

Players Guide

Bloodstone - Kings of the Giantdowns

D&D 5th

Index

King of the Giantdowns Players Guide

As giantdowns ficam entre as terras do antigo império Anuire e as terras altas dos Rjurik, mas não pertencem a nenhum deles. Dois reinos de elfos, ao norte e ao sul não clamam seu domínio sobre este território, nem os goblins e gigantes que ali habitam. Algumas dezenas de Rjurik vivem nas grandes colinas, e os antigos campos de batalha mostram as inúmeras tentativas de domínio desta região por vários povos em outras eras. Estas colinas são um local selvagem onde um herói pode criar fama e estabelecer um reino para si mesmo, ou como muitos outros antes dele, morrer tentando.

Dizem as lendas que este local já foi o centro de um grande império dos gigantes em eras remotas. E ruínas de uma antiga civilização podem ser encontradas em vários lugares da região.

Ao sul, em Anuire, os nobres que estabeleceram domínios para si mesmos sobre os restos do império brigam a séculos para ampliar seus territórios com o sonho de unificarem o império novamente. Porém o delicado equilíbrio que mantinha a paz em Anuire nas últimas décadas se rompeu. Adolph Tael, neto do infâme Barão Gavin Tael, assumiu o trono do avô após a estranha morte de seu pai Owen. Alguns dizem que o feiticeiro da espada anda aconselhando o jovem Adolph, porém se isto for verdade o feiticeiro deveria estar agora com mais de 200 anos. Ghoere invadiu as terras de Mhoried e a herdeira do trono fugiu para as terras de seus parentes em Dhoesone. Os goblins de Markazor estabeleceram algum tipo de aliança com Ghoere, e os goblins saqueiam e pilham o nordeste de Mhoried. A população amedontrada fugiu para o norte. Os lordes de Cariele estão tremendamente preocupados com estas movimentações. Seu pequeno domínio vive do comércio e do controle de uma poderosa guilda que faz a ponte de comércio entre Anuire e os Rjurik.

Enquanto a guerra se inicia ao sul, os lordes de Cariele decidiram enviar grupos de aventureiros para colonizar os territórios ao norte. Quatro grupos foram enviados, cada um com uma região de destino. O objetivo é estabelecer colônias e receber os refugiados de Mhoried sob a bandeira de Cariele.

Que seja de conhecimento geral, que o portador desta, encarregado pelos Lordes de Cariele, agindo para o bem maior e pela autoridade investida aos mesmos pelo ofício do Regente de Anuire, detêm o direito de explorar e viajar pelas terras selvagens conhecidas como Giantlands. A exploração deve estar limitada a uma área não mais longínqua que trinta e seis milhas a leste e oeste, e sessenta milhas ao sul do entreposto conhecido como Oleg. O portador desta deve também prezar por manter a lei e a ordem e combater atos de bandidagem e quaisquer outras ações fora da lei que encontrar. A punição por estes atos, como de costume deve ser a execução pela espada ou pela forca. Testemunho que neste dia 24 de Talistril, sob o olhar atento de sua graça o Lorde de Cariele e a autoridade a ele concedida pelo regente do trono de Anuire.

Inimigos e Aliados

Dhoesone – O regente de Dhoesone é um garoto de apenas 8 anos de idade chamado Malin Van Dhoesone. Seu tutor, o Barão Von Dorn é o tutor do menino e o real governante do reino. Von Dorn não vê com bons olhos a migração dos refugiados e não deseja que eles se estabeleçam em Dhoesone. Ele está permitindo que os refugiados atravessem o país para chegar nas território das colinas, mas sob forte vigilância.

Blood Skull Barony / Gorgon – Os goblins do Blood Skull não parecem muito interessados nas colinas. Goblins exilados no entanto acabam indo tentar viver nestes territórios. A séculos não se ouve falar do Gorgon, alguns acreditam que se trata apenas de uma lenda. Porém nenhum aventureiro que tentou descobrir a verdade retornou.

Realm of The White Witch – Esta governante tem a reputação de ser fria e cruel. Alguns acreditam que ela é na verdade uma *awsheghlien*, o que explicaria o fato

dela governar suas terras a mais de 200 anos. Suas tropas já foram vistas nos territórios ao norte das colinas.

Tuarhieveil e Lluabright – Os elfos vigiam suas fronteiras contra monstros e goblins das colinas, mas não parecem ter interesse nestas terras. Eventualmente um elfo explora as ruínas da região em busca de antigos artefatos, mas normalmente preferem ficar em suas florestas. Os elfos matam qualquer um que não seja um elfo que tente entrar nas florestas. Porém a situação em Lluabright ao norte não é tão estável. Goblins organizados sob a bandeira de um líder chamado Ghuralli tomaram um de seus territórios, e os elfos não possuem força militar suficiente para tomar o território de volta.

Rjurik – Existem pequenas colônias de Rjurik ao leste e sul (Midjarna e Vjelthelna).

Ghurali – Um misterioso líder que criou um exército de goblins, bandidos e bárbaros. Domina vários territórios ao norte, inclusive um território do reino dos elfos.

Gigantes – De acordo com as lendas, este local foi o centro de um grande império dos gigantes. Algumas tribos de hill giants ainda vivem no local, bem como ettins, trolls e trollbloods. Há rumores de uma vila de Goliaths nas montanhas a noroeste.

Anões – Existem algumas famílias de Gold Dwarves nas montanhas, e a lenda de que existia uma fortaleza de Silver Dwarves que foi abandonada.

Fatos e Boatos

- Os exércitos da White Witch, comandados por Rowena Manspear, dominaram um território no meio oeste da região.
- Uma tribo de bárbaros rebeldes (Kjarhoelle) atacam territórios vizinhos e os próprios rjurik do lugar.
- Um grupo de humanóide comandados por um *awsheglien* chamado Ghuralli também domina um território ao norte, inclusive um território dos elfos.
- Existem gigantes na região (hill e frost) que não são amigáveis.
- Existia um reino de anões ao noroeste (Silverhead) que foi abandonado a séculos, existem algumas fortalezas de anões abandonadas nas montanhas.
- Existem histórias sobre um famoso ferreiro anão chamado Durgeddin, que teria vivido em uma destas fortalezas e forjava armas lendárias.
- A região foi palco de sangrentas batalhas entre os Anuire e os Rjurik a menos de 200 anos.
- A região é conhecida por estranhas formações geológicas. Existem diversos labirintos subterrâneos que foram construídos a mais de 1000 anos. Os rjurik dizem que são túmulos de gigantes.
- Existe uma fortaleza Anuire no sudoeste (Lemnjohen) que só recentemente foi libertada das mãos de humanóides por um grupo de "heróis" rjurik Dagmar Druesbane.

Raças

Humanos – Os humanos mais comuns na região são Anuire e Rjurik. Os Vos são os mais raros.

Elfos – Tanto Sidhelien quanto Killoren são encontrados na região. Os Sidhelien são mais comuns em Tuarhievel, os Killoren em Lluabright. Elfos Negros, Meio-elfos e Changelings não são comuns.

Dwarves – Gold Dwarves são os mais comuns, pois ainda existe uma pequena cidade deles na SilverMountains. Os Silver geralmente vêm de outras regiões em busca de relíquias do passado. Iron dwarves são extremamente raros.

Halflings – Halflings e Darklings não são comuns na região, mas eles estão acompanhando os refugiados de Anuire.

Therion – Os lupine são os mais comuns na região, Capri e Feline estão entre os refugiados, Simian e Yuan-ti são raridades.

Jotunkin – Jotunkin são comuns na região, todos os 3 tipos são igualmente encontrados.

Warforged e Dragonborn – Ambos são bastante difíceis de encontrar na região.

Classes

Fighters – Warriors, Battle Master e Cavalier são mais facilmente encontrados, principalmente entre as tropas que vieram acompanhar os refugiados, ou vindos da vizinha Dhoesone. Eldritch Knights e Arcane Archers são mais fáceis de se encontrar entre os Sidhelien. Dervish e Gunslinger são raros.

Barbarian – Berserkers são comuns entre os Rjutik, e Ancestral Guardian entre os Gold Dwarves. Totem Warriors são mais comuns entre os Killoren e os Therion. Storm Heralds e Zealots são bastante raros.

Paladinos – Os paladinos mais comuns nesta região são paladinos de Andur que seguem o Oath of Devotion. Eles fazem parte de uma ordem conhecida como “Children of the Light”, que busca erradicar o mal onde quer que se encontre. Outros paladinos são mais raros nesta região, a não ser que estejam em alguma missão sagrada.

Ranger – Rangers são bastante comuns na região, tanto entre os humanos quanto entre os elfos e therion. Os mais comuns são Hunters, Beast Masters. Monster Slayers nesta região geralmente estão atrás de gigantes ou mortos-vivos.

Rogue – Scouts são os mais comuns, os outros tipos preferem lugares mais civilizados, mas podem ser encontrados.

Arcane trickster são comuns entre os elfos.

Bards – O college of Valor é predominante nesta região, os elfos preferem seguir as tradições do Glamour. Os bardos do College of Lore nesta região geralmente pertencem a Explorers Society (Brechtur).

Clerics – Os rjurik são liderados pelos druidas, por isso essa é a religião predominante no local. Grupos de outras religiões podem ser encontrados, porém com menos frequência. Os clérigos de Andur fazem parte dos “Children of the Light”, enquanto os de Mitra vieram acompanhando os refugiados. As igrejas de Anubis e Crom estão demasiadamente ocupadas com os conflitos ao sul. A igreja de Vulcan é predominante entre os dwarves.

Druids – Druidas são comuns na região, os círculos Land e Moon são os mais comuns.

Wizards – Wizards não são comuns na região. Alguns poucos indivíduos vieram junto com os refugiados, ou estão em busca de alguma relíquia do passado.

Sorcerers – Todos os tipos de sorcerer são igualmente raros na região.

Warlocks – Warlocks também são raros, a maior parte são goblinóides que seguem patronos demoníacos.