

DragonLance



EM SAVAGE WORLDS

INTRODUÇÃO

O que é Dragonlance?

Dragonlance, um dos primeiros cenários de Dungeons and Dragons, começou como um cenário em desespero. Após um evento cataclísmico, as pessoas de Ansalon viram que seus deuses e a magia divina haviam desaparecido numa terra agora destruída. As histórias originais dos módulos se passam 350 anos depois conforme uma trama sinistra da própria Rainha das Trevas, Takhisis se revela para tomar o mundo enquanto os outros deuses não estavam prestando atenção. Por fim, seus planos foram frustrados com a redescoberta dos deuses, principalmente do Dragão de Platina, Paladine.

O cenário pregrediu, tanto em escopo quanto em histórias, mas suas raízes continuaram as mesmas. Dragonlance é rico em fantasia, cheio de dragões, grifos, goblins, ordens de cavaleiros, conchaves mágicos, cidades perdidas, armas e artefatos lendários, maldições ancestrais, deuses beligerantes e muito mais.

Dragonlance nunca recebeu um bom tratamento de regras, apesar de ótimas tentativas. Com a introdução do Genesys System da Fantasy Flight Games, o potencial narrativo tão forte no cenário tem a oportunidade de brilhar para uma nova geração de rpgistas ávidos por um mundo de fantasia heróica onde ambientar aventuras ricas em personagem e desenvolvimento.



HISTÓRIA

Era da Gênese Estelar

Na Era da Gênese Estelar, o mundo de Krynn foi forjado do Caos por um panteão de 21 deuses.

Deuses Bondosos

Paladine, O Dragão de Platina
Majere, O Mestre da Rosa
Kiri-Jolith, O Bisão-Minotauro
Mishakal, A Curandeira
Habbakuk, A Fênix Azul
Branchala, O Rei Bardo
Solinari, O Disco de Marfim

Deuses Neutros

Gilean, O Cronista
Sirrion, A Chama Corrente
Reorx, A Forja
Chislev, A Mãe da Natureza
Zivilyn, A Árvore da Vida
Shinare, A Vitória Alada
Lunitari, A Lua Vermelha

Os Caídos

Takhisis, O Dragão Cromático
Sargonnas, O Portador do Fogo
Morgion da Irmandade Negra
Chemosh, Deus dos Mortos
Zeboim, O Dragão-Tartaruga
Hiddukel, Senhor dos Demônios
Nuitari, O Ceifador Noturno

Três raças de mortais também foram criadas. Paladine deu vida aos bondosos Elfos, Takhisis criou os malignos Ogros e Gilean originou os Humanos, dando-lhes o poder para escolher seu caminho. Depois, Reorx fez os Anões, Gnomos e os Kender, enquanto Sargonnas trouxe os Minotauros.

Era dos Sonhos

Na era dos Sonhos, os dragões malignos e sua deusa, Takhisis, iniciaram as Guerras Dracônicas. Nesses tempos sinistros, Takhisis entrou no mundo e tentou dominar toda Ansalon. Felizmente, Huma, Cavaleiro de Solamnia, através do poder de Paladine, forjou a lendária lança dracônica. Juntos, as forças do bem afastaram as hordas do mal e baniram a Rainha das Trevas e seus dragões desse mundo.

Era do Poder

Então veio a Era do Poder, marcada por ser um tempo de paz e prosperidade, quando toda Ansalon foi governada por Istar, a cidade da verdade e da luz. Eventualmente, no entanto, o Rei-sacerdote armou para destruir a balança do mundo, ao tentar eliminar a raça dos Ogros e tudo que simbolizava o mal. Em seu fanatismo, ele e seu regime fizeram o mal em nome do bem e, no final, o Rei-sacerdote buscou ascender como um deus e tomar o lugar de Paladine. Furiosos, os deuses trouxeram o Cataclismo. Embora o Cataclismo tenha destruído Istar e trouxe fim a uma era de ouro em Ansalon (e também de trevas), no final, isso ajudou a preparar os povos para as guerras que viriam e a balancear o mundo.

Era do Desespero

Assim, começa a Era do Desespero. Os mortais assumiram que os deuses os abandonaram, quando na realidade foram eles que os deixaram. Foi preciso trezentos anos para o mundo se reconstruir após o Cataclismo, recompondo uma aparência de ordem e paz. Mas, como sempre, é claro que a Rainha das Trevas ameaçaria novamente a estabilidade e a liberdade dos povos...

TABELA 6-7: AS HORAS DO DIA

Hora	Nome	Hora	Nome
0	Guarda Noturna	13	Sétima Guarda
1	Pós-Guarda Noturna	14	Oitava Guarda
2	Guarda da Madrugada	15	Nona Guarda
3	Pós-Guarda da Madrugada	16	Décima Guarda
4	Guarda Matinal	17	Undécima Guarda
5	Despertar	18	Duodécima Guarda
6	Guarda do Alvorecer	19	Guarda do Ocaso
7	Primeira Guarda	20	Última Guarda
8	Segunda Guarda	21	Pós-Guarda
9	Terceira Guarda	22	Guarda Tardia
10	Quarta Guarda	23	Repouso
11	Quinta Guarda	24	Guarda Noturna
12	Alta Guarda		

TABELA 6-8: DIAS DA SEMANA

Dias	Ergoth	Planícies	Solamnia	Anões	Elfos	Kender	Goblin	Divindade
Domingo	Gileadai	Dia do Amigo	Linaras	Brenzik	Portal	Dia do T:Culto	Guarda	Gilean
Segunda	Luindai	Dia de Caçar	Palast	Mithrik	Olho Reluzente	Dia da Luz	Dor	Lunitari
Terça	Nuindai	Dia de Repartir	Majetag	Adamachtis	Olho Noturno	Dia do Fogo	Medo	Nuitari
Quarta	Soldai	Dia de Catar	Kirinor	Aurachil	Olho da Morte	Dia dos Ventos	Tumulo	Solinari
Quinta	Mantus	Dia de Trocar	Misham	Cuprig	Dança Onírica	Dia das Águas	Conflito	Majere
Sexta	Shinarai	Dia de Rezar	Bakukal	Ferramis	Comércio Alado	Dia do Solo	Blefe	Shinare
Sábado	Boreadai	Dia da Assembléia	Bracha	Agorin	Árvore do Mundo	Dia das Sombras	Flanco	Zivilyn

TABELA 6-9: MESES DO ANO

Meses	Ergoth	Planícies	Solamnia*	Anões	Elfos	Kender	Goblin	Divindade
Janeiro	Aelmes	Celo Brilhante	Newkolt	Escuro-Cripta	Noite de Inverno	Brincar na Neve	Fome	Chemosh
Fevereiro	Rannmes	Neve Profunda	Deepkolt	Escuro-Extremo	Extremo Inverno	Tempo Escuro	Loucura	Zeboim
Março	Mishames	Degelo Montanha	Brookgreen	Úmido	Aurora da Primavera	Canção do Vento	Preparação	Mishakal
Abril	Chislmes	Terra Acorda	Yurthgreen	Úmido-Cinzel	Chuva da Primavera	Tamborilar da Chuva	Reconhecimento	Chislev
Mai	Bran	Flor Desabrocha	Fleurgreen	Seco-Bigorna	Desabrochar da Primavera	Campos Floridos	Campanha	Branchala
Junho	Corij	Lar da Terra	Holmswelt	Seco-Machado	Lar do Verão	Amigos em Casa	Cerco	Kiri-Jolith
Julho	Argon	Fogo Ardente	Fierswelt	Seco-Calor	Meio do Verão	Tempo de Vagar	Chama	Sargonnas
Agosto	Sirrimes	Brasa Apagada	Paleswelt	Seco-Forja	Fim do Verão	Ócio de Verão	Saque	Sirrion
Setembro	Reorxmes	Tempo da Colheita	Reapember	Frio-Martelo	Colheita de Outono	Festa da Colheita	Pilhagem	Reorx
Outubro	Hiddumes	Folha Dourada	Gildember	Frio-Aço	Crepúsculo do Outono	Brincar nas Folhas	Traição	Hiddukel
Novembro	H'rames	Frio Escuro	Darkember	Frio-Ferrugem	Escurelão do Outono	Frio de Matar	Peste	Morgion
Dezembro	Fênix	Antes da Geada	Frostkolt	Frio-Filão	Chegada do Inverno	Bênçãos	Recompensa	Habbakuk

* Entre as pessoas mais simples de Solamnia, os meses são chamados de frionovo, friointenso, verderiacho, verdeterra, verdeflor, calorlar, calorfogo, calorpouco, brasacolheita, brasaouro, brasescuro, friogeada.





Personagens

Nome	Tendência	Domínios	Símbolo
Paladine, deus dos soberanos e guardiões	Bom	Glória, Bem, Sol, Guerra, Proteção	Triângulo prateado
Branchala, deus das músicas	Bom	Bem, Sorte, Viagem, Enganação	Harpa de bardo
Habbakuk, deus da vida animal e do mar	Bom	Animal, Comunidade, Bem, Proteção	Pássaro azul
Kiri-Jolith, deus da honra e da guerra	Bom	Bem, Glória, Força, Guerra, Proteção	Chifres de bisão
Majere, deus da meditação e da ordem	Bom	Cura, Conhecimento, Runa, Força	Aranha de cobre
Mishakal, deusa da cura	Bom	Bem, Cura, Proteção, Conhecimento, Água	Símbolo do infinito azul
Solinari, deus da magia benigna	Bom	sem clérigos	Círculo ou esfera branca
Gilean, deus do conhecimento	Neutro	Viagem, Conhecimento, Runa, Civilização	Livro aberto
Chislev, deusa da natureza	Neutro	Ar, Animal, Planta, Clima, Bem, Viagem	Pena
Reorx, deus da invenção	Neutro	Terra, Glória, Comunidade, Proteção	Martelo de forja
Shinare, deusa da riqueza e do comércio	Neutro	Terra, Nobreza, Proteção, Viagem	Asa de grifo
Sirron, deus do fogo e da mudança	Neutro	Bem, Sorte, Viagem, Fogo	Fogo multicolorido
Zivilyn, deus da sabedoria	Neutro	Cura, Conhecimento, Terra, Natureza	Grande árvore verde ou dourada
Lunitari, deusa da magia neutra	Neutro	sem clérigos	Símbolo do infinito azul

Kenders

A raça kender é única em Krynn. Muitos similares aos Halflings em outros mundos, eles são pequenos mas capazes de feitos que as outras raças por muitas vezes acham improvável. É dito que essa raça é incapaz de sentir medo.

Os kenders possuem um espírito livre e jovial chamado. Eles tem uma disposição natural para peregrinar chamada de "Febre de Viajar." Por causa da sua curiosidade e amor por aventuras, os kender estão sempre envolvidos com mistérios, descobertas e novas experiências.

Todos os kenders são adeptos a pegar coisas que não são deles, como se elas escorregassem por vontade própria para o bolso de um kender, que não compreende que isso é roubo. Outro traço comum que todos os kenders possuem é a habilidade extraordinária de causar fúria nos seus oponentes ao provocá-los incasavelmente.

Idiomas: Comum e Halfling.

ÁGIL: Possuem elegância e agilidade. Começam com um d6 em Agilidade em vez de um d4. Isso aumenta a Agilidade máxima para $d12 + 1$.

MOVIMENTAÇÃO REDUZIDA: Reduza sua Movimentação em 1 e seu dado de corrida em um tipo.

PÉS-FIRMES: Com graciosidade natural, kenders começam com um d6 em Atletismo em vez de d4. Isso aumenta seu Atletismo máximo para $d12 + 1$.

VANTAGENS INATAS: Todo Kender possui as vantagens Corajoso e Provocador.

TAMANHO -1: Halflings reduzem seu Tamanho e Resistência em 1.

Centauros

Com metade equinos e metade humanoide, a raça dos centauros é reclusa em suas planícies, mas bastante orgulhosa. Eles pensam primeiro no bem da sua comunidade e farão tudo para que ela seja preservada.

As suas tribos se originaram em Abanasinia, ao redor do Lago de Cristal e da Floresta Escura. Hoje, os desertos costumam ser sua morada.

Centauros são ótimos rastreadores e patrulheiros, estando mais em contato com a natureza do que com eles mesmos. Geralmente, eles se mantêm isolados em seus bosques e cânions, preferindo não se envolverem em assuntos exteriores, mas não temem se aventurar quando for necessário.

Idiomas: Comum e Silvestre.

CORPO GRANDE: Centauros preferem atuar em áreas abertas, têm dificuldade em incursões a masmorras devido a seus grandes corpos quadrúpedes. Tem uma penalidade de -4 em Escalar e -1 em todos os testes quando se encontra num ambiente fechado que não comporta seu tamanho.

LIGEIRO: A movimentação do Centauro é 8 e seu dado de corrida é d10.

METADE CAVALO: Embora tenham uma metade humana, sua metade cavalo permite carregar muito mais peso e confere $+1$ na Resistência, como se tivessem a vantagem Musculoso.

SENTIDOS AGUÇADOS: Seus sentidos aguçados permitem que encontrem detalhes que outros

podem deixar passar. Começam com um d6 em Perceber e Sobrevivência em vez de um d4. Isso aumenta seus Perceber e Sobrevivência máximos para $d12 + 1$.