

# AVIANS

*Como um ser tão grotesco pode ter asas tão lindas?*

**Autor:** Michael Mearl  
**Revisão:** Equipe Homeless Dragon  
**Editor:** Equipe Homeless Dragon  
**Ilustrador:** V. Shane

 creative commons

  
**www.OldDragon.com.br**  
Regras para Jogos Clássicos de Fantasia

## Avians

**P**lanando entre as nuvens em grandes bandos de guerreiros e sacerdotes, os avians são uma raça feroz de bárbaros nômades que se assemelham a um cruzamento entre orcs, humanos e aves de rapina. Com estas características, eles se destacam dos demais humanóides. Sua aparência física grotesca é encoberta pelas belas asas, quase sempre coloridas, que saem de suas costas majestosamente. Avians são os mestres do vôo, indo dos cumes de grandes montanhas aos mais isolados reinos das nuvens. Nem mesmo as regiões selvagens do ar são obstáculos. Eles voam em áreas que até elfos do céu evitariam. São um povo orgulhoso e independente, que não reconhece nenhum mestre, passando seus dias planando nos ventos. Ferozes inimigos ou fortes aliados, os avians encaram a vida, seja um combate ou não, com uma paixão totalmente despreocupada e uma naturalidade ímpar.

**Personalidade:** Nas regiões selvagens dos céus, dragões, elementais ladinos e outros monstros são uma ameaça constante. Avians aprenderam a viver a vida com intensidade. Eles enfrentam a morte, bebem em excesso, celebram durante dias cada vitória e nunca desprezam uma oportunidade para isso. Avians não sentem nenhuma vergonha em mostrar sua tristeza ou expressar sua alegria. Como crianças dos ventos, expressam a liberdade acima de tudo. Assim, sentem-se livres para expressar suas opiniões em qualquer lugar ou ficar bebendo até o sol nascer junto com a tripulação de um navio-arcano. Os avians abraçam este desejo de liberdade de corpo e alma e raramente buscam controlar ou dominar os outros.

**Descrição Física:** Avians possuem cerca de 1,80 metros de altura. Suas asas estão ligadas ao um conjunto de músculos situados nas costas e ombros e são cobertas por penas coloridas. Os avians se orgulham de

sua plumagem e dos padrões de cores que elas exibem, o que também indica sua linhagem perante sua tribo. Seus rostos são longos e angulares, o nariz é similar ao dos orcs e as narinas pouco salientes. Não possuem cabelo, ao invés disso possuem pequenas penas felpudas de tom claro. No lugar de pés, possuem garras fortes cobertas por uma pele dura e grossa. Avians podem ser brancos ou marrons-dourados enquanto seus olhos são, normalmente, azuis.

**Relações:** Avians respeitam as capacidades mágicas dos elfos do céu e costumam trabalhar para eles como mercenários, exploradores ou guias. Odeiam os aracnos mais que qualquer outra criatura e os consideram repugnantes e uma mancha nos reinos aéreos. Avians vêem os anões, humanos, gnomos, orcs e outras raças do solo com um certo ar de piedade, por acharem que uma vida sem asas é quase o mesmo que não viver. Não possuem nenhum rancor contra estas raças e raramente interagem com elas. Porém, algumas tribos, particularmente os que vivem nos picos de montanhas, possuem ligação com anões que realizam comércio de armas de aço com eles em troca de serviços exploratórios ou mesmo como guerreiros. Estas tribos respeitam as habilidades combativas dos anões, mas não entendem como alguma criatura pode querer viver centenas de metros abaixo do solo.

**Tendência:** Avians são caóticos por natureza. Eles apreciam a liberdade e acreditam que todas as criaturas devem encontrar seu caminho, como o vento faz nos céus. Poucos avians abraçam o mal, pois sabem o valor da liberdade e não buscam prejudicar ninguém. Avians não costumam ajudar viajantes ou aventureiros, mas também não irão atrapalhar.

**Espaço dos Avians:** Avians estabelecem seus ninhos e tribos nos picos montanhosos ou nuvens selvagens, formando tribos ligadas pelo sangue e pelo matrimônio. Vivem em harmonia com seu ambiente e caçam em comunidade, auxiliando-se uns aos outros para satisfazer suas necessidades. Os que vivem nas montanhas tendem a construir moradas permanentes, enquanto os que vivem nas nuvens tendem a ser nômades. Avians montanhesees realizam comércio com os anões e são armeiros qualificados e pedreiros eficientes, enquanto seus primos que habitam nuvens são perfeitos caçadores e audazes exploradores. Em ambos os casos, usam um sistema democrático para determinar as atividades políticas. Cada avian que atinge a maioria possui um voto nos conclave de sua comunidade. As fêmeas primogênicas formam um conselho para resolver disputas internas e são embaixadoras em negociações com as tribos vizinhas..

# Avians



**Religião:** Avians adoram Thynis, a senhora dos ventos alísios. De acordo com o conhecimento passado pelos avians, Thynis os criou como companheiros para voar ao seu lado e expandir o plano elemental do ar. Desde então, os avians vagam pelos planos, conduzidos pelo desejo insaciável de explorar novos horizontes.

**Idiomas:** A língua nativa desta raça é o Auran, proveniente do plano elemental do ar. Os avians foram criados neste plano e lá permaneceram por séculos antes de migrarem pelos portais para outros planos de existência e universos. Avians também conhecem o idioma de alguns aliados como elfos e anões, e até mesmo de alguns inimigos como a língua dos gigantes.

**Nomes:** Avians usam dois nomes: um em Auran, derivado de sua tribo e um em idioma élfico ou comum, adotado ao lidar com outros povos. Avians escolhem nomes que tenham um som atraente, que descrevam alguma de suas habilidades ou que denotem sua personalidade. Exemplos incluem: Thulviel (vento oriental em élfico), Martelo dos Céus. Asa Rápida.

**Modificadores de atributos:** Avians possuem uma boa constituição física e desenvolvem grande força durante as longas horas que passam voando, constituindo-lhes um bônus de +2 de Força, o que permite que se tornem poderosos guerreiros. Por outro lado, avians são impacientes, o que dificulta a resolução de problemas ou desenvolvam uma mente analítica, o que lhes causa uma penalidade de -2 na Inteligência.. Eles também podem ser reclusos e se manterem distantes de estranhos que não sejam capazes

de entender seu comportamento ou que os encarem de forma estranha, isso lhes concede uma penalidade de -2 em Carisma.

**Tamanho Médio:** Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.

**Vãos:** Como criaturas aladas, os avians são capazes de voar. Voam a uma velocidade de 24 metros, com total mobilidade. Durante o vôo, se estiverem carregando uma carga média, a velocidade é reduzida pela metade e eles se movimentarão com dificuldade. Uma carga pesada reduz a velocidade de vôo para 6 metros e suas manobras serão desajeitadas.

**Restrição de Armadura:** Avians estão limitados ao tipo de armadura que podem utilizar. Usar armadura de batalha ou similar é impossível,

---

## AVIANS EM JOGO

- Avians normalmente tendem ao caos em seus alinhamentos.
- Medem quase sempre entre 1,70 e 2,00m e pesam entre 75 kg e 120 kg.
- Atingem sua maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida gira em torno de 85 anos.
- Costumam aprender seu idioma básico, o comum, o élfico e os idiomas de seus aliados, como o idioma dos anões por exemplo.
- Os Avians praticam exercitam e isso concede a eles um bônus de +2 de Força.
- Os Avians também são conhecidos pela impaciência e incapacidade de terem uma mente analítica, por isso tem uma penalidade de -2 em Inteligencia, também são famosos por evitarem contatos com outras raças, dando a eles uma penalidade de -2 no Carisma.
- Vôo: São capazes de voar e sem carregarem peso extra tem um deslocamento de 24 metros por rodada.

# Avians

devido às suas asas volumosas. Mesmo podendo usar alguns armaduras como cotas de malha ou armaduras parciais, eles devem tomar cuidado, pois armaduras com peso médio ou pesado iram atrapalhar sua capacidade de voar. Durante o vôo, as penalidades de armadura são duas vezes maiores que as aplicadas em solo

**Garras:** Durante o vôo, um avian pode usar suas garras como um ataque desarmado. Suas garras provocam 1d4 pontos de dano mais o modificador de Força. Um avian pode agarrar e erguer algo (incluindo seres vivos) com suas garras. Ele pode largar o que esteja em suas ganas como uma ação livre. Enquanto estiver sendo carregada, a vítima, sofre um redutor de -4 em sua Destreza, mas se tentar atacar o avian que o carrega essa penalidade é desprezada.

## 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**