

KOBOLDS

*“Os qartenos têm leite nas veias.
Deixai-os ver os vossos dragões, e fugirão.”*

-A Dança dos Dragões, George R.R. Martin, edição portuguesa, Editora Saída de Emergência

Autor: César Augusto de Fázio

Editor: Antonio Sá Neto

Ilustradores: Dan Ramos



Kobolds

Os kobolds são uma das ameaças mais subestimadas por aventureiros iniciantes. Esguios, traiçoeiros, inteligentes e trapaceiros, não medem esforços para derrotar um oponente.

Kobolds são meticolosos, coordenados e unidos. São considerados pestes por todas as outras raças, que é exatamente o que eles desejam - ser subestimada é o que mantém a espécie longe da extinção.

Alguns kobolds, contudo, resolvem abandonar suas comunidades, por curiosidade, por punição ou pelo simples impulso de reprodução.

Algumas vezes, contudo, kobolds podem ser muito leais e amistosos com aqueles que conquistam a sua amizade - um acontecimento muito incomum, dado sua incapacidade de esquecer um insulto e perdô-lo.

Um kobold que se sinta insultado terá ódio por toda a sua vida (ainda que possivelmente seja curta), e fará seus descendentes e irmãos não se esquecerem da ofensa. Gerações de kobolds podem odiar uma mesma pessoa ou povo praticamente para sempre e é por isso que eles não gostam de ninguém.

O corpo de um kobold é pequeno e aparentemente frágil, mas uma análise atenta revelará que ele é musculoso - ainda que seus músculos sejam alongados e elásticos.

Suas feições são reptilianas, sua cabeça possui ossos resistentes e pernas hiperflexíveis.

Eles podem alcançar por volta dos 90 centímetros, alcançando talvez 1 metro se esticarem suas pernas. Fazê-lo, porém, é extremamente incômodo. A pele deles é escamosa, com poucos pelos no corpo, exceto pelo seu famoso bigode. Seus dentes são bastante fortes e sua mandíbula pode abrir o suficiente para segurar uma jaca inteira.

Kobolds se reproduzem por ovos e possuem sangue-frio - precisam de lugares quentes para aquecer o corpo e não suportam muito o frio. Sua alimentação inclui praticamente qualquer coisa, mesmo couro, ossos, cascas e conchas. A despeito dessas características, eles clamam descendência dracônica. Alguns se consideram iguais aos dragões, declaração que os dragões (e todas as

outras raças do mundo) consideram risível.

Em uma primeira observação, kobolds não se importam com roupas, pois são vistos com vestuário de material gasto ou remendado. O fato é que os kobolds consideram sim, suas roupas muito importantes, mas não tem acesso aos materiais dos povos “civilizados”, como o algodão, mas tem acesso à seda das aranhas gigantes e ao couro de besouros gigantes, bem como ossos e couro de outros animais.

Normalmente, aventureiros encontram kobolds com seus trajes de trabalho, mas aqueles que tem o privilégio (ou desgosto) de observar uma cerimônia ritual poderão observar seu zelo no vestuário.

Nas cerimônias religiosas, no trabalho ou no cotidiano, um kobold sempre se considera um dragão. Ainda que pareçam desprezíveis e sujeitem-se a toda espécie de trabalho (ajudantes de cultistas malignos, soldados de ogros descerebrados...), um kobold, ainda que covarde, sempre considerará sua alma e seu corpo a mais pura expressão dracônica do mundo.

Um dito popular entre os kobolds é que “kobolds são mais dragões do que os dragões”.

Isso talvez porque eles considerem seus valores e sua cultura algo superior aos hábitos animais e selvagens dos dragões verdadeiros, que simplesmente se isolam num covil com um tesouro.

A despeito de considerarem-se mais dragões que os dragões, é verdade que eles tem um profundo respeito pelos dragões verdadeiros. Ainda que os dragões vejam os kobolds como substituíveis ou como comida, os kobolds são a principal fonte de riqueza dos dragões.

Todas as minas são projetadas para extrair os materiais valiosos de que os dragões tanto sentem vontade. Os tesouros não-mágicos e não-artesanais dos dragões terão como sua principal composição, trabalho kobold.

Sobre tesouros, kobolds são generosos diante de sua própria espécie e ambiciosos diante das outras raças e espécies. Eles buscam gemas preciosas e pedras valiosas em suas minas.

Na verdade, os kobolds são muito ricos, mas eles doam suas riquezas aos dragões, em troca de proteção. Sem dragões por perto, talvez os kobolds se sintam um pouco mais inclinados a negociar com outras raças – vantagem que ogros, orcs, goblins e hobgoblins tem explorado para si.

Outro trabalho fora a mineração, que é muito popular entre kobolds é a construção de armadilhas. Kobolds detestam intrusos em suas minas – isto é, quando não detestam todos fora dela! A construção de uma armadilha intrincada e elaborada é um feito para poucos kobolds.

Os mais inteligentes e astutos kobolds armadilheiros são considerados verdadeiros artistas dentro da sua espécie.

Kobolds

O termo “sociedade” não se aplica às comunidades de kobolds. Para um kobold, a individualidade deve ser, muitas vezes, reprimida em prol da comunidade - ser um indivíduo/sócio com outros indivíduos/sócios num grupo de “mero benefício mútuo” não atrai o espírito fraternal de um kobold, mais um motivo pelo qual a espécie evita contatos com outras raças.

Mesmo um kobold exilado ou aventureiro tem o desejo de fazer parte de algo maior: um grupo de aventureiros, uma guilda de ladrões, um culto caótico, uma igreja ordeira...

Se um kobold se perceber isolado e perceber a possibilidade de fazer parte de algo que funcione como uma comuni-

dade, ele fará qualquer coisa para fazer parte. Gracejos, elogios, subornos e até esquecer velhos rancores - um dos hábitos mais difíceis para sua espécie.

Idiomas: kobolds sabem inicialmente falar (mas não ler e escrever) dracônico. Entretanto, um valor alto em Inteligência pode conceder idiomas adicionais.

Kobolds costumam escolher idiomas de seus aliados momentâneos ou de seus inimigos, como o comum, o orc, o gigante e o goblinóide.

O dracônico usado entre os kobolds possui inúmeras gírias e derivantes. Embora os kobolds possam entender perfeitamente dracônico “comum”,



seu sotaque pode confundir dragões ou outros especialistas em assuntos arcanos.

Modificadores de atributos: os kobolds são minúsculos e extremamente elásticos, beirando ao contorcionismo, podendo se espremer em pequenos buracos e fendas nas minas em que trabalham, o que lhes confere um bônus de +2 na Destreza.

Contudo, seu tamanho confere uma fraqueza muscular em relação aos outros humanóides, o que lhes dá uma penalidade de -2 na Força.

Visão no escuro: por estarem habituados à vida e ao trabalho no subterrâneo, os kobolds não colocam nenhuma lâmpada em suas minas ou tribos. Eles conseguem enxergar no escuro completo num alcance de até 15m.

Pequeno: por serem pequenos e ágeis, os kobolds recebem um bônus de +2 na sua Classe de Armadura sempre

que estiver em combate com criaturas maiores que um humano.

Escamas duras: as escamas dos kobolds são consideravelmente resistentes. Eles recebem um bônus de +1 na Classe de Armadura como uma armadura natural.

Armadilheiro: armadilhas são cotidianas nas minas, para evitar intrusos. Tanto pelo seu reconhecimento artístico como pela frequente evasão de armadilhas, um kobold recebe um bônus de 10% em Reconhecer e Desarmar Armadilhas.

Movimentação e restrições: a despeito de sua flexibilidade, os kobolds possuem movimento reduzido devido as suas pernas curtas, ainda maior do que o dos halflings.

O movimento base de um kobold é de 4 metros. Kobolds também não podem usar armas grandes são capazes de usar apenas armaduras de couro.

KOBOLDS EM JOGO

- Kobolds tendem a uma vida regrada e organizada em prol da comunidade, costumando ser de tendência ordeira em seus alinhamentos;
- Os machos medem entre 60 e 90 cm, e as fêmeas medem entre 40 a 60 cm;
- Atinge a maturidade aos 11 anos, e a expectativa de vida gira em torno dos 120 anos;
- Costumam aprender o dracônico como seu idioma básico e os idiomas de seus aliados e inimigos;
- Pela agilidade e pela pouca força física, recebem um bônus de +2 em Destreza e uma penalidade de -2 em Força;
- Visão no escuro de 15 metros;
- Por serem pequenos, recebem um bônus de +2 na Classe de Armadura contra alvos grandes e maiores;
- Por terem escamas fortes, recebem um bônus de armadura natural +1 na Classe de Armadura
- Recebem um bônus de 10% em Reconhecer e Desarmar Armadilhas;
- Movimento base de 4 metros;
- Usam armas médias apenas se usarem as duas mãos;
- Não podem usar armas grandes (nem mesmo com as duas mãos) e não conseguem usar efetivamente armaduras confeccionadas para outras raças.

PERSONAGEM EXEMPLO

Homem de armas Kobold, caótico de Nível 1

Kezaark, o Guerreiro

For15 **Des**17 **Con**14 **Int**10 **Sab**10 **Car**6

CA 16

Armad. couro +2

Bônus DES +3

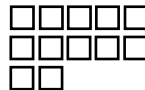
Armad. Natural +1

Mov 4

Racial 4

JP 16

PV 12



Armas

Espada Longa +3 (1d6+2 de dano). Iniciativa +7

Equipamentos: (15 kg)

Armadura de Couro 5 kg

Espada Curta 1,5 kg

Tenda Pequena 4 kg

Odre Pequeno 0,5 kg

4 Rações para Viagem 2 kg

Pá/picareta 1,5 kg

Pederneira 0,5 kg

OBS: Kobolds possuem 10% de chance de Reconhecer e Desativar Armadilhas

PRELÚDIO

A mineração nunca funcionou bem para você, então você a abandonou. A vida real em uma comunidade kobold também não era para você. Você era brigão, mas havia brigões melhores e mais fortes.

Foi quando você entrou no crime organizado, na guilda de ladrões local.

Você não era do tipo que fazia perguntas sobre porque estava lutando e embora aventureiros se perguntassem o porquê um kobold estaria numa guilda, você não chamava muito a atenção dos outros.

Porém, chegou uma hora em que aquela briga na taverna era inevitável e você realmente acabou com aquele halfling infeliz.

Você não o matou, mas a milícia local percebeu e o prendeu. O capitão foi com a sua cara, mesmo você sendo de poucos amigos. Você tinha o potencial e ele, a tática.

Você se tornou um excelente “kobold-de-armas” e ainda que você seja brigão e fanfarrão, você agora está “do lado da lei”. Afinal, brigão ou não, o capitão da milícia é seu único amigo e você não quer dificultar pra ele.

Só que seus impulsos por individualidade e aventura o levaram a buscar fama e fortuna em grupo de aventureiros que enxerga seu potencial.

Seu amigo vai ter que entender que você tem seu próprio espaço agora – e que você é um dragão.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia