



Imagem por Stepan Gilev

## ANÕES

**D**esconhecidos por praticamente quase toda a história das raças, da superfície de Eion, os Anões formam um povo que gradualmente passou a integrar o mundo sob o sol. Inicialmente conhecidos apenas pelos seus salões no Vale-sem-sol e pelos redutos enclausurados de Phar-Thel-Azon e Kastul, os Anões se espalharam por Eion de uma maneira veloz nos últimos cem anos. O contato de novos Salões de Pedra com outras raças estabeleceu um contínuo de troca de recursos, conhecimento e início de esforços bilaterais para futuras alianças.

O contato com os habitantes da superfície, por mais breve que seja, é o suficiente para apresentar e deixar bem claras as intenções da raça: são sobreviventes de um massacre horrendo que preferem pouco falar, são determinados a resguardar suas tradições, povo e costumes a toda a força, são inimigos declarados e decididos a exterminar e repelir qualquer presença de forças Abissais.

A história desse povo reconta a perda de Rorkarr, seu primeiro lar, e a trágica fuga para a superfície, abandonando seus feitos do passado em prol da sobrevivência da raça. Contam as tradições anãs que seu primeiro Salão de Pedra era tão grande que englobava o mundo todo, duas vezes. Dezenas de milhares de cidades interligadas por uma infundável malha de estradas subterrâneas, conhecida como Trilha da Marcha, abrigavam toda a sociedade anã nos primórdios gloriosos da raça.

As tradições contam também que os Anões se dedicavam integralmente a suas famílias, nutrindo longos feudos de rivalidades entre dinastias anciãs e competindo entre si para receber a graça de Kantul, o pai da raça, e serem acolhidos a seu lado como um Ghaardûm, um semi-deus. Longos torneios que costumavam levar gerações culminaram na ascensão de um novo Ghaardûm e uma glória interminável para a família que concebeu o novo campeão da raça. As ameaças externas à supremacia anã eram insignificantes, poucos conseguiam por muito tempo suportar a força de dinastias inteiras forjadas para competir pela graça de uma divindade. E por muito tempo, mais do que os mortais da superfície contam de sua passagem de tempo, o mundo foi Rorkarr e o maior desejo de um anão era ser visto por Kantul.

A glória teve um fim porém, se por tédio, ciúmes ou alguma trama maléfica que fermentou por séculos, os Ghaardûm decidiram entre-si que o tempo do pai determinar o futuro da raça estava por acabar, que era necessário um novo propósito, novos guias e liberdade de adoração dentro da raça. Com isso em mente, quase todos os Ghaardûm entraram em um motim contra Kantul, e junto deles as famílias que haviam concebido os semideuses se voltaram contra a própria espécie em uma guerra fratricida. No fim Kantul venceu, aliado aos anões ainda fiéis aos propósitos da raça e protegido por quatro Ghaardûm que se recusaram a seguir o embuste, ele subjuguou os rebeldes.

Como castigo, todos eles foram forçados em uma esfera maciça de ouro, colocados como enfeite no centro de Rorkarr para servirem de exemplo a maior força da raça: a união. O motim também desfez as tradições dos torneios, e a ânsia popular de ser acolhido como Ghaardûm por vergonha do que fizeram os antigos semideuses com o pai. A sociedade anã ainda estava em recuperação e reestruturação do motim quando o Abismo espalhou finalmente suas garras por dentro de Rorkarr. Reduzidos em força, desprovidos da maioria de seus campeões, com seu deus enfraquecido por um motim, os Anões não estavam em condições de resistir a um ataque de forças que até aquele momento eram desconhecidas. Kantul ordenou que o povo se preparasse para uma retirada. Divididos em grandes associações chamadas de Legiões, evitando que a hubris das antigas famílias acometesse outra vergonhosa revolta, os anões partiram de Rorkarr em busca de um lugar mais seguro onde pudessem recuperar suas forças e reconquistar o primeiro Salão de Pedra.

As forças avassaladoras do Abismo eram de tal forma preocupantes que Kantul, temeroso de que elas pudessem libertar os antigos Ghaardûm que haviam feito o motim e que naquele momento eram um gigantesco monumento à união chamado Azoth, regressou a Rorkarr no meio das forças do abismo e esmagou Azoth destruindo os Ghaardûm rebeldes para sempre. Para tentar salvar o pai da raça, e impedir que os anões mais fiéis fizessem o sacrifício, os últimos quatro Ghaardûm que haviam sido fiéis a Kantul durante o motim regressaram com o pai. E de uma vez só os anões se tornaram órfãos de todos os seus deuses, exemplares e condenados a um exílio eterno.

A tragédia os compeliu à superfície de uma forma constante e irreversível, organizados inicialmente em quinhentas legiões inspiradas nos quatro Ghaardûm leais, os anões chegaram a superfície de Eion contando com muito menos que um décimo da população dos sobreviventes originais de Rorkarr. Os Salões, abertos no caminho pela fuga, em sua maioria foram perdidos, as legiões que neles habitavam também se tornaram um registro na história. Somente agora no início do segundo século da 4E é que as primeiras vitórias contra as forças do Abismo começaram a surgir.

A história fez dos anões um povo duro, lealista por excelência, disciplinado e focado. Compreendem muito bem a noção de organização, que pressupõem como o básico de qualquer grupo social, anseiam diretamente por uma transparência de linhas de comando e funções. São obstinados, orgulhosos de cada letra de sua história, lembram exatamente todos os derramamentos de sangue e seu arrependimento é apenas de uma omissão diante da exigência da ação.

São bastante lentos para entregar sua lealdade e devoção, bem como sua simpatia e bom humor, mas não voltam atrás em seus laços por menos de uma traição imperdoável. Criados com propósitos claros e com a valorização de sua história e feitos, os anões tendem a reparar o que está estragado, ao invés de abandoná-lo, e costumam fazer o melhor uso possível daquilo que está em suas mãos, antes de se arriscarem com inovações.

Atualmente os anões vivem em pequenas comunidades chamadas de Salões de Pedra onde habitam regiamente em conjunto com sua Legião. Duas grandes metrópoles anãs comportam mais de uma Legião e abraçam os sobreviventes das primeiras organizações a saírem de Rorkaar: Kastul entre Ortéria e o Deserto-sem-fim e Phar-thel-Azon no extremo noroeste de Eion.

## DESCRIÇÃO FÍSICA

Robustos, mais baixos que os humanos em geral por 30 centímetros aproximadamente, os anões são uma raça que impressiona pela resistência e imponência física, apesar da pouca altura. São orgulhosos de suas vestes, mantendo vivas tradições antigas de cortes, bordado, pinturas e entalhes de pedra, e os homens são especialmente vaidosos com suas barbas: mantendo-as longas, usando enfeites como anéis, argolas, com esmero especial para tranças, as barbas curtas também são bem cuidadas e aparadas.

Há quase nenhum dimorfismo sexual entre machos e fêmeas da raça, a altura e a corpulência são idênticas, exceto pela barba e pela voz grave, e por traços bastante tênues de delicadeza, ambos os sexos são idênticos.

Embora sejam raros, anões sem barba sofrem com apenas com provocações e deboches, normalmente aqueles que vivem na superfície preferem manter a barba um pouco mais curta por questões de ambientação e conforto



Imagem por Arcadia Quest - Tumblr

## SOCIEDADE

Os anões se dividem de duas formas: através de sua legião e pelo Ghaardûm que descendem e se inspiram. Em geral os Ghaardûm são associados especificamente a cada legião dentro das quinhentas originais, com a fundação de novas legiões, devido a recuperação de salões e estandartes, algumas têm surgido se inspirando em mais de um Ghaardûm.

O cerne da organização social anã, as Legiões são compostas de alianças entre inúmeras famílias com objetivos comuns e modos de vida similares. O pressuposto para a existência de uma legião é seu Estandarte e o Salão. Quando os anões iniciaram a Grande Marcha fugindo de Rorkrarr, o Primeiro Lar que estava sob jugo dos Abissais, quinhentos Estandartes foram forjados de uma liga metálica indestrutível, cujo conhecimento de forja se perdeu. Os estandartes foram criados para dividir e identificar as famílias, permitindo organização nas rotas de cada uma até a superfície, quando finalmente se encerraria a Grande Marcha.

Com a passagem dos anos, a Grande Marcha se estendeu pelo gigantesco império da raça, preenchendo o subterrâneo com glória e salões infundáveis. Até que o Abismo os alcançou finalmente, e com ele o declínio do povo anão. Seguiram-se anos de derrotas amargas e perda de salões e legiões, até que poucas das quinhentas legiões que saíram de Rorkrarr chegaram ao final da Grande Marcha, e diante da vastidão do mundo fora do subterrâneo, tiveram que se voltar para o conflito que se seguia em seus calcanhares.

As legiões originais ainda mantêm seu poder e status, aglomerando anões de diversas famílias com um propósito alinhado com os líderes da legião. Novas legiões ainda podem ser criadas, mas o procedimento costuma ser difícil ou quase impossível: Para evitar subdivisões desnecessárias e infectar a raça com a desconfiança e intriga vistas nos reinos humanos, numerosos e divididos, os anões estipularam regras para que as novas Legiões passassem a surgir: Seria necessário que um dos Estandartes originais fosse encontrado e que um Salão fosse concedido, ou recuperado, para abrigar a Legião, incentivando assim os jovens anões a alinharem suas ambições de reconhecimento e poder com as necessidades de seu povo em reconquistar o que fora perdido.

Os Ghaardûm são quase uma inspiração espiritual que os anões ainda carregam de suas antigas tradições, que não foram suplantadas pela fé nos Terrestres e outros Panteões que algumas Legiões passaram a seguir. Cada um dos quatro Ghaardûm que servem como exemplares da raça eram conhecidos por habilidades notórias que hoje funcionam como norte para treinamento, conhecimento e foco das novas gerações da raça.

**Bhalmud** era o Ghaardûm conhecido por suas palavras de razão incontestável e pela inspiração que concedia à raça e a seus iguais. Foi durante muitos anos um líder incontestado abaixo apenas de Kantul, e permaneceu ao lado do pai até o amargo fim. Aqueles que se inspiram em Bhalmud aspiram em se tornarem os líderes da raça, dedicados a apaziguar disputas, acalmar ânimos através de palavras ou da força e liderarem as novas empreitadas de seu povo.

**Gwanros** foi a Ghaardûm que primeiro projetou a Trilha da Marcha, foi sua inspiração e seu olho preciso para grandes obras que mostrou ao povo anão como abrir caminho sobre a rocha e como edificar de forma gloriosa aquilo que mais ninguém conseguia. Gwanros era capaz de erguer qualquer coisa que viesse a sua mente, e de derrubar qualquer estrutura como se fosse feita de areia. Seus descendentes e seguidores formam a coluna de ferreiros, artesão, engenheiros e construtores da raça, capazes de darem vida às mais fantásticas estruturas que a criatividade pode conceber, e de destruírem facilmente qualquer objeto que não tenha sido feito por um mestre, como eles.

**Nassra** foi a última Ghaardûm a ser acolhida ao lado de Kantul, e seus primeiros anos como semideusa foram sob a carnificina pesada do motim. Ainda não havia encontrado sua razão e inspiração para a raça quando Kantul ordenou a retirada de Rorkrarr. No caminho para a superfície, Nassra foi a primeira quem ouviu a voz dos Terrestres e quem serviu de emissária da raça, acolhendo novos deuses para proteger um povo órfão e exilado. Tão logo os segredos dos Terrestres foram incorporados aos Anões, e que as primeiras tradições rúnicas e mágicas foram forjadas por Nassra, a Ghaardûm reuniu suas forças e tentou regressar a Rorkrarr para recuperar Kantul e os outros Ghaardûm. Seu fracasso não ofuscou seu empenho em dar um novo norte para a raça, e serve de inspiração para seus descendentes que utilizam da magia, do poder das Linhas de Lei, das forças Terrestres e das Runas para ajudar o povo anão onde a engenharia, a força e as palavras não conseguem.

O glorioso **Therdain**, também chamado de Matador-de-Irmãos, foi o mais leal e obstinado filho de Kantul. Antes do motim Therdain vagava por além das terras do império anão, explorando e combatendo as criaturas que lá habitavam, mais por glória e regozijo do que por dever. Ao lado do pai esteve no motim, ao lado do pai permanecera contra as forças do Abismo, e pelo pai se sacrificara permanecendo na retaguarda para que Azoth fosse quebrado. Os descendentes de Therdain são a vanguarda da raça, os guerreiros e batedores que assumem riscos inumeráveis ao ingressarem como pioneiros no desconhecido do subterrâneo. São os primeiros a entrar e os últimos a sair do combate, recebendo a morte, a guerra e o desconhecido com um sorriso no rosto e às gargalhadas.

Em contato com outras raças, os Anões são lentos em se comunicarem e permitem aproximação. Tendem a apelar para a razão e agirem com respeito aos costumes locais e tradições, mas não exitam em utilizar a agressividade quando ignorados ou diante de um indivíduo imune à bons argumentos. Sua expectativa de vida é maior que quase todas as raças de Eion, exceto talvez pelos Elfos, isso faz com que muitas vezes a amizade com um anão seja uma aliança entre uma dinastia. Não raros os anões que continuam a visitar, manterem laços, treinarem e protegerem descendentes de amigos que já partiram há muito tempo.

## RELAÇÕES

Pelo pouco tempo na superfície os anões não criaram relações firmes nem laços diplomáticos como raça em relação a qualquer outra. Normalmente as Legiões determinam os lados e as alianças de cada indivíduo devido a ausência de uma noção de unidade geral da raça. As Legiões sediadas em Kastul possuem uma aliança completa, incluindo tratados comércio e ajuda mútua, com os Orcs de Ortéria. Enquanto as Legiões de Phar-Tel-Azon estão em um armistício frágil com os humanos e elfos de Aurora, com os humanos de Belmonte e os habitantes em geral do Vale Rachado.

## ALINHAMENTO E RELIGIÃO

A disciplina e as exigências sociais fazem do anão um indivíduo bastante ordeiro e satisfeito com leis claras, estruturas de comando bem determinadas e ordem em geral. A noção de sociedade, propósitos e bem estar generalizados, e a aversão ao egoísmo, fazem com que na maioria dos casos o Anão evite atitudes que poderiam prejudicar alguém. Em termos claros a raça tende a ser Leal com tendência ao Bem.

Os Anões seguem o Panteão dos Terrestres, e reverenciam os quatro Ghaardûm leais e a Kantul.

## AVENTURAS

A regra é que o indivíduo dessa raça não se aventure, e sim procure longe de seu lar algo que poderia ajudar seu povo como um todo. As propostas anãs para aventurarem-se e se afastarem da integridade da Legião são tão escassas que raramente um Anão é visto longe de seu lar pelo motivo que for.

Quando o chamado da estrada é inevitável, eles tendem a partir com promessas de retorno, e a manterem laços constantes com sua terra natal, nem que seja por correspondência.



Imagem por Ithilnaur

## BHALMUD

### TRAÇOS RACIAIS PADRÃO

- **Atributos:** +2 de Constituição e Sabedoria, -2 de Carisma
- **Tamanho:** Médio
- **Tipo:** Humanóide, do Sub-tipo Anão
- **Deslocamento:** 6m, mas nunca é modificado pela carga ou pela armadura
- **Idiomas:** Anão, personagens com inteligência alta podem escolher entre Abissal, Comum, Dracônico e Élfico

### TRAÇOS RACIAIS DEFENSIVOS

- **Treinamento Defensivo contra Abissais:** Recebem +4 de Esquiva na CA contra criaturas do tipo Abissal.
- **Resistente:** Recebem um bônus racial de +2 nos testes de Resistência contra magia, habilidades similares a magia e habilidades de criaturas do tipo Abissal.
- **Estabilidade:** Recebem um bônus de +4 na DMC contra Encontrão e Derrubar enquanto estiverem em pé sobre o chão.

### PERÍCIAS E TALENTOS RACIAIS:

- **Palavras de Sabedoria:** Personagem escolhe entre Diplomacia ou Intimidação, e recebe treinamento numa delas. Ele também pode utilizar seu modificador de Sabedoria ao invés de Carisma nas rolagens de Diplomacia e Intimidação se este for mais alto.

### HABILIDADES MÁGICAS E SOBRENATURAIS:

- **Clareza de Comando:** Toda vez que o personagem conceder algum bônus do tipo Moral para seus aliados, este bônus aumenta em +1.

### TRAÇOS RACIAIS OFENSIVOS:

- **Voz da Razão:** O personagem pode utilizar a perícia Diplomacia ao invés de Blefar ao utilizar a manobra Fintar. Ele também reduz o tempo para o uso de Diplomacia em combate, de uma rodada completa para uma ação padrão.
- **Familiaridade com Armas:** Recebe proficiência com armas dos Anões.

### SENTIDOS E PERCEPÇÃO:

- **Visão no Escuro:** 18 Metros.

## GWANROS

### TRAÇOS RACIAIS PADRÃO

- **Atributos:** +2 de Constituição e Inteligência, -2 de Carisma
- **Tamanho:** Médio
- **Tipo:** Humanóide, do Sub-tipo Anão
- **Deslocamento:** 6m, mas nunca é modificado pela carga ou pela armadura
- **Idiomas:** Anão, personagens com inteligência alta podem escolher entre Abissal, Comum, Dracônico e Élfico

## TRAÇOS RACIAIS DEFENSIVOS

- **Treinamento Defensivo contra Abissais:** Recebem +4 de Esquiva na CA contra criaturas do tipo Abissal.
- **Resistente:** Recebem um bônus racial de +2 nos testes de Resistência contra magia, habilidades similares a magia e habilidades de criaturas do tipo Abissal.
- **Estabilidade:** Recebem um bônus de +4 na DMC contra Encontrão e Derrubar enquanto estiverem em pé sobre o chão.

## PERÍCIAS E TALENTOS RACIAIS:

- **Artesão:** Recebe bônus de raça de +2 em testes de Ofícios e Profissões ligados a trabalhos com pedra e metal.
- **Lapidador:** Membros desta raça recebem um bônus de +2 em testes de Percepção para notar trabalhos incomuns em pedra, como armadilhas, portas secretas localizadas em paredes ou pisos de pedra. Eles recebem um teste para perceber este tipo de ocorrência sempre que passarem próximos a até 3 metros, mesmo que não estejam ativamente procurando por isso.
- **Treinamento em Perícia:** Personagem recebe treinamento nas perícias Conhecimento Masmorra e Conhecimento Engenharia

## TRAÇOS RACIAIS OFENSIVOS:

- **Rompeaço:** O personagem recebe um bônus racial de +2 nas suas manobras de Separar, e ignora a até 4 pontos de dureza quando realiza a manobra.
- **Familiaridade com Armas:** Recebe proficiência com armas dos Anões.

## SENTIDOS E PERCEPÇÃO:

- **Visão no Escuro:** 18 Metros.

## NASSRA

---

### TRAÇOS RACIAIS PADRÃO

- **Atributos:** +2 de Constituição e Sabedoria, -2 de Carisma
- **Tamanho:** Médio
- **Tipo:** Humanóide, do Sub-tipo Anão
- **Deslocamento:** 6m, mas nunca é modificado pela carga ou pela armadura
- **Idiomas:** Anão, personagens com inteligência alta podem escolher entre Abissal, Comum, Dracônico e Élfico

### TRAÇOS RACIAIS DEFENSIVOS

- **Treinamento Defensivo contra Abissais:** Recebem +4 de Esquiva na CA contra criaturas do tipo Abissal.
- **Resistente:** Recebem um bônus racial de +2 nos testes de Resistência contra magia, habilidades similares a magia e habilidades de criaturas do tipo Abissal.
- **Estabilidade:** Recebem um bônus de +4 na DMC contra Encontrão e Derrubar enquanto estiverem em pé sobre o chão.

## HABILIDADES MÁGICAS E SOBRENATURAIS:

- **Vidente Pétreo:** Membros desta raça aumentam seus níveis de conjurador em +1 quando conjuraram qualquer magia com o descritor Terra. Eles também recebem as seguintes habilidades: Constantemente - Nondetection; 1/Dia - Magic Stone, Shape Stone e Stone Tell. O nível de conjurador destas habilidades é igual ao nível ao seu nível de personagem.
- **Canção da Rocha:** Membros desta raça são considerados como se estivessem um nível acima quando utilizam magias com descritor Terra, poderes de linhagem da linhagem elemental da Terra, e revelações do mistério do oráculo da Pedra. Este traço não concede aos membros desta raça poderes mais cedo do que seu nível concederia, apenas afeta os poderes que eles já possuem sem o cálculo do nível adicional deste traço.
- **Oráculo Rúnico:** Os membros desta raça recebem +1 em todos os seus testes de Vontade para resistirem a Encantos. Uma quantidade de vezes por dia igual a seu modificador de Sabedoria eles podem efetuar a Leitura de Runas para si ou para outrem, que consiste em sacar uma das Runas de seu Baralho Rúnico. As Runas do Baralho são divididas em seis naipes, um para cada atributo. Durante o restante do dia, o personagem pode adicionar o bônus de +2 da Runa em uma rolagem com o atributo sorteado. Só é possível receber uma Leitura Rúnica por dia.
- **Familiaridade com Armas:** Recebe proficiência com armas dos Anões.

## SENTIDOS E PERCEPÇÃO:

- **Visão no Escuro:** 18 Metros.

## THERDAIN

---

### TRAÇOS RACIAIS PADRÃO

- **Atributos:** +2 de Constituição e Sabedoria, -2 de Carisma
- **Tamanho:** Médio
- **\*\*Tipo:** Humanóide, do Sub-tipo Anão
- **Deslocamento:** 9m
- **Idiomas:** Anão, personagens com inteligência alta podem escolher entre Abissal, Comum, Dracônico e Élfico

### TRAÇOS RACIAIS DEFENSIVOS

- **Treinamento Defensivo contra Abissais:** Recebem +4 de Esquiva na CA contra criaturas do tipo Abissal.
- **Resistente:** Recebem um bônus racial de +2 nos testes de Resistência contra magia, habilidades similares a magia e habilidades de criaturas do tipo Abissal.
- **Estabilidade:** Recebem um bônus de +4 na DMC contra Encontrão e Derrubar enquanto estiverem em pé sobre o chão.

### **PERÍCIAS E TALENTOS RACIAIS:**

- **Lapidador:** Membros desta raça recebem um bônus de +2 em testes de Percepção para notar trabalhos incomuns em pedra, como armadilhas, portas secretas localizadas em paredes ou pisos de pedra. Eles recebem um teste para perceber este tipo de ocorrência sempre que passarem próximos a até 3 metros, mesmo que não estejam ativamente procurando por isso.
- **Perseguidor das Profundezas:** Membros desta raça recebem treinamento nas perícias: Furtividade, Percepção e Sobrevivência.

### **TRAÇOS RACIAIS OFENSIVOS:**

- **Familiaridade com Armas:** Os membros desta raça são proficientes com machados de batalha, picaretas pesadas e martelos de guerra e com armas dos Anões.

### **SENTIDOS E PERCEPÇÃO:**

- **Visão no Escuro:** 18 Metros.