

Vida Demais

Além do Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton, há uma imensa ilha cheia de vida. Vida demais, alguns dizem. E existe, nesta afirmação estranha, mais verdade do que muitos imaginam.

As selvas e pântanos de Galrasia são dominados por colossos. Feras primitivas, muito maiores que seus parentes modernos — e bem mais agressivas. Passos e rugidos dos lagartos-trovão fazem o chão tremer, o farfalhar de árvores imensas denuncia o movimento de gigantes.

Em Galrasia a vida pulsa poderosa, quente e úmida. Qualquer criatura viva pode sentir o calor pulsante da energia positiva, a chama vital que emana da própria terra. Renova as forças, afasta as doenças, fortalece os músculos, fecha as feridas. Aumenta o apetite. E torna tudo, *tudo* maior.

Não há humanos ou semi-humanos nativos aqui, mas o Inferno Verde tem seus próprios demônios. Os povos-trovão descendem dos antigos répteis — ou deram origem a eles, ninguém sabe. Estas raças primitivas, bárbaras, não parecem interessadas em negociar tratados comerciais ou debater sobre fronteiras com o Reinado. Querem apenas sobreviver. Querem preservar seu modo de vida. E matarão para conseguir isso.

Mas Galrasia é ainda mais misteriosa, segredos sombrios penetram fundo em suas matas. Há ruínas antigas, maravilhas arquitetônicas que jamais poderiam ter sido erguidas pelos bárbaros sauróides. Há fontes de mal arcano indizível, há maldições e monstros forjados por inteligência aguçada. *Quem* esteve ali, antes dos povos-trovão? *Estarão por ali ainda?*

As ruínas atraem exploradores e aventureiros. Eles organizam expedições, atravessam as selvas e pântanos em busca de relíquias e tesouros mágicos forjados pelos antigos arcanos. Muitos precisam enfrentar os povos-trovão; alguns, conseguem torná-los aliados — até mesmo aceitar um ou mais deles como guias, batedores ou companheiros.

Poucos retornam.

Porque Galrasia é um lugar de muita vida. Mas também, muita *muita* morte.

Mundos Perdidos?

Galrasia é uma ilha isolada de Arton, mas não um caso isolado em universos de fantasia. Terras selvagens, remotas, onde o tempo parou e dinossauros ainda existem: elas aparecem com frequência em diversas obras — desde as histórias originais de Tarzan e Conan, até a Terra Selvagem no universo Marvel, passando pela Ilha da Caveira em *King Kong* e o próprio *Parque dos Dinossauros*.

Mas o primeiro autor a usar o conceito de uma terra isolada, habitada por criaturas extintas, foi Sir Arthur Conan Doyle, criador do detetive Sherlock Holmes. *O Mundo Perdido*, primeira aventura do Professor Challenger, tratava de uma expedição até um platô isolado na América do Sul, onde ainda existiam dinossauros

e outras criaturas antediluvianas. Este romance de 1912 inspirou praticamente todas as outras histórias sobre mundos perdidos; existiu até mesmo um obscuro RPG vitoriano, *Forgotten Futures*, com um acessório baseado na obra.

Em jogos de RPG, mundos perdidos também são lugar-comum. *Forgotten Realms*, o mais vasto cenário de fantasia para *Dungeons & Dragons*, tem uma floresta chamada Chult onde vivem dinossauros e outros monstros primitivos. Outro mundo perdido em D&D é o continente selvagem de Xen'drik, em *Eberron* — antes habitado por gigantes e misteriosas criaturas do plano dos sonhos, mas hoje tomado por selvas infestadas de elfos negros.

Muitos elementos no mundo de *Tormenta* vieram de artigos da antiga revista *Dragão Brasil* — incluindo os povos-dinossauro que habitam Galrasia. As dragoas-caçadoras foram protagonistas de seu próprio romance de ficção científica, *Lua dos Dragões* (que foi também uma mini-série em quadrinhos, com roteiro de Marcelo Cassaro e arte excelente de André Vazzios). Embora *Lua dos Dragões* não tivesse ligação com *Tormenta*, as dragoas tiveram várias adaptações para RPG.

A ilha pré-histórica era também terra-natal de Lisandra, protagonista da série em quadrinhos *Holy Avenger*. A jovem druida sempre foi conhecida como a única humana viva em Galrasia (o que, como sabem os fãs, não é inteiramente verdade; Lisandra não era humana, e sim meio-dríade).

Eu odeio cobras...

Como elemento de jogo, Galrasia cumpre vários papéis:

- Uma terra selvagem, primitiva, distante dos recursos da civilização. Ainda que o Reinado de Arton seja vasto, rico em áreas inexploradas, Galrasia consegue ser ainda mais remota e perigosa. Em caso de problemas, nenhuma ajuda virá. Aqui, aventureiros selvagens — bárbaros, druidas, rangers — tomam as rédeas da situação, sejam eles exploradores do Reinado ou membros de povos-trovão nativos.

- Um cenário para personagens de nível baixo ou médio. Apesar de distante e perigosa, Galrasia é acessível por meios relativamente mundanos e baratos (uma viagem de navio está ao alcance de praticamente qualquer grupo de aventureiros). Embora não exista cura mágica de fácil acesso, a própria emanção de energia vital na ilha assegura que os aventureiros estejam sempre no auge de suas forças.

- Um lugar de tesouros antigos e segredos não revelados. O Reinado de Arton é relativamente jovem; até onde se sabe, exceto por povos bárbaros, jamais foi habitado por outras raças — não existem muitas ruínas realmente antigas. Galrasia, no entanto, oferece masmorras ancestrais que escondem artefatos incríveis. E a identidade de seus criadores é ainda um mistério.

Galrasia: Mundo Perdido finalmente detalha as raças sauróides da ilha, suas criaturas, lugares mais importantes e — principalmente — os segredos de sua origem. A verdadeira natureza de sua força vital, e o misterioso povo arcano que teria erguido suas estruturas.

E você vai descobrir que “mundo perdido” não é apenas força de expressão.

Drações-de-Chifres

Os dragões-de-chifres — ou *ceratops*, como são chamados pelos estudiosos — são os maiores e mais fortes entre os povos-trovão. Descendem de imensos quadrúpedes herbívoros com cabeças blindadas e repletas de chifres. Como a maioria dos animais de pasto, um destes animais nunca se afasta do chão durante toda a vida — na verdade, nunca se afastaram do chão em milhões de anos! Seu mundo é bidimensional, sem noções como “acima”, “abaixo”, “subir” ou “descer”.

Os dragões-de-chifres herdaram essa limitação. Seu mundo é absolutamente plano, ao nível do chão. Um deles nunca será capaz de, voluntariamente, escalar qualquer coisa superior à sua própria

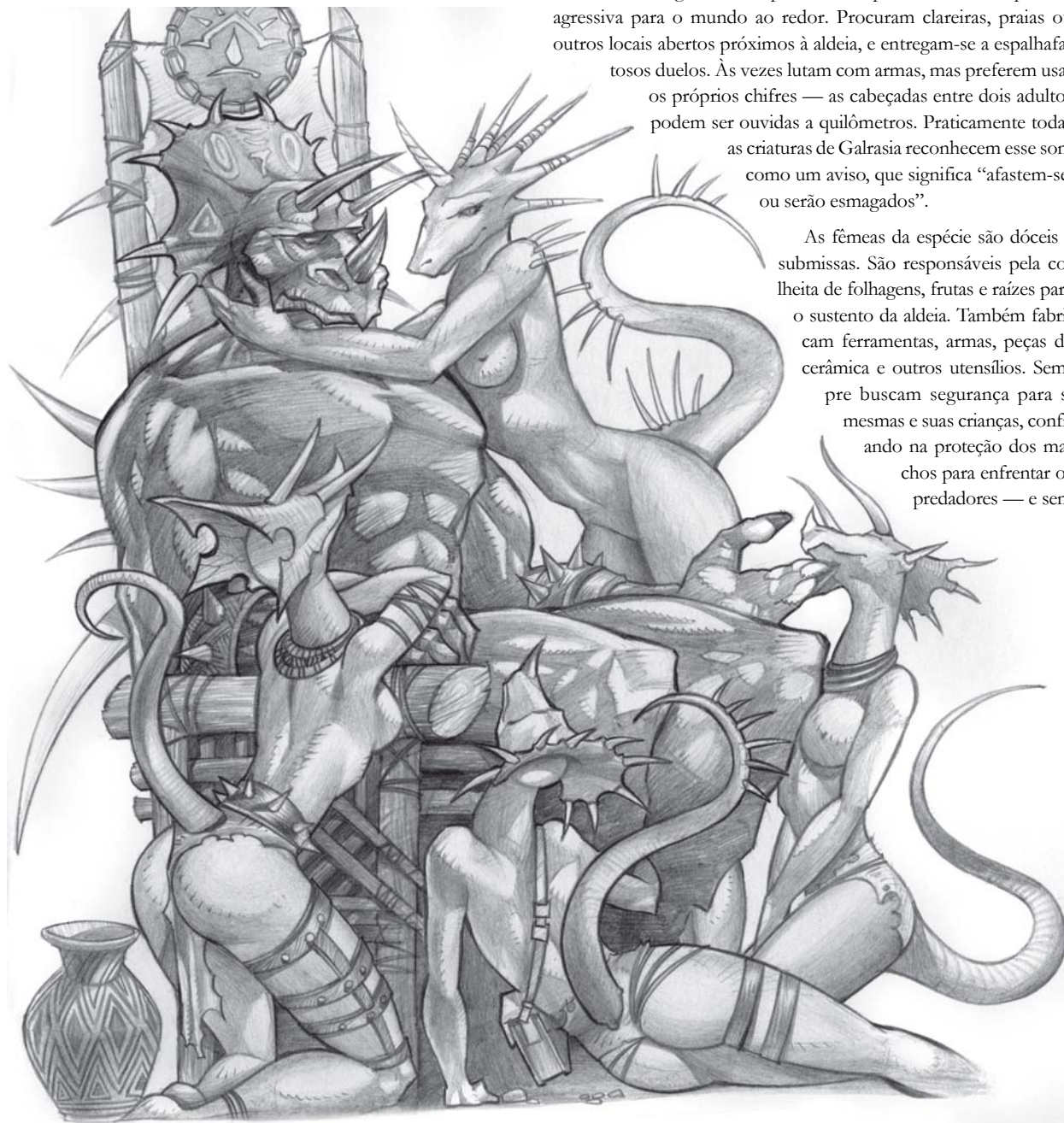
altura. Mesmo sob ameaça eles não poderiam fazê-lo — sua mente simplesmente não consegue aceitar. Até simples degraus são obstáculos difíceis. O céu e as profundezas são lugares para serem olhados, nunca visitados.

Drações-de-chifres preferem armas como clavas, lanças e outras que façam bom uso de sua imensa força. Por sua baixa destreza, rejeitam flechas, arpões e outras armas de arremesso ou projéteis.

Personalidade: embora herbívoros, os representantes masculinos da espécie são guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos — pois a função principal dos machos na aldeia é protegê-la. Na maioria dos casos, a simples aparência dos guerreiros basta para desencorajar qualquer agressor.

Os machos gastam boa parte do tempo exibindo uma postura agressiva para o mundo ao redor. Procuram clareiras, praias ou outros locais abertos próximos à aldeia, e entregam-se a espalhafatos duelos. Às vezes lutam com armas, mas preferem usar os próprios chifres — as cabeçadas entre dois adultos podem ser ouvidas a quilômetros. Praticamente todas as criaturas de Galrasia reconhecem esse som como um aviso, que significa “afastem-se, ou serão esmagados”.

As fêmeas da espécie são dóceis e submissas. São responsáveis pela colheita de folhagens, frutas e raízes para o sustento da aldeia. Também fabricam ferramentas, armas, peças de cerâmica e outros utensílios. Sempre buscam segurança para si mesmas e suas crianças, confiando na proteção dos machos para enfrentar os predadores — e sem



jamais se importar com a dominação masculina. Esse conformismo feminino vem do temperamento um tanto “bovino” da espécie.

Cada macho tem entre suas esposas uma “favorita”, que pode conservar essa posição por muitos meses — ou perdê-la em uma semana. Existe certa competição entre as esposas pelo cobiçado título, mas as rivalidades terminam aí; fêmeas de um mesmo harém tratam-se como amigas queridas, ou irmãs (muitas vezes elas *são* mesmo irmãs).

O papel de xamã é quase sempre exercido por uma fêmea — na maioria das vezes, uma das esposas do chefe. Não há uma “curandeira oficial”. Na prática, a cura dos doentes costuma ser exercida pelas fêmeas mais velhas.

Descrição Física: dragões-de-chifres estão entre os maiores e mais fortes *thera*. Podem medir até três metros e pesar quase quatrocentos quilos. São robustos, pesados, de aspecto sólido e pouco ágil. Apresentam pescoço musculoso e uma cabeçorra maciça, protegida por um escudo de osso. O couro vai do branco ao castanho-escuro, passando pelo rosa-alaranjado, cinza, e às vezes malhado. Em muitas subespécies o escudo de osso pode apresentar cores vivas e desenhos intrincados. A cauda é longa e musculosa, sendo usada às vezes como arma.

Seu traço físico mais marcante, claro, é a presença de cornos. O tamanho e quantidade podem variar — um, dois, três, cinco, sete... algumas subespécies chegam a ter chifres espalhados pelo corpo todo, como espinhos. Os chifres podem ser lisos e ósseos, ou então anelados, como chifres de carneiro. Muitas vezes esses anéis servem para diferenciar machos e fêmeas, e/ou para calcular a idade.

Como outros *thera*, os dragões-de-chifres nascem quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Começam a caminhar nas pernas traseiras aos dez anos e atingem a maturidade perto dos quatorze anos, quando os chifres estão crescidos. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas “mães”, às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Os ceratops machos sempre procuram parecer mais intimidadores, e guerreiros muitas vezes usam ornamentos em seus chifres. Já as fêmeas, pelo outro lado, podem tê-los serrados para acentuar a docilidade. Pinturas corporais também exercem papel importante.

Relações: dragões-de-chifres são desconfiados, agressivos e territoriais. Mesmo as fêmeas, quando acuadas, podem ser violentas. A raça evita outros povos inteligentes — qualquer forasteiro em seu território é prontamente considerado um invasor e atacado.

Mas não é impossível ter contato amistoso com estas criaturas. Como qualquer explorador logo percebe, este povo-trovão é *muito* parecido com outra raça comum no Reinado — os minotauros de Tapista. Membros da raça de Tauron, ou pessoas habituadas a lidar com eles (particularmente os anões), costumam ser bem-sucedidos em dialogar com os dragões-de-chifres.

Tendência: a cabeça-dura desta raça não é apenas literal. Ceratops quase nunca mudam de idéia, quase nunca desviam de seu comportamento padrão. Embora uma criatura que siga seus instintos seja normalmente considerada caótica, os dragões-de-chifres

são rígidos e rigorosos. Para eles é difícil inventar, improvisar ou criar. Dizem que eles são incapazes de mentir; não por honestidade, mas porque *não sabem* fazê-lo.

O típico ceratops é Leal e Neutro. Aqueles muito distantes desta tendência muitas vezes são considerados insanos, e expulsos da tribo. Na prática, isso quer dizer que um aventureiro desta raça pode pertencer a qualquer tendência.

Terras dos Dragões-de-Chifres: suas aldeias são construídas em clareiras ou praças, perto de florestas. Suas casas são de alvenaria, redondas, com telhados de palha. A proximidade de um rio ou lago também é desejada pela tribo.

O chefe da tribo é escolhido entre aqueles mais capazes de intimidar os predadores e manter a aldeia segura. Isso quase sempre significa o macho mais forte. Embora os dragões-de-chifres escolham seu líder pela força, eles mostram respeito pela sabedoria de seus idosos.

Eles não conhecem a agricultura, vivendo apenas da colheita. Grupos de fêmeas acompanhadas por guardas armados percorrem a floresta em busca de folhas, frutas, raízes e qualquer vegetação comestível. As fêmeas são cuidadosas na coleta, poupando brotos muito novos. Assim evitam esgotar os recursos naturais da região onde vivem. Mesmo assim, o consumo vegetal de uma aldeia inteira é grande — muitas vezes os grupos de colheita precisam vagar por lugares distantes, correndo maiores riscos. Em casos extremos, toda a aldeia muda para lugares mais férteis. Não é raro que uma mesma tribo tenha duas ou três aldeias em regiões diferentes, migrando de uma para outra de tempos em tempos.

Herbívoros, os dragões-de-chifres não dependem de carne para sobreviver — mas mesmo assim caçam animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. A presença de qualquer predador na região também atrai grupos de caça. O olfato apurado da espécie permite perceber quando existe algum animal perigoso nas redondezas.

Religião: o respeito e temor pelas alturas exerce influência sobre suas crenças. Os ceratops adoram Azgher, o Deus-Sol, chamado por eles “Pai-de-Tudo”. De acordo com sua mitologia, o Pai representa um criador onipotente, seu eterno protetor; as estrelas são esposas de seu harém infinito, e a lua é sua favorita.

A raça também venera Broeau, um aspecto de Tauron. Ele concede força aos guerreiros que carregam seu símbolo característico — um pedaço de chifre coberto de couro. Broeau é retratado como um gigantesco dragão-de-chifres, coberto de espinhos e com seis braços armados. Outros deuses relevantes são Ollgrmnia, a deusa mãe-natureza (um aspecto de Allihanna); e Paddah, deus menor das florestas.

Por temerem a escuridão (e os predadores que ela traz), os dragões-de-chifres amaldiçoam Tenebra.

Idioma: falam seu dialeto próprio do Thera-go, com palavras simples e curtas, enriquecido com movimentos de cabeça. Todos os povos-trovão dominam a linguagem, e têm dificuldade para aprender outros idiomas.

Nomes: como outros povos primitivos, os ceratops não usam sobrenomes. Muitos identificam-se com seu nome, a vila de origem

e, para fêmeas, o nome do esposo. Algo como “Jharé, da vila Lusala, esposa de Eeaitto”.

Nomes Masculinos: Afãrl (madeira dura), Akaod (machado), Chkalo (aprendizado), Dreapoj (vitória), Kajelani (o mais forte), Maelcro (o mais sábio), Nakaj'daer (grão de areia molhada), Shihox (onda), Tlarba (grande dragão), Vefolorro (fogo), Zai (respingo).

Nomes Femininos: Aaieuí (exótica), Czishana (abelha), Ebíooka (favorita), Mohirra (rio raso), Noriaé (cachoeira), Grtalt (sonho) Jhojhajhe (comportada), Onelra (a mais bela), Quagelhé (céu), Uaoíemato (travessia).

Aventureiros: aqueles que abandonam a própria tribo quase nunca o fazem por escolha. Por sua rigidez e intolerância ao diferente, os ceratops muitas vezes expulsam membros que apresentam aparência ou comportamento “anormal” — como um número “errado” de chifres, ou uma fêmea indócil, ou qualquer demonstração de poderes mágicos arcanos. Também pode ocorrer que um macho não consiga formar um harém; neste caso, ele abandona a tribo para evitar a desonra.

Seres de rebanho, ceratops odeiam estar sozinhos. Não é raro que venham a integrar grupos de aventureiros, contribuindo com sua grande força e adotando-os como uma nova tribo. Mas eles podem ter relações complicadas com qualquer aventureira feminina, em suas tentativas constantes de formar um novo harém...

Traços Raciais

• +2 Força, -2 Destreza, -2 Inteligência. Dragões-de-chifres são fortes, mas lentos e de mente estreita, limitada.

• Tipo: Humanóide Monstruoso.

• Tamanho Médio: como criaturas médias, ceratops não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho (mas veja a seguir).

• Estatura Poderosa: dragões-de-chifres recebem certas vantagens por sua corpulência. Eles são considerados criaturas Grandes para efeito de satisfazer pré-requisitos (como talentos e classes de prestígio); uso de armas (podem usar armas Grandes sem penalidade); e manobras especiais de combate (agarrar, encontrar, imobilização, engolir...). Eles não recebem nenhum outro ajuste por tamanho.

Estes benefícios se acumulam com alterações de tamanho causadas por outros meios.

• Deslocamento básico 9m.

• Armas naturais: chifres (1d8 + modificador de Força, decisivo x3). Uma investida com os chifres aplica 1,5 vezes o bônus de Força no dano.

• Armadura Natural: ceratops possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +2 por armadura natural em sua CA.

• Bônus em Perícias: machos são esforçados em impressionar e assustar. Eles recebem um bônus de +2 em testes de Intimidação,

e usam Força como habilidade-chave para essa perícia. Fêmeas cuidam de assuntos mais práticos envolvendo o bem-estar da aldeia. Elas recebem um bônus de +2 em duas das seguintes perícias, à escolha do jogador: Cura, Ofícios, Profissão ou Sobrevivência.

• Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo dragão-de-chifres sofre uma penalidade de moral de -4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

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

• Classe Favorecida: Guerreiro. Como a maior parte dos povos-trovão, ceratops são combatentes brutais.

Novos Talentos

Marrada Poderosa

Sua cabeçada é digna de respeito.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: quando você faz uma investida com os chifres aplica o dobro do seu modificador de Força no dano.

Normal: uma investida com os chifres aplica 1,5 vezes o modificador de Força no dano.

Marrada Ligeira

Você pode arremeter contra seus alvos e, ao mesmo tempo, realizar outras ações.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando você faz uma investida pode fazer um ataque com os chifres e outro ataque, à sua escolha — pode ser um ataque com outra arma natural ou com uma arma branca, mas não pode ser outro ataque com os chifres. Ambos os ataques recebem o bônus da investida.

Novos Equipamentos

Marretops: os dragões-de-chifres adoram esmagar (literalmente) seus inimigos e, por isso, desenvolveram essa arma — uma marreta maciça, toda feita de pedra e com saliências rombudas em sua cabeça, muito parecidas com os chifres que os ceratops possuem.

O marretops é uma arma Grande de duas mãos (sendo assim, não pode ser usada por criaturas Médias). Mesmo para um dragão-de-chifres, o marretops é extremamente grande e desajeitado, por isso é uma arma exótica. Para escolher o talento Usar Arma Exótica (marretops) o personagem deve ter Força 17 ou mais.

Arma Exótica	Custo	Dano	Decisivo	Distância	Peso	Tipo
Marretops	30 PO	4d6	x2	—	30kg	Concussão