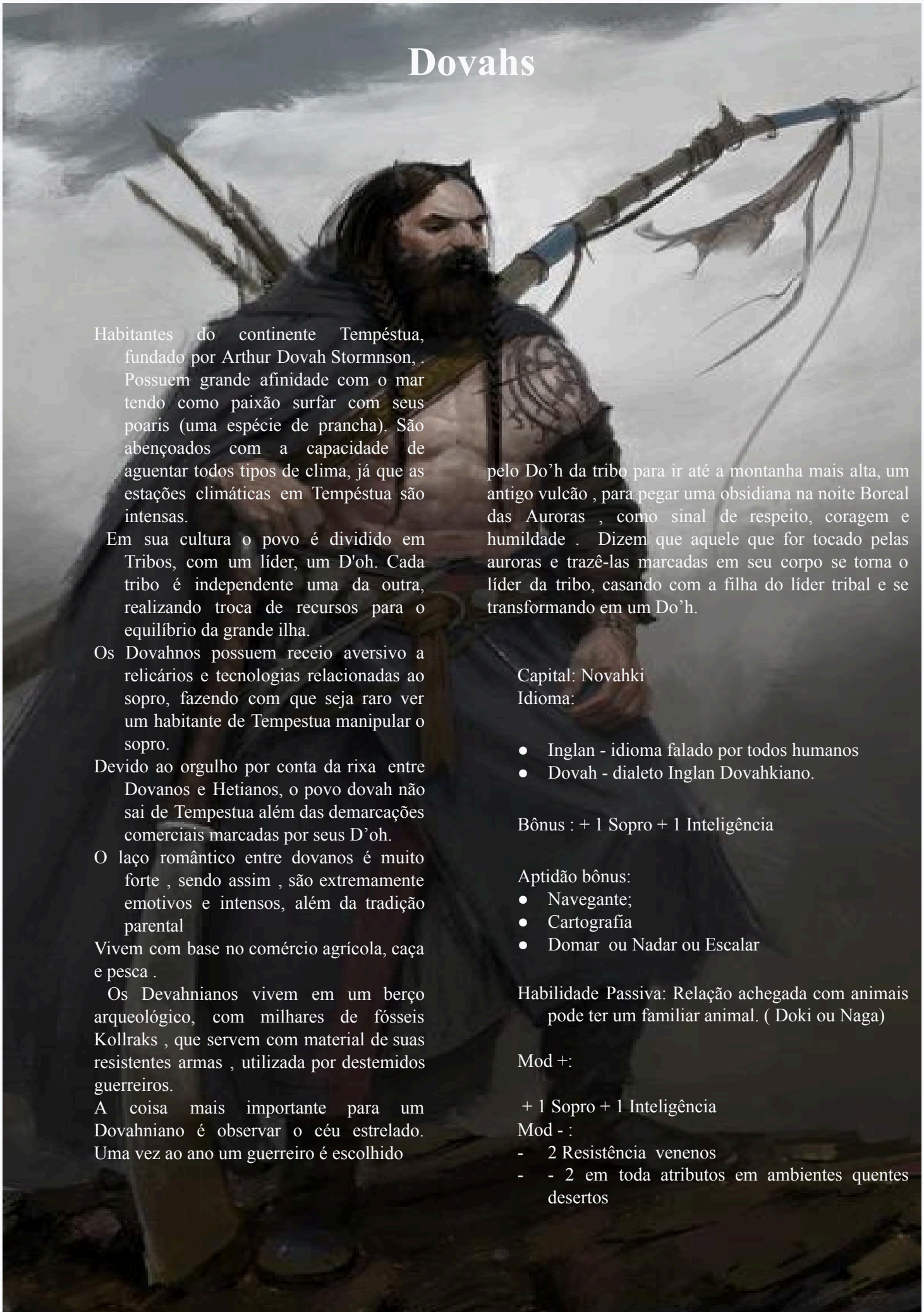
São um povo trabalhador e corajoso, grandes guerreiros com grande afeição aos animais e plantas.

- Hp : 30
- Recuperação de Hp por descanso: 10hp

Dentre eles temos tais divisões:

- **Dovahs**
- **Mayos**
- **Yavu/Ebonys**
- **Shang Ren**
- **Dakar**
- **Skölls**
- **Yahrost/ Raamads**

Dovahs



Habitantes do continente Tempéstua, fundado por Arthur Dovah Stormnson, . Possuem grande afinidade com o mar tendo como paixão surfar com seus poaris (uma espécie de prancha). São abençoados com a capacidade de aguentar todos tipos de clima, já que as estações climáticas em Tempéstua são intensas.

Em sua cultura o povo é dividido em Tribos, com um líder, um D'oh. Cada tribo é independente uma da outra, realizando troca de recursos para o equilíbrio da grande ilha.

Os Dovahnos possuem receio aversivo a relicários e tecnologias relacionadas ao sopro, fazendo com que seja raro ver um habitante de Tempestua manipular o sopro.

Devido ao orgulho por conta da rixa entre Dovanos e Hetianos, o povo dovah não sai de Tempestua além das demarcações comerciais marcadas por seus D'oh.

O laço romântico entre dovanos é muito forte , sendo assim , são extremamente emotivos e intensos, além da tradição parental

Vivem com base no comércio agrícola, caça e pesca .

Os Devahnianos vivem em um berço arqueológico, com milhares de fósseis Kollraks , que servem com material de suas resistentes armas , utilizada por destemidos guerreiros.

A coisa mais importante para um Dovahniano é observar o céu estrelado. Uma vez ao ano um guerreiro é escolhido pelo Do'h da tribo para ir até a montanha mais alta, um antigo vulcão , para pegar uma obsidiana na noite Boreal das Auroras , como sinal de respeito, coragem e humildade . Dizem que aquele que for tocado pelas auroras e trazê-las marcadas em seu corpo se torna o líder da tribo, casando com a filha do líder tribal e se transformando em um Do'h.

Capital: Novahki
Idioma:

- Inglan - idioma falado por todos humanos
- Dovah - dialeto Inglan Dovahkiano.

Bônus : + 1 Sopro + 1 Inteligência

Aptidão bônus:
- Navegante;
- Cartografia
- Domar ou Nadar ou Escalar

Habilidade Passiva: Relação achegada com animais pode ter um familiar animal. (Doki ou Naga)

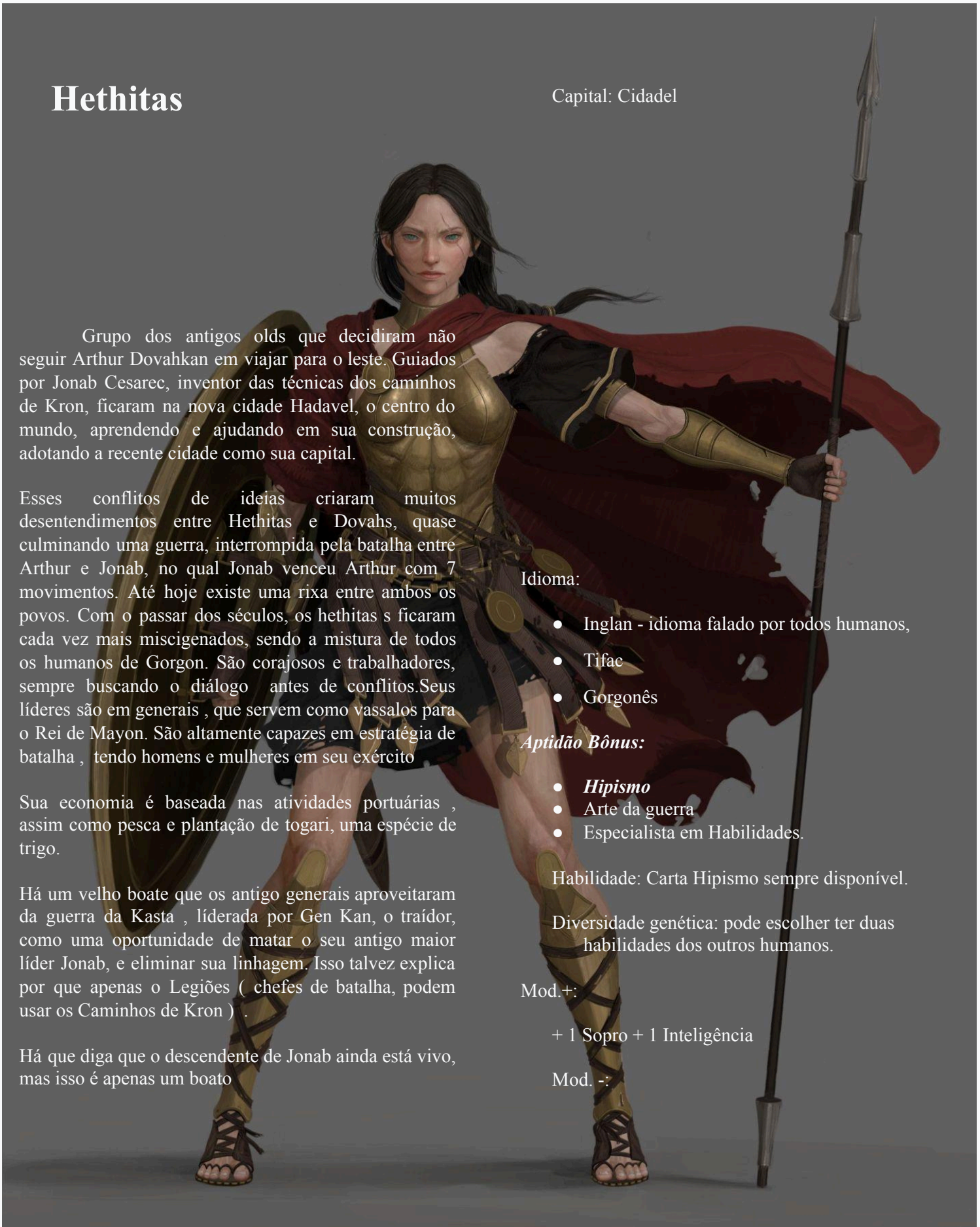
Mod +:

+ 1 Sopro + 1 Inteligência
Mod - :
- 2 Resistência venenos
- - 2 em toda atributos em ambientes quentes desertos

As mulheres dovahs são conhecidas por serem excelentes caçadoras…

Hethitas

Capital: Cidadel



Grupo dos antigos olds que decidiram não seguir Arthur Dovahkan em viajar para o leste. Guiados por Jonab Cesarec, inventor das técnicas dos caminhos de Kron, ficaram na nova cidade Hadavel, o centro do mundo, aprendendo e ajudando em sua construção, adotando a recente cidade como sua capital.

Esses conflitos de ideias criaram muitos desentendimentos entre Hethitas e Dovahs, quase culminando uma guerra, interrompida pela batalha entre Arthur e Jonab, no qual Jonab venceu Arthur com 7 movimentos. Até hoje existe uma rixa entre ambos os povos. Com o passar dos séculos, os hethitas s ficaram cada vez mais miscigenados, sendo a mistura de todos os humanos de Gorgon. São corajosos e trabalhadores, sempre buscando o diálogo antes de conflitos.Seus líderes são em generais , que servem como vassalos para o Rei de Mayon. São altamente capazes em estratégia de batalha , tendo homens e mulheres em seu exército

Sua economia é baseada nas atividades portuárias , assim como pesca e plantação de togari, uma espécie de trigo.

Há um velho boate que os antigo generais aproveitaram da guerra da Kasta , líderada por Gen Kan, o traídor, como uma oportunidade de matar o seu antigo maior líder Jonab, e eliminar sua linhagem. Isso talvez explica por que apenas o Legiões (chefes de batalha, podem usar os Caminhos de Kron) .

Há que diga que o descendente de Jonab ainda está vivo, mas isso é apenas um boato

Idioma:

- Inglan - idioma falado por todos humanos,
- Tifac
- Gorgonês

Aptidão Bônus:

- ***Hipismo***
- Arte da guerra
- Especialista em Habilidades.

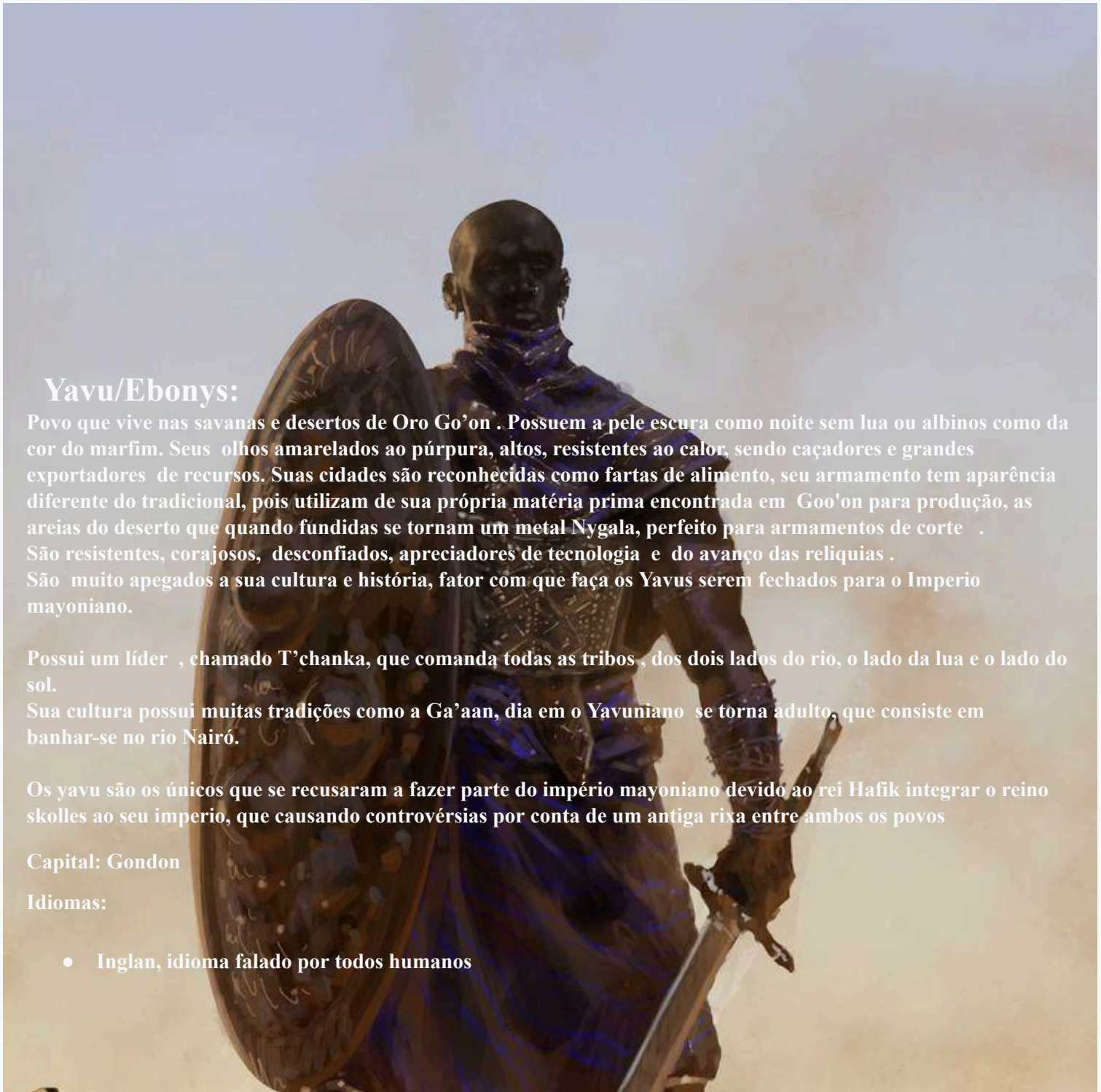
Habilidade: Carta Hipismo sempre disponível.

Diversidade genética: pode escolher ter duas habilidades dos outros humanos.

Mod.+:

+ 1 Sopro + 1 Inteligência

Mod. -:



Yavu/Ebonys:

Povo que vive nas savanas e desertos de Oro Go’on . Possuem a pele escura como noite sem lua ou albinos como da cor do marfim. Seus olhos amarelados ao púrpura, altos, resistentes ao calor, sendo caçadores e grandes exportadores de recursos. Suas cidades são reconhecidas como fartas de alimento, seu armamento tem aparência diferente do tradicional, pois utilizam de sua própria matéria prima encontrada em Goo'on para produção, as areias do deserto que quando fundidas se tornam um metal Nygala, perfeito para armamentos de corte .
São resistentes, corajosos, desconfiados, apreciadores de tecnologia e do avanço das reliquias .
São muito apegados a sua cultura e história, fator com que faça os Yavus serem fechados para o Imperio mayoniano.

Possui um líder , chamado T’chanka, que comanda todas as tribos , dos dois lados do rio, o lado da lua e o lado do sol.
Sua cultura possui muitas tradições como a Ga’aan, dia em o Yavuniano se torna adulto, que consiste em banhar-se no rio Nairó.

Os yavu são os únicos que se recusaram a fazer parte do império mayoniano devido ao rei Hafik integrar o reino skolles ao seu imperio, que causando controvérsias por conta de um antiga rixa entre ambos os povos

Capital: Gondon

Idiomas:

- **Inglan, idioma falado por todos humanos**

Shang Ren

Os Shanren são um povo de olhos amendoados e puxados . Possuem a base do nariz mais larga do que os outros humanos, cabelos extremamente lisos e pretos, sendo que em alguns casos até azulado..Podem nascer com diversas cores, desde branco até o negro

São generosos e muito honrados dando alto valor a família. Vivem entre as montanhas do nordeste de mayo em castelos pagode cercados por muros. Suas cidades são rodeadas por jardins que pintam a paisagem e contração com os tons terrosos de suas construções.

Possui líderes representando casas nobres, e todas servem como vassalos do Rei de Mayon .

Suas atividades militares são majoritariamente feitas por nobres, sendo os únicos por lei e por direito a lutar e a ter armadura e espada.

Os poetas shan ren cantam em suas canções sobre as aventuras do seu povo na navegação pelas estrelas até chegarem Gorgun

Possui como capital de seu reino a Long Chen (A cidade do Dragão)

Capital: Shan Kon

Idioma:

- **Inglan, idioma falado por todos humanos**
- **Lee shong**

Aptidões Bônus :

- **Escalador**
- **Atirador de projéteis**
- **Engenheiro**

Habilidade:

Destreza : Pode ter vantagem em agilidade e precisão(+2)

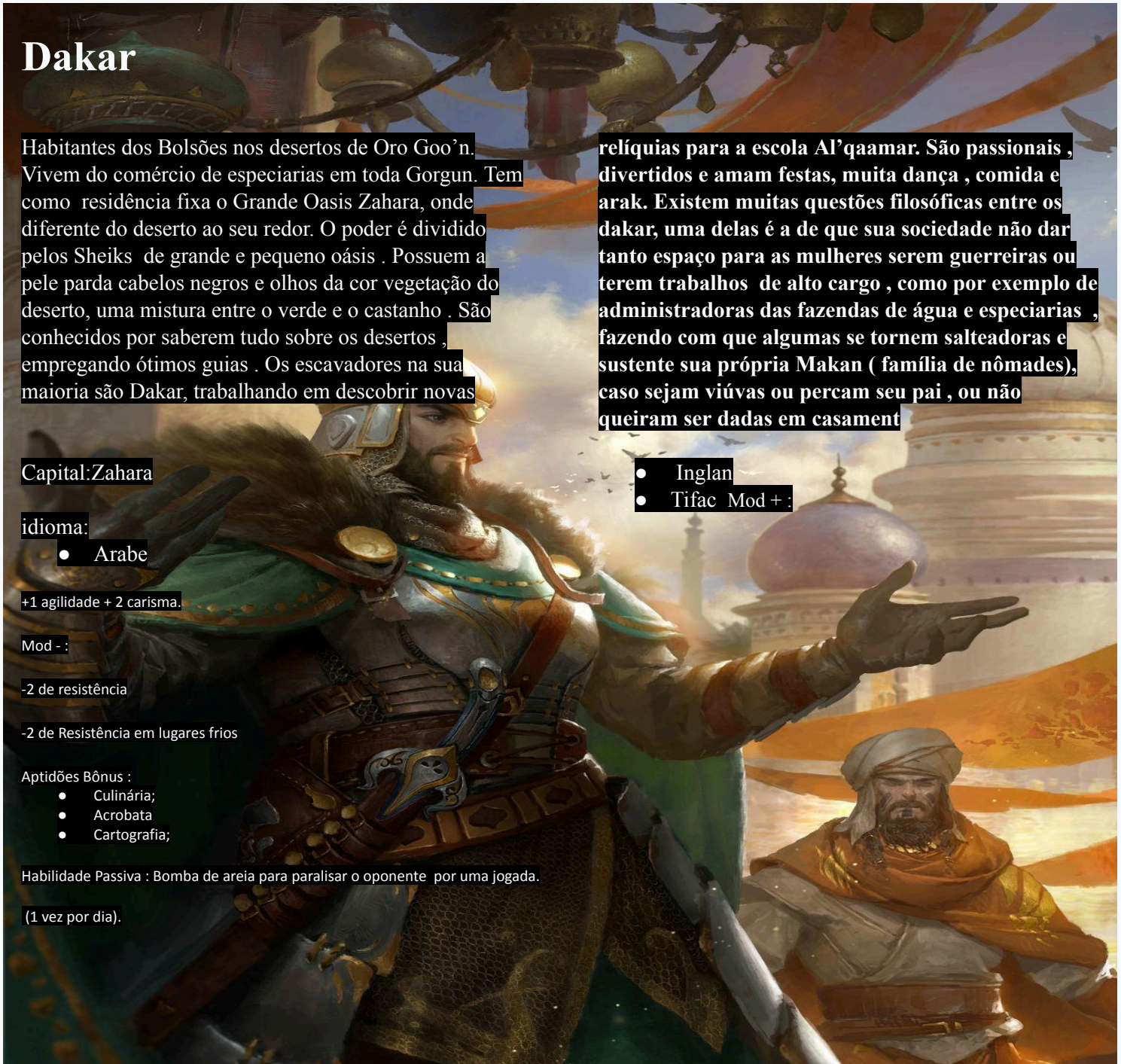
Mod +:

+ 1 Precisão e

m terrenos altos
+ 1 agilidade.

Mod - :

- 2 Precisão e -2 Percepção em em Ambientes de baixa altitude (planícies, nível do mar, Planaltos).



Dakar

Habitantes dos Bolsões nos desertos de Oro Goo'n. Vivem do comércio de especiarias em toda Gorgun. Tem como residência fixa o Grande Oasis Zahara, onde diferente do deserto ao seu redor. O poder é dividido pelos Sheiks de grande e pequeno oásis . Possuem a pele parda cabelos negros e olhos da cor vegetação do deserto, uma mistura entre o verde e o castanho . São conhecidos por saberem tudo sobre os desertos , empregando ótimos guias . Os escavadores na sua maioria são Dakar, trabalhando em descobrir novas **relíquias para a escola Al'qaamar. São passionais , divertidos e amam festas, muita dança , comida e arak. Existem muitas questões filosóficas entre os dakar, uma delas é a de que sua sociedade não dar tanto espaço para as mulheres serem guerreiras ou terem trabalhos de alto cargo , como por exemplo de administradoras das fazendas de água e especiarias , fazendo com que algumas se tornem salteadoras e sustente sua própria Makan (família de nômades), caso sejam viúvas ou percam seu pai , ou não queiram ser dadas em casament**

Capital:Zahara

idioma:

- Arabe
- Inglan
- Tifac Mod + :

+1 agilidade + 2 carisma.

Mod - :

-2 de resistência

-2 de Resistência em lugares frios

Aptidões Bônus :

- Culinária;
- Acrobata
- Cartografia;

Habilidade Passiva : Bomba de areia para paralisar o oponente por uma jogada.

(1 vez por dia).

Montaria :

Alryksh , Dewback e Jamals

Sköllls

Povo que vive nos jardins das montanhas do Lest, depois da passagem de Hein Ëken. Possuem diversos tons de pele branco ao negro, como o algodão, cabelos loiros como trigo ou ruivo como a ferrugem. São conhecidos por cavalgar em imensos Javalis e são governados liderados por mulheres guerreiras.

São teimosos, competitivos, e amam festas e comilanças após as batalhas.

Capital: Yogungard

Idioma:

•Skölles - sendo os únicos humanos que não falam Inglan

Mod. +:

+ 1 Resistência +1 Agilidade em lugares frios

Mod. -:

- 2 de resistência em lugares quentes

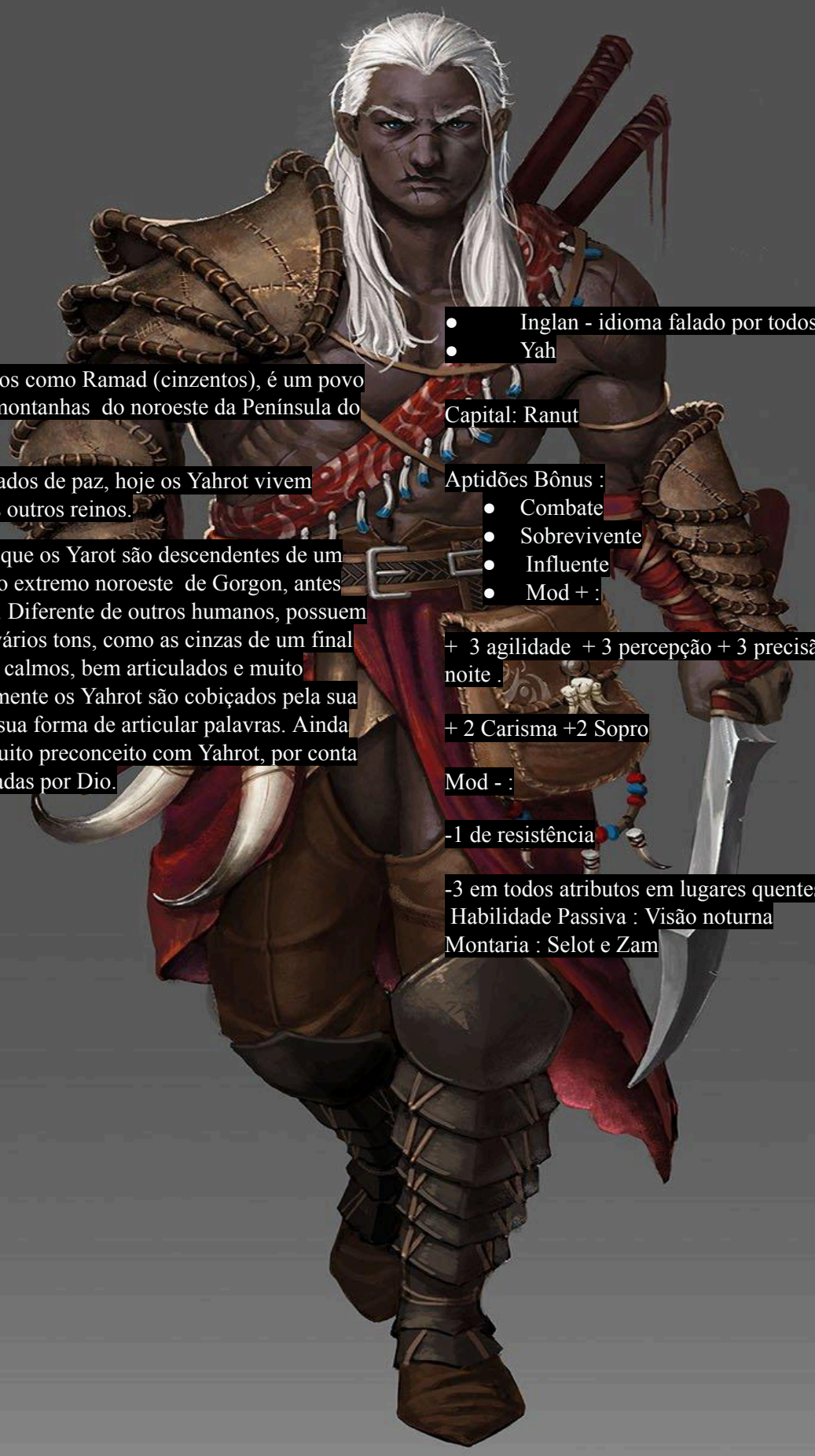
Aptidões Bônus :

- Domador
- Hipismo
- Influente

Habilidade: Furyrush – Adrenalina faz com que você dê o dobro do número do dado ou recebe apenas metade do dano (1 vez por dia).

Montarias

Yarot



Yahrot, conhecidos como Ramad (cinzentos), é um povo que habitava as montanhas do noroeste da Península do Machado.

Após muitos tratados de paz, hoje os Yahrot vivem harmonia com os outros reinos.

As lendas dizem que os Yarot são descendentes de um povo que vivia no extremo noroeste de Gorgon, antes da ponte Beringr. Diferente de outros humanos, possuem a pele cinza em vários tons, como as cinzas de um final de fogueira. São calmos, bem articulados e muito corajosos. Geralmente os Yahrot são cobiçados pela sua aparência e pela sua forma de articular palavras. Ainda em Gorgon há muito preconceito com Yahrot, por conta das guerras incitadas por Dio.

Idioma:

- Inglan - idioma falado por todos humanos
- Yah

Capital: Ranut

Aptidões Bônus :

- Combate
- Sobrevivente
- Influente
- Mod + :

+ 3 agilidade + 3 percepção + 3 precisão durante a noite .

+ 2 Carisma +2 Sopro

Mod - :

-1 de resistência

-3 em todos atributos em lugares quentes
Habilidade Passiva : Visão noturna
Montaria : Selot e Zam

Argolianos

Humanos residente da capitania Barcelon. Fazem parte da república da argola, sendo membros ativos do conselho . Sua sociedade tem mistas etnias estrangeiras unidas com skolleses. Sua economia é claramente dividida entre as casas reais com donos de feudos e a os plebeus dominados por algumas famílias associadas ao crime das ruas. Barcelon vive um guerra fria entre a riqueza e a pobreza, entre os feudos e as ruas, entres os nobres e o suburmanos influenciados pelas máfias urbanas.

Outros povos tem a mania maldosa de associar argolianos com vadiagem e roubo, visto que o crime de roubo é muito comum na cidade em Barcelon.

O serviço militar é reservado apenas para nobres e casas menores que servem como vassalos. Sua cultura é extremamente característica, como o sabor de uma especiaria. Ao ouvir uma musica, saborear uma comida é muito fácil identificar sua raiz argoliana . Muitos acham o sotaque argoliano no inglan com sua presença castelhana quente como verão de rosas, perfumado o ouvido dos que os ouvem.

Capital: Barcelon

Idioma : Espanhol , Inglan , Tifac

Bônus : + 3 agilidade +5 de carisma

- 2 resistência - 1 força

Nauts

Espécie de guerreiros bovinos de 2,50m e escamas, com alto conhecimento em forjas, tendo suas espadas, martelos e armaduras as mais fortes de toda Gorgon. Eles vivem em uma cidade chamada Nautilus, que significa ‘O grande rebanho’.

Seus chifres tem aspecto de metais brutos, ornados quando um Naut macho se torna adulto.

Para eles os chifres são algo sagrado. Assim, um Naut sem chifre significa que ele foi exilado do Grande Rebanho por traição ou foi derrotado de maneira vergonhosa em batalha, que gera grande vergonha e humilhação. Possuem voz grossa, alta. O sino é um símbolo importante para os Nauts, sendo encontrado em aldeias, cidades, ou campos de batalha.Quando um guerreiro perde seu pai ele deve arrancar do mesmo os chifres e com o mais puro metal forjar sua arma de guerra. As armas e armaduras devem perecer junto com o guerreiro, derretidas e derramada

Capital: Nautilus

Idioma : Nautes

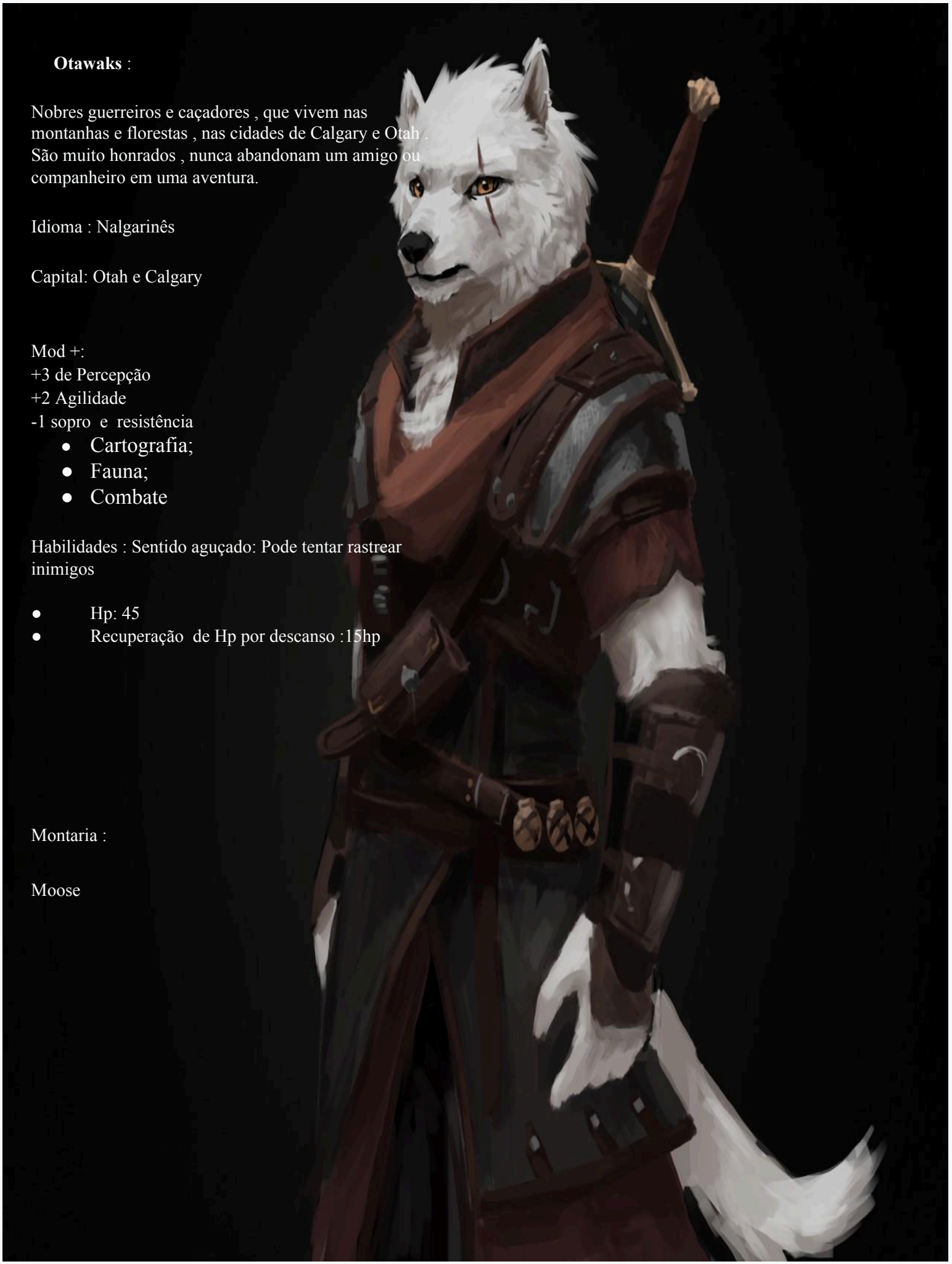
- Hp :60
- Recuperação de Hp por descanso: 20

Aptidões Bônus :

- Ferreiro
- Arte da guerra
- Influente

Habilidade: 1.Ao correr em ataque investida :o dano dado se torna critical.

Montaria Yete



Otawaks :

Nobres guerreiros e caçadores , que vivem nas montanhas e florestas , nas cidades de Calgary e Otah . São muito honrados , nunca abandonam um amigo ou companheiro em uma aventura.

Idioma : Nalgarinês

Capital: Otah e Calgary

Mod +:
+3 de Percepção
+2 Agilidade
-1 sopro e resistência

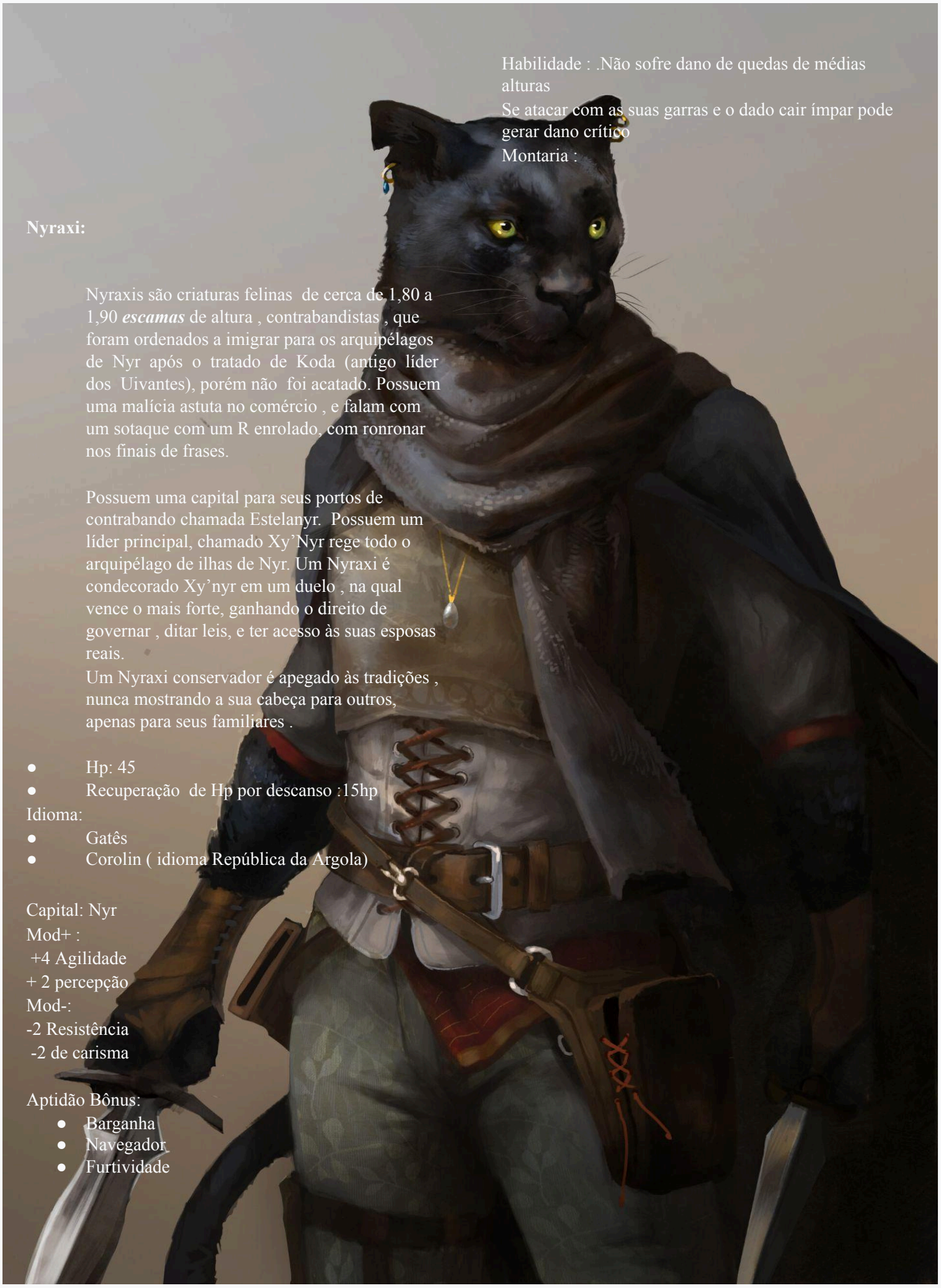
- Cartografia;
- Fauna;
- Combate

Habilidades : Sentido aguçado: Pode tentar rastrear inimigos

- Hp: 45
- Recuperação de Hp por descanso :15hp

Montaria :

Moose



Habilidade : .Não sofre dano de quedas de médias alturas

Se atacar com as suas garras e o dado cair ímpar pode gerar dano crítico

Montaria :

Nyraxi:

Nyraxis são criaturas felinas de cerca de 1,80 a 1,90 ***escamas*** de altura , contrabandistas , que foram ordenados a imigrar para os arquipélagos de Nyr após o tratado de Koda (antigo líder dos Uivantes), porém não foi acatado. Possuem uma malícia astuta no comércio , e falam com um sotaque com um R enrolado, com ronronar nos finais de frases.

Possuem uma capital para seus portos de contrabando chamada Estelanyr. Possuem um líder principal, chamado Xy'Nyr rege todo o arquipélago de ilhas de Nyr. Um Nyraxi é condecorado Xy'nyr em um duelo , na qual vence o mais forte, ganhando o direito de governar , ditar leis, e ter acesso às suas esposas reais.

Um Nyraxi conservador é apegado às tradições , nunca mostrando a sua cabeça para outros, apenas para seus familiares .

- Hp: 45
- Recuperação de Hp por descanso :15hp

Idioma:

- Gatês
- Corolin (idioma República da Argola)

Capital: Nyr

Mod+ :

+4 Agilidade

+ 2 percepção

Mod-:

-2 Resistência

-2 de carisma

Aptidão Bônus:

- Barganha
- Navegador
- Furtividade

Draconianos

Habitantes vindo dos pântanos de Gorgon. São grandes e fortes . São um povo de temperamento volátil e amante de batalhas , que refletem totalmente em sua cultura . Machos não vivem em grupo, por que ao se encontrarem automaticamente entram em uma luta intensa . As fêmeas vivem em pequenos grupos, liderados pela maior fêmea. O possui costumes bárbaros e não possuem vínculo com seus filhotes, que são depositados nas beiras dos pântanos. Se alimentam de qualquer espécie de Gorgon, sendo uma espécie altamente perigosa.

Após Hafik ter se tornado rei de Mayo, alguns draconianos se ajustaram à baía dos ossos, tendo um comportamento menos agressivo e mais civilizado , construindo a cidade de Itzakal.

Draconianos tem como costume de carregar os ossos de seus inimigos como adereços.

Mesmo com a construção dessas cidades ainda há certa preconceito em se achar um draconiano sozinho, fora das aldeias, levando muitos a ter medo de serem atacados por eles

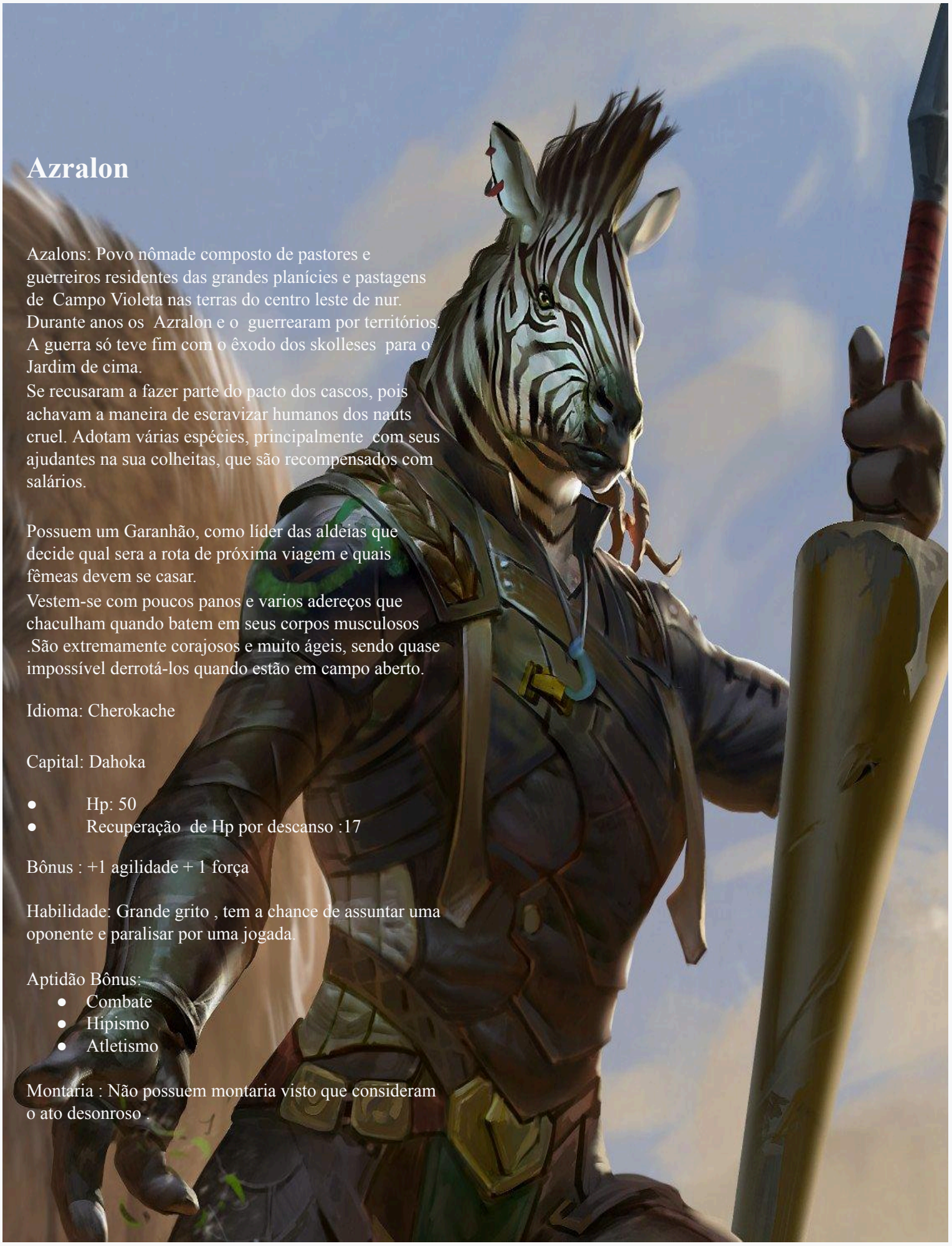
Idioma : Urunar
Capital: Não possui

- **Hp: 50**
- **Recuperação de Hp por descanso :17**

Bônus: + 3 Resistência
Aptidão Bônus :

- **Vitalidade**
- **Flora**
- **Combate**
- **Nado**

Habilidade Passiva : Respiração de baixo d'agua.
Montaria : Huko



Azralon

Azalons: Povo nômade composto de pastores e guerreiros residentes das grandes planícies e pastagens de Campo Violeta nas terras do centro leste de nur. Durante anos os Azralon e o guerrearam por territórios. A guerra só teve fim com o êxodo dos skolleses para o Jardim de cima.
Se recusaram a fazer parte do pacto dos cascos, pois achavam a maneira de escravizar humanos dos nauts cruel. Adotam várias espécies, principalmente com seus ajudantes na sua colheitas, que são recompensados com salários.

Possuem um Garanhão, como líder das aldeias que decide qual sera a rota de próxima viagem e quais fêmeas devem se casar.
Vestem-se com poucos panos e varios adereços que chaculham quando batem em seus corpos musculosos .São extremamente corajosos e muito ágeis, sendo quase impossível derrotá-los quando estão em campo aberto.

Idioma: Cherokache

Capital: Dahoka

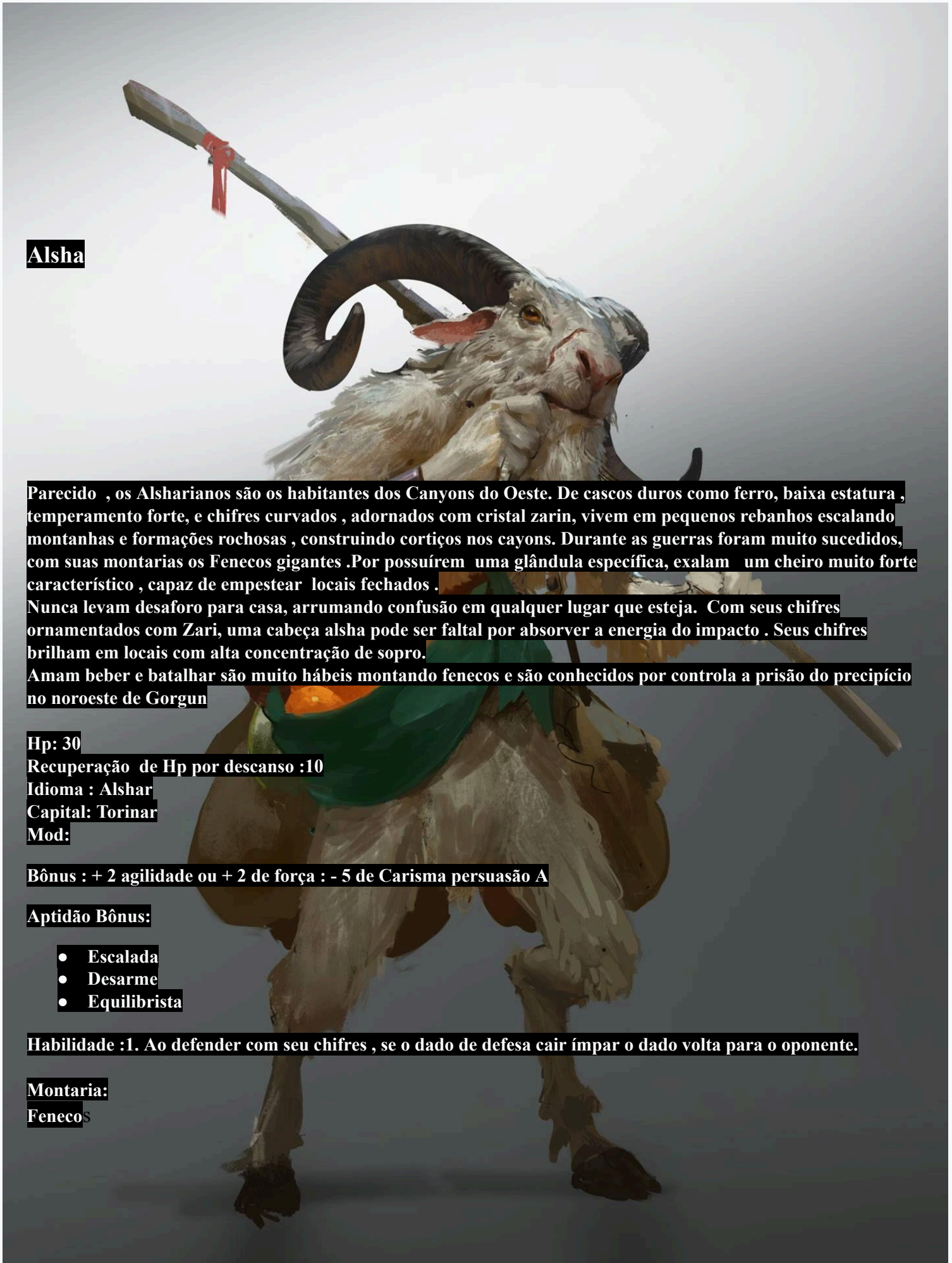
- Hp: 50
- Recuperação de Hp por descanso :17

Bônus : +1 agilidade + 1 força

Habilidade: Grande grito , tem a chance de assuntar uma oponente e paralisar por uma jogada.

Aptidão Bônus:
- Combate
- Hipismo
- Atletismo

Montaria : Não possuem montaria visto que consideram o ato desonroso .



Alsha

Parecido , os Alsharianos são os habitantes dos Canyons do Oeste. De cascos duros como ferro, baixa estatura , temperamento forte, e chifres curvados , adornados com cristal zarin, vivem em pequenos rebanhos escalando montanhas e formações rochosas , construindo cortiços nos cayons. Durante as guerras foram muito sucedidos, com suas montarias os Fenecos gigantes .Por possuírem uma glândula específica, exalam um cheiro muito forte característico , capaz de empestear locais fechados .
Nunca levam desaforo para casa, arrumando confusão em qualquer lugar que esteja. Com seus chifres ornamentados com Zari, uma cabeça alsha pode ser faltal por absorver a energia do impacto . Seus chifres brilham em locais com alta concentração de sopro.
Amam beber e batalhar são muito hábeis montando fenecos e são conhecidos por controla a prisão do precipício no noroeste de Gorgun

Hp: 30
Recuperação de Hp por descanso :10
Idioma : Alshar
Capital: Torinar
Mod:

Bônus : + 2 agilidade ou + 2 de força : - 5 de Carisma persuasão A

Aptidão Bônus:

- **Escalada**
- **Desarme**
- **Equilibrista**

Habilidade :1. Ao defender com seu chifres , se o dado de defesa cair ímpar o dado volta para o oponente.

Montaria:
Fenecos

Kodiak

Conhecidos referente ao tamanho e espesso pêlo, são um povo nômade , que viajam em pequenos clãs familiares habitantes das de terras do norte de Nur. Sua atividade maior é a pesca de salmão leão azul e pastores e Brantas, perto das quedas de Nuyagara .

São amáveis, e bondosos, porém ninguém deseja ver um com raiva. Uma vez ao ano os clã se encontram no festival do salmão para comerem , aproveitando a companhia um do outro , além de estabelecer novos casamentos. Quando um kodiak se torna gente na transição para a vida adulta, realiza o Rorak, solstício da juventude, no qual ele sai em uma jornada para encontrar um pedra de lazuli e buscar o âmbar de das represeiras, gravando o símbolo da sua nova família. Após isso, o Kodiak se torna adulto e pode procurar uma parceira que viverá ao seu lado pela vida toda .

- **Hp: 60**
- **Recuperação de Hp por descanso :20**

Idioma: Kod e Skölles
Capital: Roorhan

Aptidão Bônus:
- **Domar**
- **Caçar**
- **Culinária**
- **Nadar**

Mod:
Bônus : + 3 Força +3 resistência
-2 agilidade
Habilidades: um d6 a mais de dano

Montaria: Bhramin e Una

Haidas

Haidas são guerreiros alados habitantes das montanhas flutuantes em toda Gordon. Suas asas são como grandes escudos, embora sejam leves e perfeitas para voar. Seu Reino está localizado nas florestas do oeste de Gorgon .São polidos , respeitosos, e muito inteligentes . São uma das espécies mais inteligentes do planeta. Sua cultura é rica e próspera , já que vivem fora dos perigos terrestres. São os maiores produtores de cristal Hylon .

O processo de suas armas exige muita técnica. Suas espadas e e facas são feitas de suas próprias penas em processo onde são diamantes com um leve pó de cristal hylon, se tornando além cortantes, leves , absortivas e perfeitas para o combate aéreo.

Quase foram extintos com a destruição as Gor'guun, montanhas flutuantes, liderados por Dio, na primeira guerra Yarot

- **Hp: 30**
- **Recuperação de Hp por descanso :10**

Idioma : Vyuk

Capital: Alcandel

Aptidão Bônus:

- **Acrobata**
- **Atirador de projéteis**
- **Influente**

Mod + :

+ 4 de Agilidade +2 inteligência + 2 de percepção + 2 Precisão

Mod - : - 4 força

-4 de Resistência
Montaria: Yavitã

Banì:

Os melhores agricultores de toda Gorgon, residentes na república da argola . Povo pacífico que lutou contra escravidão de seu povo e a guerra contra os draconianos . São povoados vivem em pequenas cidades e vilas construídas dentro das florestas de carvalho fogueira e grandes túneis subterrâneos . Suas famílias são extremamente grandes , possuído em média 10 membros por geração em cada clã . Por isso estão em contratos por todas as cidades de Gorguun.

Vivem aproximadamente 70 anos e amam a agricultura, sendo sua maior atividade econômica. Sua armaduras são consideradas as mais bonitas, por serem feitas com folhas e flores banhadas com metais em um processo utilizando o sopro como um isolante, usandas apenas por casas nobres.

Idioma: Du'n e Tifac (idioma da república da argola)

Capital: Alkarnab

- Hp: 30
- Recuperacão de Hp por descanso :10

Aptidão Bônus:

- Acrobacia
- Furtividade
- Sobrevivência

Mod +:

+4 agilidade + 4 percepção

Mod -:

-4 de força - Resistência

Habilidade

Passiva: pode aumentar suas habilidades com agilidade (+1)
Montaria: Ahu

FROG ARCHER

Gongos :

Criaturas de olhos grandes, pele gosmenta, que habitam as florestas e margens dos rios no oeste de Nur. Podem nascer com várias tonalidades de cor ,com as fêmeas possuindo cores mais chamativas .Em sua pele há manchas de formatos variados de família para família que podem brilhar no escuro quando sentem emoções intensas.
Após o casamento, o casal gongo produz milhares de ovos que são colocados na grande flor materna, bromélias gigantes encontradas no rios das florestas densas. O sentimento afetivo pelo filhotes dura até o casal gongo despejar os óvulos na grande flor, que envolve fazer uma grande viagem até a bacia d'água, guardando suas crias dentro da polpa de Guara, uma fruta cheia de sulco. A partir do momento em que são soltos, os girinos são considerados como da floresta.

Os gongos produzem tantos óvulos pela necessidade de sobreviver, já que são frágeis, caçados com muita facilidade e com a vida de pouca duração , de apenas 30 anos .

Possuem a capacidade de respirar debaixo d'água, vivendo em aldeias de casebres cabanas construídas na beira do rio e em cima das Yrupés, folhas gigantes de plantas aquáticas .
Possuem costumes reservados por conta de terem sofrido muito durante seus anos de existência em Gorgun.

Seus hábitos são tribais , tendo um único líder que rege as tribos , chamado de Gobara (que significa macho de grande papo) ou Jibara (fêmea do grande papo)

Sofrem durante toda sua existência o preconceito pela sua aparência. Devido ser pequenos vivem como fugitivos pelo brejos, pântanos e florestas úmidas e tendo como sua cidade principal a grande aldeia de Jabba e tribos beira rio. No tratado da angolense, os gongos se recusaram a fazer parte da república, alegando que isso poderia corromper a qualidade que eles mais prezam , a humildade.

Hp: 12
Recuperação de Hp por descanso :4
Idioma : Kaeru e Tific
Capital: Jabba
Mod +: + 6 agilidade + 3 de Sopro
Mod : - 5 de força - 5 Resistência

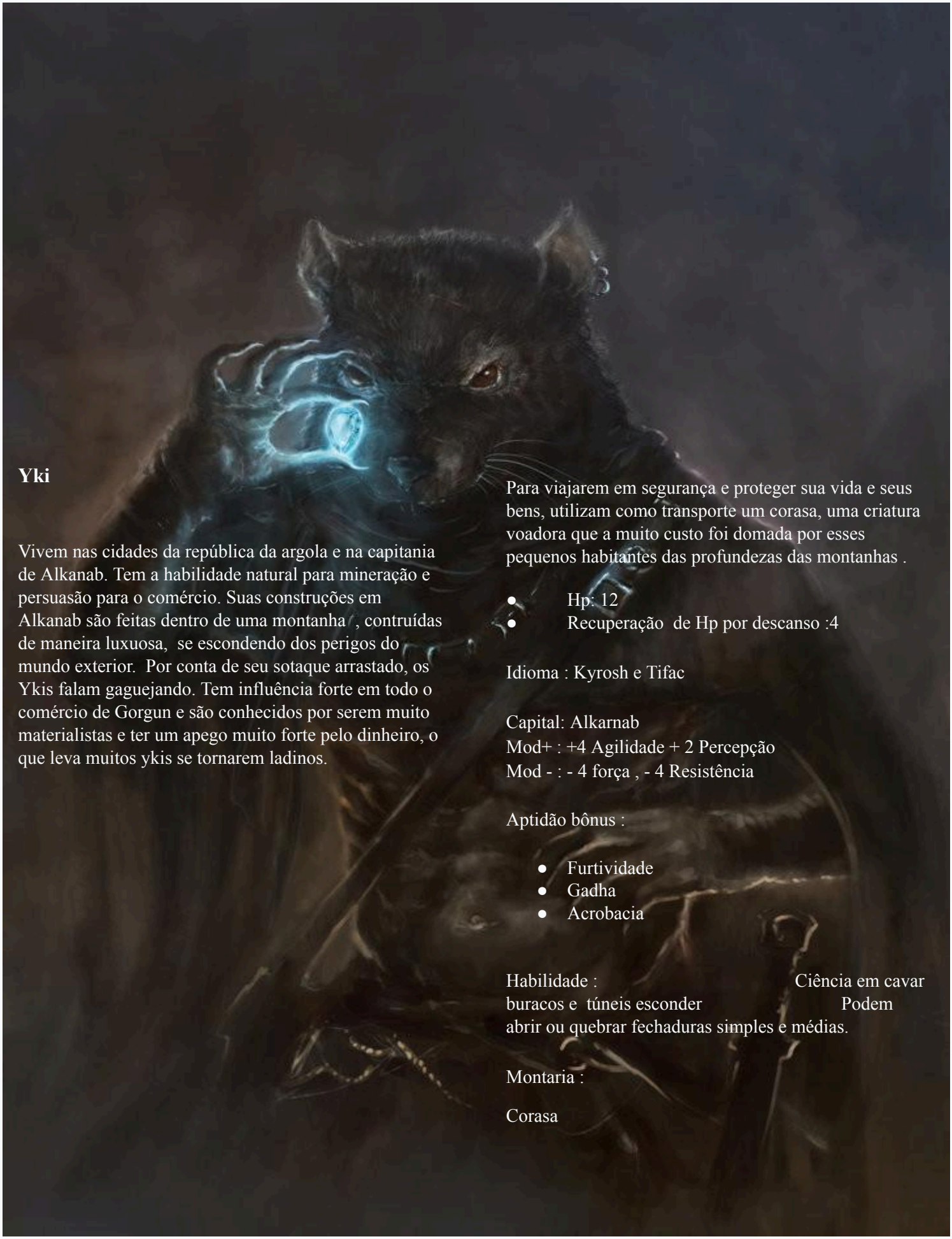
Aptidão bônus:

- Acrobacia
- Ciência do sopro.

- Idiomas antigos .

Habilidades: Você pode atingir os inimigos à distância(12 quadrados) dando um soco com sua língua e uma vez por dia
absorver a habilidade de quem for atingido**.**

Montaria: Tucuruvi



Yki

Vivem nas cidades da república da argola e na capitania de Alkanab. Tem a habilidade natural para mineração e persuasão para o comércio. Suas construções em Alkanab são feitas dentro de uma montanha , contruídas de maneira luxuosa, se escondendo dos perigos do mundo exterior. Por conta de seu sotaque arrastado, os Ykis falam gaguejando. Tem influência forte em todo o comércio de Gorgun e são conhecidos por serem muito materialistas e ter um apego muito forte pelo dinheiro, o que leva muitos ykis se tornarem ladinos.

Para viajarem em segurança e proteger sua vida e seus bens, utilizam como transporte um corasa, uma criatura voadora que a muito custo foi domada por esses pequenos habitantes das profundezas das montanhas .

- Hp: 12
- Recuperação de Hp por descanso :4

Idioma : Kyrosh e Tifac

Capital: Alkarnab
Mod+ : +4 Agilidade + 2 Percepção
Mod - : - 4 força , - 4 Resistência

Aptidão bônus :

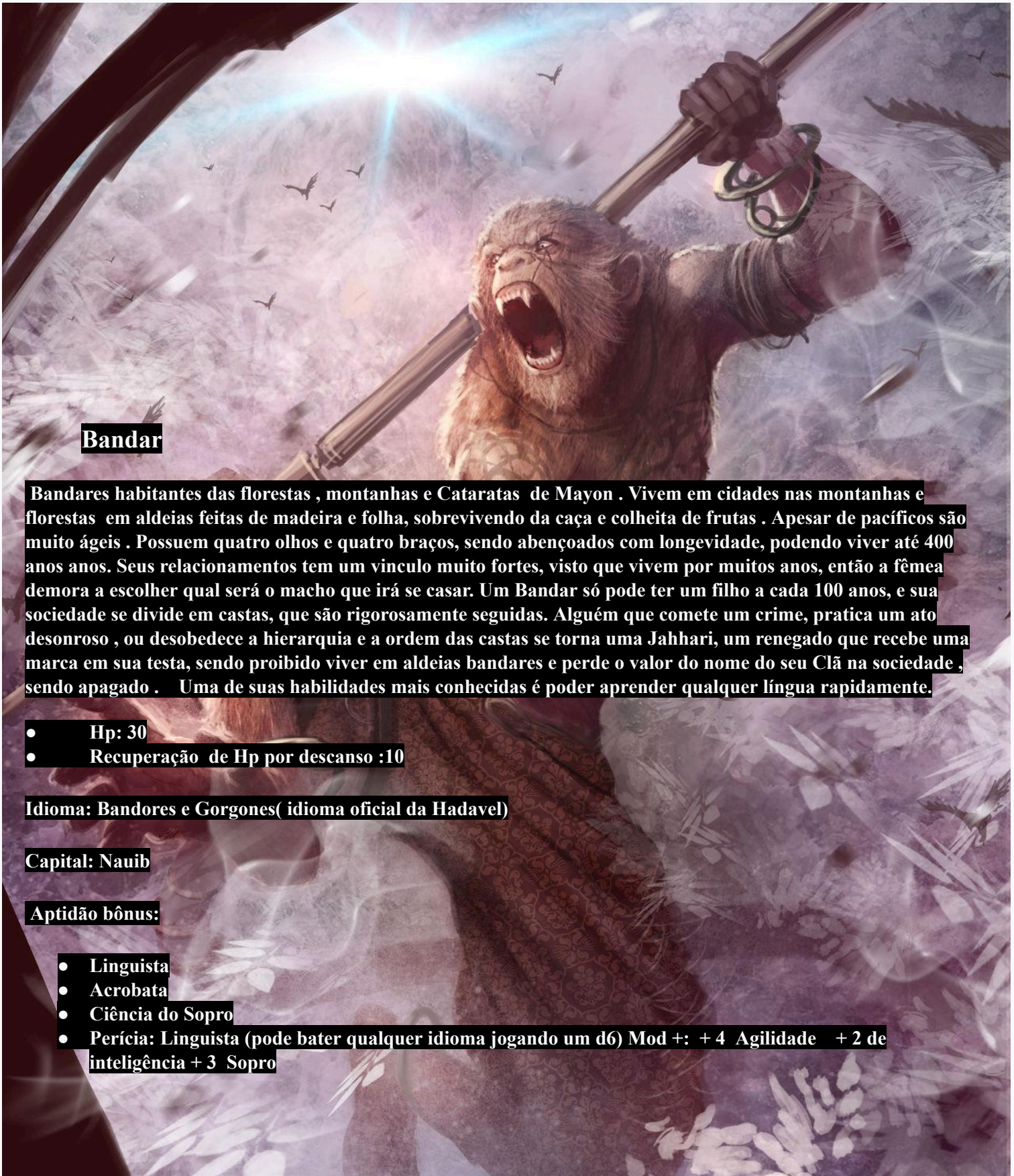
- Furtividade
- Gadha
- Acrobacia

Habilidade : Ciência em cavar buracos e túneis esconder Podem abrir ou quebrar fechaduras simples e médias.

Montaria :

Corasa

Bandar:



Bandar

Bandares habitantes das florestas , montanhas e Cataratas de Mayon . Vivem em cidades nas montanhas e florestas em aldeias feitas de madeira e folha, sobrevivendo da caça e colheita de frutas . Apesar de pacíficos são muito ágeis . Possuem quatro olhos e quatro braços, sendo abençoados com longevidade, podendo viver até 400 anos anos. Seus relacionamentos tem um vinculo muito fortes, visto que vivem por muitos anos, então a fêmea demora a escolher qual será o macho que irá se casar. Um Bandar só pode ter um filho a cada 100 anos, e sua sociedade se divide em castas, que são rigorosamente seguidas. Alguém que comete um crime, pratica um ato desonroso , ou desobedece a hierarquia e a ordem das castas se torna uma Jahhari, um renegado que recebe uma marca em sua testa, sendo proibido viver em aldeias bandares e perde o valor do nome do seu Clã na sociedade , sendo apagado . Uma de suas habilidades mais conhecidas é poder aprender qualquer língua rapidamente.

- **Hp: 30**
- **Recuperação de Hp por descanso :10**

Idioma: Bandores e Gorgones(idioma oficial da Hadavel)

Capital: Nauib

Aptidão bônus:

- **Linguista**
- **Acrobata**
- **Ciência do Sopro**
- **Perícia: Linguista (pode bater qualquer idioma jogando um d6) Mod +: + 4 Agilidade + 2 de inteligência + 3 Sopro**

Mod - : - 3 Resistência
Habilidade: 1.Pakour - Seu equilíbrio é perfeito, você nunca irá cair se estiver em lugares altos.

Montaria: Shenzi

Kinghaarriano

Habitantes da República da argola e dos campos de Gêiseres. Pequenos guerreiros comerciantes, conhecidos pela astúcia em sair de situações difíceis, são chamados de bolseiros porque possuem uma bolsa na barriga, onde cuidam de seus filhotes recém nascidos. Possuem um humor ácido e sarcástico e amam caçoar de tudo e de todos. Sua sinceridade as vezes podem causar confusões .

- Hp: 20 hp
- Recuperação de Hp por descanso : 7hp

Idioma : Kangoo , Gorgonês, Tifac

Capital: Alkarnab

Mod +: + 4 inteligência + 4 carisma + 2 Sorte

Mod - : - 3 de força - 3 de Resistência

Aptidão bônus:

- Atirador de projéteis
- Barganha
- Auto de data

Habilidades: 1. Ciência em criação de bombas e fogos de artifício
Montaria: KurumanHabitantes da República da argola. Pequenos guerreiros, conhecidos pela astúcia em sair de situações difíceis, são chamados de bolseiros porque possuem uma bolsa na barriga.

- Hp: 20 hp
- Recuperação de Hp por descanso : 7hp

Idioma : Kangoo , Gorgones, Tifac

Capital: Alkarnab

Mod +: + 4 inteligência + 4 carisma + 2 Sorte

Mod - : - 3 de força - 3 de Resistência

Habilidades: 1. Ciência em criação de bombas e fogos de artifício

Classes

Paladinos :

Paladinos são campeões da justiça, bondade e lealdade.
Possuem habilidades de combate de um guerreiro nobre .
Carrega o seu estandarte no escudo e o símbolo da sua casa em uma lindas capas esvoaçantes.
Não são muito a favor de combates utilizando relíquias tecnológicas à base de sopro.
Bonus: +1 Resistencia

Kallog: D20x20
Status:
Fazendeiro:3
Comerciante:4
Político:5
Nobre:6
Perícias Disponíveis : ***One Handed , Two Handed, ,Hipismo,Ferreiro, Escudeiro, Alquimia, Persuasão Ab***

te é dado aos bárbaros a capacidade de entrar
úria bestial e selvagem, que os permite atacar

com mais força e aguentar mais dano, em detrim
sua própria segurança.

Bônus: + 2 de Força
Kallogs: d3xd3
Status:

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3

Perícias Disponíveis : *One Handed, Two Hand*
Hipismo,Ferreiro, Persuasão B ,Metamorfose

Samurai

Nobre classe de guerreiros que foram influenciados pela cultura antiga dos Shan ren. São guerreiros extremamente honrados que sempre vão de frente para a batalha. Carregam seus estandartes de batalha nas costas e nunca fogem do inimigo. São extremamente aversivos aos shinobis

Bônus : +1 de Força

Kallogs: d20xd20

Status :

- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5
- Nobre:6

Perícias Disponíveis : *Bushido ,Conjuração, Indução, Ferreiro,Hipismo,Arqueria, mertamorfese Persuasão AB*

Ladinos: Geralmente , ladinos são uma classe de ladrões furtivos e escorregadios. Quando não estão furtando algo estão caçando algum tesouro com seus parceiros. Depois sumindo com ele, claro. Apesar disso são muito úteis no grupo de batalha como batedores e com seus ataques furtivos, letais até para o mais poderoso dos inimigos

Bônus: + 1 de agilidade

Kallogs : d10xd10
Status:

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4

Perícias Disponíveis : *One Handed ,Alquimista,Conjuração, Furtividade,Metamorfose, Arqueria. Persuasão A, Tecelão*

Rangers;

Rangers são guerreiros que são devotados em executar missões. Acostumados com o ambiente selvagem sabem de coisas relativas a esse meio, o que geralmente os torna excelentes rastreadores e caçadores, bem como peritos em sobrevivência.

Bônus: + 1 de Agilidade

Kallogs:d12xd12

- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5
- Nobre:6

Perícias Disponíveis : *One Handed, Círculos de Cesarec,Indução ,Tecelagem,Alquimia, Escudeiro,Arqueria, Persuasão B.*

Shinobi:

Classe que recebe polêmica em toda Gorgon por conta da fama de seus métodos. Um shinobi é considerado uma arma desonrada e letal.
Os Shinobis são afetados pelo sopro, por isso utilizam de ataques de sopro e ilusões.

Bônus: + 1 de Agilidade

Kallogs : d10xd10
Status:

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5

Perícias Disponíveis : *One Handed Ou Bushido, Artes marciais, Alteração , Alquimia,Conjuração, Condução elementar ,Spectrometria*

Monges: Devido ao seu treinamento em artes marciais, geralmente a arma mais perigosa de um monge é seu próprio corpo. Além de conseguir causar mais dano desarmado que uma pessoa normal, seu treino geralmente o concede ataques mais rápidos e a capacidade de acertar pontos vitais de uma criatura a fim de atordoá-la.
A única arma que um monge usa além dos seus punhos é um bastão.
Bônus: + 1 de Agilidade + 1 de força

Kallogs: d2xd2:

Status: Não disponível

Perícias Disponíveis : *Artes marciais, Alteração , Condução elementar, Conjuração, Tecelagem.*

Spectro

Grandes conhecedores do Sobro, todos afetados pelo o mesmo, especialistas na técnica de condução. Conseguem usá- lo com ataques bióticos de empurrões e puxões , disparos e manipulações elementais. Não são tão bem vistos em Gorgon visto que são considerados uma ameaça por serem fortes.

Bônus: *+ 2 Sopro*

Kallogs: D20xd10

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5
- Nobre:6

Perícias Disponíveis : *Espectrometria, Conjuração, Condução elemental ,alteração, Alquimia*

Guardião de Sopro:

Classe de cavaleiros honrosos portadores que usam o sopro e a coragem para lutar.
São extremamente honrados, utilizando o sopro de maneira sóbria e respeitosa, sem demonstrações vangloriosas de poder.

Um guardião de sopro treina anos para que possa libertar seu íntimo do egoísmo e canalizar o sopro para fazer o bem. A prova final de um Guardião de Sopro é forjar sua própria arma, utilizando metais e o seu próprio sopro.

Os guardiões praticamente deixaram de existir, pois a maioria foi assassinado por Kublai Kan na revolta da lótus vermelha.

Bônus: + 1 de sopro + 1 de força

Kallogs: d10xd6

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5
- Nobre:6

Perícias Disponíveis : *Indução ,One handed, Two Handed, Spectrometria, Ferreiro, Círculo de Cesarec, Bushido, Persuasão A, Hipismo.*

Mimetico:

Miméticos são guardiões e protetores da vida e da natureza.

Quando chamado ao combate, o Mimético geralmente usa armas que estão relacionadas ao trato da natureza, como foices, bastões e tacapes, zarabatanas ou arcos. Por nascerem com o sopro, podem usá-los para poder entender e se comunicar com os animais.

O mimético pode escolher escolher o caminho verde por conta própria , tomando a praga verde ou se contaminando. Porém a praga verde ainda sim é um doença, e para sobreviver com ela dependerá de quais decisões do mimetico irá tomar

Bônus: + 1 Sopro + 1 de Percepção

Kallogs: d10xd6
Status:

- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4

Perícias Disponíveis : Metamorfose, One handed, Conjuração, Alteração, Alquimia, Arqueria, Furtividade, Condução elementar

Metamorfo

Classe mais afetada pelo sopro. São escolhidos como espiões , visto que por conta de suas mutações por conta, podem utilizar habilidades bióticas para mudar sua forma.

Bônus: + 1 sopro +1 carisma

Kallogs : d6x6d
Status:

- Camponês
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5
- Nobre:6

Perícias Disponíveis : Metamorfose, One handed, Two Handed , Alteração, Alquimia, Arqueria, Furtividade, Persuasão B

Tecelão

Tecelão ou médico: São aqueles que dedicaram a vida aos estudos médicos e científicos para ajudar outros. Possuem habilidades e conhecimentos com veneno e antídotos, e ataques e tratamentos bióticos com o sopro

Bônus: + 1 Sopro +1 de inteligência:

Kallogs :d12xd12

Status:

- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3
- Comerciante:4
- Político:5

Perícias Disponíveis : *Tecelagem , Alteração, Furtividade, One Handed, Condução elementar,Conjuração ,Alquimia*

Bardo:

Amam trabalhar como mensageiros, escudeiros e espiões. Sua fama vai pela quantidade de façanhas testemunhas por ele e/ou por suas histórias e cantos. Muitos optam por esse tipo de trabalho, pela aventura e não pelo dinheiro. Uma vez que um bardo testemunhou grandes aventuras e façanhas, é respeitado por entre seus de mesma classe.

Bônus: + 2 de Carisma

Kalogs : d3xd3

Status:

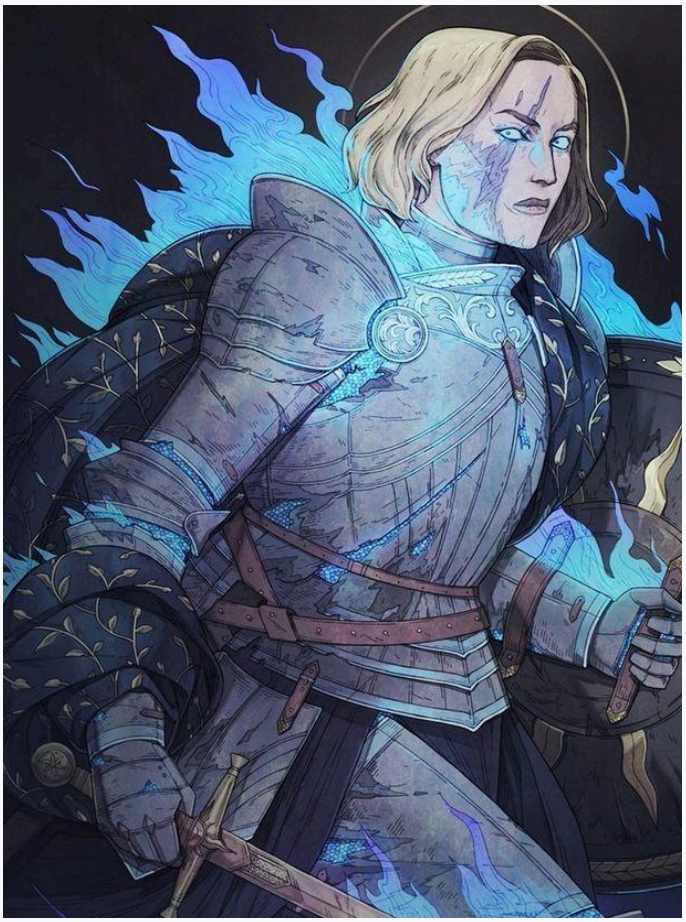
- Escravo : 1
- Camponês:2
- Fazendeiro:3

Perícias Disponíveis : *Persuasão AB , Alteração, One Handed , Spectrometria* .

Contos de Gorgon

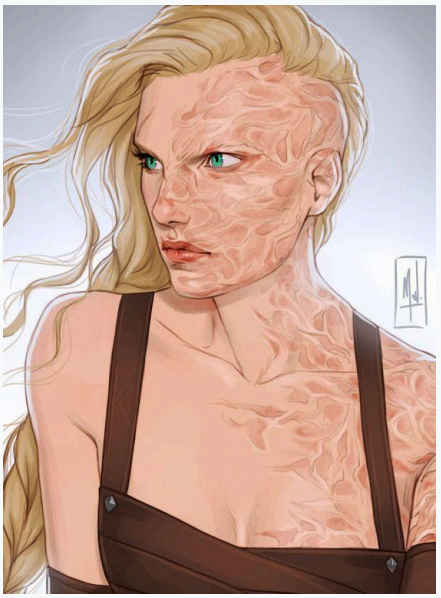
Era Jongala

ANO 2609 YF até os dias hoje…...



Dama de Ferro

|Bryrhila Kovanhraar é uma das guerreiras mais famosas de Gorgon. Ela é a foi notada desde jovem quando tinha apenas 17 anos quando liderou tropas contra o exército de Kublai Kan.



Sua habilidade de liderar e inspirar pessoas é tão grande que fez como que não só guerreiras de sua terra , Yorgungard nas

montanhas Skolezas , mas inspirou mulheres de outras nações a serem paladinas e rangers.

Pelo sucesso de seus feitos. A corte de Cidadel a convidou para ser a líder da tropa Albatroz , guarda do rei Hahfik.

Arnok Heartfire Elikson

Conhecido com Gigante de fogo, Leif é um descendente com direto de Elik Hearfire , umas das mais famosas rainhas Skooll que guiou o povo do jardins montanhesco a vitoria contra os separatista Yarost, seguidores de Dio , na Batalha da Península do Machado .

O mais velho dos seus irmãos , por não ser mulher e não estar na ordem de sucessão do trono, Leif iniciou

sua carreira para ser um guardião de sopro , sendo treinado pelo próprio rei Hahfik. Suas habilidades eram incriveis , o que crescia as espera do rei de poder ressurgir a ordem de Isildur, extinta, graças a Koba o Bandar traidor .

Quando o jovem estava perto de poder finalmente ser entitulado como Cavaleiro de Isildur Lief fugiu , desaparecendo e não sendo mais visto desde então.

Há boatos que dizem que ele enlouqueceu lendo sobre histórias dos povos antigos , e das lendas do Anupanur (fim do mundo) .

Kublai Kan

Lider Bandar separatista responsável pela revolta da flor lunar.
Kublai Kololo é filho de Koba Kololo Khan, morto por Rafic após ter traído o Rei.

Com a morte do seu pai, Kublai enquanto fugiu do Montério Harada , onde era treinado com monge. A vergonha de ser filho de um traídor era alimentada pelos olhares de outros alunos , que o julgava rasgando o seu íntimo.

Kublai vagou por toda todas terras de Nür, fugindo de outros que queriam mata-lo quando descobriam que ele era o herdeiro da traição.

O jovem Bandar descobriu que os bandares rebeldes foram exilados na grande ilha do Norte e viajou para lá.
A esperança dele logo foi reduzida a puro medo ao perceber a desordem e raiva daqueles rebeldes que mataram todos os seus outros irmãos.

Como fugitivo , Kublai cresceu como sobrevivente nas montanhas. A condição extrema fez com que ele amadurecesse com ódio, ressentimento e angústia. Esse foi seu combustível.
Kublai assim como seu pai era diferente, sua capacidade de aprendizado era superior a de qualquer outro Bandar.
Por ser afetado pelo sopro, Kublai desenvolveu e aprimorou muitas habilidades das quais lia nós livros da biblioteca ébano e dos manuscritos no monastério Harada.
Antes mesmo de chegar a fase adulta , Kublai já tinha controle e conhecimento de todas as vertentes do sopro.

Altair Sehan

Altair Sehan ou como é conhecido em toda Gorgon, Arc mestre, é presidente do Colégio Alqamar .
Foi considerado como o mais poderoso afetado pelo sopro nessas terras. Foi responsável por banir um Kollak que assolava os portos dos continentes e ilhas.
No banimento da criatura mestre Altair ficou cego de um olho.

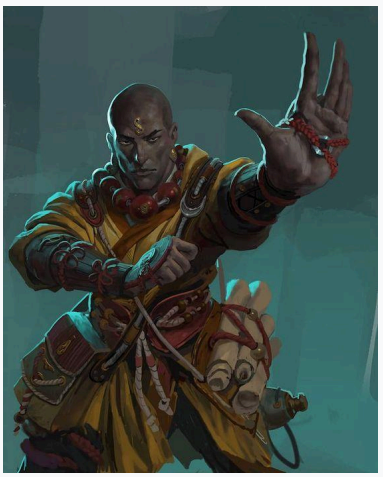
Dragão do leste

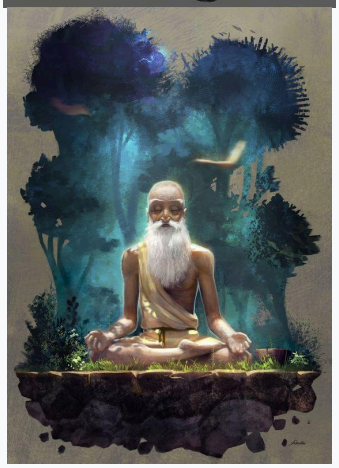
Makoto Iwamatsu, conhecido como Dragão do leste, foi um condecorado general shanren que em encabeçou dezenas de vitórias sobre a Flor lunar. Sua presença na batalha era como um pouso de dragão Kollrak, , utilizando sua técnica aprimorada de bushido

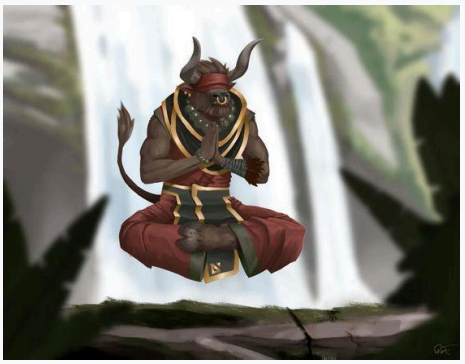
Mako , como era conhecido pelos íntimos, se aposentou após seu filho comandante Taro Iwamatsu ter sido morto pelo próprio Kublai em um ataque surpresa.
Muitos procuram Iwamatsu para aprender a técnica de lançamento de relâmpagos, de sua autoria, mas acabam falhando por não o encontrar.

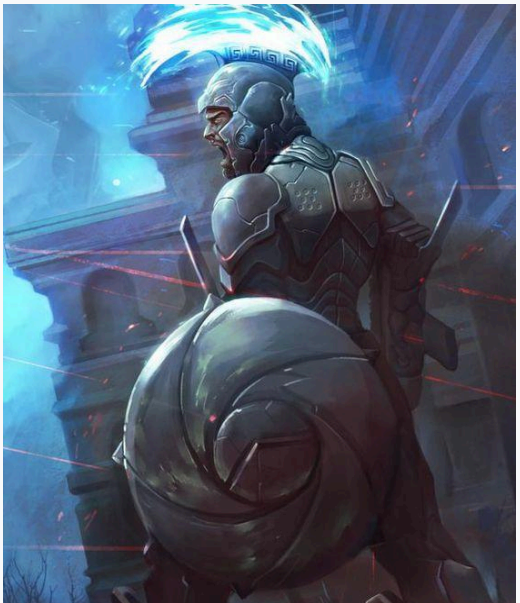
Os ultimos Monges Harada.

Apenas 4 monges sobreviveram ao massacre dos cordões. Kublai ao invadir o monastério Harada eliminou todos que estavam em seu caminho, mesmo a princípio os monges não querendo lutar. Os fugitivos se escondem em lugares desconhecidos a todos. Seus nomes são: Roku , Buru , Patik , Gumbandi









Ul Cesarec:

ANO 2609 YF :

General do exército de Cidadel, e líder do Mayos. Foi um homem extremamente habilidoso, que revolucionou o conceito de batalha, introduzindo as técnicas dos 9 círculos de Cesarec.

Ele foi responsável por comandar o tratado de paz entre do Reino Gorgon, contra o reino Otawak, liderado por Thorb O Ferroz e também de evitar uma suposta reviravolta Yahrot rebelde de tomar o poder novamente

Os ensinamentos de Ul ocasionaram a divisão entre os Olds, que foram libertos com a lei contra anti escravidão. Certa parte queria ir com Arthur Dohvahkan para leste , em busca da terra dos raios, enquanto a outra queria continuar na então cidadel, que na época estava nascendo.

A quase guerra civil foi resolvida , em um desafio , no qual Cesarec propôs : Se Dovahkhan ganhasse , os olds residentes em Mayon deviam seguir ao Separatista . Mas se Ul ganhasse , Arthur deixaria de impor aos residentes , e os deixaria em paz, partindo para sua viagem com seus apoiadores.

Ao jogar a moeda, Arthur levou vantagem escolhendo o ambiente e as condições da batalha, marcando-a para um dia de tempestade.

A batalha durou pouco. Cesarec fez nove movimentos, desarmando Arthur , derrubando-o e o incapacitando de lutar .

Todos os seguidores de Ul gritaram de felicidade. A esperança nos olhos daquele povo brilhavam como as gotas de chuva que caíram. Por conta desse orgulho, aqueles olds residentes batizaram a si mesmos de Mayos, em homenagem à terra que tanto amavam.

Cesarec se casou com uma linda guerreira chamada Pedra no qual teve 3 filhos.

Após alguns ciclos , Ul e Pedra nunca mais foram vistos.

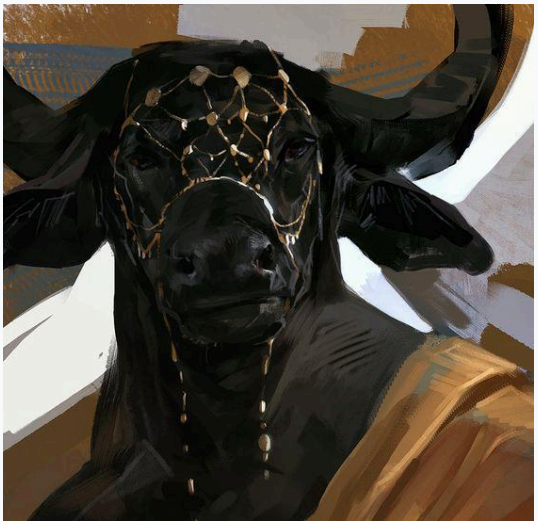
Kobagu Khan

Antigo conselheiro do rei de Gorgon que o traiu, criando uma revolta reivindicando o trono alegando que Hafik não poderia reinar por causa de sua casta bandar , que não o designava um governante e sim com apenas um médico.

Isso fez com que um terço do bandares apoiasse o conselheiro rebelde, travando uma guerra por toda mayon.
Kobagu iniciou uma caça contra todos indutores e guardiões , para evitar que um novo Hanoke surgisse , já que essa seria a maior ameaça.
Suas investidas tornam cada vez mais fortes. Kobagu toma a cidade e mata o filho de Hahik, tomando o trono.
Após tomar Hadavel, os guardiões de Isildur invadem o palácio, na esperança de derrotar o Khan.
A batalha ficou mais intensa com Koba matando Dapanur, Hana , Elik Heartamber e Arthur Dohva mortos.
Apenas Hahfik e Ul sobrevivem e continuam a lutar. Hafik perde seu controle e ataca violentamente o traidor que se defende induzindo o sopro nas mãos que quebra a Isildur do rei enfurecido.
Não se sabe o que aconteceu depois, apenas que Koba finalmente foi derrotado.

Thörb O Raivoso

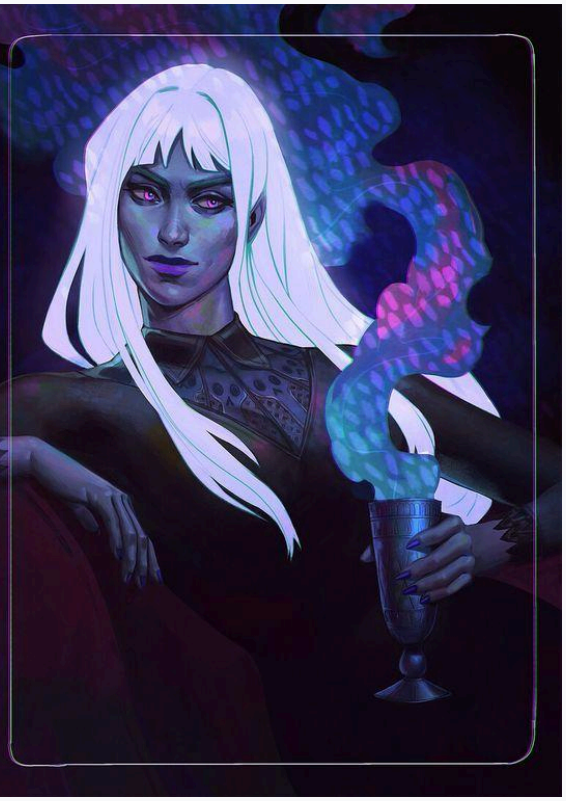
Foi um rei Otawak que viveu a 615 anos atras , temido na batalhas. Era conhecido por sua inteligência e pelo seu conhecimento estratégico. Graças as sua habilidades os reinos do oeste ganharam a guerra Maynür, provocando a independência dos reinos
do o
este. Sua geração está no trono até os dias de hoje. Thorb desapareceu durante o seu reinado e nunca mais foi visto.



Sahru Skyhammer

Sahru foi em ermitão que vivia em uma cidade pequena nas margens do rio Uib próxima de Zahara. Era conhecido pelo seu superior conhecimento em forja, tendo forjado a Isildur de Hahfik, a ***Naringala* .**

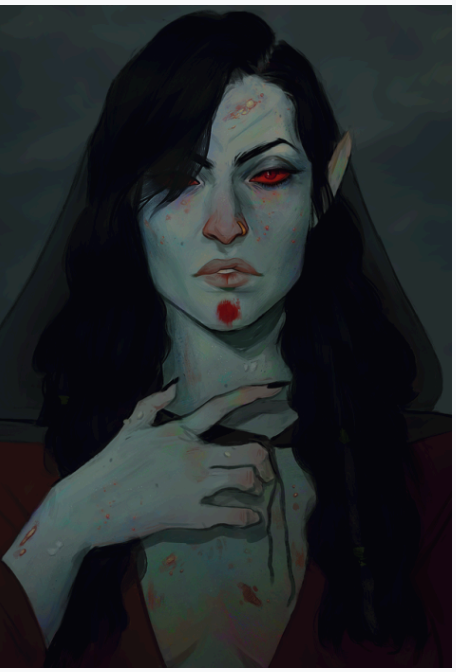
Sahru possuía um dos seu chifres quebrados, sinal vergonhoso para os de sua espécie, mas fora auto cortado como um sinal protesto negando sua cultura por conta de tantos costumes escravistas de sua cidade natal.
A última arma forjada por Sahru foi ***Thunderdome***, dada a ***Ronan Cesarec*** , O cabeça dos guerreiros *Thunderstruck* .
O famoso ferreiro viveu cerca de mil anos , por conta de ser muito afetado pelo sopro. Ele fez parte no passado do Quarteto da Alvorada, lutando contra na primeira Guerra Yarot liderada por Dio.
Sahru foi morto por Koba as margens do rio Uib .
Até hoje na cidade JilyJily uma estátua de Sahru olhando para o Uib com contemplação.



Rayla Vhronstëdt

Rayla foi uma imperatriz Yarot que carregou notoriedade a sua nação. Ela foi responsável incitar uma fagulha a casas rebeldes da Bratsva, alegando altos impostos sobre sua casa real , devido às sanções dadas pelos atos cruéis do antigo líder Dio.
Rayla planejou dar um golpe em Hahfik , manipulando, nobres , generais e conselheiros do rei.
Utilizando a líder dos Bratsva, Naula Khfinovit promoveu um ataque a caso de rei Gorgon, que foi mal sucedido. A imperatriz foi presa e morreu nas masmorras de Thueban.

A boatos de que Rayla encorajou Koba a trair Hahfik.
A nação de Yarot foi coroada com um novo líder , Orel da casa Torgav .



Naula Khfinovit

Naula Foi a líder da **Bratsva. Uma espécie de grupo Yarot que rouba dos ricos ajudava os pobres. Seu desejo de ajudar os outros alimentou seu ego e regou sua inocência, a ponto de se tornar uma radical com suas ideologias .**
Manipulada pela imperatriz Rayla, a jovem se infiltrou no exército, fingiu estar apaixonada pela General Cesarec o enganando e sequestrando a esposa do rei Hahfik, resultando na morte da rainha.

Naula por morta por lança atirada por Pedra Vin'eln, guerreira Mayon de prestígio dos seus tempos enquanto ateava fogo na em Hadavel.

Dapanur Tukandaru

Rei dos Yavus, senhor das areias e Yavanas de Nür. Lutou bravamente na batalha do machado.

O gigante de ébano após sobreviver graças a um tratamento com o sopro , se tornou fascinado pela assunto, viajando por toda Gorgon, aprendendo sobre a mutação causada
por essa força incrível.

Após sua peregrinação Dapanur voltou para sua terra, para eliminar a corrupção e exterminar um facção que espalhava maldade nas savanas, O Sol Negro.

Com os anos de vitórias e conquistas com o general Yavu sobre a guerra Maynür, Dapanur seu tornou o Rei dos Yavus.

O Jakibar casou-se com Tunia Alvi do clã da lua , tendo dois filhos e duas filhas.

Sua morte foi trágica aos 70 anos , Koba Khan, líder da revolta da flor Lunar, tentando derrota-lo a 600 anos atrás.

Hahficc Jongala

O Grande Rei de Gorgon. O único que conseguiu unificar um continente inteiro. Por ser bondoso e sábio, O rei Raficc é amado por todos no continente de Nür.

Apesar de sua personalidade bondosa, Raficc nunca deixou de executar sua justiça, criando a lei anti escravidão e impondo taxas justas para que não houvesse mais pobresa.

Após alguns anos de guerra contra o oeste, Rafic conseguiu aplicar seus planos em Nür e fazendo alguns acordos com a república da argola, aumentando alianças comerciais entre os continentes.

Um dos seus maiores desafios foi lutar contra seu melhor amigo e conselheiro Koba Khan que arquitetou um golpe político contra o reino. Rafic o derrotou com muito custo, vendo seus amigos mais próximos morrerem pelo extremista Bandar.
Rafic ainda reina em Gorgon com seus 720 anos.

Arthur Dovahkan

Unificador dos Olds, libertador de escravos, destruidor de grilhões.
Foi um dos guerreiros que ganhou mais destaques após a derrota de Dio. As multidões o amavam e o seguiam durante sua viagem para libertar escravos. Em uma de suas viagens, Dovahkiin descobriu um mapa nyraxi que detalhou um possível manancial de terra na divisão dos mares do leste e oeste. Juntando uma comitiva, Arthur partiu para a localização conhecida como a região das tempestades , onde nenhum barco que navegou por lá sobreviveu.

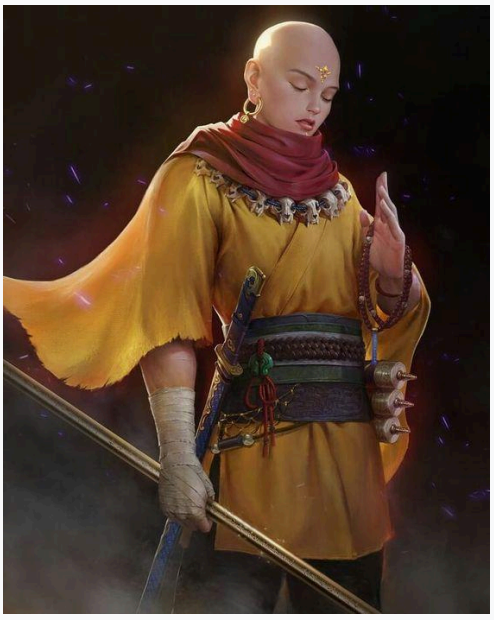
Mesmo com sua fama, não foi um motivo para arrastar vários chefes de clãs de olds para essa viagem. Assim, apenas os líderes e sua família o acompanharam na viagem.
Apesar das tempestades, Arthur e seus seguidores chegaram com êxito na Terra prometida . Eles ficaram estonteados com tantas beleza naturais que as ondas gigantes e os raios escondiam. A terra tinha um potencial de progresso enorme visto que tinha força para o cultivo de grãos e frutos.
Isso tudo era apenas um brinde . Aquela terra era um sítio arqueológico , centenas de fósseis de ***Kol'raks***, criaturas lendárias que foram exterminadas na fundação, e o restante destruídos pelos paladinos ou caçados mais tarde pelos caçadores de tempestade.
Ao retornarem para Nür retornarem com especiarias e minério ***Koll'rak*** , despertaram a esperança de muitos olds que prontamente se prontificaram em migrar para terras agora chamada de ***Tempestua*** .
O clima de esperança não contagiou todos os olds. Havia muitos que viam a esperança sendo erguida em forma de um capital em Gorgon, a futura Cidadel. Os de opiniões contrárias tinha como um líder ***Ul Cesarec*** , ou conhecido como ***Corcec*** ,por conta de uma entalhe de uma criatura gravada em sua armadura, uma mistura de um ***Azalon*** misturada com ***Hylgtar.***
 Após os conflitos baixarem e Cidadel ser inaugurada Arthur montou os guardiões de Isildur, no qual juraram proteger Gorgon da injustiça.
Arthur voltou para Tempestua, onde fundou Neovesuvio a capital do seu reino, no qual é governada pelo Clã do Raii com outros quatro clãs de apoio: Fogo, Chuva, Onda, Trovão.As outras casas menores são sujeitas aos as esses clãs maiores
Arthur Dovahkan morreu em uma batalha contra Koba, o traidor , no palácio real do Bandar.

Hana Harada

Considerada águia dourada , A primeira mulher a tomar o poder dos Shanren .
Foi uma arqueira conhecida pela sua mira perfeita , ajudando a salvar a vida de Dapanur enquanto batalhava contra Dio na batalha do machado.

Após o fim da guerra com os Yarot , o império Shanren estava massacrado, sem imperador e por estar à frente ajudando os feridos, Hana foi coroada como rainha.
Mesmo sendo uma forte guerreira, Hana se demonstrava com dificuldade de lidar com suas emoções,por conta de ter perdido todo seu sopro.
Hana teve um romance com Dapanur mas o abandonou por conta de acreditar que ou ela amaria seu império ou amaria o rei Yavu.
Hana morreu sem herdeiro em uma batalha contra Koba .

Mitsuha Harada



Mestre Harada foi habilidosa e estudiosa manipuladora de sopro
que dedicou a vida para ajudar os pobres.

Enquanto vivia, Mitsuha desenvolveu técnicas para canalizar o sopro no corpo para atingir o equilíbrio e a calmaria .
Mitsuha desapareceu no meio

da revolta de Koba Khan e nunca mais foi vista.

Miwa Harada

A única filha de Mitsurha. Desde muito cedo a jovem Miwa sempre foi impetuosa e de espírito forte. Abandonou o monastério conduzido pela sua mãe e dedicou sua vida em salvar aldeias de ladrões e de Divers.
 Sua coragem era tão grande que motivou e motiva centenas de mulheres ao redor Gorgon para serem guerreiras Inue .

Pedra Cesarec

Pedra Vin ‘El foi uma guerreira mayon , conhecida como Dama de escudo. |Era uma excelente estrategista e artista que ao mesmo tempo que era imbatível em batalha era meiga e empática .
Sua fama se tornou grande ao matar a regicida Naula com um golpe certeiro com a ‘ferrão’ , sua lança.

Pedra se apaixonou e casou com Ul Cesarec , após as Guerras de Mayonur, tendo seis filhos - Ronan , Kalum,Yue, Alira , e os gêmeos Noah e Kaliel.

A guerreira desapareceu junto com seu marido alguns anos apos a morte trágicas de seus filhos provocada por Koba.

Ronan Cesarec

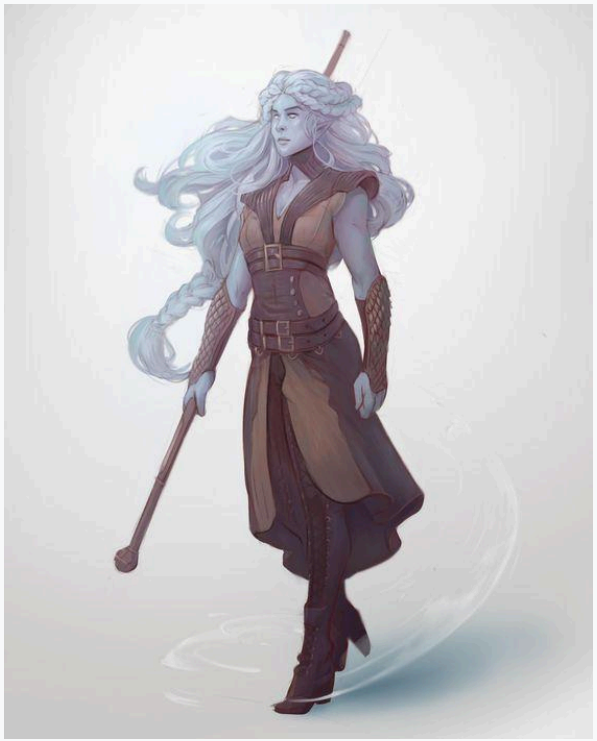
Ronan foi o primogênito de Ul. Logo quando nasceu , tomou a atenção, curiosidade e o medo de todos que o viam. O guerreiro possuía uma característica que apenas se desenvolve em pessoas com genealogia Cesarec, o Cianonismo.

Ronan foi um capitão do Thundertruck, lutando bravamente contra os Jurags grupo de otawaks. O Gigante azul possuía um martelo, o thunderdome, forjado por Sahru .
Ronan foi morto por Koba e seu martelo foi roubado.

Kalum Cesarec

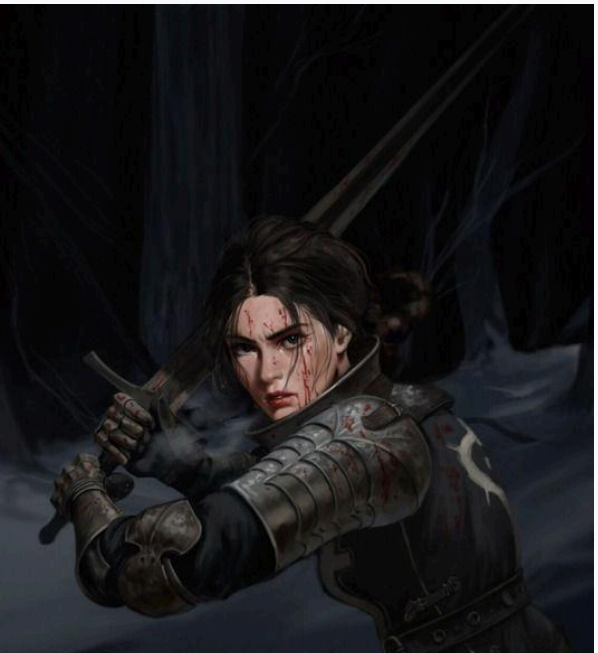
Kalum é conhecido como o filho mais parecido de Ul. Um exímio arqueiro , Conseguia acertar um alvo alvo a um quilômetro de distancia.

Irá muito como ver Kalum lado a lado com seu pai em batalhas.



Yue Cesarec

Yue Cesarec foi filha de Ul e uma spectro de exímias habilidades e conhecimento. Era uma das mestras da Escola Alqmaar. Sua bondade era algo de se chamava atenção. Combinado seus conhecimentos e sua embatia , Yue se dedicava em curar e tratar das doenças mais difíceis de se administrar.

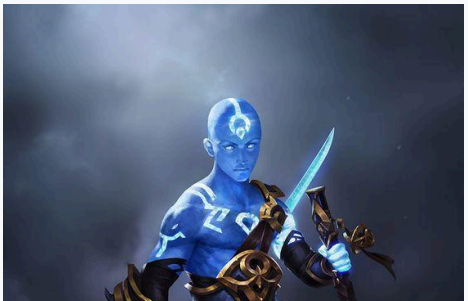


Alira Cesarec

Aliás era a filha de Ul com temperamento mais forte. Quando tinha apenas 16 anos , a jovem fugiu de casa e assumiu o pseudônimo de cavaleiro negro, se destacando entre os melhores guerreiros do exército de Gorgon, sem mesmo seu pai, o general do exército saber sua identidade.

Noah Cesarec

Noah o caolho foi um dos filhos de Ul e Pedra , irmão gêmeo de Kaliel. Quando criança perdeu a visão devido uma infecção. O jovem era competitivo pois não possuía o sopro, diferente de seu irmão gêmeo Kaliel. Dizem que Noah foi o único que sobreviveu após a caçada dos Cesarecs



Kaliel Cesarec

Kaliel foi conhecido como um menino prodígio. Sua manifestação do sopro veio desde muito criança com apenas 3 anos. Assim iniciou seus estudos na como guardião do sopro, sendo treinado em Arktosh (escola para indutores), que ficava a norte de Roarhraar.

Kaliel era visto como o próximo Hanoke , pois seu poder era realmente muito grande. Desde pequeno o menino treinou no monastério Harada , na escola Alqmaar. Porém Kaliel não pode viver o suficiente . Sua falta de experiência era do tamanho do seu poder. O jovem foi morto junto com outros aprendizes indutores por Koba o traidor.

Era Yonar

ANO 2609 YF - 1809 YF

Dio O Holy Diver

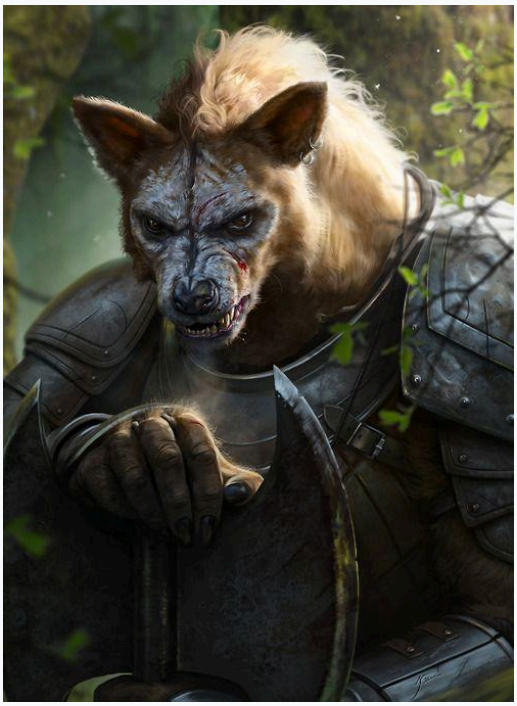
Dio foi um líder Yarot no qual moveu porções de ataques a cidades em Gorgon, pilhando e destruindo tudo ao redor em nome da supremacia Yarotiana. Egoísta e sem empatia Dio se intitulava o Hoh' Lydiver , o nascido das cinzas, herdeiro do trono Yarot Senhor de Gorgon.

Possuía grande alteração no sopro, sendo um manipulador poderoso, conhecido com suas habilidades metamórficas.

A lendas que sua aparicião data da primeira Guerra Yah, no qual os Yarot dominaram a costa oeste de Nür , bloqueado o comércio e matando todos os herdeiros Tukandaru do reino Yavu. Durante aproximadamente 500 anos Dio desapareceu junto com um Hanoke , no qual reapareceu a 705 anos na segunda Yarot, em que foi morto rafic

As lendas insistem que ele viveu tanto tempo pois desenvolveu uma alteração no qual se alimentava do sopro de todas coisas , roubando o campo de energia de outros.

Mesmo com passar de eras ainda há alguns em Gorgon que tentam seguir as ideologias de Dio, se alimentando do sopro espalhando o em medo pelas terras brilhantes deste mundo.



Naul O Carniceiro

Naul foi um caçador que liderou uma revolta contra o reino Otawak. Conquistando aldeias o Naul e sua seguidores de seu clã Aney'í pilhavam vilas e escravizavam outros Otawaks. Por conta dessas revoltas ouve uma guerra civil chamada a Guerra do uivo da noite no qual cominuou coma morte de Naul e o banimento do clã Aney'í para os desertos de Mayon.

Kan’lot Gaston

A grande mistério em volto a história de kan'lot. Ele foi o segundo mais forte Hanoke que já existiu.

Crescido na dificuldades dos pântanos de Nür ,Kan'lot teve uma infância muito pobre e difícil o que levou a ter a vida em cidades maiores fazendo a vida cantando , dançando e alegrando os oprimidos

Ao passar de sua vida descobriu a capacidade de indução e junto com sua vantagem natural com o sopro se tornou um espadachim formidável.

Kan"Lot se tornou um Hanoke quando lutou bravamente contra 15 Yarots do exército de Dio, derrotando todos.

Com o tempo se tornou o líder do Quarteto da Alvorada, um grupo de guerreiros ficava libertar cidades do controle de Dio.

Após a batalha contra o seu maior algoz , Dio , ambos desapareceram dados como mortos . Isso resultou no exílio Yarot para as cavernas de Oslo, que alimentou na esperança Yarot de Dio voltar para comandar seu exército.

Beshara Daher

General Daher ou Kiyongar (garra dourada), era um ex general deposto , fundador do Quarteto alvorada. Junto com seus companheiros, Beshara libertava vilas da opressão Yarot.
Ele foi considerado como o maior guerreiro Bandar. Muitos até hoje o consideram como tal, até o rei Hahfik.

Asaad Mushu

Asaad foi um mimético , considerado o maior de todos . Além de sua habilidades também era conhecido pelo seu bom humor, ainda mais por ser menor em estatura do draconianos normais.

O seu maior feito foi derrotar um exército inteiro, transformando em uma Koll'rak e atrasando a invasão

das capitais. Graças ao sacrifício de Assad muito poderam sobreviver.

Calen Thúl

Seu nome é traduzido é a lua do pantano. O guerreiro do breu lunar foi um samurai que atingiu o estado de Hanoke .

Calen era o líder de um clã draconiano, o único que existia, já que não era o costume de tais viverem civilizadamente em grupo.

Os maiores inimigos de Calen e seu clã era o clã Bani Urani liderado por Urui Laer, outro samurai habilidoso, também no estado de Hanoke.

Ambos tiveram várias batalhas , mas que tiveram uma trégua para enfrentar um inimigo maior ....

Urui Laer

Nobre guerreiro que protegia as planícies que fazia divisa com os pântanos do leste. Seu clã era inimigo ferrenho dos Thúlun, que acarreto em praticamente uma guerra. O clã de Urui era o único que resistiu a escravidão Naut.

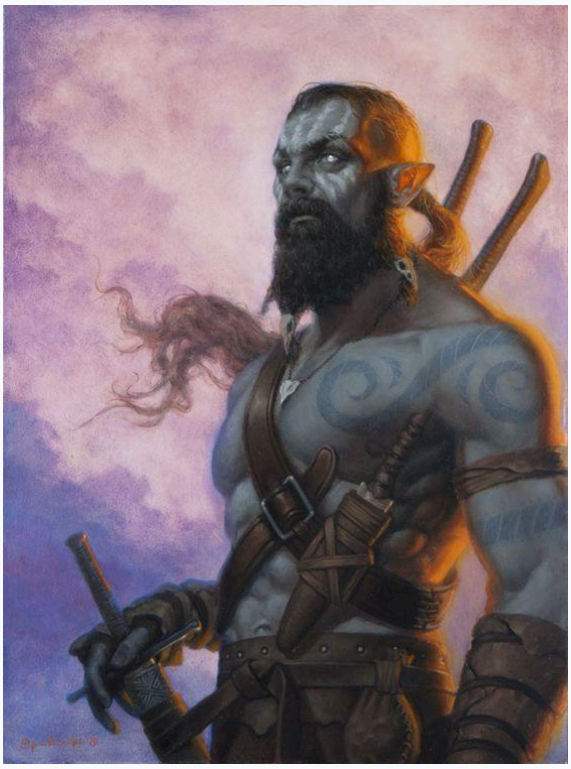
Laer e Thúl se uniram para combater um guerreiro vindo das sombras forja do egoísmo e rancor.

Até hojeos banis acreditam que Calen matou Urui e os draconianos acreditam Urui matou Calen, gerando um odio entre as duas espécies.

Joseph Mellquivist

Joseph também conhecido como Elf de ouro foi um descendente direto dos antigos paladinhos, Asas de ferro, aqueles caçaram os primeiros Koll'raks.
Diferente de seus ancestrais , manchados pelo purgo do sopro, evento no qual se caçaram todos os antigos condutores em Gorgon, Joseph era diferente. Assim como no caso do homem sem rosto , não se sabe a sua nacionalidade
Após diversas batalhas , Mellquivist se tornou um Hanoke.

Muitos queriam o transformar em Rei de Gorgon. Mas isso foi interrompido em uma batalha contra um Yarot que antes do seus tempos foi conhecido como um Hanoke. Esse evento foi chamado de batalha das lâminas boreais.



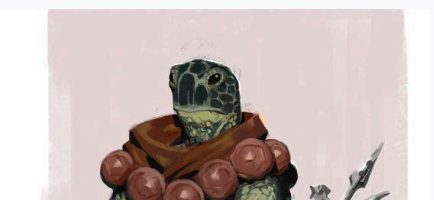
Loshad Seryy

Loshad foi a lenda Yarot. Seryy foi um Hanoke no qual usava foice energizadas com o sopro. Seu feitos era muitos lutando por territórios nas montanhas. Até pessoas de outras nações o amavam. Tudo mudou quando Loshad Seryy tomou um caminho da escuridão .

Era do Chicote

Arman Ceaverius

Arman foi o imperador absoluto nautês. Nenhum líder jamais conquistou tantos territórios quanto ele conquistou . É considerado um do líderes mais tiranos de que já existiu em Gorgon. Arman enquanto governava conseguiu dominar todo o continente de Nür e todo sul de Mayon. O tirano foi morto por Ibi'Muz.

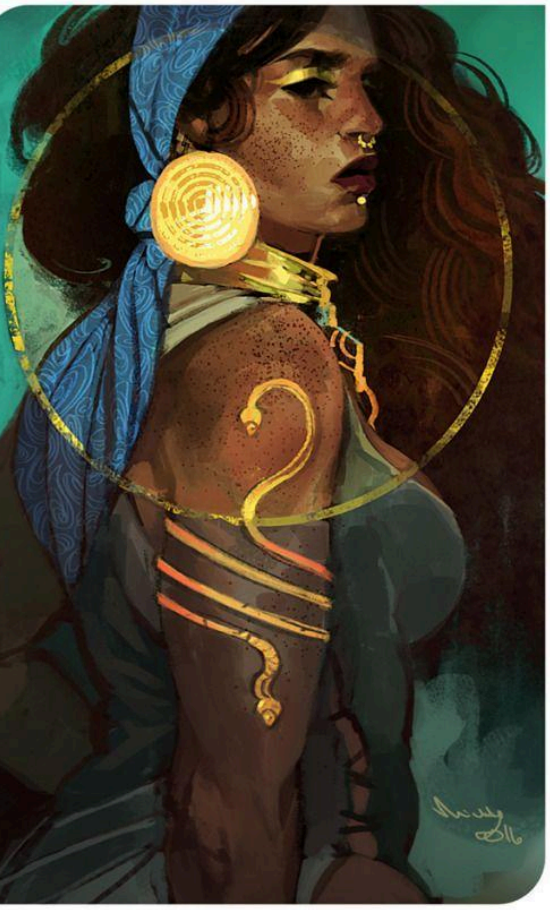


Mestre Gnuy

Gnuy foi um monge da especie extinta, Kameluar.
Ele foi o primeiro monge a criar métodos de se aprofundar o conhecimento do sopro e usa-lo para bondade.
Ninguém jamais se comparou teve tanta habilidade com alteração quanto ele.

Narud Tsad

Considerado o guerreiro mais temido de todos da antiguidade . Siad Namurha foi primeiro Stormborn . Dizem que ele por ter sido engano destruiu uma cidade inteira com uma tempestade na areia.



Zahara Diouwan

Zahara é a irmã mais nova de Zahir, e difente dele, não possuía cargos de destaque, e sim aplicava golpes nas praças da cidade enganos pessoas.
Apesar de sua gatunês , a jovem era muito habilidosa com o sopro, e utilizava seu conhecimento em tratar das doenças do pobres e injustiçados .

Zahir Diouwan

Zahir Diouwan o escriba foi um famoso nobre guerreiro Dakar . Nas terras dos oásis são muito conhecido as trovas e canções de seus feitos. de como ele sozinho salvou donzelas e derrotou ladrões e contrabandistas .

Zahir como era um homem extremamente inteligente ,chegando a ponto de ser nomeado como as areias do Marajá .

Seu último foi derrotar uma ameaça estrangeira nas cataratas de Bandares nas ruínas Hati .

Wendja

Ilustre caçador e melhor domador . Ninguém jamais cavalgou como ele. Dizem que quando o via montar era quase como ver um chama percorrendo o campo de batalha.

Hagalat

Draconiano sábio que vivia nas escuridões do pântanos do Oeste. Ele foi o primeiro a desenvolver a técnica do mimetismo, chegando a ponto de se transformar em um Koll’rak e para derrotar uma fera marinha que atacava a região das cachoeiras

bandares. Hagalat morreu em batalha, devido o alto esforço em se transformar em uma fera gigantesca.

Cavaleiro de Carvalho

Pouco se sabe dele. Mas o que é contado pelo cronista é de que o cavaleiro de Carvalho era um antigo paladino , um águia de ferro, contaminado com a praga verde , no qual seu corpo foi tomado por plantas que saiam da sua pele. As lendas dizem que ele usava um escudo com uma pintura de uma árvore que ri.

Ib’muz Tukandaru

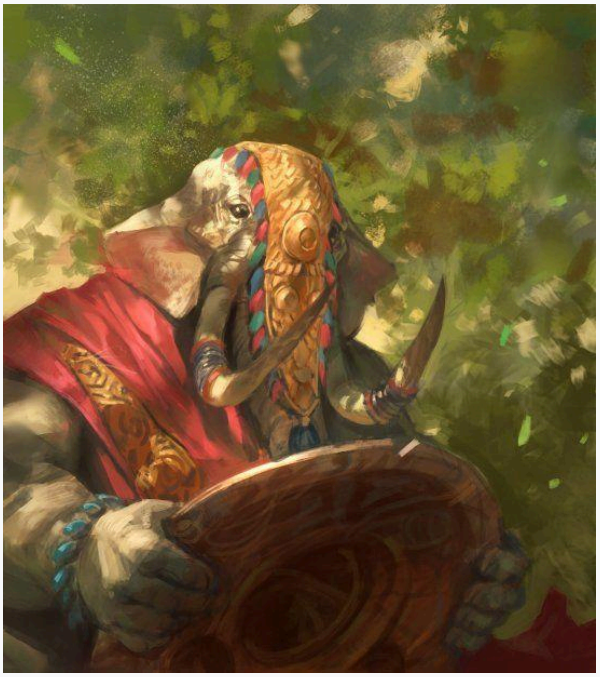
Ib’umz *Igubanta* (Mão de cristal) foi o primeiro Jakibar, rei do Yavu.
Filho único de mãe estrangeira , Ibumz cresceu em uma família em um momento conturbado. Seus tios e seu pai tinham muito conflito sobre as decisões das aldeias.
Com a morte de seu avô Od Namra, abriu-se uma disputa para o trono culminando na morte de seus pais e do tio Ob Namra, enquanto Ib’muz estava em uma falsa missão diplomática de uma casamento arranjado com a vila do metal, com intenção de tomarem sua vida. Em um determinado momento foi revelado o golpe político. No dia do casamento sua noiva o apunha durante a

cerimônia . O jovem Ib caindo percebe a alegria do chefe da aldeia ao ver o sangue escarlate do nobre de carvão escorrer no chão.
Tomado pela raiva Ib muz parte para golpear Ocsi Narf, o líder de ferro. O patriarca Narf se desvia do ataque de Ib e corta em um golpe limpo o braço do nobre rapaz .
Ib é dado como morto e descartado no deserto árido de mayon.
O que parecia ser sua sorte ao ser encontrado por mercadores escravagistas draconianos o Ib pensou que tinha mais sorte ainda por ter entendido os Draconianos dizerem que não iam devorá-lo por estar cheio de vermes nas feridas.
Ib é levado para um navio com outros que foram capturados e foi vendido como um escravo barato , já que não tinha um braço para uma mineradora Naut administrada por Torns.
Três logos anos se passaram, do outro lado do mundo, embora estivesse com apenas um braço, sua características yavus o tornam o homem forte.
Após várias brigas, solitárias e dias sem comer, Ib'Muz se cansou daquela vida e planejou a todo custo uma fuga. Mas todos os outros escravos sabiam da vontade de Ib de fugir, comentando entre as cavernas de trabalho chegando até os ouvindo de Namar, o chefe dos capatazes. Namar era um Torn mal, que vivia se gabando por ter uma adaga com metal yavuriano, e usava isso como uma forma de humilhar o jovem rapaz.
A tentativa mal planejada de fuga culminou em uma batalha entre os dois no qual terminou em Namar perdendo um dos seus chifres de cristal e Ib caindo em um barranco.
Ao acordar no dia seguinte todo machucado, a única coisa que Ib vê é o chifre Namar decepado ao seu lado, como se tivesse olhando para ele. Naquele dia Umz achou que ele sobreviveu por causa do chifre de cristal.
Depois de dez anos de peregrinação, Ib'umz era um homem diferente, moldado pelo desejo de sobrevivência e de honrar seu pai.
O Peregrino de carvão voltou para sua terra, derrotou seus primos traidores, generais da aldeia do sol e da lua e tomou o trono de suas tias nefastas banindo-as no deserto.

Um Yavu nunca esquece de que lhe deve. A prova disso foi um exército de Ib sitiando a cidade do ferro.
A última coisa que Ocsi Narf viu foi um guerreiro de ébano, com braço de cristal esculpido.
As lendas contam que o Rei Ib afundou a cidade do ferro nas areias do grande deserto de mayon.

Isaanami Lohar

pouco se sabe sobre Lohar. Os escritos dizem o ladino Iky era um grande inventor de técnicas e ilusões de sopro



Coração de Marfim

(palavras apagas).... conhecido com Coração de marfim foi um ferreiro e guerreiro antigo, de uma raça que foi extinta a três mil anos atrás.
…… paginas rasgadas……..

O guerreiro sem rosto

...páginas rasgadas…

… a lenda do guerreiro sem rosto que gera conflito entre todos humanos que tentam dizer qual era sua nacionalidade. Sua história é rodeada de mistério, sua origem, e são ilustradas perfeitamente com as velhas ilustrações de sua

máscara sem expressão feita de caetã, árvore nativa que cresce na beira de nascente.