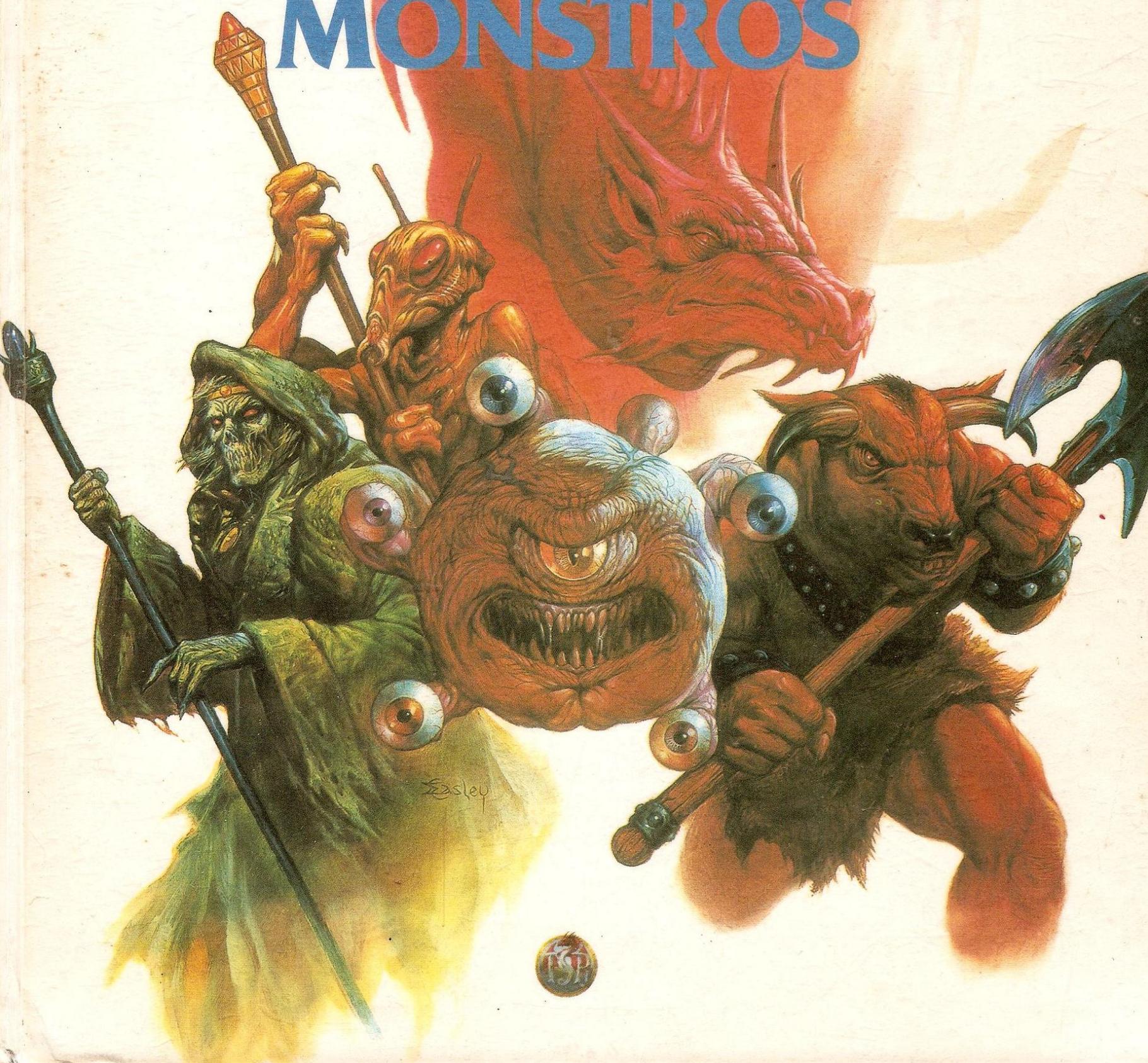


Advanced Dungeons & DragonsTM

2nd Edition



LIVRO DOS MONSTROSTM



Gosta de RPG?

Gosta de Humor?

**Não tem nada para
fazer?**

**Então o seu buraco é
o Dragão Banguela,
Rpg com Humor.**

**Downloads, notícias e
troca de informação
é só acessar o Dragão
Banguela**

<http://dragaobanguela.blogspot.com>

**O livro que tem em mãos foi
scaneado e upado pelo Blog do
Dragão Banguela.**

<http://dragaobanguela.blogspot.com>

**Esse trabalho não possui fins
lucrativos, os scans foram feitos
apenas para preservação do
material físico, portanto para
possuir esse arquivo em seu
computador, você precisa possuir
o livro para não violar os direitos
autorais.**

By Lucas e Thachan

Um breve Conto dos Bardos a respeito deste livro...

Bem pessoal, este livro é mais um marco na história dos RPGistas Old School e do Blog do Dragão Banguela.

Creio que muitos jogadores da Velha Guarda também estavam na mesma situação de busca que nem eu - encontrar um exemplar do Livro dos Monstros em bom estado - felizmente essa busca acabou...

O Blog do Dragão Banguela tem o enorme prazer em trazer o primeiro scan do Livro dos Monstros em primeira mão para todos os Rpgistas amantes deste saudoso sistema, que é o AD&D.

Foi um trabalho extremamente árduo realizado por apenas quatro pessoas: O Oráculo (Ygor), o Carlos, a Thachan (Thais), e Eu (Lucas, O Trapaceiro, Banguela, etc, enfm, como preferir me chamar).

Cada uma dessas pessoas teve um papel fundamental para que o Livro dos Monstros pudesse se tornar um material digital ao alcance de todos;

O Oráculo teve a iniciativa de scanear todo o livro e depositou toda a sua confiança em mim para que este material fosse produzido; O Carlos caiu do céu como um Arconte Guardião e me conseguiu diversas páginas em ótimo estado para eu repor algumas do livro do Oráculo que estavam um pouco danificadas para que eu utilizasse no PDF final do Livro dos Monstros; a Thachan também reescaneou varias páginas que foram utilizadas neste PDF (que foram retiradas do Livro dos Monstros que eu consegui comprar após tantos anos de procura), e por fim Eu, que também reescaneei algumas páginas e editei outras para que o PDF ficasse menor e com uma aparência mais agradável de se ler.

Talvez eu tenha tido o papel menos importante nesta longa história, mas mesmo assim sinto-me honrado em ter contribuído neste ótimo projeto que foi o Livro dos Monstros.

Obrigado a vocês; Oráculo, Carlos e Thachan; por terem se empenhado com tanto afincio neste projeto, seus nomes estarão nas canções de todos os Bardos; e obrigado a todos vocês, leitores do Dragão Banguela, o incentivo de vocês é o nosso prêmio.

Parabéns a todos e muito XP para todos nós!

Att.

Blog do Dragão Banguela.
11 de Agosto de 2009

Lucas J. vulgo O
Trapaceiro

Algumas palavras do principal Mentor do scan do Livro dos Monstros...

É uma grande honra poder passar adiante todo o conhecimento mágico adquirido com um dos maiores bestiários de RPG já produzidos.

Este livro possui uma pequena história com a minha pessoa. Não é um épico memorável, mas mesmo assim não deixa de ser uma história.

Há muitas e muitas luas atrás, eu era apenas uma criança fã de quadrinhos, quando ganhei uma revista chamada A Teia do Aranha (edição 75 de 1995), e no meio dela havia um encarte que falava sobre um jogo fantástico chamado RPG. Ao ler aquelas poucas páginas eu fiquei fascinado pelo tal jogo. Porém, eu morava em um lugar esquecido pelos deuses, no subúrbio do Hell de Janeiro, e nunca encontrei o tal jogo.

Anos se passaram e eu finalmente conheci alguém que tinha uma revista sobre o tal RPG. Tratava-se do terceiro fascículo do jogo Street Fighter, lançado pela Editora Trama ao fim de 1998. Tempos depois a mesma Trama lançou o seu 3D&T com o cenário de Street Fighter Zero 3, e eu finalmente pude de fato jogar um RPG.

Não era o famoso AD&D, mas foi o primeiro passo para eu passar a comprar a finada Dragão Brasil e mergulhar de cabeça nos mundos do RPG.

Algumas luas mais tarde, eu era um adolescente que estava descobrindo o rock e o Heavy Metal, e com isso passei a me interessar por RPGs mais "sombrios" e comprei os livros básicos de Storyteller. Então, um amigo meu de escola me chamou para jogar com o grupo dele, que gostaria de jogar Vampiro, mas não possuíam os Livros (ou seja, só me chamou por interesse!). Eu acabei sendo forçado a narrar Vampiro, mesmo sem ter nenhuma experiência nesse sentido. Desnecessário dizer que foi um fiasco, mas pelo menos eu pude conhecer o tão famoso AD&D que era o jogo padrão do grupo.

Pouco depois fiz meu primeiro personagem e pude realizar um dos meus sonhos de infância. Porém com o advento da terceira edição, o AD&D passou a ser considerado obsoleto e o Narrador me vendeu os livros básicos a R\$ 10,00 cada um. Tudo bem que não estavam em perfeito estado, mas e daí? Eram os Grandes Manuais do AD&D!!! Agora estes livros estarão guardados tal qual um tesouro de um Dragão Vermelho Grande Wyrm e será passado às minhas futuras gerações para que aprendam o significado do verdadeiro RPG.

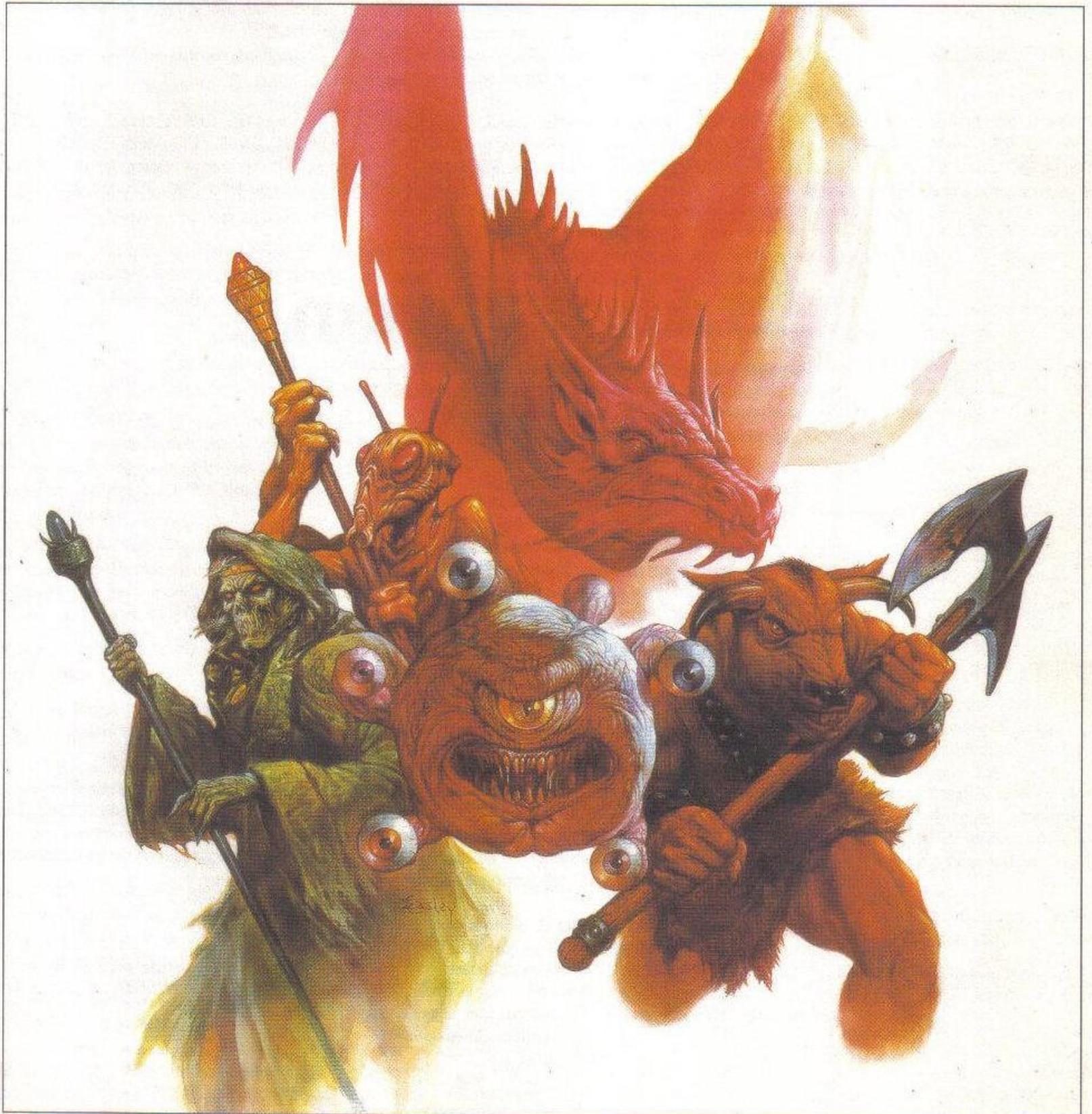
Foi uma tarefa árdua escanear sozinho estas mais de trezentas páginas, mas é um esforço válido para guardar a memória deste grande jogo e também poder mostrá-lo às novas gerações que conheceram o Dungeons & Dragons a partir da terceira edição ou até mesmo da lamentável quarta edição.

Este Livro dos Monstros pertence a uma época já há muito passada, onde os livros eram produzidos pensando-se mais no jogo do que no dinheiro, uma época sem livros caça-níqueis e sistemas que vendem miniaturas.

Att.
O Oráculo

Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

LIVRO DOS MONSTROS™



CRÉDITOS

Design de MONSTROUS COMPENDIUM™ Apêndice: David "Zeb" Cook, Steve Winter e Jon Pickens

Coordenação do Projeto: Tim Beach

Editor: Doug Stewart

Ilustração de Capa: Jeff Easley

Ilustrações Internas: Tony DiTerlizzi, Jeff Butler, Dave Simons, Tom Baxa, Mark Nelson, Les Dorscheid, Tim Beach e Doug Stewart

Em número grande demais para serem citados nome a nome são as centenas de jogadores que nos ajudaram nos testes de AD&D™ 2ª Edição. Seus esforços foram inestimáveis no aperfeiçoamento deste livro. Finalmente os créditos devem ser divididos com qualquer um que já tenha feito uma pergunta, oferecido uma sugestão, escrito um artigo ou feito um comentário sobre o jogo AD&D™.

Este trabalho é derivado do *Livro do Jogador* e *Livro do Mestre* para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™ originais, escritos por Gary Gygax, e *Unearthed Arcana* e outros textos por Gary Gygax e outros.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGON, DRAGONLANCE, FIEND FOLIO, FORGOTTEN REALMS, GREYHAWK, RAVENLOFT, SPELLJAMMER e WORLD OF GREYHAWK são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. AL-QADIM, DARK SUN, MONSTROUS COMPENDIUM, MONSTROUS MANUAL, LIVRO DOS MONSTROS, DUNGEON MASTER, DM e a logomarca TSR são marcas registradas de TSR, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e figuras de personagens são marcas registradas de TSR, Inc. Copyright 1993, 1995. TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Primeira Edição Brasileira - 1995.



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA(1907-1990)

Diretoria: Roberto Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem

Diretor: Júlio de Andrade

Editora-Chefe: Flávia Muniz

Editora: Mariângela Troncarelli

Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia

Chefe de Arte: Simone Leandro

Assistente de Arte: Vandrê de Oliveira Silva

Coordenador de Produção: Ramilto Biondo

Diretor de Marketing: Walter Thomé

Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch

Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi

Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf

Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Malu L. Volponi

Diretor Responsável: S. Fukumoto

Produção Externa: Alberto Araujo Lopes, Antonino Bossolande Oliveira, Carlos Orsi Martinho, Cristiano Batista, Diogo Leal, Giampaolo Cintra, Guilherme Humberto, Leonardo da Cruz Silva, Lucas Augusto Meyer, Luís Gustavo Grillo, Marcelo Del Debbio, Marcelo Lingerfelt, Renato Callado, Renê Belmonte (tradutores); Solange Cacavelli (copydesk); Carlos Orsi Martinho, Renato Callado, Renê Belmonte, Valéria Franco Jacintho (revisores);

Coordenação de Tradução e Revisão: Adventurers' Guild; Diagramação, Produção e Editoração Eletrônica: LLCM - Publicidade e Editora; Fotolitos: Bureau Bandeirante de Pré-imprensa Ltda.

Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

Você pode adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - C. Postal 2505, Osasco-SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.

Atendemos diante disponibilidade de estoque.

ISBN 85-7305-192-2

Esta edição foi criada para atender aos inúmeros pedidos daqueles que queriam que as criaturas dos mundos de AD&D™ fossem compiladas em um único manual, durável e de uso prático. Ao lado do *Livro do Mestre* e do *Livro do Jogador*, o *Livro dos Monstros* completa a trilogia básica da 2ª edição do AD&D™.

Todas as criaturas presentes nos volumes 1 e 2 do MONSTROUS COMPENDIUM™ estão contidas nesta obra, assim como alguns outros monstros dos volumes seguintes. As criaturas do *Livro dos Monstros* foram revisadas, editadas e atualizadas. Muitas delas tiveram suas estatísticas corrigidas, novas informações acrescentadas e outras ainda foram reclassificadas. Além disso, existem alguns seres novos. No caso de informações conflitantes, o *Livro dos Monstros* prevalece sobre qualquer outra publicação anterior.

Em relação ao MONSTROUS COMPENDIUM™, algumas seções foram resumidas, na tentativa de tornar esta publicação a mais completa possível, sem elevar excessivamente seu custo. No "Apêndice do Monstrous Compendium para Greyhawk" há, por exemplo, toda uma página dedicada à descrição de corvos; neste manual, os corvos receberam apenas algumas linhas dentro da seção "Pássaros". Essas linhas contêm informações suficientes para permitir que as criaturas sejam usadas em encontros breves, e permite que uma outra página seja usada na descrição de outro ser.

Para encontrar um monstro nesse livro, folheie as páginas ou consulte o índice, que contém uma listagem dos nomes de todas as criaturas do manual, e suas respectivas páginas.

Todos os monstros aqui descritos são comuns dentro da sua espécie. Os Mestres devem perceber que variações incomuns são encorajadas, mas que serão mais efetivas se partirem dos padrões já estabelecidos. Do mesmo modo, as seções descrevem os locais em que vivem as criaturas, desde complexos túneis subterrâneos até casas construídas em árvores; alterar essas descrições pode fazer com que o encontro com um monstro se torne único.

CONTEÚDO

Essa introdução ensina como interpretar os monstros deste livro. Além disso, existem três pequenos apêndices que você encontrará nas últimas páginas. O primeiro trata da criação de novos monstros. O segundo aborda a convocação de monstros, e traz tabelas para a escolha aleatória de criaturas convocadas; para criar tabelas de encontros aleatórios para uma campanha, o Mestre deve consultar o capítulo 11 do LdM. O terceiro apêndice trata da criação de grupos de PdMs.

OUTROS MUNDOS

Muitos dos monstros deste livro foram retirados de mundos específicos de jogo, como SPELLJAMMER™, FORGOTTEN REALMS™, ou DARK SUN™. Isso não impede que tais criaturas sejam usadas em qualquer universo, mesmo que um outro mundo de jogo seja mencionado nas descrições, que no final servem apenas para dizer o lugar onde a espécie foi originalmente encontrada, ou onde é mais comum. A presença, ou não, de um monstro em um determinado mundo depende exclusivamente do interesse do Mestre. Para encontrar monstros de um mundo específico, o Mestre deve consultar os apêndices apropriados do MONSTROUS COMPENDIUM™.

OS MONSTROS

Cada monstro é descrito de forma completa, com seções que relatam seu comportamento, formas de combate, etc. Isso é melhor explicado no texto a seguir.

CLIMA/TERRENO define onde a criatura costuma ser encontrada. Climas incluem ártico, subártico, temperado e tropical. Terrenos incluem planície, floresta, colina, montanha, pântano e deserto. Em alguns casos, as especificações são gerais; por exemplo, a denominação "frio" inclui regiões árticas, subárticas e de baixa temperatura.

FREQÜÊNCIA determina a possibilidade de encontrar uma criatura em uma certa área. As chances podem ser adaptadas conforme o local.

Muito raro = 4% de chance

Raro = 11% de chance

Incomum = 20% de chance

Comum = 65% de chance

ORGANIZAÇÃO é a estrutura social adotada pelo monstro. "Solitário" inclui pequenos grupos familiares.

PERÍODO DE ATIVIDADE é o período do dia em que o monstro está ativo. Aqueles que atuam à noite podem exercer suas funções em qualquer período se estiverem em locais subterrâneos. Esse item traz apenas instruções gerais, e exceções costumam ocorrer.

DIETA mostra o que a criatura geralmente come. Carnívoros comem carne; herbívoros, plantas; onívoros, ambos. Necrófagos alimentam-se de carne podre. Se o monstro não se encaixa em nenhuma dessas descrições de hábitos alimentares, as substâncias que ele come são descritas na própria seção, ou no texto.

INTELIGÊNCIA equivale ao "QI" da criatura. Certos monstros são instintivamente astutos; detalhes como esse são fornecidos na descrição do ser. Os graus de inteligência estão relacionados na tabela abaixo.

0 Não-inteligente

1 Inteligência animal

2-4 Semi-inteligente

5-7 Inteligência baixa

8-10 Inteligência média (humana)

11-12 Muito inteligente

13-14 Inteligência alta

15-16 Inteligência excepcional

17-18 Gênio

19-20 Supragênio

21 + Inteligência divina

TESOURO refere-se às tabelas de tesouros do *Livro do Mestre*. Se um tesouro individual é indicado, a criatura pode carregá-lo (ou não, se o Mestre preferir). Grandes tesouros geralmente são encontrados no covil dos monstros; na maioria das vezes, as riquezas e sua quantidade são determinadas pelo próprio Mestre. Monstros inteligentes irão usar os itens mágicos conquistados e, se estiverem sob ameaça, tentarão carregar consigo seus bens mais valiosos. Para escolher o tesouro aleatoriamente, o Mestre deve jogar os dados para cada tipo possível; se todas as jogadas falharem, nenhum tesouro será encontrado com a criatura. As riquezas devem ser ajustadas de acordo com o número de criaturas que as possuem. Grandes tesouros são caracterizados por um multiplicador (x10, por exemplo); isto não deve ser confundido com o tipo de tesouro "X". Os tipos de tesouros grafados entre parênteses são aqueles que podem ser encontrados nos covis das criaturas. Não use as tabelas para escolher tesouros para cavernas, já que o número de objetos valiosos encontrados nos subterrâneos é muito menor.

TENDÊNCIA mostra a conduta geral de um monstro de uma espécie. Exceções, apesar de incomuns, podem ser encontradas.

QUANTIDADE/ENCONTRO é o número médio de criaturas presentes por encontro em terreno aberto. O Mestre pode alterar esses números, se for necessário para balancear o jogo. Esse valor não deve ser utilizado para encontros em masmorras.

Note que algumas criaturas solitárias são encontradas em pequenos grupos; isso significa que elas aparecem em pequenas unidades familiares, ou então, que aceitam conviver com outras criaturas da mesma espécie, sem que tenham que cooperar entre si.

CATEGORIA DE ARMADURA é a vestimenta protetora usada por humanos e humanóides, além da estrutura física ou da natureza mágica, e também a dificuldade de se atingir a criatura devido à Destreza. O valor da CA de humanos e humanóides, quando estão sem armaduras, aparece indicado entre parênteses. A CA determinada não inclui qualquer bonificação especial que esteja descrita no texto.

MOVIMENTO mostra a velocidade média da criatura. Altas velocidades podem ser obtidas, mas não podem ser mantidas por muito tempo. A taxa de movimentação de humanos, semi-humanos e humanóides depende das armaduras que vestem. Movimentações em meios diferentes são abreviadas da seguinte forma:

COMO USAR ESTE LIVRO

Vn = voando
Nd = nadando
Ev = escavando
Es = escalando
At = andando em teias

Criaturas voadoras possuem uma Espécie de Manobra que varia de A até E. Monstros com Espécie A têm total controle sobre seus movimentos aéreos; eles podem flutuar, girar 360 graus em uma só rodada, e atacar uma vez por rodada. Na Espécie B, as criaturas também podem flutuar e atacar uma vez por rodada, mas conseguem girar apenas 180 graus em 1 minuto. Seres com Espécie C movem-se com metade de sua taxa de movimentação normal, podem girar até 90 graus em uma rodada e atacam uma vez a cada duas. Monstros de Espécie D também movem-se com metade de sua taxa de movimentação normal, giram, no máximo, 60 graus por rodada e fazem um ataque a cada três. Na Espécie E, as criaturas movem-se com a mesma velocidade máxima das Espécies C e D, conseguem virar apenas 30 graus em uma rodada e atacam uma vez a cada seis rodadas.

DADOS DE VIDA determina o número de pontos de vida que uma criatura pode perder até que morra. Os dados de vida são de oito lados (1-8 pontos de vida). Eles devem ser jogados. A soma dos seus resultados definirá o número de pontos de uma criatura, mas algumas delas já apresentam seus pontos de vida definidos. Além disso, um monstro com 4+4 dados de vida possui 4d8+4 pontos de vida (8-36). Para efeito de jogadas de ataque e resistência, as criaturas com mais de 2 pontos de vida adicionais são consideradas como se tivessem 1 dado de vida a mais.

TAC0 é o número que a criatura precisa obter em uma jogada de ataque para acertar Categoria de Armadura 0. Ele está sempre relacionado ao número de dados de vida que a criatura possui, com exceção de grandes monstros herbívoros não-agressivos (como alguns dinossauros) e seres que possuam alguma habilidade natural de ataque. Humanos ou semi-humanos sempre usam a tabela de TAC0 de personagens dos jogadores, mesmo que sejam PdMs. O número da TAC0 não inclui qualquer bonificação especial descrita nos textos.

NÚMERO DE ATAQUES mostra os ataques normais que uma criatura pode fazer em uma rodada de combate corporal. Esse número será alterado se o atacante perder algum membro ou for afetado por magias como *Velocidade* e *Lentidão*. Ataques múltiplos indicam muitos membros, garras cortantes, diversas mãos, etc.

DANO POR ATAQUE indica a quantidade de dano que um ataque pode causar. Se um monstro usa armas para atacar, esta palavra aparecerá, entre parênteses, ao lado do dano. Bonificações de dano relacionadas à Força serão relacionadas ao lado do dano normal.

ATAQUES ESPECIAIS relata formas de ataque como Sopro-de-Dragão, uso de magia, etc. Essas formas são explicadas na descrição do monstro.

DEFESAS ESPECIAIS significam as defesas que cada um possui e são detalhadas na descrição da criatura.

PROTEÇÃO À MAGIA é o percentual de chance de que qualquer magia lançada sobre o monstro falhe, mesmo que outras criaturas próximas sejam afetadas. Se a magia vence a proteção, a criatura ainda pode fazer um teste de resistência, desde que seja permitido. Certos monstros são imunes a determinadas magias; isso não é considerado como "proteção à magia", que não tem restrições.

TAMANHO é abreviado como:

D = diminuto (até 0,6 metro);
P = pequeno, menor que um humano (de 0,6 metro até 1,2 metro);
M = médio, tamanho humano (de 1,2 metro até 2,1 metros);
G = grande, maior que um humano (de 2,1 metros até 3,6 metros);
I = imenso (de 3,6 metros até 7,5 metros); e
A = abissal (7,5 metros ou mais)

A maioria das criaturas são medidas em altura ou largura; algumas são medidas em diâmetro. Essas podem não se enquadrar nas categorias da tabela acima indicada. Por exemplo, enquanto um humanoíde de 1,8 metro de altura é considerado M, uma criatura esférica de 1,8 metro de diâmetro é, por

ter muito mais massa, considerada G. Do mesmo modo, um ser de 3,6 metros de comprimento que possua um corpo fino (como uma cobra) pode ser considerado de tamanho médio. Ajustes como esses não devem deslocar uma criatura mais do que uma categoria de tamanho, em qualquer direção.

MORAL é uma demonstração geral de como um monstro se comporta em relação a um adversário, em situação de combate. Essa regra pode ser alterada conforme as circunstâncias. As categorias de moral variam da seguinte forma:

2-4 Inconfiável
5-7 Incerto
8-10 Mediano
11-12 Resoluto
13-14 Elite
15-16 Campeão
17-18 Fanático
19-20 Destemido

VALOR EM XP é o número de pontos de experiência concedidos àqueles que derrotam, mas não necessariamente matam, um monstro. Esse valor pode ser modificado pelo Mestre de acordo com o grau do desafio, a situação do encontro, e o equilíbrio da campanha de uma forma geral.

COMBATE é a parte da descrição que apresenta habilidades especiais de combate, armas e armaduras, táticas.

HABITAT/SOCIEDADE mostra o comportamento geral do monstro, sua natureza, sua estrutura social, e seus objetivos. Em alguns casos, ele também retrata os covis (locais em que os monstros vivem), e seus hábitos de reprodução.

ECOLOGIA descreve como o monstro se encaixa em um mundo de campanha e fornece outras informações úteis para a melhor caracterização do jogo.

Variações de um monstro são dadas em uma seção especial, após a descrição geral da criatura. Essas seções podem ser localizadas pelo índice. A descrição do zorn, por exemplo, também abriga as características de uma criatura semelhante, o xaren.

Psiônicos são poderes mentais possuídos por muitas criaturas do *Livro dos Monstros*. Esses poderes são explicados a seguir:

Nível: Quão forte o monstro é em termos de níveis de experiência psiônicos.

Dis/Cie/Dev: quantas *disciplinas* a criatura pode usar, seguido pelo número total de *ciências* e *devoções* que ela conhece. Monstros podem conhecer *ciências* e *devoções* apenas das *disciplinas* a que têm acesso.

Ataque/Defesa: são os modos de ataque e defesa telepáticos que a criatura pode usar. Os modos de defesa não estão incluídos no número total de poderes que a criatura conhece. Abreviaturas são usadas da seguinte forma:

(RP)	Rajada Psiônica	(BM)	Barreira Mental
(LM)	Limpar a Mente	(II)	Insinuação do Id
(EM)	Estocada Mental	(FI)	Fortaleza do Intelecto
(EP)	Escudo de Pensamentos	(CP)	Construção Psíquica
(AE)	Açoite do Ego	(TV)	Torre da Vontade de Ferro

Número de Poder: é o número utilizado pela criatura quando ela estiver usando um poder cujo sucesso não seja automático.

PPPs: É a soma total de todos os pontos de poderes psiônicos de uma criatura (a quantidade máxima que ela pode usar).

O restante das explicações indicam, por disciplina, quais os poderes que a criatura tem, algumas vezes descrevendo os mais comuns, outras vezes descrevendo só aqueles que todos os membros da espécie possuem. A menos que alguma indicação seja feita, a criatura sempre sabe os poderes marcados com um asterisco.

Para maiores informações sobre poderes psiônicos, consulte *O Livro Completo de Psiônicos*. Se o Mestre decidir não utilizar habilidades psiônicas em sua campanha, esses poderes podem ser trocados por habilidades mágicas equivalentes, ou ignorados. Porém, perceba que essa última opção praticamente inutiliza alguns monstros.

CLIMA/TERRENO:	Montanhas Tropicais e Temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Bondosa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CATEGORIA DE ARMADURA:	7
MOVIMENTO:	6, Vn 36 (C)
DADOS DE VIDA:	1+2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	2
DANO POR ATAQUE:	1-3/1-3 ou 2-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Mergulho +4
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (6 m de envergadura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	65

As arakocras são uma raça inteligente de homens-aves que vive nos picos das altas montanhas. Os indivíduos dessa espécie passam seus dias planando, solitários e em paz.

Arakocras têm, em média, 1,5 metro de altura e 6,0 metros de envergadura. Na metade da borda superior de cada asa há uma mão com 3 dedos de aparência humana e um polegar opositor. Um quarto dedo, alongado, estende-se pelo resto da borda, auxiliando a movimentação pelo ar. Essas mãos tornam-se inúteis durante o vôo, mas se a criatura estiver em terra elas podem ser utilizadas normalmente. Nesse caso, as asas são recolhidas, facilitando a manipulação de objetos. A musculatura da asa sustenta-se sobre uma resistente arcada óssea, conferindo uma proteção adicional. As fortes pernas terminam em 4 garras cortantes que podem se retrair, transformando-se em outro par de mãos com 3 dedos e 1 polegar opositor. Os ossos que compõem o esqueleto da arakocra são ocos e frágeis.

O rosto da criatura assemelha-se ao resultado do cruzamento entre um papagaio e uma águia. Seu bico é negro-acinzentado, e os olhos, negros, localizam-se na parte frontal da cabeça, garantindo-lhe uma aguçada visão binocular. A cor da plumagem varia de acordo com a tribo; no entanto, geralmente os machos são vermelhos, alaranjados e amarelos, e as fêmeas são marrons ou cinza.

A arakocra fala sua própria língua, o idioma das águias gigantes e, em alguns casos, a linguagem comum.

COMBATE: Em combate aéreo lutam com suas garras ou com pesadas azagaias, que carregam nas mãos inferiores. Normalmente, uma arakocra traz meia dúzia de azagaias embainhadas individualmente, dentro de uma cesta que fica presa ao seu corpo. As azagaias, que podem ser usadas tanto para o arremesso quanto para a perfuração, infligem 2d4 pontos de dano. Devido à sua notável habilidade para arremessar azagaias no ar, a arakocra não sofre penalidades nesse tipo de ataque. Ela sempre tentará guardar a última azagaia para um possível ato de perfuração, evitando arremessá-la. Seu ataque favorito consiste em mergulhar sobre a vítima carregando uma azagaia em cada mão, ao perfurar seu oponente solta um grito tenebroso. Se o mergulho for feito de uma altura superior a 60 metros, o ataque terá +4 de bonificação na jogada de ataque, e provocará dano dobrado.

A arakocra reluta em combater no solo, pois seus ossos frágeis podem ser facilmente quebrados. Apesar de raramente usado, seu bico cortante pode provocar 1-3 pontos de dano, através de uma mordida.



HABITAT/SOCIEDADE: As arakocras vivem em pequenas tribos com cerca de 11-30 (1d20+10) integrantes. Cada tribo tem um território de caça com aproximadamente 25.000 quilômetros quadrados, demarcado com bandeiras e flâmulas coloridas.

Cada tribo habita um ninho comunitário, feito com galhos de vinha e coberto com uma camada macia de grama seca. O macho mais velho recebe a função de liderá-la. Nas tribos com mais de vinte membros, o segundo macho mais velho atua como xamã e conduz as cerimônias religiosas, caracterizadas pelo assovio de hinos e melodias, durante o pôr-do-sol do primeiro dia de cada mês. Os machos passam a maior parte do tempo em que estão acordados caçando comida e, algumas vezes, procurando tesouros, como gemas e outros objetos brilhantes. As fêmeas passam 8 meses do ano chocando seus ovos. No tempo restante, fabricam azagaias e outras ferramentas de madeira e pedra. Quando estão voando, as fêmeas podem usar suas 4 mãos para tecer flâmulas de fronteira, bainhas para azagaias e outros objetos úteis feitos com vinha e couro.

Cinco arakocras, incluindo o xamã, são capazes de convocar um elemental do ar, cantando e dançando uma complexa coreografia aérea que dura três rodadas. O elemental convocado irá atender ao pedido de ajuda, desde que esse não coloque em perigo sua vida e seus interesses.

Arakocras são seres claustrofóbicos e nunca irão, espontaneamente, entrar em uma caverna, edifício ou outro local fechado.

ECOLOGIA: Arakocras têm pouco em comum com outras espécies, incluindo tribos vizinhas, e só abandonam o território em que vivem em circunstâncias extremas. Elas raramente encontram humanos, exceto durante alguma incursão ocasional a comunidades rurais para atacar os animais das fazendas; esse não é um ato intencionalmente maligno, já que as arakocras são incapazes de diferenciar os animais domésticos dos selvagens. Um humano aventurando-se pelo território das arakocras pode tentar convencer uma delas a servir como guia, em troca de alguma jóia ou moeda brilhante.

ABOLETE

CLIMA/TERRENO:	Tropical e temperado/Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1d4			
CA:	4			
MOVIMENTO:	3, Nd 18			
DADOS DE VIDA:	8			
TACO:	13			
Nº DE ATAQUES:	4			
DANO POR ATAQUE:	1-6 (x4)			
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo			
DEFESAS ESPECIAIS:	Gosma			
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma			
TAMANHO:	I (7 m de comprimento)			
MORAL:	Elite (13)			
VALOR EM XP:	5.000			
Nível	Dis/Cie/Dev	Ataque/ Defesa	Valor de Poder	"PSP"s
8	3/5/16	EM, II CP, +1/ EP, FI, TV	=Int	250

TELEPATIA: Enganar os Sentidos, Elo Mental, Dominação em Massa.

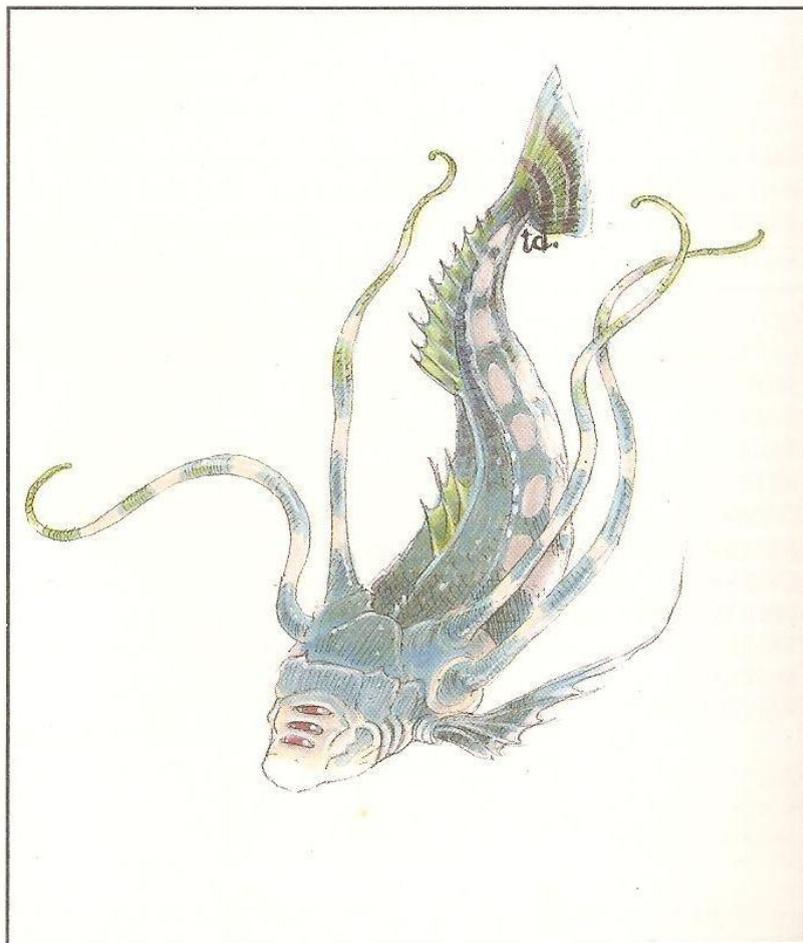
O abolete é uma criatura anfíbia repugnante, que vive em cavernas e lagos subterrâneos. Ele despreza os seres da superfície, e procura escravizar aqueles que são inteligentes. Essa criatura é tão cruel quanto inteligente.

Um abolete assemelha-se a um peixe gordo, com 7 metros de comprimento, a partir da cabeça arredondada e até o rabo. O corpo é azul-esverdeado, com manchas cinzas, e o ventre rosa-bronzeado esconde uma boca desdentada e pegajosa. Três olhos puxados, de cor vermelho-púrpura e protegidos por espinhas ósseas, estão localizados, um acima do outro, no centro da cabeça. Quatro orifícios pulsantes de um azul enegrecido riscam o corpo e liberam uma gosma cinza, que cheira à gordura rançosa. Quatro tentáculos de couro, com 3 metros de comprimento cada um, crescem da cabeça. Esse monstro usa a cauda para mover-se através da água, e os tentáculos para arrastar-se em terra firme.

COMBATE: O abolete ataca com os tentáculos, que provocam 1d6 pontos de dano cada. Se a vítima atingida por um tentáculo e falhar em um teste de resistência à magia, sua pele se transformará em uma membrana clara e mucosa depois de 1d4+1 rodadas, e essa membrana precisará ficar umedecida com água fria, ou o personagem sofrerá 1d12 pontos de dano por turno. Se *Curar Doenças* for lançada sobre a vítima antes do término da formação da membrana, a transformação cessará. Além disso, *Curar Ferimentos Graves* fará com que a pele volte ao seu estado normal.

Devido ao seu movimento vagaroso, o abolete prefere atrair suas vítimas criando ilusões quase reais, que contam com todos os elementos sensoriais. Ele pode tentar escravizar criaturas que estejam a uma distância inferior a 10 metros, podendo fazer três tentativas por dia, uma criatura por tentativa. Se a vítima falha em um teste de resistência à magia, ela passa a obedecer a todas as suas ordens telepáticas. No entanto, a vítima jamais lutará para defender o abolete. A escravidão pode ser desfeita através de *Remover Maldições*, *Dissipar Magias*, da morte do amo ou se a vítima se afastar a mais de 2 quilômetros dele. Em qualquer uma dessas condições, o escravo deverá fazer um novo teste de resistência (uma tentativa por dia).

Quando submerso, um abolete se envolve numa névoa viscosa de 30 centímetros de espessura. Aquele que entrar em contato com a névoa, e inalá-la, deverá resistir ao veneno, ou perderá a habilidade de respirar ar. A vítima torna-se capaz de respirar água, como se tivesse bebido uma poção de respiração na água, por 1-3 horas. Essa habilidade pode ser renovada através de um novo contato com a névoa viscosa. Uma vítima infectada que tente respirar ar sufocará em 2d6 rodadas. Vinho ou sopa dissolvem a névoa.



HABITAT/SOCIEDADE: Uma família de aboletes consiste de um pai e 1-3 filhotes. Apesar do filhote ser tão grande e forte quanto o pai, ele se submete ao chefe da família em todas as questões, obedecendo-o incondicionalmente.

Eles possuem órgãos masculinos e femininos, e reproduzem-se uma vez a cada 5 anos, escondendo-se em uma caverna ou outro local remoto, botando um único ovo e cobrindo-o com gosma. O embrião cresce e se desenvolve, num processo que dura cerca de 5 anos. Um recém-nascido leva cerca de dez anos para atingir a idade adulta.

O abolete passa a maior parte do seu tempo procurando escravos, preferencialmente humanos, que ele utiliza escravos para construir imensas cidades submarinas, porém não há provas de que elas realmente existam. Dizem que o abolete conhece horribes segredos antigos, anteriores ao surgimento do homem, mas esses rumores também não foram comprovados cientificamente. Ao nascer, o filhote absorve todo o conhecimento do pai, e, adulto, adquire todas as informações conhecidas por qualquer criatura inteligente da qual se alimente. Não há dúvida de que essa criatura é uma impressionante fonte de conhecimentos.

O tesouro de um abolete é composto pelos itens tomados de seus escravos. Esses itens são enterrados em cavernas sob uma camada de gosma, semelhante à lama cinzenta, que pode ser reconhecida pelo asqueroso odor de gordura rançosa.

ECOLOGIA: Por ser onívoro, o abolete alimenta-se de qualquer matéria orgânica, normalmente algas e micro-organismos; também comem presas inteligentes, pois, através delas, podem obter nutrientes e informações ao mesmo tempo. Eles não possuem inimigos naturais, e mesmo as mais poderosas criaturas marinhas os respeitam. Algumas vezes, sua gosma é usada como componente em poções de respiração na água.

CLIMA/TERRENO:	Temperado e tropical/Planícies e florestas
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma (0)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	Geral 6, parte inferior 4
MOVIMENTO:	12, Ev 6
DADOS DE VIDA:	3-8
TACO:	17-13
NUM.DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	3-18 (esmagamento) + 1-4 (ácido)
ATAQUES ESPECIAIS:	Jato de ácido
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G-I (3-6 m de comprimento)
MORAL:	Mediano (9)
VALOR EM XP:	175-975

O ankheg é um monstro escavador, geralmente encontrado em florestas ou planícies agrícolas. Devido à sua afeição por carne fresca, o ankheg é uma ameaça para qualquer criatura que o encontre.

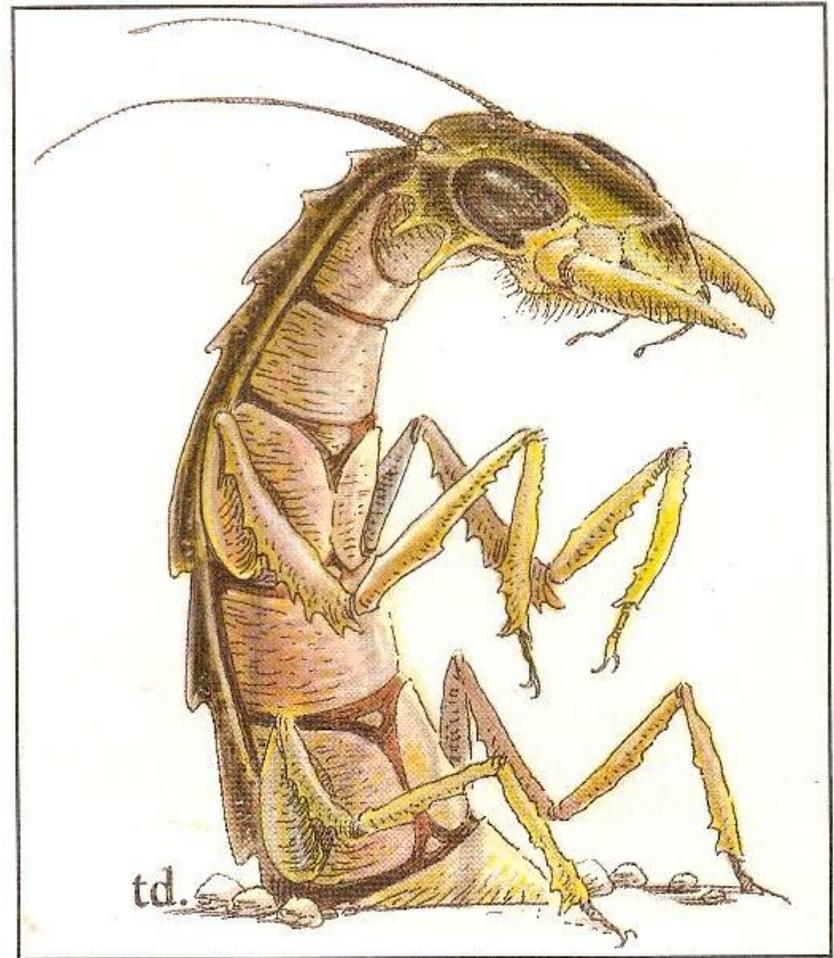
O ankheg assemelha-se a uma enorme larva de 6 patas, que formam ganchos cortantes, úteis na escavação e no esmagamento. Suas poderosas mandíbulas são capazes de cortar uma árvore pequena ao meio com uma única mordida. Uma resistente carapaça de quitino, normalmente marrom ou amarela, cobre todo o corpo com exceção do macio ventre rosado. Tem olhos negros brilhantes, uma boca pequena composta por minúsculas fileiras de dentes de quitino e duas antenas sensitivas que, num raio de alcance de 100 metros, podem detectar qualquer movimento de criaturas de tamanho humano.

COMBATE: A tática de ataque preferida pelo ankheg consiste em deitar metade do seu corpo na superfície até que suas antenas detectem alguma aproximação. Quando isso ocorre, ele se lança sobre a vítima, numa tentativa de prendê-la entre as mandíbulas, esmagando-a e provocando 3d6 pontos de dano por rodada. Ao mesmo tempo, a boca libera um ácido composto de enzimas digestivas que causam 1d4 pontos de dano por rodada, até que a vítima seja dissolvida. Ele pode lançar um jato de ácido enzimático uma vez a cada 6 horas, e a uma distância de, no máximo, 10 metros. Entretanto, o jato só é usado em situações desesperadoras, uma vez que, ao lançar suas enzimas dessa forma, o ankheg torna-se incapaz de digerir qualquer coisa pelas próximas 6 horas. Uma vítima atingida pelo jato sofre 8d4 pontos de dano (o dano cai pela metade se a vítima obtiver sucesso em um teste de resistência a veneno).

HABITAT/SOCIEDADE: O ankheg usa suas mandíbulas para, continuamente, cavar túneis sinuosos de 10-15 metros de profundidade nos solos férteis de florestas e fazendas. O fim de um túnel escavado serve como local temporário para dormir, comer ou hibernar. Quando esgota seu suprimento de comida em uma floresta ou campo, ele se move para outro local.

Outono é a estação de reprodução para os ankhegs. Depois do acasalamento, a fêmea mata o macho e deposita 2d6 ovos fertilizados no cadáver. Após algumas semanas, cerca de 75% dos ovos chocam, e os filhotes são alimentados. Em um ano já se assemelham aos adultos, e podem praticar suas ações independentemente. Jovens ankhegs têm 2 dados de vida, CA 2 no geral e CA 4 na parte inferior do corpo; sua mordida produz 1d4 pontos de dano (com um adicional de 1d4 pontos de dano, provocados pelas secreções enzimáticas). O jato ácido causa 4d4 pontos de dano, e alcança uma distância de 10 metros. A cada ano, o jovem ankheg continua agindo com as mesmas habilidades dos adultos e ganha 1 dado de vida adicional, até que consiga 8.

No início do seu segundo ano de vida, o ankheg abandona sua carapa-



ça de quitino pouco antes do começo do inverno. Ele leva 2 dias para se libertar da antiga carapaça, e 2 semanas para fazer uma nova. Durante esse período, ele é excepcionalmente vulnerável. Sua CA geral fica reduzida a 5, e a CA da parte inferior cai a 7. Além disso, ele se move com metade de sua velocidade normal, é incapaz de lançar jatos de ácido e o ataque de sua mandíbula inflige apenas 1d10 pontos de dano. Enquanto a nova carapaça cresce, a criatura se esconde em um túnel profundo, e secreta um fluido repulsivo, que cheira como fruta podre. Embora o cheiro afugente a maioria das criaturas, ele também pode indicar a localização do ankheg para caçadores humanos e predadores desesperadamente famintos.

Ankhegs que vivem em clima frio, hibernam durante o inverno. Um mês depois da primeira nevasca, ele constrói um túnel profundo dentro do solo quente, onde dorme até o início da primavera. A criatura hibernante não precisa de comida, subsistindo através dos nutrientes acumulados em sua carapaça. Nesse período, o ankheg não libera fluido aromático e, por isso, raramente é detectado. Apesar do seu metabolismo estar reduzido, sua antena permanece ativa, alertando-o da presença de qualquer intruso. Se for perturbado, acorda completamente em 1d4 rodadas, podendo atacar e mover-se normalmente.

O ankheg não acumula tesouros. Itens que não são dissolvidos pelo ácido enzimático são abandonados quando caem das mandíbulas da criatura, e ficam espalhados pelos túneis escavados.

ECOLOGIA: Apesar de ser fatal para o fazendeiro quando faminto, o ankheg pode ser útil em uma fazenda. O sistema de túneis dessas criaturas preenche o solo com passagens de ar e água, e seus detritos são ricos em nutrientes, agindo como fertilizantes. Se necessário, o ankheg come matéria orgânica decomposta, mas prefere carne fresca. Apenas os predadores mais ferozes não temem os ankhegs. Sua couraça seca pode ser transformada em uma armadura de CA 2, e as enzimas digestivas podem ser usadas como ácido comum.

OCULTO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Companhia
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	R
TENDÊNCIA:	Ordeiro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-6)
CAT.DE ARMADURA:	5 (3)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10
TACO:	11
NUM.DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Invisibilidade, porta dimensional
PROTEÇÃO À MAGIA:	40%
TAMANHO:	G (3,6 m de altura)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	3.000

Os ocultos são uma raça de mercadores, encontrada onde exista a possibilidade de comércio de itens mágicos. Eles são altos e magros, gigantes azuis de rosto alongado e dedos finos; cada dedo possui uma junta além dos dedos de um humanoíde comum. Veste robes, mas alguns deles são vistos usando armadura pesada, uma combinação de correntes e pedaços de chapas de metal (CA 3).

COMBATE: Se comparado a outras criaturas do seu tamanho, o oculto é extremamente frágil e pouco combativo. Ele pode defender-se quando desafiado, mas prefere dialogar ou manter-se afastado de situações perigosas. Se tiver que entrar em áreas potencialmente perigosas (como a maioria das cidades humanas), contrata um grupo de aventureiros para formar uma companhia.

O oculto pode tornar-se invisível, e é capaz de conjurar uma *Porta Dimensional* três vezes ao dia. Essas habilidades costumam ser utilizadas para evitar combates, ele não hesitará em abandonar sua companhia em situações ameaçadoras. Ele também pode usar qualquer tipo de item mágico, incluindo espadas, varinhas, livros e objetos semelhantes, que normalmente são restritos a uma única classe de personagens. Esses itens são utilizados em momentos de luta inevitável, ou como simples mercadorias.

Os ocultos possuem uma forma de telepatia racial, que permite que uma agressão praticada contra um, seja automaticamente comunicada a todos os outros. Ele não tentará se vingar daquele que feriu ou matou seus companheiros, porém reagirá negativamente em relação a esse indivíduo e, na maioria das vezes, não negociará mais com ele.

HABITAT/SOCIEDADE: Os ocultos parecem ser assexuados, e os jovens jamais são encontrados. Nada se sabe sobre suas origens; eles estão sempre de passagem, e raramente são vistos percorrendo os mundos conhecidos. Quando viajam, esses seres o fazem em embarcações e veículos de outros povos. Encontrar navios que tenham ocultos a bordo é raro, e suspeita-se que eles tenham outras formas de viajar para lugares distantes.

Contactá-lo um oculto não é problema nas áreas mais civilizadas: qualquer sinal de comércio e possibilidade de lucros atrairá essa estranha criatura. Em termos de jogo, há 10% de chance, por dia, de se encontrar um oculto, desde que ele seja procurado ativamente; as chances aumentam ou diminuem conforme o local. Eles nunca montam "lojas de magias" permanentes.

O estoque comercial de um oculto é repleto de itens mágicos que permitem movimentos rápidos através do espaço. A alta qualidade de suas mercadorias e uniformidade dos seus preços fazem dos ocultos os mais confiáveis comerciantes. Eles aceitam pagamento em ouro, mas também realizam trocas por outros itens mágicos (como regra, o valor de troca de um item deve ser de cinco vezes o seu valor em XP, ou o mesmo de um item mais valioso).



Os ocultos não se responsabilizam pelo uso dos itens que eles vendem e trocam com quase todos os seres. Muitas vezes, essas criaturas negociam com ambos os lados de um conflito, conscientes de que podem aniquilar todos os seus possíveis clientes em uma região. Os ocultos não fazem negócios com os neogi, nem com criaturas de outros planos, como djinns, tanar'ri e demônios. Não se sabe se eles mesmos criam uma enorme variedade de utensílios mágicos, ou se os retiram de alguma fonte desconhecida.

Em suas transações comerciais são frios, eficientes e, acima de tudo, sigilosos. Tentar barganhar com um oculto é, na melhor das hipóteses, perda de tempo. Algumas vezes, irão se empenhar na barganha com um sorriso cínico, mas só para deixar o comprador sem escolha — e fazer com que ele desista das negociações. Eles não gostam de ser insultados, trapaceados ou chantageados. Aqueles que agirem dessa forma encontrarão dificuldades para obter equipamento de boa qualidade. Um oculto nunca usará os punhos para demonstrar vingança ou ira — existem formas mais sutis de revanche.

ECOLOGIA: Não se sabe o que os ocultos fazem com o ouro, as gemas e os itens mágicos que conseguem. Uma teoria diz que eles precisam dos itens para reprodução (a base para um grande número de piadas obscenas sobre ocultos), enquanto outra acredita que essa prática tem alguma relação com a aquisição e produção de mais itens mágicos.

CLIMA/TERRENO:	Espaço/Qualquer local sólido
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Alimenta-se até consumir 2xDV, depois disto, descansa 2 horas por DV
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	De baixa até alta (5-14)
TESOURO:	U
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	9, Vn 3 (B)
DADOS DE VIDA:	5-10
TACO:	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11
NUM.DE ATAQUES:	3 por vítima
DANO POR ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%
TAMANHO:	G-A (0,6 m por DV)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	5-6 DV: 2.000 (+1.000 por DV adicional)

Argos assemelham-se a uma ameiba gigante, e são encontrados nas mesmas regiões habitadas pelas malignas nações de beholders. Eles têm um olho grande e central, cuja pupila é triangular, uma centena de olhos inumanos e sem cílios e muitas bocas com dentes afiados. Podem desensolver diversos pseudópodes, cada um entrecortado por presas rígidas, que agem como mãos para controlar várias ferramentas.

Eles movem-se deslizando, e podem aderir a paredes e tetos. Também são capazes de levitar e voar, com taxa de movimentação 3.

Os argos exalam cheiro de flores; suas cores variam sombriamente entre o azul translúcido e o violeta. São feras enormes, cujo tamanho varia de 3 a 6 metros de diâmetro, pesando cerca de 100 quilos por dado de vida. Esses seres não usam roupas, preferindo carregar seus equipamentos em cavidades abertas nos próprios corpos. Entretanto, os sucos digestivos do argos muitas vezes estragam esses itens em 2 ou 3 semanas (resistência ao ácido).

COMBATE: Um argos pode atacar com até três armas ou itens, ou pode enlaçar a vítima em um pseudópode e atacá-la com 1d3 bocas, provocando 1d4 pontos de dano cada. Dessa forma, ele pode atacar qualquer número de inimigos que esteja dentro de seu alcance físico.

Se um argos obtiver um 20 natural em um ataque ele envolve a vítima, engolindo-a. Uma vítima engolida sofre 2d8 pontos de dano por rodada devido ao suco digestivo da criatura. A presa pode tentar cortar o monstro de dentro para fora para conseguir sair, mas só podem ser utilizadas pequenas armas cortantes. Para escapar, o aventureiro precisa provocar 8 pontos de dano.

Os olhos de um argos, como os de um beholder, têm uma grande variedade de poderes especiais. Ele pode centralizar 1d10 dos seus pequenos olhos em uma vítima específica. O olho grande e central foca apenas o alvo que está à sua frente (com 90 graus de visão periférica). Apesar da criatura ter cerca de 100 olhos, existem apenas 20 poderes especiais; conseqüentemente, um grande número de olhos possui o mesmo poder.

Cada ponto de dano infligido em um argos elimina um olho; o Mestre sabe quais os poderes que são reduzidos durante o combate. É possível acertar um olho específico atacando com uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Cada habilidade de um olho do argos é considerada como uma magia. O número de dados de vida do argos deve ser utilizado como nível de mago. Para determinar o poder de um olho específico, jogue 1d20 e compare o resultado com a tabela abaixo.



- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Cegueira | 11. Reflexão do Olhar |
| 2. Mãos Flamejantes (Olhos) | 12. Esquentar Metal |
| 3. Enfeitiçar Monstros | 13. Imobilizar Monstros |
| 4. Clarividência | 14. Criação Fantasmagórica |
| 5. Confusão | 15. Irritação |
| 6. Escuridão, 4,5 m | 16. Luz |
| 7. Dissipar Magia | 17. Lentidão |
| 8. Emoção | 18. Sugestão |
| 9. Percepção Extra-Sensorial | 19. Idiomas |
| 10. Fiasco | 20. Carne em Pedra |

O olho central é capaz de usar um de três poderes diferentes uma vez por rodada. Ele pode criar uma ilusão pessoal (*Alterar-se*), lançar um *Leque Cromático* ou conjurar um *Raio de Enfraquecimento*.

HABITAT/SOCIEDADE: São criaturas solitárias, embora seja possível encontrar um argos guardião à bordo de um navio. Eles são capazes de reabastecer os bolsões de ar responsáveis pela sua capacidade de voo e, portanto, podem viajar, observando cinturões de asteróides e nuvens de poeira.

Apesar de sua relativa inteligência, o argos é uma criatura dominada pela fome. Durante a maior parte do tempo em que está acordado, tenta atrair as vítimas em sua direção, para poder envolvê-las e, assim, alimentar-se. Para ficar satisfeito, precisa consumir um número de criaturas igual a duas vezes o valor dos seus dados de vida. Depois que comer o suficiente, ele caminha durante um período igual a 2 horas por dado de vida para poder digerir os alimentos. Se um argos não conseguir encontrar comida durante 1 semana, ele passa a perder 1 dado de vida por semana até que se torne uma criatura de 5 dados de vida. Se chegar a esse ponto, pode hibernar por 1 ano, cristalizando sua pele e formando um casulo.

ECOLOGIA: O argos consome qualquer coisa que se mova e seja digerível. Sua preferência é atrair as vítimas para armadilhas e depois comê-las uma a uma. Ele separa as armas e o equipamento de suas presas, e guarda os objetos que são úteis.

AURUMVORAX

CLIMA/TERRENO:	Colinas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívoro (ver abaixo)
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTAÇÃO:	9, Ev 3
DADOS DE VIDA:	12
TACO:	9
NUM.DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	2-8 garras provocando 2-8 pontos cada
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1m de comprimento)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	9.000

Apesar de ser do tamanho de um grande texugo, o aurumvorax, é uma criatura incrivelmente perigosa. O animal é coberto por um grosso pêlo dourado, e tem pequenos olhos prateados com pupilas douradas. Ele possui 8 pernas, que terminam em garras de cobre de 8 centímetros de comprimento. Seu dorso é muito musculoso, e sua mandíbula é composta por dentes de cobre.

A criatura pesa cerca de 250 quilos. Essa incrível densidade garante grande parte de sua proteção natural. Além disso, a velocidade, o poder e a imprevisibilidade fazem do aurumvorax uma das mais perigosas espécies conhecidas.

COMBATE: O aurumvorax ataca qualquer criatura que entre em seu território. Se estiver em sua toca, ele causa uma penalidade de -3 na jogada de surpresa dos seus oponentes. Uma fêmea da espécie recebe uma bonificação de +2 em suas jogadas de ataque quando estiver defendendo seus filhotes.

A criatura tenta morder sua vítima até acertar, cravando seus dentes maciços, e causando 2-8 pontos de dano. Após acertar, ele trava a mandíbula e mantém seus dentes presos à vítima, provocando 8 pontos de dano por rodada, até que ele ou seu inimigo morram. Apenas a morte fará com que o aurumvorax relaxe a mandíbula, soltando a vítima.

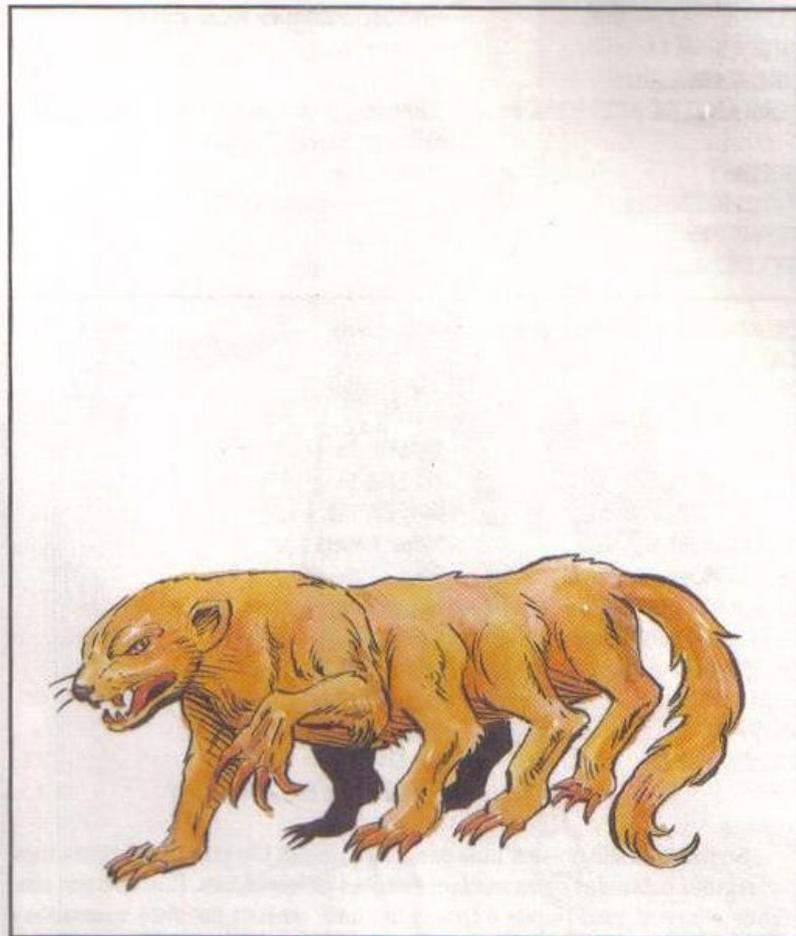
Uma vez que a mandíbula esteja travada, ele rasga a vítima com 2-8 pernas, causando 2-8 pontos de dano por acerto adicional. Um oponente que for preso pelo aurumvorax perde o ajuste de Destreza para a CATEGORIA DE ARMADURA.

Graças a seus ossos e pele, incrivelmente densos, o aurumvorax sofre apenas metade do dano de armas de concussão. Ele é imune aos efeitos do fogo natural, desde que em pequena quantidade, e sofre apenas metade do dano de fogos mágicos. Venenos ou gases não possuem efeito sobre essa resistente criatura.

HABITAT/SOCIEDADE: O aurumvorax faz seu lar solitário em florestas arejadas, colinas e cavernas nas montanhas. Um aurumvorax escolhe um local adequado e utiliza suas poderosas garras para escavar um buraco, muitas vezes em rocha sólida. Devido às suas necessidades alimentares, o aurumvorax vive em locais que contenham minas de ouro, ou em regiões onde o ouro pode ser facilmente encontrado.

O aurumvorax guarda o território de maneira muito ciumenta, até mesmo contra outros membros de sua espécie. O único momento que os adultos se encontram é no período de reprodução, que ocorre aproximadamente uma vez a cada 8 anos.

O par permanece unido por 1 ou 2 semanas, até que o macho retorne ao seu território e a fêmea se prepare para o nascimento dos filhotes. Um grupo de 1d6+2 filhotes nascem 4 meses após a cópula. Nas duas primeiras



semanas de vida, os recém-nascidos são cegos e não possuem pêlos. Eles precisam ser alimentados com carne e minérios preciosos, incluindo ouro, para que consigam sobreviver. É raro que sobrevivam mais que um ou dois filhotes. Se um filhote for encontrado e adotado antes que seus olhos se abram, ele pode ser domesticado e treinado.

Anões costumam não gostar de aurumvorax, apesar de algumas comunidades criarem uma ou mais dessas criaturas para farejar fontes de minérios.

ECOLOGIA: Para sobreviver, o aurumvorax suplementa sua dieta carnívora com grandes quantidades de ouro. A habilidade de digerir e utilizar ouro e outros minérios faz com que a criatura possa desenvolver o pêlo, a pele e os ossos que a protegem com grande eficiência.

Se um aurumvorax é morto sem que sua pele seja muito danificada, ela pode ser transformada em uma roupa de incrível força e beleza, avaliada em 15.000-20.000 peças de ouro. A roupa também funcionará como armadura, cuja Categoria depende do tamanho do animal. Um traje que pese 25 quilos concede CA 2; um outro, com CA 3, pesará 20 quilos, e uma roupa de 15 quilos concede CA 4.

Aquele que usar a roupa também recebe uma bonificação de +4 para testes de resistência ao fogo, e +2 para testes de resistência ao fogo mágico.

Se um aurumvorax é queimado em uma forja, aproximadamente 75-100 quilos de ouro são encontrados nas cinzas do animal. Esse processo de queima é muito difícil, e normalmente leva entre 1 e 2 semanas para ser finalizado. Obviamente, a pele precisa ser removida antes da criatura ser queimada; se o animal for colocado na forja com sua pele, esta gerará 11-20 quilos adicionais de ouro.

As garras e os dentes do aurumvorax são muito valorizados como objetos de decoração, e podem render 1 po cada no mercado livre.

	Demônio das Profundezas	Abishai Negro	Abishai Verde	Abishai Vermelho
CLIMA/TERRENO:	Os Nove Infernos	Os Nove Infernos	Os Nove Infernos	Os Nove Infernos
FREQÜÊNCIA:	Muito Raro	Comum	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)	Média (8-10)	Média (8-10)	Média (8-10)
TESOURO:	G, W	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Vil	Vil	Vil	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	2-20	2-8	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	-5	5	3	1
MOVIMENTO:	15, Vn 24 (C)	9, Vn 12 (C)	9, Vn 12 (C)	9, Vn 12 (C)
DADOS DE VIDA:	13	4+1	5+2	6+3
TACO:	7	17	15	13
Nº DE ATAQUES:	6	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-4 x 2/1-6 x 2/ 2-12/2-8 ou com arma	1-4/1-4/2-5	1-4/1-4/2-5	1-4/1-4/2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Pavor, veneno, constrição com a cauda	Veneno, mergulho	Veneno, mergulho	Veneno, mergulho
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração, arma +3 ou melhor para ser atingido	Regeneração, arma +1 ou melhor para ser atingido	Regeneração, arma +1 ou melhor para ser atingido	Regeneração, arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%	30%	30%	30%
TAMANHO:	G (4 metros)	G (2,5 metros)	G (2 metros)	M (1,8 metros)
MORAL:	Destemido (19-20)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	57.500	21.500	23.500	25.500

GERAL: Os baatezus são os principais habitantes dos Nove Infernos. Compõem uma raça forte e furiosa, unida por uma organização igualmente forte. Os baatezus seguem um rígido sistema de castas, onde a autoridade provém do poder e da posição hierárquica.

Eles desejam concretizar a antiga missão de destruir os tanar'ri, seus inimigos mortais. Sabem, também, que infiltrando-se no mundo dos humanos, ganham poder sobre os tanar'ri. Assim, tentam, constantemente, dominar o plano Material Primário e seus habitantes.

Os baatezus dividem-se em três grupos: superiores, menores e inferiores. Vejam alguns deles:

Baatezus Superiores	Baatezus Menores	Baatezus Inferiores
amnizu	abishai	nupperibo
cornugon	barbazú	spinagon
gelugon	erinyes	
demônio das profundezas	hamatula	
	osyluth	

Além desses, existem os lemures, "soldados rasos", a posição mais baixa de sua hierarquia.

COMBATE: Os baatezus, com exceção dos lemures, nupperibo e spinagon, são capazes de usar as seguintes magias (uma vez por rodada): *Ilusão Independente, Animar os Mortos, Enfeitiçar Pessoas, Infravisão, Revelar Tendência* (sempre ativo), *Sugestão* e *Teleportação*.

Os baatezus são afetados pelas seguintes formas de ataque:

Ataque	Dano	Ataque	Dano
ácido	total	rio	metade*
eletricidade (relâmpago)	total	fogo (drag., mág.)	nenhum*
gás (venenoso, etc.)	metade	arma de ferro	nenhum**
<i>Dardo Místicos</i>	total	veneno	nenhum
arma de prata	total***		

* O gelugon sofre metade do dano por ataques de fogo, e nenhum dano por ataques de frio.

** A menos que seja afetado por armas normais.

*** Os baatezus superiores sofrem metade do dano de armas de prata.
Demônio das Profundezas: O mais terrível baatezu dos Nove Infer-

nos, tem a aparência de um humanóide alado gigante, muito parecido com um gárgula, com grandes asas que envolvem seu corpo, protegendo-o. As presas do demônio das profundezas são enormes, e delas pinga um líquido verde e repugnante. O corpo é vermelho, coberto por escamas, e muitas vezes — principalmente quando o monstro está enfurecido ou exaltado, — emite labaredas de fogo. Nas raras ocasiões em que se comunicam, usam telepatia.

COMBATE: Em combate corpo a corpo, ele é capaz de causar danos incríveis, usando sua tremenda Força 18/00 (ajuste de +6 no dano). Pode atacar seis vezes em uma única rodada, contra seis oponentes diferentes. Esse demônio pode dar golpes com suas duas asas, rígidas e escamosas, infligindo 1-4 pontos de dano por golpe. As poderosas garras causam 1-6 pontos de dano por ataque bem-sucedido. Sua mordida é realmente terrível, causando 2-12 pontos de dano, e injetando uma dose letal de veneno. É necessário passar em um teste de resistência ao veneno, ou o oponente morrerá em 1-4 rodadas. A mordida também infecta a vítima com uma doença.

Os demônios das profundezas podem atacar com a cauda durante toda rodada, causando 2-8 pontos de dano. A cauda também é usada para segurar e apertar a vítima, produzindo 2-8 pontos de dano por rodada, até que o oponente passe em um teste de Força e se liberte. Esse monstro carrega, também, clavas com espinhos que causam 7-12 pontos de dano (isso substitui um ataque com a garra).

Uma vez por rodada, ele pode usar outras habilidades mágicas além das usadas por todos os baatezus: *Detectar Magia, Detectar Invisibilidade, Bola de Fogo, Imobilizar Pessoas, Invisibilidade Melhorada, Metamorfosear-se, Criar Chamas, Pirotecnia e Muralha de Fogo*.

Ele pode, uma vez por ano, usar uma *Desejo*. Uma vez por rodada, tem acesso a uma *Portal*, para atrair dois baatezus menores, ou um baatezu superior, com 100% de chance de sucesso. Uma vez por dia, pode usar uma *Símbolo* — a vítima deve passar em um teste de resistência a bastões, cajados ou varinhas ou sofrerá uma penalidade de -4 no ataque, e uma penalidade de -2 durante 2-20 rodadas.

Os demônios das profundezas regeneram 2 pontos de vida por rodada, e irradiam uma aura de pavor com um raio de 6 metros (se não passar em um teste de resistência a bastões, cajados ou varinhas com uma penalidade

BAATEZU

de -3, a vítima foge em pânico durante 1-10 rodadas).

HABITAT/SOCIEDADE: Os demônios das profundezas são os lordes dos Nove Infernos. São os baatezus de maior poder e mais alta posição hierárquica, encontrados nas várias camadas dos Nove Infernos. De qualquer forma, é muito difícil ver um deles nas camadas superiores.

Algumas vezes estão no comando de enormes legiões de dezenas de exércitos são completos, liderando-as para batalhas contra os tanar'ri. Esses exércitos são assustadores, e qualquer criatura com menos de 10 dados de vida que os veja, e não seja nativa dos Nove Infernos, foge em pânico durante 1-3 dias. Criaturas de 10 dados de vida ou mais devem obter sucesso em um teste de resistência a bastões, cajados ou varinhas, ou fogem em pânico durante 1-12 turnos.

ECOLOGIA: Os demônios das profundezas são criados a partir dos poderosos gelugons, da oitava camada dos Nove Infernos. Quando esses demônios do gelo são julgados merecedores, outros baatezus os arremesam no Poço das Chamas. Ficam ali durante 1001 dias. Passado esse período, ressurgem como demônios das profundezas.

ABISHAI: Os abishais são comuns na primeira e segunda camadas do Nove Infernos, parecendo gárgulas góticas. Têm a aparência de répteis magros, com longas caudas e enormes asas. Existem três tipos de abishai: negros, verdes e vermelhos, em ordem ascendente de posição hierárquica. Eles se comunicam por telepatia.

COMBATE: Nas lutas, o abishai golpeia com suas incríveis garras, causando 1-4 pontos de dano por golpe que atingir o alvo. O monstro também pode dar golpes com sua cauda flexível, causando 2-5 pontos de dano. Um pequeno ferrão, oculto na ponta da cauda, injeta veneno caso o golpe atinja o alvo, forçando a vítima a realizar um teste de resistência a veneno (uma falha resulta na morte).



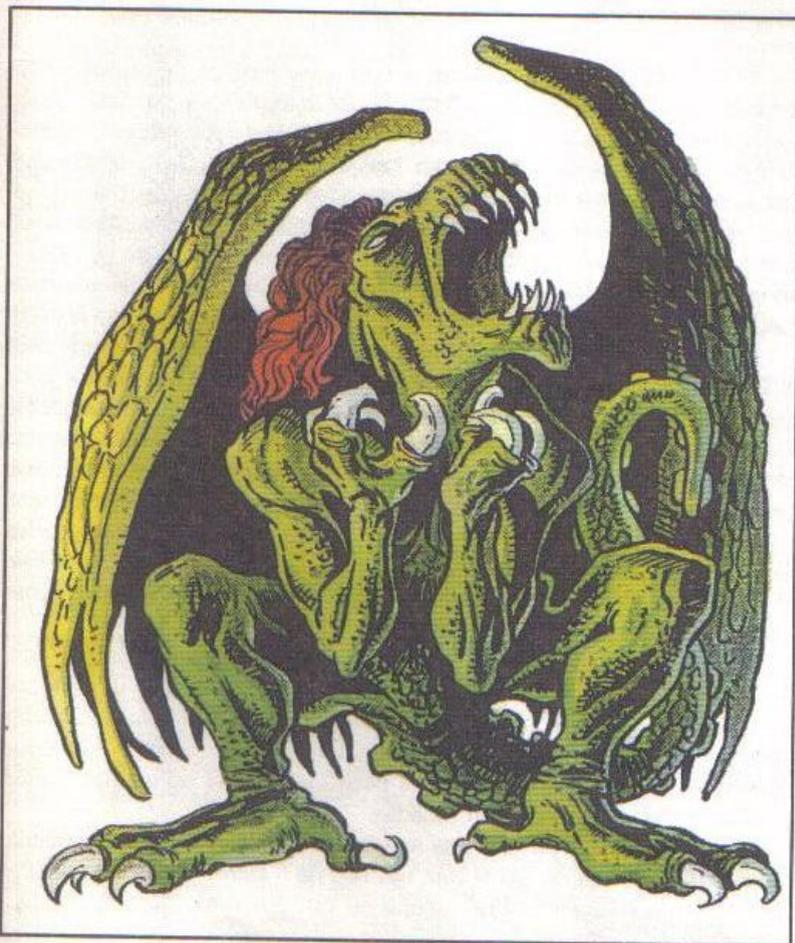
Os abishais podem voar e depois mergulhar contra seus inimigos, atacando com as duas garras. Sua jogada de ataque é feita com um bônus de +2. Se o golpe atingir, causa o dobro do dano.

Além dos poderes comuns, um abishai pode usar, também, a cada rodada: *Transformação Momentânea*, *Comando*, *Criar Chamas*, *Pirotecnicia* e *Aterrorizar*. Eles também podem tentar usar uma *Portal* para conjurar 2-12 lemures (60% de chance de sucesso, uma vez por dia) ou 1-3 abishai (30% de chance de sucesso, uma vez por dia).

Todos os abishais são suscetíveis ao dano causado por água benta. Se for atingido pelo líquido sagrado, ele sofre 2-8 pontos de dano. Todos os abishais regeneram 1 ponto de vida por rodada de combate, a menos que o dano tenha sido causado por água benta ou, até, por uma arma mágica sagrada.

HABITAT/SOCIEDADE: Os abishais formam grande parte dos exércitos malignos que lutam contra os tanar'ri e intrusos dos Nove Infernos. Em alguns casos, um abishai vermelho pode ser provado e colocado no comando de uma tropa de lemures. Se for bem-sucedido ele pode ser promovido a uma forma mais poderosa de baatezu.

ECOLOGIA: Os abishais são ferozes e malignos. Sentem prazer em atormentar os poucos habitantes dos Nove Infernos menos poderosos. Para isso usam *Transformação Momentânea* e *Enfeitiçar Pessoas*.



CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Nula
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	(D)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	0
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Grito mortal
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingida
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	4.000

Banshee, ou espírito dos lamentos, é a alma de uma elfa maligna — algo realmente muito raro — e odeiam os seres vivos porque sentem dor na sua presença.

Esses monstros têm a aparência de fantasmas luminosos flutuantes, semelhantes ao seu corpo quando em vida. Brilham à noite, fortemente, mas são transparentes sob a luz dos sol (invisibilidade de 60%). A maioria das banshees é velha e enrugada, mas algumas (10%), que morreram jovens, mantêm certa beleza. Seus cabelos são arrepiados e desarrumados. O vestido geralmente não passa de trapos velhos. O rosto é marcado por dor e agonia, enquanto ódio e raiva brilham em seus olhos. Os espíritos dos lamentos soltam gritos de dor, daí a origem de seu nome.

COMBATE: Banshees são oponentes fantásticos. A simples visão de uma delas provoca *Medo*, a menos que se obtenha sucesso em um teste de resistência à magia. Aqueles que falharem fogem apavorados durante 10 rodadas, e têm uma chance de 50% de soltar todos objetos que estiverem carregando nas mãos.

A arma mais temida das banshees é seu grito mortal. Qualquer criatura que esteja até 10 metros de uma delas no momento em que grita, deve obter sucesso em um teste de resistência à morte por magia. Os que falham morrem imediatamente, com o rosto contorcido de terror. Felizmente, os espíritos dos lamentos só podem gritar uma vez por dia, e apenas à noite. O toque da criatura causa 1-8 pontos de dano.

Banshees não são corpóreas, e são invulneráveis a armas que não sejam encantadas com pelo menos +1. Além disso, os espíritos dos lamentos têm uma grande proteção à magia (50%). Elas são totalmente imunes a *Feitiço*, *Sono* e *Paralisia*, além de ataques de frio ou de eletricidade. Água benta causa 2d4 pontos de dano. O uso de uma *Dissipar o Mal* mata o espírito dos gemidos. Quanto ao *poder da fé* dos sacerdotes, a banshee é afetada como um morto-vivo "especial".

Banshees podem sentir a presença de criaturas vivas a até 8 quilômetros de distância. Qualquer criatura nessa distância certamente será atacado à noite. A natureza do ataque varia de acordo com a vítima. Feras e criaturas menos ameaçadoras são mortas com um toque. Aventuroiros ou semi-humanos são atacados com o grito mortal. Criaturas poderosas o suficiente para resistir são deixadas em paz.

Se algum personagem passar no teste de resistência, a criatura volta para seu covil. Depois, à cada noite, o espírito dos lamentos volta para gritar novamente. Essa rotina se repete até que todas as vítimas estejam mortas, tenham deixado o domínio do espírito ou até que a banshee seja destruída.



HABITAT/SOCIEDADE: Banshees detestam todas as coisas vivas, e portanto fazem suas moradas em lugares devastados, ou antigas ruínas. Lá se escondem durante o dia, quando não podem gritar, e vagam pelos arredores à noite. As terras ao redor da casa de uma banshee estão repletas com os ossos das criaturas que ouviram seu grito.

O tesouro possuído por banshees varia bastante, e muitas vezes denuncia as coisas que essas criaturas amavam em vida. Alguns espíritos acumulam ouro e pedras preciosas. Outros, principalmente aqueles que assombam seus antigos lares, demonstram um gosto mais refinado, mantendo grandes obras de arte e esculturas, ou poderosos itens mágicos.

É praticamente impossível distinguir o grito de um espírito dos lamentos do grito de uma mulher humana ou elfa. Muitos cavaleiros já confundiram os dois sons, e pagaram pelo engano com suas vidas. Banshees são excepcionalmente inteligentes e falam várias línguas, incluindo a língua comum, a dos elfos e as de semi-humanos.

Algumas vezes, as banshees usam seus poderes destrutivos para se vingar dos adversários que tinham em vida.

ECOLOGIA: Banshees são uma maldição onde quer que estejam. Matam sem qualquer distinção, e seu único prazer é o fracasso e a dor dos outros. Além de matar tanto homens quanto animais, o grito do espírito dos lamentos tem um efeito devastador sobre a vegetação. Flores e plantas delicadas murcham e morrem, e as árvores crescem tortas e doentes. Plantas mais resistentes, como o cardo, crescem viçosas. Após alguns anos, tudo que resta no raio de 8 quilômetros da toca de um espírito dos lamentos é uma área devastada.

BASILISCO

	Menor	Superior	Dracolisco
CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre	Qualquer terrestre	Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Baixa (5-7)	Baixa a Média (5-10)
TESOURO:	F	H	C, I
TENDÊNCIA:	Nula	Neutra	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1-7	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	4	2	3
MOVIMENTO:	6	6	9, Vn 15 (E)
DADOS DE VIDA:	6+1	10	7+3
TACO:	15	11	13
Nº DE ATAQUES:	1	3	3
DANO/ATAQUE:	1-10	1-6/1-6/2-16	1-6/1-6/3-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Seu olhar transforma em pedra	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Só fica surpreso com um resultado de 1	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	M (2 metros de comprimento)	G (4 metros de comprimento)	I (5 a 6 metros de comprimento)
MORAL:	Resoluto (12)	Campeão (16)	Campeão (15)
VALOR EM XP:	1.400	7.000	3.000

Todos esses répteis monstruosos possuem um olhar capaz de transformar em pedra qualquer criatura de carne e osso; seu olhar se estende até os planos Astral e Etéreo.

BASILISCO

Apesar das oito pernas, seu metabolismo lento permite apenas uma baixa taxa de movimentação. Um basilisco geralmente é marrom claro, com barriga amarelada. Seus olhos são de coloração verdes-pálidos.

COMBATE: Apesar das fortes mandíbulas, com dentes poderosos, a maior arma do basilisco é seu olhar. Caso seu olhar seja refletido e ele ver os próprios olhos, ficará petrificado. Para isso é necessário ter luz — equivalente à de uma tocha ardente — e um refletor bom e liso. No plano Astral, seu olhar mata; no plano Etéreo, transforma as vítimas em pedra etérea. Essa substância só pode ser vista por aqueles que estiverem no plano Etéreo, ou que possam ver objetos etéreos.

BASILISCO SUPERIOR: O basilisco superior é um primo maior do tipo mais comum do monstro-réptil, descrito acima, o basilisco comum. Esses monstros geralmente guardam tesouros.

COMBATE: O monstro ataca levantando a parte superior de seu corpo, golpeando com as garras afiadas e mordendo seus poderosos dentes. As garras possuem veneno do tipo K (os testes de resistência são feitos com um bônus de +4). Seu hálito horrível também é venenoso, e todas as criaturas que se aproximarem até 2 metros, mesmo que por apenas um momento, devem passar em um teste de resistência a veneno (com um bônus de +2) ou morrerão (o teste precisa ser feito em todas as rodadas em que a vítima permanecer exposta).

Mesmo se um refletor polido for usado em boas condições de iluminação, a chance de um basilisco superior ver seu próprio olhar e ficar petrificado é de apenas 10%, a menos que o refletor esteja a menos de 3 metros da criatura. (Embora o ataque visual possa ser usado a até 15 metros de distância, os olhos da criatura têm um estranho formato e enxergam melhor de perto, de modo que ele não pode ver seu próprio olhar a menos que o reflexo esteja a no máximo 3 metros.)

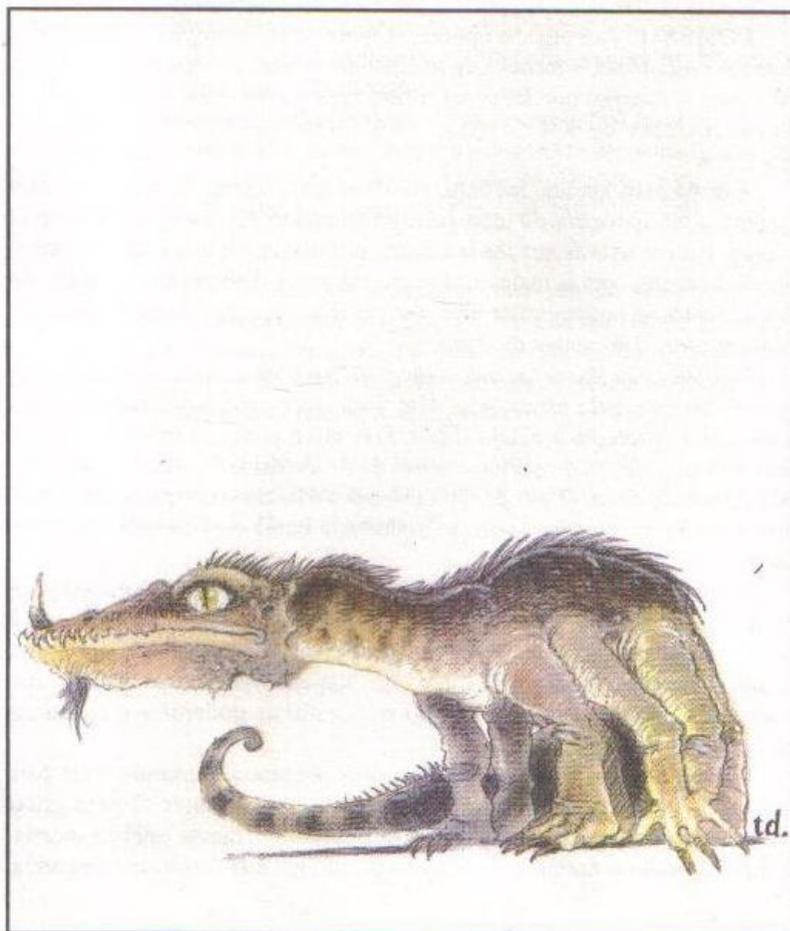
DRACOLISCO

Os sábios afirmam que os dracoliscos são frutos do acasalamento de um dragão negro "ladino" e um basilisco superior.

O resultado é um monstro parecido com um dragão de cor marrom escura, que se move com relativa rapidez usando as 6 patas. Eles é capaz de voar, mas apenas por curtos períodos de tempo — no máximo um ou dois turnos.

COMBATE: Essa criatura terrível pode atacar com as garras das patas dianteiras e dar fortes mordidas. Além disso, pode cuspir um jato de ácido com 2 metros de largura e até 10 metros de comprimento. O ácido causa 4d6 pontos de dano ou metade disso se a vítima obtiver sucesso em um teste de resistência a Sopro-de-Dragão. O dracolisco pode cuspir até três vezes por dia.

Seu olhar petrifica qualquer oponente num raio de 6 metros, se a vítima olhar em seus olhos. Graças às membranas nictitantes que protegem os olhos, há uma chance de apenas 10% do monstro ser afetado pelo próprio olhar. No combate corpo a corpo com um dracolisco, oponente que tenta evitar os olhos da fera, lutam com uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.



	Comum	Grande	Imenso	Azemite	Caçador Noturno	Sinistro
CLIMA/TERRENO:	Qq terrestre	Qq terrestre	Cavernas quentes	Qq terrestre	Qq terrestre	Qq terrestre
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Rara	Rara	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Bando	Bando	Solitária	Bando	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno	Noturno	Qq um	Noturno/Qq um	Qq um
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora	Carnívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)	Baixa (5-7)	Alta (13-14)	Média a Alta (8-14)	Média a Excepcional (8-16)
TESOURO:	Nulo	Nulo	(C)	Nulo	M, O, Z (na toca)	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Egoísta	Inconstante	Egoísta	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-100	3-18	1-8	1	1-12 (1-30 na toca)	1d6
CA:	8 (ver abaixo)	8	7 (ver abaixo)	2	6	3
MOVIMENTO:	1, Vn 24 (B)	3, Vn 18 (C)	3, Vn 15 (C)	3, Vn 24 (A)	2, Vn 18 (A)	2, Vn 21 (A)
DADOS DE VIDA:	1 ou 2 pv	1d4 ppv ou 1	4 a 6	2	2+2	4+4
TACO:	20	19 ou 20	17 (4 DV)			
15 (5-6 DV)	19	19	17			
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	2	4	1
DANO/ATAQUE:	1	1d2 ou 1d4	2d4	1/1-2	1-4/1-2/1-2/1-6 ou 3-12	2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nulo	Ver abaixo	Uso de magia	Nulo	Uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Ver abaixo	Ver abaixo	Uso de magia	Nula	Campo de energia
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	40%	Nula	70%
TAMANHO:	D (30 cm)	M (1,5 a 2 m)	I (4 a 5 m)	P (1 m)	M (2 m)	G (3 m)
MORAL:	Inconfiável (2-4)	Incerto (5-7)	Resoluto (11-12)	Elite (14)	Resoluto (11)	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	15	35	420 (4 DV) 650 (5 DV) 975 (6 DV)	650	175	2000

Morcegos são animais comuns em várias partes do mundo. Embora os morcegos normais sejam inofensivos, tipos maiores podem ser mortais. Com quase 2 mil espécies diferentes, é possível encontrar morcegos com asas que medem, de ponta à ponta, desde menos de 5 centímetros a até 4 metros ou mais! O corpo do morcego comum parece o de um rato, enquanto suas asas são formadas de excedentes de pele esticada em seus membros posteriores. Os morcegos maiores são bastante parecidos com o comum.

Apesar da crença popular de que são cegos, praticamente todas as espécies conhecidas têm boa visão. No escuro, entretanto, eles não dependem de uma visão aguçada, guiando-se pelos ecos de seus guinchos, superagudos.

COMBATE: Morcegos comuns só atacam se estiverem encurralados e não tiverem outra opção. Se surpreendidos, tendem a ficar assustados e desorientados. Isso faz com que se juntem e voem em círculos, muitas vezes esbarrando nas coisas. Quando isso acontece, normalmente as tochas são apagadas (1% de chance por morcego encontrado por rodada), pessoas tentando usar magias se confundem (teste de Sabedoria necessário para lançar magias), a habilidade das pessoas em usar armas diminui (penalidade de -2 no TACO) e os morcegos podem ficar obstruindo o caminho. Em condições ideais de vôo, a CA do morcego melhora de 8 para 4.

HABITAT/SOCIEDADE: Os morcegos preferem climas quentes e úmidos. Algumas espécies hibernam durante o inverno, enquanto outras migram. Durante o dia ficam em cavernas, casas escuras ou fendas úmidas, pendurados no teto pelos dedos dos pés. Saem ao pôr-do-sol, para se alimentar.

ECOLOGIA: A maioria dos morcegos come frutas ou insetos, mas alguns incluem na sua dieta pequenos animais ou peixes. O morcego vampiro (raríssimo) voa à noite para beber o sangue de mamíferos vivos, mas poucos são os casos de vítimas humanas ou semi-humanas. Deve-se tomar cuidado para não confundir morcego vampiro com o verdadeiro vampiro.

Vermes da podridão e vermes de carniça estão entre as poucas criaturas que vivem no guano existente no chão de grandes cavernas infestadas de morcegos, tornando qualquer expedição a esses lugares realmente algo perigoso. Se o cheiro asfíxiante do guano não derrotar os destemidos aven-

tureiros (um único teste de Constituição para permanecer consciente), os vermes o farão.

MORCEGO GRANDE

Essas criaturas são versões maiores do morcego carnívoro comum, medindo 1 metro, e as asas indo de 1,5 a 2 metros (de ponta à ponta). Habitam grutas escuras, geralmente sob o solo, e dependem de seu sonar durante o vôo para compensar a fraqueza da visão. Apenas 10% dos morcegos gigantes são do tipo mais poderoso, de 1 dado de vida.

Com grande agilidade no vôo, eles ganham um bônus de +3 em sua CA quando um oponente de Destreza 13 ou menos usa uma arma de arremesso contra ele. A criatura precisa aterrissar (geralmente em sua vítima) para atacar com a mordida. O tipo comum dessa espécie causa 1d2 pontos de dano com seus dentes, enquanto o tipo maior de seu morcego causa 1d4 pontos de dano. Qualquer um mordido por um morcego grande tem uma chance de 1% por ponto de dano de contrair raiva.

Quando isso acontece, há um período de incubação de 1d4+6 dias. Uma vez passado esse período, a vítima tem 10 dias de vida. A pessoa não consegue beber ou comer nada, e fica facilmente irritada. Qualquer coisa, desde barulhos fortes até ser acordado durante a noite, pode irritar a vítima (o Mestre determina quando isso acontece). Se a vítima ficar nervosa, deve fazer um teste de Sabedoria. Se falhar, a pessoa raivosa ataca até que seja morta ou nocauteada. Quando um personagem contrai raiva, ele morre da doença, a menos que seja curado por *Desejo*, *Alterar Realidade*, *Desejo Restrito*, *Curar Doenças* ou magia semelhante.

MORCEGO IMENSO (MOBAT)

Esses morcegos preferem vítimas de sangue quente, que mordem até a morte. Essas criaturas têm uma fraca e maligna inteligência, que os faz desejar objetos brilhantes. Devido ao grande comprimento de suas asas (3 a 5 metros de uma ponta a outra), precisam de grandes espaços para servir de pistas de decolagem.

Devido ao seu vôo rápido e silencioso, suas vítimas sofrem uma penalidade de -3 em testes de surpresa. Emitem guinchos tão agudos que provocam dores nas vítimas. Essas, instintivamente, tentam cobrir os ouvidos ao

MORCEGO

invés de lutar, a menos que passem em um teste de resistência à paralisia. Esse guincho sempre é usado se a presa resistir ao ataque, e surte efeito em um raio de 6 metros. Note que as criaturas têm uma CA 2 durante o voo. Se muitos desses morcegos estiverem voando juntos, sua CA piora para 7. Quando não estão voando, têm CA 10.

AZEMITE

Azemites alimentam-se de flores, pequenas plantas e insetos. São criaturas solitárias, mas têm locais preferidos, para onde retornam. Fazem parceria com humanóides para benefício mútuo e, às vezes, dela surgem grandes amizades. Sabe-se que alguns azemites já acompanharam outras criaturas por toda a vida, e depois acompanharam os filhos desses amigos. Sua expectativa de vida é desconhecida, mas acredita-se que seja superior a 100 anos. Eles não são familiares, ao menos não conforme a concepção dos arcanos para o termo: nenhuma forma direta de controle pode ser exercida sobre esse tipo de morcego, exceto através de magias.

Eles têm crinas e barbas, olhos brancos, sem pupilas, e pele acinzentada, lilás ou verde-esmeralda. Emitem guinchos agudos como alarme ou sinal de fúria, e risadas cativantes de prazer ou diversão. Esses animais se comunicam através de telepatia, com um alcance de 20 metros, e têm infravisão com alcance de 30 metros. Um morcego dessa espécie pode usar o poder da *Revelar Tendência* três vezes por dia, ficar invisível (por até seis rodadas, voltando ao normal quando o azemite conseguir realizar um ataque bem-sucedido) e gerar *Silêncio*, 4,5m centralizado em si mesmo, uma vez por dia.

Em combate, ele morde e causa 1 ponto de dano. Golpeia com sua poderosa e afiada cauda, causando 1d2 pontos de dano. Duas vezes por dia, pode realizar uma ataque com um *Toque Chocante*, causando 1d8+6 pontos de dano de eletricidade através de qualquer contato físico direto com outra criatura. Esse ataque pode ser combinado ao ataque físico, para causar dano cumulativo.

CAÇADOR NOTURNO

Esta espécie, conhecida também como dragazhar, tem esse nome em homenagem ao primeiro aventureiro que domesticou um, há muito tempo. Ativo na superfície apenas durante a noite, o caçador noturno atua o dia todo na escuridão do mundo subterrâneo. Ele comerá carniça, se precisar, mas geralmente caça pequenos animais. Se estiver desesperado, pode atacar rebanhos, drows ou humanos.

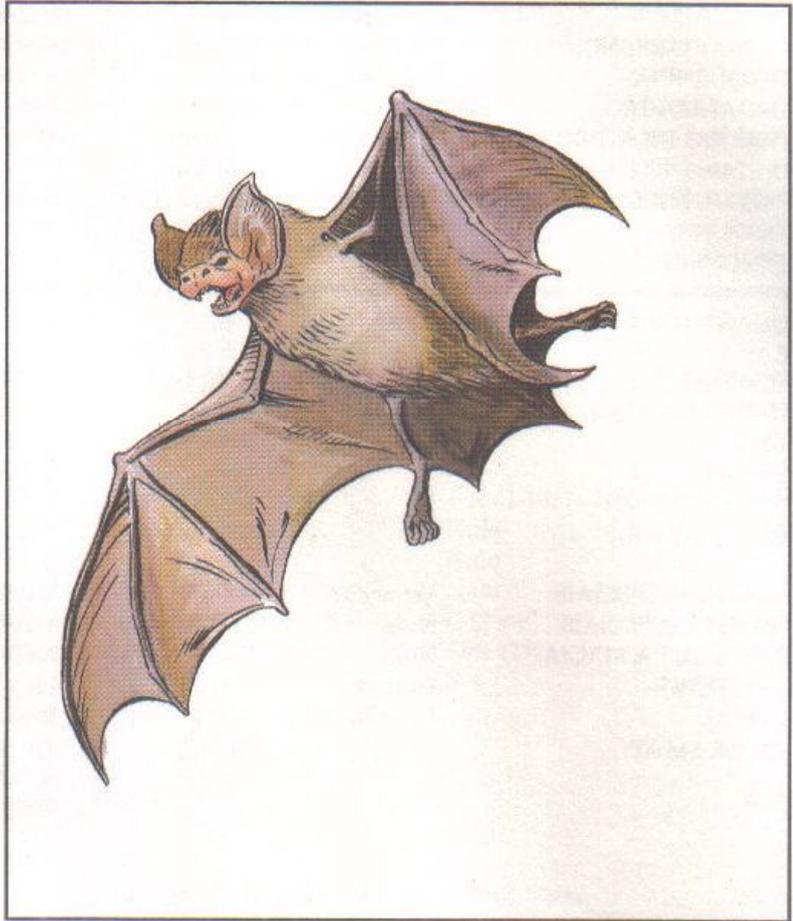
Eles mergulham para morder suas vítimas (1d4), arranhar com as garras de suas asas (1d2 cada) e cortar (1d6) ou perfurar (3d4) com suas ágeis e afiadíssimas caudas em forma triangular. Espreitam suas presas, voando baixo e escondendo-se atrás de pedras, árvores ou estalactites, para atacar de emboscada. Esses morcegos têm infravisão com alcance de 40 metros, mas raramente surpreendem os oponentes, já que emitem guinchos ressonantes quando irritados.

As tocas dos caçadores noturnos geralmente contêm mais de 30 criaturas. Esses seres vivem em cavernas com duas entradas ou, na superfície, em grandes e densas florestas. Não comem em locais onde sentem perigo, portanto as tocas contêm, muitas vezes, tesouros de suas vítimas. Os caçadores noturnos penduram-se de cabeça para baixo quando dormem. Têm uma textura aveludada, mesmo nas garras, e olhos cor violeta, laranja ou vermelha.

SINISTRO

Estas misteriosas criaturas, negras como o azemite, são parecidas com arraias gigantes. Não possuem cabeça ou pescoço comuns, e suas asas, dotadas de fortes músculos, não mostram os dedos comuns à maioria dos morcegos. Sua habilidade natural de *Levitação* permite que permaneçam imóveis no ar. Seu nome provém da aparência e do comportamento enervantes, mas os sinistros não são malignos. Na superfície preferem caçar à noite, quando sua infravisão de 50 metros é mais eficiente. Se nada mais estiver disponível, comem carniça e devoram, regularmente, flores e sementes.

Os sinistros são resistentes à magia e habilidosos em seu manuseio. Além da *Levitação*, vivem cercados por um campo de energia formado naturalmente, parecido com uma *Muralha de Energia*. Esse campo não oferece proteção contra magias ou ataques corpo a corpo, enquanto ataques com armas de arremesso são bloqueados; armas normais são evitadas e efeitos como *Dar-*



dos Místicos e *A Flecha Ácida de Melf* são absorvidos. Além disso, todos os sinistros podem usar *Imobilizar Monstros* uma vez por dia. Eles geralmente reservam esse poder para escapar de criaturas mais poderosas, ou enquanto caçam, se estiverem com muita fome.

Curiosamente, apesar de se manterem sempre silenciosos (comunicando-se apenas através de uma telepatia limitada com alcance de 6 metros), os sinistros adoram música. Vários bardos compondo músicas em florestas se viram cercados por um grupo silencioso de sinistros flutuantes. A menos que sejam atacados diretamente, essas criaturas não perturbarão, mas poderão seguir a fonte da música, reunindo-se noite após noite, formando uma platéia realmente assustadora.

Sinistros são, geralmente, encontrados em pequenos grupos. Acredita-se que tenham uma grande expectativa de vida. Seus hábitos sociais e rituais de acasalamento são desconhecidos.

	Negro	Marrom	Caverna	Polar
CLIMA/TERRENO:	Terras temperadas	Terras temperadas	Qualquer terrestre	Qualquer local frio
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Família	Família	Família	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Onívoro	Onívoro	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi-inteligente (2-4)	Semi-inteligente (2-4)	Semi-inteligente (2-4)	Semi-inteligente (2-4)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3	1-6	1-2	1-6
CA:	7	6	6	6
MOVIMENTO:	12	12	12	12, Nd 9
DADOS DE VIDA:	3+3	5+5	6+6	8+8
TACO:	17	15	13	11
Nº DE ATAQUES:	3	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6	1-6/1-6/1-8	1-8/1-8/1-12	1-10/1-10/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Abraço	Abraço	Abraço	Abraço
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	M (acima de 2 m)	G (acima de 3 m)	I (acima de 3,5 m)	I (acima de 4 m)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	175	420	650	1400

Esse mamífero onívoro bastante comum prefere evitar os humanos, a menos que seja provocado. Exceções a essa regra podem resultar em acontecimentos trágicos.

O urso negro é bem menor que o urso marrom, e que a maioria das outras espécies.

COMBATE: Apesar de não serem agressivos, são bons lutadores quando necessário. Se um urso negro acertar uma patada com um resultado de 18 ou mais, ele também abraça a vítima, causando 2-8 (2d4) pontos de dano adicionais.

HABITAT/SOCIEDADE: Todos os ursos possuem excelentes audição e olfato, mas não têm boa visão. O tamanho mencionado indica a média para o tipo determinado, e indivíduos maiores serão, obviamente, proporcionalmente mais fortes.

Uma idéia errada que as pessoas têm quanto aos ursos é que eles hibernam durante o inverno. Na verdade, eles dormem a maior parte do tempo, mas seu metabolismo não fica reduzido, e os animais frequentemente acordam e saem de suas tocas durante períodos mais quentes.

Ursos vivem em pequenos grupos familiares. As fêmeas protegem os filhotes, e várias pessoas já foram gravemente feridas ao mexer ou brincar com os aparentemente inofensivos bebês.

ECOLOGIA: São onívoros, mas o gigantesco urso das cavernas tem uma certa inclinação para dietas de carne.

Ursos são animais relativamente inteligentes, e treinados, fazem truques, principalmente quando capturados ainda filhotes. Podem dançar em circos, acompanham habitantes das montanhas, etc.

URSO MARROM

O urso marrom é bastante agressivo. Tende a uma dieta mais carnívora do que a de seus parentes menores, os ursos negros. É um caçador selvagem. Se acertar uma patada com um resultado de 18 ou mais na jogada de ataque, também abraçará a vítima, causando 2-12 (2d6) pontos de dano adicionais. Os ursos marrons continuam a lutar durante 1-4 rodadas depois de atingir de 0 a -8 pontos de vida. Com -9 ou menos pontos de vida eles morrem imediatamente.

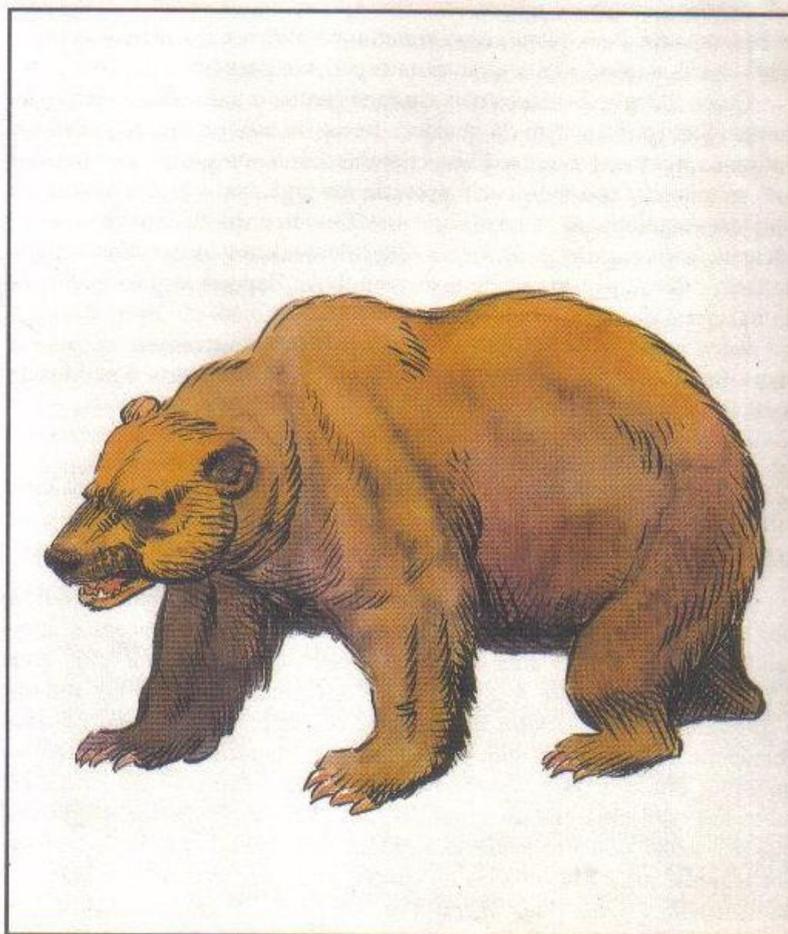
URSO DAS CAVERNAS

Ursos das cavernas são extremamente agressivos, chegando a atacar grupos bem-armados sem qualquer provocação. Se um urso das cavernas atingir uma vítima com a pata e obtiver um resultado de 18 ou mais, ele abraça a criatura causando 2-16 (2d8) pontos de dano adicionais. Esses ursos

continuam a lutar durante 1-4 rodadas após atingir de 0 a -8 pontos de vida. Com -9 ou menos pontos de vida esses seres morrem imediatamente.

URSO POLAR

Ótimos nadadores, eles se alimentam principalmente de animais marinhos. Um golpe com a pata de 18 ou mais resulta em um abraço, que causa 3-18 (3d6) pontos de dano adicionais. Esses ursos agressivos continuam a lutar por 2-5 rodadas após atingir de 0 a -12 pontos de vida, mas além desse limite eles morrem imediatamente.



BESOURO GIGANTE

CLIMA/TERRENO:	Bombardeiro Qq floresta	Irritante Qq terrestre	de Fogo Qq terrestre	Rinoceronte Qq selva	Galhado Qq floresta	d'Água Água doce
FREQÜÊNCIA:	Comum	Comum	Comum	Incomum	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Noturno	Noturno	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívoro	Onívoro	Onívoro	Herbívoro	Herbívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma (0)	Animal (1)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)
TESOURO:	Nulo	C, R, S, T	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-12	3-18	3-12	1-6	2-12	1-12
CATEGORIA DE ARMADURA:	4	3	4	2	3	3
MOVIMENTO:	9	6	12	6	6	3, Nd 9
DADOS DE VIDA:	2+2	5	1+2	12	7	4
TACO:	19	15	19	9	13	17
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	2	3	1
DANO/ATAQUE:	2-12	5-20	2-8	3-18/2-16	4-16/1-10/1-10	3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Nuvem ácida	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nuvem de fogo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	P (1 m)	G (3 m)	P (80 cm)	G (4 m)	G (3 m)	M (2 m)
MORAL:	Elite (13)	Elite (14)	Resoluto (12)	Elite (14)	Elite (13)	Elite (14)
VALOR EM XP:	120	175	35	4.000	975	120

Besouros gigantes são parecidos com seus parentes comuns, mas muitas vezes maiores — com fortes mandíbulas e asas rígidas, que garantem proteção.

Besouros têm 2 pares de asas e 3 pares de pernas. Felizmente, as asas dos besouros gigantes não podem ser usadas para voar e, na maioria das vezes, as 6 pernas espinhosas não lhes permitem correr tanto quanto um homem. A carapaça dura e quitinosa tem cores reluzentes, e muitas vezes valorizadas por colecionadores de arte. Apesar das carapaças protegerem os besouros tão bem quanto uma armadura, é difícil fazer armaduras com elas — seria necessário um alquimista experiente para isso.

Quase todos os besouros não são inteligentes, e todos estão sempre famintos. Eles se alimentam de qualquer forma de matéria orgânica, incluindo outros tipos de besouros. Essas criaturas "sentem o gosto" das matérias com as antenas; se a substância provada for orgânica, o besouro segura-a com suas mandíbulas, esmaga-a e come. Devido à mastigação completa e eficiente, a vítima não poderá ressuscitar de qualquer forma, com exceção de *Desejo*. Besouros não ouvem nem vêem bem. Dependem principalmente do paladar e do tato.

Salvo raras exceções, os besouros gigantes não são sociáveis; os que são vistos juntos estão competindo pelo mesmo nicho ecológico, e não fazem parte de uma família.

BESOURO BOMBARDEIRO

O besouro bombardeiro é encontrado, geralmente, na superfície, em áreas arborizadas. Alimenta-se principalmente de restos e carniça, acumulando grandes quantidades desse tipo de material, que é onde botará seus ovos.

COMBATE: Se for atacado ou perturbado, há uma chance de 50% por rodada de que a criatura virará as costas contra os atacantes, liberando de seu abdômen uma nuvem avermelhada, nauseante e ácida, com 2,5 metros de diâmetro. A nuvem causa 3d4 pontos de dano por rodada a qualquer criatura dentro de sua área de efeito. Além disso, há uma chance de 20% de que o som produzido pela liberação do vapor atordoe qualquer criatura com capacidade de audição dentro de um raio de 5 metros; existe uma chance igual do som ensurdecer qualquer criatura que não tenha sido atordoada. O atordoamento dura 2d4 rodadas, e, logo em seguida, mais 2d4 rodadas de surdez. A surdez dura 2d6 rodadas. O bombardeiro gigante pode liberar a nuvem de vapor uma vez a cada três

rodadas, mas nunca mais de duas vezes em 8 horas.

ECOLOGIA: A ação de "bombardeiro" desse besouro é causada pela mistura explosiva de duas substâncias produzidas internamente, e combinadas em um terceiro órgão. Se um bombardeiro for morto antes de conseguir liberar as descargas, é possível abrir a criatura para pegar tais substâncias. Os líquidos podem ser combinados para fabricar um pequeno explosivo, ou para arremessar um projétil, desde que o equipamento seja adequado.

As substâncias também têm valor para alquimistas, que podem usá-las em várias misturas. A dose vale 50 peças de ouro.

Besouro Irritante

Besouros irritantes se alimentam de madeira podre e outras formas semelhantes de matéria orgânica, de modo que costumam ser encontrados, individualmente, dentro de enormes árvores ou, coletivamente, em complexos de túneis subterrâneos.

COMBATE: As grandes mandíbulas desse besouro são capazes de mordidas poderosas, e causam até 20 pontos de dano na vítima.

HABITAT/SOCIEDADE: Individualmente, essas criaturas não são muito mais inteligentes do que os outros besouros gigantes, mas há rumores de que ninhos desses seres conseguem desenvolver inteligência comunitária, com um nível de consciência e raciocínio próximos aos do cérebro humano. Isso não significa que cada besouro tem uma inteligência igual à de um humano, mas que, coletivamente, todo o ninho pode atingir esse estágio. Nesses casos, os besouros provavelmente acumulam os tesouros e itens mágicos de suas vítimas.

ECOLOGIA: Em complexos de túneis, os besouros irritantes cultivam musgo, muco e fungos para servir de alimento, iniciando o cultivo sobre dejetos e vários tipos de vegetais e animais em decomposição.

Um tipo de fungo frequentemente cultivado é o guardião, que serve dois propósitos. Não é apenas uma deliciosa iguaria, mas também serve de alarme quando visitantes entram nas plantações. Os besouros irritantes reagem rapidamente, eliminando os invasores, algumas vezes comendo-os, mas de qualquer maneira adquirindo matéria orgânica fresca, sobre a qual podem cultivar novos guardiões e outras plantas saprófitas.

BESOURO DE FOGO

O menor dos besouros gigantes, os besouros de fogo, são, ainda assim, capazes de causar sérios danos usando suas poderosas mandíbulas. Essas criaturas são encontradas tanto na superfície quanto em subterrâneos, e agem principalmente à noite.

COMBATE: Apesar de seu nome, o besouro de fogo não possui ataques de fogo, dependendo de suas enormes mandíbulas para produzir até três vezes o dano causado por uma adaga em um único ataque.

ECOLOGIA: Besouros de fogo têm duas glândulas especiais acima de seus olhos, e uma nas costas. Elas irradiam um brilho vermelho, o que torna essas criaturas muito cobiçadas por mineiros e aventureiros. A iluminação permanece durante 1d6 dias depois das glândulas terem sido removidas do besouro, e a luz produzida ilumina um raio de 3 metros.

A luz das glândulas é "fria" — não produz calor. Muitos magos e alquimistas estão ansiosos para descobrir o seu segredo, pois é mais segura e econômica, sem componentes para aquecer e consumir. Teoricamente, dizem eles, tal fonte de luz poderia durar para sempre.

BESOURO RINOCERONTE

Esse monstro incomum vive vagando pelas selvas tropicais e subtropicais. Procura por frutas e verduras, esmagando qualquer coisa em seu caminho. O chifre de um besouro rinoceronte gigante chega a medir cerca de 2 metros.

COMBATE: As mandíbulas desse ser causam 3d6 pontos de dano em qualquer um que tenha a infelicidade de ser pego; o incrível chifre causa 2d8 pontos de dano.

ECOLOGIA: A carapaça deste habitante das florestas é muitas vezes iridescente, ou marcada por cores brilhantes. Se recuperada intacta, é valiosa para os clérigos do panteão egípcio, que usam-na para representar a figura do escaravelho gigante em templos e outros locais de adoração. É uma réplica desse escaravelho, o maior dos besouros, que serve como símbolo sagrado para os clérigos de Apschai — o deus egípcio cuja esfera de influência inclui todos os insetos.

BESOURO GALHADO

Esses besouros das áreas arborizadas gostam muito de cereais e, às vezes, tornam-se um grande aborrecimento quando atacam regiões agrícolas.

COMBATE: Assim como outros besouros, esses também têm péssimas visão e audição, mas lutam se forem atacados, ou atacam se encontram matéria orgânica que sirva de alimento. Os dois chifres do besouro galhado geralmente não medem mais de 2,5 metros, e infligem até 10 pontos de dano cada.

ECOLOGIA: O pior dano causado por ataques de besouros galhados é aquele feito nas plantações; eles são capazes de devastar uma fazenda inteira em pouco tempo. Rebanhos também sofrem muitas vezes, com manadas estourando devido ao medo causado pelo besouro, e trazendo ainda mais destruição. Os monstros podem até devorar rebanhos, se estiverem com muita fome.

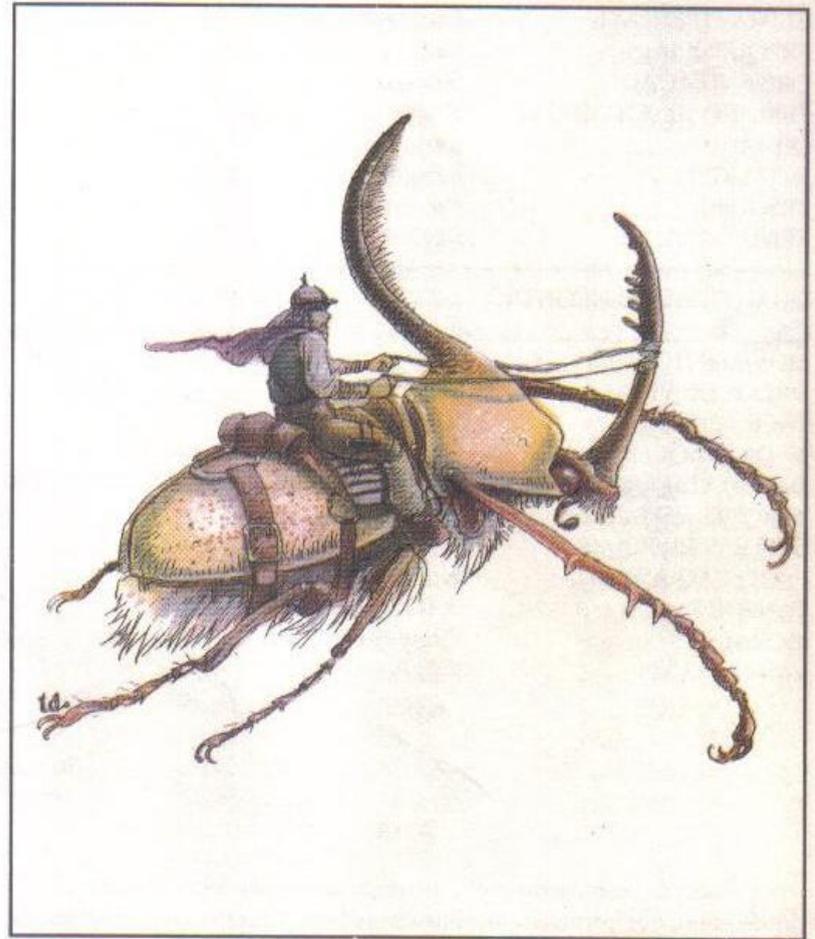
BESOURO D'ÁGUA

O besouro d'água gigante só é encontrado em água doce, a uma profundidade mínima de 10 metros.

COMBATE: Sendo grandes devoradores, esses besouros alimentam-se qualquer tipo de animal, e muitas vezes comem qualquer coisa. São lentos e pesados quando em terra, mas movem-se rapidamente na água. Os besouros d'água gigantes caçam pelo cheiro e sentem vibrações.

HABITAT/SOCIEDADE: Besouros d'água algumas vezes vivem em rios e lagos navegáveis, causando danos a navios e afundando embarcações para obter guloseimas.

ECOLOGIA: Apesar de depender do ar para respirar, o besouro d'água consegue permanecer submerso por longos períodos de tempo, pegando e mantendo uma bolha de ar sob suas asas gigantes. A criatura carrega a bo-



lha consigo para debaixo da água, onde o ar poderá ser aprisionado em uma caverna ou em outro lugar onde se possa fazer um estoque de gás.

BEHIR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2
CA:	4
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	12
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	2 ou 7
DANO/ATAQUE:	2-8 (2d4)/2-5 (1d4+1) ou 2-8 (2d4)/6 x 1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Relâmpago energético
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune à eletricidade e a veneno
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	A (12 metros de comprimento)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	7.000

O behir é um monstro réptil, parecido com uma cobra mas dotado de doze pernas, que permitem movimentar-se bem, e escalar com a metade da sua taxa de movimentação normal. Se preferir, essa criatura pode dobrar as pernas, deixando-as próximas a seu corpo longo e delgado, e rastejar como uma cobra. A cabeça do behir parece com a de um crocodilo, por isso ele não tem dificuldade em abrir a boca o suficiente para engolir vítimas, como faz uma cobra.

As escamas do behir são extremamente duras. Sua coloração varia de azul ultramarino a azul-escuro, com faixas marrom-acinzentadas. A barriga é de tom azul-claro. Os 2 grandes chifres que se curvam para trás sobre a cabeça parecem bastante perigosos, mas na verdade são usados para limpar as escamas, não para lutar.

COMBATE: Quando um behir ataca, ele morde primeiro, e depois enrola o corpo ao redor da vítima, apertando-a. Se esse último ataque for bem-sucedido, a presa estará sujeita a seis ataques com as garras na próxima rodada.

Um behir pode descarregar um raio de energia com 6 metros de comprimento uma vez a cada dez rodadas. Esse *Relâmpago* causa 24 pontos de dano, a menos que a vítima passe em um teste de resistência a Sopro-de-Dragão. Nesse caso, sofre apenas metade do dano.

Com um resultado de 20 no dado, o behir engole suas vítimas de tamanho humano, inteiras! Qualquer criatura engolida perde 1/6 de seus pontos de vida iniciais a cada rodada, até que morra no final da sexta rodada. O behir digere sua refeição em doze turnos; depois disso, a vítima não poderá ser ressuscitada. Note, entretanto, que uma criatura engolida pode tentar cortar o estômago do behir para se libertar. A CA dentro do estômago é 7, mas cada rodada dentro do ventre do monstro faz com que subtraia 1 do dano causado ao behir em cada ataque. A penalidade é cumulativa, de modo que na segunda rodada há uma penalidade de -2, na terceira -3 e assim por diante.

HABITAT/SOCIEDADE: Os behirs são criaturas solitárias, encontrando-se com outros de sua espécie apenas para acasalar e gerar uma ninhada com 1-4 ovos. A fêmea guarda os ovos por oito meses, enquanto o macho caça para os dois. Quando os filhotes nascem, eles são imediatamente colocados para fora do ninho, a fim de que possam aprender a se defender sozinhos.

Os recém-nascidos medem cerca de 60 centímetros. Os behirs crescem a



uma velocidade de cerca de 2,5 metros por ano, até atingirem a idade adulta. Um fato curioso é que os recém-nascidos não têm todas as suas pernas, mas apenas seis ou oito membros. Os pares de pernas restantes crescem lentamente com o passar do tempo, até que a criatura atinja a idade adulta.

Os behirs ocupam um território de cerca de 900 quilômetros quadrados, muitas vezes habitando as encostas de colinas, dentro de uma caverna.

Behirs não se dão bem com a família dos dragões, e nunca serão encontrados vivendo na mesma área geográfica. Caso um dragão entre no território de um behir, este fará tudo que puder para expulsá-lo. Se falhar, ele se mudará para encontrar um novo lar. Um behir nunca entra intencionalmente no território de um dragão.

ECOLOGIA: Behirs são úteis para magos, sacerdotes e alquimistas para o preparo de várias poções. Seus chifres podem ser usados para preparar a tinta necessária à criação de um pergaminho de *Relâmpago*, e as garras afiadas também podem ser usadas por um clérigo para preparar a tinta de pergaminho de *Neutralizar Venenos*. O coração de um behir é um dos ingredientes mais comuns para a tinta usada em um pergaminho de *Proteção Contra Veneno*.

Como os behirs às vezes engolem vítimas inteiras, há uma chance de 10% de que existam alguns pequenos objetos de valor dentro do monstro. Na maioria das vezes (60%), estes serão pedras preciosas (10 x Q). Caso contrário, há uma chance de 30% de haver de uma a oito jóias, e uma chance de 10% de que um único objeto mágico, pequeno e de natureza indigerível, venha a ser encontrado. Esses objetos nunca estarão na toca de um behir, pois a criatura remove os restos e os enterra em outro lugar.

As escamas têm valor devido à sua resistência e coloração, custam até 500 peças de ouro para um armeiro que possa usá-las, fabricando uma linda peça de brunea.

BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

CLIMA/TERRENO:	Beholder	Beijo Mortal	Olho das Profun.	Arcano	Espectador	Morto-vivo
FREQÜÊNCIA:	Qq loc/isol.	Qq loc/isol.	Profun. do oce.	Qq loc/isol.	Qq loc/isol.	Qq loc/isol.
ORGANIZAÇÃO:	Rara	Muito rara	Muito rara	Rara	Muito rara	Muito rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
DIETA:	Qq um	Qq um	Diurno	Diurno	Diurno	Qq um
INTELIGÊNCIA:	Onívoro	Carnívoro	Onívoro	Magia	Onívoro	Nula
TESOURO:	Excepc.	Média a alta	Muito int.	Excep.	Muito int/alta	Espec.
TENDÊNCIA:	(15-16)	(8-14)	(11-12)	(15-16)	(11-14)	
	I, S, T	I, S, T	R	B	Ver abaixo	E
	Vil	Egoísta	Vil	Egoísta	Ordeira	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1	1	1	1
CA:	0/2/7	4/6/8	5	0/2/7	4/7/7	0/2/7
MOVIMENTO:	Vn 3 (B)	Vn 9 (B)	Nd 6	Vn 9 (B)	Vn 9 (B)	Vn 2 (C)
DADOS DE VIDA:	45-75 pv	1d8+76 pv	10 a 12	6+6 ou 9+9	4+4	45-49 pv:11
TACO:	45-49 pv:11	11	10 DV: 11	6+6 DV: 13	15	45-75 pv
	50-59 pv: 9		11-12 DV: 9	9+9 DV: 11		50-59 pv: 9
	60-69 pv: 7					60-69 pv: 7
	70 + pv: 5					70 + pv: 5
Nº DE ATAQUES:	1	10	3	1	1	1
DANO/ATAQUE:	2-8	1-8	2-8/2-8/1-6	3-12	2-5	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Magia	Sucção de sangue	Magia	Magia	Magia	Magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Raio Am	Regen.	Nula	Regen.	Magia	Raio Am
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula	5%	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m)	I (2 a 4 m)	P-M (1 a 1,5 m)	G (1,5 a 2 m)	M (1,5 m)	G (1,5 a 2 m)
MORAL:	Fanático (18)	Fanático (17)	Campeão (15)	Camp-Fan.(15-18)	Elite (14)	Fan. (18)
VALOR EM XP:	14.000	8.000	4.000	6+6 DV: 6.000 9+9 DV: 9.000	4.000	13.000

O beholder é a matéria de que são feitos os pesadelos. Essa criatura, também chamada de esfera dos muitos olhos ou o olho tirano, tem a aparência de um enorme globo, ocupado, principalmente, por um grande olho central e uma boca repleta de dentes. Possui, também, 10 olhos menores, em hastes que se ramificam a partir do topo da esfera. Entre os aventureiros, esses monstros são conhecidos como adversários mortais.

Igualmente mortais são várias outras criaturas semelhantes, conhecidas coletivamente como beholder-afins. Essas criaturas possuem relações tanto familiares quanto arcanas com os beholders "tradicionais", e têm em comum várias características, como a mortal natureza mágica de seus olhos. A mais bizarra dessas criaturas é a chamada beholder abominação.

O corpo esférico do beholder e de seus parentes são sustentados por levitação, permitindo-lhes flutuar lentamente para onde quiserem ir.

Os beholders e beholder-afins geralmente vivem solitariamente, mas há informações da existência de grandes comunidades nas profundezas da terra e no vazio entre as estrelas, sob o domínio de um beholder abelha-rainha.

Todos esses monstros falam sua própria língua, mas muitas vezes, falam a língua de outras criaturas de tendência vil.

COMBATE: O beholder têm várias CA nas diferentes partes de seu corpo. No momento do ataque, determine o alvo antes de dar o golpe, uma vez que as variações na CA podem causar erros na área pretendida, dirigindo-se a outra área qualquer:

Jogada	Local	CA
01-75	Corpo	0
76-85	Olho Central	7
86-95	Haste dos olhos	2
96-00	Um olho menor	7

Cada um dos olhos do beholder, inclusive o central, tem uma função diferente. Os olhos menores servem para:

1. *Enfeitiçar Pessoas* (igual a magia)
2. *Enfeitiçar Monstros* (igual a magia)
3. *Sono* (igual a magia, mas em apenas um alvo)
4. *Telecinésia* (125 quilos)

5. *Carne em Pedra* (igual a magia, alcance de 30 metros)
6. *Desintegração* (alcance de 20 metros)
7. *Medo* (igual a varinha)
8. *Lentidão* (igual a magia, mas em apenas um alvo)
9. *Causar Ferimentos Graves* (alcance de 50 metros)
10. *Raio da Morte* (igual à *Morte*, com um único alvo e alcance de 40 metros)

O olho central produz um raio anti-magia com alcance de 140 metros, que cobre um arco de 90° à frente da criatura. Nenhuma magia (inclusive os efeitos dos outros olhos) funciona dentro da área.

Um beholder pode usar os poderes mágicos de seus olhos como desejar. De modo geral, ele utiliza 1d4 olhos menores se seus atacantes estiverem ocupando um arco de 90° à sua frente, 1d6 se for atacado de um ângulo de 180°, 1d8 se atacado em um arco de 270° e todos os 10 olhos se for atacado por todos os lados. O olho central é usado apenas contra atacantes à sua frente. Se o ataque vier de cima, o beholder defende-se com todos os olhos menores.

Esse monstro pode agüentar a perda das hastes de seus olhos menores, sendo que cada haste tem 5-12 pontos de vida. Essa perda não está relacionada ao dano causado ao corpo central. O corpo pode agüentar a perda de dois terços dos pontos de vida indicados antes de morrer. O outro terço dos pontos de vida indicados localiza-se no olho central, e sua destruição elimina o raio de anti-magia. Um beholder com 45 pontos de vida tem um corpo que suporta 30 pontos de dano, e um olho central que resiste a 15, enquanto que um beholder com 75 pontos de vida tem um corpo que aguenta até 50 pontos de dano, e um olho central que precisa sofrer 25 pontos para ser destruído. Ambos os beholders tem hastes/olhos menores que devem sofrer 5-12 (1d8+4) pontos de dano para serem destruídos, mas esse dano não afeta o corpo, nem o olho central. Matar o corpo mata o beholder, e inutiliza os olhos. Hastes destruídas regeneram-se à velocidade de um membro perdido por semana.

HABITAT/SOCIEDADE: Os beholders compõe uma raça detestável, agressiva e avarenta, que ataca ou domina outras raças, incluindo outros

BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

beholders e vários beholder-afins. Isso se deve a uma intolerância xenófoba entre eles, que os leva a detestar todas as criaturas que não sejam como eles. A estrutura básica do corpo do beholder ainda dá espaço a uma grande variedade de subespécies. Algumas apresentam diferenças óbvias, existindo daquelas que são cobertas por placas quitinosas sobrepostas e outras com pele lisa, ou aquelas com hastes que lembram serpentes, e outras com juntas similares às patas dos crustáceos. Mas algo tão pequeno quanto uma mudança na cor da pele, ou o tamanho do olho central, pode fazer de dois grupos de beholders inimigos mortais. Cada um declara a forma de seu próprio corpo como sendo o "tipo ideal" para todos os demais.

Os beholders, de modo geral, atacam imediatamente. Se encontrarem com um determinado grupo de aventureiros, há uma chance de 50% de que participem de negociações (como suborno) antes de fazer com que a morte abraça seus inimigos.

ECOLOGIA: O processo reprodutivo exato do beholder não é conhecido. O profundo ódio racial entre eles pode ser um resultado da natureza de sua reprodução, que parece produzir indivíduos idênticos (ou quase) com uma minúscula chance de variação. Talvez usem um processo de reprodução por partenogênese para criar indivíduos idênticos, dando origem a beholders já vivos (nenhum ovo desse monstro foi encontrado até hoje). Também podem, raramente, acasalar com tipos de beholder-afins.

Seus olhos menores são utilizados na fabricação de uma poção da levitação, valendo 50 po cada.

BEIJO MORTAL (BEHOLDER-AFINS)

O beijo mortal, ou "sanguinário", é um temível predador encontrado em cavernas ou ruínas. Seu corpo esférico parece com o do terrível beholder, mas suas "hastes" são na verdade tentáculos sugadores de sangue. Os "olhos menores" são orifícios com dentes em forma de gancho. Eles têm preferência por uma dieta de humanos e cavalos, mas atacam qualquer coisa que tenha sangue.

Sua esfera corporal não possui boca. O olho central lhe confere uma infravisão de 40 metros, mas não tem poderes mágicos. Essa criatura tem uma chance de 90% de ser confundida com um beholder quando avistada. Seus dez tentáculos quase sempre se retraem quando não são necessários, mas podem estender-se a até 6 metros com uma velocidade incrível. Tais

tentáculos agem separadamente ou em conjunto, atacando uma única criatura ou um grupo completo de aventureiros. O primeiro golpe causa 1-8 pontos de dano, quando sua ponta, cheia de dentes em forma de gancho, prende-se à vítima. Cada tentáculo preso a uma vítima suga 2 pontos de vida de sangue por rodada, a partir da rodada seguinte àquela onde se estabeleceu o contato.

Assim como o beholder, o beijo mortal tem CA variável. Em combate comum use a seguinte tabela:

Jogada	Local	CA	Pontos de Vida
01-75	Corpo	4	77-84
76-85	olho central	8	6
86-95	Tentáculo	2	6
96-00	Boca do tentáculo	4	Ver o texto seguinte

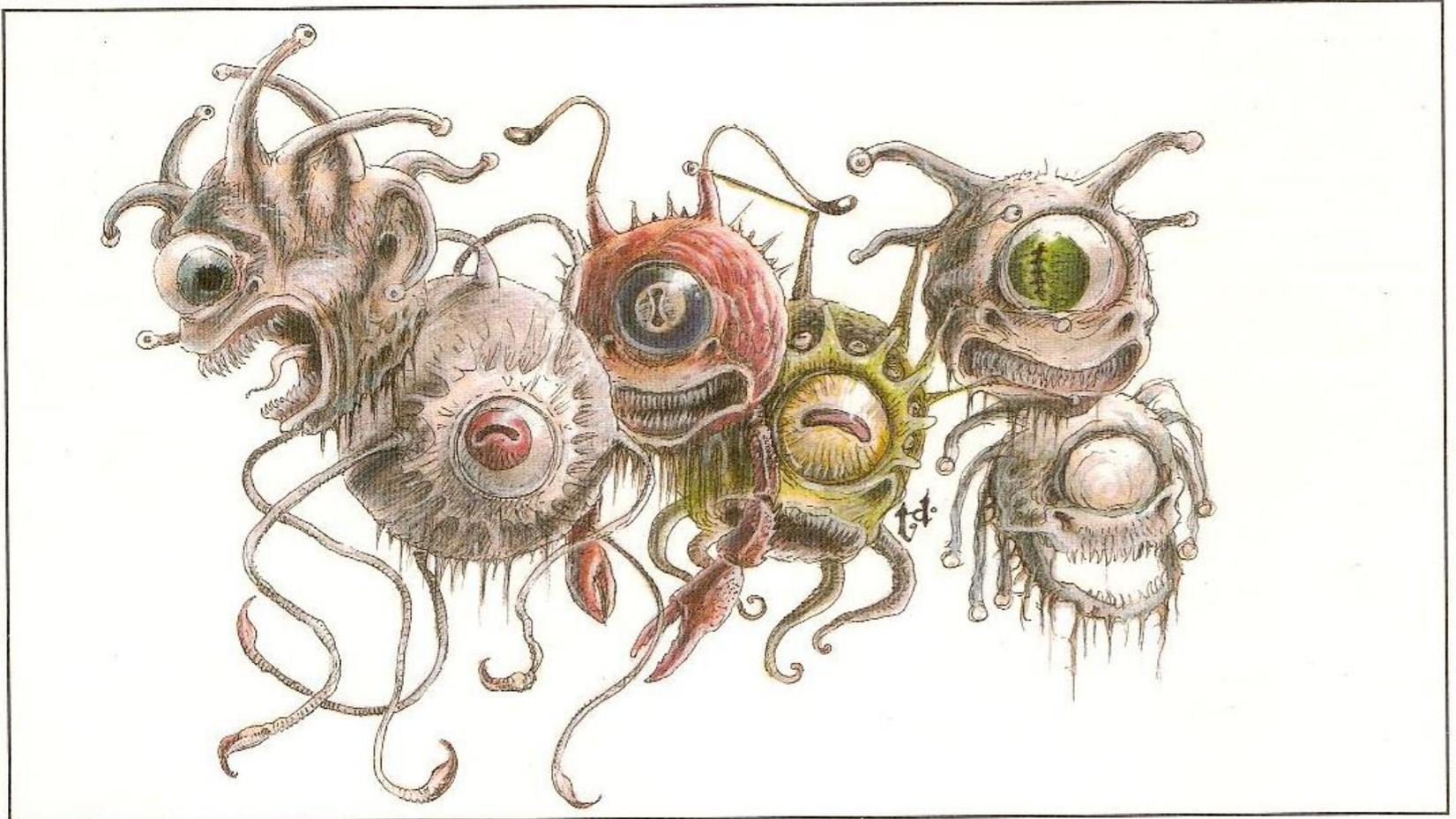
Um golpe na boca de um tentáculo não causa dano algum, mas atordoa-o, fazendo com que ele se agite sem poder atacar durante 1-4 rodadas. Se o olho central for destruído, o sanguinário localiza seres dentro de um raio de 3 metros pelo cheiro e sentindo vibrações, não sendo afetado de qualquer outra maneira.

Os tentáculos só são feridos por armas cortantes. Uma vítima pode arrancar um tentáculo preso a seu corpo passando em uma jogada de dobrar barras/erguer portais. Essa remoção forçada causa à vítima 1-6 pontos de dano por tentáculo, já que os dentes afiados são arrancados violentamente.

Se um tentáculo preso a uma criatura for danificado, mas não destruído, ele imediatamente suga pontos de vida suficientes do corpo da vítima, em forma de sangue, para restaurar o total de 6 pontos de vida.

Um tentáculo continua a sugar sangue, caso o esteja fazendo sugar no instante em que o corpo central do beholder-afim atinge 0 ponto de vida. Um beijo mortal pode retrair o tentáculo preso a uma vítima, mas só o faz voluntariamente quando seu corpo central atinge 5 pontos de vida ou menos; ele também o retrai voluntariamente quando sua vítima atinge 0 pontos de vida.

O sangue ingerido é usado para gerar energia elétrica — 1 ponto de vida de sangue torna-se uma carga. Gastar uma carga permite ao beijo mortal curar 1 ponto de dano de cada um de seus dez tentáculos, seu corpo central e seu olho (total de 12 pontos de vida). Ele pode se curar com uma



BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

carga de energia armazenada rodada sim, rodada não, além de realizar seus ataques e outras atividades normais.

Cada tentáculo armazena até 24 cargas de energia sugada, e o corpo, cinquenta cargas. Um tentáculo arrancado tem 70% de chance de descarregar sua carga acumulada, quando cortado, em qualquer coisa que o toque; cada carga libera 1 ponto de dano elétrico.

Finalmente, os sanguinários podem golpear oponentes com seu corpo. Este ataque causa 1-8 pontos de dano.

Para acordar um beijo mortal de sua hibernação, é preciso dar-lhe uma descarga de energia elétrica, calor considerável ou o choque interno causado por um golpe, queda, ferimento ou ataque mágico; qualquer um dos estímulos deve causar, no mínimo, 5 pontos de dano no beijo mortal para acordá-lo.

Os olhos do terror são caçadores solitários. Se encontram alguém de sua raça o resultado geralmente é um combate aéreo até a morte. O corpo do perdedor torna-se incubadora e berçário para os filhotes do beijo mortal. Dentro de um dia, 1-4 filhotes nascerão. Cada jovem sanguinário tem metade dos pontos de vida de seus pais, e cresce até o estágio adulto em um mês.

Esse monstro tem um órgão na parte central superior de seu corpo: um ingrediente valioso para a criação de poções mágicas e tintas para pergaminhos relacionados a levitação (e podem ser vendidos como os olhos de um beholder). Além disso, seu cérebro endurece com a morte da criatura, formando uma pedra preciosa vermelha, lapidada e polida, que vale 70 po.

OLHO DAS PROFUNDEZAS (BEHOLDER-AFINS)

Essa variação do beholder respira embaixo d'água e habita as grandes profundezas, flutuando lentamente e espreitando suas vítimas. Eles têm duas garras parecidas com as de um caranguejo, que causam 2-8 (2d4) pontos de dano cada, e uma grande boca cheia de dentes afiados, que causam 1-6 pontos de dano.

As principais armas do olho das profundezas, no entanto, são seus olhos. O grande olho central da criatura emite um cone ofuscante de Luz, com 2 metros de largura em sua extremidade inicial, 10 metros de comprimento e 6 metros de largura na outra ponta. Aqueles dentro da área do cone devem passar em um teste de resistência a veneno ou ficarão atordoados por 2-8 (2d4) rodadas.

O olho das profundezas também possui dois olhos menores na ponta de grandes hastes, e os utiliza para Criar Ilusões. Agindo independentemente, esses olhos podem lançar as magias Imobilizar Pessoas e Imobilizar Monstros, respectivamente.

O olho das profundezas tem uma CA 5 em todas as partes do corpo. Se suas hastes forem cortadas, elas crescem novamente em uma semana.

ARCANO (BEHOLDER-AFINS)

É um parente do beholder que se alimenta de magia. Seu corpo esférico mede cerca de 1,5 metro de diâmetro, e tem uma coloração marrom, com manchas roxas e cinzas. No hemisfério anterior do corpo situa-se um grande olho central, rodeado de olhos menores protegidos por duras saliências de pele. Esses olhos secundários dão à criatura visão normal em áreas iluminadas, e infravisão por 30 metros. Na parte inferior localiza-se a terrível boca da criatura, com seus quatro tentáculos para alimentação, enquanto a parte superior é coroada com seis hastes de olhos. Os ataques contra essa criatura atingem-na da seguinte maneira:

Jogada	Local	CA	Pontos de Vida
01-85	Corpo	0	Conforme indicado
86-90	Olho Central	7	Parte do corpo
91-00	Haste/Tentáculo	2	6 PV

Apesar do arcano ser parecido com o beholder, sua habilidade de se alimentar da energia de objetos mágicos torna-o ainda mais perigoso em alguns aspectos.

Quando um deles entra em combate, seu corpo começa a brilhar, como se tivesse sido alvo de Fogo das Fadas, para chamar a atenção de seus inimigos. Uma criatura que olhe dentro do olho central deve passar em um teste de resistência à magia com uma penalidade de -2, ou será afetada como se fosse vítima de Enfraquecer o Intelecto.

Se um arcano resolve morder, as presas afiadas causam 3d4 pontos de

dano. Os quatro tentáculos ao redor da boca podem agarrar e segurar uma vítima como se tivessem Força 18, mas não causam dano.

Um arcano pode também usar suas seis hastes de olhos no combate. Esses olhos têm os seguintes poderes:

1. *Causar Ferimentos Graves* (igual à magia, 10 metros);
2. *Repulsão* (igual à magia, 3 metros de largura e 12 metros de comprimento);
3. *Cone de Gelo* (igual à magia, causando 3d4 pontos de dano; com uma área de efeito de 2 metros de largura em seu início, 15 metros de comprimento e 6 metros de largura na outra extremidade; este olho só pode ser usado três vezes por dia);
4. *Relâmpago* (igual à magia, causando 4d4 pontos de dano; alcance de 25 metros; este poder pode ser usado até quatro vezes por dia);
5. *Paralisação* (igual à varinha; alcance de 12 metros, em um único alvo; somente uma *Dissipar Magia* ou a morte do beholder pode libertar a vítima);
6. *Sucção de Dweomer* (ver abaixo)

Talvez o mais temido dos poderes do arcano, a sucção de *dweomer* permite-lhe drenar cargas de itens mágicos. Tem um alcance de 12 metros, e pode ser usado contra um indivíduo por rodada. Além de evitar o funcionamento do objeto até o final daquela rodada, o poder suga uma carga de um objeto carregado. Objetos permanentes, como espadas mágicas, tornam-se inoperantes durante uma rodada graças à habilidade. Artefatos não são afetados pela sucção de *dweomer*. O olho não tem qualquer efeito sobre magias memorizadas (mas ainda não usadas), e não tira a concentração de um arcano. No entanto, ele neutraliza qualquer magia lançada por seu alvo na mesma rodada.

Um efeito de *Dissipar Magias* lançado em qualquer uma das hastes dos olhos do Arcano impede seu uso durante 1d4 rodadas. O olho central, qualquer haste completamente retraída, a habilidade do corpo de brilhar e seu poder natural de levitação não estão sujeitos ao efeito dessa magia.

Se um arcano é morto, sua energia mágica se dissipa. Normalmente esse é um acontecimento inofensivo, mas há uma chance de 2% de que seja catastrófico, causando 4d4 pontos de dano em todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros (sem teste de resistência). Os arcanos são imunes a seus próprios poderes e aos de outros arcanos. Sua estranha fisiologia lhes permite regenerar 1 ponto de vida a cada dois turnos.

Um arcano pode sobreviver alimentando-se de carne, mas prefere muito mais devorar objetos mágicos. De alguma maneira desconhecida, a criatura é capaz de absorver energia mágica e se alimentar dela. Em cada turno que um objeto permanece no estômago do monstro, perde-se uma carga. Um objeto permanente torna-se inoperante depois de um dia. Objetos mágicos que não possam ser completamente digeridos por um arcano são cuspidos depois de todas as cargas terem sido absorvidas.

Imagina-se que esses monstros vivam cerca de um século. Uma semana após a morte natural de um deles, dois arcanos jovens saem do corpo. Apesar de serem menores que seu pai (cada um tem 2+2 ou 3+3 dados de vida, e uma mordida que causa apenas 2d4 pontos de dano), eles têm todos os poderes de um adulto.

ESPECTADOR (BEHOLDER-AFINS)

Outro parente do beholder, o espectador, um guardião de lugares e tesouros, é dotado de uma capacidade limitada de viagem interplanar. Uma vez que uma tarefa lhe seja confiada, ele monta guarda até 101 anos.

É difícil de surpreendê-lo; ele tem um modificador de +2 no teste de surpresa, e um modificador de iniciativa de +1. É, geralmente, uma criatura pacífica, e tentará primeiramente se comunicar e usar seu poder de *Sugestão*, a menos que seja atacado imediatamente. Golpes em um espectador atingem-no da seguinte maneira:

Jogada	Local	CA	Pontos de Vida
01-70	Corpo	4	4+4 DV
71-90	Haste/Olho	7	1 PV
91-00	Olho Central	7	1 PV

Se um espectador perder todos os seus olhos (literalmente ou por gueira), não poderá defender o tesouro e se teleportará para o plano externo de Nirvana. Essa é a única condição sob a qual ele abandonará seu posto. Os olhos se regeneram em um dia, e então o monstro retorna. Se o tesouro não estiver mais lá, a criatura parte para o Nirvana e não mais.

BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

O espectador tem uma proteção contra magia de 5%. Enquanto o olho central não estiver danificado, ele também pode refletir uma magia lançada contra si por rodada, mandando-a de volta a quem a lançou. Isso não é válido para magias cujo alcance seja um toque. A magia só é devolvida se o espectador passar em um teste de resistência à magia. Se ele falhar neste teste, sua proteção contra magia é testada (e, se falhar, há um outro teste de resistência). O reflexo só é possível se a pessoa que lançou o efeito estiver dentro de um arco de 60° do olho central. Apenas a pessoa que executou a magia é afetada por uma reflexão.

Todos os olhos menores podem ser usados ao mesmo tempo contra um mesmo alvo. Seus poderes são:

1. *Criar Alimentos* (cria comida e água suficiente para uma boa refeição para até seis pessoas; isso leva uma rodada);
2. *Causar Ferimentos Graves* (causa 2d8+3 pontos de dano em um único alvo com um alcance de 60 metros; um teste de resistência é permitido — se passar, a criatura sofre metade do dano);
3. *Raio Paralisante* (alcance de 30 metros, em apenas um alvo, durante 8d4 rodadas);
4. *Telepatia* (alcance de 40 metros em apenas um alvo; a comunicação desta maneira é possível, e o espectador pode usar seu poder de sugestão se a vítima falhar em um teste de resistência à magia; a *Sugestão* é sempre de partir em paz).

Os espectadores movem-se em qualquer direção usando uma rápida levitação. Eles flutuam sem direção enquanto dormem (20% de chance quando encontrados) e nunca tocam o chão.

Há uma chance de 90% de que o tesouro guardado seja um item mágico. Se o espectador obtiver tesouros ocasionais enquanto ocupa seu posto, isso não fará parte do que ele guarda, e permitirá que tais itens sejam levados livremente. Tesouros ocasionais podem ser determinados da seguinte maneira: 40% de chance de haver 3-300 moedas de vários tipos, 30% de haver 1d6 pedras preciosas de 50 po de valor mínimo, 20% de 1d4 poções, 15% de uma peça de armadura +1, 15% de uma arma +1 e 5% de chance de haver um objeto mágico genérico, estimado em 1.000 XP ou menos.

Espectadores são conjurados do Nirvana usando *Convocar Criaturas V*, com 3 ou mais olhos pequenos de um beholder como componente material. (A chance de sucesso é de 10% por olho.) O espectador só obedece ordens de proteger um tesouro. Ele não faz qualquer outro trabalho, e se lhe for ordenado que realize outra tarefa, volta imediatamente ao Nirvana. A pessoa que o conjurou pode pegar o item sem interferência da criatura, mas isso a libera de seu serviço.

BEHOLDER MORTO-VIVO (TIRANO DA MORTE)

Os tiranos da morte são beholders em decomposição e cobertos de mofo. Eles podem estar enrugados, com feridas abertas expondo suas costelas circulares e os restos das placas do esqueleto externo. Todos têm feridas, alguns têm hastes faltando ou uma substância leitosa cobrindo seus olhos. Esses seres movem-se e mudam de direção mais lentamente do que beholders vivos, desferindo golpes e usando os poderes de seus olhos por último, em todas as rodadas de combate.

Um beholder morto-vivo pode usar todos os poderes dos olhos que lhe restam, da mesma maneira que fazia em vida. Os poderes de 2-5 olhos (escolha aleatória, incluindo o olho central) foram perdidos devido às feridas ou à morte. Apesar de um tirano da morte se "curar" com o passar do tempo, ele não pode regenerar hastes perdidas, nem seus poderes.

Os poderes de Feitiço são perdidos quando os beholders se vêem transformados em mortos-vivos. Os dois olhos capazes de enfeitiçar podem ter se tornado inúteis (60% de chance) ou funcionam produzindo um fraco efeito de *Imobilizar Monstros* (40% de chance). Um ser que falhe em um teste de resistência contra este poder permanece paralisado enquanto estiver sendo observada. Se o olho mirar outra criatura, os olhos da vítima forem tampados ou se ela for removida daquele local, o efeito da paralisia dura mais 1-3 rodadas. Os tiranos da morte são imunes a *Sono*, *Feitiço* e *Imobilizar*.

Se não estiver sob o controle mágico de outra criatura, o tirano da morte flutua imóvel até que as ordens de seu criador sejam obedecidas (por exemplo, "Ataque todos os humanos que entrarem aqui, até que sejam destruídos ou fujam. Não saia deste aposento."). Se nenhuma instrução for dada a um "novo" tirano da morte, ele atacará todas as criaturas vivas que encontrar. Esses monstros são criados espontaneamente apenas em raríssimas ocasiões.

Na maioria dos casos, nascem da magia de seres malignos — desde magos humanos até illithids. Alguns beholders renegados, capazes de utilizar magias, já criaram tiranos da morte usando seus próprios parentes.

Os beholders mortos-vivos não têm consciência de sua própria existência, e não interagem socialmente; eles são servos irracionais de mestres mais poderosos. "Irracional" é um termo relativo; os cérebros dos tiranos da morte, que já foram altamente inteligentes, ainda usam habilmente os olhos para detectar e atacar os inimigos. Quando um desses monstros estiver sob o controle de outra criatura, considere sua inteligência como sendo igual à da pessoa que o controla.

Os tiranos da morte são criados a partir de beholders agonizantes. Uma magia, que acredita-se ter sido produzida por magos humanos em tempos remotos, leva o beholder da vida para um estado de morto-viva, e implanta ordens em seu cérebro. Tiranos da morte "ladinos" também existem; são aqueles cujas instruções lhes permite ignorar todas as tentativas de controle. Beholders vivos muitas vezes deixam-nos para trás, como armadilhas contra rivais.

Humanos que pesquisam magias dizem que controlar um tirano da morte é algo muito difícil. Sua mente varia muito o nível e frequência de sua atividade mental, arruinando as *Enfeitiçar Monstros* e *Controlar Mortos-Vivos*. Uma magia especial precisa ser desenvolvida para controlar um tirano da morte.

TESTES DE RESISTÊNCIA

A maioria dos beholders realiza testes de resistência de acordo com seus dados de vida. O beijo mortal faz seus testes de resistência como um homem de armas de 10º nível. O beholder comum e os beholders mortos-vivos fazem seus testes de resistência conforme segue:

Pontos de vida da criatura	Equivalente ao teste de resistência de
45-49	Homem de armas de 10º nível
50-59	Homem de armas de 12º nível
60-69	Homem de armas de 14º nível
70 +	Homem de armas de 16º nível

BEHOLDER ABELHA-RAINHA (BEHOLDER-AFINS)

Os lendários beholders abelhas-rainha também são chamados "tiranos supremos" ou simplesmente supremos. Eles têm o dobro do tamanho do beholder normal, diferindo também na aparência.

As bocas são maiores, tão grandes que podem engolir criaturas de tamanho humano com um resultado de 20 na jogada de ataque. Uma vez engolida, a vítima sofre cinco a vinte (5d4) pontos de dano por rodada, até morrer ou conseguir escapar. A boca do beholder não é muito profunda, de modo que uma vítima pode escapar realizando uma jogada de ataque bem-sucedida.

O supremo não possui hastes com olhos, mas seus olhos mágicos são protegidos por capas formadas pela própria pele, e não podem ser decepados. O olho central tem 15 pontos de vida.

A verdadeira habilidade do supremo é seu controle sobre as ações de grandes números de beholders e beholder-afins. Uma abelha-rainha pode ter de cinco a dez beholders comuns sob seu comando ou 5-20 beholders abominação (ver a seguir), com os quais se comunica telepaticamente. Quando uma abelha-rainha se estabelece em uma região isso significa desastre para aquela área, uma vez que ela tem, aparentemente, a capacidade de criar uma comunidade de beholders, beholder-afins e beholders abominação. Se for destruída, os beholders e beholder-afins lutarão entre si, ou procurarão suas próprias tocas.

Abelhas-rainhas podem ser antepassadas dos beholders mais conhecidos, um próximo passo em sua evolução, uma mutação mágica ou uma espécie separada. A verdade permanece um mistério.

DIRETOR (ABOMINAÇÃO)

Diretores são beholders sociáveis e guerreiros, que criam montarias especializadas. Eles fazem uma ligação mental com suas montarias para controlá-las melhor.

Eles parecem beholders, mas seu olho central é menor. Possuem apenas seis olhos menores em hastes retráteis. Têm uma boca com presas afiadas

BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

	Abelha-rainha	Diretor	Examinador	Soldado	Supervisor	Vigia
CLIMA/TERRENO:	Qq local isolado	Qq local isolado	Qq local isolado	Qq local isolado	Qq local isolado	Qq local isolado
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara	Muito rara	Muito rara	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Esquadrão	Esquadrão	Esquadrão	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Diurno	Noturno	Diurno	Qq um	Qq um
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Insetívora	Onívora	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)	Média (8-10)	Gênio (17-18)	Baixa (5-7)	Supragênio (19-20)	Semi-inteligente (2-4)
TESOURO:	I, S, T	G	V x 4	R	U	Nulo
TENDÊNCIA:	Vil	Vil	Egoísta	Egoísta	Vil	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	2-5	1-6	1-10	1	1-4
CA:	0	2 (4)	5	3/7	2/7	7
MOVIMENTO:	Vn 6 (A)	15, Vn 3 (A)	Vn 6 (C)	9	1	Vn 6 (A)
DADOS DE VIDA:	20	12 (8)	8	2	14	3+3
TACO:	5	9	13	19	7	17*
Nº DE ATAQUES:	1	2	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	5-20	2-8/2-8	1-6 ou com arma	1-8 ou com arma	3-12	3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Magia	Magia	Magia	Nulo	Magia	Magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Raio anti-magia	Nula	Magia	Magia	Magia	Magia
PROTEÇÃO À MAGIA:	5%	20%	25%	Nula	35%	Nula
TAMANHO:	I (2,5m diâmetro)	I (2,5/3m diâm.)	M (1,2 m diâm.)	M (1,5 m altura)	I (4,5 m altura)	G (2m diâmetro)
MORAL:	Fanático (18)	Fanático (18)	Resoluto (11)	Elite (14)	Campeão (16)	Mediano (10)
VALOR EM XP:	24.000	10.000	6.000	175	15.000	420

abaixo do olho central e três tentáculos sensores, com garras, na barriga. Esses tentáculos são usados para se segurar na montaria e estabelecer uma ligação com sua mente limitada.

Os poderes são:

1. *Dardo Místico* (igual à magia, 2/rodada); 2. *Mãos Flamejantes* (igual à magia no 8º nível); 3. *Muralha de Gelo* (igual à magia); 4. *Lentidão* (igual à magia); 5. *Dreno Temporário* (igual à magia); 6. *Criação Fantasmagórica* (igual à magia)

O olho central do diretor tem o poder de deflexão — todos os ataques frontais sofrem uma penalidade de -2 na jogada de ataque, e o dano é reduzido pela metade. O diretor também ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra magias lançadas por personagens dentro do campo de visão do olho central.

As montarias dos diretores parecem ter sido criadas de insetos, uma vez que são cobertas por uma carapaça quitinosa, possuem olhos simples e várias pernas.

Os diretores normalmente possuem 8 dados de vida. Quando montado, no entanto, o diretor e sua montaria são considerados uma única criatura cujo total de dados de vida equivale à soma dos dados de vida do diretor e da montaria. Quando um diretor/montaria perde metade dos seus pontos de vida, a velocidade cai pela metade, e o diretor passa a ter apenas um ataque físico por rodada. Ele pode fugir e deixar que sua montaria se defenda sozinha (a criatura sofre uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque). Os diretores têm CA 4, mas tornam-se CA 2 quando estão montados, e podem usar todos seus poderes normais nessas condições, mas sempre obedecendo às restrições impostas aos beholders quanto aos ângulos em que se pode atacar.

RASTEJANTE (MONTARIA TÍPICA): Um rastejante parece o cruzamento entre uma centopéia e uma aranha. Tem 4 dados de vida, 10 pernas, dois pares de antenas frontais e duas presas de aranha que podem ser usadas em ataques de perfuração separados, causando 2d4 pontos de dano cada. Caso as vítimas falhem em um teste de resistência a veneno, sofrerão de paralisia durante 1d4 rodadas. Rastejantes são onívoros que preferem comer criaturas menores. Quando não estão sendo montados podem se enrolar, formando uma bola e atingindo CA 0. Eles têm mandíbulas cortantes abaixo das presas frontais.

EXAMINADOR (ABOMINAÇÃO)

Um examinador é uma esfera de 1,2 metro de diâmetro sem olho central e com apenas quatro olhos pequenos, cada um na extremidade de uma an-

tena situada em cima da esfera. Esses seres têm uma pequena boca, parecida com a de uma lampreia, em seu abdômen. A boca é cercada por quatro membros com várias juntas, que culminam em garras manipuladoras. Esses membros podem pegar e manipular objetos, a maior habilidade do examinador.

Examinadores são seres intelectuais e letrados, que se envolvem na melhoria, pesquisa e criação de magias e itens mágicos. Eles podem usar qualquer artefato ou ferramenta assim como os humanos, e podem utilizar até quatro objetos de uma só vez. Examinadores regeneram 1 ponto de dano a cada rodada. Os poderes de seus quatro olhos são dados abaixo (todos os efeitos similares a magias funcionam como se fossem lançadas por um personagem de 8º nível):

1. *Expandir* ou *Encolher*; 2. *Identificação* ou *lendas e histórias*; 3. *Transmutação da Forma* (parecido com uma magia *Moldar Rochas*, mas funciona em qualquer tipo de material não-vivo e não-mágico); 4. *Reflexão de Magias* igual a um *Anel de Refletir Magias*

Os examinadores não são os mais corajosos dos beholder-afins, mas são potencialmente os mais perigosos, graças à habilidade de usar artefatos. Eles são, muitas vezes, lacaios de beholders, supervisores e abelhas-rainha.

SOLDADO (ABOMINAÇÃO)

Possui um olho no peito de um corpo humanoíde formado por cinco membros, lembrando uma estrela-do-mar. Abaixo do olho encontra-se a boca maligna, cheia de dentes afiados. Quatro de seus cinco membros culminam em mãos com três dedos e dois polegares. O quinto membro, localizado na parte superior do corpo, é um tentáculo parecido com um chicote. Sua camada quitinosa é mole, coberta por um grande número de pequenos pêlos, como uma mosca. Os soldados são os únicos de todos os tipos de beholders que usam vestimenta — no caso, uma rede onde guardam ferramentas e armas. Seu equipamento preferido é arma de haste com duas pontas.

Quase irracionais, esses monstros vagam pelo mundo sem se perguntar sobre que papel têm na sociedade.

O olho de cada um possui apenas um dos seguintes poderes especiais (todos como se fossem usados por um personagem de 6º nível):

1. *Emoção*
2. *Cura Completa*
3. *Dissipar Magias*
4. *Idiomas*
5. *Força Fantasmagórica*
6. *Proteção* (como os pergaminhos, de qualquer tipo, mas apenas um tipo por soldado)

BEHOLDER E BEHOLDER-AFINS

SUPERVISOR (ABOMINAÇÃO)

Os supervisores se parecem com árvores feitas de carne: têm treze membros, cada um com um broto em sua extremidade, que oculta um olho; um destes membros forma sua espinha superior, e três bocas uivantes cercam a espinha. Um ser dessa espécie tem oito membros espinhosos parecidos com trepadeiras, usados para segurar objetos e para defesa física, cada um causando 1d10+2 pontos de dano. Sua base assemelha-se a raízes, e o monstro pode se arrastar lentamente quando necessário. Supervisores podem levitar.

Esses monstros são cobertos por fungos que mudam de cor conforme o beholder desejar. Geralmente é manchado de verde, cinza e marrom.

Os supervisores usam qualquer arma física ou artefato. Abaixo, poderes de seus 13 olhos (todos os efeitos de magias são considerados de 14º nível):

1. *Cone Glacial*; 2. *Dissipar Magias*; 3. *Paralisia*; 4. *Corrente de Relâmpagos*; 5. *Telecinésia*, peso máximo de 125 quilos; 6. *Emoção*; 7. *Enfeitiçar Multidões*; 8. *Dominação*; 9. *Sugestionar Multidões*; 10. *Criar Itens Temporários*; 11. *Reverter Magia*; 12. *A Imunidade à Magia de Serten*; 13. *Êxtase Temporal*

Um supervisor tem CA 2, enquanto que cada haste de seus olhos possui CA 7, e é arrancada se sofrer 10 pontos de dano.

Assim como as abelhas-rainha (que agem junto com eles), os supervisores são capazes de convencer beholders e beholder-afins a trabalhar juntos. Esses monstros preocupam-se muito com seu próprio bem-estar e sempre têm um ou dois guardas beholders, além de pelo menos meia dúzia de diretores, para protegê-los.

VIGIA (ABOMINAÇÃO)

Vigias são esferas de 2 metros de diâmetro com três olhos centrais, posicionados ao redor da esfera. Tais olhos são imensos e não têm pálpebras. No topo da esfera há um olho composto e um anel de seis olhos menores, que dificultam qualquer tentativa de surpreender um vigia. Um grande tentáculo com ponta serrilhada sai de seu abdômen, logo atrás da pequena boca com língua áspera. Os vigias alimentam-se de carniça e presas atordoadas. Eles são coletores de informação, e representam o grupo menos corajoso de toda a raça dos olhos tiranos.

Vigias podem atacar com o tentáculo, causando 3d6 pontos de dano. O tentáculo também gera um choque elétrico e, as vítimas que falhem em um teste de colapso, ficam inconscientes.

Cada um dos olhos principais do vigia tem dois poderes, e o olho composto em sua parte superior pode usar três habilidades diferentes. Já os olhos do anel não têm poderes especiais.

1. *Visão da Verdade e Percepção Extra-Sensorial*; 2. *Ilusão Independente e Magia Sombria*; 3. *Telecinésia*, 500 quilos e *Teleportação*

Olho composto: *Mensagem, Idiomas e Sugestão*

Vigias não são guerreiros agressivos; eles preferem confundir suas vítimas ou fugir a ter que lutar.

OUTROS BEHOLDERS E BEHOLDER-AFINS

A raça dos beholders não está limitada às espécies apresentadas aqui. Sua natureza instável permite a existência de várias mutações e abominações, que incluem, entre outros:

BEHOLDER MAGO

Rejeitados pelos outros beholders, essa criatura cegou propositalmente seu olho central para, assim, poder usar magias. Ela o faz canalizando energia arcana através de uma haste, substituindo seu efeito normal pelo de uma magia de sua escolha.

ESFERA ANCIÃ

Esses são beholders extremamente velhos, com inteligência e poderes divinos. Apesar de terem perdido as funções de algumas hastes, eles têm mais pontos de vida e são capazes de usar magias. Acredita-se que também consigam criar e controlar tiranos da morte.

ORBUS

Esse é um beholder-anão extremamente pálido, que possui apenas o olho de antimagia; acredita-se que tenha grandes poderes mágicos.

ESFERA DA DESTRUIÇÃO

É um beholder morto-vivo que se parece com um fantasma, e é criado por explosões mágicas.

KASHARIN

Esse beholder morto-vivo contagia as pessoas com a doença do apodrecimento que o matou.

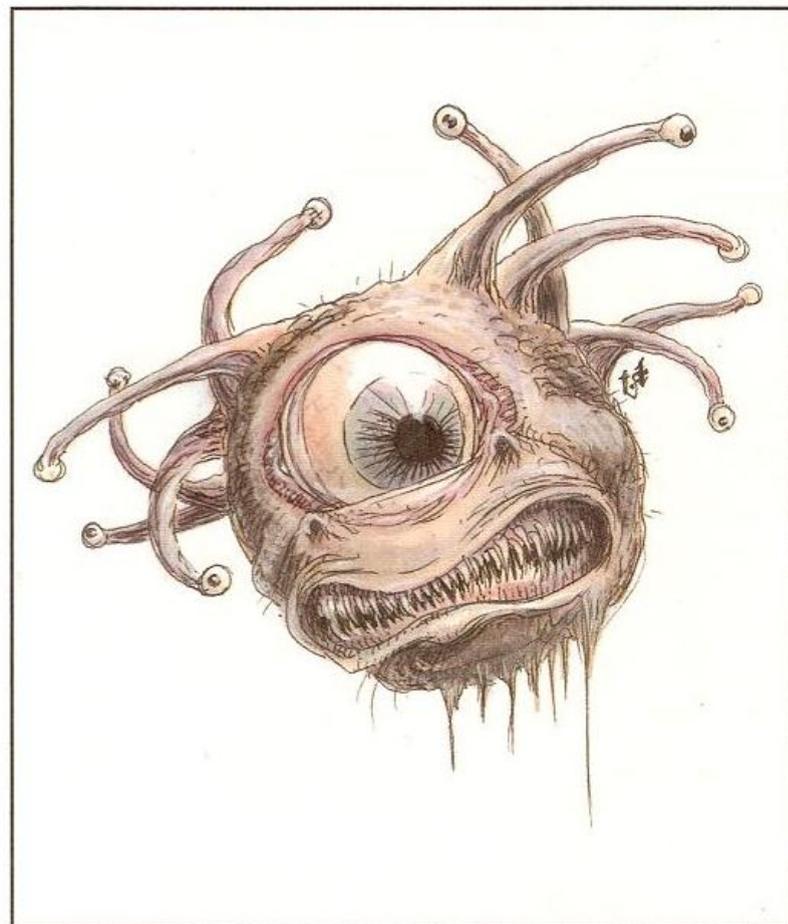
ASTEREATER

É um beholder-afim com a aparência de uma grande rochedo, e não possui olhos.

GORBEL

É um beholder-afim selvagem, dotado de garras e que não possui poderes mágicos, mas que explode quando é atacado.

Além desses, existem beholders com aparência completamente normal, mas com olhos que possuem poderes mágicos, como *Detectar Mentiras* em vez do *Raio da Morte*. Tais criaturas são geralmente rejeitadas pelas outras raças de beholders e beholder-afins.



Pássaro	Quant./Enc.	CA	Mov.	DV	TAC0	Nº ataq.	Dano/Ataque	Moral	Valor de XP
Gavião sanguinário	4-15	7	1, Vn 24 (B)	1+1	19	3	1-4/1-4/1-6	Resoluto (11)	120
Cegonha gigante	1-2	5	15, Vn 15 (D)	9	11	3	1-6 (x2)/2-16	Resoluto (11-12)	2000
Condor	1-2	7	3, Vn 24 (D)	3+3	17	1	2-5	Mediano (8-10)	175
Gralha (ver corvo)									
Águia gigante	1-20	7	3, Vn 48 (D)	4	17	3	1-6/1-6/2-12	Elite (13)	420
Águia selvagem	5-12	6	1, Vn 30 (C)	1+3	19	3	1-2/1-2/1	Mediano (9)	175
Eblis	4-16	3	12, Vn 12 (C)	4+4	15	4	1-4 (x4)	Campeão (15-16)	650 (normal) 1400 (hab. mág.)
Falcão	1-2	5	1, Vn 36 (B)	1-1	20	3	1/1/1	Incerto (6)	65
Terrestre	2-20	7	18	1 a 3	1-2 DV: 19 3 DV: 17	1 1	1 DV: 1-4 2 DV: 1-6 3 DV: 1-8	Med. (8-10)	1 DV: 15 2 DV: 35 3 DV: 65
Gavião grande	1-2	6	1, Vn 33 (B)	1	19	3	1-2/1-2/1	Mediano (9)	65
Coruja	1 (2)	5	1, Vn 27 (D)	1	19	3	1-2/1-2/1	Incerto (5-7)	65
Coruja gigante	2-5	6	3, Vn 18 (E)	4	17	3	2-8/2-8/2-5	Resoluto (11-12)	270
Coruja falante	1	3	1, Vn 36 (C)	2+2	19	3	1-4/1-4/1-2	Campeão (15)	975
Corvo	4-32	7	1, Vn 36 (B)	1 a 2 pv	20	1	1	Mediano (8-10)	15
Corvo imenso	2-8	6	1, Vn 27 (C)	1-1	20	1	1-2	Resoluto (11-12)	35
Corvo gigante	4-16	4	3, Vn 18 (D)	3+2	17	1	3-6	Elite (13-14)	175
Cisne	2-16	7	3, Vn 18 (D)	1+2	18	3	1/1/1-2	Incerto (6)	65
Abutre	4-24	6	3, Vn 27 (E)	1+1	19	1	1-2	Incerto (5-7)	65
Abutre gigante	2-12	7	3, Vn 24 (D)	2+2	19	1	1-4	Mediano (8-10)	120
Wari	6-60	6	15	3	17	2 ou 1	1-2/1-4 ou 3-12	Incerto (7)	65

GAVIÃO SANGUINÁRIO

Caçam em bandos e gostam de humanóides. Continuam a lutar contra humanos mesmo se estiverem perdendo o combate. Os machos matam não apenas por comida, mas também à procura de pedras preciosas, que usam para enfeitar seus ninhos e atrair as fêmeas.

CEGONHA GIGANTE

Mede cerca de 4 metros. Sua dieta é composta de bagres gigantes e outros animais aquáticos, mas alimenta-se também de cobras, lagartos e aranhas gigantes. O uso de criaturas peçonhentas como alimento tornou-a imune a todos os tipos de veneno. Quando caça, procura um local com vegetação pantanosa alta, ou cobertura vegetal igual. Posicionada, permanece imóvel por horas, até avistar uma presa. Ao usar esse método de emboscada, seus oponentes sofrem uma penalidade de -3 em testes de surpresa.

CONDOR

Mede de 1 a 2 metros, e suas asas têm de 4 a 6 metros de uma ponta a outra. Pousa praticamente só para se alimentar. Os ovos e os filhotes valem 30-60 po. Condores podem ser treinados como observadores, para apanhar objetos, ou como montarias aéreas, para pequenos humanóides, e podem carregar até 40 quilos.

ÁGUIA

Ataca de grandes altitudes, deixando que a gravidade a impulsione contra sua presa. Se mergulhar mais de 30 metros, a velocidade alcança o dobro da normal de vôo, e só poderá atacar com as garras. Esses mergulhos ganham um bônus de +2 na jogada de ataque, e o dano é dobrado. Águias nunca são surpreendidas, devido a visão e audição excelentes. Têm um único parceiro durante toda a vida e fazem seus ninhos sempre no mesmo lugar. Em áreas com alimentação farta, 1d8+4 águias podem ser encontradas em vez de apenas uma ou duas. Elas caçam roedores, peixes e outros animais pequenos, e alimentam-se também de carniça ou de animais recém-mortos. Nunca atacam humanóides, mas pequenas criaturas como brownies devem tomar cuidado com uma águia.

ÁGUIA GIGANTE

Medem cerca de 3 metros, com uma envergadura de até 6 metros. Sua coloração e métodos de luta são iguais aos de seus parentes menores. No entanto, se mergulhar mais de 15 metros, ela ganha um bônus de +4 em sua jogada de ataque, e o dano feito por suas garras é dobrado. Têm visão e audição excepcionais, e não podem ser surpreendidas, exceto à noite ou em seu ninho, mas a chance é de apenas 10%. Esses pássaros são mais sociáveis que as águias normais, podendo ser encontrados até vinte ninhos em uma mesma

área. Podem ser amestrados e seus ovos chegam a valer de 500 a 800 po.

EBLIS

Parecido com uma cegonha, com plumagem cinza, acastanhada ou branca, pescoço longo e escuro. A cabeça é fina, com um bico delgado e negro, brilhante. Os eblis usam uma língua composta de pios, assobios e gritos graves, e os que possuem habilidades mágicas já conseguiram aprender uma versão da língua comum e conversar com outras criaturas. Cada comunidade é liderada por um indivíduo com habilidades mágicas. Podem usar 2d4 magias por dia, como se fossem de 3º nível. Para determinar as magias disponíveis, jogue 1d8 e consulte a tabela a seguir. Resultados repetidos indicam que a magia pode ser usada mais de uma vez por dia.

Jogada	Magia	Jogada	Magia
1	Som Ilusório	5	Padrão Hipnótico
2	Borrar a Visão	6	Susto
3	Transformação Momentânea	7	Muralha de Névoas
4	Hipnotismo	8	Vento Sussurrante

Eblis adoram objetos brilhantes e mesmo o mais sábio e poderoso deles pode ser subornado com uma bela jóia. Uma comunidade é composta de 2d4 cabanas feitas de palha e junco, comuns nos pântanos que rodeiam o local, assegurando-se que suas casas não sejam fáceis de localizar. Apenas uma busca específica feita por um ranger, ou um perito em animais, terá boas chances de descobri-las.

Todos os eblis produzem um óleo que cobre suas penas e lhes confere um bônus de +1 nos testes de resistência a ataques de fogo, reduzindo o dano para -1 no dado.

A natureza maligna desse pássaro pode ser notada pelo seu prazer em caçar e matar. Quando encontram pessoas com objetos que lhes interessem, partem para o ataque. Por sua astúcia, esses ataques ocorrem na forma de emboscadas.

FALCÃO

São menores, mais ágeis e mais rápidos que os gaviões e fáceis de treinar. Seus maiores predadores são os caçadores. Falcões treinados são vendidos por cerca de 1.000 po cada.

PÁSSAROS TERRESTRES

Incluem-se nessa categoria avestruzes, casuares e emas. Apesar de possuírem as adaptações que permitem aos outros pássaros levantar vôo, as aves terrestres são incapazes de voar.

O avestruz é o exemplar maior e mais forte, alcançando 2,5 metros de altura e pesando 150 quilos. Sua cabeça, na ponta de um longo pescoço sem

PÁSSARO

penas, é pequena e tem um bico curto e chato. O avestruz é capaz de correr a quase 65 quilômetros/hora. Se for forçado a lutar, ele usa suas pernas para dar um chute que causa 1d8 pontos de dano.

Casuares alcançam 2 metros de altura e 65 quilos. Ao contrário de seus primos, as asas de um casuar não passam de membros rudimentares, ocultos sob penas grossas.

A ema parece um pequeno avestruz, medindo 1 metro e pesando 40 quilos. As diferenças entre as duas espécies encontram-se na estrutura das patas, e nas penas da cauda. Avestruzes têm dois dedos, enquanto as emas possuem três; avestruzes têm caudas com penas elegantes e esvoaçantes, as da ema são muito mais curtas. Longas penas nos flancos do corpo encobrem as pequenas penas da cauda.

GAVIÃO

Suas asas medem até 1,5 metro de uma ponta a outra. Atacam com grandes mergulhos, geralmente a partir de uma altura de 30 metros ou mais. Isso lhes dá um bônus de +2 na jogada de ataque, e permite que suas garras causem o dobro do dano, e não podem atacar com o bico na mesma rodada em que realizam um mergulho. Após o mergulho inicial, investem usando o bico, mordendo e bicando, e com as garras. Os gaviões miram nos olhos do oponente, e há uma chance de 25% da ave atingir um olho quando acertar um golpe com o bico. Vítimas atingidas ficam cegas durante 1d10 rodadas, e sofrem 10% de chance de perder o olho em definitivo. Devido à sua visão excepcional, os gaviões nunca são surpreendidos. Qualquer intruso que ameace o ninho é atacado imediatamente, não importando seu tamanho. Se forem capturados ainda jovens e treinados por um perito, os gaviões podem ser ensinados a caçar. Filhotes valem 500 po, enquanto gaviões treinados alcançam preços de até 1.200 po.

CORUJA

Corujas caçam roedores, pequenos lagartos e insetos, atacando humanos somente se estiverem assustadas (ou sob comando mágico). Têm infravisão de 40 metros, e uma audição quatro vezes melhor que a normal. Voam em absoluto silêncio, o que impõe às suas presas uma penalidade de -6 em testes de surpresa. Corujas não podem ser surpreendidas nos horários de pôr-do-sol e à noite; mas à luz do dia, sua visão é pior que a de um humano, e ela sofre uma penalidade de -3 no teste de surpresa, se for descoberta em seu ninho. As corujas atacam com garras afiadas, e com o bico em forma de gancho. Se mergulharem de uma altura de 15 metros ou mais, cada ataque recebe um bônus de +2 e causa o dobro do dano, mas, nesse caso, não pode atacar com o bico.

CORUJA GIGANTE

Essas criaturas noturnas habitam áreas extremamente selvagens, alimentando-se de roedores, pássaros grandes e coelhos. São grandes demais para receber bônus por mergulhos, mas são capazes de voar em silêncio quase absoluto; seus oponentes sofrem uma penalidade de -6 em testes de surpresa. Podem ser amistosas com seres humanos, apesar de naturalmente desconfiadas. Os pais lutam contra qualquer coisa ou ser que ameace seus filhotes. Os ovos podem ser vendidos por 1.000 pp e os filhotes por 2.000 pp.

CORUJA FALANTE

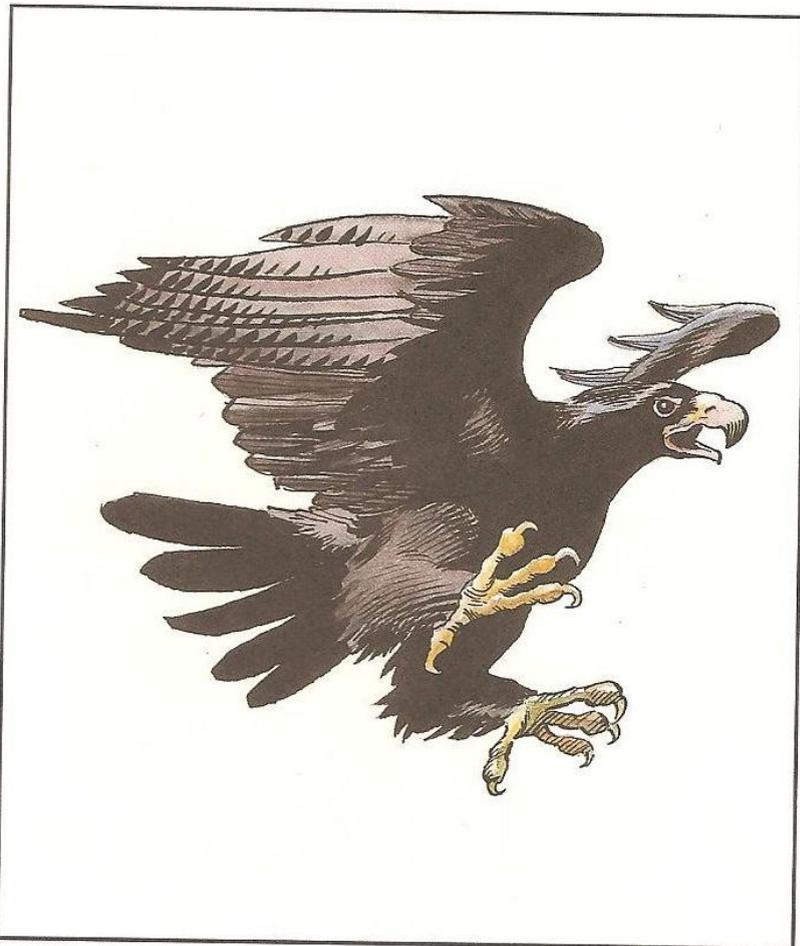
Assemelha-se às corujas normais, mas fala a língua comum e seis outros idiomas (à escolha do Mestre). Seu papel é servir e dar conselhos às pessoas que lutam pelo bem em missões perigosas, o que fazem durante 1d3 semanas, se forem bem-tratadas. No primeiro encontro com um grupo de aventureiros, ela fingirá estar com uma asa quebrada, para ver como eles reagirão. Tem o poder de *Detectar o Bem* e possui sabedoria 21, com as devidas imunidades à magia.

CORVO (GRALHA)

Corvos e gralhas são considerados um mau presságio por fazendeiros e camponeses supersticiosos. Preferem atacar agarrando e bicando, havendo uma chance de 10% de que atinjam os olhos da vítima. Se conseguirem, o ataque faz com que a vítima perca um olho. Todos os pássaros desse tipo voam em bando, e se algum for encontrado voando sozinho é, na verdade, um batedor. Assim que nota a aproximação de outras formas de vida, o batedor grita avisando aos demais, e mantém distância do restante do bando. Graças aos batedores, corvos não podem ser surpreendidos durante o dia.

CORVO GIGANTE

Corvos gigantes são muito briguentos e fáceis de se treinar (se forem



adestrados desde filhotes) e muitas vezes acabam sendo usados como guardas ou mensageiros. Apesar de muito pequenos para servir como montaria, exceto por criaturas de menor tamanho — fadas e personagens sob os efeitos de uma poção da diminuição —, a força de uma dessas criaturas é suficiente para carregar um halfling adulto.

CORVO IMENSO

Tem inclinação maligna, e algumas vezes serve a mestres malignos. Nem todos são cúmplices do mal — a tendência do amo é um fator decisivo no comportamento da criatura.

CISNE

Esses pássaros aquáticos costumam habitar áreas — rios, lagos, lagoas e pântanos — freqüentadas por outras criaturas que partilham de suas características. Os sentidos dos cisnes são muito aguçados, e há uma chance de 90% de que consigam detectar intrusos. Há uma chance de 10% de que um encontro com cisnes envolva mulheres-cisne, em forma de ave.

ABUTRE

Abutres são necrófagos que vagam pelos céus à procura de criaturas feridas ou mortas para comer. Medem de 60 centímetros a 1 metro, com as asas tendo até 2 metros de uma ponta a outra. Penas negro-azuladas cobrem o torso e as asas, e a cabeça, rósea, não tem penas. São criaturas covardes, e esperam até que uma possível refeição pare de se mexer. Se seis ou mais abutres estiverem presentes, podem atacar uma vítima que se mova pouco, e se houver uma tentativa de defesa, eles se afastam, mas continuam a observar. Criaturas inconscientes ou mortas sob os efeitos de uma magia paralisante ou sonífera são refeições em potencial. Se os sobreviventes da batalha estiverem a mais de 6 metros das criaturas caídas ao chão, os abutres se aproximam e começam a comer. Devido a sua dieta, a raça dos abutres desenvolveu uma resistência natural a doenças e toxinas orgânicas.

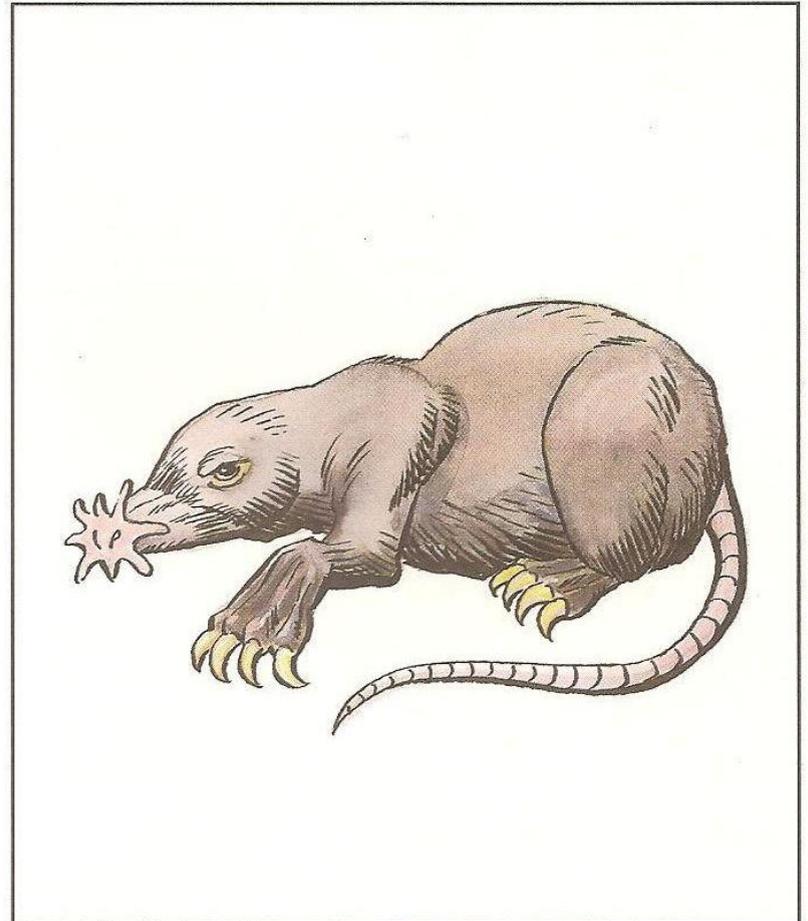
ABUTRE GIGANTE

Medem de 1 a 1,5 metro, e se domesticados podem ser treinados para enfrentar certas espécies determinadas (por exemplo, humanóides) como comida, de modo que essa variedade de abutre se especializa em localizar tais criaturas. Ovos de abutres gigantes e seus filhotes valem 30-60 po.

TOUPEIRA PSIÔNICA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um / Subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Energia psiônica
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	9
MOVIMENTO:	1, Ev 3
DADOS DE VIDA:	1 pv
TACO:	Nulo
Nº DE ATAQUES:	Nulo
DANO/ATAQUE:	Nulo
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônico
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônica
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	D (8 cm de comprimento)
MORAL:	Incerto (5-7)
VALOR EM XP:	35



Esses pequenos animais peludos são praticamente cegos, e se parecem com toupeiras comuns. No entanto, as psiônicas são vistas com pouquíssima frequência. Vivem em túneis subterrâneos, escavando rochas com a mesma facilidade que escavam a terra. Geralmente, a única pista da presença de uma toupeira psiônica é uma rede de pedras esmigalhadas ou montes de terra na superfície, que marcam a existência de um complexo de túneis. Entretanto, essas criaturas não danificam apenas o solo. Elas se alimentam de atividade psiônica. Da segurança de seus túneis, escavam psionicamente o cérebro de uma vítima, e sugam sua energia.

COMBATE: Uma toupeira psiônica geralmente ataca suas vítimas em florestas ou subterrâneos; em ambos os casos, a criatura costuma estar fora de sua linha de visão. A toupeira espera que um ser com poderes psiônicos apareça, ou poderá escavar em busca de uma presa.

Essas toupeiras possuem uma percepção especial, e conseguem detectar automaticamente qualquer atividade psiônica dentro de um raio de 200 metros. No entanto, elas só podem alimentar-se de energia quando a vítima estiver próxima: dentro de um raio de 30 metros, se a vítima for um psionicista, ou uma criatura com poderes psiônicos, ou dentro de 10 metros se for um psiônico latente. A toupeira não consegue se prender à vítima até que esta use seus poderes.

Quando uma toupeira localizar uma vítima, ela estabelecerá contato. Se conseguir fazê-lo, tentará se alimentar. Se a vítima for um talento selvagem, a alimentação ocorrerá através de uma lobotomia temporária. Se a vítima for um psiônico (ou criatura psiônica), a alimentação será feita através de amplificação.

A toupeira psiônica não ataca por maldade. Ela precisa se alimentar pelo menos uma vez por semana ou morrerá.

RESUMO PSIÔNICO

Telepatia - Ciências: elo mental, lobotomia temporária; **Devoções:** contato, estocada mental

Metapsiônico - Devoções: dreno psiônico (sem custo), sentido psiônico

Uma toupeira psiônica é capaz de fazer lobotomia temporária a uma distância de até 10 metros. Estranhamente, a toupeira precisa estabelecer

contato antes de poder usar o dreno psiônico. Além disso, a criatura só pode usar o dreno psiônico contra psiônicos ou criaturas psiônicas. No entanto, o animal não precisa colocar suas vítimas em transe ou sono profundo; ele simplesmente começa a sugar energia.

HABITAT/SOCIEDADE: As toupeiras psiônicas vivem em unidades familiares que incluem um macho, uma fêmea e 1d6 filhotes (um dos quais pode ser maduro o suficiente para se alimentar sozinho). Grandes cidades de toupeiras, contendo até 3d6 unidades familiares, já foram encontradas. Obviamente, essas comunidades só existem em lugares por onde passam frequentemente pessoas com o dom psiônico.

ECOLOGIA: Apesar de as toupeiras psiônicas poderem ser perigosas para alguns, há quem as mantenha como bichos de estimação. As toupeiras, bastante amistosas, podem ser treinadas com facilidade. São preferidas pela realeza, que gosta da proteção especial que apenas as toupeiras psiônicas podem oferecer. Alguns sábios afirmam que mesmo uma delas morta oferece proteção contra ataques psiônicos, contanto que o corpo seja usado pendurado no pescoço, como um medalhão. Algumas vezes, nobres que tenham sido molestados por um determinado psiônico enviam heróis em missão à procura desses pequenos roedores.

No mercado livre, essas toupeiras, adultas, são vendidas por 50 po. Filhotes alcançam 5 po cada.

HOMEM-ANIMAL

CLIMA/TERRENO:	Comum	Superior
FREQÜÊNCIA:	Qq terrestre	Qq terrestre
ORGANIZAÇÃO:	Rara	Muito rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Matilha	Matilha
DIETA:	Qq um (noturno)	Qq um (noturno)
INTELIGÊNCIA:	Variável	Variável
TESOURO:	Baixa (5-7)	Alta (13-14)
TENDÊNCIA:	I, K, M	I, K, M (Z)
	Egoísta	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-12 (3d4)	1-4 (1d4)
CA:	7 (10)	5 (8)
MOVIMENTO:	9	9
DADOS DE VIDA:	3	5
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (ou com arma)	1d8 (ou com arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração	Regeneração
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros)	M (1,5 a 2 metros)
MORAL:	Incerto (5-7)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	175	650



Homens-animais são os trágicos sobreviventes de experiências científicas e mágicas que não deram certo. Apesar de já terem sido humanos, seus corpos foram misturados com os de animais, o que levou sua natureza a ser permanentemente alterada pelo choque da transformação. Há rumores que esses monstros são o resultado de tentativas malsucedidas do uso de magias como *Ressurreição*, *Reencarnação* ou *Metamorfose*.

Apesar da aparência relativamente humana, os homens-animais são deformados e distorcidos pelos acidentes que os criaram. As características de suas partes inumanas são completamente nítidas para qualquer um que os veja. Por exemplo, um que foi afetado pela essência de um rato pode apresentar horríveis traços animais, com bigodes, garras e uma longa cauda.

Conhecem todas as línguas que falavam quando eram humanos, e 10% deles podem também se comunicar com seus parentes não humanos. É comum encontrar esses monstros com fortes sotaques, ou emitindo palavras incompreensíveis, devido às deformações sofridas.

COMBATE: Costumam ser criaturas isoladas, e situações de combate aparecem raramente. Ainda assim, são fortes adversários. Os homens-animais quase sempre têm um vigor maior do que o dos humanos, com pelo menos 5 pontos por dado de vida. Assim, o mais fraco deles tem pelo menos 15 pontos de vida. Além disso, eles se curam a uma velocidade bastante alta, regenerando 1 ponto de vida por rodada.

Um desesperado frequentemente usa armas em combate, causando dano de acordo com a arma. Vários desesperados também desenvolveram garras ou uma força superior, o que os torna letais em um combate desarmado. Assim, todas essas criaturas causam 1d6 pontos de dano em combate. Criaturas especialmente fortes podem receber bônus na jogada de ataque e no dano.

Muitos homens-animais possuem outras habilidades (visão noturna, audição aguçada, etc.), fruto de suas partes inumanas. De modo geral, cada criatura tem apenas uma habilidade desse tipo.

HABITAT/SOCIEDADE: Costumam se reunir em grupos, de dez a sessenta indivíduos. Uma vez que raramente encontram aceitação em sociedades de humanos, eles procuram outros de sua espécie, e habitam áreas afastadas — florestas densas ou regiões rochosas desoladas, longe dos huma-

nos. Em algumas ocasiões, esses seres atacam uma vila ou caravana, seja à procura de suprimentos, em defesa própria ou simplesmente por vingança contra injustiças reais ou imaginárias. Se possível, eles tentam encontrar seu criador e destruí-lo.

A sociedade desses monstros tem uma natureza tribal. Há de 10 a 60 homens-desesperados típicos, e um superior para cada 10 indivíduos. Os desesperados superiores (descritos a seguir) agem como líderes, e muitas vezes exercem poder absoluto sobre os outros.

ECOLOGIA: Eles são combinações artificiais entre homens e animais. A dieta e os hábitos de cada indivíduo correspondem à sua natureza animal. Assim, um desses monstros com características de um leão será carnívoro, enquanto que um com traços de cavalo será vegetariano. Não existem exemplos conhecidos de homens-animais que tenham sido criados com a essência de uma criatura não-humana dotada de inteligência.

Eles fabricam os objetos que precisam para sobreviver. No entanto, raramente são de boa qualidade, e oferecem pouco ou nenhum interesse para outras pessoas. Algumas vezes, homens-animais são capturados por arcanos malignos, ou sábios que desejam estudá-los.

DESESPERADOS SUPERIORES

De tempos em tempos, surgem alguns fisicamente superiores. Apesar de sofrerem com a aparência horrível e de não poderem viver entre os homens, essas são criaturas perigosas, dotadas de boa inteligência e corpos poderosos. Entretanto, suas almas distorcidas e despedaçadas muitas vezes levam-nos a cometer atos de violência contra os homens normais.

Essas criaturas se regeneram com o dobro da velocidade de seus parentes (2 pontos de vida por rodada) e causam 1d8 pontos de dano em combate desarmado. Quando usam armas, ganham um bônus de +3 a +5 em todas as jogadas de ataque, e no dano. Assim como os homens-animais menores, os superiores muitas vezes possuem habilidades especiais de acordo com sua essência animal. Tais poderes, no entanto, podem ser mais numerosos (uma a quatro habilidades) e melhores que os dons dos animais. Por exemplo, um superior criado de uma raça de escorpiões pode ter uma carapaça quitinosa que lhe confere CA 2 e também um ferrão venenoso.

CLIMA/TERRENO:	Brownie	Killmoulis
FREQÜÊNCIA:	Áreas. rur. temp.	Áreas habit. humanos
ORGANIZAÇÃO:	Rara	Incomum
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Tribal	Solitária
DIETA:	Noturno	Noturno
INTELIGÊNCIA:	Vegetariana	Onívora, necrófaga
TESOURO:	Alta (13-14)	Média (8-10)
TENDÊNCIA:	O, P, Q	K
	Justa	Neutra (honrada)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-16	1-3
CA:	3	6
MOVIMENTO:	12	15
DADOS DE VIDA:	1/2	1/2
TACO:	20	20
Nº DE ATAQUES:	1	Nulo
DANO/ATAQUE:	1-2 (arma)	Nulo
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Realiza <i>testes de resistência</i> como um clérigo de 9º nível	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	20%
TAMANHO:	D (60cm altura)	D (- de 30cm altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	175	35



Brownies são pequenos humanóides benignos, que podem ter um parentesco distante com os halflings. Pacíficos e amistosos, eles vivem em regiões agrícolas, onde colhem seus alimentos.

Medindo até 30 centímetros, os brownies são extremamente ágeis. Parecem pequenos elfos, com cabelos castanhos e profundos olhos azuis. Suas vestimentas, sempre muito coloridas, são feitas de lã ou linho, com enfeites em ouro. Brownies geralmente carregam pequenas bolsas de couro e ferramentas para consertar objetos de couro, madeira e metal.

Falam sua própria língua e a língua dos elfos, pixies, sprites e halflings, além da língua comum.

COMBATE: Os brownies preferem não participar de combates, e só o fazem se ameaçados. Brownies enfurecidos raramente resolvem usar armas, preferindo confiar em suas magias.

Como seus sentidos são extremamente aguçados, é impossível surpreendê-los. Eles têm uma excelente capacidade de camuflagem, e podem se tornar praticamente invisíveis. Isso, juntamente com uma grande agilidade, confere-lhes CA 3.

Brownies usam magias — cada uma, uma vez por dia — para atormentar e expulsar inimigos: *Proteção ao Mal*, *Ventriloquismo*, *Globos de Luz*, *Luz Contínua*, *Reflexos* (3 imagens), *Confusão* e *Porta Dimensional*. Se estiver encurralado e não puder usar magias, ele ataca com espada curta.

HABITAT/SOCIEDADE: Brownies vivem em áreas rurais, perto de fazendas, ou dentro delas, fazendo seus lares em pequenos buracos ou casas abandonadas.

Para se alimentar, cultivam frutas silvestres e pegam cereais das plantações de um fazendeiro. Sendo completamente honesto, um brownie faz algum serviço para pagar por aquilo que leva. Pode, por exemplo, tirar o leite das vacas para um fazendeiro e ficar com uma pequena quantidade.

Alguns brownies chegam até a morar nas casas das pessoas. Eles observam as famílias de uma determinada área e, se alguma delas estiver à altura de seus elevadíssimos padrões morais, eles secretamente entram na casa. À noite, enquanto as pessoas dormem, realizam várias tarefas: tecem, assam pães, consertam ferramentas de trabalho, mantêm raposas longe do viveiro, remendam roupas e realizam outras tarefas. Se um ladrão entrar sorrateira-

mente, eles fazem barulho suficiente para acordar as pessoas. Cães de guarda e animais domésticos consideram os brownies amigáveis, e nunca atacam ou latem para eles.

Só o que pedem em troca de seu trabalho é um pouco de leite, pão e, de vez em quando, uma fruta. A etiqueta diz que as pessoas não devem prestar atenção neles. Se os residentes contarem a outras pessoas sobre sua presença, eles desaparecem.

Os brownies não são gananciosos, mas possuem pequenas quantidades de tesouro, conquistadas de monstros malignos ou recebidas de humanos, como presente. Algumas vezes, um brownie pode deixar seu tesouro em um local onde uma pessoa boa, que esteja passando necessidade, irá encontrar.

Estranhos e visitantes são observados constantemente por eles até que os pequenos seres descubram suas razões para estar ali. Se os brownies decidirem que o estranho é inofensivo, ele é deixado em paz. Caso contrário, se unem para expulsar o intruso.

Brownies conhecem detalhadamente as áreas onde vivem, podendo ser excelentes guias. Se o pedido for feito educadamente, há uma chance de 50% de que um deles concorde em servi-lo.

ECOLOGIA: Brownies são basicamente vegetarianos, e vivem confortavelmente com os frutos produzido pela terra. Eles aproveitam muito bem restos que são pequenos demais para os humanos notarem. Quando pegam comida das plantações, eles o fazem após a colheita, aproveitando frutas e cereais que acabariam indo para o lixo.

KILLMOULIS: O killmoulis é um parente distante do brownie, medindo menos de 30 centímetros de altura, mas com uma cabeça desproporcionalmente grande e um enorme nariz. Eles sabem se camuflar, havendo apenas 10% de chance de que sejam detectados quando estão dessa maneira. Vivem uma relação de simbiose com os humanos, geralmente em lugares onde a comida é preparada, fazendo seus lares sob os assoalhos e em pequenos buracos nas paredes.

BUGBEAR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a Média (5-10)
TESOURO:	Individual: J, K, L, M, (B)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	5 (10)
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	3+1
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8 (2d4) ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa, +2 no dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (2 m de altura)
MORAL:	Resoluto a Elite (11-13)
VALOR EM XP:	120
Líder Bugbear	175
Chefe Bugbear	175
Xamã Bugbear	175



Bugbears são parentes agigantados e peludos dos goblins, e freqüentam as mesmas áreas.

Grandes e musculosos, medem 2 metros de altura. Seu couro varia de uma coloração amarela clara ao marrom amarelado, e os cabelos grossos vão do castanho ao ruivo. Apesar de uma forma vagamente humanóide, o bugbear parecem ter o sangue de algum grande carnívoro. Os olhos assemelham-se aos de um animal selvagem, com uma coloração branca e esverdeada, de pupilas vermelhas, enquanto que as orelhas, em forma de cunha, projetam-se do topo da cabeça. A boca do bugbear é cheia de presas longas e afiadas.

O nariz é muito parecido com o de um urso, possuindo também o mesmo olfato aguçado. O couro duro e as garras longas e afiadas também se parecem com as de um urso, mas são muito mais ágeis.

Visão e audição são excepcionais, e essas criaturas podem se movimentar com uma agilidade surpreendente quando necessário. O espectro de visão dos bugbears se estende um pouco para a faixa infravermelha, conferindo-lhes infravisão de até 20 metros.

Seu idioma é uma horrível mistura de gestos, grunhidos e rosnados, o que leva muitas pessoas a subestimar a inteligência dessas criaturas. Além disso, a maioria dos bugbears sabe falar o idioma dos goblins e robgoblins.

COMBATE: Sempre que possível, os bugbears preferem emboscar seus inimigos. Eles impõem uma penalidade de -3 nos testes de surpresa de seus oponentes.

Se um grupo parece perigoso, os batedores bugbears não hesitam em buscar reforços. Os ataques serão no mínimo taticamente sensatos, se não forem brilhantes. Eles arremessam pequenas armas, como maças, martelos e lanças antes de se aproximar para um combate corpo a corpo. Se acharem que estão em desvantagem, recuam, preferindo viver e lutar outro dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Gostam de viver em cavernas e subterrâneos. Um covil pode ser uma grande caverna, ou grupo de cavernas. Eles estão bem adaptados a esse tipo de vida, sendo habilidosos tanto na claridade quanto na escuridão.

Se uma toca for descoberta e contiver doze ou mais bugbears, eles têm um líder. Esses indivíduos têm entre 22 e 25 pontos de vida, CA 4 e atacam como monstros de 4 dados de vida. Sua grande força lhes dá um bônus de

+3 no dano em combate corpo a corpo.

Se forem encontrados 24 ou mais bugbears, eles terão um chefe, além de seus líderes. Chefes têm entre 28 e 30 pontos de vida, CA 3 e atacam como monstros de 4 dados de vida. Os chefes são tão fortes que ganham um bônus de +4 no dano em combate corpo a corpo. Cada chefe também terá um subchefe, que é idêntico aos líderes descritos acima.

Em uma toca, metade dos bugbears serão fêmeas e jovens que não lutam, exceto em uma situação de vida ou morte. Se forem forçadas a lutar, as fêmeas atacam como se fossem robgoblins, e os jovens, como kobolds.

Essa espécie se sustenta principalmente com a caça. Bugbears não têm escrúpulos quanto a comer qualquer coisa que possam matar, incluindo humanos, goblins e quaisquer monstros menores do que eles. Esses seres também gostam de vinho e cerveja forte, muitas vezes bebendo demais.

Eles são territorialistas, e o tamanho de seus domínios varia de acordo com o tamanho do grupo e sua localização. Pode medir vários quilômetros quadrados de terreno selvagem, ou ser uma área mais estreita e restrita, em um subterrâneo.

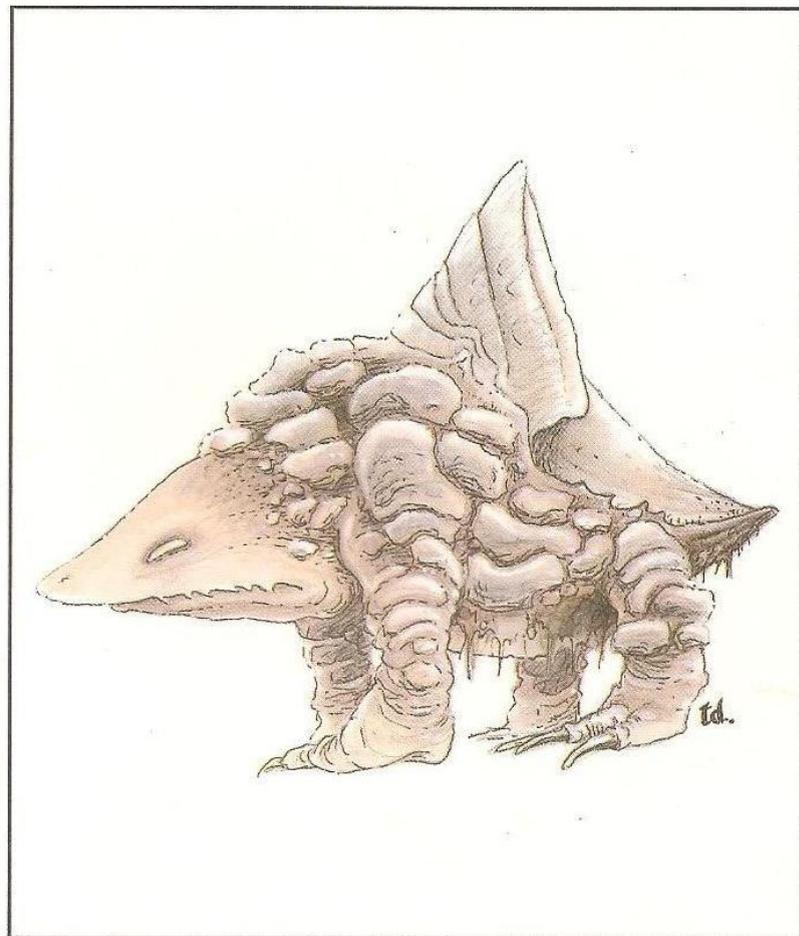
Intrusos são considerados uma valiosa fonte de comida e tesouro, e os bugbears raramente negociam. Algumas vezes, podem parlamentar, se acharem que irão ganhar algo excepcional com isso. Geralmente mantém prisioneiros como escravos.

Bugbears são extremamente gananciosos, e adoram objetos e armas brilhantes. Eles procuram maneiras de aumentar sua pilha de moedas, pedras preciosas e armas através de saques e emboscadas.

ECOLOGIA: Possuem dois grandes objetivos na vida: sobrevivência e acumulação de tesouros. São carnívoros, eliminando o aventureiro fraco e descuidado, monstros ou animais. Goblins sempre ficam alerta quando bugbears estão presentes, uma vez que os fracos ou estúpidos acabam indo para a panela.

CLIMA/TERRENO:	Temperado/Qualquer terreno
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2
CA:	-2/4/6
MOVIMENTO:	14 (3)
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	4-48/3-18/3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Pulo de 3 metros
DEFESAS ESPECIAIS:	Nulo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (3m de altura e 4m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	4.000



Chamado adequadamente de tubarão terrestre, o bulette é um terrível predador que vive apenas para comer, evitado por todos, inclusive por outros monstros.

Há rumores que ele é um cruzamento de tatu com tartaruga, mas isto não passa de suposição. A cabeça e as partes traseiras são marrom-azuladas, cobertas com placas e escamas que variam do cinza-azulado ao azul-esverdeado. As unhas e dentes são cor de marfim. A área em volta dos olhos é marrom-escura, e seus olhos são amarelados com pupilas azul-esverdeadas.

COMBATE: Ataca qualquer coisa que venha a considerar comestível. A única "refeição" que ele se recusa a comer são os elfos, e também não gosta muito de anões. O bulette está sempre com fome, e anda constantemente pelo seu território à procura de alimento. Quando escava sob o solo, o tubarão terrestre depende de sua capacidade de sentir vibrações para detectar as presas. Quando sente alguma coisa comestível (ou seja, qualquer movimento), sobe à superfície mostrando primeiramente sua "barbatana" e começa a atacar. O temperamento desse monstro é parecido com o de um carcaju — estúpido, cruel e destemido. O tamanho, força e número de adversários não significam nada. O bulette sempre ataca, escolhendo como alvo a presa mais fácil ou mais próxima. Ele usa a enorme boca e patas dianteiras.

O tubarão terrestre pode pular até 3 metros a uma velocidade fantástica, fazendo-o para escapar se estiver encurralado ou ferido. Enquanto está no ar, ele ataca com as quatro patas, causando 3d6 pontos de dano para cada uma das patas traseiras. Ele tem duas áreas vulneráveis: a carapaça abaixo da "barbatana" tem CA 6 (mas só é levantada durante um combate muito intenso) e a região de seus olhos tem CA 4, mas é uma pequena área ovalada, medindo cerca de 20 centímetros no eixo maior.

HABITAT/SOCIEDADE: Felizmente, para o resto do mundo, o bulette é um animal solitário, apesar de casais (muito raros) compartilharem o mesmo território. Além disso, outros predadores raramente habitam a mesma área de um tubarão terrestre, por temê-lo. Ele não tem toca, preferindo vagar pelo território, acima e abaixo do solo, escavando um buraco para descansar. Uma vez que seus apetites são tão grandes, cada tubarão terrestre tem um vasto território, que pode chegar a quase 100 quilômetros quadrados.

Os bulettes devoram as vítimas com roupas, armas e todo o resto, e os fortíssimos ácidos de seu estômago dissolvem rapidamente as armaduras, armas e itens mágicos. Também podem comer baús e bolsas de moedas, já que seu lema é: "comer primeiro e pensar depois". Quando tudo dentro de seu território tiver sido comido, ele se muda. O único critério para uma área ser considerada satisfatória é a disponibilidade de alimento, de modo que um bulette algumas vezes faz seu novo território perto de áreas habitadas por humanos e halflings, aterrorizando os habitantes.

Sabe-se muito pouco sobre seu ciclo de vida. Presume-se que esses monstros nasçam de ovos, mas nenhum filhote jamais foi encontrado, apesar de tubarões terrestres pequenos, de 6 dados de vida, já terem sido mortos. Talvez os bulettes nasçam de ovos muito pequenos, e poucos atinjam a idade adulta. Também existem sábios que dizem que eles dão cria a filhotes já vivos. Sabe-se também que os bulettes, assim como as carpas e tubarões, aumentam de tamanho com a idade, uma vez que já foram encontrados monstros assustadoramente grandes, medindo 3,5 metros de altura ou mais. Certamente ninguém jamais encontrou a carcaça de um bulette que tenha morrido de idade avançada.

ECOLOGIA: Ele tem um efeito devastador no ecossistema de qualquer área em que se estabeleça. Literalmente nada que se mexa está a salvo — seja homem, animal ou monstro. Enquanto caça e vaga pela terra, ele arranca grandes árvores pelas raízes. Em regiões rochosas e irregulares, sua movimentação subterrânea pode causar pequenas avalanches. Quando surge um bulette, ogros, trolls e até alguns gigantes se mudam, à procura de um território mais seguro. Um monstro desses pode transformar uma pacífica comunidade agrícola em uma área devastada em poucas semanas, já que nenhum humano ou semi-humano em sã consciência permanece na região onde ele tenha sido avistado.

Há apenas um benefício conhecido da existência do bulette: as grandes placas atrás de sua cabeça são excelentes defesas, e anões ferreiros podem usá-las para criar escudos com bônus de +1 a +3. Alguns também afirmam que o solo através do qual um bulette passou fica com propriedades mágicas fortes o suficiente para dissolver rochas. Muitos dizem, entretanto, que tais benefícios não são nada, se comparados aos estragos.

BULLYWUG

CLIMA/TERRENO:	Tropical, subtropical e temperado/Pântanos
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a Média (5-10)
TESOURO:	J, K, M, Q, (x5); C na toca
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	10-80
CA:	6 (melhor se usar armadura)
MOVIMENTO:	3, Nd 15 (9 com armadura)
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/2-5 ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Pulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P a M (1,2 a 2 metros)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	65

Os bullywugs são anfíbios bípedes, parecidos com os sapos propriamente ditos. Eles vivem em pântanos, charcos, lagoas e outros lugares úmidos.

Briguentos, são cobertos por uma pele muito lisa, de coloração verde-oliva e cheia de manchas, mas bastante dura, dando-lhes CA natural 6. O tamanho varia desde um pouco menor do que um humano comum até cerca de dois metros de altura. O rosto parece com o de um enorme sapo, com grandes olhos e boca; as mãos e pés possuem membranas natatórias. Apesar de não vestirem roupas, todos eles usam armas, armaduras e escudos, se tais itens estiverem disponíveis. Os bullywugs têm seu próprio idioma, e os mais inteligentes podem falar uma versão limitada do idioma comum.

COMBATE: Sempre atacam em grupos, tentando usar a vantagem numérica para cercar os inimigos. Quando podem, os bullywugs investem com um pulo, que pode alcançar até 10 metros para frente e 5 metros para cima. Dessa forma, os eles acrescentam um bônus de +1 à jogada de ataque e dobram o dano, se estiverem usando uma arma de perfuração. Essa habilidade, em conjunto com sua excelente capacidade de camuflagem, muitas vezes dá ao bullywug condições ideais para uma emboscada (penalidade de -2 no teste de surpresa de seus oponentes).

HABITAT/SOCIEDADE: Mais inteligentes do que sapos, vivem em grupos fascistas, organizados ou semi-organizados, cooperando com o único objetivo de caçar e sobreviver. Eles se alimentam de peixes ou qualquer outro animal, preferindo uma dieta de carne. São ótimos caçadores e pescadores, e possuem grandes habilidades no uso e preparo de armadilhas e redes.

A sociedade dos bullywugs é bastante selvagem. Os machos são dominantes e as fêmeas servem apenas para botar os ovos. Apesar das fêmeas e dos filhotes constituírem cerca de metade da população de uma tribo, eles influem muito pouco na ordem social. Os únicos sinais de respeito que têm são para com seus líderes e seu bizarro deus. A raça tem uma tendência *cruel*, e não demonstra grandes emoções ou sentimentos.

O líder de uma comunidade de bullywugs é maior, tendo 8 pontos de vida. Comunidades de 30 ou mais têm 5 sublíderes (8 pv cada) e um líder poderoso (2 DV, 12 ou mais pv, +1 no dano). Comunidades de 60 ou mais têm um chefe (3 DV, 20 ou mais pv, +2 no dano) e cinco subchefes (2 DV, 12 ou mais pv, +1 no dano).

Todos preferem lugares úmidos e escuros, pois precisam manter suas peles úmidas. A maioria vive em locais abertos, sem um território rigidamente definido. Os bullywugs comuns não sabem lidar muito bem com in-



trusos em seu território, mas irão matá-los e comê-los, se puderem. Eles odeiam fervorosamente seus parentes maiores e lutam contra eles sempre que podem. Esses monstros adoram tesouros, muito embora a riqueza não tenha muita utilidade para eles. Gostam de moedas e jóias, e algumas vezes um item mágico pode ser encontrado em seus tesouros.

Individualmente, eles não possuem a ambição e desejo de poder notado em outras raças de inclinação *caótica*, como os orcs. Lutas dentro de um mesmo grupo, por exemplo, praticamente não existem. Alguns diriam que isso se deve à falta de inteligência para começar uma briga, e não à falta de vontade. As tribos são lideradas pelo macho dominante, que matou e comeu o líder anterior quando este já estava muito velho para governar. Essa é uma das poucas circunstâncias em que lutam entre si.

ECOLOGIA: Costumam interromper ecossistemas, em vez de se adaptarem a ele. Eles não têm inteligência suficiente para plantar com eficiência, e pescam e caçam em uma área até que as reservas se esgotem, mudando-se então para um novo território. Bullywugs odeiam humanos e atacam assim que os avistam; felizmente, os anfíbios preferem viver em regiões mais isoladas.

BULLYWUG SUPERIOR

Uma pequena quantidade desses monstros são maiores e mais inteligentes que os outros de sua raça. Esses bullywugs fazem seus lares em construções abandonadas e cavernas, e enviam regularmente patrulhas e grupos de caça. Tais grupos costumam estar bem equipados e organizados, estabelecendo um território definido, que varia de acordo com o tamanho da tribo. Eles são mais agressivos que seus parentes menores, e lutam não apenas contra outros bullywugs, mas também contra outros monstros. Os mais inteligentes também montam regularmente grupos de ataque que são enviados para fora do território à procura de comida e tesouros, e apreciam carne humana. Uma vez que são *cruéis*, todos os intrusos, incluindo outros da mesma raça, são considerados ameaça ou alimento.

Para cada dez bullywugs superiores em uma comunidade, há uma chance de 10% de um xamã de 2º nível estar presente.

VERME DE CARNIÇA

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6 (1d6)
CA:	3/7
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	3 + 1
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1 ou 8
DANO/ATAQUE:	Especial ou 1-2 (1d2)
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisação
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA	Nenhuma
TAMANHO:	G (4,5 m comp.)
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	420

Esse monstro é um necrófago de áreas subterrâneas, alimentando-se principalmente de carniça. Porém, quando esse tipo de comida torna-se escasso, ele pode atacar e matar seres vivos.

Como acontece com muitos outros de aparência híbrida (neste caso o corpo é similar ao de uma lagarta verde gigante, e a cabeça tem a estrutura típica dos cefalópodes) é possível que, há muito tempo, a espécie tenha sido criada por experimentos de algum mago maléfico (ou, quem sabe, apenas insano).

A cabeça, de onde nascem oito tentáculos compridos, é revestida com um tipo de couro muito resistente, o que fornece a essa parte do monstro uma proteção melhor (CA 3) que a do resto do corpo (7).

A aproximação dessa criatura é freqüentemente anunciada pelo forte odor de carne putrefata.

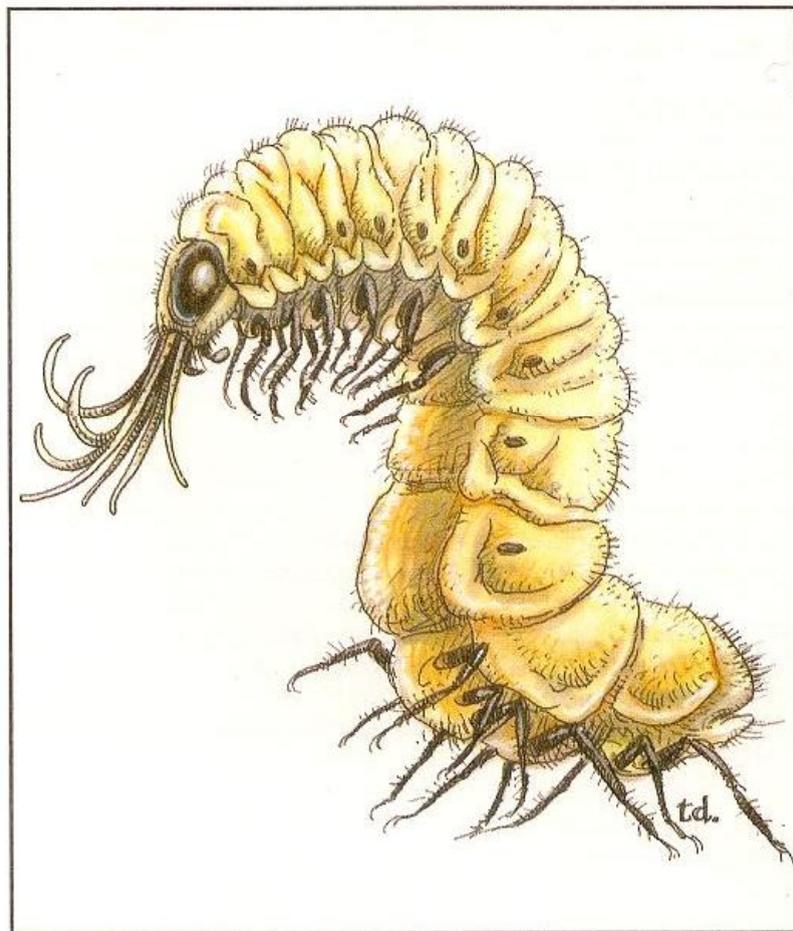
COMBATE: O verme de carniça pode mover-se rapidamente ao longo de paredes, tetos e passagens, utilizando suas muitas pernas como tração.

Quando ataca, o verme usa seus tentáculos, que produzem uma substância paralisante com efeito de 2d6 turnos (se a vítima falhar em um teste de resistência à paralisação). Para matar a presa o monstro morde (1d2 dano). O verme de carniça sempre ataca com todos os tentáculos, para garantir a paralisação do adversário.

Esse monstro não possui inteligência, e continuará atacando até que todos os oponentes estejam paralisados. Vários vermes não atacarão em grupo: cada um tentará paralisar o maior número de inimigos possível. Quando estão caçando, esses monstros dependem completamente de seus aguçados sentidos de visão e olfato. Sabendo disso, vários viajantes utilizam-se de ilusões visuais e olfativas para ganhar tempo e fugir.

HABITAT/SOCIEDADE: Os vermes de carniça, moradores dos subterrâneos, são muito temidos por seus vizinhos de túneis, masmorras e catacumbas. Eles vivem em covis, saindo, apenas para conseguir comida. Algumas raças subterrâneas, como goblins e trolls, aproveitam-se dos hábitos do verme e abandonam os corpos de suas vítimas em locais pré-estabelecidos, evitando que os monstros venham caçar em lugares indesejáveis, e induz os vermes a "patrulharem" certas áreas. Algumas tribos de orcs desenvolveram o hábito de acorrentar prisioneiros vivos perto dos covis dos terríveis vermes.

Esses monstros costumam unir-se em grupos de, no máximo, seis membros para garantir a sobrevivência numa área inóspita ou, para se reproduzirem. Isso não significa que os vermes cooperam na caçada, pois essas cri-



aturas apenas dividem o mesmo espaço, e competem bravamente pelo alimento. Muitas vezes, após descobrirem carniça ou caçarem satisfatoriamente, lutam entre si (freqüentemente até a morte) pelo direito à presa.

Seu ciclo de reprodução é anual. Vários dias após a fecundação, a fêmea sairá à procura de uma grande presa. Quando conseguir uma quantidade satisfatória de alimento, ela irá botar aproximadamente cem ovos em meio à carniça. Após uma semana, eles se rompem e os filhotes começam a se alimentar. Todo o cuidado maternal acaba depois que os ovos são postos: não é incomum uma fêmea se alimentar dos seus próprios ovos. Poucas semanas depois a fêmea morre, devido ao esforço de todo o processo reprodutor. Os machos têm uma expectativa de vida um pouco maior, reproduzindo-se com o maior número de fêmeas possível. Filhotes costumam devorar-se uns aos outros em seu frenesi de alimentação, e são uma das comidas favoritas dos vermes adultos. Poucos filhotes alcançam a maturidade, mas aqueles que conseguirem toda a comida necessária, amadurecem em aproximadamente um ano, reiniciando o ciclo.

Esses monstros vivem no mais primordial nível instintivo, não possuindo inteligência maior que a das minhocas ou outros insetos. Tal instinto se manifesta na intensa busca por duas coisas: comida e reprodução. O verme de carniça não tem interesse em adquirir qualquer tipo de tesouro.

ECOLOGIA: Ocupa o mesmo nicho dos abutres e chacais, eliminando os restos dos mortos. Como a maior parte dos predadores, eles se alimentam dos fracos, dos doentes e daqueles que, por alguma razão, são incapazes de se defender. A longo prazo, esse monstro colabora para o desenvolvimento da espécie de sua presa, pois elimina da reserva genética as características mais fracas. Além disso, o verme de carniça ajuda a evitar a superpopulação dos subterrâneos, eliminando o excesso. O ciclo vital do verme é ligado ao de sua presa: quando as vítimas existem em abundância há mais comida para ser devorada e, portanto, mais vermes nascerão.

FELINOS, GRANDES

	Guepardo	Jaguar	Leopardo	Leão	Leão da Montanha
CLIMA/TERRENO:	Planícies e Prados	Selvas tropicais	Selvas tropicais ou Florestas	Planícies e Prados	Qq quente ou temperado
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Família	Solitário	Solitário	Grupal	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Qualquer	Qualquer	Diurno	Alvorecer
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal(1)	Semi(2-4)	Semi(2-4)	Semi(2-4)	Semi(2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1-2	1-2	2-6	1-2
CA:	5	6	6	5/6	6
MOVIMENTO:	15, dis. 45	15	15	12	12
DADOS DE VIDA:	3	4+1	3+2	5+2	3+1
TACO:	17	17	17	15	17
Nº DE ATAQUES:	3	3	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-8	1-3/1-3/1-8	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-10	1-3/1-3/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Garras traseiras 1d2 cada	Garras traseiras 1d4+1 cada	Garras traseiras 1d4 cada	garras traseiras 1d6+1 cada	garras traseiras 1d4 cada
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpreso apenas em 1	Surpreso apenas em 1	Surpreso apenas em 1	Surpreso apenas em 1	Surpreso apenas em 1
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (2 m)	G (2,5 a 3 m)	M (2 m)	M/G (2 m a 3 m)	M (2 a 2,5 m)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	175	420	270	650	270

GUEPARDO

É um felino esguio, de tamanho médio. Seu pêlo, cor de areia, tem pequenos pontos pretos. Além de grande caçador, possui camuflagem natural, o que causa às suas vítimas uma penalidade de -3 em seus testes de surpresa. Guepardos são famosos por sua incrível velocidade, podendo, em disparada, alcançar movimentação 45. Esse ritmo pode ser mantido por três rodadas; depois, deve descansar por 3 turnos antes de correr assim novamente. Guepardos podem saltar 3 metros para o alto, ou 6 para a frente. Num ataque, se as patas dianteiras acertarem, as traseiras rasgam seu adversário causando 1d2 pontos de dano cada. Defendendo seus filhotes, lutarão até a morte, e com uma determinação que lhes fornece bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano.

Esses monstros habitam planícies e savanas, muitas vezes coabitando com leões. As presas naturais são os antílopes, e dificilmente atacam seres humanos. Guepardos são territorialistas, mas coexistem bem; o convívio em pares ou pequenos grupos é uma alternativa tão boa quanto a solidão. Fêmeas cuidam sozinhas de seus filhotes (ninhada de 1d3+1) por aproximadamente 2 anos. Os filhotes, se capturados, podem ser treinados e domesticados.

JAGUAR

De corpo alongado e musculoso, é um felino muito poderoso. Sua coloração varia entre amarelo-claro e marrom-avermelhado; a pele é repleta de manchas negras.

Atacará tudo o que considerar ameaça. Na caçada, utiliza-se de muita furtividade para chegar perto da presa e, freqüentemente, ataca por cima. Seus músculos permitem saltos de até 10 metros. Se as garras dianteiras acertarem durante um combate, automaticamente usará as garras traseiras para um adicional de 1d4+1 pontos de dano cada.

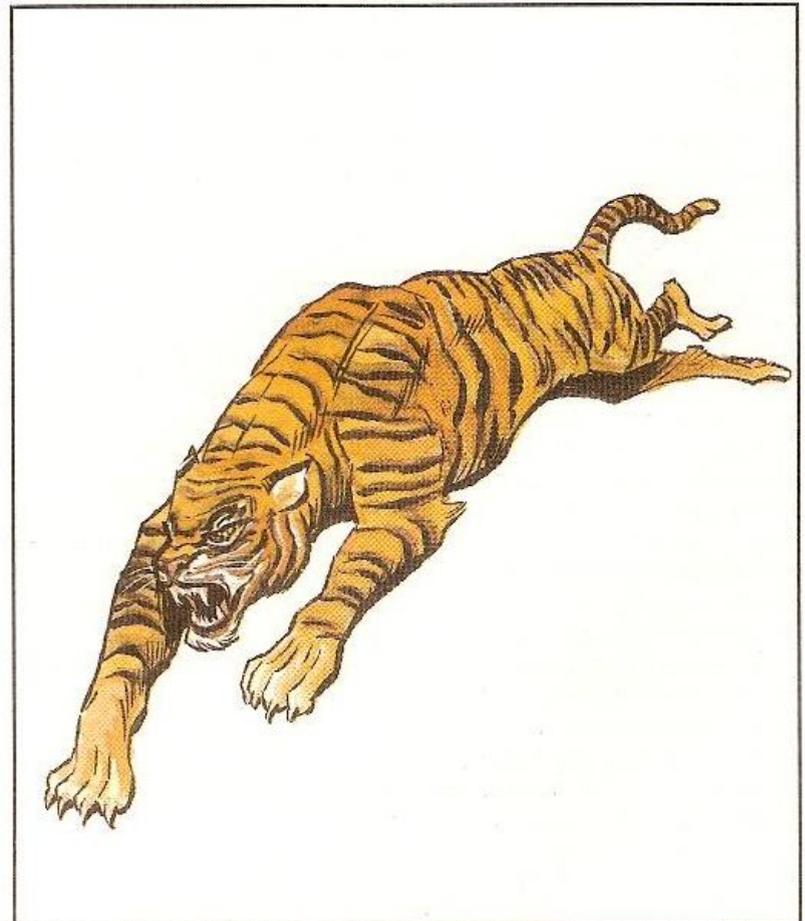
O jaguar habita selvas tropicais, passando grande parte do tempo no topo das árvores. Pode escalar, nadar e rastrear perfeitamente. Por sua inclinação à solidão, procura outros de sua espécie apenas para se reproduzir. Se encontrado em tocas, há uma chance de 75% de que existam 1d3 filhotes, que ainda não sabem lutar.

LEOPARDO

Tem o corpo longo e pernas relativamente curtas. A coloração do pêlo varia de amarelo-escuro para bronze, e é recoberto de manchas. Eles preferem saltar sobre suas vítimas, provocando-lhes uma penalidade de -3 em testes de surpresa. Pode saltar 6 metros para o alto, ou 8 metros para a frente. Se conseguir acertar com as garras dianteiras, utilizará as traseiras, que causam mais 1d4 pontos de dano cada.

Seres solitários, vivem em climas quentes, e se espalham por desertos, florestas, planícies e montanhas. Caçam tanto de dia como à noite, preferindo animais do tamanho de antílopes. Capazes de escalar e nadar muito bem, são encontrados, muitas vezes, sobre as árvores, descansando ao sol. Após caçar, carregam sua presa para o alto das árvores, e só então prosseguem, com a tarefa de devorá-la. Ninhadas consistem de 1d3 filhotes, que contam com os cuidados da mãe por aproximadamente 2 anos. Numa toca de leopardo geralmente há 25% de chance de existirem filhotes.

Embora seja um excelente predador, ele tem sua existência ameaçada



	Leão Pintado	Lince Gigante	Tigre	Dentes-de-Sabre
CLIMA/TERRENO:	Planícies e Desertos	Florestas subárticas	Florestas Subárticas a Tropicais	Subártico a Tropical
FREQÜÊNCIA:	Rara	Rara	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupal	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Noturno	Noturno	Noturno
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi(2-4)	Muito (11-12)	Semi(2-4)	Animal(1)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-4	1-4	1-4	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	5/6	6	6	6
MOVIMENTO:	12	12	12	12
DADOS DE VIDA:	6+2	2+2	5+5	7+2
TACO:	15	19	15	11 (13)
Nº DE ATAQUES:	3	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1d4/1d4/1d12	1d2/1d2/1d2	1d4 + 1/1d4 + 1/1d10	1d4 + 1/1d4 + 1/1d10
ATAQUES ESPECIAIS:	Garras traseiras 2d4 cada	Garras traseiras 1d3 cada	Garras traseiras 2d4 cada	Garras traseiras 2d4 cada
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpreso apenas em 1	Ver Abaixo	Surpreso apenas em 1	Surpreso apenas em 1
PROTEÇÃO CONTRA MAGIA	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,5 a 3 m)	M (2 m)	G (3 a 4,5 m)	G (4 a 6 m)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Resoluto(8-10)
VALOR EM XP:	975	175	650	1.400

pelas incursões humanas. Num território onde são caça, passam a se comportar como animais noturnos.

LEÃO

Possui pêlos de cores variando entre amarelo e dourado escuro. Os machos são facilmente reconhecidos por sua exuberante juba.

Tanto machos quanto fêmeas são excelentes lutadores, e possuem sentidos muito aguçados. Caçam (e vivem) em grupos (de 1d3 machos e 1d10 fêmeas), sendo que as fêmeas são as que mais caçam. Todos os leões podem saltar até 10 metros. Machos possuem CA 5 em seu quarto dianteiro, e CA 6 no resto do corpo. A CA das fêmeas é 6 em todas as partes. Se um leão acerta suas garras dianteiras na vítima, ele se coloca em posição para utilizar as garras traseiras (1d6 dano cada).

Preferem climas quentes, e, por isso, tendem a viver em desertos, savanas, selvas, pradarias e até mesmo em pântanos. Extremamente territorialistas, costumam caçar animais do porte de zebras e girafas. As leões cooperam entre si, guiando sua presa a uma emboscada. Raramente atacam seres humanos, mas é comum matarem animais domésticos, principalmente gado. Uma toca geralmente contém 1d10 filhotes, que são incapazes de lutar. Leões não sabem escalar, e detestam nadar.

De grande porte e força, são os alvos favoritos dos humanos. Além disso, dependem de um suprimento adequado de comida para sobreviverem.

LEÃO DA MONTANHA

Embora não seja realmente um leão, esse felino marrom-claro é mais delgado que seus primos de juba. Fora o tamanho, as diferenças entre machos e fêmeas são quase imperceptíveis. Esses leões são mais cautelosos e menos agressivos que seus parentes. Podem saltar 4 metros para o alto, ou 6 metros para a frente. Em combate, se as garras dianteiras acertarem a presa, poderão utilizar as traseiras, causando dano 1d4 pontos por garra.

Esse animal prefere viver em climas quentes ou temperados, geralmente montanhas, mas também florestas, pântanos e planícies. Territorialistas, machos e fêmeas mantêm regiões separadas. Sua presa favorita é o cervo. Uma ninhada consiste de 1d3+1 filhotes, que a fêmea cria sozinha por um período que varia entre 1 e 2 anos.

Extremamente adaptável e furtivo, o leão da montanha habita as fronteiras da civilização humana.

LEÃO PINTADO

Esses leões formam a versão maior e mais forte — com pêlo coberto de pintas — do leão comum. Geralmente, são encontrados em regiões onde ainda existem seres do plistoceno.

LINCE GIGANTE

Pode ser reconhecido por suas orelhas e bochechas peludas, cauda cur-

ta e pêlo pintado. O corpo é extremamente compacto, com pernas pesadas e patas anormalmente grandes.

Esse animal é o mais inteligente dos grandes felinos, e utiliza tal inteligência em combate. Quando deseja se esconder, evitará ser encontrado em 90% das vezes. Ele pode saltar até 4,5 metros, e, quando caçando, o fará de forma a impor a seu alvo uma penalidade de -6 em testes de surpresa. Além disso, o animal possui a habilidade de detectar armadilhas 75% das vezes. Se as garras dianteiras acertarem a vítima, o lince poderá utilizar as garras traseiras (1d3 pontos de dano cada). Esse animal raramente ataca seres humanos.

Ele prefere florestas de coníferas e decíduas para viver. Comunicam-se através de linguagem própria, o que aumenta suas chances de sobrevivência. Como presa preferem caças pequenas: roedores e, quem sabe, um jovem cervo. Graças à sua grande inteligência, os filhotes permanecem com a mãe por apenas 6 meses.

TIGRE

Um dos maiores e mais temidos felinos, possui pêlo laranja (avermelhado), com listras verticais e escuras.

Um tigre, em combate, é um formidável inimigo, e somente pode ser surpreso se obtiver 1 em um teste de surpresa. Especialista em rastrear, geralmente caça em pares ou grupos. Esses animais podem saltar 3 metros para o alto, e de 10 a 16 metros à frente. Se obtiver sucesso num ataque com as garras dianteiras, pode usar as garras traseiras para rasgar a presa, causando-lhe 2d4 pontos de dano por garra.

A espécie vive em diversos climas, desde o subártico até o tropical, embora prefira regiões com matas e vegetação abundantes. Noturnos e solitários, são ótimos nadadores e excelentes em escaladas, além de atingirem e manterem ótimas velocidades. Dificilmente os membros dessa espécie lutam entre si, mas protegerão o território com uma ferocidade exemplar. O tigre não hesita em atacar o homem. Sua presa preferida inclui gado, cervos e porcos do mato. As fêmeas cuidam da ninhada de 1d3 filhotes, por diversos anos e sozinhas. Uma toca pode, em 25% das vezes, abrigar filhotes.

Temidos pelos humanos, esses felinos são caçados agressivamente, e estão ameaçados pela destruição das florestas. Em território selvagem, porém, o tigre ocupa o topo da cadeia alimentar.

TIGRE DENTES DE SABRE

Embora não seja realmente um membro do grupo felino, o assim chamado dentes de sabre é muito similar aos animais desse grupo. O esmilodonte é muito conhecido por seus dentes de 15 centímetros, capazes de causar terríveis ferimentos. A poderosa mandíbula e os grandes dentes lhe dão um bônus de +2 em jogadas de ataque. Esses animais são muito similares aos tigres, embora sejam encontrados quase que somente em áreas onde habitam animais plistocenos.

FELINOS, PEQUENOS

	Gato Doméstico	Gato Selvagem	Gato Élfico
CLIMA/TERRENO:	Qualquer Habitado	Qualquer Exceto Ártico	Florestas Temperadas
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)	Semi- para Baixa (2-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-12)	1(1-4 + 1)	1
CA:	6	5	4
MOVIMENTO:	9	18	18
DADOS DE VIDA:	1/2	1	3 + 6
TACO:	20	19	17
Nº DE ATAQUES:	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1d2/1 (Garras/Mordida)	1d2/1d2/1d2	1d2/1d2/1d3
ATAQUES ESPECIAIS:	Garras Traseiras 1d2	Garras Traseiras 1d2 cada	Ver Abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver Abaixo	Ver Abaixo	Ver Abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	20 %
TAMANHO:	D (50 cm)	D (50 cm a 1 m)	D (50 cm)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	7	35	650

Os felinos, com seus diferentes tamanhos e tipos, estão entre os animais mais comuns do mundo. Alguns servem como mascotes, enquanto que outros são selvagens.

COMBATE: Os gatos são caçadores muito eficientes. Como se movem com graça e furtividade, seus oponentes recebem uma penalidade de -3 em testes de surpresa. Os aguçados sentidos felinos e sua agilidade inata só permitem que eles sejam surpreendidos se obtiverem 1 ou 2 em seus testes de surpresa. Esses mesmos sentidos tornam o animal apto a caçar perfeitamente à noite.

Gatos atacam com suas garras e presas: se acertam com as patas dianteiras, utilizam as traseiras para rasgar o oponente. Os ataques das garras de um gato doméstico são unificados, ou seja, acontece apenas um ataque (e uma jogada de dano) para ambas as dianteiras (e não uma por garra), e apenas um ataque para as traseiras.

Gatos possuem garras que podem ser estendidas para escalar ou combater, ou recolhidas para maior velocidade. Ágeis escaladores, esses animais se movimentam pelas árvores a 1/3 de sua velocidade normal. Podem saltar grandes distâncias para evitar obstáculos ou alcançar seu alvo.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses felinos são comuns em regiões habitadas. Muitas culturas os mantêm como animais domésticos, tanto em lares de nobres quanto nas choupanas dos plebeus. Algumas sociedades lhes dão um caráter divino, enquanto que outras os encaram com medo e ódio, considerando-os seres demoníacos, maléficis.

ECOLOGIA: Eles são geralmente utilizados para controlar a população de roedores, embora alguns caçadores também aproveitem esses animais para recuperar aves ou outros tipos de caça pequena.

GATOS DOMÉSTICOS

Existem diversas espécies de gatos domésticos, todas compartilhando as mesmas características e diferindo apenas na aparência externa. Um gato adulto normal pesa entre 4 e 5 quilos, embora existam relatos de alguns exemplares que chegaram a 12 quilos.

Eles raramente atacam seres maiores, embora possam se defender caso assim seja necessário. Como alimento predileto, caçam camundongos, ratos e pequenos passarinhos. Um gato doméstico é capaz de um rompante de velocidade, elevando sua movimentação para 18, e pode manter essa velocidade por 1d10 rodadas.

Quando bem tratados, vivem por 15 anos (ou mais!). A gestação dura 2

meses, com cerca de 1d4+1 filhotes por ninhada (que levam 8 semanas para desmamar). A mãe defenderá seus filhotes, lutando até a morte.

GATO SELVAGEM

Similares aos gatos domésticos (embora maiores, mais fortes e melhores caçadores), geralmente eram animais de estimação abandonados (e que se tornaram selvagens) ou felinos que nunca viveram entre humanos.

GATO ÉLFICO

Os felinos criados pelos elfos evoluíram, de alguma forma, para seres mágicos. Eles são muito inteligentes e possuem linguagem própria (até mesmo falar uma forma básica, primitiva, da linguagem élfica). Alguns vivem com gnomo, brownies ou com outras criaturas semelhantes. A maioria dos gatos élficos é de cor cinza ou marrom, com listras negras.

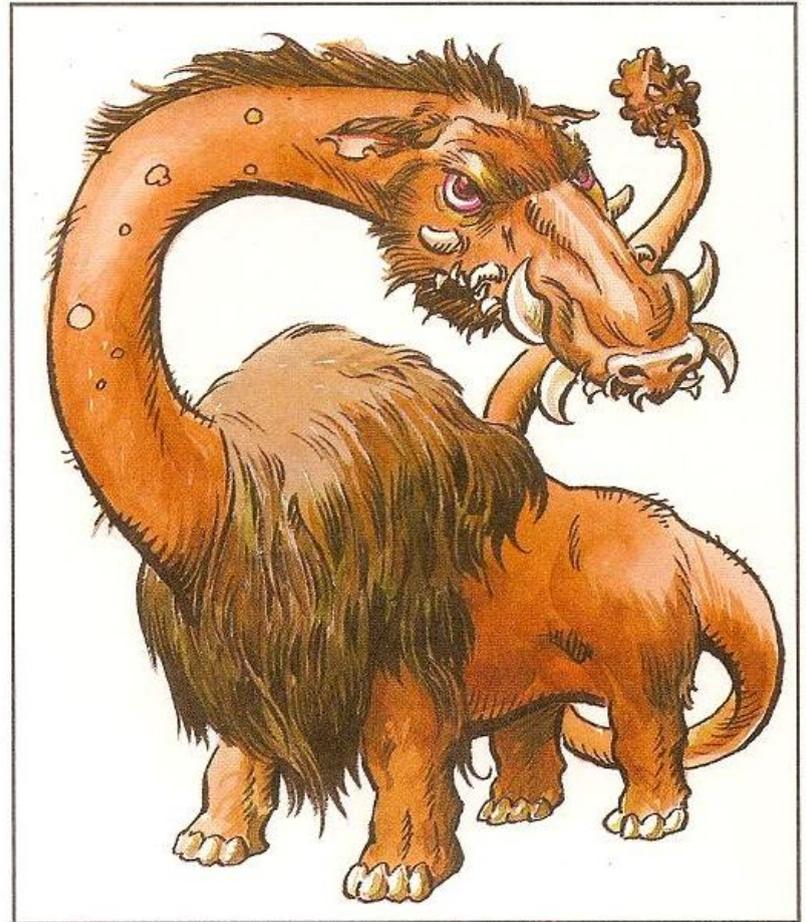
Muito furtivos, eles impõem uma penalidade de -5 aos testes de surpresa de seus oponentes, e somente serão surpreendidos com o resultado de 1. Além disso, possuem a capacidade de se mover em silêncio 99,9% das vezes, e de se esconder em regiões selvagens com 90% de chance. São excelentes escaladores, e adoram nadar e brincar na água. Podem saltar 6 metros com facilidade.

Além de tudo isso, esses felinos possuem diversas habilidades mágicas, que utilizam contra seus inimigos, inclusive a de *Percepção Extra-sensorial*, que utilizam para descobrir as intenções de outras criaturas. Podem utilizar *Expandir* e *Tropeço* uma vez ao dia, e *Encolher* e *Árvore* duas vezes ao dia; para determinar as características dessas magias, considere o gato como um recitador de 9º nível. *Expandir* dobra os dados de vida e o dano do gato, *Árvore* lhe permite assumir a forma de um galho.



CLIMA/TERRENO:	Pântanos
FREQÜÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2 a 4)
TESOURO:	(C)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1d2
CA:	7
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	6 + 2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d6 + Atordoamento
ATAQUES ESPECIAIS:	Olhar Mortal
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m de Altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	975



Essa é uma criatura bizarra, assustadora, que habita pântanos e charcos. Sua mais terrível característica são os grandes olhos injetados, de onde emana um raio mortal.

O corpo do catoblepas é parecido com o de um grande búfalo, e as pernas curtas lembram as de um hipopótamo. Sua longa cauda é ágil e forte, podendo mover-se a incríveis velocidades. A cabeça de um catoblepas (semelhante à de um javali) está ao final de um longo pescoço, tão fraco que a fera dificilmente consegue erguê-la para atacar. Essa estranha combinação de características faz dessa criatura um dos seres mais horríveis que existem.

COMBATE: Esse monstro utiliza duas formas de ataque:

A primeira depende da longa cauda, que o animal utiliza para acertar e atordoar suas vítimas. Todos os atingidos sofrem 1d6 pontos de dano e há 75% de chance de que fiquem atordoados por 1d10 rodadas de combate. A chance de 75% cai em 5% para cada nível da vítima (ou dados de vida, no caso de monstros e animais), acima do 1º.

O segundo método de ataque do catoblepas é, sem dúvida, mais perigoso. O olhar da criatura emana um *raio da morte* com um alcance de 20 metros. Todos que cruzarem esse olhar morre sem direito a um teste de resistência. Se um grupo é surpreendido pelo catoblepas, há a chance de 1 em 1d6 de que alguém fixou o olhar, inadvertidamente, nos olhos do monstro. A intensidade do raio é tão forte que, mesmo os que mantenham os olhos fechados, serão afetados igualmente. Neste caso, porém, pode-se fazer um teste de resistência contra morte.

Como o pescoço da criatura é muito fraco, há apenas 25% de chance do monstro elevar a cabeça para emitir seus raios da morte nas rodadas subsequentes. Se tanto o catoblepas quanto sua vítima permanecerem relativamente imóveis, essa chance aumenta em 15% por rodada de combate. Se tal monstro é forçado a seguir uma movimentação rápida, a chance de elevação da cabeça cai para 10%.

Se mais de um catoblepas estiver atacando, eles irão cooperar entre si, tentando levar seus inimigos a uma situação de fogo cruzado.

HABITAT/SOCIEDADE: Na maioria dos casos, alimentam-se da vegetação que encontram em suas andanças pelos pântanos onde vivem. Uma vez por mês, porém, e geralmente sob a luz da lua cheia, ele sai à procura de carne para completar suas necessidades. É geralmente nessa época que aventureiros têm mais chance de encontrar a fera. O covil desse monstro é, usualmente, algum local coberto, de chão firme. Na maioria das vezes, está cerca-

do por vegetação do pântano. Por ser, geralmente, o carnívoro mais temível da região, o catoblepas não teme ser perturbado em seu lar.

Catoblepas de diferentes sexos se unem para toda vida (de 100 a 200 anos) e mantêm-se monogâmicos. Quando dois deles são encontrados juntos é porque formam um casal, e existe 10% de chance de que estejam acompanhados por um filhote. Um catoblepas imaturo tem a metade dos dados de vida de um adulto. O período de desenvolvimento do monstro equivale a 9 anos, e uma fêmea se torna apta para a reprodução uma vez a cada 10 anos. Tanto a fêmea quanto o macho cooperam na criação e desenvolvimento dos filhotes.

Na caçada, o catoblepas provavelmente irá se alimentar de peixes, pássaros e outros animais típicos dos pântanos. Geralmente ele utiliza a cauda para atordoar a vítima e o olhar para matá-la.

Se necessário, essa criatura pode comer carniça. Como é semi-inteligente, o monstro trata os humanos com respeito, atacando apenas depois de avaliar suas chances. Como regra geral, o catoblepas não irá atacar se não estiver caçando, ou se não achar que ele próprio (ou sua companheira, ou filhote) está sob ameaça. Graças à longa expectativa de vida, o catoblepas é capaz de aprender com seus erros.

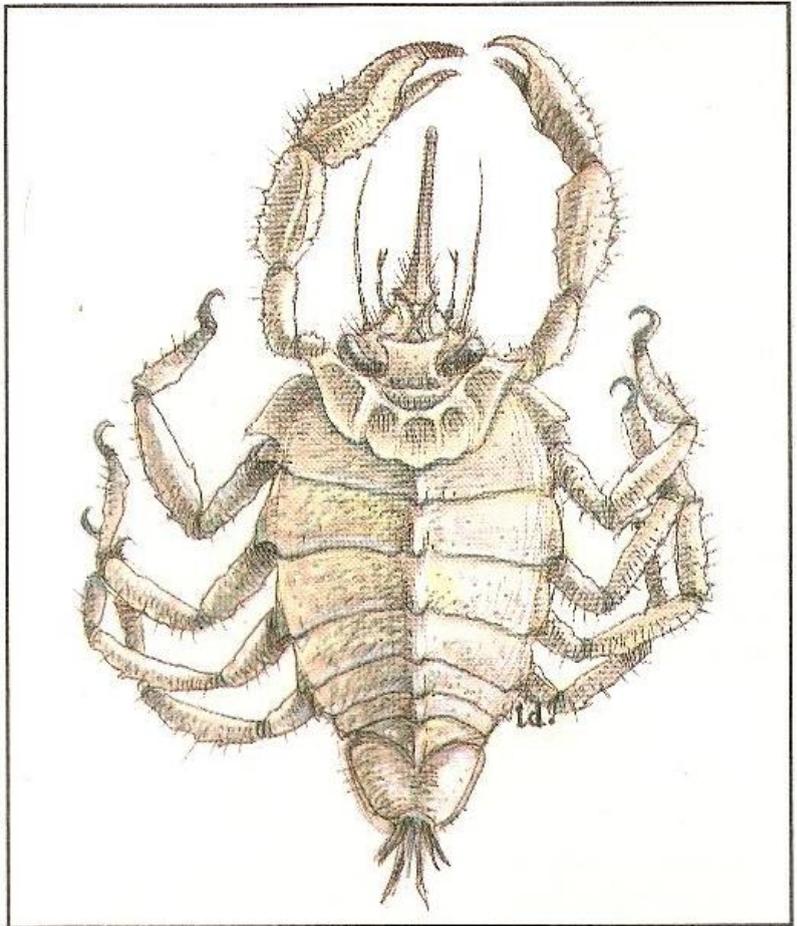
O monstro não se interessa por riquezas, e o tesouro que possam ter representa as posses de aventureiros derrotados.

ECOLOGIA: Esse monstro não possui inimigos naturais, já que seu olhar mortal pode protegê-lo até mesmo do mais forte predador.

CAÇADOR SUBTERRÂNEO

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi - (2 a 4)
TESOURO:	Qualquer Um
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	(1-4)
CA:	4
MOVIMENTO:	1
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17 ou 15 (ver abaixo)
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2d4/2d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Fio Adesivo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver Abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (2,5 m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	175



O caçador subterrâneo é um grande insetóide com as características combinadas de aranha e lagosta e embaixo à vida abaixo da terra.

O monstro possui uma couraça de placas de quitina sobrepostas e 8 pernas. As 6 patas traseiras são utilizadas para movimentação e tração em paredes e corredores. Graças a essas pernas, o caçador não tem problemas em subir e descer paredes verticais. As duas hastes dianteiras possuem poderosas pinças, que o animal usa para matar e desmembrar vítimas. O sinal mais característico, porém, é a longa tromba, de onde o monstro dispara um resistente fio adesivo. A criatura pode utilizar esse adesivo para se fixar em paredes e reentrâncias.

COMBATE: O caçador possui dois métodos de ação. Seu meio preferido é esticar o fio adesivo perto da toca. Esse filamento, extremamente fino e resistente, é muito difícil de ser percebido e cortado. Há apenas 20% de chance de que alguém note o fio a uma distância de 3 metros, e nenhuma chance de percebê-lo a uma distância maior. A magia *Detectar Armadilhas* revelará o fio. O filamento é revestido por um adesivo que só será dissolvido por líquidos de alto teor alcoólico (como o sangue da criatura). A armadilha apenas será cortada por lâminas de encantamento igual ou melhor que +1.

O monstro geralmente se alimenta de pequenos animais voadores, como morcegos. Sempre oportunistas, eles estão constantemente tentando variar a dieta, capturando aventureiros incautos, goblins ou orcs (desde que achem que conseguirão derrotar tais presas). Se um covil serve de moradia para mais de um caçador, eles freqüentemente irão se unir para capturar presas maiores. Uma vez que uma vítima esteja presa em seu filamento, o monstro recolhe o fio, trazendo a vítima, como se fosse uma pescaria.

Se uma presa tentadora escapa de suas armadilhas, o monstro demorará uma rodada recolhendo seu filamento e, então, disparará a armadilha contra o fugitivo (com TACO idêntica a de um monstro de 6 DV). Ele continuará tentando prender a vítima enquanto ela estiver em seu território. Se a presa é atingida pelo fio, o monstro começará a puxar (ele pode puxar um peso igual a 200 quilos à velocidade de 5 metros por rodada). Se tiver início um "cabo-de-guerra", considere que o monstro possui força igual a 18/00 com seu fio.

HABITAT/SOCIEDADE: O caçador subterrâneo prefere viver em

reentrâncias e cavernas localizadas próximas a trilhas e caminhos bem frequentados, dividindo seus lares com outros da espécie. Não mais que 4 monstros serão encontrados no mesmo covil. Seus filamentos sempre estarão espalhados ao redor da morada, e eles sempre tentarão matar tudo aquilo que capturarem, muitas vezes estocando comida para o futuro.

Os territórios são sempre pequenos, não mais do que 100 metros ao redor do covil. Qualquer coisa de tamanho igual ou menor que seres humanos será considerada caça, e halflings são presas deliciosas. Um único caçador nunca irá atacar um grupo de aventureiros bem armados apenas pela refeição, embora eles possam, freqüentemente, montar armadilhas com seu filamento se acreditam que obterão sucesso. Se a caça em um local se torna escassa, o monstro simplesmente irá se mover à procura de uma área onde a comida seja mais abundante.

Como todo predador, a criatura se preocupa principalmente com a própria sobrevivência. Isso significa um bom suprimento de comida e um companheiro. As fêmeas põem seus ovos nas proximidades do covil, podendo assim defendê-los de predadores. Logo que saem dos ovos, os filhotes se afastam, pretendendo conseguir seus próprios covis.

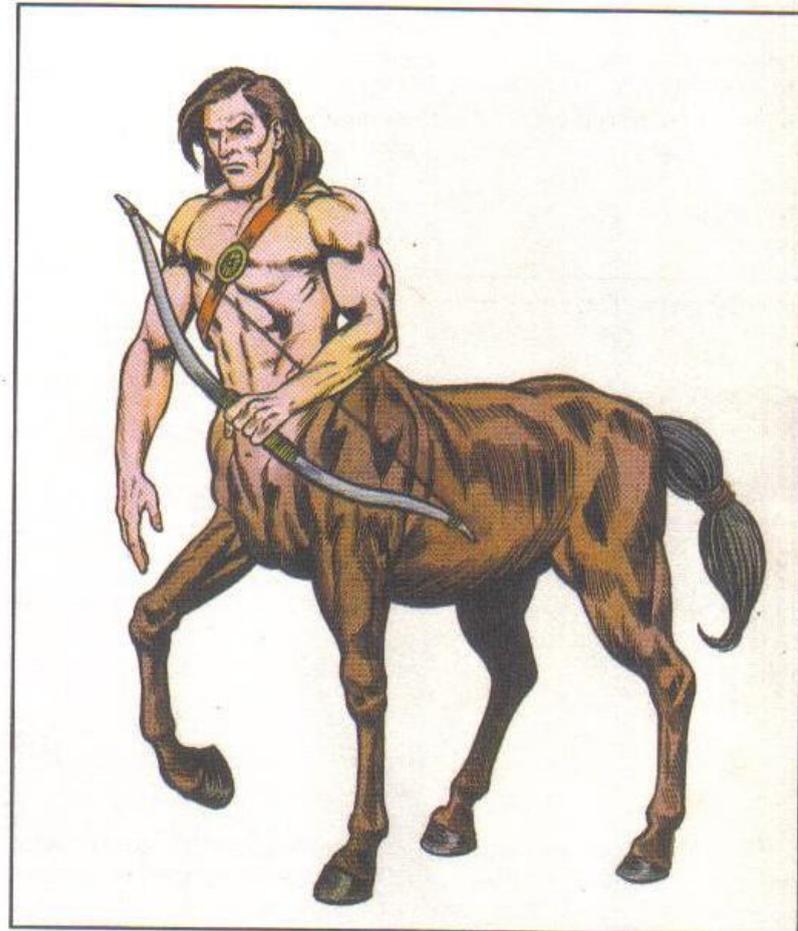
Embora o monstro não se interesse por tesouros e riquezas, os lares dos caçadores geralmente estão cheios de pertences de suas vítimas.

ECOLOGIA: Esses monstros geralmente caçam pequenos animais voadores, tendo uma dieta formada, principalmente, de morcegos. Eles não ocupam o topo de sua cadeia alimentar, e isso os ensinou a ter cautela ao lidar com outras criaturas. Além disso, são inteligentes o bastante para reconhecer o perigo de atacar grandes grupos ou raças de população muito numerosa. Instintivamente a criatura escolheu o caminho da furtividade e da escuridão, conseguindo, assim, capturar suas presas e evitar ser devorado.

Os fios dos caçadores são muito procurados por algumas guildas de ladrões, pois podem ser transformados em uma corda delgada e muito forte, virtualmente invisível. O filamento é tratado especialmente, acondicionando em carretéis, e o adesivo é diluído. O fio é utilizado para trançar as cordas, e o adesivo diluído torna-se uma solução que, aplicada a luvas e botas, aumenta a aderência para escalar paredes.

CLIMA/TERRENO:	Florestas Temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	de Baixa para Normal (5 -10)
TESOURO:	M, Q, (D, I, T)
TENDÊNCIA:	Neutra ou Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	5 (4)
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6 e arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO CONTRA MAGIA	Nenhuma
TAMANHO:	G (4 a 4,5 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	175
Líder	270
Druida	420



Centauros são seres silvestres que evitam a companhia dos humanos. Vivem escondidos em clareiras e pastagens distantes.

A aparência de um centauro é inconfundível: torso, braços e cabeça humanos, aliados ao corpo de um grande e poderoso cavalo.

Eles falam o seu próprio idioma e alguns, entre eles, (aproximadamente 10%) falam a língua dos elfos.

COMBATE: Um bando de centauros sempre estará armado, e os líderes carregam escudos. Metade deles utilizarão bastões de madeira (tratar como maça-estrela), 1/4 usarão arcos compostos e terão de dez a trinta flechas (de caça ou de metal, dependendo da situação e do local). O restante do grupo serão os líderes (CA 4, DV 5), usando escudos médios e lanças de cavalaria médias. Centauros fazem três ataques por rodada: um com a arma, dois com os cascos dianteiros.

HABITAT/SOCIEDADE: Centauros adoram conviver com seus semelhantes. Sua organização é tribal, composta de grupos familiares que vivem em harmonia. O tamanho da tribo varia de três a vinte famílias. Como os machos assumem o perigoso papel de caçadores e protetores, as fêmeas os superam na proporção de 2 para 1. Os centauros se unem para toda a vida, e toda a tribo participa na educação dos mais jovens.

O lar se localiza em clareiras escondidas no coração das florestas, e consiste de amplos terrenos abertos e uma boa fonte de água fresca. Dependendo do clima da região, podem existir abrigos (cabanas, etc.) para proteger as famílias dos elementos. Longe das árvores há uma área onde o fogo é aceso, tanto para preparar alimentos quanto para fornecer calor. Como possuem amplos conhecimentos de horticultura, os centauros geralmente cultivam plantas úteis nas imediações do lar. Em regiões infestadas por monstros ou criaturas perigosas, o lar geralmente está protegido por uma muralha de espinhos. Quando os aventureiros chegam a uma dessas aldeias, geralmente encontrarão, além da quantidade surgida, 1d6 machos adicionais, o dobro de fêmeas e 5d6 jovens. As fêmeas (3 DV) e os jovens centauros (1 a 3 DV) somente lutarão utilizando seus cascos, e apenas em situações de vida e morte.

Cada tribo possui um sacerdote (atributos de um líder) com as habilidades de um druida de 3º nível.

Centauros sobrevivem através de uma mistura de caça, agricultura, pesca e comércio. Embora evitem contato com os humanos, eles não hesitam em se relacionar com os elfos, negociando geralmente, comida e vinho. Os elfos são pagos com o tesouro da tribo, adquirido de monstros derrotados.

O território dos centauros varia de acordo com o tamanho e a natureza da região que habitam. Eles não se incomodam em dividir territórios com os elfos. A atitude de um centauro para com um visitante varia de acordo com o intruso. Humanos e anões são polidamente convidados a se retirar; halflings e gnomos são tolerados, e elfos são bem-vindos. Monstros serão tratados de acordo com a ameaça que representam para a tribo. Um gigante ou dragão provocam um aumento na segurança e vigilância da tribo, talvez até mesmo algumas estacas a mais nas cercas, enquanto trolls e orcs serão caçados e exterminados.

O tesouro pertencente a seus inimigos mortos será guardado pela tribo, pois os centauros reconhecem seu valor. A maior parte dos machos deve possuir um pequeno suprimento de moedas, e a tribo possui um tesouro comunal onde até mesmo itens mágicos podem ser encontrados. Líderes terão o dobro de riquezas individuais. O tesouro geralmente é usado para comprar comida para o grupo, ou então (90%) para resgatar membros da tribo raptados ou ameaçados de alguma forma.

Embora sejam basicamente neutros ou honrados, sob o efeito do álcool os centauros geralmente tornam-se belicosos, agressivos e extremamente irritáveis. Eles se preocupam muito com a proteção das fêmeas e dos mais jovens. Centauros são seres basicamente passivos, mas podem reagir com violência se seu estilo de vida e sua sobrevivência forem ameaçados.

ECOLOGIA: Os centauros vivem em grande harmonia com a natureza, e passam toda a vida protegendo os recursos naturais da região em que vivem. Aparentemente eles detêm um conhecimento inato sobre como obter esse equilíbrio. Se um desses seres for forçado a derrubar uma árvore, outra será plantada para substituí-la. Centauros jamais caçam ou pescam em demasia, esgotando um local, como os humanos fazem. Eles também escolhem o que caçar com cuidado, limitando-se àquilo que comem.

CENTOPÉIA

	Gigante	Imensa	Mega	Verme dos Túneis
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Comum	Comum	Muito Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Enxame
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Animal (1)	Não (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12	5-6	1-4	1d6
CA:	9	9	5	4
MOVIMENTO:	15	21	18	6
DADOS DE VIDA:	2 hp	1 hp	3	9+3
TACO:	20	20	17	11
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	Nenhum	Nenhum	1d3	2d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno	Veneno	Veneno	Emboscada
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	D (30 cm)	D (15 cm)	M (1,5 a 2 m)	G (+9 m)
MORAL:	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)	Mediano (8-10)	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	35	35	175	1.400

As centopéias gigantes são artrópodes rastejantes, horríveis, que provocam uma quase repugnância em praticamente todos os seres inteligentes (e até mesmo em alguns monstros). Representam uma praga para quase todas as regiões.

Uma das coisas que as torna tão repulsivas é sua semelhança com os vermes. O corpo é longo, dividido em inúmeros segmentos de onde nascem muitas pernas minúsculas — o porquê do nome. É "gigante" devido ao seu tamanho, que ultrapassa os 30 centímetros. O corpo é recoberto por uma casca de quitina, e ondula quando o animal se move. Essas criaturas têm um benefício extra: coloração protetora. Sua cor varia de acordo com a região em que o monstro habita. As centopéias que vivem em áreas rochosas costumam ser cinzentas; as que vivem em cavernas são negras; e as que vivem em florestas e matas são marrons ou vermelhas.

COMBATE: Na caça, elas usam a coloração natural para permanecerem ocultas até que possam cair sobre suas vítimas (literalmente de cima), ou até saírem, rastejando, de seus esconderijos à procura de comida. Elas atacam mordendo os inimigos e injetando um veneno paralisante. O veneno atua na presa por 2d6 horas, mas é tão fraco que a vítima recebe um bônus de +4 nos testes de resistência a veneno. Devido ao seu tamanho, a centopéia gigante dificilmente consegue resistir a ataques de qualquer forma, recebendo -1 de penalidade em todos testes de resistência. Elas geralmente viajam em grupos, o que constitui em grande ameaça para um ser humano. Quando mais que uma centopéia é encontrada, elas irão lutar independentemente, chegando até mesmo a combater entre si por vítimas derrotadas.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros reagem como a maioria dos insetos, movendo-se de um lugar para o outro à procura de comida, sem demarcar territórios ou covis. Caminham quando sentem fome, guiadas pela necessidade de alimento. Essas criaturas são de uma espécie carnívora muito agressiva, faminta, e devem saciar a fome pelo menos uma vez ao dia. Muitas vezes recorrem ao canibalismo.

ECOLOGIA: As vantagens naturais, veneno e coloração, permitem-lhes competir com pequenos predadores por caça pequena. O veneno fornece uma certa imunidade contra outros caçadores. No entanto, animais habilidosos, como o coiote e certas aves de rapina, perseguem as centopéias sistematicamente, na falta de comida melhor.

Esses artrópodes preferem caçar pequenos mamíferos, especialmente porque tais criaturas são facilmente afetadas pelo veneno. Se estiverem muito famintas, as centopéias atacarão qualquer coisa que se mova, mesmo seres humanos.

CENTOPÉIA IMENSA

Exceto pelo fato de que são consideravelmente menores (15 centímetros) essas centopéias são iguais às gigantes. Além disso, o veneno é mais fraco (1d6 horas de imobilização), e a centopéia é menos resistente (-2 em todos os testes de resistência). Esses artrópodes se alimentam principalmente de camundongos e insetos, e são constantemente caçadas e devoradas por centopéias gigantes.

MEGACENTOPÉIA

Devido ao seu grande tamanho, essas criaturas são uma ameaça efetiva a humanos e a outros animais. O veneno ácido é muitas vezes mais potente que o das outras centopéias. A vítima de sua mordida não recebe bônus algum na resistência, e a falha significa morte. Se a presa obtiver sucesso, o ácido "apenas" queima a pele, causando 2d4 pontos de dano.

Muito mais inteligente que suas primas menores, a megacentopéia é uma caçadora de grande eficiência, embora não coopere com outros seres da mesma espécie. Nas florestas, alimentam-se de criaturas do porte de um cervo, enquanto que, em subterrâneos, seres como orcs, goblins e humanos constituem sua dieta. A megacentopéia não recebe penalidade em seus testes de resistência.

VERME DOS TÚNEIS

Esse parente da megacentopéia se alimenta e põe seus ovos sobre carniça. Ataca saltando de seu esconderijo, e recebe bônus de +2 na jogada. Se obtiver sucesso, ele prende a vítima em suas mandíbulas, mas nenhum dano é infligido até o verme atravessar a armadura. Corseletes de couro (ou pior) são lacerados em uma rodada, armaduras melhores até cota de malha em duas, e armaduras mais resistentes em três. Ao ultrapassar a armadura, causará 2d8 pontos de dano por rodada. Se o monstro sofrer mais de 15 pontos de dano por fogo, ou se perder mais de 60% de seus pontos de vida, abandonará a presa e retrocederá para o covil. Vermes dos túneis geralmente possuem tesouros no covil (restos de vítimas anteriores).

	Quimera	Gorgimera
CLIMA/TERRENO:	Qq Temperado a Tropical	Qq Temperado a Tropical
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou Bando	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)
TESOURO:	F	F
TENDÊNCIA:	Cruel	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1
CA:	6/5/2	5/2
MOVIMENTO:	9, Vn 18 (E)	12, Vn 15 (E)
DADOS DE VIDA:	9	10
TACO:	11	11
Nº DE ATAQUES:	6	5
DANO/ATAQUE:	1d3/1d3/1d4/ 1d4/2d4/3d4	1d3/1d3/2d4/ 2d6/3d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão	Sopro-de-Dragão
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,5 m de altura ao ombro)	G (2,5 m de altura ao ombro)
MORAL:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	5.000	6.000



Como esses monstros foram criados é um mistério que, talvez, seja melhor não ser desvendado. As quimeras possuem as patas traseiras de um grande bode negro, e as patas dianteiras de um gigantesco leão. Além disso, o animal tem asas escuras, similares às de um dragão.

O monstro conta com três cabeças: uma de bode, uma de leão e uma de dragão. A cabeça de bode é negra, com olhos amarelos, brilhantes, e longos chifres. A cabeça de leão está envolta em uma juba marrom e tem olhos verdes. A cabeça de dragão está coberta de escamas alaranjadas e tem olhos negros.

Quimeras falam uma versão primitiva da linguagem dos dragões vermelhos. Normalmente a criatura somente tentará se comunicar com seres que considere mais poderosas que ela.

COMBATE: Suas muitas cabeças e a poderosa capacidade física fazem da quimera um inimigo terrível. O monstro prefere surpreender as vítimas, atacando-as de cima. A criatura pode atacar 6 vezes na mesma rodada de combate (uma vez para cada uma de suas garras dianteiras, uma para cada chifre da cabeça de bode e uma mordida para as cabeças de leão e dragão). Se o monstro assim desejar, a cabeça de dragão, em vez de morder, pode usar o Sopro-de-Dragão, um jato de fogo com 5 metros de alcance e que causa 3d8 pontos de dano (um teste de resistência a Sopro-de-Dragão é permitido, para diminuir o dano pela metade). A quimera sempre irá tentar usar o sopro, se os oponentes estiverem ao alcance. Se mais de uma quimera é encontrada, elas se ajudarão para derrotar as vítimas.

As CA das diversas partes de uma quimera são as seguintes: dragão, CA 2 (flancos); leão, CA 5 (frente); bode, CA 6 (traseira).

HABITAT/SOCIEDADE: Por ser híbrido, combina as preferências de um leão, de um bode e de um dragão no que se refere a seu habitat, sociedade e ecologia. Sua parcela draconiana lhe dá preferência por cavernas para seu covil. As parcelas de dragão e leão parecem estar sempre em conflito — embora muitas quimeras assumam uma postura draconiana de solidão, muitas outras preferem viver em pequenos bandos, como leões. Mesmo quando se unem para se reproduzir, esses monstros raramente têm filhotes.

Quimeras são seres onívoros. Sua cabeça caprina pode se alimentar dos mais diversos vegetais, embora as cabeças de leão e dragão só se satisfaçam com carne. Elas caçam uma vez a cada 3 ou 4 dias, usando força e inteligên-

cia para conseguir alguma vantagem sobre a presa. Voraz em seu apetite, o monstro caça em territórios de até 50 quilômetros quadrados.

Cruéis por natureza, adoram caçar homens, elfos, anões e halflings. Uma dessas criaturas irá até mesmo atacar outros monstros para se alimentar. Todos os que entram em seu território são considerados caça. Além disso, sua natureza draconiana força-a a atacar grupos de viajantes, e até outros monstros, por outra coisa além de comida: tesouros. Apesar de não possuir uso para tais riquezas, as quimeras freqüentemente irão acumular os pertences de valor de suas vítimas para, depois — tal e qual um dragão —, sobre eles repousar. O tesouro, é claro, nem de longe se aproxima da riqueza de um verdadeiro dragão, consistindo geralmente de moedas de cobre e de prata, algumas jóias e, raramente, itens mágicos.

ECOLOGIA: A quimera ocupa tanto o espaço de onívoro quanto a posição do maior predador em seu ecossistema. A grande capacidade de adaptação lhe garante sobrevivência mesmo quando a caça é rara ou inexistente: o monstro apenas assume uma dieta vegetariana.

GORGIMERA

Esse monstro possui as patas traseiras de um gorgon, as patas dianteiras de um leão e as asas e o corpo de um dragão vermelho. Como a quimera, a gorgimera tem três cabeças.

O monstro pode atacar com as garras, morder com as cabeças de leão e dragão e atacar com a cabeça de gorgon. Tanto a cabeça de dragão quanto a de gorgon podem decidir trocar seus ataques costumeiros pelo uso de poderosos Sopros-de-Dragão, idêntico ao da quimera. O sopro da cabeça de gorgon, porém, causa a petrificação de suas vítimas (um teste de resistência contra petrificação é permitido para evitar esse destino). A cabeça de gorgon pode usar o sopro duas vezes ao dia, gerando um cone de 1 metro de comprimento, com largura de 30 centímetros no início e 1 metro ao fim. Uma gorgimera sempre utilizará seus sopros se as vítimas estiverem dentro da área de alcance (5 metros para a cabeça de dragão, 1 metro para a de gorgon).

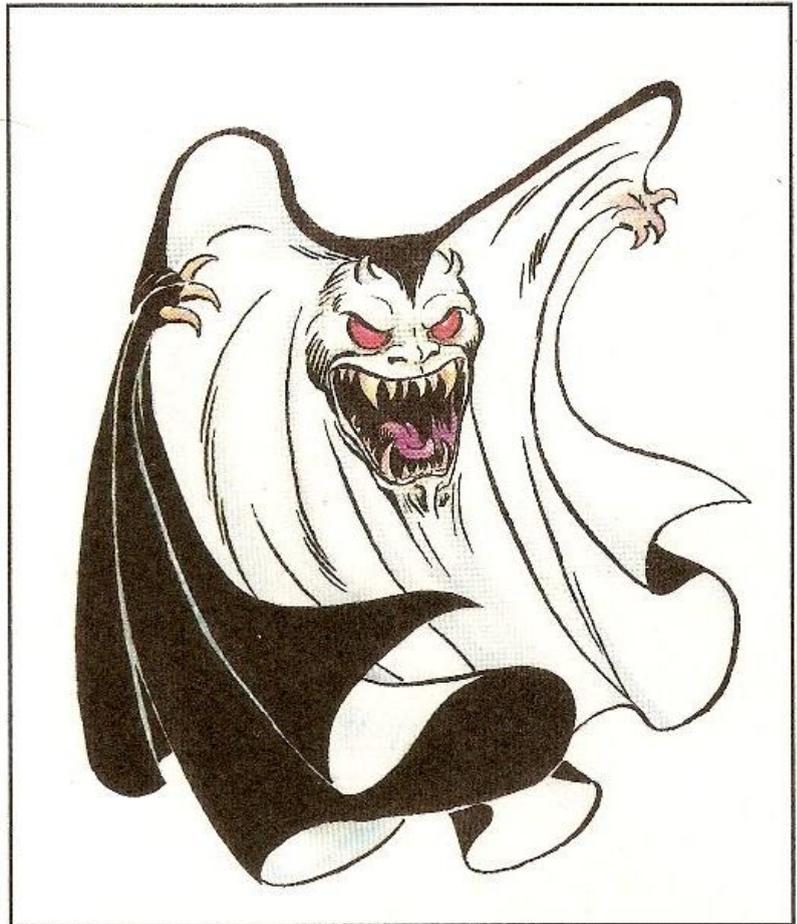
A cabeça de gorgon pode ver tanto no plano Astral quanto no plano Etéreo, e seu sopro afeta seres nesses planos.

Assim como as quimeras, as gorgimeras também falam uma variação da linguagem dos dragões vermelhos.

MANTOR

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Inconstante

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	3 (1)
MOVIMENTO:	1, Vn 15 (D)
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2 + Especial
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6/+ Especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m comprimento)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	1.400



Mantors são seres horríveis, que vivem em locais escuros, bem abaixo da superfície da terra. Geralmente procuram matar aqueles que invadem seus covis. Só deixam de fazê-lo quando conseguem imaginar uma forma mais divertida de punir os invasores.

Quando visto pela primeira vez, um mantor assemelha-se a um manto negro comum. As costas do monstro possuem duas fileiras de pontos negros, que lembram botões, e suas duas garras, situadas na parte superior, podem ser facilmente confundidas com presilhas de marfim.

Porém, quando a criatura se abre para atacar, seu interior branco se revela, e a horrível face fica completamente à mostra. Com dois olhos vermelhos, penetrantes, e presas protuberantes e aguçadas aparecendo de dentro da boca, a face realmente é uma visão horripilante. Nesse momento a criatura também revela uma longa cauda, semelhante a um chicote negro, que treme inquietamente.

COMBATE: Quando um mantor ataca sua vítima, ele o faz com velocidade surpreendente. Sem aviso, voa em direção à presa e, se tiver sucesso, envolve-a dentro de si. Essa vítima, então indefesa, pode automaticamente (sem necessidade de uma tentativa de acerto) ser mordida pela criatura. O dano causado equivale a 1d4 mais a CA da vítima, não ajustada pela Destreza. Assim, um guerreiro usando uma cota de malha (CA 5) sofrerá 1d4+5 pontos de dano por rodada de combate. Escudos não protegem contra esse ataque.

Enquanto se concentra em devorar a presa, o mantor usa os dois ataques de sua cauda para afastar possíveis salvadores, causando 1d6 pontos de dano por ataque. A CA da cauda é 1; essa arma natural pode ser cortada fora se sofrer um total de 16 pontos de dano.

Todo ataque feito contra o mantor inflige metade do dano no próprio monstro, e a outra metade em sua presa. Magias de área (*Bola de Fogo*, por exemplo) causam dano completo tanto na criatura quanto em sua presa.

Mantors podem emitir um gemido subsônico de várias intensidades. Apesar de poder ser bloqueado por pedras e materiais densos, esse gemido alcança ótimos resultados em áreas abertas. Eles não podem gemer e morder na mesma rodada de combate, e somente podem emitir um dos 4 tipos de gemido em cada rodada.

A primeira intensidade do gemido atordoa e insensibiliza aqueles que

podem ouvi-lo (40 metros de raio). O efeito imediato disso é uma penalidade de -2 em testes de ataque e de dano. Além disso, quem ouvir o gemido por 6 rodadas consecutivas entra, temporariamente, em um transe e é incapaz de atacar ou de se defender enquanto o som durar.

A segunda intensidade do lamento age como a magia *Medo*. Todas as criaturas a 15 metros do monstro devem passar num teste de resistência contra magia ou fugir, aterrorizadas, por 2 rodadas.

A terceira intensidade causa náuseas e fraqueza numa área de 15 metros de comprimento e de 10 metros de diâmetro na extremidade. Todos na área devem obter sucesso num teste de resistência contra veneno para evitar o efeito, de duração igual a 1d4+1 rodadas. Nesse meio-tempo, as vítimas são incapazes de qualquer tipo de ação.

A quarta e última intensidade do gemido atua como *Imobilizar Pessoas*. Esse poder só pode ser usado em uma vítima de cada vez, tem um alcance de 15 metros e dura 5 rodadas.

Os efeitos do gemido podem ser anulados através do uso de *Neutralizar Venenos* sobre a criatura afetada.

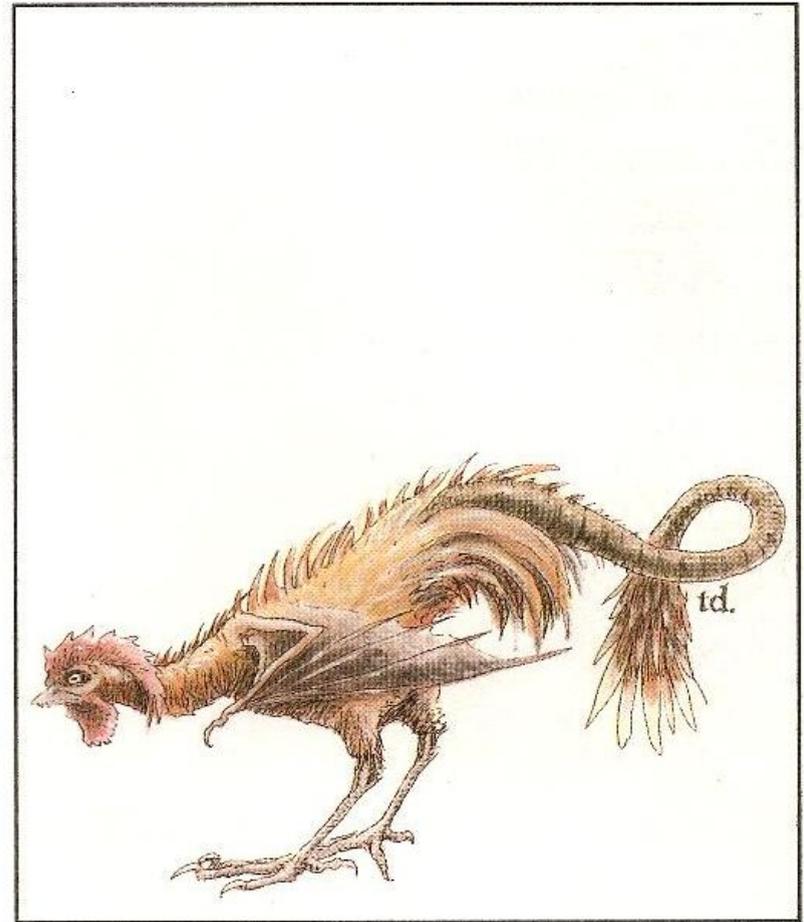
Mantors também possuem a habilidade de manipular sombras. Esse incrível dom pode ser utilizado de muitas formas diferentes, embora apenas de uma maneira por vez. A criatura obscurece a visão de seus oponentes, melhorando sua CA até que esta se torne 1. Ela produz imagens entre as sombras para iludir seus oponentes. Um uso comum dessa habilidade é a criação de réplicas da criatura, para atrair os ataques de seus inimigos (agindo como *Reflexos*, com 1d4+2 reflexos).

A *Luz*, se usada diretamente contra o mantor, cega a criatura, além de impedir que o monstro use sua habilidade de manipular sombras.

HABITAT/SOCIEDADE: A mente de um mantor é completamente alienígena para a maior parte dos seres vivos. Assim, apenas magos que passaram infindáveis horas treinando suas mentes na disciplina mística necessária para entendê-los conseguem se comunicar com um desses monstros.

ECOLOGIA: Acredita-se que mantors são seres assexuados, embora nenhuma prova sobre isso tenha sido encontrada.

	Cocatriz	Pirolisco
CLIMA/TERRENO:	Temperado a Tropical, Qq terreno	Temperado a Tropical, Qq terreno
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO:	D	D
TENDÊNCIA:	Neutra	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6	1-4
CA:	6	6
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (C)	6, Vn 18 (C)
DADOS DE VIDA:	5	6 + 2
TACO:	15	13
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1d3	1d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Petrificação	Olhar Pirocinético
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Imunidade a fogo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (1,5 m altura)	P (1,5 m altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	650	1.400



Cocatrizes são uma estranha e repulsiva espécie híbrida, unindo as características de um galo, de um lagarto e de um morcego. Este monstro é especialmente famoso por sua habilidade de petrificar seus oponentes.

Ele é, aproximadamente, do tamanho de um peru. Sua cabeça e corpo assemelham-se aos de um galo, as asas são idênticas às de um morcego, e a longa cauda, não fossem as penas na extremidade, seria idêntica à de um lagarto. As penas são escuras, entre o dourado e o marrom claro; o bico é amarelado; a cauda é de coloração esverdeada e as asas são cinzentas. A crista e os olhos são vermelhos.

Fêmeas, mais raras que os machos, diferem apenas por não terem crista.

COMBATE: Um cocatriz irá atacar ferozmente qualquer coisa, mesmo seres humanos, se seu território, ou sua vida, estiver em perigo. Durante o ataque, tentam agarrar seus oponentes, sempre em busca de partes de pele expostas, na expectativa de converter a vítima em pedra. Bandos desses monstros farão o possível para sobrepujar e confundir seus oponentes, muitas vezes até mesmo voando diretamente em seus rostos.

Embora o terrível toque do bico de um cocatriz afete, certamente, pessoas trajando roupas de tecido ou couro, ele não funciona através de metal. O efeito do toque, porém, se estende ao plano Etéreo. O monstro é consciente das limitações de seu poder, e aprendeu a atacar apenas trechos expostos da pele da vítima. Se grande parte da pele do oponente está exposta, considera-se que a criatura conseguiu tocar a carne do adversário. Caso contrário, se a cobertura oferecida pela armadura do inimigo for muito boa, considere que o monstro tem uma chance de atingir o oponente em áreas expostas igual a 10% vezes a CA da possível vítima.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são imunes ao poder petrificador de sua espécie.

A dieta de um cocatriz consiste de pequenos insetos e lagartos. Quando caça para se alimentar, o monstro jamais utiliza seu toque fatal.

Eles são facilmente distinguidos dos outros pássaros por seus hábitos incomuns e terrível temperamento. As fêmeas, muito mais raras que os machos, são o sexo dominante, e muitas delas possuem um pequeno harém. Constantemente os machos lutam entre si pelo privilégio de pertencer ao harém. Eles fazem ninhos em cavernas. Uma vez escolhido um local para o

ninho, as criaturas irão habitá-lo para sempre; depois de estabelecidos, os monstros procuram objetos brilhantes, como moedas e pedras preciosas, para decorar o covil.

Fêmeas põem, mensalmente, 1d2 ovos (que, se férteis, irão se abrir em aproximadamente 15 dias), de coloração próxima à da ferrugem. Filhotes alcançam tamanho e poder máximo (maturidade) em 6 meses, quando são expulsos do ninho para que formem seus próprios covis. Grandes grupos de cocatrizes são formados, muitas vezes, por filhotes que se unem temporariamente para sobreviver.

ECOLOGIA: Vivem em áreas selvagens. O poder de petrificação protege-nos da maioria dos predadores, competindo por comida com a maioria das aves. As penas de um cocatriz são muito procuradas por magos, que as utilizam para escrever seus pergaminhos. Ovos, e até mesmo um desses monstros já crescido, são procurados por pessoas que desejam possuir um animal de estimação exótico, ou que pretendem utilizar a monstruosa ave para guardar alguma coisa.

PIROLISCO

Muitas vezes confundidos com seus temíveis parentes, os piroliscos são praticamente idênticos ao cocatriz, exceto, talvez, pela leve tonalidade avermelhada de suas asas, e pela única pena vermelha na cauda. Enquanto o cocatriz é motivado apenas por seu instinto, o pirolisco adora causar problemas. Toda vítima que olha nos olhos de um deles, e falha em um teste de resistência contra a morte, irá irromper imediatamente em chamas, morrendo em agonia. Se tiver sucesso no teste a presa não morre, mas sofre, por queimaduras, 1d12+1 pontos de dano. Qualquer criatura que, natural ou magicamente, seja imune ao fogo, não será afetada pelo olhar. Todo aquele que, obtiver sucesso no teste de resistência, torna-se imune ao poder desse pirolisco em particular.

Além disso, a criatura pode, uma vez por rodada, fazer com que qualquer fonte de fogo a até 15 metros de distância irrompa em fogos de artifício, como se tivesse sido afetada por *Pirotecnica*.

O pirolisco é imune contra ataques baseados em fogo.

O maior inimigo desse monstro é a fênix, embora ele ataque toda e qualquer criatura em seu caminho.

COUATL

CLIMA/TERRENO:	Selvas Tropicais e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	B, I
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CATEGORIA DE ARMADURA:	5
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (A)
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1d3/2d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno, uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Eterealidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (6 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	6.000

Nível	Dis/Cien/Dev	At/def	poder	ppp
9	4/5/18	qualquer/todos	= Int	1d100+110

Clariscientiência: Ver auras, visão circular, ver o som; **Psicometabolismo:** metamorfose, simulação química, forma ectoplásmica; **Psicoportação:** teleportação, desvio temporal; **Telepatia:** Elo mental, Percepção Extra-sensorial, invisibilidade.

Esses monstros são as mitológicas serpentes emplumadas. Acredita-se que sejam aparentadas aos dragões, embora isso ainda não tenha sido provado.

De uma raridade que o faz, muitas vezes, ser considerado uma lenda, o couatl é uma das mais belas criaturas que existem. Ele possui o longo corpo de uma serpente, e suas asas emplumadas revelam as cores do arco-íris. Como possui a habilidade de se transformar em outros seres, ele muitas vezes aparece disfarçado como outra criatura (embora sempre mantenha sua tendência *benigna*).

Couatls podem se comunicar, através de telepatia, com a maioria das criaturas inteligentes. Além disso, podem falar a o idioma comum, além da maioria dos idiomas das serpentes e das aves.

COMBATE: Um couatl dificilmente ataca sem ser provocado, embora certamente venha a fazê-lo contra quem quer que esteja praticando alguma maldade. Sempre que possível, ele atacará do ar.

Graças à inteligência superior desses seres, ele utilizará, inicialmente e de uma distância segura, suas magias, e somente depois entrará em um combate físico. Se mais de um couatl se envolver numa batalha, possivelmente eles irão discutir uma estratégia antes da luta propriamente dita. Além disso, não hesitarão em utilizar seus poderes de metamorfose em combate, se considerarem alguma outra forma física mais adequada para a situação.

Há uma grande variedade de poderes e habilidades que essa serpente alada pode utilizar, o que acaba por torná-la uma adversária à altura da maioria das criaturas. Além de sua capacidade de se metamorfosear à vontade em outros seres, o desses monstros pode lançar magia. Grande parte (45%) dos couatls são magos de 5º nível; outra parcela (35%) possui os poderes de um clérigo de 7º nível, e o restante (20%) possui ambas as capacidades.

Um couatl também pode tomar etéreo a si mesmo e a uma carga extra de 225 quilos. Outros poderes, também disponíveis a qualquer momento, são: *Detectar Maldade/Bondade*, *Detectar Magia*, usar *Percepção Extra-sensorial* e ficar invisível (*Invisibilidade*). Os mais velhos entre eles podem até mesmo efetuar uma *Mudança de Plano* (com 90% de chance de alcançar o plano desejado) sobre si mesmo e até mais 8 criaturas.

O couatl usa sua mordida venenosa e o ataque de esmagamento apenas se forçado a entrar em combate corporal. A mordida causa 1d3 pontos de dano, e a vítima deve obter sucesso num teste de resistência contra veneno para



evitar morte instantânea. Quando usa o ataque de esmagamento a criatura causa, por rodada apertando a vítima, 2d4 pontos de dano. O abraço dura até que o couatl, ou sua presa, venha a morrer.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas serpentes aladas são nativas de regiões quentes, geralmente selvas, mas também podem ser encontradas voando pelo plano Etéreo. A inteligência e a bondade que demonstram fizeram-nas alvo de reverência por parte dos nativos das regiões em que habitam. Considerado divino, em muitas lendas ele é visto como um benfeitor da humanidade, tendo lhe ensinado as artes da agricultura e da medicina. Em várias regiões existem pequenos templos dedicados a essa criatura. Em tais lugares, aqueles que atacarem ou ferirem um desses seres serão automaticamente considerados os mais terríveis vilões.

Embora solitários por natureza, os couatls se consideram pertencentes a uma única e gigantesca família comandada pelo mais antigo e sábio entre eles. Porém, só se reúne nas mais terríveis emergências.

A maioria dos couatls prefere viver só, em cavernas ou construções abandonadas em regiões distantes. A cada 4 noites, aproximadamente, essas serpentes saem à procura de animais para comer. Muitas dessas criaturas adoram viajar, e geralmente partem em longas jornadas de exploração, procurando por novos conhecimentos.

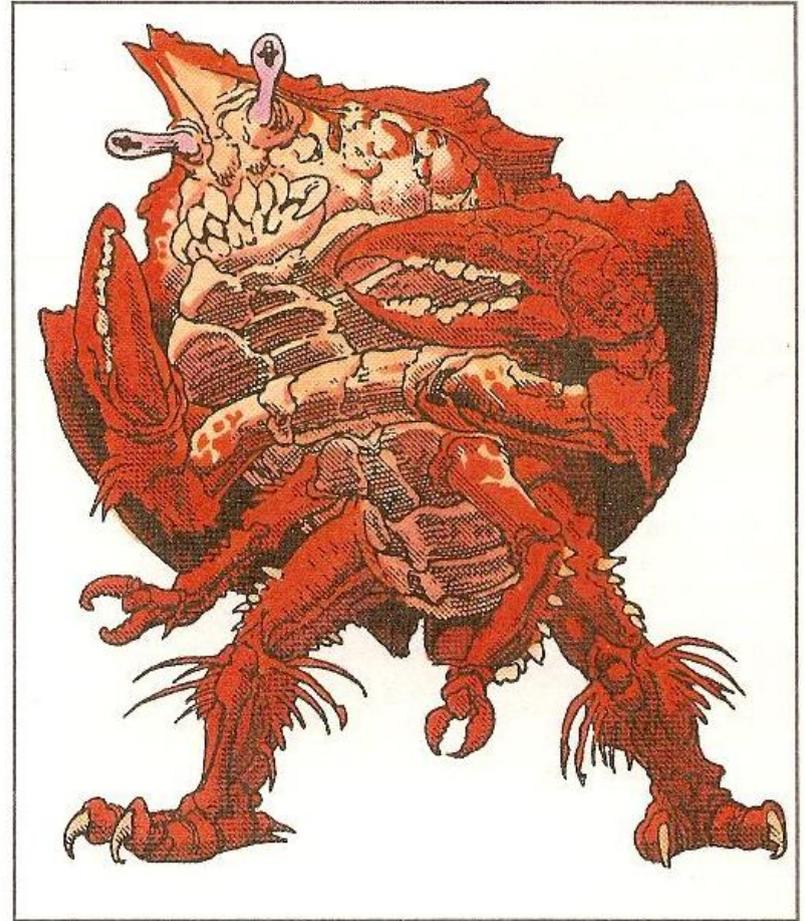
Couatls podem ser persuadidos a ajudar aventureiros benéficos, ou, pelo menos, a dar bons conselhos. Se forem levados a crer que estão sendo procurados por alguma razão frívola, esses seres simplesmente dão as costas e vão embora, voando. Eles não são ambiciosos, e não procuram riquezas. Frequentemente a ajuda prestada por um couatl vem de seu tesouro, até mesmo na forma de um item mágico.

ECOLOGIA: Couatls reinam supremos nas selvas, e dificilmente precisam temer qualquer tipo de monstro.

HOMEM-CARANGUEJO

CLIMA/TERRENO:	Costas Marítimas (Temperado a tropical)
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa para média (5-10)
TESOURO:	Nenhum, (no covil: K x 5, L x 5, C)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-6
CA:	4
MOVIMENTO:	9, Nd 6
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M - G (1,70m a 4m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	65



Homens-caranguejos são caranguejos inteligentes do tamanho de um ser humano. Eles andam, em pé, sobre dois pares de pernas. O par de pequenas pinças, logo acima das pernas, é utilizado para manipulação fina. Seus dois braços maiores terminam em grandes pinças. Duas finas antenas suportam os olhos, logo acima da coleção de mandíbulas que formam a boca. Machos geralmente possuem coloração viva, enquanto que as fêmeas tendem a ser vermelho-escuras, verdes ou até mesmo negras.

COMBATE: Apesar de sua natureza pacífica, esses seres irão se defender atacando com as duas grandes pinças e causando 1d6 pontos de dano por ataque certeiro. Os machos de algumas sub-espécies possuem uma das pinças em tamanho ampliado, capaz de causar 1d8 pontos de dano. Nunca se soube de um homem-caranguejo que utilizasse armas.

Se amputados, os membros e as antenas desses monstros regeneram em 1d4 semanas.

Algumas vezes, a pressão populacional e a falta de comida fazem com que eles saiam à caça de outras criaturas, dirigindo a maioria dos ataques contra outros indivíduos da espécie, ou contra os habitantes de regiões costeiras. Eles atacam tudo o que se move à sua frente. Esses frenesis selvagens duram apenas alguns dias, e durante esse período a população dessas criaturas é novamente reduzida a níveis toleráveis.

HABITAT/SOCIEDADE: Vivendo como simples caçadores e coletores, essas criaturas têm uma dieta que consiste primariamente de algas e carniça. Muito do dia de cada membro da comunidade é gasto caçando, filtrando algas ou procurando por destroços junto à costa. Homens-caranguejos têm o hábito de colocar em suas bocas grandes quantidades de areia, de onde sugam todos os nutrientes possíveis, expelindo o restante na forma de bolotas de areia comprimida do tamanho de um punho fechado. Essas bolotas acabam por denunciar a proximidade de seus covis.

Numa tribo, machos e fêmeas são encontrados em igual quantidade. Esses seres se reproduzem, durante o ano, em intervalos irregulares. As fêmeas produzem cerca de cem ovos dentro de 2 semanas. Esses ovos são soltos no oceano, e deles saem pequenas larvas, similares a caranguejos, que, passados aproximadamente 6 meses, desenvolvem uma couraça resistente e passam a habitar a terra. Muitos predadores consideram esses ovos e larvas deliciosos,

e reduzem incrivelmente seu número. As larvas são quase indefesas, e possuem em CA 8, 1 dado de vida e pinças fracas, que causam apenas 1d2 pontos de dano. Durante toda sua vida (aproximadamente 20 anos) os homens-caranguejos crescem; alguns alcançaram 5 metros de altura.

Uma tribo dificilmente negocia com outra, e jamais com seres de outras espécies. Eles produzem poucos artefatos. O principal produto desse povo são tecidos baseados em algas, peças de madeira esculpida e construções de conchas que, frágeis, são razoavelmente bonitas. Apesar de ser desconhecido qualquer detalhe sobre a religião dessa espécie, acredita-se que alguns dos seus artefatos possuam natureza mística, sendo zelosamente guardados.

Cada tribo possui um líder, geralmente um ancião, macho ou fêmea. Esses líderes têm o número máximo de pontos de vida, mas, fora isso, não apresentam nenhuma diferença em relação aos demais membros da tribo.

Sua linguagem, complexa, consiste em chiados e estalos. A xenofobia dos homens-caranguejos, aliada à complexidade do idioma, acaba por praticamente impedir que humanos e outras criaturas aprendam a se comunicar com eles. Os poucos sábios que conhecem algo dessa língua na verdade sabem pouco mais que umas poucas palavras básicas.

Naturalmente atraídos por metais brilhantes (principalmente de coloração similar à prata), os homens-caranguejos parecem incapazes de diferenciar prata, platina e aço. Seus covis possuem pilhas desses metais, com várias peças moldadas como esculturas. Se o metal escurece ou enferruja, ele muitas vezes é polido para brilhar novamente. Na maioria das vezes, porém, essas peças "defeituosas" são retiradas da escultura e jogadas numa pilha de refugos.

ECOLOGIA: As esculturas e artefatos produzidos por homens-caranguejos muitas vezes conseguem bons preços junto a colecionadores.

Rumores afirmam ser muito saborosa a carne (especialmente pernas e pinças) dessas criaturas. Espécies primitivas costeiras, especialmente sahuagins, consideram-na uma deliciosa iguaria e constantemente atacam as vilas dos caranguejos humanóides. As couraças secam facilmente, tornando-se quebradiças, o que acaba por impedir o seu uso na fabricação de armaduras. As pinças podem ser utilizadas como clavas razoáveis.

GARRA RASTEJANTE

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Enxame
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	Qualquer um
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-20
CA:	7
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	2-4 pv
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 (alvo com armadura) 1d6 (alvo sem armadura)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	T (mão humana)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	35



A temida garra rastejante é muitas vezes utilizada como guardiã pelos magos e clérigos que aprenderam o segredo de sua criação.

É impossível uma descrição individual da garra rastejante, uma vez que essas criaturas são, na verdade, restos de mãos ou patas animados por magia. Assim sendo, as garras aparecem em uma grande variedade de formas e tamanhos.

COMBATE: Quando detecta uma provável vítima, ela salta para o ataque. Embora não aparente ser capaz de tal proeza, sua força excepcional lhe permite saltar até 5 metros.

Quando aterrissa, o monstro pode atacar de duas formas. Na primeira, contra alvos usando armaduras de metal, ela desfere potentes golpes, que causam 1d4 pontos de dano. Contra vítimas que não estejam protegidas (sem armadura de metal) a criatura se utiliza de um apertão muito forte, capaz de causar 1d6 pontos de dano.

Em alguns casos, a garra foi programada para sufocar suas vítimas, ou para arrancar-lhes os olhos. Se isso acontecer o Mestre deve determinar o dano sofrido, se houver algum.

Garras rastejantes são imunes a todos os tipos de magia da morte e a *Reviver os Mortos*, embora *Ressureição* deixe-as imóveis por um número de turnos igual ao nível do recitador. Além disso, esses monstros possuem as mesmas imunidades que mortos-vivos à magias do tipo *Enfeitiçar*, *Sono* e *Imobilizar*. No entanto, as garras não são exatamente mortos-vivos, e portanto também são imunes ao *poder da fé*, água benta e a tentativas de *Controlar Mortos-Vivos*. Magias baseadas em frio fazem com que as garras fiquem quebradiças, sofrendo 1 ponto de dano extra por dado de dano que venham a receber (por exemplo, 3d6 de dano torna-se 3d6+3).

Lâminas, mágicas ou não, causam apenas metade do dano nas garras rastejantes, e armas mágicas afetam-nas como se não fossem encantadas (no que se refere ao dano o bônus para atingi-las ainda existe).

HABITAT/SOCIEDADE: Elas são mais do que as mãos ou garras animadas de seres outrora vivos. Dessa forma, não possuem linguagem própria, nem qualquer tipo de sociedade. Mesmo assim, essas criaturas aparentam possuir uma certa capacidade de comunicação umas com as outras: é como se existisse um elo telepático entre as garras criadas no mesmo mo-

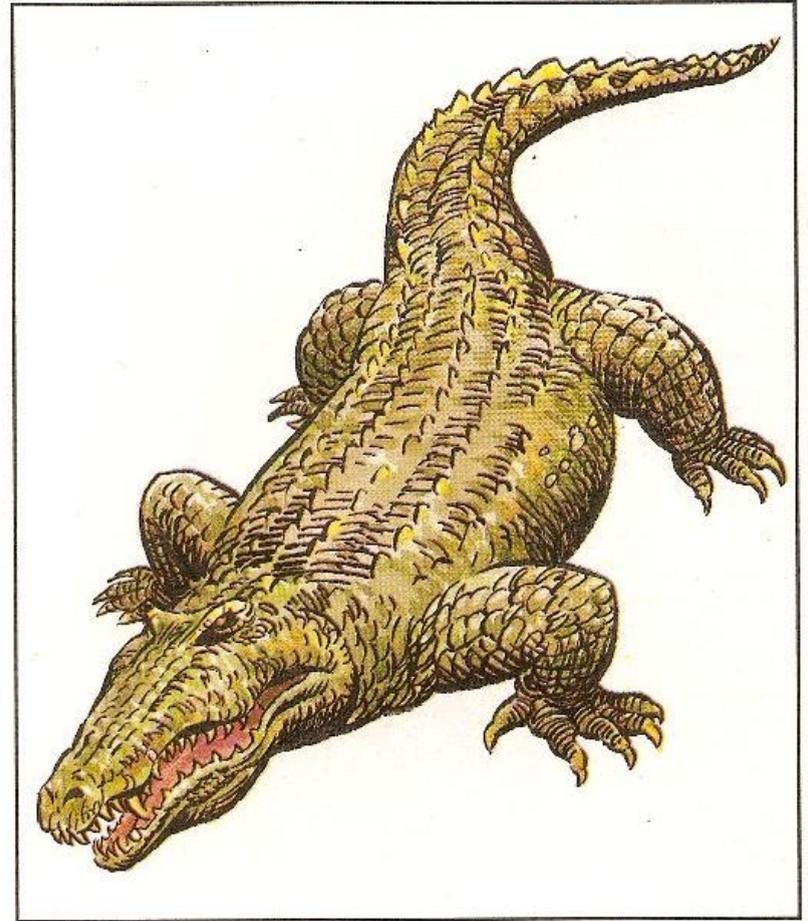
mento. Quando uma garra encontra sua vítima, todas as companheiras automaticamente ficam cientes do fato e partem para ajudá-la. Além disso, uma garra pode ser instruída para cooperar com outra e mover objetos (2,5 quilos por garra é um limite aceitável. O Mestre deve decidir exatamente sobre o assunto).

ECOLOGIA: As garras rastejantes podem ser criadas por qualquer arcano ou sacerdote, desde que o personagem conheça a técnica. Inicialmente, deve-se juntar as garras (ou mãos) propriamente ditas. Elas podem ser frescas, esqueletos ou em qualquer estágio intermediário entre os dois. O número máximo a ser criado em cada oportunidade é igual ao número de níveis de experiência do criador.

Garras rastejantes podem ser controladas de duas formas distintas. O método exato de controle deve ser determinado quando da criação da criatura; todas as garras criadas nesse momento usam o mesmo método de controle. A primeira forma, a programação, consiste em dar à garra uma série de instruções simples (de, no máximo, 15 + [nível do criador] palavras). A garra seguirá essas instruções com o máximo de fidelidade possível. Um exemplo típico de instrução é: "Mate todos que tentem abrir este baú, exceto eu".

O segundo método é o controle mental direto. Esse controle é tão desgastante que o criador, após exercê-lo por 3 rodadas consecutivas, deve fazer uma pausa de uma rodada. Além disso, o alcance é limitado a três metros, mais 1,5 metro por nível do criador. A pessoa controlando a garra não pode recitar magias, nem exercer outros tipos de atividade. Se a pessoa no controle (o criador, sempre) sofrer algum dano, o elo não é rompido, a menos que o personagem fique inconsciente. Se o controle direto for interrompido por alguma razão, a garra continuará a executar a última ordem recebida.

	Crocodilo	Crocodilo Gigante
CLIMA/TERRENO:	Subtropical/Tropical - Pântanos e Rios de Água Salgada	
FREQÜÊNCIA:	Comum	Muito rara p/ comum
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma	Nenhuma
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-8	1 a 2-6
CA:	5	4
MOVIMENTO:	6, Nd 12	6, Nd 12
DADOS DE VIDA:	3	7
TACO:	17	13
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	2d4/1d12	3d6/2d10
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO CONTRA MAGIA	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (4 a 7,5 m)	I (10 a 15 m)
MORAL:	Mediano (9)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	65	1.400



O crocodilo é um grande e perigoso réptil nativo de climas tropicais e sub-tropicais. Passa a maior parte do tempo submerso em pântanos, rios e outros locais com muita água.

Essa criatura é um dos mais temíveis predadores dos trópicos. Possui um corpo longo e achatado, cujo comprimento varia de 30 centímetros a mais de 6 metros. A maior parte dos crocodilos adultos possui entre 2,5 metros e 5 metros, e muitos são bem maiores. Existem sábios que afirmam que os crocodilos nunca param de crescer. Sua poderosa mandíbula, repleta de afiados dentes, é própria para arrastar as vítimas para baixo da água e, então, desmembrá-las. As quatro pernas, apesar de curtas, são muito poderosas e velozes tanto na terra quanto na água. A longa cauda é dotada de uma força incrível, e ele geralmente a usa para desequilibrar oponentes na terra.

O corpo é recoberto por uma pele resistente, que o auxilia a se camuflar junto das águas que habita. Olhos e narinas estão dispostos de tal forma que, quando a criatura flutua, permanecem acima da água, permitindo-lhe localizar e espreitar suas vítimas. Extremamente hábil para flutuar, o crocodilo faz isso, na maioria das vezes, completamente imóvel. Isso ilude as presas, que confundem o predador com um tronco flutuante.

COMBATE: Eternamente voraz, o faminto crocodilo irá atacar tudo aquilo que pareça comestível, incluindo seres humanos. Incrivelmente sensíveis a movimentos na água, eles preferem esperar que as presas se aproximem para, então, atacá-las (as vítimas recebem uma penalidade de -2 para testes de surpresa). Muitas vezes, os crocodilos vão em direção à terra boiando, imóveis. Lentamente, aproximam-se da vítima, tentando agarrá-la com a mandíbula e arrastá-la para dentro da água. Esses animais sempre preferem usar as poderosas mandíbulas, capazes de causar 2d4 pontos de dano, e, se possível, atacar com a cauda, infligindo 1d12 pontos de dano. Crocodilos costumam lutar entre si por qualquer presa capturada. Na maioria das vezes, isso acaba rasgando as vítimas em pedaços. A única coisa que pode deixar um crocodilo mais lento é o frio (temperaturas abaixo de 4°C), que reduz à metade sua movimentação.

HABITAT/SOCIEDADE: Crocodilos geralmente vivem em grandes grupos, mas não são considerados sociáveis, pois não cooperam na caça. Seus covis são bem escondidos e, muitas vezes, levam suas vítimas até a toca

antes de comê-las. Quando um deles consegue uma boa presa, todos os demais da toca entram numa espécie de frenesi alimentar, lutando para conseguir um pedaço da comida. Crocodilos caçam quase que diariamente, e, na maioria das vezes o fazem na água, onde estão em vantagem. De gosto eclético, alimentam-se de tudo: peixes, pequenos mamíferos, aves, homens, etc. Esses animais devoram tudo o que conseguem abater. Um crocodilo faminto — e quase sempre estão famintos — pode tentar virar um bote, para ver que iguaria conseguirá obter.

Essas criaturas se reproduzem anualmente. As fêmeas põem cerca de sessenta ovos, para em seguida enterrá-los na areia. Diferentemente da maioria dos répteis, é ela que protege os ovos contra o ataque de outros predadores. Quando os filhotes nascem, a mãe os ajuda a sair da areia. A partir desse momento, porém, ela abandona os pequenos seres, deixando-os à mercê do destino. Poucos filhotes sobrevivem alcançam a maturidade.

Pântanos e rios não são os únicos refúgios dessa espécie. Nos últimos anos, estranhos rumores falam sobre a existência de crocodilos nos esgotos das grandes cidades, sobrevivendo à base de restos e carniça.

ECOLOGIA: O crocodilo é um grande predador, e quase não encontra adversários junto às criaturas aquáticas. Um dos poucos monstros que pode competir com o crocodilo é o dragão-tartaruga. Mesmo nos bancos dos rios há pouca rivalidade: a maioria dos predadores prefere evitar conflitos com crocodilos. O único predador que ele deve temer é o ser humano, que o persegue por causa do valor de seu couro. Além disso, o animal também é caçado numa tentativa de eliminar o perigo que representa para as comunidades próximas.

CROCODILO GIGANTE

Muito mais raros que seus primos menores, essa criatura alcança tamanhos entre 7 e 10 metros, e continua a crescer até a sua morte. Crocodilos gigantes geralmente habitam água salgada ou regiões pré-históricas, e geralmente se alimentam de tubarões, pequenas baleias e veículos aquáticos (como, por exemplo, barcos de pesca). Sua técnica favorita de ataque é literalmente abalroar tais veículos, tentando afundá-los para então esmagá-los com as imensas mandíbulas. Algumas vezes, devoram apenas parte das embarcações, deixando os aturdidos pescadores ileso.

CRUSTÁCEO, GIGANTE

CLIMA/TERRENO:	Caranguejo Gigante Costa Marítima	Lagosta Gigante Rios de Zona Temperada
FREQÜÊNCIA:	Rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma	Nenhuma
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-6	1-4
CA:	3	4
MOVIMENTO:	9	6, Nd 12
DADOS DE VIDA:	3	4+4
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	2d4/2d4	2d6/2d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpresa	Surpresa
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (4 a 7,5 m)	G (+ 4 m)
MORAL:	Elite (13)	Elite (13)
VALOR EM XP:	65	175



Essas criaturas vêm de mutações especiais de caranguejos e lagostas. O caranguejo gigante habita regiões de água salgada, enquanto a lagosta gigante vive em água doce.

CARANGUEJO GIGANTE

Esses monstros são exatamente iguais aos caranguejos normais, exceto por seu tamanho gigantesco. Apresentam uma grande variedade de cores, como vermelho, marrom e cinza. Possuem olhos nas antenas, o que lhes propicia um grande ângulo de visão. Seus corpos são recobertos por uma couraça de quitina. Essas criaturas são especialmente famosas pelo método de movimentação, andando para os lados.

COMBATE: Sempre famintos, preferem atacar de surpresa (e penalizando-os em -3 nos testes de surpresa), espreitando seus oponentes antes de atacar, agarrando-os com suas pinças (2d4 pontos de dano) e desmembrando-os antes de devorá-los. Uma vez tendo capturado algo comestível, o monstro irá se concentrar em devorar a presa, a menos que acredite estar correndo risco de perdê-la. Nesse caso, o caranguejo foge carregando a vítima até seu covil.

HABITAT/SOCIEDADE: Caranguejos gigantes vivem junto à orla marítima, procurando por comida tanto na terra quanto na água. Como respiram nos dois ambientes, estão especialmente adaptados para esse estilo de vida. Frequentemente, alimentam-se de peixes e animais aquáticos mortos que foram parar junto à praia. Tais crustáceos passam grande parte do dia enterrados na areia, emergindo, na aurora e no crepúsculo, para caçar.

Os monstros vivem imersos em seus sentidos primitivos, e estão interessados apenas em sobreviver. Eles se reproduzem no outono, e os machos procuram se encontrar com o maior número possível de fêmeas. Estas enterram seus ovos na areia, que se abrem na primavera seguinte. Poucos filhotes sobrevivem até a maturidade. A natureza forçou os caranguejos gigantes a serem extremamente flexíveis no que se refere à alimentação. Estão sempre procurando novas fontes de sustento.

ECOLOGIA: Essas criaturas cumprem um papel útil ao limpar as costas marítimas da carne dos animais mortos. Na terra, são caçados pelos pre-

adores supremos, humanos e semi-humanos, tanto por sua saborosa carne quanto pela resistente couraça, que é usada para fazer armaduras e escudos.

LAGOSTA GIGANTE

Idêntica às lagostas normais, a gigante pertence a uma variante adaptada à vida em água doce. De coloração similar ao fundo do rio em que habita (geralmente marrom ou cor de areia), a criatura possui uma couraça de placas de quitina, numerosas pernas, olhos na ponta das antenas e 2 grandes pinças. Muitos dizem que, assim como as lagostas, essa espécie cresce durante toda a vida.

COMBATE: Como o caranguejo, a lagosta também prefere surpreender suas vítimas (-2 em testes de surpresa). Ela fica imóvel no ao fundo do rio, esperando, para, rapidamente, agarrar a presa com as pinças. Essa criatura dificilmente representa um perigo para aventureiros, uma vez que habita rios profundos e prefere passar a maior parte do tempo junto ao leito dos cursos d'água. Elas atacam quem estiver nadando em seu território de alcance. As pinças causam 2d6 pontos de dano. Esses monstros preferem arrastar as presas até o covil, para devorá-las em paz. A couraça é muito resistente, fornecendo CA 4.

HABITAT/SOCIEDADE: Lagostas gigantes habitam apenas rios profundos, e se alimentam, geralmente, de peixes que vivem nesses locais. Graças ao seu tamanho, elas podem facilmente comer esturjões, carpas e grandes enguias. Essas criaturas são extremamente vorazes, e passam a maior parte do tempo caçando. Lagostas gigantes dificilmente cruzam o caminho de aventureiros, apesar de competirem com os pescadores pelo alimento.

ECOLOGIA: Lagostas gigantes são consideradas uma deliciosa iguaria por outras criaturas, o que talvez justifique o fato de serem tão raras. Nixies adoram a carne dessas criaturas. Tartarugas-dragão, tartarugas gigantes, lontras gigantes e gigantes das tempestades são alguns dos seres que frequentemente caçam as grandes lagostas. Essas criaturas estão bem longe do topo de sua cadeia alimentar, e devem lutar para sobreviver frente a tantos predadores.

CLIMA/TERRENO:	Túmulos e Cemitérios
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Z
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Teleportação
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver Abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,70 a 2 m)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	975

Esse monstro é uma estranha variedade de morto-vivo, que está sempre protegendo tumbas, túmulos e criptas. Há dois tipos de guardiões: o ancestral e o conjurado. O primeiro é, por assim dizer, "natural", enquanto que o último é conjurado por arcanos ou sacerdotes de pelo menos 14º nível. As duas variações aparentam ser nada mais que esqueletos animados, embora geralmente vistam algum tipo de roupa (robes negros, marrons ou cinzentos). Cada órbita ocular é iluminada por um forte ponto vermelho brilhante.

COMBATE: Um guardião da cripta existe apenas para proteger os corpos daqueles que ali foram enterrados. Ele age para defender sua cripta. Se ladrões ou vândalos tentam profanar a santidade da tumba, o guardião entra em ação imediatamente.

A sua primeira linha de defesa está na incrível habilidade de teleportar os oponentes, poder que o monstro utiliza uma vez em cada grupo de inimigos. Os afetados por essa magia deve obter sucesso num teste de resistência contra magia ou será imediatamente transportado para longe da cripta. Mestres são aconselhados a utilizar a seguinte tabela como guia, valendo-se de 1d100 para determinar o destino de cada um dos que falharam na resistência:

01-20	1d10 x 30 m Norte
21-40	1d10 x 30 m Leste
41-60	1d10 x 30 m Oeste
61-80	1d10 x 30 m Sul
81-90	1 nível acima na Masmorra
91-00	1 nível abaixo na Masmorra

Aqueles teleportados pelo guardião nunca se materializam dentro de matéria sólida, mas não necessariamente chegam ao nível do chão. Alguns guardiões, particularmente os mais inteligentes, teleportam suas vítimas muitos metros acima do solo ou junto de precipícios, deixando-os cair rumo à morte.

Após utilizar esse poder, essa criatura ataca com suas mãos esqueléticas, causando 1d8 pontos de dano.

Como todos os mortos-vivos, este é imune a algumas magias. É impossível afetá-lo com magias dos tipos *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e *Sono*. Como vários outros mortos-vivos, eles são feridos por água benta, embora, graças ao seu elo com a tumba, não sejam atingidos pelo *poder da fé*.

HABITAT/SOCIEDADE: O guardião da cripta não faz parte do mundo natural e não possui nenhuma organização social ou cultura própria. Esses monstros somente são encontrados junto a túmulos, tumbas e criptas.

O tipo mais comum é o conjurado. Através do uso da magia descrita a seguir, qualquer recitador capaz de usar necromancia (a Esfera ou a Esco-



la) pode criar um guardião.

Já um guardião da cripta ancestral é animado pelo espírito de um morto que voltou para proteger as tumbas de seus descendentes. Isso acontece raramente (e a critério do Mestre).

ECOLOGIA: O guardião não faz parte deste mundo e, assim, não ocupa nenhum nicho ecológico. Acredita-se que o pó dos ossos de um guardião da cripta possa ser usado para criar uma Poção de *Controlar Mortos-Vivos*. Além disso, se os ossos de um guardião forem usados num conjunto de *flautas assombradas*, existe 80% de chance do item impor uma penalidade de -2 para testes de resistência a seus efeitos, que, nesse caso, terão o dobro da eficácia.

Criar um Guardião da Cripta

7º Círculo de Magia Divina e 7º Círculo de Magia Arcana

(Reversível)

Esfera/Escola: Necromancia/Necromântica

Alcance: Toque

Tempo de Execução: 1 rodada

Componentes: V, G

Duração: Permanente

Área de Efeito: 1 cadáver

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao recitador animar um único cadáver, fornecendo-lhe o caráter e as habilidades de um guardião da cripta. O efeito somente é utilizado na cripta que o guardião irá proteger. O recitador deve tocar o crânio do cadáver. Uma vez animado, um guardião da cripta assim permanecerá até ser destruído. Apenas um guardião poderá proteger uma determinada cripta.

Se *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso contra essa criatura, ela voltará a ser um simples cadáver. Qualquer tentativa de restaurar o guardião da cripta, antes disso ocorrer, está condenada ao fracasso, exceto se for utilizado uma *Desejo*.

O reverso dessa magia, *Destruir Guardiã da Cripta*, aniquila irreversivelmente um desses seres, assim que ele for tocado pelo recitador. O alvo (guardião) tem direito a um teste de resistência à magia para evitar o efeito.

CAVALEIRO DA MORTE

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	9 (dados de 10 faces)
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1 com bônus de +3
DANO/ATAQUE:	Da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	75% (ver abaixo)
TAMANHO:	M (de 1,8 metro a 2 metros de altura)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	6. 000

Um cavaleiro da morte é um Cavaleiro de Solamnia que, horrivelmente corrupto, foi amaldiçoado pelos deuses, como punição por ter traído o código de honra que defendia quando vivo.

Ele se parece com um monstruoso cavaleiro, normalmente com mais de 1,8 metro e pesando mais de 150 quilos. Sua face é uma caveira enegrecida, coberta por pedaços secos de pele podre e com dois pequenos pontos luminosos, vermelho-alaranjados, no lugar dos olhos. A armadura é de um negro queimado, como se tivesse estado no fogo. Seu comportamento é tão abominável, que até os kendens ficam aterrorizados.

A voz de um cavaleiro da morte, profunda e fria, ressoa como se viesse de uma caverna sem fundo. O monstro pode conversar na linguagem que falava quando em vida, além de seis outros idiomas.

COMBATE: Um cavaleiro da morte mantém as perícias de combate que possuía em vida, uma vez que o cadáver não demonstra muita consideração por sua segurança pessoal, e sente um ódio intenso contra a maioria das criaturas vivas: Por isso ele se constitui num oponente extremamente perigoso. Um cavaleiro da morte ainda retém parcelas do orgulho de ser um Cavaleiro de Solamnia, e luta com nobreza: ele nunca emboscará um oponente pelas costas e não atacará enquanto o adversário não tiver uma chance de desembainhar sua arma. Rendição é uma palavra desconhecida; ele irá parlamentar somente se sentir que o oponente possui uma informação crucial (como o destino de um chefe de família).

Um cavaleiro da morte possui Força 18(00). Ele normalmente ataca com uma espada; 80% das vezes, trata-se de uma espada mágica. Quando for o caso, jogue 1d6 e consulte a tabela abaixo:

Número	Espada do Cavaleiro da Morte
1	Espada longa +2
2	Montante +3
3	Montante +4
4	Espada curta da rapidez
5	Espada curta dançarina
6	Espada curta de roubar vidas

Um cavaleiro da morte veste a mesma armadura que usava em vida mas, independentemente da qualidade da peça, ela sempre conferirá CA 0. Os pontos de vida de um cavaleiro da morte são determinados por dados de 10 faces.

As habilidades mágicas de um cavaleiro da morte fazem-no especialmente poderoso. Ele constantemente gera *Medo* em um raio de 1,5 metro, e pode *Detectar Magia*, *Detectar Invisibilidade* ou criar uma *Muralha de Gelo* quando quiser. Duas vezes por dia, o cavaleiro pode *Dissipar Magia*. Uma vez por



dia pode usar ou a *Palavra de Poder, Cegar*, ou a *Palavra de Poder, Matar* ou a *Palavra de Poder, Atordoar*. O monstro também pode criar um *Símbolo do Medo* ou *Símbolo da Dor* uma vez por dia, assim como uma *Bola de Fogo* com 20d6 de dano uma vez ao dia. Todas as magias funcionam como se criadas ou lançadas por um personagem de 20º nível.

O *poder da fé* não funciona contra cavaleiros da morte, mas uma *Palavra Sagrada* irá destruí-los. O cavaleiro exerce poder sobre outros mortos-vivos de uma forma semelhante à de um clérigo maligno de 6º nível. Sua proteção à magia é de 75%, e se o resultado do teste for igual ou menor que 11, a magia é refletida de volta para quem a lançou (a proteção à magia deverá ser testada cada vez que um efeito mágico for lançado contra o cavaleiro).

HABITAT/SOCIEDADE: Os cavaleiros da morte de Krynn são ex-Cavaleiros de Solamnia que foram considerados, pelos deuses, culpados de crimes imperdoáveis, como assassinato e traição. (Por exemplo: Lorde Soth, o mais famoso dos cavaleiros da morte, assassinou a própria esposa para poder continuar seu romance com uma elfa). Os cavaleiros da morte normalmente são obrigados, pelos termos da maldição, a permanecer em seus próprios domínios, normalmente castelos ou outras fortalezas. Eles também são condenados a lembrar seus crimes, através de canções, todas as noites em que uma das três luas de Krynn esteve cheia; algumas canções são tão aterrorizantes que a horrenda melodia dos cavaleiros ecoa pelas paisagens, à luz do luar. Os cavaleiros da morte atacam qualquer criatura que interrompa sua melodia, ou atravesse seus domínios.

ECOLOGIA: Os cavaleiros da morte não possuem funções fisiológicas. Eles às vezes são acompanhados por esqueletos guerreiros, lichs e outros mortos-vivos, que lhes servem como ajudantes.

CRIADOR DAS PROFUNDEZAS

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOUROS:	K, L, M, Q x 2, V x 2, X
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Nd 8
DADOS DE VIDA:	14
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	6
DANO/ATAQUE:	3-12 x 3 (mordidas)/2-5 (golpes com tentáculo) x 3
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	77%
TAMANHO:	I (4 m de diâmetro, tentáculos com 6 m de comprimento)
MORAL:	Elite (15 - 16)
VALOR EM XP:	12. 000

Os criadores das profundezas são terrores infames, que dão à luz uma variedade de outros monstros; apenas um deles já é suficiente para tornar uma grande área perigosa, até mesmo para um grupo de aventureiros alerta e bem-armado.

Eles parecem grandes esferas elásticas, nas cores marrom e cinza misturados. Seis braços saem de seus corpos; 3 são tentáculos, e 3 são braços-mandíbulas, terminando em bocas com muitos dentes. Tais monstros também possuem 40 olhos, cada um na extremidade de uma haste flexível e retrátil. Pelo menos 3 ou 4 olhos sempre estão estendidos e longe do perigo.

COMBATE: Quando descoberto, o criador das profundezas sempre estará semi-oculto numa pilha enganosa de moedas e outros tesouros. Seus tentáculos e bocas, entretanto, estarão fora da pilha — dessa forma, à primeira vista, eles parecerão vir de monstros diferentes. A pilha de tesouros atrapalha os oponentes do monstro, e pode até servir de escudo, protegendo-o de alguns ataques (essa proteção será determinada pelo Mestre).

Um criador das profundezas ataca recitando magias de *Imobilizar* contra os intrusos, podendo lançá-las uma vez a cada três rodadas. As vítimas afetadas pela magia serão agarradas e esmagadas, enquanto que os demais tentáculos lutam contra os intrusos, utilizando-se de armas e itens mágicos que possam ser usados por guerreiros. O criador das profundezas adora entrar em combate armado com seus oponentes, e então atacá-los com os braços-mandíbula.

O tentáculo pode golpear causando 1d4 + 1 pontos de dano, agarrar objetos ou criaturas e agitá-las (com Força 17), carregar itens delicados como chaves ou brandir armas, e esmagar vítimas.

Uma vítima só será esmagada se o criador das profundezas for bem-sucedido em seu ataque (sucesso automático se o aventureiro estiver paralisado). O ataque causará 1d4 pontos de dano, mais 1d4 + 1 por rodada seguinte. Na rodada em que a vítima conseguir se soltar, será infligido apenas 1 ponto de dano. Vítimas presas pelos tentáculos poderão ser usadas como maçãs pelo monstro — causando 1d2 pontos de dano em quem for atingido, quebrando a concentração para a execução de magias e forçando *testes de resistência* caso algum objeto frágil seja golpeado. Essas ações não causam nenhum dano extra às criaturas presas pelos tentáculos, Exceto quando jogadas contra pontas ou lâminas (a determinação dos danos deverá ser feita caso a caso).

As criaturas só poderão escapar ao esmagamento dos tentáculos se forem separadas do corpo do monstro das profundezas, ou dilacerando-os. Cada braço possui 2 dados de vida, e só será cortado se sofrer, numa área concentrada, dano igual a metade de seus pontos de vida, causado por armas cortantes ou perfurantes. Para dilacerar o tentáculo, tanto a vítima como o monstro deverão jogar 1d20 em cada rodada, adicionando as respectivas Forças (17 para o criador das profundezas). Se a vítima tiver um total superior ao do monstro, ela estará livre.



O criador das profundezas pode usar *Percepção Extra-sensorial* e *Respirar na Água* sempre que quiser, e curar-se com *Cura Completa* uma vez ao dia. Se a vida do monstroeza estiver em perigo, ele arremessará armas de todos os tamanhos e, carregando todos os itens mágicos que possui, tentará fugir por uma rota preestabelecida. A criatura é imune a qualquer tipo de veneno e regenera seus braços e hastes com olhos — embora lentamente — à razão de 2 pontos de vida por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os criadores das profundezas preferem deixar que suas proles lutem em seu lugar. Eles vivem em cavernas, subterrâneos ou ruínas, que são protegidos por armadilhas e monstros guardiões (a "prole"). Se essas defesas forem ultrapassadas, o criador das profundezas será encontrado em aposentos ou covis amplamente protegidos, que sempre terão pelo menos uma via de fuga preparada.

Os criadores das profundezas são nativos dos subterrâneos, e têm resistido com sucesso às tentativas dos anões, drowns, duergars, illithids e aboletes de exterminá-los. Tais criaturas raramente vivem a uma distância menor de 50 quilômetros de outro de sua raça, embora duas ou mais possam viver num mesmo subterrâneo, mas em níveis diferentes.

ECOLOGIA: Um criador das profundezas alimenta-se de qualquer composto orgânico, embora prefira carne fresca. O monstro consegue "fazer brotar" de seu corpo qualquer criatura do plano Material Primário (estão excluídos os mortos-vivos ou outras criaturas duo-dimensionais) que já tenha sido devorada. A "cria" terá os mesmos ataques naturais, habilidades mágicas, tendência inteligência da criatura inicialmente devorada. Apesar disso, as habilidades de classe e perícias da criatura devorada não passam para a "cria". A "cria" crescerá após 1d4 dias (variando de acordo com seu tamanho e complexidade) dentro do criador das profundezas, que deverá alimentar-se de carne, matéria vegetal e água ou sangue para estimular o "nascimento". O monstro, então, irá se abrir, expelindo uma criatura completamente ativa. Essa, por sua vez, jamais será hostil contra seu "pai" e não o atacará de modo algum, nem mesmo sob influência mística. A prole poderá atacar e se defender a partir da rodada que é expelida. Se o Mestre quiser, ele pode fazer com que a criatura use alguns poderes ou habilidades de maneira desajeitada por algumas rodadas.

DINOSSAUROS

	Anquilossauro	Deinonico	Diplodoco	Elasmosauro	Lambeossauro	Pteranodonte	Estegossauro	Tricerátops	Tiranossauro
CLIMA/TER.:	Qqr Terra	Qq Terra	Qq Pântano	Qq Oceano	Qq Terra	Qualquer	Qq Terra	Qq Terra	Qq Terra
FREQ.:	Incomum	Rara	Comum	Incomum	Comum	Comum	Comum	Comum	Incomum
ORG.:	Solitária	Matilha	Família	Solitária	Manada	Bando	Manada	Manada	Solitária
DIETA:	Herbívoros	Carnívora	Herbívoros	Carnívora	Herbívoros	Carnívora	Herbívoros	Herbívoros	Carnívora
QUANT./ENC.:	2-5	1-6	1-6	1-2	2-16	3-18	2-8	2-8	1-2
CA:	0	4	6	7	6	7	5	2/6	5
MOVIMENTO:	6	21	6	3, Nd 15	12	3, Vo 15	6	9	15
DV:	9	4 + 1	24	15	12	3 + 3	18	16	18
TACO:	11	17	5	5	9	17	5	5	5
Nº DE ATAQ.:	1	3	1	1	1	1	1	3	3
DANO/ATAQ.:	3-18	1-3/1-3/2-8	3-18	4-24	2-12	2-8	5-20	1-8/1-12/ 1-12/	1-6/1-6 / 5-40
ATAQ. ESPEC.:	Nenhum	Salto, Rasgo	Ver Abaixo	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Empalamento	Ver Abaixo
TAMANHO:	I (5 m comp.)	G (4m comp.)	A (25 m)	A (15 m comp.)	I (6 m comp.)	G (9 m enver.)	I (8 m comp.)	I (7 m + comp.)	A (15 m)
MORAL:	Elite (13)	Resoluto (11)	Resoluto (12)	Elite (13)	Resoluto (12)	Mediano (9)	Elite (13)	Elite (13)	Resol. (12)
VAL. EM XP:	1. 400	270	16. 000	6.000	2.000	175	9. 000	8. 000	12. 000

Os dinossauros são encontrados em planos de existência alternativos, ou até em continentes perdidos. As descrições de frequência vêm de locais onde eles são normalmente encontrados; em todos os outros lugares, esses seres são muito raros. Todos os dinossauros possuem as mesmas características, descritas abaixo;

Período de Atividade:	Dia
Inteligência:	Animal (1)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Neutra
Proteção à Magia:	Nenhuma
Defesas Especiais:	Nenhuma

Os dinossauros, ou "lagartos terríveis", são todos descendentes de um réptil ancestral chamado tecodonte. Existem dos tipos de dinossauros, os saúrios ("dorso de lagarto") e os ornitídeos ("dorso de ave"), assim chamados devido à descrição de suas estruturas dorsais. Internamente, os saúrios se dividem em carnívoros terópodes, representados pelo tiranossauro, e os herbívoros saurópodes, representados pelo diplodoco. Os saúrios também inclui o ornitomimossauro, o seu parente dromeossauro, representado aqui pelo deinonico.

Muitos ornitídeos possuem couraças, chifres ou ambos. Nesse grupo estão incluídos os ceratópsios, representados pelo tricerátops; os ornitópodes, como os hadrossauros, representados pelo lambeossauro; anquilossauro; e estegossauro.

Os dinossauros aparecem em vários tamanhos e formas. Geralmente eles são grandes. As espécies maiores têm cor parda, enquanto as menores apresentam uma larga variedade de marcas. A maioria possui pele áspera; poucas espécies encontradas possuem pêlos, e algumas podem ter penas.

COMBATE: Os dinossauros combinam as qualidades dos seres endotermos ("de sangue quente") e dos exotermos ("de sangue frio"). Eles regulam a temperatura do corpo internamente, embora muitas vezes também dependam do calor ambiente. Assim, essas criaturas normalmente são lentas em manhãs frias, embora nunca cheguem a ser tão lentas como os demais répteis.

Uma maior parte desses imensos répteis possui um cérebro relativamente pequeno, mas a maioria dos predadores é bastante astuta. Todos precisam de muito alimento para sustentar seus corpos imensos. Portanto, os saurópodes comem constantemente, assim como os carnívoros caçam com frequência, e comem carniça.

Da mesma maneira que os carnívoros se mostram vorazes e ferozes, alguns dentre os herbívoros podem ser muito violentos em defesa própria, usualmente utilizando-se de suas couraças e chifres. Não ser carnívoro não significa que o animal não matará outras criaturas, se necessário.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dinossauros podem ser encontrados em quase todos os tipos de clima, exceto em áreas desérticas, altas montanhas e as regiões árticas. Eles não possuem uma sociedade organizada, e contam com pouca vida familiar, uma vez que a maioria das espécies abandona os ovos antes mesmo dos filhotes nascerem.

ECOLOGIA: Os estudiosos não compreendem como os dinossauros foram extintos em alguns mundos. Nos chamados "continentes perdidos", continuam existindo sob formas diferentes: eles podem ser os ancestrais dos homens-lagartos atuais.

ANQUILOSSAURO: Esse ornitídeo, semelhante a um tatu, pesa entre 4 e 5 toneladas, sendo que a maior parte do peso está na carapaça, nos espinhos laterais e na cauda, grande e larga. Se atacado, ou caso se sinta ameaçado, o animal irá usar a cauda para atingir os atacantes com uma forte chicotada. De uma espécie semelhante é o paleocinto, que possui uma couraça mais resistente (CA -3), e uma cauda que termina em espinhos, semelhante a uma clava.

DEINONICO: Esse carnívoro veloz usa suas longas patas superiores, dentes enormes, patas inferiores e cauda numa terrível combinação. Ele caça usando a velocidade para chegar à presa, quando salta sobre ela e ataca, rasgando-a com todas as patas, tanto as superiores quanto inferiores, ao mesmo tempo em que morde a vítima. O salto é considerado uma investida, e com isso o animal ganha +2 em sua jogada de ataque. As patas inferiores contam como um ataque, que causa um total de 2d6 de dano. Quando estiver atacando uma criatura maior, o deinonico pode saltar sobre ela e segurá-la com as patas superiores, enquanto continua a rasgá-la com os membros inferiores. Ele possui um cérebro relativamente grande para um dinossauro, e as matilhas caçam usando táticas sagazes.

Apesar de ter 4 metros de comprimento, esse dinossauro só possui 2 metros de altura. Sua cauda se estende em linha reta atrás dele, mantendo-o ereto devido a uma complexa estrutura óssea de suporte, permitindo que 75 quilos sejam carregados apenas pelas patas inferiores.

O deinonico é um dromacossauro, dinossauro semelhante aos ornitomimossauros; entre seus parentes distantes estão os diminutos caçadores noturnos, o compsognatos, e o estrutiomimos, semelhante ao avestruz; no entanto, nenhum deles é tão formidável quanto o deinonico.

DIPLODOCO: Esse saurópode vive basicamente de plantas aquáticas, normalmente encontrado próximo a lagos e pântanos. O diplodoco e seus parentes também podem habitar pradarias onde a vegetação predominante é composta por samambaias, e em clareiras nas florestas. Esse animal pesa mais ou menos 10 toneladas. E, por ignorar pequenos objetos e seres, ele pode pisar em qualquer coisa à sua frente, ou até esmagar com as patas traseiras criatu-

ras ameaçadoras; esse ato de esmagar causa um dano de 3d10 pontos. O diplodoco pode também atacar com a cauda, infligindo 2d8 de dano.

Espécies semelhantes incluem o imenso branquiossauro, que pesa 90 toneladas e tem um comprimento de 23 metros. Ele causa 8d10 pontos de dano quando esmaga alguma criatura.

ELASSMOSSAURO: O elasmossauro parece uma serpente com nadadeiras e corpo espesso. Ele é agressivo, atacando tudo que consegue ver. O pescoço compreende pelo menos a metade do comprimento total do corpo. Trata-se de uma criatura forte, rápida e incrivelmente ágil, com habilidade para virar rapidamente e dar um bote em sua vítima. Durante uma caçada, o elasmossauro nada com a cabeça para fora d'água, mergulhando rapidamente para apanhar sua presa.

Esses animais são semelhantes a vários tipos de pliossauros e pliossauros. As fêmeas vão à praia para desovar em buracos rasos na areia.

LAMBOSSAURO: Esse é um tipo muito comum de dinossauro "bico-de-pato", bípede, com focinho chato e crista sobre a cabeça. Como o pacífico herbívoro que é, este hadrossauro prefere fugir a atacar; e sua única defesa é a cauda. Ele possui excelentes sentidos, usados para detectar predadores.

Seus predadores são a maioria dos carnívoros. Espécies semelhantes incluem a maioria dos dinossauros de bico-de-pato, como o iguanodonte. Esse último possui garras afiadas nas patas, que causam 1-3 pontos de dano cada, além do ataque da cauda.

PTERANODONTE: Apesar desse réptil voador normalmente mergulhar para caçar peixes, ele atacará qualquer criatura que lhe pareça vulnerável. O pteranodonte não possui dentes, mas agarra as vítimas com o bico, se ele for grande o bastante para engoli-las de uma só vez. O bico de um pteranodonte comum possui pouco mais de 1 metro de comprimento. Apesar da envergadura, as asas do pteranodonte são muito leves, e seu corpo é somente um pouco maior do que um corpo humano; o peso total é 25 quilos. Ele pode carregar uma vítima com até quatro vezes seu peso.

Existem espécies semelhantes de todos os tamanhos; aquelas com parentesco próximo podem ter cristas ósseas sobre a cabeça, a fim de balancear o peso do longo bico durante o voo.

ESTEGOSSAURO: Outro ornitídeo, o estegossauro, ou "lagarto encouraçado", é grande, estúpido e, sobretudo, um herbívoro muito agressivo. Esses animais vivem em quase qualquer lugar, e são encontrados normalmente nas planícies ou nas selvas.

O estegossauro possui 3 metros de altura no meio das costas; a coluna vertebral é guarnecida de placas planas duplas, que servem para ajudar na absorção e dissipação de calor.

A criatura possui quatro espinhos, ou mais, em sua extremidade caudal, e tais espinhos ósseos têm até 1 metro de comprimento. Um nódulo espinhal crescido ajuda a comandar suas pernas traseiras e cauda. O estegossauro irá, sempre que possível, manter as costas viradas para o inimigo, enquanto conserva a cabeça retraída. Ele agirá da mesma maneira em relação a qualquer criatura que lhe pareça ameaçadora.

Espécies similares são o dacentro, com espinhos em vez de placas protetoras na parte traseira, e o quentrossauro, com a couraça óssea na parte frontal e espinhos na metade traseira. Todos possuem espinhos nas terminações caudais.

TRICERÁTOPS: Esse é o maior dos ceratopsios, ou dinossauros-de-chifres, e é, de longe, o mais agressivo. Esses herbívoros bicudos normalmente moram em planícies. Possuem imensas couraças ósseas de até 2 metros protegendo a cabeça, de onde saem dois grandes chifres (cada um com 1 metro), enquanto um chifre menor irrompe do nariz. A cabeça e o pescoço têm CA 2; o corpo, menos protegido, CA 6. Os tricerátops podem pesar mais de 10 toneladas.

Qualquer criatura que invadir o território de um tricerátops será atacada por meio de investidas, e rechaçada. Criaturas menores serão empaladas, sofrendo 2d12 pontos de dano. Os tricerátops também usam os chifres em lutas para manter o domínio da manada; devido a esse fato, não é incomum



encontrar indivíduos com cicatrizes na cabeça. Outras espécies podem ter couraças ósseas protegendo o pescoço, assim como diferentes quantidades de chifres. O monoclônio possui um único chifre no nariz; o pentacerátops possui três chifres, como o tricerátops, e protuberâncias ósseas, semelhantes a chifres, nas faces; e o estracossauro tem vários pequenos chifres em torno de sua couraça na região do pescoço.

TIRANOSSAURO: Essa espécie é um dos mais temidos e terríveis dinossauros carnívoros. Além de seu tamanho imenso e 8 toneladas de peso, o monstro é um ótimo corredor. Sua cabeça gigantesca mede pouco menos de 2 metros, e os dentes têm de 10 a 20 centímetros de comprimento.

O tiranossauro rex, o "lagarto tirano rei", é um morador das planícies. No entanto, apenas fome ou ira extremas irão fazê-lo atacar um tricerátops, matá-lo e comer sua cabeça de uma só vez — pois, dessa forma, o tiranossauro irá morrer em poucas horas, devido às perfurações que os chifres da vítima farão em seu estômago.

A comida preferida desse gigante são os hadrossauros, como o tracodonte. Mas, na verdade, o monstro pode comer praticamente qualquer coisa; criaturas menores ou do tamanho de um ser humano são engolidas com uma jogada de 18 ou mais. O tiranossauro também come carniça, atacando qualquer criatura pequena para roubar a carne que estiver com ela. Tiranossauros têm um agudó sentido de olfato.

Existem muitas outras espécies de carnoossauros, várias delas menores e mais rápidas do que o tiranossauro. Algumas possuem patas superiores fortes, e garras poderosas.

PANTERA DESLOCADORA

CLIMA/TERRENO:	Montanhas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoroa
INTELIGÊNCIA:	Semi (2 - 4)
TESOURO:	(D)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2 - 5 (1d4 + 1)
CA:	4
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2 - 8 (2d4)/2-8 (2d4)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	-2 nas jogadas de ataque dos oponentes
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (de 2,5 metros a 3,5 metros)
MORAL:	Elite (13 - 14)
VALOR EM XP:	975

A pantera deslocadora é uma criatura mágica, que se assemelha a uma pantera comum, mas com dois poderosos tentáculos negros saindo de suas costas. Muito rara, ela se mantém longe da presença humana.

A criatura possui uma coloração negra-azulada de uma pantera negra, e é muito semelhante a esse felino. As fêmeas têm de 2,5 a 3 metros de comprimento, e pesam 225 quilos; os machos têm um comprimento de 3 a 3,5 metros, e pesam até 250 quilos. Eles possuem seis patas. Os tentáculos terminam em espinhos, que podem causar terríveis ferimentos. E os olhos têm um brilho esverdeado que dura até depois da morte.

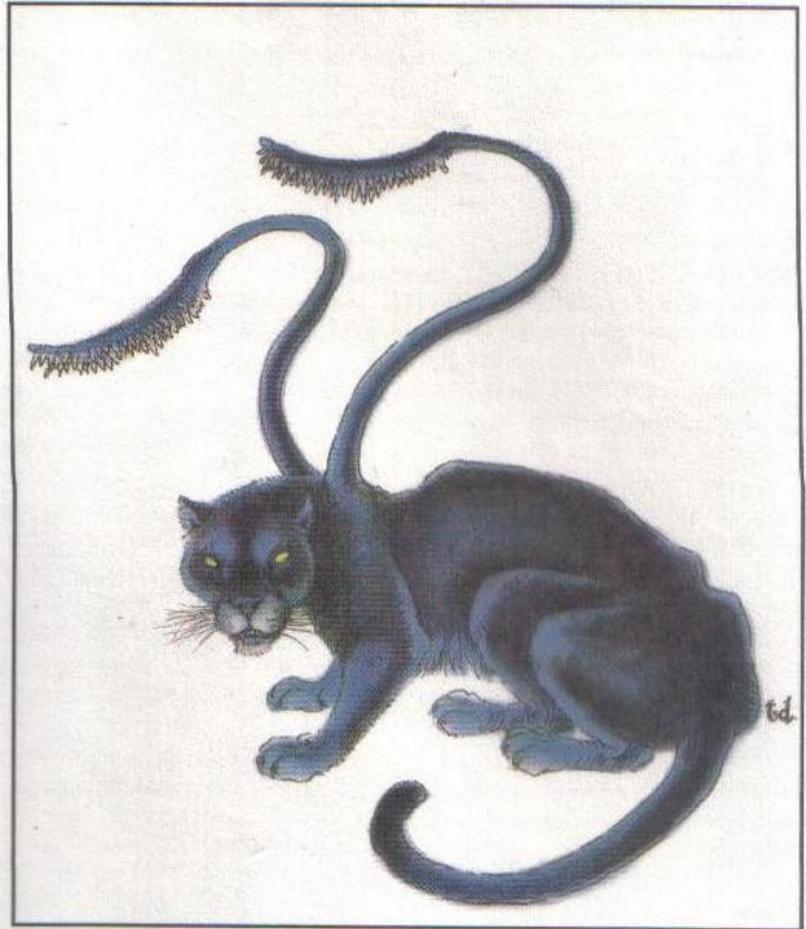
COMBATE: As panteras deslocadoras são criaturas ferozes, selvagens, que odeiam todas as formas de vida. Altamente agressivas, elas atacarão qualquer ser vivo à sua frente, utilizando-se dos tentáculos para infligir 2 - 8 (2d4) pontos de dano.

A principal vantagem em combate é o poder místico de *deslocamento*, que faz com que sua imagem apareça a 1 metro de sua posição real. Qualquer criatura que ataque uma pantera deslocadora terá uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque. Além disso, sua resitência é igual à de um guerreiro de 12º nível; adicione +2 às suas jogadas de dado.

Para determinar a posição real da pantera deslocadora em relação à imagem ilusória, deve-se jogar 1d10. De 1 a 5, a ilusão estará à frente da criatura; 6 e 7 põem a ilusão à sua esquerda; 8 e 9, à direita. Num resultado de 10, a ilusão estará atrás da posição real. Apesar dessa habilidade ser mística, a pantera deslocadora não poderá ser descoberta por *Dissipar Magia* ou *Detectar Magia*. Só uma *Visão da Verdade* revelará sua posição real.

As panteras deslocadoras não usarão garras ou presas, a não ser quando estiverem próximas da morte, ou quando em combate com um oponente muito grande. Em qualquer caso, cada garra causará 1-3 pontos de dano, e cada mordida causará 1-8 pontos.

HABITAT/SOCIEDADE: As panteras deslocadoras são carnívoras, e, se não forem domadas quando jovens, andarão em matilhas, criando um rastro de destruição pelo caminho. Esses monstros odeiam a vida, e muitas vezes matarão simplesmente por prazer. Embora sejam ferozes e indóceis, tais criaturas nunca irão brigar entre si. A matilha é uma máquina de matar, rápida e muito eficiente. Quando encontradas em matilha, são mais do que páreo para as maiores criaturas, e sabe-se que elas se alimentam de orcs, goblins e grupos humanos. Qualquer criatura que entre em seus territórios será vista como vítima em potencial.



As panteras deslocadoras acasalam-se no outono, e os filhotes nascem na primavera. Um casal faz sua toca em cavernas, e uma ninhada tem normalmente de 1 a 4 filhotes. Os filhotes, com o tamanho de um gato doméstico, nascem sem tentáculos, que não crescem até seu tamanho máximo antes dos 4 meses. Os filhotes não saem da caverna enquanto suas habilidades de *deslocamento* não estiverem completamente desenvolvidas. Essa espera é seguida por período de 2 meses, quando os filhotes aprendem a caçar. Com o processo completo a família se desfaz e pais e filhos saem para compor diferentes matilhas.

Enquanto pequenos, os filhotes são protegidos ferozmente em suas tocas. Um adulto, normalmente a fêmea sempre fica com os filhotes, e os outros saem para caçar. A vítima morta é trazida à toca e devorada pela família. As tocas são cheias de ossos, equipamento e tesouros das vítimas.

Naturalmente indóceis e quase sempre malignas, as panteras deslocadoras nutrem um forte ódio contra cães teleportadores. Muitas teorias existem sobre essa inimizade. Vários estudiosos acreditam na incompatibilidade dos temperamentos e tendência — sendo *justo*, o cão teleportador irá naturalmente ser inimigo de criaturas selvagens e destruidoras como essas panteras. Outros dizem que as diferentes habilidades são a causa da antipatia, pois, quando próximos, os poderes desses dois animais estimularam seus sistemas nervosos, produzindo reações hostis. Encontros entre essas duas criaturas são raros, a não ser que dividam um mesmo território.

ECOLOGIA: As panteras deslocadoras têm pouco a temer de outros grandes predadores, exceto trolls e gigantes. Alguns magos e alquimistas utilizam-se de suas peles para preparar itens mágicos, e, normalmente, oferecem grandes recompensas por essa matéria-prima. Os olhos são muito caros, se incomuns, pois se constituem em amuletos preciosos para ladrões — que acreditam que esses globos evitam que quem os usa seja descoberto.

	Cão Selvagem	Cão de Guerra	Cão Teleportador	Cão da Morte
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer	Planícies temperadas	Desertos e subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Solitária	Matilha	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Noite
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Média (8-10)	Semi (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	(C)	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Justa	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-16 (4d4)	Variável	4-16 (4d4)	5-50 (5d10)
CA:	7	6	5	7
MOVIMENTO:	15	12	12	12
DADOS DE VIDA:	1 + 1	2 + 2	4	2+1
TACO:	19	19	17	19
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	2
DANO/ATAQUE:	1-4	2-8 (2d4)	1-6	1-10/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Por trás 75% das vezes	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Teleportação	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (1 m de comprimento)	M (de 1,5 a 2 m)	M (1,5)	M (2 m)
MORAL:	Incerto (5-7)	Mediano (8-10)	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	35	65	270	120

Menores que os lobos, os cães selvagens têm uma aparência que varia de região para região. A maioria se assemelha aos lobos, embora alguns combinem características de lobo e chacal.

COMBATE: Os cães selvagens sempre lutam como um grupo organizado. Eles preferem caçar animais pequenos, e só atacam homens e habitações humanas quando muito famintos. A mordida de um cão selvagem causa 1-4 pontos de dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Cães selvagens podem ser vistos praticamente em qualquer lugar, e são liderados por um macho dominante. A matilha caça uma ampla variedade de animais, chegando até a atacar cervos e antílopes. Os filhotes nascem na primavera, e podem ser domesticados, se separados de sua matilha.

ECOLOGIA: São onívoros que sobrevivem caçando e pilhando de outras criaturas.

CÃES DE GUERRA: Geralmente grandes mastins ou caçadores, eles têm olfato e audição muito apurados, o que os torna peritos em achar intrusos. A maioria não é indócil, e raramente ataca sem provocação.

O tipo do cão de guerra varia muito; alguns são leais e amados animais de estimação, outros são cães de guarda ou de caça; muitos são treinados para batalha.

CÃES TELEPORTADORES: Possuem uma cor marrom amarelada, sendo mais robustos e musculosos do que outros cães selvagens. Eles são inteligentes, e possuem uma forma limitada de teleportação quando estão caçando.

Seu ataque é muito organizado. Somem e aparecem sem nenhum padrão evidente, usando seus poderes para se posicionar para o ataque. Setenta e cinco por cento das vezes, essas criaturas se teleportam para atacar a vítima por trás. O cão irá se teleportar com um resultado maior de 7 em um dado de 12 faces. Para determinar onde ele aparecerá, jogue o dado de 12 faces: 1 = à frente do oponente; 2 = lado protegido pelo escudo (esquerdo); 3 = lado não protegido (direito); 4-12 = por trás. Com a teleportação, o animal surge a uma distância de 30 centímetros a 1 metro do oponente, e estará imediatamente pronto para atacar.

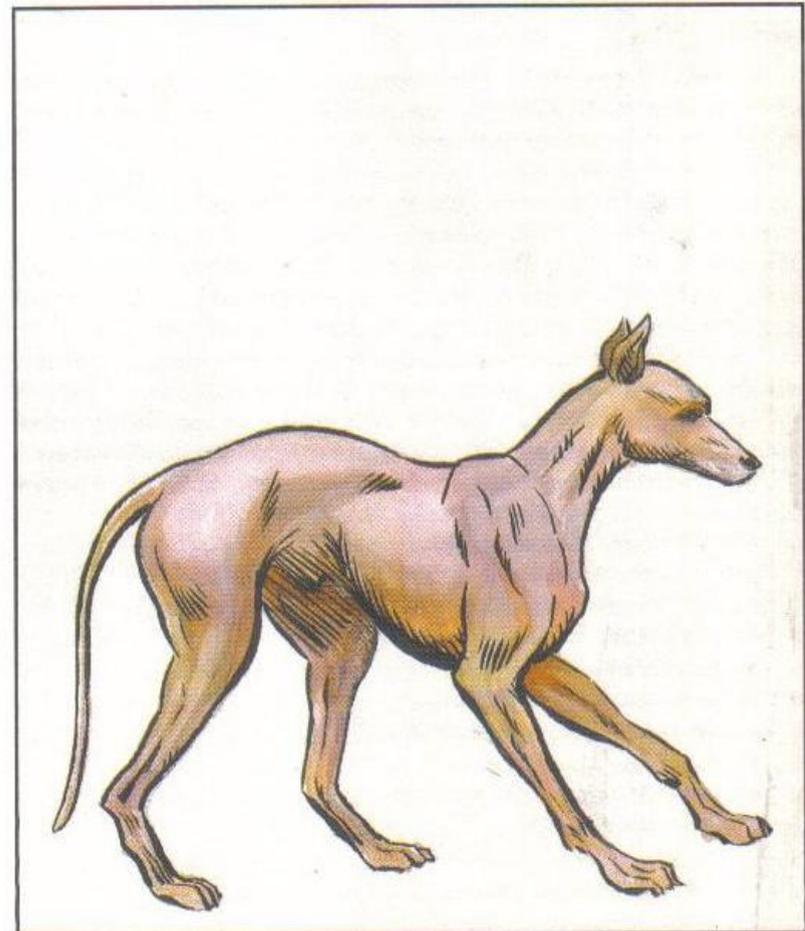
Teleportação é um poder nato desse animal, e ele nunca irá aparecer num espaço ocupado por objetos sólidos. Se seriamente ameaçada, a matilha inteira irá se teleportar e não retornará mais.

Os cães teleportadores são inteligentes e se comunicam através de uma complexa linguagem de latidos, ganidos, rosnados e uivos. Eles habitam planícies abertas e evitam habitações humanas. Uma toca tem de 3 a doze (3d4) filhotes 50% do tempo (1-2 dados de vida, 1-2/1-3 pontos de dano por ataque), que podem ser treinados, e custam algo entre 1.000 e 2.000 po.

CÃO DA MORTE: Esses são grandes cães de duas cabeças, que podem ser percebidos de longe devido a seu incomum latido duplo. Normalmente caçam em grandes matilhas.

Cada cabeça é independente, e sua mordida causa 1-10 pontos de dano. As vítimas da mordida devem fazer um teste de resistência contra veneno, ou contrairão uma doença de podridão que irá matá-las em 4-24 (4d6) dias. Só uma *Curar Doenças* poderá salvar alguém infectado.

Uma jogada natural de 19 ou 20 no ataque do animal fará com que um oponente de tamanho médio perca o equilíbrio, e ataque com penalidade de -4 até que se restabeleça. Existe 85% de chance de que um cão da morte ataque humanos, sem motivo, assim que os avistar.



CÃO DA LUA

CLIMA/TERRENO:	Plano Elísio ou plano Material Primário
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou pequenas matilhas
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	De alta a excepcional (13-16)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Bondosa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 2-8 (ver abaixo)
CA:	0
MOVIMENTO:	30, bípede 9
DADOS DE VIDA:	9+3
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Latido, uivo
DEFESAS ESPECIAIS:	Padrão hipnótico, armas +2 ou melhor para acertar
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%
TAMANHO:	M (1 m até os ombros)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	9.000

Normalmente confundidos com monstros, os cães da lua são criaturas nativas do plano Elísio e campeões da bondade. Eles normalmente se manifestam no plano Material Primário para combater o mal.

Essas criaturas assemelham-se muito a grandes cães de caça. Suas cabeças estranhas possuem uma aparência humana, dando ao animal um certo ar de inteligência. Suas patas são muito adaptáveis, concedendo à criatura a habilidade de andar como bípede ou quadrúpede. Os cães da lua têm coloração escura, variando do cinza escuro ao preto. Os olhos da maioria desses seres têm cor âmbar.

Eles possuem uma linguagem própria, e podem se comunicar com todas as espécies de caninos e lupinos. A linguagem comum também lhes é acessível, graças a uma limitada forma de telepatia.

COMBATE: Pobre daquele que entrar em combate com um cão da lua. São poderosos guerreiros, impiedosos quando lutam contra o mal. Sua mordida causa 3-12 pontos de dano.

Os cães da lua preferem atacar com um *uivo* agudo. Esse som é prejudicial somente para criaturas malignas, afetando a todas num de raio 25 metros com *Medo* equivalente ao invocado por um mago de 12º nível. Quando mais de um cão da lua uiva, o efeito é acumulado. O *uivo* também causa um dano de 5-8 pontos de vida por rodada, contra qualquer criatura maligna que esteja a menos de 15 metros do cão. Além disso, o som produz uma dor física de grande intensidade em criaturas extraplanares e malignas que existam por perto; na verdade, há uma chance de 5% por cão da lua uivando de que essas vítimas retornem ao seu plano de origem. Os cães da lua podem *ganir* para desfazer ilusões e *latir* para dispersar o mal, uma vez por rodada.

Os poderes mágicos abaixo (como os de um mago de 12º nível) podem ser usados um por vez, a cada rodada, à vontade:

- *Transformação Momentânea*, 3 vezes por dia
- *Curar Doenças*, lambendo, 1 vez por pessoa por dia
- *Curar Ferimentos Leves*, lambendo, 1 vez por dia por pessoa
- *Globos de Luz*
- *Escuridão*, 4,5 m de raio
- *Detectar Maldade*, sempre ativa
- *Detectar Invisibilidade*, sempre ativa
- *Detectar Magia*, sempre ativa
- *Detectar Armadilhas*, sempre ativa
- *Invisibilidade Melhorada*
- *Luz*
- *Reflexos*, 3 vezes por dia
- *Esconder itens*



- *Sombras*, 1 vez por dia
- *Retardar Veneno*, lambendo, 1 vez por pessoa por dia
- *Muralha de Névoa*

Os cães da lua podem se tornar etéreos, e têm a habilidade de viajar para os planos Etéreo e Astral à vontade. Eles possuem uma visão superior, enxergando o dobro do normal, e também infravisão, com 20 metros de alcance. Combinadas com os sentidos aguçados de olfato e audição, essas formas especiais de visão garantem ao animal os poderes de detecção descritos acima, além da habilidade de descobrir qualquer ilusão. A companhia de um cão da lua por 1 hora ou mais remove magias de *Encantamentos*, e age como *Remover Maldições*.

Quando em baixa luminosidade, o cão da lua é capaz de se mover de modo a criar um efeito de sombras semelhante ao *padrão hipnótico*, afetando somente seres malignos. Ao mesmo tempo, as criaturas a serviço do bem que estiverem na área irão receber o benefício de uma *Proteção ao Mal* e de uma magia de *Remover Medo*. O cão da lua não poderá atacar ou fazer qualquer ação enquanto estiver criando o padrão hipnótico de sombras, e deverá gastar uma rodada inteira para tecer e estender o alcance do padrão até o máximo de 15 metros. O ser pode *Dissipar Magia*, mas fazendo isso ele será forçado a voltar imediatamente para seu plano de existência original.

Os cães da lua só poderão ser atingidos por armas mágicas com pelo menos +2 de bônus. Eles nunca serão pegos de surpresa (devido a seus sentidos aguçados) e fazem com que seus oponentes subtraiam 2 de seus testes de surpresa. Esses cães também são imunes a qualquer magia de *Medo*. Eles recebem +2 de bônus em qualquer teste de resistência, sofrendo apenas metade ou um quarto do dano.

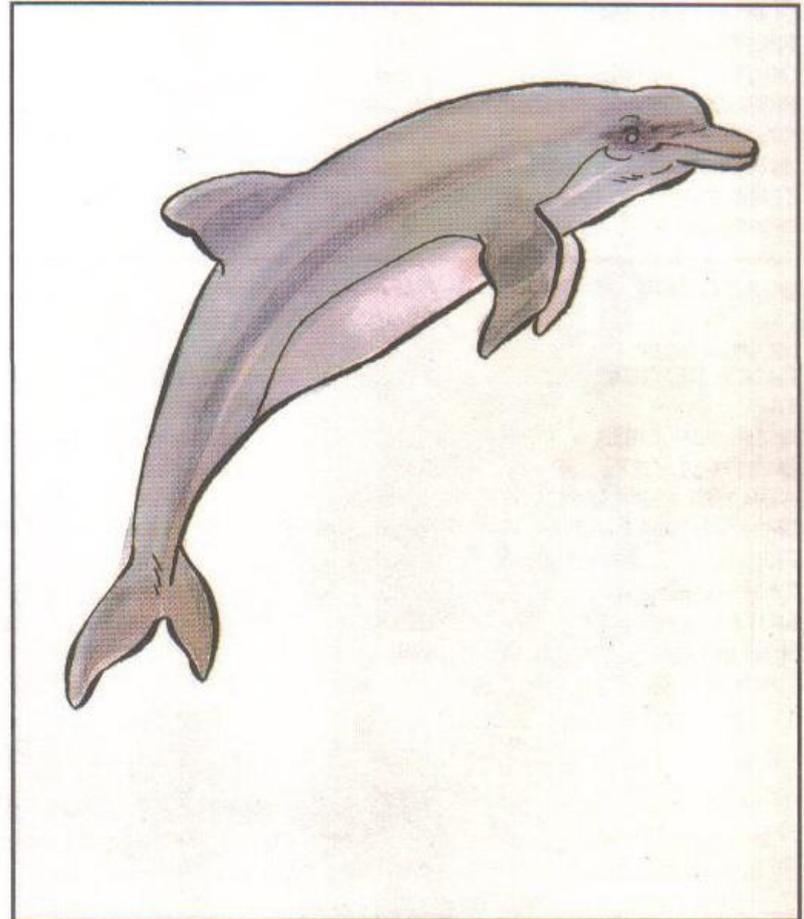
HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são nativas do plano Elísio. São campeões a serviço do bem, e regularmente viajam dos planos superiores para o plano Material Primário para combater o mal.

Cães da lua são amigos de todas as raças de tendência benéfica ou neutra, assim como as mesmas são suas amigas. Os cães não se associarão por muito tempo a ninguém, pois estão em constantes peregrinações, caçando o mal.

ECOLOGIA: Os cães da lua normalmente se mantêm em contato com comunidades humanas, por telepatia, para descobrir os focos de problemas.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer água salgada
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Cardume
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (11-12)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20
CA:	5
MOVIMENTO:	30
DADOS DE VIDA:	2+2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Resistência de guerreiro de 4º nível
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	120



Os golfinhos são mamíferos marinhos inteligentes.

Embora todos possuam características comuns, as diferentes espécies apresentam uma grande variedade de formas e tamanhos. Seus corpos longos e compactos são muito adaptados ao ambiente marinho, o que os deixa entre os melhores nadadores dos oceanos. Todos têm uma grande barbatana dorsal, duas nadadeiras, uma poderosa cauda, uma mandíbula com muitos dentes afiados, respiradouro nas costas e comprimento que varia de um 1,5 metro a 2 metros. Os mais comuns e conhecidos são os cinzentos, ou golfinhos-nariz-de-garrafa, assim chamados devido à sua pele cinza e seu focinho em forma de garrafa. Outros tipos possuem coloração de dupla tonalidade: azul e cinza. Eles se comunicam através de uma linguagem intrincada, que se baseia em sons de alta frequência, muitos dos quais estão acima do nível de audição humano.

COMBATE: Normalmente pacíficos, os golfinhos atacarão somente se ameaçados. A menos que em inferioridade numérica de 1 para 2, sempre atacarão tubarões. Atacando uma presa ou defendendo o cardume, golfinhos sempre irão lutar com organização grupal, respondendo aos comandos de seus líderes. Eles lutarão com vontade insuperável quando estiverem defendendo seus filhotes, e um grupo selecionado de golfinhos poderá entrar em combate procurando retardar os oponentes, sacrificando suas vidas em favor da segurança do cardume.

HABITAT/SOCIEDADE: Os golfinhos são carnívoros, vivendo de uma dieta de peixes. Embora possam ficar submersos por muitos minutos, precisam subir à superfície para respirar. Diferentemente do que ocorre com a maioria dos mamíferos, respirar é, um ato consciente, embora seja inconsciente para algumas das raças; em outras palavras, eles literalmente precisam lembrar de respirar. Os filhotes são sempre acompanhados pelas mães e outras fêmeas, quando vão à superfície para respirar. São brincalhões por natureza, bondosos e justos, desprezando criaturas malignas. Muitos passeiam pelo oceano em cardumes que podem chegar a mais de vinte elementos, nadando onde quiserem. Eles nunca lutam entre si, ou contra golfinhos de outros cardumes. Esses mamíferos são famosos pelo amor que têm pela vida; quando estão nadando, normalmente fazem deslumbrantes acrobacias aquáticas, saltando na superfície de um modo espetacular. Golfinhos tam-

bém brincam com os objetos que encontram, e adoram jogos. Às vezes, seguem navios, entreterendo tripulação e passageiros com suas brincadeiras.

Pelo menos 10% dos golfinhos vivem em comunidades organizadas. Esses grupos têm 1d4 + 1 peixes-espada (CA 6, movimento 24, 1+1 dados de vida, 2d6 pontos de dano/ataque) ou 1-3 narvais (CA 6, movimento 21, 4+4 dados de vida, 2d12 pontos de dano/ataque) como guardas, dependendo do clima e da região. Se uma comunidade for encontrada, há 75% de chance de se encontrar mais 1d4 comunidades em um raio de 10 quilômetros. Tais comunidades organizadas de golfinhos não toleram a presença de criaturas marinhas malignas em seu território, e se necessário convocam outros cardumes nômades para ajudar a afugentar essas criaturas. Qualquer região habitada por golfinhos é livre de tubarões e baleias assassinas.

Os golfinhos são muito inteligentes e mantêm um bom, embora distante, interesse pelos seres humanos, sempre ajudando os que se encontram guiando-os para a praia e mantendo os tubarões à distância. Certos golfinhos solitários têm se associado a humanos, acompanhando-os de modo amistoso em expedições de mergulho e pesca, e geralmente brincando com eles como fariam com outros golfinhos. Esses animais são muito mais valiosos para os homens de um outro modo: amistosos, têm avisado os marinheiros da aproximação de piratas, e das intenções de criaturas malignas. Muitos barcos devem sua chegada a salvo aos portos graças a interferência e aos avisos de golfinhos. Têm descoberto habitações de sahuagins e destruído seus ovos, pois para eles esses monstros são uma ameaça.

ECOLOGIA: Os golfinhos são, no mundo marinho, tanto caçadores como caça. Tubarões e outras criaturas malignas do mar os caçam com entusiasmo. Despistando muitos inimigos, eles têm grandes vantagens que os habilitam a sobreviver e florescer. Eles não são somente fortes e ótimos nadadores, mas também contam com inteligência, e possuem um estilo de vida organizado, que constitui uma eficiente defesa contra seus inimigos.

DOPPLEGANGER

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-12
CA:	5
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	420

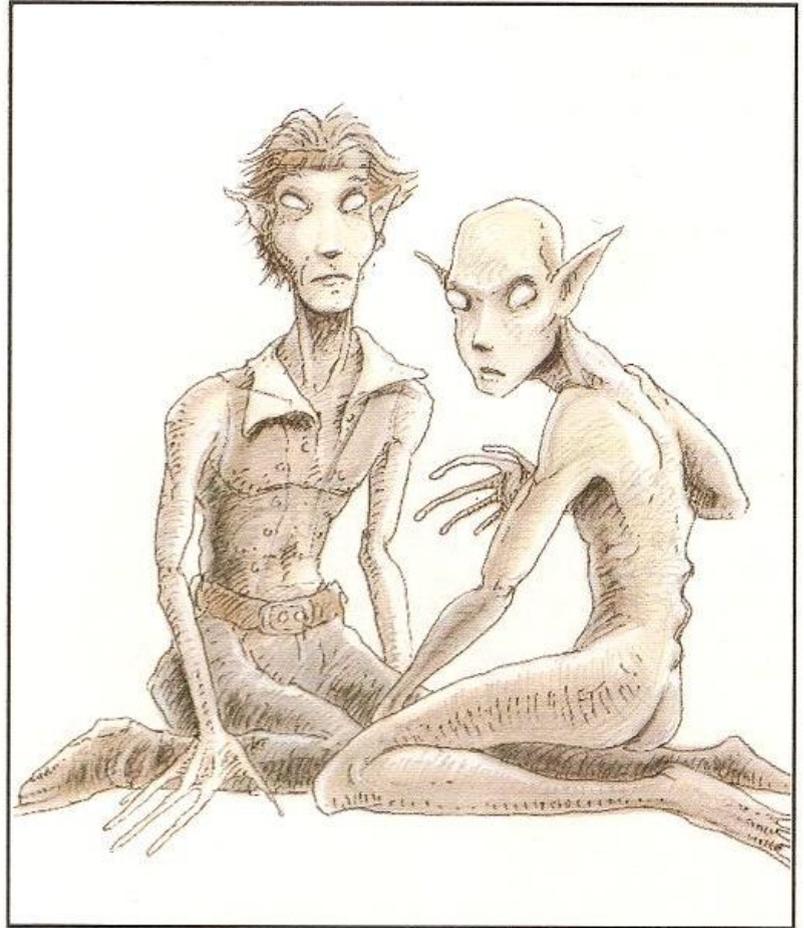
O doppleganger é um mestre da mímica, que sobrevive adquirindo as formas de seres humanos, semi-humanos e humanóides. São bípedes, de aparência humanóide. Sua pele é grossa e cinzenta, o que lhes confere uma CA 5. Raramente são vistos em suas formas verdadeiras.

COMBATE: Essas criaturas podem assumir a identidade de qualquer ser humanóide, com altura variando entre 1,2 metro a 2,5 metros de altura. O doppleganger escolhe uma vítima, duplica sua forma e então procura matá-la, para assumir seu lugar. Ele é capaz de usar *Percepção Extra-sensorial*, e pode imitar a vítima com 90% de eficiência, conseguindo até duplicar vestimentas e equipamentos. Se não conseguir tomar o lugar da vítima o doppleganger atacará, confiando que a confusão irá fazê-lo indistinguível de sua vítima. Eles são imunes a *Sono*, *Enfeitiçar* e magias semelhantes, e possuem todas as resistências de um guerreiro de 10º nível.

Os dopplegangers trabalham em grupo, e agem em conjunto para garantir que seus ataques e infiltrações tenham sucesso. Eles são muito inteligentes, e normalmente gastam muito tempo planejando, com cuidado, os ataques. Se encontram uma vítima em potencial, seguem-na, esperando a melhor chance para atacar e escolhendo com cautela a melhor hora e oportunidade. Esses seres podem esperar até o anoitecer, até que a vítima esteja só ou segui-la a uma estalagem.

HABITAT/SOCIEDADE: Existem rumores de que os dopplegangers são seres artificiais, criados por algum poderoso arcano ou semideus. Eles foram produzidos para servir como espíões e assassinos em uma antiga e poderosa guerra mágica. Seu criador morreu muito tempo atrás mas eles sobreviveram, continuando a servir de espíões para forças, ladrões e governantes malignos. Também têm servido como assassinos.

Todos os dopplegangers vêm de uma mesma tribo, e apesar se serem raros, grupos deles podem ser vistos em qualquer ocasião e nos lugares mais inesperados. Trabalhando como uma unidade, eles escolhem um grupo de vítimas, como uma família ou um punhado de viajantes. De natureza preguiçosa, acham mais fácil tomar uma forma humanóide, especialmente a humana, e viver confortavelmente. Eles preferem assumir a forma de alguém que vive no luxo à de alguma pessoa comum. Uma vez que a imitação feita por esses seres é apenas 90% precisa, a maioria eventualmente acaba



sendo descoberta e desmascarada, o que força essas criaturas a assumirem uma nova forma.

Os dopplegangers são comumente encontrados em sua forma natural quando em subterrâneos ou em territórios selvagens. Alguns deles fazem sua morada em áreas onde é fácil uma emboscada e surpreender vítimas, patrulhando regularmente o território. Esses bandos vivem atacando humanóides mais fracos e viajantes, para roubar comida e tesouros. Se a comida e os tesouros tornarem-se escassos, eles irão trabalhar para algum poderoso arcano, ou guilda de ladrões.

Se um doppleganger tiver sido contratado para tomar o lugar de uma pessoa específica, ele irá planejar o ataque com cuidado especial, aprendendo todo o possível sobre a vítima e seu modo de vida.

Suas maiores fraquezas são a ganância e a covardia. Eles gastam suas vidas em uma ávida busca por ouro e outras riquezas. Se estiverem atacando um punhado de aventureiros, por exemplo, eles procurarão primeiro a pessoa que parecer mais rica. Se seu alvo for um grupo de aventureiros, os esperarão que a equipe esteja saindo da masmorra e voltando para cidade. Sendo covardes, eles preferirão sempre o modo mais fácil de angariar riqueza. Um doppleganger que escolhe um rico aventureiro como alvo evitará riscos após conseguir o tesouro, fugindo na primeira oportunidade e dando uma desculpa plausível para se separar do resto do grupo. Seres dessa espécie também trabalharão como espíões e assassinos, por dinheiro.

ECOLOGIA: Os dopplegangers são parasitas sofisticados e perigosos, que vivem do trabalho dos outros.

Eles também são conhecidos por serem espíões e assassinos eficientes e espertos, que podem disseminar o caos político quando em posições de poder. Arcanos malignos têm, embora raramente, dominado reinos inteiros por curtos períodos de tempo, através da troca de um rei, príncipe ou cônsul por um doppleganger.

CLIMA/TERRENO:	Ver abaixo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Depende do tipo de dragão
TESOURO:	B, H, S, T
TENDÊNCIA:	Maligna (qualquer)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	Ver abaixo
MOVIMENTO:	Depende do tipo de dragão
DADOS DE VIDA:	Depende do tipo de dragão
TACO:	Depende do tipo de dragão
Nº DE ATAQUES:	Depende do tipo de dragão
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão e uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade à magia e uso de magia
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	Depende do tipo de dragão
MORAL:	Ver abaixo
VALOR EM XP:	Do dragão, mais 1.000 (tanto o dragão lich como seu hospedeiro devem ser destruídos)

O dragão lich é uma criatura morta-viva, resultante de uma transformação artificial de um dragão maligno. O misterioso Culto dos Dragões pratica as poderosas magias necessárias à criação de tais criaturas, embora existam rumores de que outras pessoas também tenham acesso a esses rituais.

Um dragão lich pode ser criado a partir de qualquer subespécie de dragão maligno. Ele retém todas as características físicas originais, exceto os olhos, que se tornam pontos brilhantes de luz, flutuando nas sombras das cavidades oculares. Em várias ocasiões, dragões liches esqueletos, ou semi-esqueletos, têm sido observados.

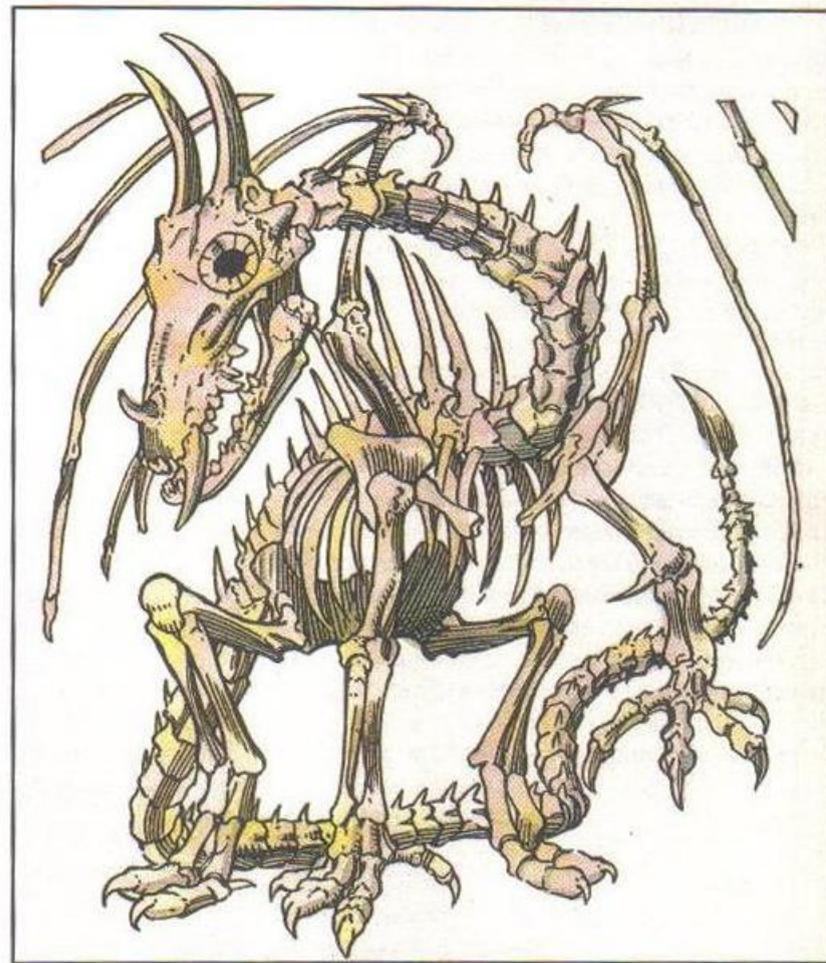
Os sentidos do dragão lich são similares aos que a fera possuía em vida: ele pode detectar criaturas e objetos invisíveis (inclusive aqueles escondidos na escuridão da neblina) a uma distância de 3 metros por categoria de idade, e também possui uma habilidade natural de *discernimento* enquanto estiver em seu próprio covil, isso a uma distância de 6 metros por categoria de idade. Um dragão lich pode falar, lançar magias e usar seu Sopro-de-Dragão como quando vivo; ainda pode lançar qualquer uma de suas magias inerentes uma vez por dia e usar seu sopro-de-dragão uma vez a cada três rodadas de combate. Ele ainda retém a inteligência e a memória que possuía em sua forma original.

COMBATE: Dragão lich é imune a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Enfraquecimento*, *Metamorfose*, *frio* (mágico ou natural), *eletricidade*, *Imobilizar*, *insanidade*, *Morte* ou *Símbolos da morte*. Eles não poderão ser envenenados ou paralisados, e o *poder da fé* dos sacerdotes não os afetará. Esses monstros mantêm a mesma proteção à magia que possuíam quando vivos; somente ataques mágicos de arcanos acima do 6º nível, ou de monstros com 6 ou mais dados de vida, têm chances de acertá-las.

A Categoria de Armadura de um dragão lich se mantém idêntica à de sua forma original, melhorada em +2 (por exemplo, se a CA da forma original era -1, a CA do lich é -3). Os ataques contra um desses monstros, devido à sua natureza mágica, não ganham nenhum bônus na jogada de ataque ou no dano.

Inicialmente, um dragão lich mantém o mesmo moral que possuía quando vivo; entretanto, depois de vencer seu primeiro combate, o moral passa a ser permanentemente destemido (19); isso admitindo-se que o oponente ou oponentes envolvidos no combate possuam um total de dados de vida de, no mínimo, 100% dos dados de vida do dragão lich (logo, um dragão lich de 16 dados de vida precisa derrotar um oponente ou oponentes com um total mínimo de 16 dados de vida para ter o ganho de moral). Melhorando seu moral, o dragão torna-se imune a qualquer tipo de medo mágico.

Os dragão lich tem uma capacidade um pouco maior de gerar medo do que tinha em sua forma original; os oponentes precisam testar sua resistência à magia com uma penalidade de -1 (mais todos os modificadores relevantes) para resistir à aura mágica da fera. O olhar do dragão lich pode



paralisar criaturas a até 40 metros de distância, caso as vítimas falhem na resistência (criaturas no 6º nível [ou de 6 DV] ou mais ganham +3 em suas resistências).

Se a criatura resistir ao olhar do dragão lich, ela passará a ser permanentemente imune ao olhar desse lich específico.

O método de ataque é o mesmo que possuía quando em vida; por exemplo, um dragão lich que tenha sido originalmente um dragão verde irá matar um oponente fraco com uma série de ataques físicos, mas irá destruir os mais poderosos atacando-os no momento oportuno, com Sopro-de-Dragão e magias.

Todos os ataques físicos, tanto as garras como a mordida, causam o mesmo dano que causavam na forma original do dragão lich, mais 2d8 de dano devido ao frio. Uma vítima atingida por um ataque físico e que falhe no teste de resistência à paralisação ficará imóvel por 2d6 rodadas. Imunidade ao frio, temporária ou permanente, anula o dano causado pelo frio do dragão lich, mas não a paralisação. Esses monstros não podem drenar níveis de vida.

Todos os dragões lich podem tentar exercer controle sobre mortos-vivos (como com uma poção de controle de mortos-vivos) uma vez a cada 3 dias; o controle funciona sobre qualquer tipo de morto-vivo, e a uma distância de até 60 metros. A resistência dos mortos-vivos a esse poder sofre uma penalidade de -3; se o controle for bem-sucedido, ele durará somente por um turno. Enquanto o controle sobre os mortos-vivos tiver sendo utilizado, o dragão não poderá usar nenhuma outra magia. Se interrompido antes do término do turno, o dragão lich deverá esperar 3 dias até que possa utilizar-se do poder novamente.

Se um dragão lich ou proto-dragão lich for destruído, seu espírito imediatamente retornará para o hospedeiro. Se não houver nenhum cadáver no alcance de possessão, o espírito ficará preso no hospedeiro durante algum tempo, ou até um corpo ficar livre para recebê-lo. Um dragão lich é muito difícil de ser destruído. Ele pode ser destruído por uma *Palavra de Poder*, *Matar* ou magia semelhante. Se o espírito estiver no hospedeiro, destruir o mesmo fora do alcance de possessão irá destruir o dragão lich. Da mesma forma, um dragão lich ativo não possuirá o poder de possessão se o hospedeiro for destruído. O destino do espírito de um dragão lich desincorporado — ou seja, que não possua um corpo, ou um hospedeiro — é desconhecido, mas presume-se que a essência da criatura vá para os planos inferiores.

DRAGÃO LICH

HABITAT/SOCIEDADE: A criação de um dragão lich é um processo complexo, que envolve a transformação de um dragão maligno por forças arcanas. Os mais notórios praticantes desse ritual são os membros do Culto do Dragão. O processo normalmente é fruto de uma cooperação entre dragões malignos e arcanos, mas há notícias de que arcanos muito poderosos têm coagido dragões malignos a passarem pela transformação contra a própria vontade.

Qualquer dragão maligno é um possível candidato à transformação, embora os dragões mais velhos e com habilidades mágicas sejam os preferidos. Uma vez escolhido o dragão, os arcanos primeiramente preparam o hospedeiro, um objeto inanimado que irá guardar a força vital da fera. Esse objeto deve ser um item sólido, de não menos 2.000 po de valor e resistente à deterioração (madeira, por exemplo, não pode ser usada). Uma pedra preciosa é o item mais usado como hospedeiro, particularmente rubis, pérolas, carbúnculos e azeviche. As gemas normalmente são incrustadas em espadas ou outras armas. O hospedeiro é preparado através do lançamento de *Encantar Item* sobre si, ao som do nome do dragão; o item poderá resistir à magia se passar no teste de resistência como se fosse um arcano de 11º nível. Se o item resistir, outro deverá ser usado como hospedeiro. Se não, ele poderá servir. Se desejado, uma *Aço Vítreo* poderá ser lançada sobre o hospedeiro, para protegê-lo. Depois, uma poção especial será preparada para o dragão maligno consumir. A composição exata do líquido varia com a idade e o tipo do dragão, mas certos ingredientes são indispensáveis, entre eles uma poção de controlar dragões malignos, uma poção da invulnerabilidade e o sangue de um vampiro. Quando o dragão maligno beber a poção, os resultados serão determinados pela tabela a seguir (em porcentagem):

NÚMERO	RESULTADO
01-10	Nenhum efeito.
11-40	A poção não funcionou. O dragão sofreu 2d12 pontos de dano e começou a se contorcer incontrolavelmente por uma a duas rodadas.
41-50	A poção não funcionou. O dragão morreu. Uma <i>Desejo</i> ou magia similar será necessária para restaurar a vida do dragão; uma <i>Desejo</i> de transformar o dragão em dragão lich resultará em outra jogada nessa tabela.
51-00	A poção funcionou.

Se a poção funcionar, o espírito do dragão será transferido para o hospedeiro, seja qual for a distância entre o corpo do dragão e o objeto. Uma luminosidade turva no hospedeiro indicará a presença do espírito.

Enquanto estiver no hospedeiro, o espírito não poderá realizar qualquer ação; ele não poderá ser contatado, e nem atacado por magia, e poderá permanecer no hospedeiro indefinidamente.

Com o espírito contido no hospedeiro, o item deve ficar a, no máximo, 20 metros de um cadáver réptil; sob circunstância alguma o espírito poderá possuir um corpo vivo. O corpo original do espírito é o ideal, mas o de qualquer réptil que tenha morrido, há até 30 dias poderá ser utilizado.

O arcano que originalmente preparou o hospedeiro deverá tocá-lo, e lançar uma *Recipiente Arcano* enquanto pronuncia o nome do dragão; depois, o arcano tocará o cadáver, que deverá falhar no teste de resistência à magia para que o espírito consiga possuí-lo; se for bem-sucedido, aquele cadáver específico nunca mais irá aceitar o espírito. Os modificadores abaixo deverão ser aplicados ao teste:

-10 se o corpo for o original do espírito (que pode estar morto há muitos anos).

-4 se o corpo for da mesma tendência do dragão.

-4 se o corpo for de qualquer dragão real (qualquer tipo).

-3 se o corpo for de um réptil de fogo, lagarto de gelo, wyvern, lagarto de fogo.

-1 se o corpo for de um dracolisco, dragone, dinossauro, cobra ou outro réptil.

Se o corpo aceitar o espírito, ele será animado pelo mesmo. Se o corpo animado pelo espírito for o original, ele imediatamente será um dragão lich;

entretanto, a criatura não poderá usar sua voz ou Sopro-de-Dragão nos próximos 7 dias (note que ele não será capaz de lançar magias com componentes verbais durante o mesmo período). Ao final desses 7 dias, o dragão lich volta a poder usar a voz e o Sopro-de-Dragão.

Se o corpo não for o original do espírito quando vivo, ele imediatamente se transforma num proto-dragão lich. Um proto-dragão lich possui a mesma mente e memórias de sua forma original, embora receba os pontos de vida, imunidades à magia e o *poder da fé* de um dragão lich. Ele não poderá falar ou lançar magia, e nem causar dano por frio, usar o Sopro-de-Dragão ou provocar medo como um dragão lich. Força, movimento e CA são os mesmos do corpo possuído.

Para se tornar um dragão lich completo, um proto-dragão lich deve devorar pelo menos 10% de seu corpo original e ele sempre conseguirá sentir a presença de sua forma primitiva, não importando a distância a que esse esteja, a não ser que a mesma tenha sido enviada a outro plano de existência. O proto-lich procurará incansavelmente proteger o corpo original, deixando-o longe de suas outras atividades. Se o corpo original for queimado, desmembrado ou de algum modo destruído, ele só precisará devorar as cinzas ou pedaços equivalentes a pelo menos 10% da massa original do cadáver (a destruição total do corpo original somente será possível através de uma *Desintegração* ou magia similar; o corpo poderá ser reconstituído por *Desejo* ou magia similar, mas somente se a magia for recitada no mesmo plano da *Desintegração*). Se o proto-dragão lich não conseguir devorar seu corpo original, ele ficará preso em sua forma atual até ser destruído.

Um proto-dragão lich será um dragão lich completo 7 dias depois de ter devorado seu corpo original. Quando a transformação se completa, ele volta a ter um corpo semelhante ao que possuía enquanto vivo; a partir daí, a criatura poderá falar, recitar magias e usar o Sopro-de-Dragão de seu corpo original, assim como todas as habilidades de um dragão lich.

O processo de possessão de um novo corpo é o mesmo, a não ser pelo fato de que a ajuda de um arcano não se faz mais necessária (o uso de uma *Recipiente Arcano* só é necessária na primeira possessão). Se o espírito tiver sucesso na re-possessão, ele volta a ser um dragão lich completo.

Um relação de simbiose existe entre os dragões liches e os arcanos que os criaram. O arcano honra e ajuda seu dragão lich, oferecendo-lhe tesouros regularmente. Como agradecimento, a fera defende o arcano contra seus inimigos e outros perigos, assim como o ajuda em seus projetos. Como os dragões, os dragões liches são seres solitários, embora eles se confortem sabendo que possuem aliados.

Os dragões liches normalmente são encontrados nas mesmas regiões onde habitam os dragões de sua espécie; dragões liches criados de dragões verdes, por exemplo, aparecem em regiões subtropicais e em florestas temperadas. Embora não vivam com os arcanos que os criaram, seus covis nunca estão a mais de poucos quilômetros de distância da morada desses recitadores de magia. Preferem a escuridão, e são normalmente encontrados a noite, em florestas sombrias ou em labirintos subterrâneos.

ECOLOGIA: Dragões lich nunca sentem fome, mas precisam comer para alimentar seu Sopro-de-Dragão. Assim como os dragões, os dragões lich podem comer quase tudo, embora prefiram consumir as mesmas coisas que comiam quando vivos (por exemplo, se o dragão lich foi originalmente um dragão vermelho, ele preferirá carne fresca). Seu corpo torna-se um pó com cheiro muito forte poucas horas depois de ser destruído; o pó pode ser usado por arcanos para criar poções de controle dos mortos-vivos ou substâncias mágicas similares.

DRAGÕES, INFORMAÇÕES GERAIS

Os dragões constituem uma antiga raça de répteis alados. São conhecidos e temidos por seu tamanho, coragem e habilidades mágicas. Os mais antigos estão entre as criaturas mais poderosas do mundo, e a maioria é identificada pela cor de suas escamas. Muitas subespécies são conhecidas, e a maioria delas cai em três grandes categorias: cromáticos, gemas, e metálicos. Os cromáticos incluem os dragões preto, azul, verde, vermelho e branco. Os gemas são os de ametista, cristal, esmeralda, safira e topázio. Os metálicos são os de latão, bronze, cobre, ouro e prata. Além dos dragões dessas três classificações, existem outros que podem, à primeira vista, encaixarem-se nessas categorias. Por exemplo, o dragão de aço poderia ser classificado como um dragão metálico, embora possua somente um tipo de Sopro-de-Dragão, enquanto os metálicos possuem dois tipos. Da mesma forma, o dragão marrom poderia ser categorizado como um dragão cromático, mas não possui asas, e isso o impede de ser um dragão cromático "verdadeiro".

Todas as subespécies possuem doze categorias de idade, e ganham mais habilidades e aumentam seus poderes com o passar do tempo. O dragão cresce em tamanho, de alguns metros quando filhote, a mais de 30 metros, quando ganha o status de grande wyrm. O tamanho exato varia de acordo com a idade e subespécie. A envergadura da asa é igual ao tamanho do seu corpo; e de 15 a 20% do tamanho do dragão é constituído por seu pescoço.

Geralmente, quando muitos dragões são encontrados no mesmo lugar, eles constituem uma família, com um casal e alguns jovens. O casal sempre será de jovens adultos, adultos, ou adultos maduros; os jovens encontrados com seus pais estão no estágio de jovens adultos, ou são ainda mais novos. Para determinar a idade dos dragões, jogue 1d6: 1= ovo; 2= filhote; 3= muito jovem; 4= jovem; 5= adolescente; 6= jovem adulto.

Durante o curto estágio de jovem adulto, o dragão deixa seus pais, procurando um covil próprio. Algumas vezes, embora seja raro, jovens deixam os pais para viverem suas próprias vidas. Assim como um par de dragões no estágio adulto maduro irá deixar os filhos à procura de independência, e de novos tesouros para dividir. Os dragões mais velhos de ambos os sexos às vezes vivem com os jovens, mas somente os de sua própria cria — outros pais saem após pôr os ovos. Os mais velhos normalmente são solitários. Eles mantêm distância da civilização, que desprezam.

Os dragões são predadores temidos, embora possam comer carniça quando necessário, além de serem capazes de se alimentar com qualquer coisa quando famintos. Seu metabolismo opera com a eficiência de uma fornalha, aproveitando 95% do que comem. Também podem metabolizar material inorgânico, e alguns têm desenvolvido predileção por esse tipo de alimento.

Embora ideais e metas variem muito entre as subespécies, todos os dragões são avaros e cobiçosos. Gostam de manter riquezas materiais, guardando montes de moedas, gemas, jóias e o maior número de itens mágicos possíveis. Essas criaturas acham os tesouros bonitos, gostam de apreciá-los, e expõem-se à radiação dos itens mágicos. Para eles, tesouro nunca é demais, e odeiam deixá-los por muito tempo, afastando-se somente para patrulhar o território e conseguirem comida. Da maturidade ao estágio de grande wyrm, várias centenas de gemas e moedas incrustam-se em suas escamas e couro.

DEFESAS DOS DRAGÕES: A CA dos dragões melhora com a idade, e eles se tornam mais fortes. Os mais antigos são imunes a projéteis normais; flechas e outras armas ricocheteiam em seus corpos incrustados de gemas. Projéteis grandes ou mágicos afetam-nos normalmente. Os jovens adultos e outros mais antigos irradiam uma aura, que os torna parcialmente protegidos contra magias ofensivas. A proteção à magia aumenta com a idade.

COURO DE DRAGÃO: O couro de dragão é muito procurado por armadores peritos para transformá-lo em escudos e armaduras, que são valiosos devido à boa aparência e grande fator de proteção. Uma armadura de couro de dragão garante a quem a veste uma CA 4 pontos inferior à do dragão que serviu de fonte para o couro, até um mínimo de CA 8. Uma armadura de dragão é leve e não possui grande volume, pesando somente 13 quilos.

As escamas dos dragões de gema possuem as mesmas propriedades das gemas equivalentes. São mais quebradiças que as dos outros dragões, e armaduras feitas desse material requerem reparos mais frequentes.

Armaduras de couro de dragão não garantem proteção extra. Entretanto, ela poderá ser encantada até um máximo de +5 para proteger contra vários fatores. A resistência dos dragões a certos elementos é baseada em

todo o seu corpo, e não somente no couro. Por ser um item muito difícil e caro de se fazer, seu custo varia de 1.000 a 10.000 po.

Os escudos também não oferecem proteção adicional. São feitos de couro esticado sobre uma armação de madeira, e pesarão 2 quilos (se pequenos) ou 4 quilos (se grandes), custando de 20 a 120 ou de 30 a 180 po.

SENTIDOS DE DRAGÃO: Seus sentidos aguçados de visão, olfato e audição, habilitam-nos a descobrirem objetos e criaturas invisíveis (incluindo os escondidos em escuridão ou neblina) em um raio de 3 metros, vezes a categoria de idade. Possuem a habilidade natural de *Claraudiência* em seu covil; com alcance de 6 metros por categoria de idade. Alguns dragões são capazes de se comunicarem telepaticamente com criaturas inteligentes. A chance percentual de falarem está baseada em sua Inteligência e categoria de idade. Use as descrições individuais para determinar porcentagens.

COVIS DE DRAGÕES: Todos os covis de dragões ficam distantes da civilização mortal, e são muito difíceis de se encontrar. Normalmente a fauna ao redor é escassa, pois a maioria dos seres teme os dragões, que normalmente devoram as poucas criaturas viventes na vizinhança.

Quando um dragão jovem adulto deixa seus pais para ter um covil próprio, ele gasta alguns anos indo de um lugar a outro até encontrar a toca ou caverna que mais se adapte à sua personalidade, procurando aumentá-la a fim de se acomodar melhor, à medida que cresce. Ao se aproximar do estágio adulto maduro, escolhe uma grande caverna para habitar até o fim da vida. O local e as características do covil variam de acordo com a subespécie; consulte a ficha de cada dragão para informações específicas. Entretanto, uma coisa é constante: qualquer dragão considera a vizinhança de seu covil como seu domínio. A criatura que violar ou ameaçar o covil de um dragão será julgada cruelmente pelo mesmo. Todos escondem seus tesouros o mais profundamente possível.

VÔO DE DRAGÃO: Apesar de seu tamanho grande, os dragões voam com graça e competência; a maioria possui Espécie de Manobra C. Podem ascender com a metade de sua velocidade máxima, e mergulhar com o dobro da mesma. Um dragão pode mudar de direção rapidamente executando uma manobra de "wingover". Ele não poderá ganhar altitude e executar um "wingover", mas poderá mergulhar. As manobras habilitam-no a fazer curvas de 120 a 240°, apesar da velocidade ou tamanho. Mergulhando, os dragões podem atacar com suas garras com +2 de bônus nas jogadas de ataque. Ao mergulharem sobre criaturas no chão, podem atacar com as garras e as asas, mas precisarão aterrissar imediatamente após o ataque.

Quando engajados em combate aéreo, os dragões podem morder ou usar as garras, mas nunca os dois ataques ao mesmo tempo. Se estiverem voando precisam planar para recitar magia (embora habilidades naturais possam ser usadas a qualquer momento), mas perdem 300 metros de altitude por rodada, precisando atingir metade de sua velocidade normal de voo na rodada antes de começarem a planar.

TABELA DOS DRAGÕES:

Categoria de Idade	Idade (em anos)	Mod. do DV	Mod. de Combate	Raio de Medo	Mod. de Res. Medo
1 Filhote	0-5	-6	+1	Nenhum	Nenhum
2 Muito Jovem	6-15	-4	+2	Nenhum	Nenhum
3 Jovem	16-25	-2	+3	Nenhum	Nenhum
4 Adolescente	26-50	Nenhum	+4	Nenhum	Nenhum
5 Jovem Adulto	51-100	+1	+5	15 Metros	+3 (+7)
6 Adulto	101-200	+2	+6	20 Metros	+2 (+6)
7 Adulto Maduro	201-400	+3	+7	25 Metros	+1 (+5)
8 Antigo	401-600	+4	+8	30 Metros	0 (+4)
9 Muito Antigo	601-800	+5	+9	35 Metros	-1 (+3)
10 Venerável	801-1000	+6	+10	40 Metros	-2 (+2)
11 Wyrn	1001-1200	+7	+11	45 Metros	-3 (+1)
12 Grande Wyrn	1200+	+8	+12	50 Metros	-4 (0)

MEDO DE DRAGÕES: Os dragões podem causar pânico ou medo. A simples visão de uma dessas criaturas que já tenha passado do estágio adolescente faz com que animais, monstros e pessoas com menos de 1 dado de vida que o dragão, automaticamente fujam em pânico por 4d6 rodadas.

DRAGÕES, INFORMAÇÕES GERAIS

Montarias treinadas, unidades militares organizadas, e criaturas com 1 dado de vida ou mais, porém com menos dados de vida que o dragão não entram em pânico, mas são acometidas por medo quando penetram no raio da aura emanada por ele. Essa aura cerca normalmente os dragões que estejam atacando ou realizando investidas, além de afetar o solo sob um dragão que esteja voando a uma altitude de 80 metros, ou menos. As criaturas que não entrarem automaticamente em pânico deverão fazer um teste de resistência à petrificação. As que falharem serão acometidas pelo medo, e lutarão com uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano. A aura aumenta em tamanho e intensidade devido à categoria etária do dragão. As criaturas que forem afetadas pela aura devem fazer um teste de resistência com os bônus ou penalidades especificados na tabela anterior. Todas as criaturas com número de dados de vida igual ou maior que o dragão são imunes aos efeitos do medo.

Os dragões de Gema não são tão amedrontadores quanto os outros, portanto as resistências às suas auras recebem bônus, que aparecem entre parênteses na tabela dos dragões.

MODIFICADOR DE DADOS DE VIDA DOS DRAGÕES: Os dados de vida dos dragões variam de acordo com a subespécie, e são modificados com base na categoria etária. Os dados de vida devem ser determinados por espécie e pela tabela dos dragões, para que se adicionem os modificadores de idade. Os mais velhos ganham mais dados de vida. As resistências dos dragões são baseadas em seus dados de vida. Cada dragão tem resistência semelhante a um guerreiro de nível igual aos dados de vida da criatura. Por exemplo, um filhote de dragão negro tem a resistência de um guerreiro de 4º nível, enquanto um grande wyrm possui os valores de um de 18º nível.

MODIFICADOR DE COMBATE: Os modificadores de combate dos dragões — bônus ou penalidades aplicados às suas jogadas de ataque físico — são determinados pela categoria etária e não se aplicam aos ataques por Sopro-de-Dragão. No entanto, esses valores devem ser somados à própria categoria etária para determinar o nível em que o dragão lança magias (sendo assim, um dragão grande wyrm poderá recitar magias como um personagem de 24º nível).

ATAQUES DE DRAGÃO: Todos os dragões têm os ataques com garras/garras/mordida e Sopro-de-Dragão, o último podendo ser usado uma vez a cada três rodadas. Eles podem também atacar de muitos outros modos, que detalharemos à frente. Essas criaturas normalmente dividem seus ataques entre os oponentes, usando os golpes mais poderosos, como a mordida, contra oponentes que podem ver e tocar.

Um dragão prefere atacar normalmente nesta ordem: Sopro-de-Dragão, habilidades mágicas (ou magias) e ataques físicos. Eles não podem atacar fisicamente na mesma rodada em que usam o Sopro-de-Dragão. Habilidades mágicas (mas não magias) podem ser utilizadas em conjunto com qualquer tipo de ataque, exceto Sopro-de-Dragão.

GARRAS: Um dragão pode usar as garras para atacar oponentes à frente e aos lados. Se ele chutar com uma de suas patas inferiores, só poderá atacar com a garra de um dos braços (o outro deverá ser usado para manter o equilíbrio).

MORDIDA: Devido ao seu longo pescoço, o dragão poderá morder oponentes às costas e flancos, além da frente.

AGARRAR: Somente jovens adultos ou mais velhos podem agarrar os oponentes. Isso ocorrerá quando o réptil estiver voando, mergulhar e agarrar a vítima com uma das garras. Com isso, a criatura será levada aos ares. Existe 50% de chance da vítima ter seus braços presos e não poder atacar o dragão. Essas criaturas são muitas vezes levadas a grandes alturas, e então soltas em pleno ar. Elas também poderão ser esmagadas, recebendo o dano da garra automaticamente a cada rodada, ou levadas à boca do dragão (a transferência requer um sucesso em jogada de ataque). Se a jogada for bem-sucedida, a vítima passa a receber o dano da mordida a cada rodada; caso contrário, ela cai. À medida que envelhece, o dragão passa a conseguir levar uma criatura em cada garra, podendo até agarrá-las ao mesmo tempo. Dragões wyrms e grandes wyrms podem carregar até três vítimas. No entanto, antes da terceira ser agarrada ele deverá transferir uma para a boca. Um

dragão pode agarrar criaturas que sejam, no mínimo, duas categorias de tamanho menores.

ESMAGAMENTO: Se o Mestre escolher esse ataque, um dragão que esteja voando ou saltando a uma altura de pelo menos 10 metros pode aterrissar sobre um oponente. Com isso, a fera esmaga e aprisiona a vítima com suas garras e cauda, infligindo um dano semelhante ao de sua mordida. Um dragão poderá amassar um número de criaturas determinado por seu modificador de combate. O réptil deve fazer uma jogada de ataque para cada criatura afetada. As criaturas contra as quais o ataque falhar terão escapado, e as que forem esmagadas deverão fazer um teste de resistência à petrificação ou ficarão presas sob o monstro, sofrendo dano de esmagamento automaticamente a cada rodada, até o dragão sair de cima delas. Se o dragão resolver ficar sobre as vítimas, elas poderão fazer um teste de resistência à petrificação para escapar. Os modificadores de combate do dragão deverão ser aplicados como penalidade nos testes de resistência ao esmagamento. O dragão não poderá fazer qualquer outra ação enquanto estiver esmagando ou prendendo um ou mais oponentes.

CHUTAR: Qualquer dragão pode chutar as criaturas que estiverem a atacá-lo por trás. Esse chute tem o mesmo dano da garra, e a criatura atingida deverá testar sua Destreza, ou será jogada para trás a 1-2 metros, mais 0,5 metro por categoria etária da fera. A vítima que for arremessada deverá testar sua resistência à petrificação (ajustada pelo modificador de combate do dragão) ou irá cair. Se o dragão atacar com uma garra, ele poderá chutar com uma pata inferior (para manter o equilíbrio), e não poderá usar a cauda enquanto chuta.

PANCADA COM A ASA: Dragões jovens adultos ou mais velhos podem usar suas asas em combate; para isso funcionar, no entanto, os oponentes devem estar nos flancos da criatura. O dano é igual ao da garra, e as vítimas deverão fazer um teste de Destreza ou serão derrubadas.

PANCADA COM A CAUDA: Dragões adultos ou mais velhos podem usar suas caudas para atacar criaturas nos flancos e à ré. O ataque de cauda inflige o mesmo dano das duas garras, e atinge um número de oponentes igual à categoria etária. O dragão deverá fazer uma jogada de ataque contra cada criatura que deseje acertar. As vítimas atingidas pelo golpe devem fazer um teste de resistência à petrificação (ajustado pelo modificador de combate do dragão) ou ficarão atordoadas por 1d4 + 1 minuto. A pancada da cauda pode esmagar estruturas leves de madeira, e até infligir dano em um cubo de força (uma carga para cada 2 pontos do modificador de combate, arredondado para baixo).

PAIRAR: Qualquer dragão voando próximo ao solo pode parar seu movimento frontal e manter-se pairando no ar por uma rodada; é necessário aterrissar logo em seguida. Uma vez parado, o réptil pode atacar com suas quatro garras, mais a mordida, ou usar o Sopro-de-Dragão. Essa manobra raramente acontece, pois a criatura corre o risco de assoprar nas próprias asas. Se um dragão pairar sobre uma área muito arborizada ou desértica, o vento de suas asas criará uma nuvem de poeira com a mesma área de sua aura de medo. Criaturas dentro da área ficarão cegas, e não poderão recitar magias. A poeira permanece suspensa no ar por uma rodada.

MAGIAS: Os dragões aprendem magia naturalmente com o passar dos anos. O Mestre poderá determinar ao acaso quais magias um dragão sabe, e a fera poderá recitar cada magia uma vez ao dia, a não ser que o efeito seja escolhido mais de uma vez; nesse caso, ele poderá usá-lo várias vezes. Os dragões não precisam de grimoires ou de orações para algum deus; eles simplesmente dormem, concentram-se e, ao acordar, lembram-se das magias. Os efeitos místicos dos dragões só possuem componentes verbais, e têm um tempo de execução de um, independente do círculo a que pertencem. Dragões não podem atacar fisicamente, usar seu Sopro-de-Dragão, ou voar (exceto planar) enquanto recitam magias.

CLIMA/TERRENO:	Qq pântano, floresta tropical ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	1 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 30 (C), Nd 12
DADOS DE VIDA:	12 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-6 /1-6 /3-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (10 metros base)
MORAL:	Fanático (16 base)
VALOR EM XP:	Variável

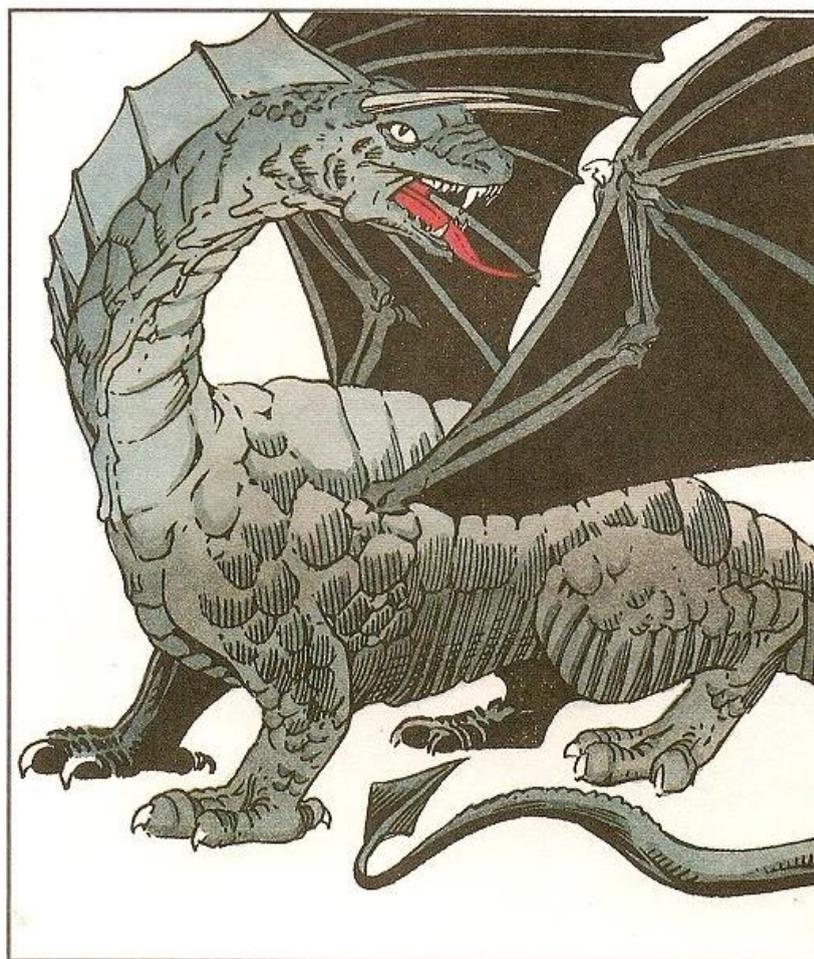
Os dragões negros são abusados, irritadiços, e detestam qualquer tipo de intrusão. Gostam de ambientes sombrios com vegetação densa, e preferem escuridão à luz. Apesar de não serem tão inteligentes, são instintivamente astutos e malignos. Ao nascerem, apresentam escamas finas, pequenas e brilhantes, que, com a idade, tornam-se maiores, mais resistentes e opacas, que ajudam na camuflagem em meio a pântanos e terrenos similares. Têm um idioma próprio, conhecem o de todos os dragões malignos e existe uma chance de 10% de que um filhote possa comunicar-se criaturas inteligentes. Essa chance aumenta em 5% para cada categoria etária.

COMBATE: Os dragões negros preferem emboscar seus alvos, usando o ambiente como camuflagem. Contra uma tropa de humanos (que são suas vítimas favoritas) ou um único adversário formidável, mais antigos usarão primeiro suas habilidades especiais; dessa forma, as muitas forças do pântano poderão enfraquecer os oponentes antes que ele entre pessoalmente em combate. Essas criaturas também usam seu Sopro-de-Dragão antes de entrar em combate corpo a corpo. Quando lutam em pântanos com vegetação cerrada, preferem ficar no solo, pois as numerosas árvores e folhagens limitam sua manobrabilidade em vôo. Ao encontrarem um oponente muito perigoso, tentarão voar para longe dos olhos do adversário, sem deixar rastros, e se esconderão em lagoas ou brejos profundos.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um jato ácido de 2 metros de largura, que se estende por 20 metros em linha reta a partir da boca. Todas as criaturas dentro da área do jato devem fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para sofrer metade do dano. Um dragão negro pode recitar magias e usar habilidades mágicas como um personagem de 5º nível, mais seu modificador de combate.

Os dragões negros nascem com a habilidade natural de *Respirar na Água*, e são imunes ao ácido. Com a idade, eles ganham os poderes adicionais descritos a seguir:

Adolescente: *Escuridão* três vezes ao dia, em um raio de 3 metros por categoria. **Adulto:** *Corromper Água* uma vez ao dia. Para cada categoria etária,



o dragão passa a ser capaz de estagnar 30 litros de água, tornando-a podre e incapaz de sustentar a vida animal. Esse poder também inutiliza poções e elixires, desde que esses líquidos obtenham 15 ou mais em uma jogada de 1d20. **Antigo:** *Ampliar Plantas* uma vez ao dia. **Venerável:** *Convocar Insetos* uma vez ao dia. **Grande wyrm:** *Enfeitiçar Répteis* três vezes ao dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Dragões negros são encontrados em regiões pantanosas e florestas tropicais. Apreciam ambientes abafados, onde as copas das árvores retêm luz solar, enxames de insetos ficam voando e um musgo estagnado cobre a superfície dos lagos. Essas criaturas são excelentes nadadoras, e adoram esconder-se na escuridão das profundezas de pântanos e charcos. Voam graciosamente, embora prefiram fazê-lo à noite, quando podem se ocultar na escuridão. Eles são mesquinhos e geralmente vivem sozinhos. Quando uma família é encontrada, os adultos defenderão os mais jovens, mas se esses representarem um risco para os pais, eles serão abandonados. Seus covis são grutas grandes e úmidas, num labirinto de cavernas subterrâneas. Os mais velhos camuflam a entrada com sua habilidade de *Ampliar Plantas*. Por adorarem moedas, os mais antigos, às vezes, capturam e interrogam humanos antes de matá-los, para descobrir onde são mantidos estoques de moedas de ouro, prata, e platina.

ECOLOGIA: Os dragões negros podem comer qualquer coisa, embora prefiram uma dieta primária de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas. Eles adoram enguias, especialmente as gigantes. Esses répteis também caçam para obter carne vermelha.

Idade	Comp. Do Corpo (m)	Comp. Da Cauda (m)	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo de Tesouro	Valor em XP
1	1-2	0, 5-1,5	4	2d4+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	4.000
2-5	1, 5-4	3	4d	4+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
3	5-8	4-6, 5	2	6d4+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	7.000
4	8-11	6, 5-9	1	8d4+4	1	Nenhuma	H	10.000
5-11-14	9-11, 5	0	10d4+5	2	10%	H	12.000	
6	14-17	11, 5-14, 5	-1	12d4+6	3	15%	H	13.000
7	17-20	14, 5-16, 5	-2	14d4+7	4	20%	H	14.000
8	20-23	14, 5-19	-3	16d4+8	5	25%	H x 2	15.000
9-23-26	19-21, 5	-4	18d4+9	6	30%	H x 2	17.000	
10	26-29	21, 5-24, 5	-5	20d4+10	7	35%	H x 2	18.000
11	29-32	24, 5-26, 5	-6	22d4+11	8	40%	H x 3	19.000
12	32-35	26, 5-29	-7	24d4+12	9	45%	H x 3	20.000

CLIMA/TERRENO:	Desertos áridos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (c), Ev 4
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	8 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/3-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (13 metros base)
MORAL:	Fanático (16 base)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões azuis são extremamente territorialistas e vorazes. Adoram passar horas preparando emboscadas para bandos de animais e viajantes incautos, e gastam um tempo quase igual desfrutando o sucesso e admirando seus troféus.

O tamanho de suas escamas não muda muito com a idade, simplesmente ficam mais duras e resistentes, e variam em coloração de um tom anil iridescente até o índigo profundo, mantendo-se brilhantes durante toda vida do dragão; as areias erguidas pelos ventos do deserto cuidam do polimento. Isso faz com que seja fácil localizar dragões azuis nas regiões desérticas. No entanto, eles muitas vezes se escondem, escavando na areia até que somente parte de suas cabeças fiquem expostas.

Esses répteis adoram planar alto nas correntes aéreas do deserto, e normalmente voam durante o dia, quando a temperatura é mais alta. Alguns dragões azuis são de tonalidades que se misturam ao azul do céu dos desertos, e aproveitam-se dessa coloração como vantagem nos combates.

Eles têm seu próprio idioma, e falam o comum dos dragões malignos; 12% dos filhotes de dragão azul possuem a habilidade de se comunicar com criaturas inteligentes. Esse poder aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Prefere lutar a uma distância que dê aos oponentes uma noção clara do poder de seu Sopro-de-Dragão, e que ao mesmo tempo os impeça de oferecer algum tipo de ameaça real. Geralmente esses répteis atacam por cima, embora também possam esconder-se na areia, antes que seus oponentes cheguem a 30 metros de distância. Os mais antigos usarão suas habilidades especiais, como o *Terreno Ilusório*, para disfarçar o ambiente e melhorar suas chances de surpresa. Dragões azuis só fogem do combate se forem severamente feridos, pois consideram a retirada um ato de covardia.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um raio elétrico de 1,5 metro de largura, que sai da boca e segue em linha reta a uma distância de até 30 metros. Todas as criaturas atingidas pelo raio precisam fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano. Dragões azuis podem recitar magia e usar habilidades especiais como no 7º nível, ajustadas pelos modificadores de combate. Eles já



nascem com imunidade à eletricidade. Com os anos, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** Criar ou Destruir Água três vezes por dia. **Adolescente:** Imitar Sons sempre que quiser. **Adulto:** Demônio da Poeira uma vez por dia. **Antigo:** Ventriloquismo uma vez por dia. **Venerável:** Controlar os Ventos uma vez por dia. **Grande wyrm:** Terreno Ilusório uma vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões azuis geralmente são encontrados em desertos, em planícies áridas e de fortes ventos, ou em terras de clima quente e insalubre. Eles gastam horas patrulhando seus domínios, procurando por intrusos e admirando suas propriedades. A maioria dos dragões azuis vivi só, pois detestam dividir seus territórios com outros. Entretanto, se uma família for encontrada, o macho atacará ferozmente, protegendo a propriedade, a companheira e os filhotes. A fêmea se unirá ao companheiro se o ataque oferecer grande perigo.

Eles têm como inimigos os humanos, que os matam por seu couro e tesouros, e os dragões de latão, que normalmente vivem no mesmo clima, e não descansará enquanto o dragão invasor não for morto ou expulso.

Dragões azuis moram em grandes cavernas subterrâneas, onde guardam seus tesouros. Embora colecionem tudo que lhes pareça valioso, o que mais apreciam são as gemas, especialmente as safiras.

ECOLOGIA: Os dragões azuis podem se alimentar de quase tudo, muitas vezes sendo forçados a comer cobras, lagartos e plantas do deserto para saciar a fome. Porém, o que eles mais apreciam são animais de rebanho ou manada, como os camelos. Os dragões irão se banquetear em caravanas dessas criaturas, depois de fritá-las com seu Sopro-de-Dragão.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
11	-3	0,5-2	3	2d8+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
2	3-6	2-5	2	4d8+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
3	6-9	5-8	1	6d8+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	10.000
4	9-15	8-10	0	8d8+4	1	Nenhuma	H, S	13.000
5	15-21 10-13	-1	10d	8+5	2	20%	H, S	15.000
6	21-27	13-16	-2	12d8+6	3	25%	H, S	16.000
7	27-29 16-18	-3	14d	8+7	31	30%	H, S	17.000
8	29-32	18-21	-4	16d8+8	32	35%	H, Sx2	18.000
9	32-35	21-23	-5	18d8+9	33	40%	H, Sx2	20.000
10	35-38	23-24	-6	20d8+10	33 1/1	45%	H, Sx2	21.000
11	38-40	24-27	-7	22d8+11	33 2/2	50%	H, Sx3	22.000
12	40-42	27-30	-8	24d8+12	33 3/3	55%	H, Sx3	23.000

CLIMA/TERRENO:	Florestas subtropicais e temperadas, subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Nd 9
DADOS DE VIDA:	13 (base)
TACO:	7 (em 13 DV)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8 /1-20 (1d20)
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (11 metros)
MORAL:	Elite (15-16)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões verdes são mal-humorados, malignos e rudes. Odeiam a bondade e as criaturas benéficas, adoram fazer intriga e procuram escravizar os seres da floresta, matando aqueles que não conseguem controlar ou intimidar.

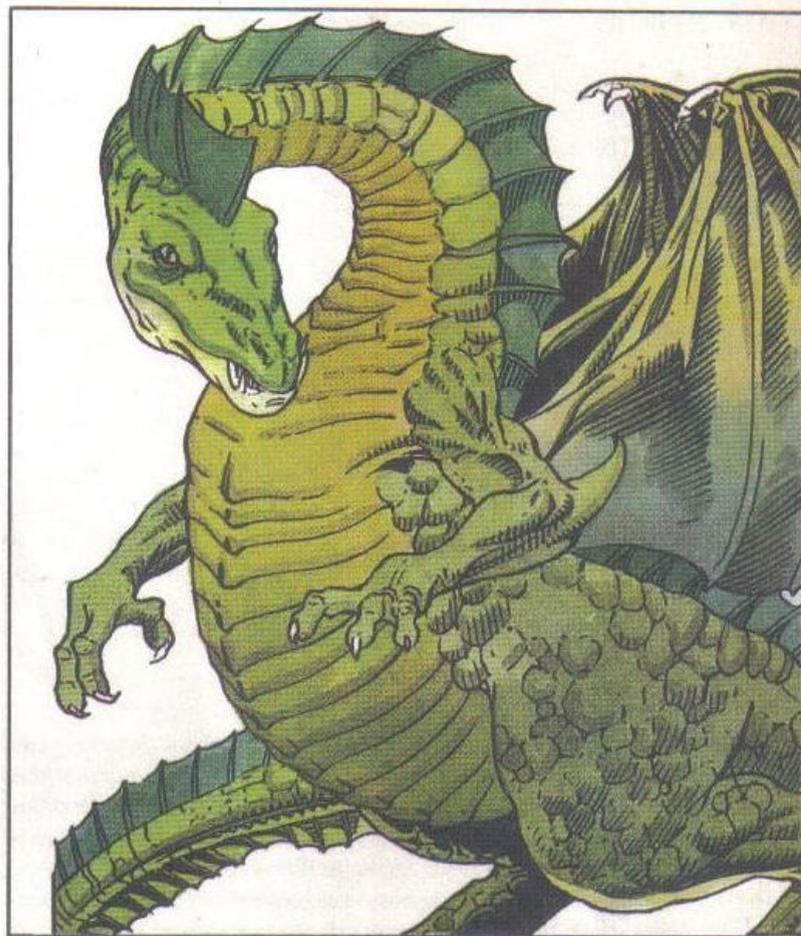
As escamas de um filhote são finas e muito pequenas, de uma coloração verde escura, quase chegando ao preto. Com a idade, as escamas crescem, alargam-se e tornam-se mais claras, chegando ao verde-folha, esmeralda e verde oliva, o que ajuda a criatura a esconder-se nas florestas. As escamas dos dragões verdes não se tornam tão resistentes quanto as de outros dragões, mantendo-se sempre lisas e flexíveis.

Os dragões verdes têm seu próprio idioma e falam a linguagem comum dos dragões malignos; 12% dos filhotes de dragões verdes possuem a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. Essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Com pouca ou nenhuma provocação um dragão verde pode começar uma luta, golpeando criaturas de qualquer tamanho. Se a criatura deixá-lo intrigado, ou parecer difícil de matar, o monstro irá espreitá-la, usando o ambiente para se esconder, até determinar a hora de atacar, e as melhores táticas para matar. Se o oponente parecer formidável, o dragão irá iniciar a luta usando seu Sopro-de-Dragão, habilidades mágicas e magias. Porém, se o oponente for fraco, o dragão irá se mostrar logo no início da luta, a fim de inspirar terror em seus oponentes. Quando se cansar desse jogo, ele atacará a vítima usando seus ataques físicos, a fim de prolongar o combate e a agonia do oponente.

Às vezes os dragões escolhem uma criatura para controlar, como um humano ou semi-humano, através de intimidação e *Sugestão*. Eles gostam de interrogar homens, especialmente aventureiros, para aprender mais sobre sua sociedade, habilidades, saber o que está acontecendo no mundo e se existe algum tesouro nas proximidades.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão de um dragão verde é uma nuvem venenosa de gás de cloro, com 15 metros de comprimento, 12 de largura e 10 de altura. Criaturas dentro da nuvem têm que fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para evitar a metade do dano. Um dragão verde pode recitar magias como se estivesse no



6º nível, ajustado pelo modificador de combate.

Desde o nascimento, são imunes a gases. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Adolescente:** *Respirar na Água*. **Adulto:** *Sugestão* uma vez por dia. **Adulto maduro:** *Torcer Madeira* três vezes por dia. **Antigo:** *Ampliar Plantas* uma vez por dia. **Muito antigo:** *Constrição* uma vez por dia. **Wyrn:** *Passos sem Pegadas* três vezes por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões verdes são encontrados em florestas subtropicais e temperadas; quanto mais velha a floresta e maiores as árvores, melhor. A visão e o cheiro das árvores agrada o dragão, e ele considera a floresta toda como seu território. Às vezes os dragões se relacionam com outros moradores malignos das matas, que irão informá-lo do que está acontecendo nas redondezas, em troca de suas vidas. Se morar numa floresta ao sopé de alguma colina, o réptil tentará escravizar os gigantes das colinas, que são seus maiores inimigos. Ele fará seu covil em uma câmara subterrânea, longe da superfície.

A maioria dos dragões verdes são solitários. Quando uma família é encontrada, a fêmea logo se lançará ao combate, enquanto o macho levará os filhotes para um lugar seguro, unindo-se depois à companheira. Os pais são extremamente protetores em relação aos filhotes. Deixando de lado sua natureza maligna, eles sacrificarão suas vidas para salvar a prole.

ECOLOGIA: Apesar de poderem se alimentar de praticamente qualquer coisa, inclusive moitas e pequenas árvores, quando torturados pela fome, essas feras apreciam muito a carne élfica. Em uma floresta próxima a uma colina, os gigantes das colinas irão caçar filhotes ou jovens dragões, que consideram uma fina guariá.

Idade	Comp. Do Corpo (m)	Comp. da Cauda (m)	CA	Sopro-de-dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0, 5-2	0, 5-2	3	2d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
2	2-5	2-5	2	4d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	7.000
3	5-11	5-9	1	6d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
4	11-13	9-12	0	8d6+4	1	Nenhuma	1/2H	11.000
5	13-16	12-14	-1	10d6+5	2	15%	H	13.000
6	16-19	14-17	-2	12d6+6	3	20%	H	14.000
7	19-21	17-19	-3	14d6+7	4	25%	H	15.000
8	21-24	19-21	-4	16d6+8	4 1	30%	Hx2	16.000
9	24-27	21-24	-5	18d6+9	4 2	40%	Hx2	18.000
10	27-30	24-26	-6	20d6+10	4 3	45%	Hx2	19.000
11	30-32	26-29	-7	22d6+11	4 4	50%	Hx3	21.000
12	32-34	29-31	-8	24d6+12	5 4	55%	Hx3	22.000

CLIMA/TERRENO:	Montanhas e colinas tropicais, subtropicais e temperadas
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-3 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Pl 3
DADOS DE VIDA:	15 (base)
TACO:	7 (em 9 DV)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-10/1-10/3-30 (3d10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (15 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões vermelhos são os mais avarentos e gananciosos de todos, sempre procurando aumentar seus tesouros. São obcecados pela riqueza, e memorizam um inventário completo de suas posses, até a última peça de cobre. Tais répteis são extremamente vaidosos e confiantes, achando-se não apenas superiores aos outros dragões, mas a qualquer forma de vida existente.

Quando os dragões vermelhos nascem, suas escamas são de um tom escarlate, e de brilho lustroso. Esse brilho faz com que seja fácil localizá-los, principalmente para predadores e homens em busca de seu couro. Esse fato os mantém escondidos no fundo de covis subterrâneos, e eles não saem antes do final do estágio jovem, quando suas escamas tornam-se mais escuras, o brilho lustroso passa a ser mais opaco e já são mais capazes de se cuidar. Com a idade, as escamas tornam-se grandes, resistentes e fortes como metal.

Os dragões vermelhos têm seu próprio idioma, falam uma linguagem comum aos dragões malignos e 16% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance disso acontecer aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Devido à autoconfiança, os dragões vermelhos nunca param para avaliar seus oponentes. Quando avistam o alvo, eles tomam uma decisão rápida sobre atacar ou não, usando uma das estratégias "infalíveis" desenvolvidas na solidão dos covis. Se a vítima parecer pequena e insignificante, como um homem desarmado, o dragão irá aterrissar para atacar com garras e mordida, sem a necessidade de usar seu Sopro-de-Dragão e evitando, assim, a destruição dos tesouros da presa. Entretanto, se encontrar um grupo de homens armados, ele usará o Sopro-de-Dragão, habilidades especiais e magias (se for velho o bastante para possuir tais poderes) antes de pousar.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um cauterizante cone de chamas de 27 metros de comprimento, 1,5 de largura quando saindo da boca e 9 de largura na base. Criaturas atingidas pelas chamas devem fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para escapar à metade do dano. Os dragões vermelhos recitam magias no 9º nível, ajustado por seus modificadores de combate.

Eles nascem imunes a fogo. Com a idade, ganham os seguintes poderes



adicionais: **Jovem:** Manipular Chamas três vezes por dia. **Adolescente:** Pirotecnia três vezes por dia. **Adulto:** Esquentar Metal uma vez por dia. **Antigo:** Sugestão uma vez por dia. **Muito antigo:** Hipnotismo uma vez por dia. **Venerável:** Detectar Gemas, tipo e quantidade em um raio de 30 metros, três vezes por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões vermelhos podem ser encontrados em grandes colinas, ou planando a grandes altitudes sobre as montanhas. Desses lugares altos podem inspecionar seus territórios, que, para eles, abrangem tudo o que pode ser visto do ponto elevado. Eles preferem fazer seus covis em grandes e profundas cavernas, nas entranhas da terra.

Um dragão vermelho prefere sempre se manter solitário, não se associando a nenhuma outra criatura, nem mesmo a outros dragões vermelhos, a menos que tais criaturas possam favorecê-lo. Por exemplo, alguns que tenham magias de *Enfeitiçar* irão ordenar às pessoas que sejam seus olhos e ouvidos, trazendo-lhes informações sobre colônias próximas e tesouros. Quando um dragão vermelho chega ao estágio de jovem adulto, é expulso do covil e território da família, pois passa a ser visto como competidor dos seus pais.

Esses dragões não pensam duas vezes para atacar as criaturas que invadem seus territórios, especialmente dragões de cobre e prata, que normalmente preferem o mesmo tipo de clima. Odeiam os dragões dourados mais que tudo, pois consideram-nos "quase" tão poderosos quanto eles próprios.

ECOLOGIA: Dragões vermelhos são carnívoros, apesar de poderem se alimentar de praticamente qualquer coisa. Seu prato favorito são virgens humanas e semi-humanas. Às vezes conseguem *Enfeitiçar* pessoas importantes em vilarejos próximos de seu território, para obterem o sacrifício periódico de uma virgem.

Idade	comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0,5-4 1-4	0	2d10+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	7.000	
2	4-7	4-6	-1	4d10+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	8.000
3	7-13	6-9	-2	6d10+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	10.000
4	13-18	9-15	-3	8d10+4	1	Nenhuma	E, S, T	12.000
5	18-24	15-20	-4	10d10+5	2	30%	H, S, T	14.000
6	24-30	20-26	-5	12d10+6	2 1	35%	H, S, T	15.000
7	30-36	26-32	-6	14d10+7	2 2	40%	H, S, T	16.000
8	36-41	32-38	-7	16d10+8	2 2 1	45%	H, S, Tx2	19.000
9	41-47	38-43	-8	18d10+9	2 2 2	50%	H, S, Tx2	21.000
10	47-50	43-46	-9	20d10+10	2 2 2 1/1	55%	H, S, Tx2	22.000
11	50-52	46-49	-10	22d10+11	2 2 2 2/2	60%	H, S, Tx3	23.000
12	52-55	49-51	-11	24d10+12	2 2 2 2 1/2 1	65%	H, S, Tx3	24.000

CLIMA/TERRENO:	Planícies, colinas, montanhas árticas e subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	1 (base)
MOVIMENTO:	12 Vn 40 (C), Ev 3, Nd 12
DADOS DE VIDA:	11 (base)
TACO:	9 (em 11 DV)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/2-16 (2d8)
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (7 metros base)
MORAL:	Elite (15-16)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões brancos são os menores e mais fracos dentre os dragões malignos e, embora pensem lentamente, são ótimos caçadores. São impulsivos, indóceis e brutais, considerando quase que somente as necessidades e emoções do momento, sem planos ou arrependimentos. Apesar da inteligência baixa, são tão gananciosos e malignos quanto os outros dragões do mal.

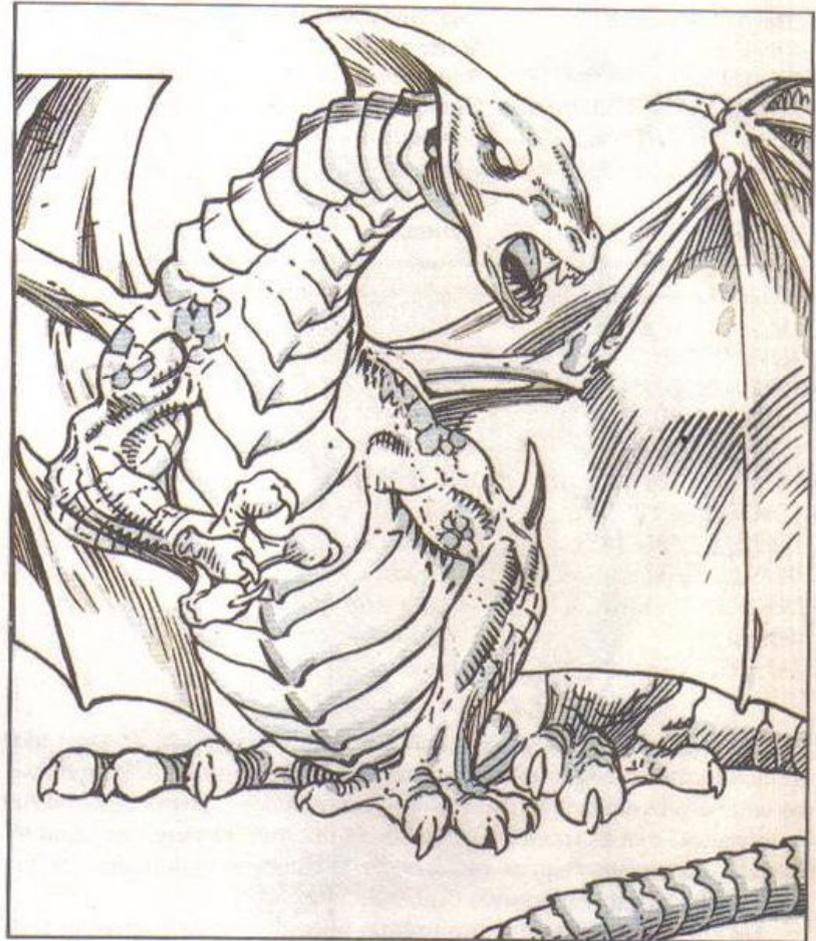
As escamas de seus filhotes são de um branco polido, como os espelhos, o que os torna praticamente invisíveis sobre a neve. Com a idade, o brilho das escamas vai desaparecendo e, com o tempo, quando o dragão chega a ser muito antigo, algumas de suas escamas deixam de ser brancas, passando a tons de azul e cinza claro, que se misturam com o branco.

Os dragões brancos têm seu próprio idioma, falam uma linguagem comum a todos os dragões malignos, e 7% dos filhotes possuem a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. Esse poder aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Independente do tamanho do alvo, seu método favorito de ataque é utilizar-se de seu Sopro-de-Dragão e habilidades especiais antes de entrar em combate corpo a corpo. Essa tática, às vezes, funciona contra ele mesmo, pois poderá esgotar seu Sopro-de-Dragão no ataque a pequenas presas, e depois ter de enfrentar criaturas maiores usando somente ataques físicos. Se estiver perseguindo uma presa na água, como ursos polares ou focas, ele irá atacá-las de igual para igual, usando somente garras e mordida.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um jato de frio com a forma de um cone de 20 metros de comprimento, com 1,5 de largura na boca, e 7,5 de largura na base. Criaturas atingidas deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano. Um dragão branco pode recitar magia e usar habilidades mágicas como em 5º nível, mais o modificador de combate.

Desde o nascimento são imunes a frio. À medida que envelhecem, ganham os seguintes poderes adicionais: **Adolescente:** *Andar Sobre o Gelo*, que o habilita a andar sobre superfícies congeladas como se caminhasse sobre solo seco. **Adulto maduro:** *Lufada de Vento* três vezes por dia. **Muito antigo:** *Muralha de Névoa* três vezes por dia, produzindo neve ou granizos, desde que esteja



chovendo. **Wyrm:** *Névoa Congelante* três vezes por dia, reduzindo a visão em um raio de 30 metros e produzindo congelamento, o que cria uma fina camada de gelo brilhante em todas as superfícies dentro do raio de ação.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões brancos vivem em regiões frias ou geladas, de preferência em terras onde a temperatura sempre se mantenha muito baixa, e onde a neve e o gelo sempre cubram o chão. Gostam de se expor aos ventos enregelantes que assolam as regiões onde vivem, e brincar em profundos bancos de neve. Os dragões brancos são pais negligentes. Apesar dos filhotes ficarem com a família desde o nascimento até o estágio adolescente ou adulto, eles não recebem proteção. Devem sobreviver sozinhos, aprendendo a caçar e a defenderem-se, apenas observando os pais.

Seus covis normalmente ficam em cavernas geladas que tenham a entrada longe dos raios de sol e câmaras profundas em subterrâneos. Eles guardam todos os tesouros em seus covis, e escolhem cavernas cobertas de gelo para isso, pois as superfícies congeladas refletem gemas e moedas, fazendo o tesouro parecer sempre maior. Esses répteis preferem as gemas, especialmente os diamantes, pois consideram-nos bonitos de se olhar.

ECOLOGIA: Podem comer qualquer coisa, mas preferem alimentos que tenham sido congelados. Depois de matarem uma presa com seu Sopro-de-Dragão, devoram-na rija e congelada, e as outras vítimas serão guardadas em bancos de neve, até que a carne fique "no ponto".

Os inimigos dos dragões brancos são os gigantes do gelo, que os matam para se alimentarem, fazer armaduras com seu couro, e que buscam domá-los para que sirvam como guardas ou montaria.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0,5-2	0,5-1	4	1d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
2	2-5	1-4	3	2d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	4.000
3	5-8	4-7	2,3	d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
4	8-10	7-8	1	4d6+4	Nenhuma	Nenhuma	E	8.000
5	10-12	8-11	0	5d5+5	Nenhuma	5%	E, O, S	10.000
6	12-15	11-13	-1	6d6+6	1	10%	E, O, S	12.000
7	15-17	13-16	-2	7d6+7	1	15%	E, O, S	13.000
8	17-20	16-19	-3	8d6+8	2	20%	E, O, S	14.000
9	20-23	19-21	-4	9d6+9	2	25%	E, O, Sx2	16.000
10	23-26	21-23	-5	10d6+10	3	30%	E, O, Sx2	17.000
11	26-28	23-25	-6	11d6+11	3	35%	E, O, Sx3	18.000
12	28-31	25-28	-7	12d6+12	4	40%	E, O, Sx3	19.000

CLIMA/TERRENO:	Lagos montanhosos no clima temperado e frio
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-4 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 40 (C), Nd 12
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	7 (base)
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-10/1-10/5-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Variável
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (90 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

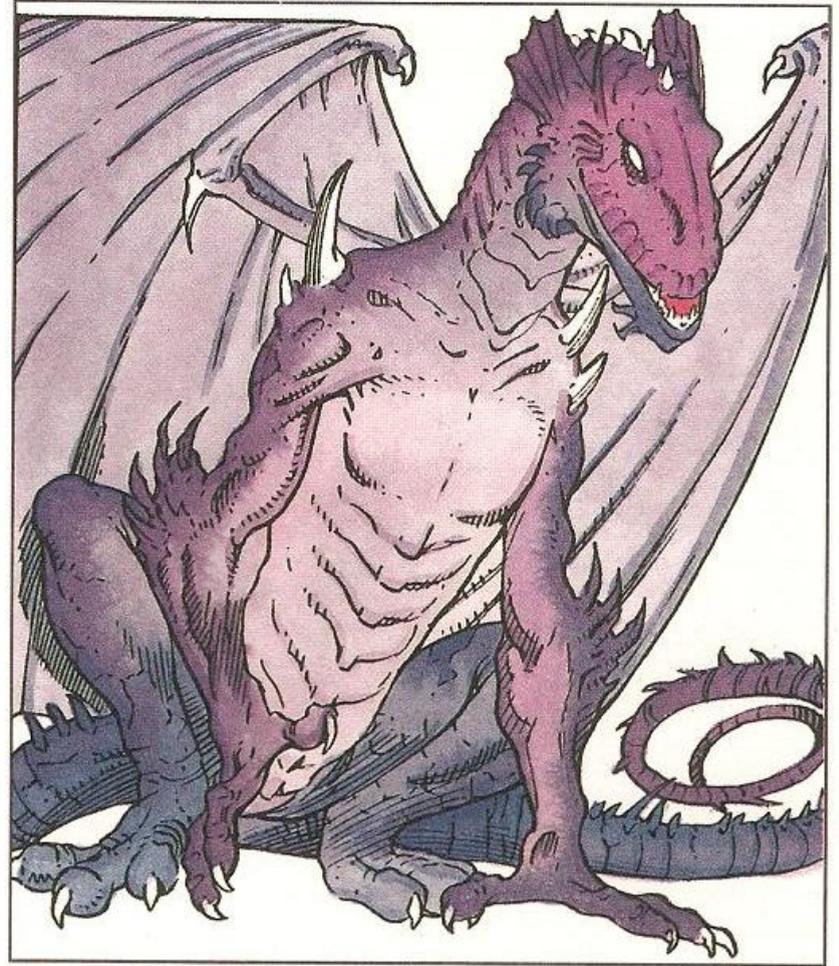
Os dragões ametista são sensatos e majestosos, com um ar reservado, ignorando tudo o que lhes pareça relacionado com as insignificantes disputas entre o bem e o mal, ordem e caos. Quando filhotes, possuem a pele cor de alfazema, com as escamas pequenas, de um tom púrpura bem claro. À medida que envelhecem, as escamas vão escurecendo gradualmente. Os adultos são de um tom lavanda brilhante.

Os dragões ametista têm seu próprio idioma, falam a linguagem própria dos dragões gema e 18% dos filhotes possuem a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. Essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Dragões ametista preferem negociar a combater. Se a negociação for mal, atacam primeiro com Sopro-de-Dragão, depois com poderes psíquicos e magias. Eles nunca se escondem ou preparam emboscadas. Esses répteis consideram a retirada uma tática desonrada, porém a utilizam como alternativa à morte em combate.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um losango violeta facetado, que o ser pode cuspir sobre seus inimigos, a uma distância de até 23 metros. O losango explode com uma onda de choque, causando o dano indicado abaixo em todas as criaturas a até 15 metros do ponto de impacto (resistência a Sopro-de-Dragão para escapar a metade do dano). Além disso, todas as criaturas até o tamanho grande têm que testar sua resistência à paralisação, ou serão nocauteadas. Qualquer criatura atingida pelo Sopro-de-Dragão terá 50% de chance de ficar inconsciente por uma rodada para cada categoria etária do dragão, mais 1d8 rodadas. Um dragão de ametista recita magias e usa suas habilidades mágicas como em 9º nível, mais modificadores de combate.

Os dragões de ametista nascem com a habilidade natural de *Respirar na Água* e imunidade a venenos. Eles também são imunes a ataques e efeitos de energia, como *Contas de Força*, *Muralha de Energia*, *As Mãos de Bigby* e a *Esfera Resiliente de Otiluke*. Com a idade ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Andar Sobre as Águas* seis vezes por dia. **Adolescente:** *Neutralizar Venenos* seis vezes por dia. **Adulto:** *Alterar Forma*, como um druida, em réptil,



pássaro ou mamífero três vezes ao dia, uma forma por dia. **Antigo:** *A Esfera Resiliente de Otiluke* três vezes por dia. **Muito antigo:** *Poça Reflexiva* uma vez por dia. **Venerável:** *Controlar o Clima* uma vez por dia.

Sumário de Poderes Psíquicos:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Score	PPPs
=DV	3/3/5	RP, AE, CP/LM, EP, TV	= Int	250

Poderes comuns (a maioria dos dragões ametista preferem poderes psicocinéticos, e escolhem psicometabolismo e outra disciplina adicional):

- **Psicocinésia** - ciências: detonar, projetar energia, telecinésia. **Devoções:** controlar corpos, barreira inerte, agitação molecular.

- **Psicometabolismo** - ciências: cura completa, conter energia, metamorfose. **Devoções:** ajuste celular, expansão, redução.

- **Telepatia** - ciências: dominação, elo mental, lobotomia temporária. **Devoções:** contato, Percepção Extra-sensorial, penetrar identidades, ouvir a verdade.

- **Metapsíquicos** - ciências: imbuir, cirurgia psíquica, explosão psíquica. **Devoções:** aumentar, sentido psíquico, dreno psíquico.

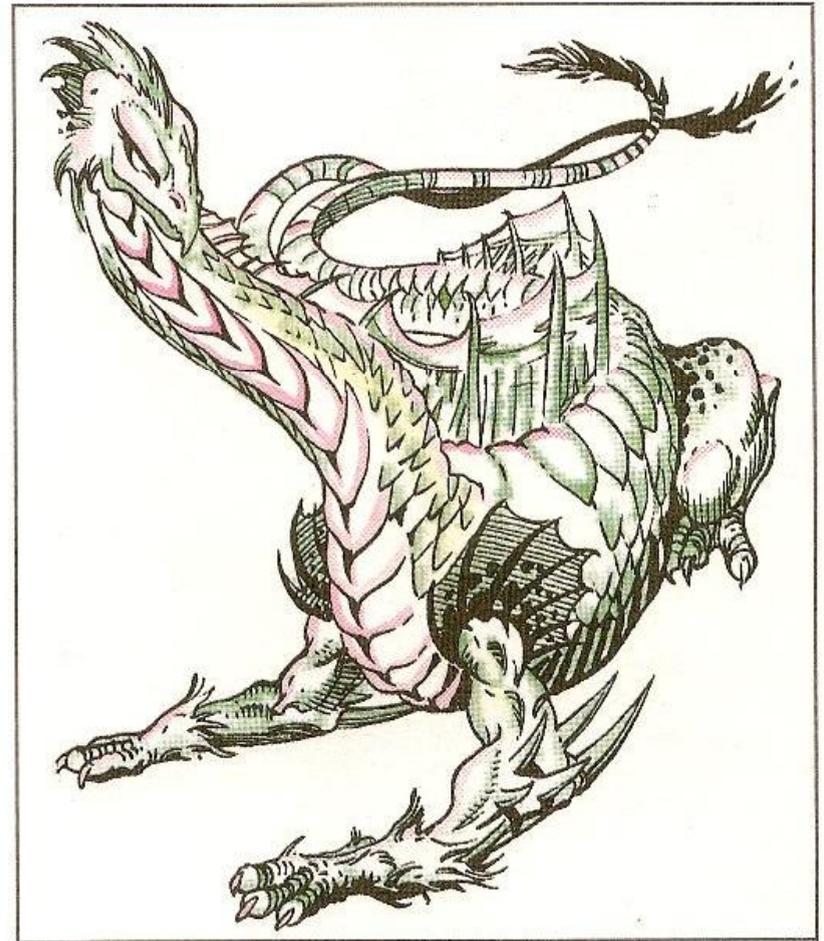
HABITAT/SOCIEDADE: Dragões ametista vivem às margens de lagos e lagoas nas regiões montanhosas, alguns em cavernas na superfície. São bons pais, mas acreditam que os filhotes podem sobreviver sozinhos assim que se tornam jovens adultos. Não gostam de dragões brancos e vermelhos, consideram os dragões de prata e de cobre ingênuos.

ECOLOGIA: Os dragões de ametista preferem comer peixes e um grande número de gemas. Eles não são inimigos naturais de nenhuma forma de vida.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0,5-3	1-3	-1	2d8+1	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	4.000
2	3-6	3-5	-2	4d8+2	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	6.000
3	6-8	5-9	-3	6d8+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	7.000
4	8-11	9-11	-4	8d8+4	Nenhum/1	Nenhuma	H, U, T	9.000
5	11-16	11-14	-5	10d8+5	1/1	25%	H, Ux2, T	10.000
6	16-20	14-17	-6	12d8+6	1/1	30%	H, Ux3, Tx2	12.000
7	20-24	17-20	-7	14d8+7	1/1 2 1 1	35%	H, Ux4, Tx2	13.000
8	24-28	20-23	-8	16d8+8	2 1 / 2 2 1 1	40%	H, Ux6, Tx3	15.000
9	28-31	23-25	-9	18d8+9	2 1 1 / 2 2 2 1 1	45%	H, Ux8, Tx3	17.000
10	31-34	25-26	-10	20d8+10	2 2 1 1 / 2 2 2 1 1	50%	H, Ux10, Tx4	19.000
11	34-37	26-28	-11	22d8+11	2 2 2 2 1 / 2 2 2 2 1	55%	H, Ux13, Tx4	20.000
12	37-40	28-30	-12	24d8+12	2 2 2 2 2 / 2 2 2 2 2	60%	H, Ux16, Tx5	21.000

CLIMA/TERRENO:	Desertos áridos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (c), Ev 4
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	8 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/3-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (13 metros base)
MORAL:	Fanático (16 base)
VALOR EM XP:	Variável



Os dragões de cristal são mais amigáveis, sempre curiosos sobre o mundo. Geralmente estão à procura de companhia e conversam com os visitantes que não tentem roubá-los.

Ao nascerem, suas escamas são de um tom branco e polido. À medida que envelhecem, elas tornam-se translúcidas. A luz da Lua e das estrelas emprestam uma luminosidade especial às escamas, enquanto o Sol concede-lhes um brilho deslumbrante, que torna quase impossível olhar para um desses dragões.

Os dragões de cristal têm seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões gema e 10% dos seus filhotes possuem a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões de cristal preferem conversar a lutar, e normalmente *Enfeitiçam* as pessoas logo no começo do diálogo. Não procuram se esconder antes de entabular uma conversa. Se os visitantes se tomarem hostis, eles se manterão à distância para observá-los através de habilidades especiais, e planejarão o ataque. Geralmente usarão primeiro o *Sopro-de-Dragão*, para enfraquecer e desorientar os inimigos. Magias e outras habilidades serão usadas se necessário. Garras e mordida só em último recurso.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu *Sopro-de-Dragão* é um cone de fragmentos incandescentes, com 20 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca, e 7,5 de largura na base. Criaturas atingidas deverão testar sua resistência a *Sopro-de-Dragão* para evitar metade do dano. Depois, deverão fazer um segundo teste de resistência a *Sopro-de-Dragão* ou ficarão cegas devido aos fragmentos, efeito que dura por um turno por categoria etária. Esses fragmentos possuem um brilho semelhante ao da luz do dia, e podem ser vistos a quilômetros de distância. Qualquer criatura a menos de 20 metros deverá testar sua resistência a *Sopro-de-Dragão* ou ficar deslumbrada, recebendo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, por categoria etária. Um dragão de cristal recita magias e usa habilidades mágicas como em 5º nível, além dos modificadores de combate.

Os dragões de cristal já nascem imunes a ataques baseados em luz e a frio normal, e podem *Enfeitiçar Pessoas* quando quiserem. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Adolescente:** *Leque Cromático* três vezes por dia. **Adulto maduro:** *Sugestão* três vezes por dia. **Muito antigo:** *Escama da Sorte* uma vez por dia. Essa magia capacita o dragão a encantar uma de suas escamas, fazendo dela o equivalente de uma *Pedra da Sorte*. O encantamento dura 1 hora por categoria etária. Essas escamas são oferecidas aos visitantes amigáveis. **Wyrn:** *Controlar os Venios* três vezes por dia.

Sumário de poderes psíquicos:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Escore	PPPs
= DV	1/1/2	AE/LM	= Int	100

Poderes comuns:

- **Clarisciência** - ciências: discernimento, clarefidência, precognição.

Devoções: quaisquer.

HABITAT/SOCIEDADE: Preferem áreas abertas, de clima frio e céu limpo, para ficar apreciando estrelas. Fazem fortalezas de gelo, criam lindas esculturas e atiram bolas de neve em vários alvos. Adoram a diversão e as travessuras. São pais razoáveis, mas um pouco irresponsáveis. São caçados por dragões brancos, mas um dragão de cristal solitário poderá adotar um filhote de dragão branco, para ensiná-lo a ser amigável. Apesar de docéis, têm grande aversão contra todos os gigantes que tentam escravizá-los.

ECOLOGIA: Os dragões de cristal preferem gemas e minérios a qualquer outro tipo de comida.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0,5-1	0,5-2	3	1d4+1	Nenhum/Nenhuma	Nenhum	1.400	
2	1-3	2-3	2	2d4-2	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	2.000
3	3-5	3-5	1	3d4+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	3.400
4	5-6	5-7	0	4d4+4	Nenhum/1	Nenhuma	E, Q	5.000
5	6-9	7-10	-1	5d4+5	1/1	5%	E, Qx2, T	6.000
6	9-11	10-12	-2	6d4+6	1/11	10%	H, Qx3, T	7.000
7	11-14	12-15	-3	7d4+7	1/111	15%	11, Qx4, T	9.000
8	14-17	15-18	-4	8d4+8	11/111	20%	H, Qx5, Tx2	10.000
9	17-19	18-21	-5	9d4+9	111/2111	25%	H, Qx6, Tx2	12.000
10	19-21	21-23	-6	10d4+10	111/2211	30%	H, Qx7, Tx2	13.000
11	21-24	23-25	-7	11d4+11	211/2221	35%	H, Qx8, Tx2	15.000
12	24-28	25-27	-8	12d4+12	221/2222	40%	H, Qx9, Tx2	16.000

CLIMA/TERRENO:	Vulcões extintos tropicais e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Ordeira

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-2 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Ev 3
DADOS DE VIDA:	12 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Variável
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (6 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões esmeralda são muito curiosos, especialmente em relação à história e aos costumes locais, embora prefiram somente observar. São paranoicos, e não gostam de ninguém muito próximo de seus tesouros.

As escamas dos dragões esmeralda são de um verde translúcido, quando nascem. Com a idade, elas endurecem, adquirem vários tons de verde e brilham na luz, sua pele parece estar em constante movimento.

Esses dragões têm seu próprio idioma, falam uma língua comum aos dragões gema e 14% dos filhotes possuem a habilidade de se comunicar com criaturas inteligentes. A chance aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões esmeralda normalmente colocam armadilhas e alarmes em volta de seus covis, a fim de perceberem a aproximação dos visitantes. Eles normalmente se escondem, usando suas habilidades especiais para observar, e raramente saem para conversar. Se os intrusos atacarem, ou se aproximarem de seus tesouros, o dragão escavará por baixo do solo para surpreendê-los, e então usará seu Sopro-de-Dragão e as garras, procurando incapacitar o maior número possível de oponentes. Se achar que está enfrentando uma força superior ele fugirá, disposto a aguardar por anos e anos até que surja uma oportunidade de vingança.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um grito alto e ressonante, que cria uma vibração sônica e afeta qualquer criatura a menos de 35 metros da boca do dragão. Todos que estiverem na área devem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano. As vítimas ainda precisam fazer um segundo teste de resistência a Sopro-de-Dragão ou ficarão atordoadas, incapazes de se defender ou de atacar por três rodadas por categoria etária, mais 1d4 rodadas. Aqueles que passarem no segundo teste de resistência estarão surdos e desorientados por um período de tempo semelhante, com penalidade de -1 nas jogadas de ataque. Surdez não evita o dano causado pela vibração, mas impede o efeito atordoante e a surdez adicional. citam magia e usam suas habilidades mágicas como em 6º nível, além dos modificadores de combate.

Eles nascem com uma habilidade nata de *Andar Sobre as Chamas* e com imunidade a ataques sonoros. Com a idade, ganham os seguintes poderes



adicionais: **Jovem:** *Som Ilusório* três vezes por dia. **Adolescente:** *Hipnotismo* três vezes por dia. **Adulto:** *Meteoros Instantâneos de Melf* três vezes por dia. **Adulto maduro:** *Imobilizar Pessoas* três vezes por dia. **Venerável:** *Animar Pedras* uma vez por dia. **Grande wyrm:** *Tarefa* uma vez por dia. *Hipnotismo* e *Tarefa* são efeitos criados pelo movimento ondulado das escamas do dragão.

Sumário de poderes psiônicos:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Escore	PPPs
= DV	2/2/3	RP, II/LM, TV	= Int	180

Poderes comuns (a maioria desses dragões prefere poderes telepáticos):

- **Clarisciência - ciências:** enxergar auras, ler objetos, pré-cognição. **Devoções:** visão periférica, combate mental, perceber o perigo.

- **Telepatia - ciências:** ejeção, elo mental, sonda. **Devoções:** contato, Percepção Extra-sensorial, detectar vida, elo visual, elo auditivo.

HABITAT/SOCIEDADE: Dragões esmeralda são reclusos, fazendo seus covis nos cones de vulcões extintos, e raramente nos ativos. Esses dragões são pais zelosos, e preferem que seus filhotes fiquem no covil o maior tempo possível, para proteção mútua. Muitas vezes fazem seus covis próximos aos dos dragões de safira, e temem a voracidade dos dragões vermelhos.

ECOLOGIA: Os dragões esmeralda comem qualquer coisa, embora prefiram lagartos e gigantes. Existe uma grande hostilidade entre esses dragões e os gigantes do fogo.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-3	0, 5-2	1	2d4+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	2.000
2	3-5	2-4	0	4d4+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
3	5-8	4-7	-1	6d4+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
4	8-11	7-8	-2	8d4+4	1	Nenhuma	1/2H, Qx2	7.000
5	11-14	8-10	-3	10d4+5	1/1	15%	H, Qx4, T	8.000
6	14-16	10-13	-4	12d4+6	1/1/1	20%	H, Qx6, T	10.000
7	16-19	13-15	-5	14d4+7	1/1/1/1	25%	H, Qx8, Tx2	12.000
8	19-22	15-17	-6	16d4+8	1/1/1/2/1	30%	H, Qx10, Tx2	13.000
9	22-24	17-19	-7	18d4+9	2/1/1/2/1/1	35%	Hx2, Qx12, Tx2	14.000
10	24-27	19-21	-8	20d4+10	2/2/1/2/2/1	40%	Hx2, Qx14, Tx3	16.000
11	27-30	21-23	-9	22d4+11	2/2/1/1/2/2/1/1	45%	Hx2, Qx16, Tx3	17.000
12	30-32	23-25	-10	24d4+12	2/2/1/1/1/2/2/2/1/1	50%	Hx2, Qx18, Tx3	19.000

CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Ordeira

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-3 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Ev 6
DADOS DE VIDA:	13 (base)
TACO:	7 (base)
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/5-20 (3d6+2)
ATAQUES ESPECIAIS:	Variável
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (7 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Embora não sejam hostis, os dragões de safira são muito territorialistas, e inicialmente desconfiados de qualquer um que se aproxime.

Esses belos dragões têm uma cor que varia do azul claro ao escuro e brilham na luz, mesmo no instante do nascimento. Normalmente são confundidos com dragões azuis, a menos que alguém se lembre que os azuis preferem climas áridos.

Os dragões de safira têm seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões gema e 16% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance de se possuir a habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões de safira geralmente observam os intrusos antes de decidir o que fazer com eles, a não ser que reconheçam a presença de inimigos como drows ou anões. Se outras criaturas não se mostrarem hostis, o dragão tentará parlamentar, e usará suas magias a fim de descobrir as intenções dos intrusos e convencê-los a irem embora. Se o dragão ou seu tesouro forem ameaçados, ele atacará imediatamente com Sopro-de-Dragão, magias e ataques físicos. Ele usará poder psíquico para escapar, se sua vida estiver em perigo.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é um cone de som de alta freqüência, quase inaudível, de 25 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca do dragão e 8 de largura na base. Criaturas atingidas pelo som podem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para escapar de metade do dano, e precisam de um novo teste de resistência a Sopro-de-Dragão para evitar o medo, que fará as vítimas fugirem em pânico por duas rodadas para cada categoria etária do dragão, mais 1d6 rodadas. Esse é um efeito metabólico, e até mesmo criaturas imunes a Medo ainda sofrerão esse efeito se falharem no teste de resistência. Surdez não evita o dano do Sopro-de-Dragão, mas evita o efeito de medo. Os dragões de safira podem recitar magias e usar suas habilidades especiais como em 7º nível, além do modificador de combate.

Os dragões de safira nascem com imunidade a todas as formas de medo, assim como a *Teia*, *Imobilização*, *Lentidão* e *Paralisação*. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Luz Contínua* três vezes por dia. **Ado-**



lescente: *Moldar Rochas* três vezes por dia. **Adulto:** *Concha Antimagia* uma vez por dia. **Adulto maduro:** *Criar Passagens* seis vezes por dia. **Venerável:** *Muralha de Rochas* três vezes por dia. **Grande wrym:** *Raio de Sol* três vezes por dia.

Sumário de poderes psíquicos:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Escore	PPPs
= DV	2/2/4	RP, AE/LM, FI	= Int	200

Poderes comuns: (a maioria usa poderes psicotransportadores):

- **Clarisciência** - ciências: Discernimento, clarividência. **Devoções:** saber direções, navegação.

- **Psicocinésia** - ciências: desintegração, reorganização molecular, telecinésia. **Devoções:** animar sombras, controlar as luzes, manipulação molecular, amaciar.

Psicotransporte - ciências: qualquer. **Devoções:** qualquer.

HABITAT/SOCIEDADE: Dragões de safira vivem em profundos subterrâneos, e normalmente guardam seus tesouros em cavernas acessíveis somente através de magias ou poderes psíquicos. Normalmente partilham o território com dragões esmeralda. Tratam bem seus jovens, mas obrigam-nos a procurar um novo território assim que se tornem jovens adultos.

ECOLOGIA: Os dragões de safira consideram as aranhas gigantes uma deliciosa iguaria, e caçam-nas com freqüência. Os dragões das profundezas, drows, anões, devoradores de mente e aboletos são seus maiores inimigos.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-3	1-2	0	2d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	2.000
2	3-6	2-3	-1	4d6-2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	4.000
3	6-9	3-4	-2	6d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
4	9-12	4-6	-3	8d6+4	Nenhuma/1	Nenhuma	H, Qx2	8.000
5	12-15	6-8	-4	10d6+5	1/1	20%	H, Qx4, T	9.000
6	15-18	8-9	-5	12d6+6	1/11	25%	H, Qx6, T	11.000
7	18-21	9-10	-6	14d6+7	11/11	30%	H, Qx8, Tx2	13.000
8	21-24	10-12	-7	16d6+8	21/21	35%	Hx2, Qx10, Tx2	14.000
9	24-27	12-14	-8	18d6+9	211/211	40%	Hx2, Qx13, Tx3	15.000
10	27-30	14-15	-9	20d6+10	221/2211	45%	Hx2, Qx16, Tx3	17.000
11	30-33	15-17	-10	22d6+11	2211/22211	50%	Hx2, Qx20, Tx4	18.000
12	33-40	17-20	-11	24d6+12	2221/22222	55%	Hx2, Qx24, Tx4	20.000

CLIMA/TERRENO:	Costas marítimas de clima temperado ou frio
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Inconstante

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-1 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 24 (C), Nd 3
DADOS DE VIDA:	11 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	2-7/2-7/2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Variável
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (4 metros e meio base)
MORAL:	Elite (15-16)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de topázio são fechados e mesquinhos. Embora não sejam malignos, raramente são agradáveis para se lidar, devido a sua conduta incerta. Eles não procuram companhia, e não se esforçam em ser amáveis.

Ao nascerem, são de um matiz amarelo-alaranjado e opaco. Com a idade, as escamas endurecem, e tornam-se translúcidas e facetadas. Os dragões de topázio brilham sob a luz do Sol.

Eles possuem seu próprio idioma, falam a língua comum dos dragões gema e 12% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance de se possuir esse poder aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Dragões de topázio não gostam de intrusos, mas preferem evitar os combates. Normalmente conversam com o invasor — ocultando, dessa forma, suas habilidades psiônicas e mágicas. Se os intrusos forem hostis, ou se o dragão cansar-se deles, ele atacará, se possível, usando seus poderes psiônicos primeiro, e magias quando necessárias. Eles adoram usar garras e dentes, e normalmente guardam o Sopro-de-Dragão para momentos de necessidade. O dragão pode fingir rendição a fim de ganhar tempo, e fugirá se seriamente ameaçado. Ele normalmente finge uma ou duas fugas, esperando para voltar e atacar de surpresa.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: O Sopro-de-Dragão dos dragões de topázio é um cone de desidratação de 20 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca do dragão e 8 de largura na base. As criaturas atingidas devem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para sofrer apenas a metade do dano causado pela perda de líquidos corporais. Aqueles que falharem no teste perderão 1d6+6 pontos de Força; os que passarem perderão só 1d6 pontos de Força. Magias de cura menos poderosas que *Cura Completa* ou *Regeneração* são inúteis contra a diminuição de Força. No entanto, vítimas que recebam atendimento cuidadoso até a recuperação completa de seus pontos de vida renovarão 1 ponto de Força por dia. Qualquer criatura que tiver sua Força reduzida a 0, ou menos, morrerá instantaneamente. Os dragões de topázio podem recitar magias e usar suas habilidades mágicas como em 5º nível, além dos modificadores de combate.



Ao nascerem, os dragões de topázio podem respirar na água e são imunes ao frio. Com a idade recebem os seguintes poderes: **Jovem:** *Proteção ao Mal/Bem* três vezes por dia. **Adolescente:** *Piscar* três vezes por dia. **Adulto:** *Muralha de Névoas* três vezes por dia. **Adulto maduro:** *Ar Líquido* três vezes por dia, 3 metros de raio por categoria etária. **Antigo:** *Partir Água* uma vez por dia.

Sumário de poderes psiônicos:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Escore	PPPs
= DV	1/1/3	EM, II/LM, BM	= Int	120

Poderes comuns: (Eles preferem usar seus poderes psicometabólicos):

- **Psicocinésia** - ciências: telecinésia. **Devoções:** animar objetos, controlar os ventos, manipulação molecular, amaciar.

- **Psicometabolismo** - ciências: conter energia, drenar vida, metamorfose. **Devoções:** bio-regeneração, equilíbrio, causar decadência, simulação química.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões de topázio vivem próximos ao mar, normalmente construindo ou cavando tocas abaixo do nível da água. Essas criaturas mantêm seus covis completamente secos, e adoram tomar sol no alto das rochas, aproveitando o vento e os borrifos da água que tanto apreciam. Eles não gostam muito da água em si, nadando somente para caçar ou atacar. Os dragões de topázio são pais muito indiferentes, abandonando seus jovens à própria sorte. Não gostam dos dragões de bronze e costumam atacá-los de imediato e sem motivo aparente.

ECOLOGIA: Os dragões de topázio preferem alimentar-se de peixes e criaturas aquáticas, especialmente lulas gigantes.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	0,5-3	0,5-2	2	1d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	2.000
2	3-4	2-3	1	2d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
3	4-7	3-4	0	3d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
4	7-11	4-5	-1	4d6+4	Nenhuma/1	Nenhuma	E, Q	7.000
5	11-13	5-7	-2	5d6+5	1/1	10%	H, Qx3, T	8.000
6	13-16	7-9	-3	6d6+6	1/11	15%	H, Qx5, T	10.000
7	16-18	9-10	-4	7d6+7	1/21	20%	H, Qx7, T	12.000
8	18-20	10-11	-5	8d6+8	11/211	25%	H, Qx9, Tx2	14.000
9	20-21	11-12	-6	9d6+9	111/221	30%	H, Qx11, Tx2	15.000
10	21-23	12-13	-7	10d6+10	211/2211	35%	H, Qx13, Tx2	16.000
11	23-24	13-14	-8	11d6+11	221/2221	40%	Hx2, Qx15, Tx3	17.000
12	24-25	14-15	-9	12d6+12	2211/2222	45%	Hx2, Qx17, Tx3	18.000

DRAGÕES METÁLICOS

DRAGÃO DE LATÃO

CLIMA/TERRENO:	Desertos e planícies áridas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Honrada (inconstante)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 30 (C), Ev 6
DADOS DE VIDA:	12 (base)
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/4-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (9 metros base)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de latão são grandes faladores, mas não se enquadram como mestres do diálogo. São mesquinhos, e muitas vezes chatos. Embora tenham informações úteis, irão divulgá-las somente depois do assunto ser discutido várias vezes, e de sugerir que um presente seria muito apreciado.

Ao nascerem, suas escamas têm um matiz opaco. A cor é metalizada, manchada de marrom. À medida que o réptil envelhece, as escamas vão adquirindo um tom ainda mais metálico, até atingirem uma aparência quente, de substância queimada.

COMBATE: Esses dragões preferem conversar à lutar. Se uma criatura inteligente tentar fugir sem se dirigir educadamente, ele poderá ficar irritado, e forçar o diálogo através de uma *Sugestão* — ou dando à vítima uma dose de gás do sono. Se a vítima adormecer, acordará presa sob o dragão, ou enterrada na areia até o pescoço, situação que deve durar até que a sua ânsia por um pouco de conversa seja satisfeita. Antes de combater corpo a corpo, o dragão criará uma nuvem de pó, usando um *Demônio da Poeira* ou *Controlar os Ventos*, e então atacará com uma investida, ou agarrará. Esses seres também poderão, através de uma *Controlar Temperatura*, criar um calor desconfortável para os adversários. Diante de um perigo real, os dragões de latão mais jovens sairão voando do campo de visão dos inimigos e se esconderão na terra ou areia. Os mais velhos rejeitarão a idéia de fuga.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Os dragões de latão têm dois tipos de Sopro-de-Dragão: o primeiro é um cone de gás do sono com 20 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca do dragão e 6 de largura no final; o outro é uma nuvem de calor escaldante, com 15 metros de comprimento, 12 de largura e 6 de altura. Criaturas em contato com o gás, independente do nível ou quantidade de dados de vida, deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão ou dormirão por um período de 10 minutos (um turno) para cada categoria etária. Quando atingidas pela nuvem de calor, as criaturas deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para reduzir o dano à metade. Um dragão de latão recita magia e usa suas habilidades mágicas como no 6º nível, mais os modificadores de combate.

Ao nascerem, os dragões de latão podem *Falar com Animais* naturalmen-



te, e são imunes a calor e fogo. Com a idade ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Criar ou Destruir Água* três vezes ao dia. **Adolescente:** *Demônio da Poeira* uma vez por dia. **Adulto:** *Sugestão* uma vez por dia. **Adulto maduro:** *Controlar Temperatura* três vezes por dia em um raio de 3 metros por categoria etária. **Antigo:** *Controlar os Ventos* uma vez por dia. **Grande wyrm:** *Convocar Djinn* uma vez por semana. O dragão normalmente pede para o djinn realizar alguma tarefa, e, apesar de servir livremente, os dragões só ordenarão que entrem em combate sob circunstâncias extremas, pois o réptil poderia ficar desanimado e embaraçado se o djinn fosse morto.

HABITAT/SOCIEDADE: São encontrados em climas áridos e quentes, variando de desertos arenosos a estepes secas. Adoram o calor intenso e seco, e gastam a maior parte de seu tempo aquecendo-se ao sol. Seus covis são grandes cavernas, e seus territórios possuem diversos pontos onde podem aquecer-se ao sol e agarrar incautos viajantes para uma conversa. São muito sociáveis, e mantêm boas relações com seus vizinhos, outros dragões de latão e esfinges. São pais dedicados, se seus jovens forem atacados, tentarão matar o inimigo usando o escaldante Sopro-de-Dragão e suas imunidades. Por dividirem o mesmo tipo de clima, os dragões de latão e os azuis são inimigos. Em confronto corporal, o de latão tem desvantagens, porque o Sopro-de-Dragão do azul tem maior raio de ação.

ECOLOGIA: Os dragões de latão podem comer qualquer coisa, mas consomem pouco alimento, pois podem adquirir os nutrientes necessários do orvalho da manhã, podendo ser vistos erguendo plantas com suas longas línguas, muito cuidadosamente.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-2	0,5-1	3	2d4+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	4.000
2	2-4	1-3	2	4d4+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
3	4-7	3-6	1	6d4+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
4	7-9	6-8	0	8d4+4	1	Nenhuma	1/2H	11.000
5	9-12	8-10	-1	10d4+5	1 1	15%	H	13.000
6	12-16	10-13	-2	12d4+6	2 1	20%	H	14.000
7	16-19	13-16	-3	14d4+7	2 2	25%	H	15.000
8	19-23	16-19	-4	16d4+8	3 2/1	30%	Hx2	17.000
9	23-27	19-22	-5	18d4+9	3 3/1 1	35%	Hx2	18.000
10	27-31	22-25	-6	20d4+10	4 3/2 1	40%	Hx2	19.000
11	31-37	25-28	-7	22d4+11	4 4/2 2	45%	Hx3	20.000
12	37-41	28-31	-8	24d4+12	5 4/3 2	50%	Hx3	21.000

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos, beira de lagos e do mar em áreas tropicais, subtropicais e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-2 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Nd 12
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	8 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/4-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (15 metros base)
MORAL:	Fanático (17 base)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de bronze são inquisitivos, e gostam muito de humanos e semi-humanos. Adoram *Metamorfosar-se* em animais pequenos e amigáveis para, sem interferir, observar as atividades dessas raças. Gostam de desafios simples, como enigmas. São fascinados pela prática da guerra e se unirão a um exército se a causa for justa e o pagamento, bom.

Ao nascerem suas escamas são amarelas, tingidas com verde, mostrando somente uma tendência ao bronze. À medida que vai chegando à idade adulta, a cor das escamas muda lentamente, tomando um matiz rico de bronze, que vai escurecendo enquanto o dragão envelhece. Dragões muito antigos possuirão um toque de azul escuro em sua cor, como o tom das velhas armaduras e estátuas de bronze. Eles têm seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões benevolentes e 16% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance de se possuir essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões de bronze não gostam de matar criaturas de inteligência animal, preferindo suborná-las ou forçá-las a saírem de seu território usando *Repulsão*. Ao confrontarem oponentes inteligentes, usarão sua habilidade de *Percepção Extra-sensorial* para descobrirem as intenções do adversário. Atacando, cegarão seus oponentes com uma *Muralha de Névoa*, e então investirão contra eles. Voando, agarrarão seus oponentes; e lutando sob a água, usarão *Ar Líquido* para manter o poder efetivo de seus Sopros-de-Dragão e para espantar os oponentes naturalmente aquáticos. Contra barcos ou navios, convocarão uma tempestade, ou golpear com a cauda para esmagar o casco.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Essa espécie tem dois tipos de Sopro-de-Dragão: um surto de raios elétricos, com comprimento de 30 metros e 1,5 de largura, ou uma nuvem de gás de *Repulsão* de 6 metros de comprimento, 9 de largura e 9 de altura. Criaturas atingidas pelo gás deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão, ou fugirão por 2 minutos para cada categoria etária, mais 1d6 minutos. As atingidas pelo raio elétrico recebem dano, e devem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do efeito. Esses dragões recitam magia e usam suas habi-



lidades mágicas como em 8º nível, mais os modificadores de combate.

Ao nascerem, já têm a habilidade de *Respirar na Água*, podem *Falar com Animais* livremente e são imunes à eletricidade. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Criar Alimentos* e *Metamorfosar-se* três vezes ao dia. (Cada vez que o dragão tomar uma nova forma será um uso; voltar à forma original não será considerado.) **Adolescente:** *Muralha de Névoa* uma vez por dia. **Adulto:** *Percepção Extra-sensorial* três vezes ao dia. **Adulto maduro:** *Ar Líquido* três vezes ao dia em um raio de 3 metros por categoria etária do dragão. **Antigo:** *Convocar Clima* uma vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões de bronze gostam de estar próximos das águas profundas, doces ou salgadas. São bons nadadores, e visitam essas águas para refrescarem-se, caçar pérolas ou tesouros de navios afundados. Preferem cavernas que possuam somente acesso submarino, mas mantêm seus covis secos. Eles não põem ovos, dormem ou guardam tesouros embaixo da água. Adoram os mamíferos aquáticos, especialmente golfinhos e baleias, que fornecem informações sobre dos navios que esses dragões adoram pilhar, e dos grandes tubarões. Odeiam piratas, quebrando ou destruindo suas embarcações.

ECOLOGIA: Dragões de bronze alimentam-se de plantas aquáticas e de uma ampla variedade de comida marinha; gostam especialmente de carne de tubarão. Ocasionalmente, podem comer uma pérola, e, como os outros dragões, são capazes de comer praticamente qualquer coisa, se necessário. Criaturas anfíbias malignas (particularmente os sahuagim), que podem invadir seus covis, são seus maiores inimigos.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-5	1-3	1	2d8+1	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	6.000
2	5-8	3-6	0	4d8+2	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	8.000
3	8-10	6-9	-1	6d8+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	10.000
4	10-13	9-11	-2	8d8+4	1	Nenhuma	E, S, T	12.000
5	13-16	11-13	-3	10d8+5	1 1	20%	11, S, T	14.000
6	16-19	13-16	-4	12d8+6	2 1	25%	H, S, T	15.000
7	19-22	16-18	-5	14d8+7	2 2	30%	11, S, T	16.000
8	22-25	18-21	-6	16d8+8	2 2 1 / 1	35%	H, S, Tx2	20.000
9	25-29	21-24	-7	18d8+9	2 2 2 / 1 1	40%	11, S, Tx2	22.000
10	29-33	24-27	-8	20d8+10	2 2 2 1 / 2 1	45%	H, S, Tx2	23.000
11	33-36	27-30	-9	22d8+11	2 2 2 2 / 2 2	50%	11, S, Tx3	24.000
12	36-40	30-33	-10	24d8+12	2 2 2 2 1 / 2 2 1	55%	H, S, Tx3	25.000

DRAGÕES METÁLICOS

DRAGÃO DE COBRE

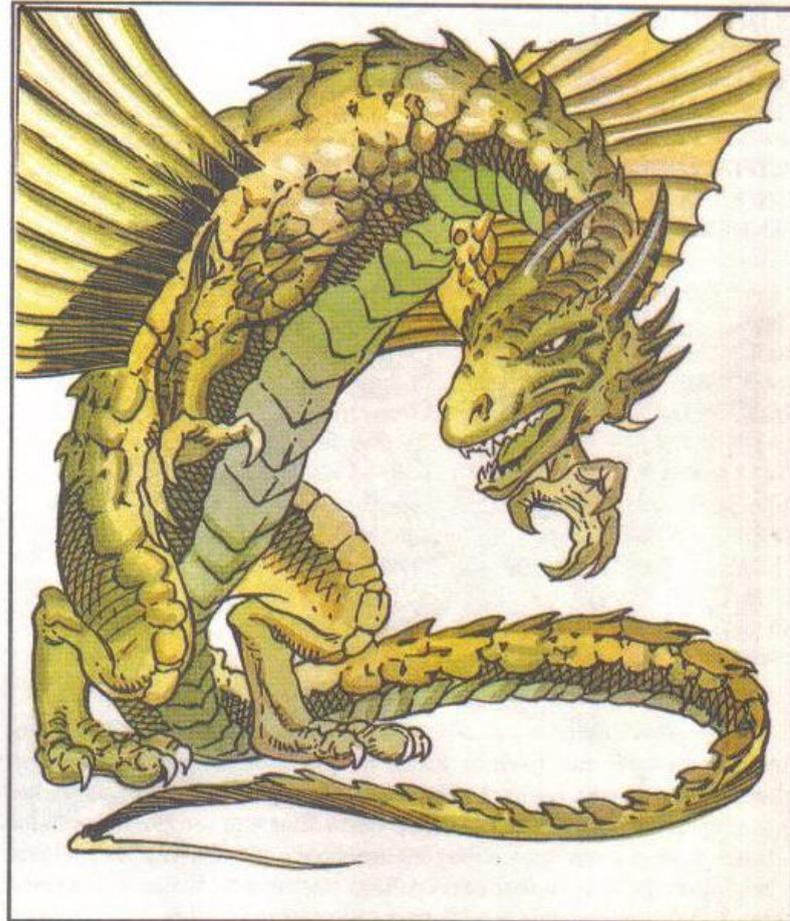
CLIMA/TERRENO:	Morros e montanhas áridas e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	1 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Pl 3
DADOS DE VIDA:	13 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/5-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (11 metros base)
MORAL:	Elite (16 base)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de cobre são brincalhões incorrigíveis, piadistas e muito enigmáticos. São muito orgulhosos e maus perdedores, apesar de serem ganhadores razoáveis. Comportam-se de uma forma mesquinha e ávida, e têm um jeito quase neutro quando há riquezas envolvidas. Ao nascerem, suas escamas possuem uma coloração marrom, corada, com um toque de cobre. Quando a criatura atinge o grau de jovem adulto, as escamas vão se tornando mais finas e acobreadas, assumindo um tom suave de cobre, e, ao tornar-se venerável, assumem um tom esverdeado. Eles possuem seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões benéficos e 14% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com criaturas inteligentes. A chance de se possuir essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Gostam de irritar e ofender seus oponentes, esperando que isso os faça irem embora, ou agirem de forma estúpida. No início de um encontro, o dragão irá saltar de um lado do oponente para o outro, aterrissando em superfícies inacessíveis ou verticais. Se não houver locais assim, ele irá criá-los com o tempo, usando *Moldar Rochas*, *Mover Terra* e *Muralha de Rocha*. Um dragão de cobre zangado irá enlamear seus oponentes usando *Pedra em Lama*, e forçará as criaturas que saírem da lama a voltar. Uma vez que o oponente esteja preso, o dragão irá esmagá-lo com uma *Muralha de Rocha* ou agarrá-lo e levá-lo para cima. Quando estiver lutando com oponentes aéreos, irá atraí-los para desfiladeiros rochosos, onde usará sua habilidade de *Patas de Aranha* para fazê-los manobram errado e colidirem contra as muralhas rochosas.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seus Sopros-de-Dragão são uma nuvem de gás de *Lentidão* com 9 metros de comprimento, 6 de largura e 6 de altura, ou um jorro ácido de 20 metros de comprimento e 1,5 de largura. Criaturas atingidas pelo gás devem fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão ou ficarão lentas por 3 minutos para cada categoria etária. Criaturas atingidas pelo ácido deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para escapar à metade do dano. Um dragão de bronze pode recitar magia ou usar habilidades mágicas como em 7º nível, mais seus modificadores de combate.



Ao nascerem, já possuem *Patas de Aranha* e são imunes ao ácido. Com o tempo, ganham as seguintes habilidades especiais: **Jovem:** *Neutralizar Venenos* três vezes por dia. **Adolescente:** *Moldar Rochas* duas vezes por dia. **Adulto:** *Esquecer* uma vez por dia. **Adulto maduro:** *Pedra em Lama* uma vez por dia. **Antigo:** *Mover Terra* uma vez por dia. **Grande wyrm:** *Muralha de Rocha* uma vez por dia. Um dragão de cobre pode pular 30 metros para frente e para os lados, alcançando uma altura de 6 metros no vértice do salto, e também pode saltar 6 metros para cima e para a frente.

HABITAT/SOCIEDADE: Gostam de planaltos ou montanhas secas e rochosas. Eles fazem seus covis em tocas estreitas, e obstruem a entrada usando *Moldar Rochas* ou *Mover Terra*. Em seus covis, constroem labirintos intrincados, sem teto, o que lhes permite voar ou saltar sobre as criaturas aprisionadas. Apreciam o raciocínio, e deixarão criaturas boas ou neutras em paz, se elas puderem lhes contar um boa piada, uma história engraçada ou um enigma que ainda não tenham ouvido. Esses seres ficam aborrecidos com criaturas que não riem de suas piadas, ou que não aceitem brincadeiras e excentricidades com bom humor.

ECOLOGIA: Dragões de cobre são caçadores determinados. Podem devorar praticamente tudo, até minerais metálicos. Entretanto, apreciam escorpiões gigantes e outra criaturas venenosas gigantes. O sistema digestivo do dragão consegue eliminar o veneno sem perigo algum. No entanto, os venenos injetados afetam-nos normalmente.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. Da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-3	0,5-2	2	2d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
2	3-5	2-4	1	4d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	7.000
3	5-8	4-6	0	6d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	9.000
4	8-11	6-9	-1	8d6+4	1	Nenhuma	1/2H, S	11.000
5	11-15	9-12	-2	10d6+5	2	10%	H, S	14.000
6	15-18	12-15	-3	12d6+6	3	15%	H, S	15.000
7	18-22	15-18	-4	14d6+7	31	20%	H, S	16.000
8	22-26	18-21	-5	16d6+8	32/1	25%	H, Sx2	17.000
9	26-30	21-24	-6	18d6+9	33/2	30%	H, Sx2	19.000
10	30-34	24-27	-7	20d6+10	331/3	35%	H, Sx2	21.000
11	34-39	27-30	-8	22d6+11	332/32	40%	H, Sx3	22.000
12	39-44	30-33	-9	24d6+12	3321/33	45%	H, Sx3	23.000

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-4 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 40, PI 3, Nd 12 (15)
DADOS DE VIDA:	16 (base)
TACO:	5 (com 16 DV)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-10/1-10/6-36 (6d6)
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (16 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

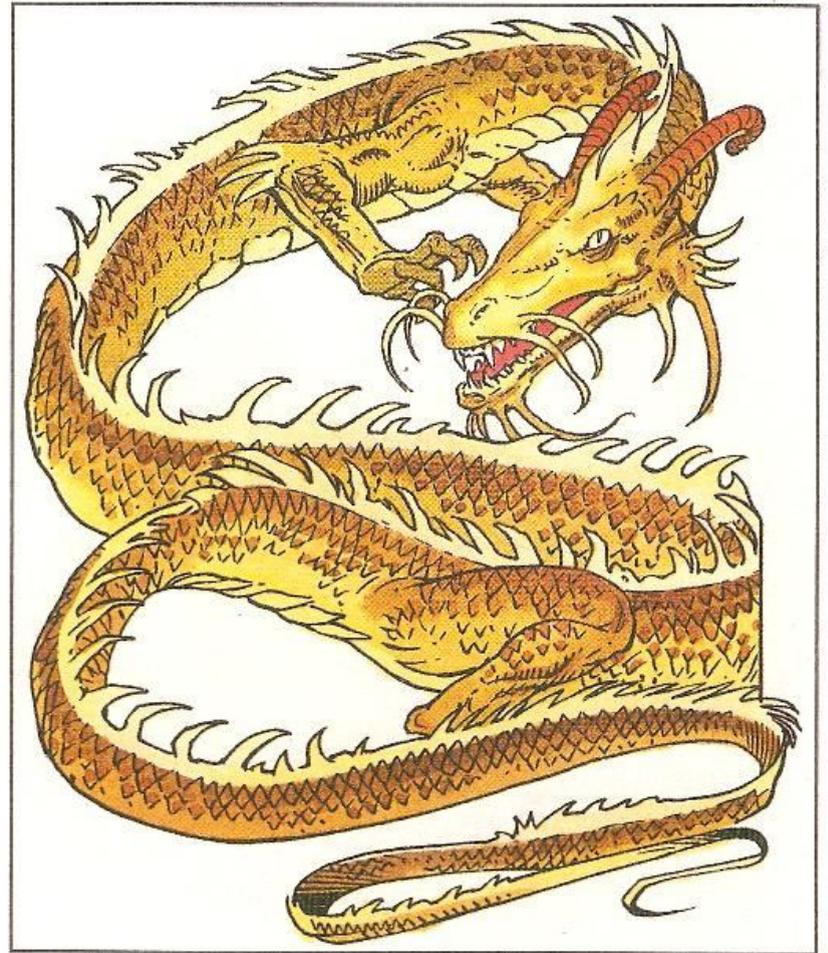
Os dragões dourados são sábios, judiciosos e benevolentes. Odeiam injustiças e pessoas que agem de forma traiçoeira e sórdida. Ao nascerem, possuem escamas de coloração amarela e escura, com manchas douradas, que aumentam à medida que o tempo passa. Eles têm seu próprio idioma, falam uma língua comum aos dragões benéficos e 18% dos filhotes possuem a habilidade de se comunicar com criaturas inteligentes. A chance de se possuir a habilidade aumenta em 5% para cada categoria etária.

COMBATE: Dragões dourados parlamentam antes de combater. Quando estiverem conversando com criaturas inteligentes, usarão *Detectar Mentiras* e *Detectar Gemas*, para ganharem superioridade na conversa. Em combate, essas criaturas usam *Bênção* e bônus de sorte. Os dragões mais antigos usam esse bônus no início de cada dia, se a duração da magia for de um dia ou mais. Usam muitas magias, e suas fórmulas favoritas são *Sono*, *Névoa Fétida*, *Lentidão*, *Escudo de Fogo*, *Névoa Mortal*, *Globo da Invulnerabilidade*, *Bola de Fogo* e *Labirinto*.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Possuem dois tipos de Sopro-de-Dragão: um cone de chamas de 18 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca do dragão e 9 de largura na base ou uma nuvem de gás de cloro concentrado, com 15 metros de comprimento, 12 de largura e 9 de altura. Criaturas atingidas por qualquer um dos Sopros-de-Dragão devem testar sua resistência para reduzirem o dano à metade.

Os dragões dourados recitam magias e usam suas habilidades mágicas como em 11º nível, mais modificadores de combate. Ao contrário dos outros dragões, eles recebem um treinamento formal em magia. Além disso, possuem seus próprios *grimoires*, sempre cheios de magias úteis.

Ao nascerem, já dominam a habilidade natural de *Respirar na Água*, podem *Falar com Animais* e são imunes a fogo e gás. Também podem *Metamorfosear-se* três vezes ao dia. Cada mudança de forma conta como um uso, mas voltar para sua forma original, não. A forma natural dos dragões dourados possui um par de asas. Apesar disso, eles podem escolher uma forma sem asas para facilitar a natação, ganhando velocidade mais alta. Em sua forma com asas pode voar numa velocidade de 6 (manobrabilidade E).



Com a idade, esses répteis ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Bênção* três vezes ao dia. **Adolescente:** *Detectar Mentiras* três vezes por dia. **Adulto:** *Convocar Animais* uma vez por dia. **Adulto maduro:** *Bônus de Sorte* uma vez por dia. **Antigo:** *Missão* uma vez por dia e *Detectar Gemas* três vezes por dia. (Isso capacita o dragão a saber o número e o tipo das gemas preciosas num raio de 10 metros, duração 1 minuto.)

O poder do bônus de sorte dos dragões adultos é usado para ajudar aventureiros que lutam pelo bem e pela bondade. Com um toque, o dragão consegue encantar uma gema para fazê-la trazer sorte. Enquanto o réptil carregar essa pedra, ele e qualquer criatura boa num raio de 3 metros para cada categoria etária receberão um bônus de +1 em todas as resistências e testes similares, como se tivessem uma pedra da sorte. Se o dragão der essa pedra para outra criatura, somente quem estiver usando o item ganhará o bônus, e o encantamento durará 3 horas para cada categoria etária, mais 1-3 horas.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões dourados podem morar em qualquer lugar. Seus covis ficam em locais retirados, e sempre são feitos de rocha sólida, como cavernas e castelos. Possuem guardas leais, que vão desde animais que vivem no mesmo ambiente a gigantes das tempestades, ou bondosos gigantes das nuvens.

ECOLOGIA: Podem se alimentar com qualquer coisa, embora prefiram pérolas e pequenas gemas. Os que recebem essas jóias de criaturas benéficas ou neutras se sentirão inclinados a respeitar os autores da doação, desde que ela não tenha sido feita com o propósito de obter vantagens.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	2-6	2-5	-1	2d12+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
2	6-9	5-9	-2	4d12+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	9.000
3	9-13	9-12	-3	6d12+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	11.000
4	13-16	12-15	-4	8d12+4	1	Nenhuma	E, R, T	13.000
5	16-20	15-18	-5	10d12+5	2	35%	H, R, T	15.000
6	20-24	18-21	-6	12d12+6	2 2	40%	H, R, T	18.000
7	24-28	21-25	-7	14d12+7	2 2 2	45%	H, R, T	19.000
8	28-32	25-29	-8	16d12+8	2 2 2 2/1	50%	H, R, Tx2	20.000
9	32-36	29-33	-9	18d12+9	2 2 2 2 2/2	55%	H, R, Tx2	22.000
10	36-40	33-36	-10	20d12+10	2 2 2 2 2 2/2 2	60%	H, R, Tx2	23.000
11	40-44	36-40	-11	22d12+11	2 2 2 2 2 2 2/2 2 2	65%	H, R, Tx3	24.000
12	44-49	40-44	-12	24d12+12	2 2 2 2 2 2 1 2 2 2	70%	H, R, Tx3	25.000

DRAGÕES METÁLICOS

DRAGÃO DE PRATA

CLIMA/TERRENO:	Montanhas e nuvens tropicais, subtropicais e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-3 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (C), Pl 3
DADOS DE VIDA:	15 (base)
TACO:	5 (com 15 DV)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/5-30 (5d6)
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (15 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de prata são bondosos e prestativos. Ajudarão criaturas benéficas, se suas necessidades forem genuínas. Esses répteis normalmente assumem a forma de velhinhos bondosos, ou lindas damas, quando associados a pessoas.

Ao nascer, as escamas dos dragões de prata são de cor cinza azulada, com brilho prateado. À medida que ele vai se tornando adulto, elas vão clareando e ficam prateadas. Os dragões adultos, ou mais velhos, têm escamas tão delicadas que individualmente elas são quase invisíveis. Vistos de longe, eles parecem ter sido esculpidos no mais puro metal.

Os dragões de prata possuem seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões benéficos e 16% dos filhotes possuem a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. Chance que aumenta em 5% para cada categoria etária.

COMBATE: Os dragões de prata não são violentos, e evitam combates, a não ser quando diante de um grande mal, ou quando ameaçados por adversários agressivos. Se necessário, usam *Queda Suave* para deter qualquer objeto lançado contra eles. Da mesma forma, usam *Muralha de Névoas* ou *Controlar o Clima* para cegar e confundir seus adversários antes de atacar corpo a corpo. Irados, esses répteis vão usar o poder de inverter a gravidade para fazer com que seus oponentes flutuem indefesos, agarrando-os no ar. Quando enfrentam oponentes aéreos, os dragões de prata irão esconder-se nas nuvens (muitas vezes criando-as com a habilidade de *Controlar o Clima*, em dias de céu limpo) e permanecerão ali, usando para isso *Andar em Nuvens*, e saltando para o ataque num momento de vantagem.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Possuem dois tipos de Sopro-de-Dragão: um cone de frio de 25 metros de comprimento, 1,5 de largura na boca do dragão e 9 de largura no fim, ou uma nuvem de gás paralisante de 15 metros de comprimento, 12 de largura e 6 de altura. Criaturas atingidas pelo gás deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão ou ficarão paralisadas durante 1 minuto por categoria etária, mais 1-8 minutos. Criaturas atingidas pelo cone do frio devem fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para cortar o dano pela metade. Os dragões de prata recitam magias e usam suas habilidades mágicas como em 6º nível, mais



modificadores de combate.

Ao nascer, todo dragão de prata é imune ao frio, e pode *Metamorfosear-se* três vezes ao dia. Toda nova forma deve ser considerada como um uso, mas retornar à forma original, não. Dragões de prata também poderão *Andar em Nuvens*. Isso o capacita a tratar as nuvens como se fossem chão sólido. Essa habilidade funciona continuamente, mas poderá ser desativada, se ele assim desejar. Com a idade, os dragões de prata ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Queda Suave* duas vezes por dia. **Adolescente:** *Muralha de Névoa* uma vez por dia. **Adulto:** *Controlar os Ventos* três vezes por dia. **Adulto maduro:** *Controlar o Clima* uma vez por dia. **Antigo:** *Inverter a Gravidade* uma vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões de prata preferem covis altos, localizados nos picos das montanhas, distantes de qualquer coisa, ou nas nuvens entre os picos. Quando o covil ficar em uma nuvem sempre haverá uma área encantada, com um chão sólido, para abrigar seus ovos e tesouros.

Os dragões de prata tendem a preferir a forma humana à sua própria, e muitas vezes possuem companheiros mortais. Frequentemente eles fazem amizades profundas entre esses. Às vezes o dragão revela sua forma e volta a viver em seu estilo de vida original, ao menos por algum tempo.

ECOLOGIA: Os dragões de prata preferem a comida humana, e podem alimentar-se dela indefinidamente. Esses dragões, por viverem no mesmo tipo de ambiente que os dragões vermelhos, geralmente entram em conflitos com os répteis malignos. Duelos entre essas duas espécies tendem a ser furiosos e mortais, embora os dragões de prata geralmente levem vantagem devido a sua capacidade de trabalhar em grupo, além de muitas vezes possuírem aliados humanos.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	3-5	1-2	0	2d10+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	7.000
2	5-9	2-4	-1	4d10+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
3	9-13	4-5	-2	6d10+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	10.000
4	13-16	5-7	-3	8d10+4	2	Nenhuma	E, R	12.000
5	16-19	7-9	-4	10d10+5	2 2	25%	H, R	14.000
6	19-22	9-10	-5	12d10+6	2 2 1	30%	H, R	17.000
7	22-26	10-11	-6	14d10+7	2 2 2	35%	H, R	18.000
8	26-29	11-13	-7	16d10+8	2 2 2 1/2	40%	H, Rx2	19.000
9	29-32	13-15	-8	18d10+9	2 2 2 2/2 2	45%	H, Rx2	21.000
10	32-36	15-16	-9	20d10+10	2 2 2 2 1/2 2 1	50%	H, Rx2	22.000
11	36-40	16-18	-10	22d10+11	2 2 2 2 2/2 2 2	55%	H, Rx3	23.000
12	40-44	18-20	-11	24d10+12	2 2 2 2 2 1/2 2 2 2 1	60%	H, Rx3	24.000

DRAGÃO MARROM

CLIMA / TERRENO:	Qualquer deserto/clima árido
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra (egoísta)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	2 (base)
MOVIMENTO:	12, Ev 24
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	A (16 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões marrons, também conhecidos como dragões do deserto, migraram do deserto de Raurin e agora são muito freqüentes nas ruínas a leste de Mulhorand. São ferozes e, apesar de inteligentes, vêem os seres humanos como alimento, achando peculiar conversar com uma refeição. Não podem voar.

A coloração dos dragões marrons é semelhante a das areias do deserto, variando de marrom escuro, quando filhotes, até o quase branco, quando grande wyrms. Eles possuem pequenas garras feitas para escavar, e bocas grandes e largas. Suas escamas lembram o couro animal, e não chegam a ser tão resistentes como as dos outros dragões.

Os dragões marrons têm um idioma próprio, e falam a língua dos dragões azuis. Há 5% de chance de que um deles tenha o poder de se comunicar com qualquer criatura inteligente.

COMBATE: Os dragões marrons preferem escavar profundas trincheiras na areia, e esperar para emboscar suas presas assim que elas aparecem. Eles têm 90% de chance de ouvir uma criatura média andando nas areias do deserto, a uma distância de até 150 metros.

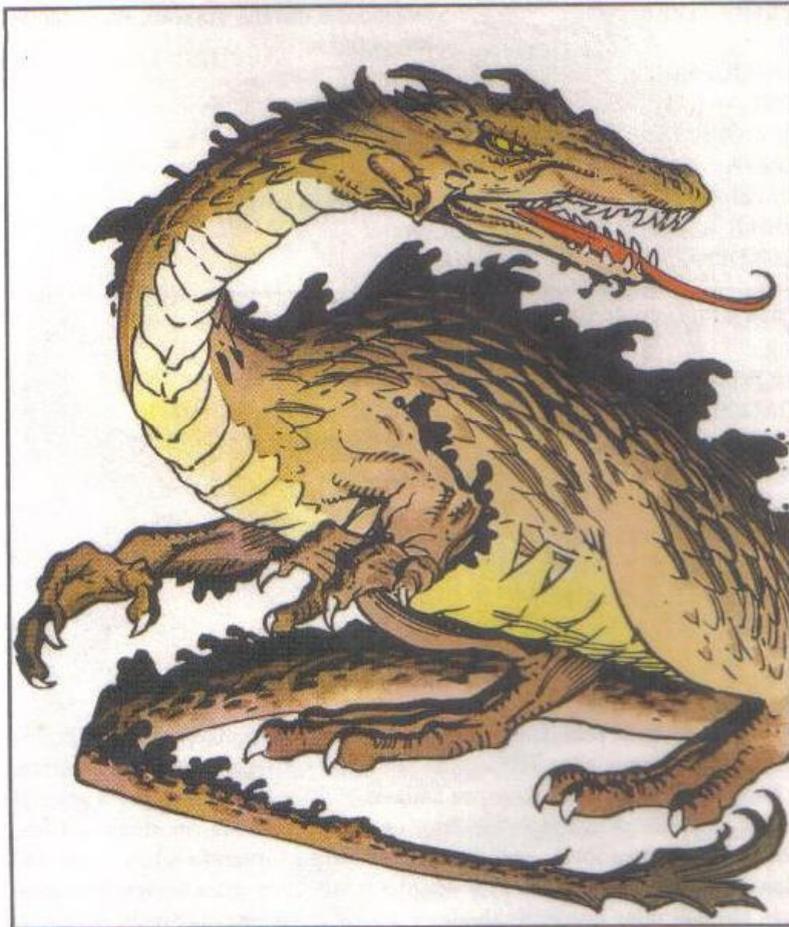
Os dragões marrons rompem as areias desérticas sem barulho, impondo uma penalidade de -5 nos testes de surpresa de seus oponentes. Os répteis mais antigos usam ilusões ou *Invisibilidade* para melhorar o efeito.

Quando agarram uma presa, escondem-na em seus covis para comê-las quando lhes for mais conveniente.

Seu Sopro-de-Dragão é um poderoso jato de ácido, que parte em linha reta de sua boca e atinge 18 metros de comprimento. Todas as criaturas atingidas devem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano. Os dragões marrons usam o ácido quando enfrentam grandes grupos ou tropas, mas não contra oponentes montados, uma vez que encaram os cavalos como boa comida, e não tão difícil de se capturar como os humanos. Eles podem recitar magias como magos de 8º nível.

Esses répteis do deserto nascem imunes ao ácido e aos efeitos do calor desértico. Podem viver em ambientes sem ar quase que indefinidamente.

Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Criar Areia*



para cobrir suas tocas. **Adolescentes:** *Criar Água* uma vez por dia. **Adultos:** *Recitar Tempestade de Areia* (magia de Mulhorand) uma vez por dia. **Veneráveis:** *Convocar* um elemental da Terra de 12 DV. **Grande wyrm:** *Desintegração* uma vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões marrons são encontrados nos desertos, próximos a áreas habitadas. Normalmente vivem em tocas, a aproximadamente 300 metros de profundidade na areia, onde escavam várias câmaras. Eles mantêm a estrutura familiar por um curto período de tempo. Todos os pais encontrados estão num estágio adulto maduro. Muitos deles não acasalam, e sequer mantêm companheiros.

Humanos são os maiores inimigos dos dragões marrons, caçando-os em busca de tesouros e do couro. Os dragões azuis também atacam os marrons. As batalhas entre essas duas espécies são lendárias por sua ferocidade. O povo que vive nos desertos é muito curioso a respeito dos dragões marrons, e seu folclore diz que os azuis são mais malignos que os marrons.

ECOLOGIA: Os dragões marrons são capazes de digerir qualquer tipo de mineral para se sustentar durante longos períodos de tempo. Entretanto, a carne é a sua dieta favorita, e para eles a carne de cavalos uma fina iguaria.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	2-6	2-5	5	2d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	2.000
2	6-9	6-9	4	4d6+4	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	4.000
3	9-13	10-12	3	6d6+6	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
4	13-17	12-15	2	8d6+8	1	Nenhuma	Nenhum	8.000
5	17-20	12-18	1	10d6+10	2	20%	1/2 H	10.000
6	20-24	18-21	0	12d6+12	3	25%	H	11.000
7	24-28	21-25	-1	14d6+14	31	30%	H	12.000
8	28-32	25-29	-2	16d6+16	32	35%	H	16.000
9	32-36	30-33	-3	18d6+18	33	40%	Hx2	18.000
10	36-40	33-36	-4	20d6+20	331	45%	Hx2	19.000
11	40-45	36-40	-5	22d6+22	332	50%	Hx2	20.000
12	45-49	40-44	-6	24d6+24	3321	55%	Hx3	21.000

DRAGÃO DAS NUVENS

CLIMA/TERRENO:	Montanhas e nuvens tropicais, subtropicais e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	6, Vn 39 (C), Pl 3
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-10/1-10/3-36
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (20 metros base)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões das nuvens são criaturas reclusas, que não gostam de intrusos. Eles raramente conversam mas, se persuadidos a fazê-lo, tendem a ser taciturnos e reservados. Esses répteis não têm nenhum respeito por criaturas que não conseguem voar sem a ajuda de magia ou coisas semelhantes.

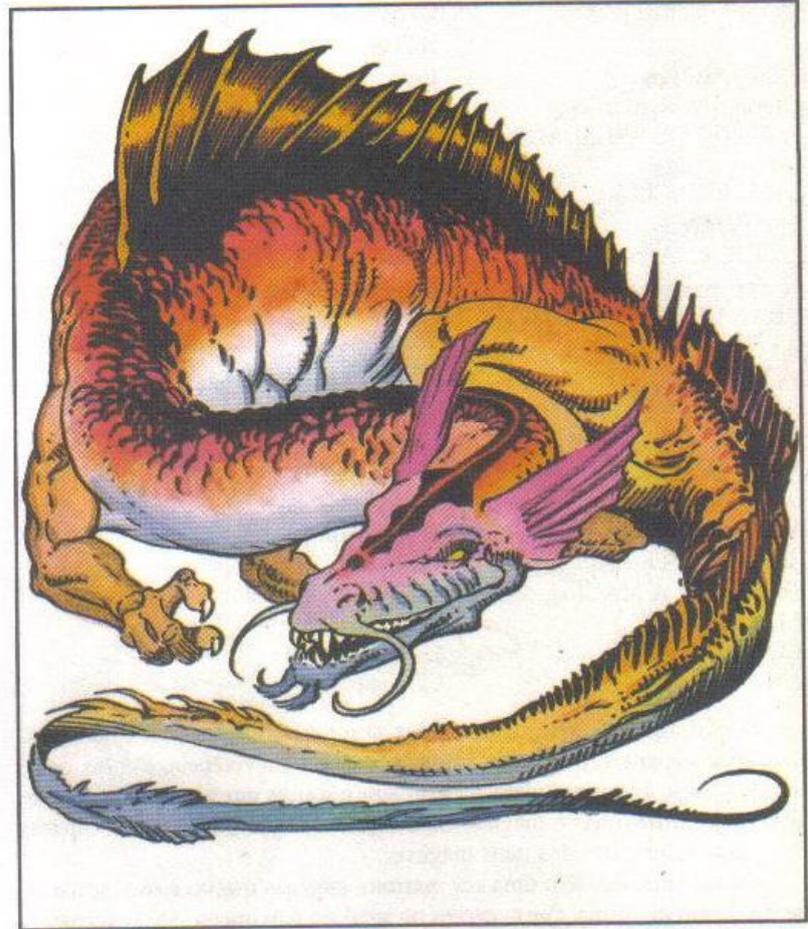
Ao nascer, suas escamas são de um tom prateado, quase branco, mas tingidas de vermelho nas pontas. À medida que o tempo passa, os tons vermelhos e prateados se fundem num alaranjado semelhante ao pôr-do-sol. A partir do estágio adulto maduro, o alaranjado torna-se mais profundo, assumindo um matiz de ouro avermelhado que substitui quase que inteiramente o prateado anterior.

Os dragões das nuvens têm seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões neutros e 17% dos filhotes conseguem se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance do dragão possuir essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: A probabilidade de um dragão das nuvens decidir evitar o combate (assumindo a forma de nuvem), é igual à de resolver atacar. Quando estão atacando, essas criaturas usam seu Sopro-de-Dragão para dispersar os adversários, e então lançam *Névoa Sólida*, para em seguida usarem suas habilidades de manipular o clima de forma a cegar e desorientar os oponentes. Se estiverem muito irritados, irão conjurar tempestades com magias de *Controlar o Clima*, e convocar relâmpagos. Eles gostam de usar *Névoa Fétida* e *Controlar os Ventos* contra inimigos voadores.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: O Sopro-de-Dragão dos dragões das nuvens é um jato de ar gelado com 42 metros de comprimento, 9 de altura e 9 de largura. Criaturas atingidas por esse sopro gelado sofrerão dano devido ao frio e aos cristais de gelo liberados. Além disso, todos os seres que sejam pelos menos 3 classes de tamanho, ou mais, menores que o dragão serão arremessadas, rolando para trás por 1d4 metros, mais 1 metro por categoria etária. Personagens que se agarrarem a objetos sólidos não serão arremessados, a não ser que falhem no teste de Força; criaturas com garras, ventosas, etc., podem evitar o efeito do Sopro-de-Dragão se estiverem fixadas a uma superfície adequada.

Um dragão das nuvens pode recitar magias e usar suas habilidades mágicas como no 6º nível, mais os modificadores de combate.



Os dragões das nuvens são imunes a frio. Eles podem assumir (ou abandonar) uma forma coesa, semelhante a uma nuvem, sempre que desejarem, uma vez por rodada. Nessa forma, eles têm 75% de chance de se verem confundidos com nuvens normais, sua CA é melhorada em -3, a resistência à magia melhora em 15% e eles voam a uma velocidade de 12 (EM A). Os dragões das nuvens conseguem usar magias e habilidades naturais mesmo na forma de nuvem, embora não possam atacar fisicamente ou usar Sopro-de-Dragão.

Com a idade, os dragões das nuvens ganham os seguintes poderes adicionais: **Muito jovem:** *Névoa Sólida* duas vezes por dia. **Jovem:** *Névoa Fétida* duas vezes por dia. **Adolescente:** *Criar Água* duas vezes por dia (afetando, no máximo, 3 mil litros de água). **Adulto:** *Obscurecimento* três vezes por dia. **Adulto maduro:** *Convocar Relâmpagos* duas vezes por dia. **Antigo:** *Convocar o Clima* duas vezes por dia. **Muito antigo:** *Controlar o Clima* duas vezes por dia. **Ancião:** *Controlar os Ventos* duas vezes por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões das nuvens moram em ilhas de nuvens mágicas, onde existe pelo menos um pequeno pedaço de chão firme para porem os ovos e guardarem os tesouros. Embora muito raramente, esses répteis também moram sozinhos (95% de suas vidas) em escarpas envoltas em nuvens.

ECOLOGIA: Como todos os dragões, os répteis das nuvens podem se alimentar de praticamente tudo. No entanto, parece que subsistem principalmente de água da chuva, granizo e, ocasionalmente, pedaços de prata.

Por viverem no mesmo tipo de ambiente, os dragões das nuvens podem entrar em conflito com dragões de prata. Apesar de sua inteligência, eles normalmente perdem os combates, devido ao segundo tipo de Sopro-de-Dragão dos répteis de prata, além da habilidade deles em reunir tropas aliadas.

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	4-8	1-3	3	2d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
2	8-12	3-5	2	3d6+4	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	6.000
3	12-17	5-7	1	4d6+6	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	8.000
4	7-21	7-9	0	5d6+8	1	Nenhuma	1/2R, T	11.000
5	21-26	9-11	-1	6d6+10	11	25%	R, T	13.000
6	26-31	11-13	-2	7d6+12	2 1	30%	R, T	14.000
7	31-36	13-15	-3	8d6+14	2 2	35%	R, T	15.000
8	36-40	15-18	-4	9d6+16	3 2/1	40%	R, T, X, Z	17.000
9	40-45	18-20	-5	10d6+18	3 3/1 1	45%	R, T, X, Z	18.000
10	45-50	20-22	-6	11d6+20	4 3/2 1	50%	R, T, X, Z	19.000
11	50-55	22-25	-7	12d6+22	4 4/2 2	55%	R, T, X, Zx2	20.000
12	55-61	25-28	-8	13d6+24	5 4/3 2	60%	R, T, X, Zx2	21.000

DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS

CLIMA/TERRENO:	Cavernas e subterrâneos em montanhas e colinas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 30 (C), Ev 6, Nd 9
DADOS DE VIDA:	14 (base)
TACO:	7 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	3-12/3-12/3-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (7 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Esses dragões são pouco conhecidos na superfície. Caçam em Underdark. Astutos e pacientes, têm como prioridade sua sobrevivência. Depois dedicam-se à caça. Eles acumulam e escondem tesouros em vários locais protegidos com armadilhas e magias. Os dragões das profundezas são capazes de usar a maior parte dos itens mágicos.

Quando nascem, têm uma cor marrom, escamas macias e são incapazes de mudarem de forma. Permanecem no local do nascimento até se tornarem mestres em uma das outras formas da espécie — serpente ou verme gigante, alado, e a forma humana (ou drow).

COMBATE: Os dragões das profundezas escavam e lutam usando suas poderosas garras, que conseguem até despedaçar rochas. Adoram caçar e lutar usando as presas nas terríveis cavernas de Underdark, valendo-se para isso de suas várias formas. Como serpentes, a criatura tem CA 6, MV 9, Vn 24 (D), Nd 11, perdendo o direito a atacar com as garras, mas ganhando um ataque de esmagamento (jogada de ataque necessária, dano 3d8 por rodada, impedindo o movimento, a utilização de magias e causando uma penalidade de -1 no ataque e na CA da vítima).

Na forma humana, o dragão tem CA 10, MV 12, Nd 12, e o dano causado é determinado pelo tipo de arma ou magia utilizada. Ele poderá, em forma humanóide, usar armadura, mas o item será sempre destruído na mudança de forma (causando no dragão um dano de 2d4 pontos). Os dragões das profundezas podem se transformar em qualquer criatura humanóide que tenha tamanho semelhante ao de um humano. Ele tem 66% de chance de conseguir copiar a aparência de uma pessoa, e fazer-se passar por ela.

Seu Sopro-de-Dragão é um cone de gás que corrói a pele, com 15 metros de comprimento, 12 de largura e 9 de altura. Criaturas atingidas deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano (se tiverem pele seca e exposta, a resistência sofrerá uma penalidade de -2). Roupas, metal e madeira não serão afetados. Couro é tratado como pele seca e exposta.

Os dragões das profundezas recitam magias como em 9º nível, ajustados por seus modificadores de combate. Eles nascem com invisibilidade, *Visão da Verdade* e habilidades infalíveis de *Detectar Magia*. São imunes a *Encanta-*



mentos, Sono e Imobilização, e não sofrem os efeitos de calor e frio intensos (-3 em cada dado do dano, até o mínimo de 1 ponto de vida por dado).

Com a idade ganham os seguintes poderes adicionais: **Muito jovem:** assumir a forma de serpente três vezes por dia. **Jovem:** assumir a forma humanóide três vezes por dia. **Adolescente:** capacidade de assumir cada uma das formas anteriores mais uma vez por dia, regeneração de 1d4 pontos por turno. **Adulto:** regeneração de 1d4 pontos a cada seis rodadas, *Movimentação Livre* quando quiser. **Adulto maduro:** regeneração de 1d4 pontos a cada quatro rodadas, *Levitação* três vezes por dia. **Antigo:** *Pedra em Lama* e *Telecinésia* três vezes por dia. **Muito antigo:** *Mover Terra* três vezes por dia. **Venerável:** *Criar Passagens* e *Desintegração* duas vezes por dia. **Wyrm:** um uso adicional de cada um dos poderes ganhos desde o estágio antigo; *Moldar Rochas* duas vezes por dia, *Compreender Idiomas* uma vez por dia. **Grande wyrm:** *Repulsão* três vezes por dia, afetando todas as criaturas, exceto os dragões; um uso adicional de *Moldar Rochas* e *Compreender Idiomas*.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões das profundezas perambulam por Underdark, promovendo grandes explorações. O mais comum é que sejam encontrados em covis bem-defendidos, usando seus poderes para tornarem as cavernas próximas inacessíveis à maioria das criaturas. Eles normalmente trabalham com os drows.

ECOLOGIA: Podem comer praticamente qualquer coisa, embora prefiram carne de molusco, peixes, kuo-toas e aboletes. Eles vêem os mantores e os devoradores de mentes como perigosos rivais em Underdark. Evitam lutar, enfrentar ou roubar outros de sua espécie.

Categoria de Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1 Filhote	0,5-3	1-3	3	2d8+1	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	3.000
2 Muito Jovem	3-6	3-5	2	4d8+2	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	5.000
3 Jovem	6-8	5-9	1	6d8+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	6.000
4 Adolescente	8-11	9-11	0	8d8+4	Nenhuma	H, Q	8.000	
5 Jovem Adulto	11-16	11-14	-1	10d8+5	2	25%	H, Qx2, E	10.000
6 Adulto	16-20	14-17	-2	12d8+6	2 1	30%	H, Qx3, E, S	12.000
7 Adulto Maduro	20-24	17-20	-3	14d8+7	3 2	35%	Hx2, Qx4, E, S	14.000
8 Antigo	24-28	20-23	-4	16d8+8	4 2 1/1	40%	Hx2, Qx4, E, S, T	16.000
9 Muito Antigo	28-31	23-25	-5	18d8+9	4 2 2/2	45%	Hx3, Qx5, E, S, T	17.000
10 Venerável	31-34	25-26	-6	20d8+10	4 3 2 1/2 1	50%	Hx3, Q, E, S, T, U	18.000
11 Wyrm	34-37	26-28	-7	22d8+11	4 3 3 2/3 2	55%	Hx3, Q, E, S, T, U, V	19.000
12 Grande Wyrm	37-40	28-30	-8	24d8+12	4 3 3 2 1/3 3 1	60%	H, Q, E, S, T, U, V, X, Z	20.000

DRAGÃO DE MERCÚRIO

CLIMA/TERRENO:	Montanhas temperadas e tropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-1 (base)
MOVIMENTO:	15, Vn 36 (C), PI 3
DADOS DE VIDA:	11 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	2-8/2-8/2-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	I (7 metros e meio base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de mercúrio são criaturas rápidas e dotadas de alta manobrabilidade, com corpos pequenos em relação às longas caudas. Apesar de sua tendência para o bem, esses seres são muito extravagantes e caprichosos, mudando de atitude e decisão freqüentemente.

Ao nascer, os dragões de mercúrio possuem escamas em um tom prata fosco. Com a idade, elas vão ficando cada vez mais brilhantes, ganhando um acabamento polido semelhante ao de um espelho, no estágio adulto. Qualquer luminosidade, especialmente a luz do sol, produz um brilho ofuscante ao refletir nas escamas do réptil.

Os dragões de mercúrio falam o idioma dos dragões benéficos, mas muito rápido, existindo uma chance de somente 75% de entender o que dizem.

COMBATE: Os dragões de mercúrio são tão imprevisíveis em combate como em qualquer outra situação. Eles podem parlamentar, atacar instantaneamente ou até fugir. Nunca atacam criaturas com tendência para o bem, a menos que severamente provocados. Sempre que possível se utilizarão de magias no combate, e, como são muito criativos, elas serão usadas de um modo inesperado e inovador, para conquistar vantagem no combate.

Além do Sopro-de-Dragão e dos ataques usados por todos os dragões, os dragões de mercúrio podem curvar as brilhantes membranas de suas asas, a fim de refletir e concentrar a luz existente (que pode ser tão difusa como a luz da lua cheia) num feixe luminoso de brilho deslumbrante, que pode ser dirigido para um inimigo por rodada, não podendo usar sua pancada com a asa, e o oponente deverá testar sua resistência à magia ou ficará cego por um período de 1d4+1 rodadas. Se essa técnica não for usada como arma, os dragões podem fazer do feixe de luz uma espécie de holofote.

Seu Sopro-de-Dragão é um raio de luz amarela e brilhante, com 1,5 metro de largura e que se estende por 18 metros em linha reta, a partir da boca do dragão. Qualquer criatura atingida pelo raio receberá dano por calor (resistência a Sopro-de-Dragão para escapar à metade do dano). O calor do raio é tão intenso que inflama os objetos combustíveis que falharem no teste de resistência a fogo mágico.



Dragões de mercúrio podem recitar magias e usar suas habilidades mágicas como em 10º nível, além dos modificadores de combate. Ao nascer, os dragões de mercúrio são imunes a fogo e a formas mágicas de cegueira, e também recebem um bônus de +3 na resistência a ataques baseados em luz. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** Reflexão do Olhar à vontade. **Adolescente:** Reflexos três vezes por dia. **Adulto:** Metamorfosear-se duas vezes por dia. **Antigo:** Telecinésia duas vezes por dia. **Wyrm:** Projetar Imagem uma vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões de mercúrio são solitários por natureza. Seu jeito de ser é livre, divertido e geralmente irresponsável. Apesar disso, se uma fêmea ficar grávida, os instintos protetores do macho vêm à tona. São muito protetores em relação aos seus filhotes, chegando a dar a vida para salvá-los. Os filhotes normalmente ficam com seus pais até o estágio adolescente.

Por sua natureza imprevisível, muitas vezes irracional, esses seres quase nunca se relacionam com outras criaturas que vivam na mesma área. Devido a esse fato, quando resolvem sair de casa eles dependem totalmente das armadilhas, mágicas e mecânicas para defender seus covis.

ECOLOGIA: Os dragões podem alimentar-se de praticamente tudo, embora prefiram comer minerais metálicos. Apesar desses répteis não possuírem ataques de veneno, sua carne é altamente venenosa.

Categoria de idade	Comp. Do Corpo	Comp. Da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo de Tesouro	Valor em XP
1 Filhote	1-2	1-2	2	2d8+1	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	1.400
2 Muito Jovem	2-4	2-4	1	4d8+2	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	3.000
3 Jovem	4-6	4-6	0	6d8+3	Nenhum	Nenhuma	Nenhum	5.000
4 Adolescente	6-7	6-8	-1	8d8+4	1	10%	1/2 H	8.000
5 Jovem Adulto	7-8	8-9	-2	10d8+5	11	15%	H	10.000
6 Adulto	8-9	9-10	-3	12d8+6	2 1 1	20%	H	11.000
7 Adulto Maduro	9-10	10-11	-4	14d8+7	2 2 2	25%	H	12.000
8 Antigo	10-11	11-12	-5	16d8+8	3 2 2 1	30%	H, I	14.000
9 Muito Antigo	11-12	12-13	-6	18d8+9	3 3 2 2	35%	H, I	15.000
10 Venerável	12-13	13-14	-7	20d8+10	3 3 3 2 1	40%	Hx2, I	16.000
11 Wyrm	13-14	14-15	-8	22d8+11	3 3 3 2 2 1	50%	Hx2, I, X	17.000
12 Grande Wyrm	14-15	15-16	-9	24d8+12	3 3 3 3 2 2 1	70%	Hx3, I, T, X	18.000

DRAGÃO DAS BRUMAS

CLIMA/TERRENO:	Florestas, beiras de lagos e de mar, bancos de areia em rios tropicais e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	1 (base) ou -2 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 39 (C), Nd 12
DADOS DE VIDA:	11 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	2-5/2-5/2-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	A (16 metros base)
MORAL:	Campeão (16 base)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões das brumas são solitários e filosóficos. Sua atividade preferida é ficar sentado, quieto, e pensando. Odeiam ser interrompidos, e não gostam de conversar.

Ao nascer, suas escamas são de um brilho azul claro, assumindo depois um matiz acinzentado com reflexos prateados, que brilham sob o sol.

Os dragões das brumas têm seu próprio idioma, falam uma língua comum a todos os dragões neutros, e 15% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance de se possuir essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões das brumas tentam evitar os combates, assumindo a forma de bruma. Se forçados a lutar, rapidamente usarão usar o Sopro-de-Dragão, assumindo em seguida a forma de bruma e ocultando-se no vapor, de onde lançam ataques mágicos.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Dragão é uma nuvem de vapor escaldante com 18 metros de comprimento, 9 de altura e 9 de largura. Criaturas em contato com esse vapor devem testar sua resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano. Se não houver vento e o ar estiver parado, o vapor continuará suspenso por 1d4 + 4 rodadas; na segunda rodada, o vapor se condensa em uma neblina espessa, que cega as criaturas que respiram ar por 1d4 rodadas, infligindo, também, 3d4 pontos de dano de afogamento por rodada à vítima, até que ela saia de dentro da nuvem (um sucesso no teste de resistência a Sopro-de-Dragão evita os dois efeitos).

Um dragão das brumas pode recitar magias e usar suas habilidades mágicas como em 6º nível, além dos modificadores de combate.

Os dragões das brumas são imunes a fogo e calor. Podem assumir uma forma coesa semelhante à névoa, quando quiserem, uma vez por rodada. Nessa forma, o réptil terá uma chance de 75% de ser confundido com neblina comum, sua CA melhora em -3 e a proteção à magia aumenta em 15%. Os dragões das brumas continuam podendo usar suas magias e habilidades naturais quando transformados em névoa, embora não possam atacar fisicamente ou usar Sopro-de-Dragão, e a velocidade de voo cai para 9 (EM A).



Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Muito jovem:** Respirar na Água duas vezes por dia. **Jovem:** Muralha de Névoas duas vezes por dia. **Adolescente:** Criar Água duas vezes por dia (afetando um máximo de 3 metros cúbicos). **Adulto:** Controlar os Ventos três vezes por dia. **Adulto maduro:** Muralha de Vento duas vezes por dia. **Antigo:** Névoa Sólida duas vezes por dia. **Muito antigo:** Predizer o Clima duas vezes por dia. **Ancião:** Ar Líquido duas vezes por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões das brumas vivem próximos a quedas d'água, cachoeiras, linhas da costa ou onde a chuva é abundante e freqüente. Seus covis normalmente são cavernas naturais, ou grutas úmidas e brumosas. Moram em florestas, e é comum que entrem em conflito com dragões verdes, ressentindo-se muito contra tentativas de intimidação ou dominação; normalmente gastam muitos meses tentando, sem sucesso, evitar os avanços dos dragões verdes — até perderem a paciência e se lançarem numa campanha para destruí-los ou afugentá-los. Do mesmo modo, os que moram próximos a costa podem ter dragões de bronze como vizinhos. Esses, entretanto, raramente acabam por entrar em conflito com os dragões das brumas, já que ambas as espécies apreciam a paz e a solidão.

Os dragões das brumas são solitários, e 90% dos encontrados estarão sozinhos. Se encontrados em grupo, serão sempre pais e filhotes.

ECOLOGIA: Os dragões das brumas podem se alimentar de praticamente qualquer coisa, incluindo árvores e lama. No entanto, se sustentam primariamente de gotículas ou neblina natural. Esses seres muitas vezes repousam em lugares brumosos, ou com névoa, pensando e se expondo à umidade.

Categoria de Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1 Filhote	2-6	2-5	4	2d6+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
2 Muito Jovem	6-9	5-9	3	3d6+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
3 Jovem	9-13	9-13	2	4d6+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	7.000
4 Adolescente	13-17	13-15	1	5d6+4	1	Nenhuma	Y, Z	10.000
5 Jovem Adulto	17-20	15-18	0	6d6+5	11	25%	X, Y, Z	12.000
6 Adulto	20-24	18-21	-1	7d6+6	21	30%	X, Y, Z	13.000
7 Adulto Maduro	24-28	21-25	-2	8d6+7	22	35%	X, Y, Z	14.000
8 Antigo	28-32	25-29	-3	9d6+8	32/1	40%	X, Y, Zx2	16.000
9 Muito Antigo	32-36	29-33	-4	10d6+9	33/11	45%	X, Y, Zx2	17.000
10 Venerável	36-40	33-36	-5	11d6+10	43/21	50%	X, Y, Zx2	18.000
11 Wyrn	40-45	36-40	-6	12d6+11	44/22	55%	X, Y, Zx3	19.000
12 Grande Wyrn	45-48	40-44	-7	13d6+12	54/32	60%	X, Y, Zx3	20.000

DRAGÕES DAS SOMBRAS

CLIMA/TERRENO:	Ruínas e subterrâneos não-árticos; plano das sombras
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno (qualquer no plano das sombras)
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	-4 (base)
MOVIMENTO:	18, Vn 30 (D), P1 3
DADOS DE VIDA:	12 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (6 metros base)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões das sombras são astutos e malignos, instintivamente espertos e nada propensos a correr riscos. Durante toda a vida, esses répteis têm escamas translúcidas. Dessa forma, quando vistos à distância, se parecem com um monte de sombras. Eles têm seu próprio idioma, e falam a língua comum a todos os dragões malignos. Além disso, 17% dos filhotes conseguem se comunicar com qualquer criatura inteligente. A chance de se posuir essa habilidade aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões das sombras preferem atacar à partir de esconderijos, normalmente usando *Invisibilidade* ou ocultando-se nas sombras. Eles também usam ilusões e visões para confundirem seus oponentes. Os mais antigos adoram o poder que têm de não serem detectados.

SOPRO-DE-DRAGÃO/HABILIDADES ESPECIAIS: Seu Sopro-de-Drágão é uma nuvem de escuridão com 12 metros de comprimento, 9 de largura e 6 de altura. As criaturas em contato com a nuvem ficarão cegas por uma rodada e perderão 3/4 (arredonde para cima) de sua energia vital; se bem-sucedida no teste de resistência a Sopro-de-Drágão, a vítima reduz a perda para 1/2 (arredondado para cima). A perda de energia vital dura um número variável de turnos, mostrado na tabela abaixo. O uso de uma *Proteção ao Plano Negativo* evita essa perda de energia. Um personagem que caia a nível 0, ou menos, estará em coma pelo tempo de duração da nuvem.

Um dragão das sombras recita magias e utiliza suas habilidades mágicas como em 6º nível, mais modificadores de combate. Nascem imunes a dreno de energia e com a habilidade de esconderem-se nas sombras, com 40% de chance de sucesso; aumentando em 5% por categoria etária, até um máximo de 95%. Com a idade, ganham as seguintes habilidades adicionais: **Adolescente:** Reflexos três vezes por dia (1d4+1 imagens). **Adulto:** Porta Dimensional duas vezes por dia. **Antigo:** Esconder Itens três vezes por dia. **Venerável:** Andar nas Sombras uma vez por dia. **Grande wyrm:** Criar Sombras três vezes por dia. (Essa habilidade capacita o dragão a criar uma massa de sombras com raio de 100 metros e duração de 1 hora. Qualquer luminosidade, normal ou mágica, será anulada à medida que penetrar na área. As criaturas



capazes de esconderem-se nas sombras podem ocultar-se, mesmo que observadas diretamente. Dragões das sombras e outras criaturas do plano das Sombras podem se mover e atacar normalmente enquanto estiverem escondidos nessa escuridão, como se estivessem protegidos por uma *Invisibilidade Melhorada*. *Dissipar Magias*, bem-sucedida, irá banir essas trevas.)

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões das sombras odeiam tanto a luminosidade intensa como a total escuridão, preferindo uma mescla de luzes difusas e sombras escuras e profundas. No plano Material Primário, seus covis sempre serão locais pouco iluminados, com uma luz soturna durante a maior parte do dia. Preferem ruínas antigas, onde podem se esconder no subsolo quando o sol está brilhando, e ainda podem encontrar sombras na superfície durante o crepúsculo e a madrugada. No plano das Sombras vivem em florestas densas, castelos fortificados ou labirintos subterrâneos. Nos dois planos, preferem morar próximos a outras criaturas que possam alertá-los sobre intrusos ou vítimas potenciais, e normalmente mantêm um relacionamento cooperativo com tais criaturas. Os dragões das sombras adoram gemas opacas e escuras, tendo uma preferência especial por pedras negras. Também guardam itens mágicos que produzam sombras, usando-os para criar massas de sombra em áreas iluminadas ou completamente obscuras.

ECOLOGIA: Os dragões das sombras se alimentam de qualquer coisa, mas sua comida favorita é carniça, e muitas vezes eles caçam somente pelo prazer do esporte, matando e guardando as vítimas até que seus cadáveres apodreçam e se tornem "apetitosos". Também gostam de comer coisas congeladas, encharcadas ou plantas envenenadas com sal.

Categoria de Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-Drágão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1 Filhote	0,5-1	0,5-1	-1	1d4+1	Nenhum	5%	Nenhum	4.000
2 Muito Jovem	1-4	1-3	-2	1d4+2	Nenhum	10%	Nenhum	6.000
3 Jovem	4-6	3-4	-3	2d4+1	Nenhum	15%	Nenhum	8.000
4 Adolescente	6-8	4-6	-4	2d4+2	2	20%	1/2H, S	10.000
5 Jovem Adulto	8-10	6-7	-5	3d4+1	2, 2	25%	H, S	11.000
6 Adulto	10-11	7-9	-6	3d4+2	2, 2, 2	30%	H, S	13.000
7 Adulto Maduro	11-13	9-10	-7	4d4+1	2, 2, 2, 2/1	35%	H, S	15.000
8 Antigo	13-15	11-12	-8	4d4+2	2, 2, 2, 2/2	40%	H, Sx2	17.000
9 Muito Antigo	15-17	12-13	-9	5d4+1	2, 2, 2, 2/3	45%	H, Sx2	19.000
10 Venerável	17-18	13-15	-10	5d4+2	4, 2, 2, 2, 2/3, 1	50%	H, Sx2	20.000
11 Wyrm	18-20	15-16	-11	6d4+1	4, 4, 2, 2, 2/3, 2	55%	H, Sx3	21.000
12 Grande Wyrm	20-22	16-17	-12	6d4+2	4, 4, 4, 2, 2/3, 3	60%	H, Sx3	22.000

DRAGÃO DE AÇO

CLIMA/TERRENO:	Cidades temperadas (raramente em colinas, planícies, e florestas temperadas)
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Supra (19-20)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Ordeira (justa)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	9, Vn 30 (D), Nd 6
DADOS DE VIDA:	11 (base)
TACO:	9 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-10/1-10/3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	I (8 metros base)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Variável

Os dragões de aço adoram ter companheiros humanos e semi-humanos, preferindo viver em meio à correria e bagunça das grandes cidades. Eles normalmente posam de sábios, estudiosos, magos ou outros tipos de intelectual.

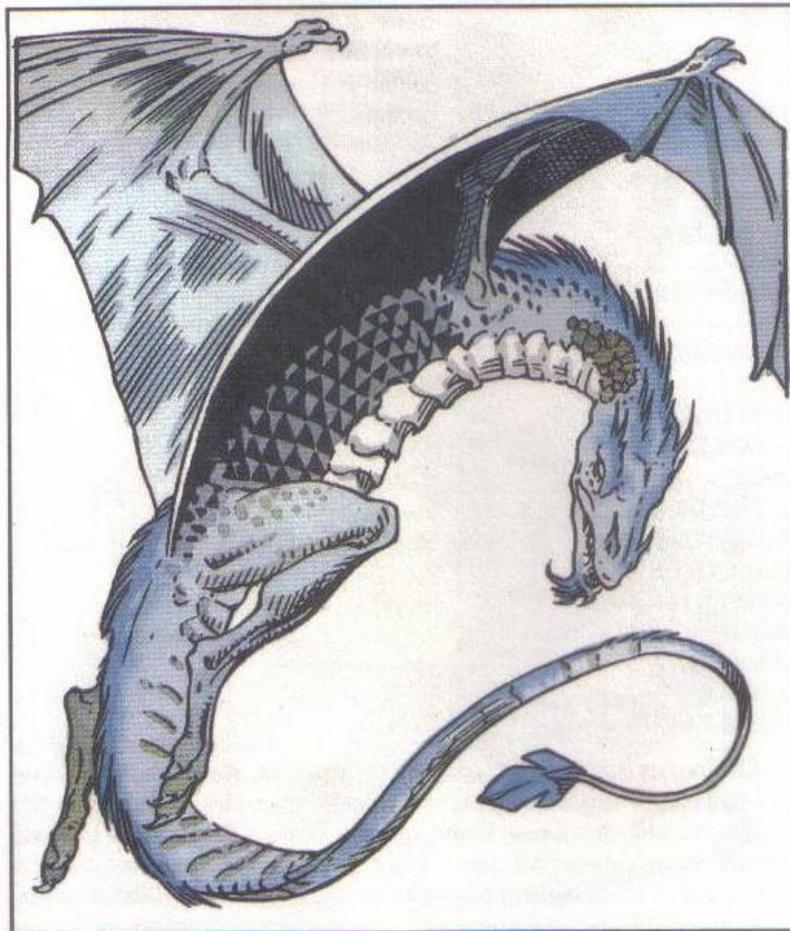
Ao nascerem, têm escamas de um tom azul acinzentado, com brilho metálico. Quando atingem a maturidade suas escamas clareiam lentamente, chegando a um tom lustroso, como aço polido. Sob forma humana, eles têm os cabelos de cor cinza metálica, assim como os olhos, unhas e, às vezes, um anel ou outra jóia.

Dragões de aço falam o seu próprio idioma, comum a todos os dragões neutros e 19% dos filhotes têm a habilidade de se comunicar com qualquer criatura inteligente. Essa chance aumenta em 5% por categoria etária.

COMBATE: Os dragões de aço preferem um diálogo cheio de respostas "inteligentes" ao combate físico. Se forçados, normalmente começam a luta com um golpe súbito de magia, evitando o corpo a corpo. Quando seriamente machucados ou ameaçados, essas criaturas retomam a forma réptil e usam o Sopro-de-Dragão, lançando-o contra cada adversário com quem planejem entrar em combate. Tentam manter os inimigos dentro da nuvem do Sopro até que ela perca sua potência.

Seu Sopro-de-Dragão é uma nuvem cúbica de gás tóxico, que a fera consegue controlar, fazendo-a do tamanho que quiser, pequeno ou grande, até o máximo descrito na tabela a seguir (as arestas do cubo). Criaturas que entrem no cubo deverão testar sua resistência a Sopro-de-Dragão com uma penalidade de -2, ou morrerão instantaneamente. O gás é rapidamente absorvido pela pele, assim como será letal se inalado. Cobrir a pele exposta com gordura ou graxa oferece alguma proteção (a penalidade na resistência será ignorada). Vítimas que passem pela resistência sofrem o dano indicado na tabela. Se não houver correntes de ar, o gás ficará ativo no ambiente por duas rodadas.

Os dragões de aço são imunes a todos os venenos, podem *Metamorfoscar-se* cinco vezes ao dia. Cada mudança para uma nova forma será considerada um uso, mas voltar à forma original, não. Eles são imunes a magias arcanas



de 1º a 4º círculos, e podem recitar magias e usar suas habilidades especiais como em 8º nível, mais modificadores de combate. Com a idade, ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** *Truque* 2 vezes por dia. **Adolescente:** *Amizade* 1 vez por dia. **Adulto:** *Enfeitiçar Pessoas* 3 vezes por dia. **Adulto maduro:** *Sugestão* 1 vez por dia. **Antigo:** *Cativar* 1 vez por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões de aço gostam das habitações humanas bem construídas, ou cofres onde possam proteger seus tesouros.

Os dragões de aço preferem a forma humana, e sempre estão com companheiros mortais. São muito curiosos quanto à arte, cultura, política e história humana e semi-humana. Procuram manter sua identidade real secreta, mas são capazes de reconhecer os de sua espécie, mesmo que metamorfoseados.

ECOLOGIA: Esses dragões preferem a comida humana. Ao contrário dos outros, que mudam de forma, eles não podem viver de uma alimentação assim indefinidamente, precisando alimentar-se o suficiente para sustentar seu tamanho natural. Uma ou duas vezes por mês o réptil tem que sair da cidade e caçar em regiões selvagens. O dragão explica suas ausências de um modo lógico, tendo em vista sua "identidade secreta" humana.

Os dragões de aço normalmente odeiam as criaturas caóticas que procuram destruir a vida nas cidades, ou acabar com seu campo de caça. Nas cidades, eles não hesitam em repreender os encrenqueiros, ou usam suas habilidades especiais para acabar com criminosos. Em regiões selvagens, eles preferem formas mais rápidas de justiça.

Categoria de Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1 Filhote	0, 5-3	0, 5-1	3	4m/1d4+1	Nenhuma	25%	Nenhum	1.400
2 Muito Jovem	3-5	1-3	2	6m/2d4	Nenhuma	30%	Nenhum	2.000
3 Jovem	5-6	3-4	1	8m/2d4+1	Nenhuma	35%	Nenhum	5.000
4 Adolescente	6-9	4-6	0	9m/3d4	4	40%	E, R	7.000
5 Jovem Adulto	9-10	6-7	-1	11m/3d4+1	4 4	45%	H, R	9.000
6 Adulto	10-12	7-9	-2	12m/4d4	4 4 4	50%	H, R	11.000
7 Adulto Maduro	12-13	9-10	-3	14m/4d4+1	4 4 4 4	55%	H, R	12.000
8 Antigo	13-15	10-12	-4	15m/5d4	4 4 4 4 4	60%	H, Rx2	16.000
9 Muito Antigo	15-17	12-13	-5	17m/5d4+1	4 4 4 4 4 4	65%	H, Rx2	17.000
10 Venerável	17-19	13-15	-6	18m/6d4	5 4 4 4 4 4/2	70%	H, Rx2	18.000
11 Wyrm	19-21	15-16	-7	20m/6d4+1	5 5 4 4 4 4/2 2	75%	H, Rx3	19.000
12 Grande Wyrm	21-22	16-18	-8	21m/7d4	5 5 5 4 4 4/2 2 2	80%	H, Rx3	20.000

DRAGÃO AMARELO

CLIMA/TERRENO:	Desertos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-4)
CA:	0 (base)
MOVIMENTO:	12, Vn 30 (C)
DADOS DE VIDA:	13 (base)
TACO:	7 (base)
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	A (11 metros base)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	Variável

Apesar da existência dos dragões amarelos ter sido prognosticada pelos sábios (baseando-se na teoria das cores primárias), o primeiro espécime foi descrito somente há 5 anos. Essas são criaturas solitárias e reservadas, que, ao invés de ir à caça, preferem repousar enquanto esperam que a presa caia em uma de suas armadilhas cuidadosamente preparadas.

Ao nascerem, os dragões amarelos têm escamas lisas e curtidas. À medida que envelhecem, as escamas tornam-se mais resistentes e claras, muitas vezes chegando à cor de areia. As escamas possuem a textura da areia, trazendo, assim, um acabamento fosco. Mesmo dentes e garras têm o mesmo acabamento. Nenhuma parte dos dragões amarelos irá brilhar no sol, denunciando sua localização.

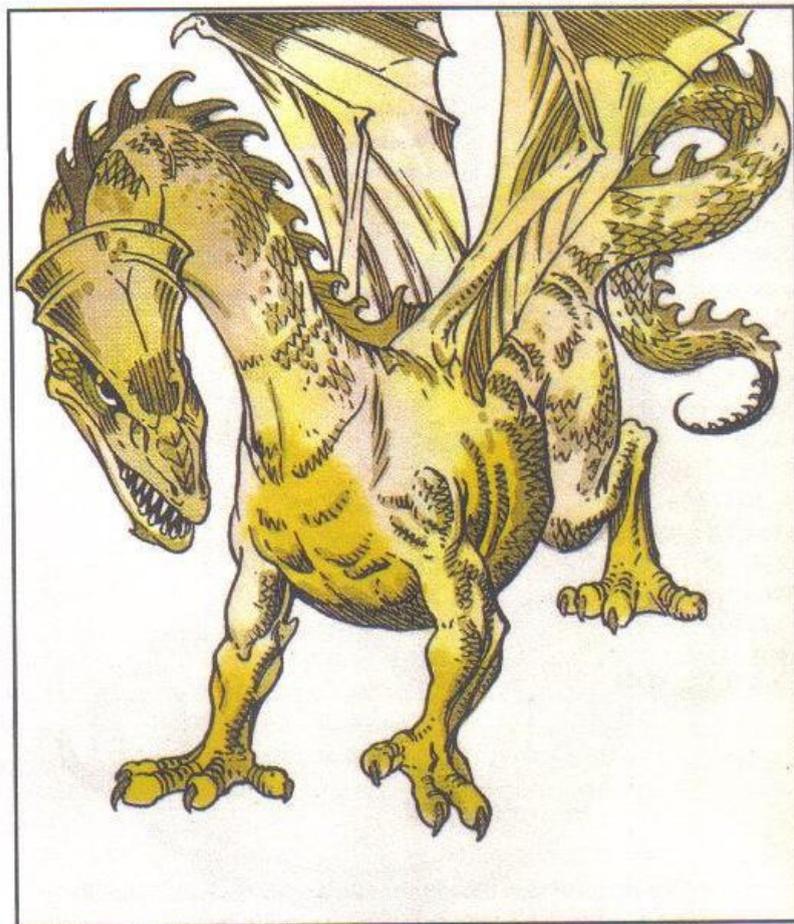
Os dragões amarelos têm idioma próprio, diferente dos de outros dragões malignos. Eles não se interessam em conversar com outras raças, e portanto não aprendem outro idioma.

COMBATE: Apesar de preferirem lograr e enganar a combater, e emboscar a atacar, esses monstros amarelos são guerreiros astutos e ferozes. Mesmo em condições onde o combate direto é inevitável, irão usar magias e habilidades naturais para confundir, enganar e distrair os oponentes.

A tática de caça favorita dos dragões amarelos é escavar um buraco em forma de cone, e então esconder-se no fundo da vala, deixando somente olhos e narinas à vista. Quando uma criatura cair na depressão a fera moverá as asas, fazendo que as paredes do buraco desabem. Assim, a presa entra por sua boca. Um dragão amarelo pode recitar magia e usar suas habilidades mágicas como em 8º nível, mais os modificadores de combate.

Seu Sopro-de-Dragão é um jato cortante de ar, em alta velocidade misturado com areia. Ele afeta um área de 15 metros de comprimento, 12 de largura e 6 de altura. Criaturas atingidas pelo jato deverão fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para evitarem metade do dano. Qualquer que seja o resultado do teste, a vítima deverá fazer uma segunda jogada de dados; se falhar, ficará cega por 1d4+1 rodadas, devido à ação abrasiva da areia nos olhos.

Os dragões amarelos são imunes a fogo e calor, e podem recitar *Silêncio*



com três metros de raio quando quiserem. Com a idade, eles ganham os seguintes poderes adicionais: **Jovem:** Criar ou Destruir Água três vezes por dia. **Adolescente:** Demônio da Poeira três vezes por dia. **Adulto:** Invisibilidade Melhorada duas vezes por dia. **Antigo:** Muralha de Ventos três vezes por dia. **Wyrm:** Dreno de Energia Temporário três vezes por dia.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros amarelos adoram desertos, preferindo as áreas desoladas. Eles se sentem mais confortáveis quando as temperaturas atingem 40° ou mais, embora possam facilmente sobreviver às temperaturas geladas da noite. Esses dragões, dividem, eventualmente, dividir o mesmo território com dragões de latão, o que gera conflitos.

Os dragões amarelos são solitários e mesquinhos, e não aceitam a companhia de nenhuma outra criatura, nem mesmo outros de sua espécie. Outros dragões amarelos só são admitidos em seus territórios para acasalar, o que normalmente é um evento raro. Imediatamente depois do rito de acasalamento os dragões se separam. As mães educam os filhotes, mas não irão dar suas vidas para protegê-los de inimigos. Os jovens dragões deixam as mães quando chegam à adolescência. Seus maiores inimigos são os dragões de latão, que caçam criaturas menores.

ECOLOGIA: Apesar de se alimentarem com qualquer coisa, os dragões amarelos preferem carne fresca. Os (semi)humanos são considerados uma fina iguaria, assim como ovos gorados dos dragões de latão. (Os dragões amarelos raramente desfrutam dessa última delícia).

Idade	Comp. do Corpo	Comp. da Cauda	CA	Sopro-de-dragão	Magias Arcanas/Divinas	PM	Tipo do Tesouro	Valor em XP
1	1-2	0, 5-1	3	2d4+1	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	2.000
2	2-5	1-4	2	4d4+2	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	3.000
3	5-11	4-7	1	6d4+3	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum	5.000
4	11-13	7-9	0	8d4+4	Nenhuma	Nenhuma	E	7.000
5	13-16	9-12	-1	10d4+5	1	Nenhuma	E, O, S	9.000
6	16-19	12-14	-2	12d4+6	11	5%	E, O, S	11.000
7	19-21	14-16	-3	14d4+7	21	10%	E, O, S	12.000
8	21-24	16-19	-4	16d4+8	22 1	15%	E, O, Sx2	13.000
9	24-27	19-21	-5	18d4+9	22 2	20%	E, O, Sx2	14.000
10	27-29	21-24	-6	20d4+10	22 2 1	25%	E, O, Sx2	15.000
11	29-32	24-26	-7	22d4+11	22 2 2	30%	E, O, Sx3	16.000
12	32-35	26-28	-8	24d4+12	22 2 2 1	35%	E, O, Sx4	17.000

TARTARUGA-DRAGÃO

CLIMA TERRENO:	Águas doces ou salgadas de clima subtropical e temperado
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	B, R, S, T, V
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	3, Nd 9
DADOS DE VIDA:	12-14
TACO:	12 DV: 9; 13-14: DV 7
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	2-12/2-12/4-32
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão, emborcar navios
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (9 m, diâmetro do casco)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	12 dados de vida: 10.000 13 dados de vida: 11.000 14 dados de vida: 12.000

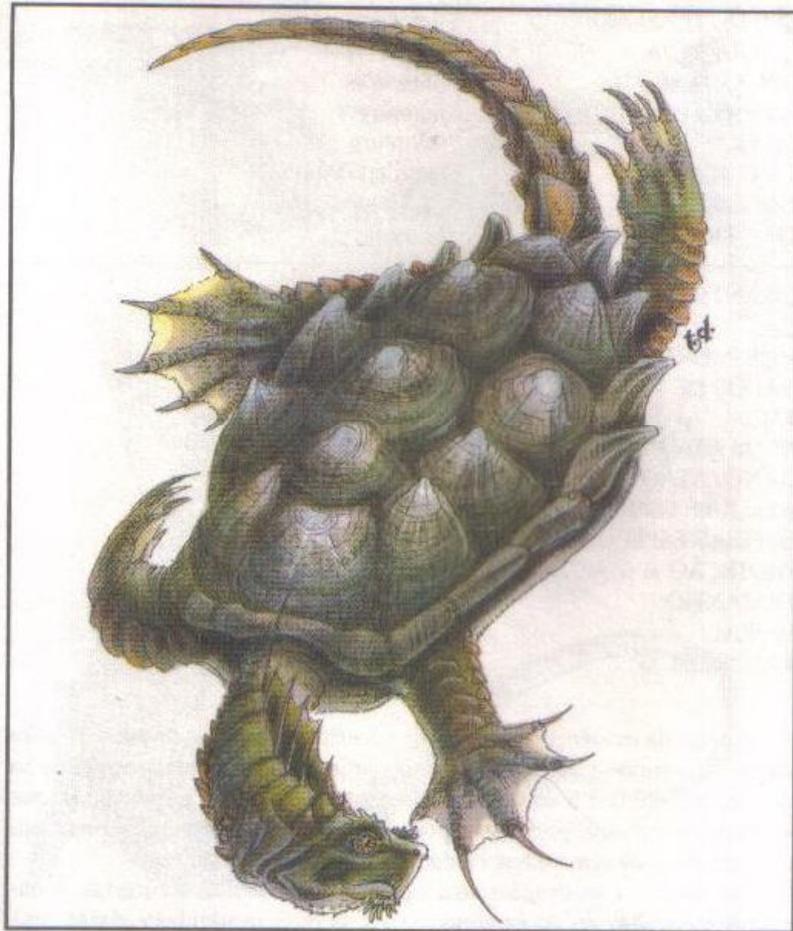
A tartaruga-dragão é uma das criaturas aquáticas mais belas, intimidadoras e temidas. Sua mandíbula e Sopro-de-Dragão são armas mortais, e a capacidade de emborcar navios fazem-na muito temida por marinheiros que navegam em lugares de grande volume de água, seja nos rios ou no mar.

Quando elas vêm à tona, normalmente são confundidas com reflexos do sol ou da lua na água. Seus cascos ásperos e de cor verde escura são da mesma tonalidade que as águas profundas onde esses seres vivem e se defendem, e os reflexos prateados que cobrem a carapaça imitam a dança de luzes que se vê em lugares onde existe uma grande quantidade de água. As patas e a cauda dessas tartarugas são de um tom verde claro salpicado com reflexos dourados. A coloração da cabeça é similar à das patas e cauda. A cabeça ostenta, ainda, alguns espinhos dourados com cartilagem verde escura. A carapaça das tartarugas-dragão pode chegar a 9 metros de diâmetro, e um espécime adulto pode chegar a 12 metros de comprimento da cabeça à ponta da cauda. Essas tartarugas falam um idioma próprio e muito sofisticado.

COMBATE: Apesar de serem confundidas com reflexos de luz na água, esta ilusão não é mantida por muito tempo. As tartarugas-dragão são ferozes combatentes, e normalmente atacam qualquer criatura que invada seu território, ou que lhes pareça uma refeição em potencial. Em combate, na maioria das vezes (90%), atacam primeiro com suas poderosas garras e dentes. A carapaça dá às tartarugas uma excelente proteção, embora, na maior parte do tempo, desnecessária, principalmente depois que a tartaruga ataca.

A carapaça também fornece à tartaruga-dragão uma arma para atacar os navios que ousam cruzar seu território sem permissão. Submergindo o quanto achar necessário, a fera irá esperar que o navio passe por sobre seu corpo, e então subirá próximo à superfície, usando seu grande volume para emborcar o alvo. Navios com menos de 6 metros de comprimento serão emborcados pelo ataque 95% das vezes, e os de 6 a 18 metros de comprimento serão emborcados apenas 50% das vezes; aqueles com mais de 18 metros virarão somente 20% das vezes em que forem atacados. Os navios não emborcados irão resistir a todo dano recebido.

Em combate, quando nem as mordidas nem sua capacidade de emborcar parece capaz de derrotar o inimigo, essa tartaruga irá usar seu Sopro-de-Dragão. Ela soprará uma nuvem de vapor escaldante que cobre uma área de 18 metros de comprimento, 12 de largura e 12 de altura. Esse ataque causa de 20 a 120 pontos de dano (20d6), e personagens e criaturas que passarem no teste de resistência a Sopro-de-Dragão escaparão à metade do



dano. Como os dragões, seus primos, as tartarugas-dragão podem usar o mortal Sopro-de-Dragão três vezes ao dia.

HABITAT/SOCIEDADE: As tartarugas-dragão são criaturas extremamente solitárias, que preferem viver em grandes e desoladas cavernas subterrâneas ou submarinas, acessíveis somente pela água. Essas cavernas são muito difíceis de se encontrar, mas se os aventureiros chegarem até lá, irão encontra-la repleta de tesouros de todos os tipos, vindos dos navios que a criatura afunda, e que ela protegerá com sua vida.

Seus territórios são bem-definidos, e estendem-se por mais de 125 quilômetros quadrados de massa de água desobstruída. Uma criatura dessas só será vista no território de outra quando na estação do acasalamento, época em que os machos lutarão mortalmente pelo seu par. Essa hostilidade entre eles é o que reduz a quantidade de tartarugas.

Marinheiros experientes reconhecem facilmente o território de uma delas, e, normalmente, farão os mais extravagantes sacrifícios aos monstros que controlam as áreas por onde passam rotas importantes ou lucrativas.

ECOLOGIA: As tartarugas-dragão são carnívoras e devorarão qualquer criatura, incluindo humanos e outras tartarugas-dragão, para satisfazerem seu apetite. Peixes grandes são o alimento preferido, e podem ser vistas mergulhando até o fundo e espreitando no solo sob as águas de um lago ou do mar enquanto esperam por esses peixes. Quando esse alimento anda escasso, ouve-se falar de tartarugas que usam seus Sopros-de-Dragão para matar grandes revoadas de aves marinhas, comendo-as quando caem na água.

Conflitos entre essas criaturas e raças aquáticas inteligentes ocorrem normalmente, como com os locathah e sereias, devido à competição pelos mesmos habitats ou cavernas. Como seus primos terrestres, as tartarugas-dragão são consideradas traiçoeiras e mesquinhas ao lidar com seres que entram em seus territórios. Com a carapaça das tartarugas-dragão podem-se fazer escudos e armaduras. Devido à sua força, e à resistência natural da tartaruga ao próprio Sopro-de-Dragão, essas proteções ganham um bônus de +1 à sua taxa de defesa, além de adicionar a resistência à ataques com fogo ou vapor um bônus de +4.

DRAGONETE, DRAGÃO-FADA

CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas, subtropicais e tropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	S, T, U
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	5 (1 quando invisível)
MOVIMENTO:	6, Vn 24 (A)
DADOS DE VIDA:	Ver abaixo
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-2
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão, magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Invisibilidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	D (50 cm de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	3.000

Uma versão caótica dos pseudodragões, vivem em florestas densas e pacíficas, e levam a vida sendo brincalhões e travessos, fazendo piadas e dando risadas.

Os dragões-fada assemelham-se a miniaturas de dragão, sendo mais magros, com longas caudas e asas de borboleta. Suas cores variam como o espectro, mudando com a idade entre o vermelho dos filhotes e o negro dos grande wyrms (ver tabela). O couro das fêmeas tem um matiz dourado, que brilha à luz do sol; os machos tem um prateado.

Todos os dragões-fada podem se comunicar telepaticamente com outros membros da espécie a uma distância de até 3 quilômetros. Eles têm seu próprio idioma, mas também falam os dos sprites, pixies, elfos, pássaros e animais que vivam nas proximidades de sua área.

COMBATE: Os dragões-fada conseguem tornar-se invisíveis, e podem atacar, recitar magias ou usar seu Sopro-de-Dragão nesse estado. Eles atacam como monstros de 4 dados de vida, a mordida causando 1-2 pontos de dano. A maioria dos dragões-fada (65%) usa as magias arcanas como um mago do nível indicado na tabela; 35% usam magias divinas das seguintes esferas: Animal, Vegetal, Elemental e Clima. Praticamente as magias são escolhidas conforme a travessura que irão realizar. As duas magias mais usadas por eles são *Respirar na Água* e *Lendas e Histórias*; outras favoritas incluem *Ventriloquismo*, *Servo Invisível*, *Esquecer*, *Sugestão*, *Distorção de Distância*, *Desejo Restrito*, *Obscurecimento*, *Ampliar Animais* e *Animar Pedras*.

Os dragões-fada normalmente iniciam seus ataques tornando-se invisíveis e usando seu Sopro-de-Dragão, uma nuvem de 50 centímetros de diâmetro de gás eufórico. Uma vítima que falhe no teste de resistência ficará num estado de êxtase eufórico pelos próximos 3d4 minutos (rodadas). Durante esse período, o agressor será incapaz de atacar, e sua CA piorará em 2. Apesar de incapaz de atacar, a vítima poderá ficar consciente do que está ocorrendo se for bem-sucedida num teste de Inteligência (jogar em 1d20 um número menor do que a Inteligência) a cada rodada; se falhar no teste, a vítima perderá completamente o interesse no que estiver ocorrendo durante o efeito do Sopro.

Os dragões-fada evitam ao máximo os combates, e não machucam ninguém intencionalmente, a não ser que acuados ou defendendo suas tocas. Se atacados, entretanto, eles se mostram corajosos defensores que, ajudados por sprites e pixies aliados, lutam até os oponentes fugirem.

HABITAT/SOCIEDADE: Os dragões-fada fazem suas tocas nos buracos de árvores altas, de preferência próximos a lagos ou cachoeiras, pois



adoram nadar e mergulhar. Esses seres normalmente vivem em companhia de grupos de pixies ou sprites.

Embora a maioria de suas travessuras é espontânea, meses de preparação podem anteceder uma peça espetacular. Uma denúncia sutil, como o tilintar de pequenos sinos de prata, alerta as vítimas em potencial da presença de dragões-fada invisíveis.

ECOLOGIA: Os dragões-fada se alimentam de frutas, vegetais, nozes, raízes, mel e sementes. Eles adoram especialmente pastéis de fruta, e são conhecidos por percorrerem grandes distâncias em busca de uma torta de maçã fresca.

Categoria Idade	PV	Cor	Proteção à Magia arcana	Nível de magia	Nível de magia divina
1 Filhote	1-2	vermelho	10%	1	1
2 Muito jovem	3-4	vermelho-alaranjado	16%	2	3
3 Jovem	5-6	laranja	24%	3	4
4 Adolescente	7-8	laranja-amarelado	32%	4	6
5 Jovem adulto	9-10	amarelo	40%	5	7
6 Adulto	11-12	amarelo-esverdeado	48%	6	8
7 Adulto maduro	13-14	verde	56%	7	9
8 Antigo	15-16	verde-azulado	64%	8	10
9 Muito antigo	17-18	azul	72%	10	11
10 Venerável	19-20	azul-violeta	80%	12	12
11 Wyrms	21-22	violeta	88%	14	13
12 Grande wyrms	23-24	negro	96%	16	14

DRAGONETE, RÉPTIL DE FOGO

CLIMA/TERRENO:	Montanhas e colinas de clima temperado
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Familiar
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	5
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (C)
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro-de-Dragão
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1 metro de comprimento)
MORAL:	Mediano (9)
VALOR EM XP:	420

Embora freqüentemente confundidos, à primeira vista, com jovens dragões vermelhos, os répteis de fogo não são tão inteligentes, nem tão poderosos, quanto seus primos. Eles responderão com chamas a quaisquer estímulos.

Esses pequenos dragonetes, de aproximadamente 1 metro de comprimento e pouco mais de 50 centímetros de altura, se parecem com dragões vermelhos em miniatura, embora suas escamas sejam menores e mais translúcidas que as dos répteis vermelhos jovens. O couro do dragonete treme e tilinta, embora quase que imperceptivelmente, e é multicolorido, com tons de malva e burgundi espalhados sobre o vermelho inicial. Suas asas batem lentamente, mesmo quando a criatura está no solo. Dessa maneira, o lagarto ígneo produz vento para si, o que espanta os insetos. Uma onda de calor quase imperceptível sempre é emanada pelo réptil de fogo.

COMBATE: Se um réptil de fogo for perturbado, existe 50% de chance dele atacar. Usará, primeiramente, o Sopro-de-Dragão (fogo), que pode ser usado cinco vezes ao dia. Esse fogo tem a forma de um cone que parte do bico do dragonete, com alcance de 9 metros, e no final se abre em um círculo com diâmetro de 3 metros, causando 2-16 pontos de dano em todas as criaturas atingidas (resistência a Sopro-de-Dragão para evitar metade do dano). As garras do réptil de fogo não são usadas em combate, e sua mordida causa 2-8 pontos de dano.

O sangue dos répteis de fogo queima ameaçadoramente no ar, pois há uma alta concentração de fósforo em suas veias. De fato, o Sopro-de-Dragão dessas criaturas é um jato de sangue fosfórico expelido voluntariamente. Devido ao poder inflamável de seu sangue, armas como bordões e clavas são menos perigosas que aquelas que causam perda de sangue na criatura. Qualquer oponente bem-sucedido num ataque perfurante ou cortante contra o dragonete deve fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão ou receber 1-2 pontos de dano por fogo.

Em combate aéreo, esses répteis preferem atacar por baixo ou por trás, pois o calor gerado por seu corpo e pelo Sopro-de-Dragão irá se emanar naturalmente para cima, muitas vezes atrapalhando a movimentação de criaturas que necessitam de correntes de ar para voar ou planar. Os répteis de fogo irão simplesmente golpear oponentes menores em suas sensíveis barrigas, na esperança de atordoá-los, fazendo-os cair para morte.

HABITAT/SOCIEDADE: Os répteis de fogo são criaturas familiares. Um casal desses dragonetes divide o mesmo covil, que geralmente é uma pequena prateleira ou concavidade, entre ou sobre um grupo de rochas salientes. Normalmente, de seis a oito ovos são postos no início do verão e então vigiados pela dupla, que os mantém aquecidos com seus corpos. Os ovos demoram normalmente 60 dias para chocar. Os filhotes aprendem a soltar Sopro-de-Dragão antes mesmo de voar, e são mais irritadiços que os



adultos, soltando fogo muitas vezes por dia no covil ou nas proximidades. O primeiro vôo ocorre mais ou menos 60 dias após o nascimento.

Os pais são muito protetores em relação ao covil, devido aos filhotes. Apesar desses répteis normalmente se afastarem a uma distância máxima de 2 a 3 quilômetros do ninho, eles podem patrulhar um raio duas vezes maior, quando se trata de proteger as crianças.

Os répteis de fogo deixam seus pais no início da primavera seguinte ao nascimento, voando por muitos quilômetros até encontrar um lagarto ígneo de outro sexo, com quem manterão casa e família. Os raros combates de acasalamento são espetacularmente aterrorizantes, embora um dos machos fuja antes da luta se tornar fatal.

Eles não guardam tesouros, pois não têm o cuidado necessário para extrair os ossos e objetos de todos aqueles que derrotam.

ECOLOGIA: Comparados com seus primos, esses répteis de fogo têm um ciclo de vida curto, de 75 a 100 anos.

Seu sangue pode ser preservado em estado líquido dentro de um vasilhame fechado hermeticamente, ou sob a água ou outro líquido inerte. A substância é usada como uma bomba, semelhante a um frasco de óleo com fogo, ou para fazer armas flamejantes. Por exemplo: espadas molhadas com esse sangue tornam-se imediatamente espadas flamejantes por três a seis rodadas. O calor repentino e intenso sobre a lâmina, no entanto, cria uma chance cumulativa de 2% por rodada da espada quebrar com o impacto de cada golpe, durante o período em que estiver em chamas. Se a espada não quebrar, quando as chamas se extinguirem ela voltará ao normal como se nada tivesse acontecido.

O sangue desses monstros queima mesmo em suas veias, criando o calor que normalmente emana dessas criaturas. Para o sangue se inflamar deve existir uma grande quantidade de oxigênio, e esta é a razão do leve, mas constante, bater de asas do dragonete. Se privado de ar, ele irá morrer sufocado na metade do tempo que uma criatura do mesmo tamanho levaria.

DRAGONETE, PSEUDODRAGÃO

CLIMA/TERRENO:	Florestas e cavernas temperadas e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Q (x10)
TENDÊNCIA:	Neutra (Bondosa).

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (50% de chance de ter 1-8 nos ninhos)
CA:	2
MOVIMENTO:	6, Vn 24 (B)
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-3 + especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Ferrão venenoso
DEFESAS ESPECIAIS:	Poder de camaleão
PROTEÇÃO À MAGIA:	35%
TAMANHO:	D (50 cm de comprimento)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	420

Os pseudodragões são uma espécie de pequenos lagartos voadores, que habitam as florestas densas e selvagens. Essas divertidas e pacíficas criaturas possuem poderes mágicos que podem ser partilhados com os outros, e por esse motivo, muitos membros dessa espécie normalmente são procurados como companheiros.

Os pseudodragões parecem miniaturas de dragões vermelhos, possuindo escamas delicadas e dentes e chifres muito afiados. Sua cor é vermelha-amarronzada. Sua cauda mede, aproximadamente, 50 centímetros de comprimento, é serrilhada e muito flexível.

Essas criaturas se comunicam através de uma forma limitada de telepatia. Se um deles escolhe um humano como companheiro, poderá transmitir à pessoa o que está vendo e ouvindo, a uma distância de até 250 metros. Esses seres também podem vocalizar sons, como um ronronado (prazer), silvo (surpresa indesejada), gorjeio (desejo) ou rugido (raiva).

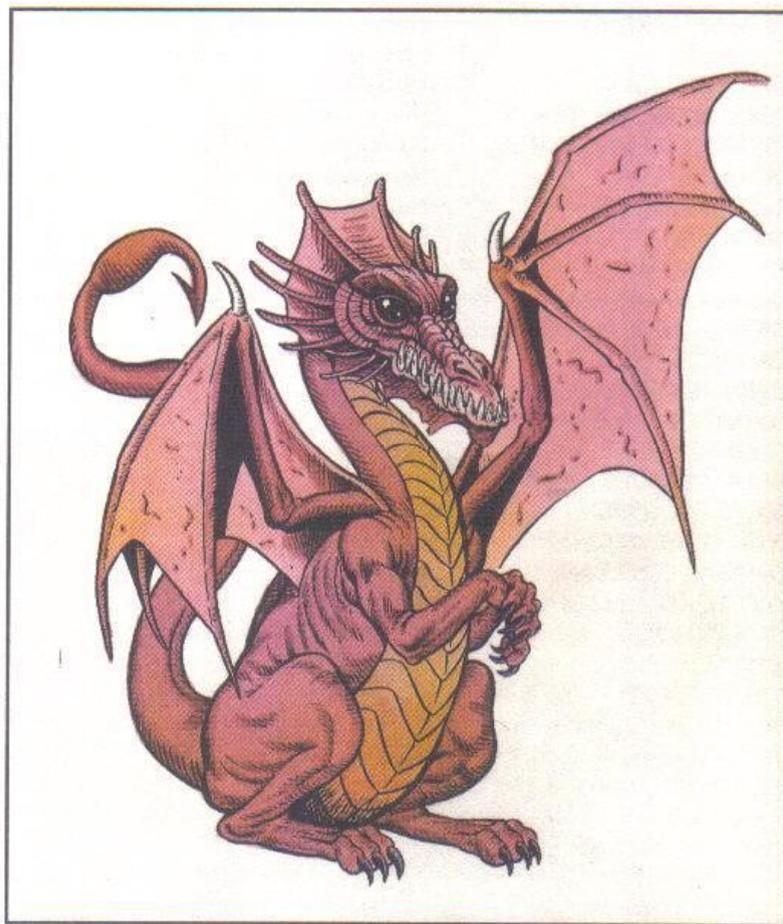
COMBATE: Pseudodragões podem dar poderosas mordidas com seus dentes pequenos e afiados, embora sua principal arma seja o ferrão na ponta da cauda, que movem-se rapidamente e atacam com +4 na jogada de dados. Qualquer vítima atingida pelo ferrão deverá testar sua resistência a veneno ou ficar num estado de catalepsia por 1-6 dias. A vítima parecerá morta, mas ao final do efeito do veneno acordará sem ferimentos (75% de chance) ou morrerá (25% de chance).

Os pseudodragões têm a habilidade de mudar sua cor de acordo com o ambiente, semelhante ao poder dos camaleões. Conseguem se mesclar a qualquer ambiente florestal, com uma chance de 80% de se tornarem indetectáveis para criaturas incapazes de ver objetos invisíveis. Esses dragonetes têm infravisão de 20 metros e podem enxergar objetos invisíveis.

Um pseudodragão é protegido contra magia, e pode transmitir essa proteção para seu companheiro humano por contato físico (eles gostam de empoleirar-se sobre a cabeça de seus companheiros, ou ficar enrolados nos ombros e nas costas dos mesmos).

HABITAT/SOCIEDADE: Estas criaturas moram em buracos ou cavernas, no interior de densas florestas.

Eles raramente escolherão humanos ou semi-humanos como companheiros, pois muitos vêem os pseudodragões como animais de estimação; os dragonetes, por sua vez, garantirão que o engano seja corrigido. Existem dois modos de se tornar companheiro de um pseudodragão: um deles é usando magia para convocá-los (*Conjurar Familiar*). A outra é achar um



pseudodragão numa aventura, e persuadi-lo a tornar-se seu companheiro. O pseudodragão que estiver procurando por um companheiro irá seguir os candidatos por dias, silenciosamente, lendo seus pensamentos telepaticamente e julgando se seus pensamentos e obras são bons ou maus. Se o candidato achado for de boa índole, o pseudodragão irá apresentar-se para ele como um companheiro de viagem e observará sua reação. Se o candidato parecer arrebatado de felicidade e prometer cuidar muito bem do pequeno réptil, esse monstro irá aceitá-lo. Caso contrário, irá embora.

A personalidade de um pseudodragão tem sido descrita como felina. A criatura deseja oferecer seus serviços em troca de alimentação, cuidados e muita atenção. Às vezes, ele será arrogante, exigente e demonstrará uma certa má-vontade em ajudar. Para conseguir a total cooperação de uma criatura dessas, seu companheiro deverá agradá-la ao máximo, fazendo-a se sentir como se fosse a coisa mais importante do mundo. No entanto, se for mal-tratado ou insultado o dragonete irá embora — ou, pior ainda, fará bagunça e pregará peças nos momentos mais inesperados. Esses seres não gostam de crueldades, e nunca servirão a pessoas brutais e bárbaras.

ECOLOGIA: Embora onívoros, eles preferem comer carne. Sua dieta consiste primariamente de roedores e pequenos pássaros, alimentando-se ocasionalmente de frutas e sementes. Quando selvagens, são solitários, protegendo seus pertences pessoais dentro dos ninhos. Eles se reúnem para procriar uma vez ao ano, no início da primavera. Quando encontrar grupos com mais de uma dúzia de pseudodragões, não é incomum. Após o acasalamento, machos e fêmeas se separam; as fêmeas põem ovos marrons em conjuntos de quatro a seis, que quebram no meio do verão, e criam os filhotes sozinhas. Esses dragonetes hibernam durante o inverno, e os filhotes saem do ninho na primavera, para acasalar.

Os pseudodragões vivem por um período de 10 a 15 anos. Assim como os dragões, seus primos, eles se sentem atraídos por objetos brilhantes. Seus ovos são vendidos por até 10.000 peças de ouro, e um filhote é vendido por até 20.000 peças de ouro.

DRAGONE

CLIMA/TERRENO:	Colinas de clima quente tropicais e temperadas e desertos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Do crepúsculo à alvorada
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	B, S, T
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	6 (voando), 2 (no solo)
MOVIMENTO:	15, Vn 9 (E)
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Rugido
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1m e meio até as costas)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	2. 000

Possuindo algumas das mais perigosas qualidades de um leão e de um dragão de latão combinadas, os dragones são caçadores ferozes e mortais, além de representar uma ameaça aos que viajam por regiões de climas quentes. De longe, um dragone parece um leão gigante, com um par de pequenas asas, em suas costas. Olhando detalhadamente, outras diferenças entre um dragone e seu ancestral felino tornam-se aparentes. Além das resistentes escamas cor de latão, muito semelhantes às dos dragões de latão, eles têm juba mais grossas, e feitas de pêlo áspero. Essas criaturas dispõem de garras e presas imensas. Falam seu próprio idioma, apesar de conhecerem também o dos dragões de latão e das esfinges.

COMBATE: Os dragones fazem o primeiro ataque com as garras frontais, infligindo 1d8 pontos de dano cada, e com as terríveis presas, infligindo 3d6 pontos de dano. Isso basta para matar a maioria das criaturas que o monstro encontra. Se entrar em combate com oponentes especialmente perigosos, ou se ferido numa luta com algum oponente mais fraco, ele usará um rugido mortal que causa fraqueza (devido ao medo) em todas as criaturas a até 35 metros do monstro (a não ser que a vítima seja bem-sucedida num teste de resistência à paralisação. Aqueles que resistirem ao rugido não serão afetados, mas quem falhar perde 50% de sua Força por 2d6 rodadas. Os que estiverem a menos de 9 metros do dragone no momento do rugido ficarão surdos por 2d6 rodadas. Sucesso no teste de resistência não evita a surdez, e todas as criaturas afetadas dessa forma não conseguirão ouvir nenhum som, lutando com uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque (devido à desorientação).

O rugido de um dragone é semelhante a um Sopro-de-Dragão, só podendo ser usado três vezes ao dia. Criaturas dentro do alcance do rugido deverão testar resistência ao medo cada vez que ouvirem o som. Durante o período de 2d6 rodadas que a surdez durar, a criatura não precisará de testar sua resistência.

Apesar das asas do dragone serem úteis apenas por curtos períodos de tempo, sustentando a criatura por 1-3 turnos de cada vez, ele irá usá-las eficientemente em combate. Se qualquer criatura tentar investir contra o dragone, ou cercá-lo, ele simplesmente levantará vôo até encontrar uma posição mais segura. O monstruoso felino tenta evitar o combate aéreo, pois é muito lento e não tão ágil como a maioria das criaturas voadoras. Ele poderá lutar com garras e presas enquanto estiver voando. Seu rugido é tão mortal no ar como na terra.



HABITAT/SOCIEDADE: Os dragones preferem morar em colinas rochosas e desertos, fazendo de grandes cavernas naturais seus covis, e guardando os pequenos montes de tesouro, retirados de aventureiros mortos, em pilhas espalhadas no ninho. Seus territórios normalmente são muito grandes, pois esses seres vivem em áreas isoladas.

Dragones não procuram sequer a companhia de outros de sua espécie, e só são encontrados aos pares durante o curto período de acasalamento, no final do outono. Eles põem ovos, assim como seus ancestrais répteis, e só um ovo é produzido a cada ano por casal.

A fêmea cuida do filhote por um ano. Depois, ela e o filhote serão rivais caso se encontrem.

O fato é que os dragones convivem com muito poucas criaturas, e são considerados ameaça pela maioria das espécies. Mais do que tudo na vida, eles querem ser deixados em paz e sozinhos para caçar.

ECOLOGIA: Os dragones preferem para suas refeições animais de rebanho, como cabras. Isso se deve ao fato desses animais não se defenderem tão ferozmente como os humanos. Só comem humanos, se nenhuma outra caça estiver disponível.

Dragones não são necessariamente agressivos com estranhos, e a fama de devorador irracional de viajantes indefesos é mais fruto da ignorância do que um fato comprovado. Entretanto, um dragone sempre irá atacar criaturas que invadam seu covil, ou que ameacem seu território. Criaturas que não representem ameaça ao covil, ou que apenas passem pelo território, normalmente serão deixadas em paz. Devido a sua baixa inteligência, os dragones não vêem diferença entre um inofensivo viajante e um problemático colonizador.

CLIMA/TERRENO:	Bosques de carvalho retirados
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	M (x 100), Q (x 10)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 1-6
CA:	9
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4 (faca)
ATAQUES ESPECIAIS:	Enfeitiçar
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M (1 metro e meio de altura)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	975

As dríades são lindas e inteligentes sprites de árvores, tão enganosas quanto atraentes. Só podem ser vistas quando surpreendidas, ou se quiserem se mostrar.

Suas estranhas feições são semelhantes aos rostos das elfas. Elas têm os ossos da face grandes e olhos de cor âmbar, violeta ou verde escura. A cor dos cabelos e pele muda de acordo com a estação do ano, dando-lhes uma camuflagem natural. Durante o outono, os cabelos serão dourados ou vermelhos; a pele torna-se mais escura do que o tom bronzeado normal, chegando quase ao matiz do cabelo. Isso a torna capaz de confundir-se com as folhas da estação. No inverno, tanto a pele quanto o cabelo tornam-se brancos como a neve, deixando a dríade com a aparência a uma mulher muito bela, provavelmente de descendência élfica. Durante o verão ou primavera, entretanto, ninguém consegue confundir uma dríade de uma elfa. Nessas épocas do ano, sua pele assume um bronzeado leve, e seus cabelos tornam-se verdes como as folhas dos carvalhos à sua volta.

Sempre se vestem de modo simples. A cor das roupas é a dos bosques de carvalhos durante a estação corrente. Elas têm seu próprio idioma, mas falam o dos elfos, pixies e sprites, e podem falar a língua das plantas.

COMBATE: As dríades são criaturas tímidas e pacíficas. Raramente carregam armas, embora possam trazer facas para usar como ferramenta. As dríades sabem como usar essas armas em uma luta, mas só farão isso se forem seriamente ameaçadas.

Elas têm a habilidade de lançar uma poderosa magia de *Enfeitiçar Pessoas* três vezes por dia (embora só uma vez por rodada). Essa magia é tão poderosa que os alvos deverão testar suas resistência à magia com uma penalidade de -3. A dríade sempre usará esse poder se seriamente ameaçada, visando o atacante que mais puder ajudá-la contra os próprios camaradas. No caso dos elfos só como último recurso, devido à proteção natural daquela raça contra esse tipo de magia.

O uso da habilidade de *Enfeitiçar Pessoas* não se limita a situações de combate; se a dríade encontrar um macho com Carisma acima de 16, ela tentará enfeitiçá-lo. A vítima de suas atenções será levada para a casa da dríade, onde servirá como escravo amoroso. Existe uma chance de 50% de que as vítimas enfeitiçadas e capturadas nunca retornem. Se escaparem do feitiço da dríade, só o farão passados 1d4 anos da captura.

Esses espíritos das árvores possuem outros dois poderes muito úteis para sua defesa. A não ser que surpreendida, a dríade terá a habilidade de literalmente andar dentro das árvores e então abrir uma *Porta Dimensional* para o carvalho de que faz parte. Elas também conseguem *Falar com Plantas*



(como na magia divina do 4º círculo de mesmo nome). Isso dá à dríade a capacidade de conseguir informações sobre grupos de viajantes próximos a sua árvore, e até de usar a vegetação para atrair e atacar em potencial.

HABITAT/SOCIEDADE: Algumas lendas alegam que dríades são as almas animadas de carvalhos muito antigos. Sendo ou não essa a realidade, é verdade que elas estão ligadas a um grande carvalho durante toda sua vida e não poderão, por qualquer motivo, distanciar-se de seu carvalho mais de 360 metros. Se uma criatura for além dessa distância, ela enfraquecerá e morrerá em 6d6 horas, a não ser que volte para casa. Os carvalhos das dríades não irradiam magia, mas se alguém descobre a casa de uma delas, passa a ter grande poder sobre ela. Uma dríade recebe todo dano infligido ao carvalho em que vive. Qualquer ataque feito contra essa árvore, provocará na ninfa uma necessidade frenética de defender sua propriedade.

Apesar de serem seres solitários, até 6 delas poderão ser encontradas em um mesmo lugar, embora esse seja um acontecimento raro. Isso na verdade demonstra que existe um grande número de carvalhos com dríades a uma distância de 100 metros uns dos outros, e que as trilhas das dríades se cruzam. Essas criaturas podem ajudar umas às outras, embora nunca formem uma sociedade ou algo assim. Qualquer tesouro obtido pelos espíritos dos carvalhos será guardado dentro do carvalho em que vivem, e do qual fazem parte o ouro e as gemas que são o tesouro da dríade quase sempre são presentes de aventureiros enfeitiçados.

Essas sprites das árvores sabem que são muito temidas por humanos e semi-humanos devido a seus poderes de enfeitiçar. Dessa forma, as dríades só se relacionam com estranhos em raras ocasiões. Entretanto, se forem abordadas com cuidado, elas poderão ajudar os aventureiros, até mesmo conseguindo informações úteis. Dríades conhecem muito bem a área em que vivem.

ECOLOGIA: As dríades são protetoras da floresta e do bosque em que residem. Qualquer ação que prejudique a área, especialmente a vida vegetal, será encarada com muito pouca tolerância.

	DAS COLINAS	DAS MONTANHAS
CLIMA/TERRENO:	Colinas rochosas de clima subártico a subtropical	Montanhas de clima subártico a subtropical
FREQÜÊNCIA:	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Clãs	Clãs
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)	Muita (11-12)
TESOURO:	M (x5)	M (x5)
TENDÊNCIA:	Justa	Justa
QUANTIDADE/ENCONTRO:	40-400	40-400
CA:	4 (10)	4 (10)
MOVIMENTO:	6	6
DADOS DE VIDA:	1	1+1
TACO:	20	19
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	Ver abaixo
TAMANHO:	P para M	M (1m e 50 cm ou +)
MORAL:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	175	270

Os anões são semi-humanos muito nobres que vivem sob a terra construindo grandes cidades e empreendendo grandes guerras contra as forças do caos e do mal. Eles têm muito em comum com as rochas e gemas com que adoram trabalhar, pois todos são duros e teimosos. Um ditado popular diz que é mais fácil uma pedra chorar do que fazer um anão mudar de idéia.

Com uma altura variando de 1,2 a 1,5 metro, e pesando de 65 a 85 quilos, os anões normalmente são robustos e musculosos. Têm bochechas rosadas e olhos claros. A pele normalmente é muito bronzeada, ou de uma cor marrom escura. Seus cabelos são negros, cinzentos ou castanho-escuros, desleixadamente compridos, embora nunca a ponto de atrapalhar, de qualquer modo, a visão. Esses seres gostam de longas barbas e bigodes.

As vestimentas normalmente são simples e funcionais, preferindo cores como o marrom terra. Esses trajes são considerados toscos pelas outras raças, especialmente humanos e elfos. Os anões usualmente adornam suas roupas com uma ou mais jóias, mas nunca de grande valor ou muito ostentosas. Embora apreciem gemas e metais preciosos, anões consideram de mau gosto ostentar riqueza.

Devido à robustez da raça, eles adicionam 1 a seus pontos de Constituição originais. Entretanto, por serem um povo solitário que tende a desconfiar de estrangeiros e de outras raças, os anões subtraem 1 de seus pontos originais de Carisma. Sua expectativa média de vida é de 350 a 450 anos.

Os anões acham muito útil aprender tanto os idiomas de seus aliados como o de seus inimigos. Portanto, além de seus próprios idiomas, eles normalmente falam a língua dos gnomos, goblins, kobolds e orcs, assim com o idioma comum, que é freqüentemente usado no comércio com outras raças.

COMBATE: Os anões são guerreiros corajosos e tenazes, mas dotados de muito pouca afinidade com a magia. Eles não as usam ou treinam como arcanos, embora possam tornar-se sacerdotes, assim como usar as magias divinas. Por causa disso, eles ganham um bônus especial em todas as resistências contra varinhas, cajados, bastões mágicos e contra magia, além de um bônus de +1 para cada 3 pontos e meio de Constituição em suas resistências a ataques mágicos. Confira a Tabela 9 do *Livro do Jogador* para conhecer esses bônus.

A natureza não-mágica da raça também pode causar problemas se um anão tentar usar algum item que não tenha sido criado especificamente para sua classe, haverá uma chance de 20% de ocorrer um mau funcionamento por parte do objeto. Por exemplo, se um guerreiro anão estiver usando uma bolsa do espaço infinito existirá uma chance de 20%, para cada vez que o



item for usado, da bolsa não funcionar corretamente. Essa chance também serve para varinhas, cajados e bastões, anéis, amuletos, poções, trombetas, jóias e itens genéricos. Apesar disso, os anões têm se especializado em certos tipos de itens mágicos, devido a sua natureza militar. Esses objetos, especificamente armas, escudos, armaduras, cinturões e manoplas, não estão sujeitos a mau funcionamento quando usados por anões de qualquer classe.

Assim como acontece com magia, eles também são resistentes a substâncias tóxicas. Devido à Constituição excepcional dos filhos da raça, todos os anões têm um bônus de +1 para cada 3 pontos e meio de Constituição em testes de resistência contra venenos.

Ao longo dos milênios em que os anões têm vivido no interior da terra, a raça desenvolveu uma série de perícias e habilidades especiais para tornar a sobrevivência mais fácil. Todos possuem uma infravisão que lhes permite enxergar a até 20 metros no escuro. Quando em subterrâneos, podem dizer quase tudo sobre onde estão se estudarem cuidadosamente as imediações. Quando estão a uma distância máxima de 3 metros daquilo que procuram, eles conseguem descobrir o tipo e a entrada de uma passagem (1 a 5 em 1d6), um novo túnel em construção (1 a 5 em 1d6), passagens ou câmaras secretas (1 a 4 em 1d6), e armadilhas feitas na pedra (1 a 3 em 1d6). Eles também podem determinar a profundidade a que estão (1 a 3 em 1d6) quando quiserem.

Durante o tempo em que viveram sob a terra os anões desenvolveram um ódio intenso contra as criaturas malignas que normalmente encontravam. Por isso sempre adicionam 1 em suas jogadas de ataque contra orcs, meio-orcs, goblins e robgoblins. A pequena estatura dos anões é uma vantagem contra ogros, trolls, ogros magos, gigantes e titãs; essas criaturas sempre perdem 4 pontos de suas jogadas de ataque contra anões, devido à diferença de tamanho, assim como ao treinamento que eles recebem para lutar contra adversários grandes.

Os exércitos de anões são muito organizados e extremamente bem disciplinados. As tropas anãs normalmente vestem cotas-de-malha e escudos quando em batalha. Usam diversas armas; de qualquer forma, as armas de um exército desse povo são machado e martelo (20%), espada e lança (20%), espada e besta pequena (15%), espada e arma de haste (10%), machado e besta pesada (10%), machado e maça (10%) ou martelo e pique (10%).

Para cada quarenta anões encontrados, um será o guerreiro de 2º a 6º nível que estará liderando o resto (jogue 1d6 para determinar o nível; se sair 1, considere 2º nível). Se existirem 160 ou mais anões, além dos líderes haverá ainda um guerreiro de 6º nível (um comandante) e um de 4º nível (um tenente) no controle das tropas. Se houver duzentos anões ou mais, existirá um guerreiro/sacerdote com a habilidade de guerreiro de 3º a 6º nível, e poderes de sacerdote de 4º a 7º. Se o exército de anões tiver 320 ou mais integrantes, os seguintes líderes de alto nível estarão comandando as tropas: um guerreiro de 8º nível, um de 7º, um guerreiro de 6º/sacerdote de 7º e dois guerreiros/sacerdotes de 4º nível.

Os comandantes das tropas anãs estarão usando armaduras simples e carregando escudos. Além disso, têm uma chance de 10% por nível de guerreiro de possuir alguma armadura ou arma mágica. Os guerreiros/sacerdotes também terão uma chance de 10% por nível de sacerdote de possuir algum item mágico específico de sacerdotes (não sujeito a mal funcionamento).

Se encontrado em sua terra, esse exército terá, além dos líderes descritos acima, 2d6 guerreiros de 2º a 5º nível (determinar nível com 1d4+1), 2d4 guerreiros/sacerdotes de 2º a 4º nível (em cada classe). O número de anãs é igual a 50% do de anões adultos, e o número de crianças é igual a 25% do de anões adultos. As anãs também são treinadas para combate.

HABITAT/SOCIEDADE: Normalmente construídas em volta de minas lucrativas, as cidades anãs são belos e grandes complexos escavados na rocha sólida. Essas cidades demoram séculos para se completar. Uma vez terminadas, no entanto, passam-se milênios antes que precisem de algum reparo. Tropas guardam as cidades de forma permanente, e às vezes (60% de chance) os anões usam animais como guardas, sendo 2d4 ursos marrons (75% de chance) ou 5d4 lobos (25% de chance).

As sociedades anãs são organizadas em clãs. Um clã anão não irá realmente se fixar em uma cidade ou mina antes de encontrar um posto avançado onde possa começar um negócio. Os clãs normalmente fixam próximos um aos outros, pois necessitam de matéria prima para seu trabalho. Esses clãs são competitivos, embora normalmente não lutem um contra o outro. As cidades anãs são fundadas quando uma quantidade suficiente de clãs chega a um único lugar.

Cada clã normalmente se especializa em um ofício ou prática em particular; os jovens aprendem logo cedo com os mestres o negócio da família. E já que os membros dessa raça vivem por muito tempo, o aprendizado dura vários anos. Os anões consideram a política e o serviço militar como um tipo de artesanato altamente especializado; assim, tanto os políticos como os soldados têm de treinar e aprender por muito tempo antes de serem considerados profissionais.

Para pessoas de outras raças, a vida nessas cidades pode parecer tão rígida e imutável quanto a rocha de que as construções são feitas. E, de fato, assim é que as coisas funcionam. Acima de tudo, os anões apreciam a lei e a ordem. Esse amor à estabilidade provavelmente é fruto do seu longo período de vida, pois eles vêem as coisas feitas de madeira e de outros materiais apodrecendo enquanto o tempo passa. Então, não é surpresa que esses seres apreciem objetos imutáveis, e que trabalhem continuamente, aperfeiçoando e aprimorando seus artefatos para que os itens sejam belos e resistentes ao tempo. Para um anão, a terra é algo que se deve amar devido a sua estabilidade; o mar, por sua vez, recebe desprezo e temor, pois é um símbolo de mudança.

Os anões também prezam a riqueza, já que tesouros são coisas que podem ser aproveitadas para sempre (ou quase). Todos os tipos de metal precioso, especialmente ouro, são muito apreciados pelos anões, assim como os diamantes e outras gemas. Eles não gostam de pérolas, pois essas jóias lembram o mar. Os anões acreditam, entretanto, que é de mau gosto ostentar riqueza. Assim, os metais e gemas são contados em segredo, para não ofender ou tentar os vizinhos.

A maioria das outras raças vê os anões como um povo ganancioso e irritadiço, que prefere a umidade de uma caverna à luz de um lugar aberto. Isso é parcialmente verdade, pois o povo anão tem pouca paciência com os humanos e outras raças de vida curta. Os anões também desconfiam dos elfos, considerando-os pouco sérios e reprovando o tempo que aquele povo gasta em atividades consideradas frívolas e fúteis. Os anões, entretanto, têm

sido vistos na companhia de humanos e elfos em tempos de crise, formando alianças e tratados comerciais duradouros.

Os anões não têm dúvidas quanto a seus sentimentos em relação às raças malignas que vivem sob a terra, odeiam, orcs, goblins, gigantes malignos e drows. As terríveis criaturas de Underdark normalmente temem os anões, também, pois o povo baixote e resoluto é um incansável combatente do mal o do caos. Essa é uma meta dos anões: travar uma guerra constante e amarga contra seus inimigos do subsolo até vê-los destruídos.

ECOLOGIA: Uma vez que a maior parte de sua cultura é baseada em criar coisas da terra, essas criaturas produzem grandes quantidades de itens úteis e de valor comercial. São mineiros experientes, e embora raramente vendam os metais preciosos e as pedras não-lapidadas que descobrem, eles já foram vistos vendendo excedentes desse tipo de matéria prima a comunidades humanas próximas às suas cidades. Os anões também são ótimos engenheiros e mestres construtores, embora trabalhem quase que exclusivamente em rochas.

A maioria do material vendido pelos anões é de ótima qualidade. Muitos dos clãs são dedicados à profissão de ferreiro, ourives e lapidador. Seu artesanato possui sempre um alto valor, devido ao refinado acabamento. Em comunidades humanas, tais produtos custam 20% a mais do que similares feitos por homens. Muitas pessoas pagam de bom grado altos preços por espadas ou armaduras feitas por anões.

ANÕES DAS MONTANHAS

Semelhantes a seus primos, os anões das montanhas preferem viver sob elas. Normalmente são um pouco mais altos que os das colinas (chegando a até 1,5 metro) e mais robustos (tendo assim 1+1 DV). Eles normalmente exibem um tom de pele e cabelo mais claro que o dos seus primos. Em batalha, seus exércitos preferem o uso da lança (máximo de 30%) ao da besta (20% no máximo), o que os distingue dos exércitos dos anões das colinas. Essas criaturas têm os mesmos interesses e inclinações que seus primos, embora sejam mais isolados que o povo das colinas, e às vezes encaram até mesmo outros anões como estrangeiros. Anões das montanhas vivem pelo menos 400 anos.

CLIMA/TERRENO:	Derro	Duergar
FREQÜÊNCIA:	Qq/subterrâneo	Subterrâneo
ORGANIZAÇÃO:	Muito rara	Muito rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Tribal	Tribal
DIETA:	Noite	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Onívora	Onívora
TESOURO:	Muita a gênio (13-18)	Média a gênio (8-18)
TENDÊNCIA:	Ver abaixo	M, Q Covil: B (só mágico), F
	Cruel	Vil (egoísta)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-30	2-9 ou 201-300
CA:	5 ou 4(8)	4
MOVIMENTO:	9	6
DADOS DE VIDA:	3 (ver abaixo)	1+2
TAC0:	17 (ver abaixo)	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2	1
DANO/ATAQUE:	Pela arma	Pela arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Resistência c/ bônus de +4
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%	Nenhuma
TAMANHO:	P (1m e 20 cm)	P (1m e 20 cm)
MORAL:	Resoluto (12)	Elite (13)
VALOR EM XP:	975 e mais	420
	2 DV	+ 4 650
	3 DV	+ 6 975
	4 DV	+ 8 1.400

Os derros são uma raça degenerada com estatura semelhante à dos anões. Por muitas eras têm se escondido em Underdark, mas há mais ou menos 500 anos foram descobertos pelos devoradores de mentes, e pelos drows. Os derros são conhecidos por sua crueldade marcante. Diz-se que vivem para duas coisas: testemunhar a lenta e humilhante morte dos semi-humanos da superfície e, principalmente, dos humanos; e perverter a sabedoria para seus negros objetivos.

Os derros são pequenos. A pele tem cor branco azulado, e os cabelos (sempre retos) são de um tom amarelo lívido ou bronzeado. Os olhos, desprovidos de pupilas, brilham. As feições fazem os anões se lembrarem dos humanos, e vice-versa. Os derros têm pele áspera, com tufo de pêlo em muitas partes do corpo. A maioria deles veste roupas desleixadas, feitas da pele de criaturas subterrâneas. Suas armaduras são de couro batido, com cobre e latão. Os líderes vestem armaduras resistentes, feitas de couro de criaturas muito mais resistentes que o gado comum.

COMBATE: Os derros têm maior Destreza dentre os humanóides (normalmente 15-18), e sua CA sempre deverá ser ajustada de acordo. Normalmente um grupo de derros é equipado com armas e magia. Todos carregam uma pequena arma ornamental, as secaris, que podem ser tratadas como um tipo de adaga.

Metade dos derros carregam uma besta pequena de repetição (alcance máximo de 12; 2 tiros por rodada; capacidade de seis quadrelos). Os besteiros derros normalmente cobrem seus quadrelos com veneno. Se quiserem simplesmente matar a presa, usam um veneno que causa dano adicional de 2d6 (nenhum dano adicional se a criatura for bem-sucedida na resistência). Mas, se quiser prolongar a agonia do alvo, o ser usará um veneno com o mesmo efeito de uma *Raio de Enfraquecimento*.

Os derros carregam 25% deles um fauchard-gancho, uma grande arma de haste (+ de 2 metros) que causa 1d4 pontos de dano por empalamento, e pode desequilibrar uma criatura média ou de tamanho menor 25% das vezes. A criatura demorará uma rodada para recuperar o equilíbrio.

Outros derros (50%) usam somente um broquel com pontas. Esse pequeno escudo melhora sua CA em 1 contra qualquer oponente. Se armado com uma ponta central, ele poderá ser usado como uma segunda arma (sem penalidades, devido à grande Destreza dos derros) causando 1d4 pontos de



dano por empalamento. Os derros também usam aklys-gancho, um pequena e pesada clava que poderá ser arremessada causando um dano de 1d6 pontos de dano por esmagamento. É amarrada por uma grossa tira de couro, podendo assim ser recuperada facilmente. Graças ao gancho, o aklys pode desequilibrar um oponente com uma chance em oito (1 em 1d8). Esses derros são considerados bravos por seus seguidores, e são recompensados com as raras armaduras pesadas (CA 4).

Os outros 10% dos derros são os filhos e filhas dos líderes. Usam armaduras pesadas e são treinados no uso de lanças. Eles usam broquéis (com pontas) quando não carregam a lança com as duas mãos.

Para cada três derros encontrados, um terá 4 dados de vida. Para cada seis, um terá 5 dados de vida. Se dez ou mais forem encontrados, haverá um líder de 7 dados de vida com um tenente de 6 dados de vida. Se os personagens encontrarem 25 derros, eles estarão acompanhados por oito derros de 4 dados de vida, quatro de 5 dados de vida, um de 6 dados de vida, e um de 7 dados de vida. Os líderes sempre usam armaduras pesadas e carregam uma arma muito bem feita (ocasionalmente mágica).

Se 20 ou mais derros forem encontrados, eles estarão acompanhados por um savant e dois aprendizes. Um savant derro pode usar qualquer tipo de item ou arma mágica, e conhece 1d4 + 5 das seguintes magias, aprendidas ao acaso: *Manipular Chamas*, *Globo Antimagia*, *Piscar*, *Névoa Mortal*, *Percepção Extra-sensorial*, *Caleidoscópio Hipnótico*, *Tempestade Glacial*, *Invisibilidade*, *Levituação*, *Luz*, *Relâmpago*, *Criar Itens Efêmeros*, *Paralisação*, *Repulsão*, *Magia das Sombras*, *Patas de Aranha*, *Ventiloquismo*, *Muralha de Névoas*, *Muralha de Energia*. Esses savants têm de 5 a 8 dados de vida, e carregam dois ou três itens mágicos úteis. Normalmente os itens são poções, qualquer tipo de pergaminho, anéis de resistência, invisibilidade, proteção e de armazenar magias, qualquer varinha, corseletes de couro batido +1, escudos, armas com bônus mágico de até +3, braceletes de defesa, broches de proteção, mantos da proteção e coisas assim. Os savants também conseguem instintivamente ter *Compreensão de Linguagens* e podem *Ler Magias*. São capazes de agir como sábios em uma de suas três áreas de estudo.

Os aprendizes de savant sabem somente de um a três magias, têm de 4 a 7 dados de vida, só um campo de estudo, e um item mágico simples.

Em combate, lutam com astúcia, usando táticas. Eles atrapalham os

magos e sacerdotes para que não usem magia, e infligem danos mínimos, até eventualmente matar seus oponentes. Os savants usam seus poderes para confundir e frustrar, coisa que acham melhor do que simplesmente matar. Os derros têm uma infravisão deficiente (alcance de 1 metro), embora disponham de audição apurada (tratada como a perícia de lutar no escuro).

Os derros angariam escravos, e tentam capturar oponentes inteligentes, quando possível.

HABITAT/SOCIEDADE: Os derros vivem em grandes complexos subterrâneos, mais próximos da superfície do que os kuo-tuas e drows, embora menos do que goblins e trolls. Eles nunca se expõem diretamente à luz do sol, que lhes causa náuseas. A luz solar matará um derro após uma exposição de muitos dias. Apesar disso, eles vão à superfície durante a noite, em ataques contra humanos, seguindo os planos de seus savants.

Um derro nunca estará solitário. Das táticas de combate à escolha de magias, eles demonstram uma mentalidade grupal. Um derro solitário é um derro desesperado, querendo a qualquer custo voltar para casa.

As tribos dessas criaturas sempre terão pelo menos 3d4 + 30 derros normais, além dos líderes. Os membros da comunidade serão liderados pelos savants (1-3) e por seus aprendizes (2-5). Obedecem sem questionar a qualquer ordem de seus savants líderes, até mesmo a comandos suicidas.

Nas tribos e comunidades de derros também são encontrados 5d6+10 escravos humanos. Se existir na tribo algum savant ou aprendiz que saiba *Enfeitiçar Pessoas*, cada escravo terá uma chance de 90% de estar enfeitiçado. Os derros odeiam os humanos mais que qualquer outra raça, e usam-nos para a maioria das tarefas manuais e para procriação.

Os derros não cultuam nenhum poder, mas os savants parecem amar a sabedoria, e sejam cultuados por seus seguidores. Normalmente percorrem seus territórios à procura de itens mágicos, roubando-os ou, se necessário, comprando-os de criaturas poderosas. Eles não possuem o amor ao ouro que é tão comum em seus parentes anões, e sabe-se que essas criaturas das profundezas têm pago quantias exorbitantes por algumas poucas poções ou itens mágicos, mesmo desconhecendo as palavras de comando.

A cada período de mais ou menos 20 anos, os derros inicia grandes guerras contra outras criaturas de Underdark. Essas guerras são conhecidas pelo nome genérico de Guerra Unificadora, e nenhum dos savants realmente espera ser vencedor. Essa guerra é uma forma de eliminar as tribos mais fracas de sua espécie, um ponto importante para a identidade racial, e uma chance real de criar terror em Underdark. Os combates também servem para criar rumores que os humanos certamente ouvirão, trazendo, assim, milhares de pesquisadores e aventureiros a Underdark para investigar, e os derros sempre dão boas-vindas a novos grupos de escravos.

ECOLOGIA: Podem viver de uma dieta de fungos subterrâneos, embora usem-nos somente como tempero, e procurem por outros tipos de alimento sempre que possível. Um grupo de caçadores derros normalmente busca grandes e perigosas presas para alimentar toda sua comunidade, preferindo isso à coleta de pouca comida. Suas táticas de atormentar as presas antes de matá-las não são usadas em caçadas. Eles também saem em ataques-surpresa contra outras raças para obter comida.

DUERGAR

Esses anões cinzentos são uma malévola raça de anões que vivem a grandes profundidades no subsolo. Um duergar pode ser guerreiro, sacerdote, ladrão, ou multiclasse: guerreiro/sacerdote, guerreiro/ladrão, sacerdote/ladrão. Os ladrões duergars são hábeis no uso de venenos. Parecem anões feios e macilentos, com pele e cabelos variando entre o cinza normal e o cinza escuro. Eles preferem roupas de cores pardas, que ajudam na camuflagem. Nas tribos, eles normalmente usam jóias, embora muitas delas sejam feitas com pedras velhas e desgastadas.

A infravisão dos duergars tem um alcance de 35 metros. Eles falam um dialeto próprio, a linguagem subterrânea (uma língua tradicional das culturas subterrâneas), e o código silencioso, usado por algumas criaturas do subsolo. Os duergars mais inteligentes falam, também, outros idiomas.

COMBATE: Para cada quatro duergars normais encontrados fora de suas tribos, haverá um com 2 dados de vida + 4 pontos de vida. Se um grupo de nove for encontrado, eles terão um tenente, com 3 dados de vida +

6 pontos de vida ou 4 dados de vida + 8 pontos de vida liderando o grupo.

Os duergars normalmente usam as seguintes armas:

1º nível: picareta, martelo, cota de malha e escudo; **2º nível:** picareta, besta pequena, cota de malha e escudo; **de 3º a 6º níveis:** martelo, espada curta, armadura simples e escudo; **de 7º a 9º nível:** martelo*, espada curta*, armadura simples*, e escudo*; **3º-6º/3º-6º nível sacerdote/ladrão:** qualquer utilizável*/qualquer utilizável*; **7º-9º/7º-9º nível sacerdote/ladrão:** qualquer utilizável*/qualquer utilizável*.

* 5% de chance por nível de ser um item mágico; para multiclasse, adicione a metade do nível mais baixo (arredondado para cima) ao nível maior a fim de encontrar o multiplicador apropriado.

Existem crianças duergars que não combatem.

A furtividade dos duergars impõe uma penalidade de -2 nos testes de surpresa de seus oponentes. Esses anões malignos são surpreendidos somente com um 1 em 1d10. Suas resistências a ataques mágicos têm um bônus de +4. Eles são imunes a venenos e à *Paralisia e Ilusão/Visão*.

Todos os duergars possuem uma habilidade natural de *Invisibilidade e Expandir*. Podem usar essas magias como magos de nível igual a seus pontos de vida. Um duergar se vale de *Expandir* tanto para aumentar como para diminuir a si próprio, assim como tudo que estiver carregando e vestindo.

A luz solar afeta-os da seguinte forma: perdem a capacidade de causar uma penalidade de -2 na surpresa dos oponentes, suas Destrezas diminuem em 2, recebem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e a resistência de seus oponentes passa a ter um bônus de +2. Se o encontro ocorrer com o duergar na escuridão, mas com seus oponentes na luz, tanto a surpresa como a Destreza do ser maligno serão normais, embora ele ainda receba uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque, e os oponentes ganhem +1 na resistência. Os duergars não são afetados pelo brilho de tochas, lanternas, armas mágicas ou por *Luz e Fogo das Fadas*.

Existe uma chance de 10% dos duergars estarem acompanhados por 2d4 *steeders* gigantes, usadas como montarias (ver aranhas).

HABITAT/SOCIEDADE: As sociedades duergars são semelhantes às das outras culturas anãs, embora a vida seja muito mais dura devido ao ambiente hostil existente nas profundezas da terra. Eles não se aventuram na superfície, exceto durante a noite ou em dias nublados. Um duergar pode viver até 400 anos.

ELEMENTAIS, INFORMAÇÕES GERAIS

Elementais são criaturas inteligentes, cujo corpo é composto de um dos quatro elementos básicos que formam o plano Material Primário - Ar, Terra, Fogo, ou gua. Vivem, normalmente, em um dos Planos Internos Elementais, e são encontrados no plano Primário se convocados por meio de magia. Cada elemental precisa adotar um corpo, formado pelo elemento que representa. Ainda que existam outros seres mais poderosos e inteligentes nos planos elementais, o elemental simples é o mais fácil de se contatar e, portanto, o mais comumente convocado.

Sua natureza mágica permite-lhes uma maior resistência a ataques sofridos no plano Primário. Elementais não são afetados por armas não-mágicas, ou por armas mágicas com bônus menor que +2. Criaturas com nível ou dados de vida inferiores a 4, e sem habilidades mágicas, são igualmente ineficazes contra tais criaturas (habilidades mágicas incluem poderes tais como: Sopro-de-Dragão, venenos, paralisção ou imunidade a ataques de armas não-mágicas). Orcs, por exemplo, são inofensivos contra um elemental convocado, a não ser que possuam uma arma de bônus igual ou maior a +2.

Apesar de gozarem de proteção contra ataques não mágicos no plano Material Primário, os elementais compartilham, com a maioria das criaturas convocadas ou extra-planares, de uma vulnerabilidade específica a magias de *Proteção ao Mal*. Um elemental não pode atacar uma criatura sob a proteção desse tipo de magia, e precisa ficar fora do raio de proteção. No entanto, ele está livre para atacar a criatura, desde que não a toque. Por exemplo: um elemental do fogo pode atear chamas na área ao redor da criatura protegida, e esperar que o fogo se alaste.

Cada um dos quatro tipos de elemental tem suas qualidades e defeitos, métodos de ataque e de movimentação, dependendo do plano de origem. Isso será explicado individualmente, nas páginas que se seguem. No entanto, todos os elementais simples possuem uma característica em comum: basicamente, são todos estúpidos. Sua baixa inteligência dificulta a resistência contra convocações mágicas. Mas são espertos o suficiente para saber que não gostam de ser "arrastados" de seus lares e aprisionados no plano Material Primário.

CONVOCANDO UM ELEMENTAL: Há três métodos básicos de se convocar um elemental para este plano, e a força desse ser depende do método usado para conjurá-lo:

Conjurado por magia	8, 12, 16, ou 21-24 dados de vida
Conjurado por cajado	16 dados de vida
Conjurado por artefatos de convocação	12 dados de vida

Obviamente, o tipo da magia arcana ou divina usada irá influir, e muito, no que diz respeito ao tamanho do elemental neste plano (veja o *Livro do Jogador* para maiores detalhes). A altura do elemental (em metros) será igual a 1/3 de seu número de dados de vida; logo, o método usado para convocar a criatura determinará também o seu tamanho.

Cada uso individual de uma magia, cajado ou artefato para contatar os planos elementais produzirá um único chamado. Essa convocação só será respondida pelos habitantes de um plano em particular uma vez ao dia. No entanto, cada método de convocação de elementais — magia, artefato ou cajado — pode ser usado por uma pessoa para chamar um único tipo de elemental simples por dia. Se um cajado for usado quatro vezes no mesmo dia, por exemplo, todos os quatro tipos de elemental poderão ser chamados, um por vez.

Um personagem usando mais de um tipo de convocação acaba se constituindo na única exceção à regra acima. Nesse caso, o conjurador pode chamar um número de elementais do mesmo tipo igual ao número de métodos usados. Isso significa que uma pessoa com um artefato e um cajado pode convocar, por exemplo, dois elementais da terra. Por outro lado, uma pessoa com dois cajados continua podendo convocar apenas um elemental de cada tipo por dia.

CONTROLANDO UM ELEMENTAL: Pelo fato de a criatura ficar furiosa ao ser convocada para este plano, é vital que o personagem se mantenha concentrado na convocação. Ao chamar um elemental, a pessoa deve se manter perfeitamente calma, e voltar toda sua atenção para o controle da criatura. Qualquer, mental ou física, resultará numa falha do controle assim que a criatura chegar ao plano Material Primário. Elementais sem controle,

que agem de acordo com a própria vontade, são chamados de independentes. Se o grupo tiver sorte, um elemental independente irá voltar imediatamente para o seu plano de origem. Infelizmente, isso acontece apenas em 25% dos casos.

Na maioria dos casos, um elemental completamente sem controle atacará pessoa ou grupo que o conjurou, destruindo no processo todos aqueles que estiverem em seu caminho, e não há nada que o objeto de ódio do elemental possa fazer, exceto defender-se. A ira intensa ele sente por estar longe de seu lar é o único fato do qual os conjuradores podem estar certos. Isso porque a permanência em nosso plano é dolorosa para qualquer elemental simples, que sempre retorna ao seu plano de origem após 3 turnos, contados a partir do momento em que a criatura se liberta. Esse limite de 3 turnos é sempre respeitado, tenha ou não o elemental destruído os responsáveis pela sua dor.

Há sempre, também, a chance de 5% por rodada (a partir da segunda) no plano Material Primário do elemental quebrar o controle e atacar a pessoa que o convocou. Além disso, se a pessoa for ferida, morta ou perder a concentração enquanto estiver controlando um elemental, a criatura passará a ser independente. O elemental irá atacar primeiro a pessoa que o convocou e, em seguida, destruirá qualquer coisa viva que venha a encontrar no restante dos 3 turnos. Só então ele voltará para o plano de origem. Um elemental independente pode ser mandado de volta ao seu plano se for vítima de uma *Expulsão*, com apenas 50% de chance de dar certo.

Um elemental mantido sob controle permanecerá no plano Material Primário apenas pelo tempo de duração da magia. Será controlado a uma distância de até 30 metros por nível da pessoa que o convocou, e poderá ser mandado de volta pelo convocador assim que tiver cumprido suas tarefas.

ROUBANDO O CONTROLE DE UM ELEMENTAL: O controle sobre um elemental conjurado pode ser roubado da pessoa que o convocou com uma tentativa de *Dissipar Magia*, lançada especificamente contra o controle mágico exercido sobre a criatura (não no elemental em si, nem na pessoa que o está controlando). A maioria das regras normais para dissipar magia se aplicam (detalhes no *Livro do Jogador*). No entanto, em se tratando do controle de um elemental, um resultado de 20 por parte da pessoa que está tentando a *dissipação* significa que todo o poder exercido sobre a criatura desapareceu, e o ser agora é independente.

Se o controle de uma criatura for roubado, o elemental seguirá as ordens de seu novo mestre como se ele o tivesse convocado originalmente. Se *Dissipar Magia* falhar, a criatura atingirá imediatamente seu máximo de 8 pontos de vida por dado de vida, e a habilidade do conjurador em comandar o elemental aumentará consideravelmente, tornando impossível qualquer outra tentativa de assumir o controle. Além disso, o elemental reconhece como uma ameaça aquele que tentou roubar o controle da sua vontade. Se a pessoa que está comandando a criatura perder controle, o elemental irá atacar imediatamente aquele que tentou roubar o poder — antes mesmo de buscar vingança contra o conjurador original.

ELEMENTAIS, AR E TERRA

	Ar	Terra
CLIMA/TERRENO:	Qq/aéreo	Qq/terreno
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Ar	Terra, metal, ou gemas
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	2	2
MOVIMENTO:	Vn 36 (A)	6
DADOS DE VIDA:	8, 12, ou 16	8, 12, ou 16
TACO:	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5	8 DV: 13 12 DV: 9 16 DV: 5
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	2-20	4-32
ATAQUES ESPECIAIS:	-Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Só ferido por armas +2 ou melhor	Só ferido por armas +2 ou melhor
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G a I (2,5m a 4,8m)	G a I (2,4m a 4,8)
MORAL:	8-12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17)	8-12 DV: Campeão (15-16) 16 DV: Fanático (17)
VALOR EM XP:	8 DV: 3.000 12 DV: 7.000 16 DV: 11.000	8 DV: 3.000 12 DV: 7.000 16 DV: 11.000

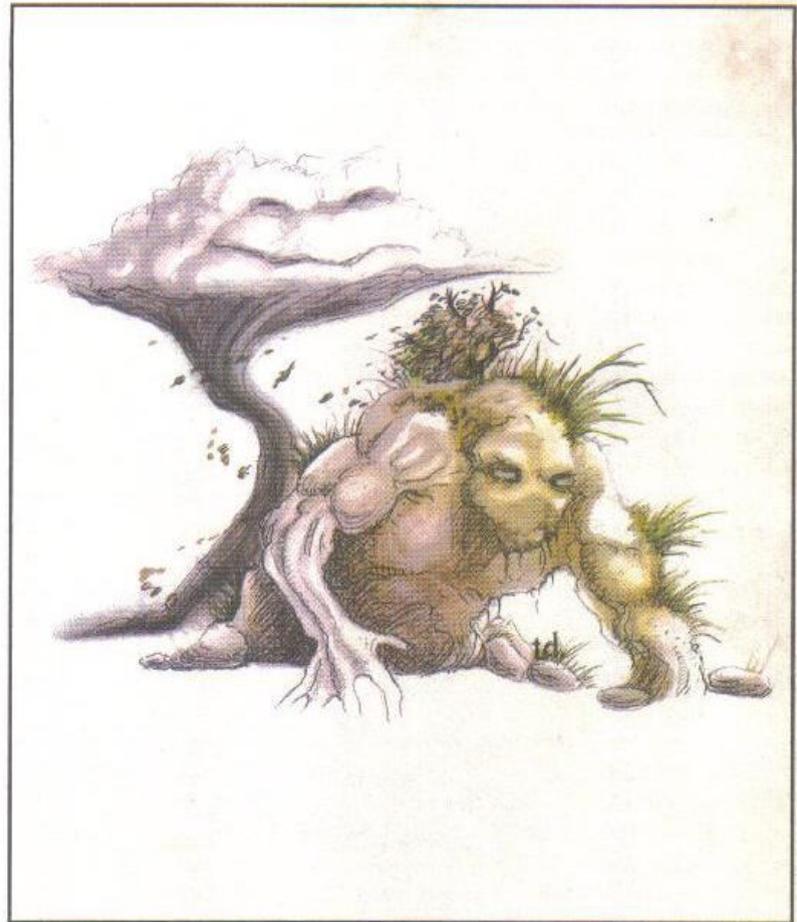
Elementais do ar podem ser conjurados em qualquer lugar a céu aberto e onde haja vento. O elemental do ar simples aparece como uma nuvem amorfa e cambiante, quando responde ao chamado do plano Material Primário. Esses seres raramente falam, mas suas vozes podem ser ouvidas nos estridentes silvos de um tornado ou nos murmúrios agudos de uma tempestade à meia-noite.

COMBATE: Embora os elementais do ar não sejam diretamente tangíveis para criaturas de planos que não o seu, podem atacar oponentes usando uma lufada de vento, forte e direcionado, que, como um gigantesco soco, causa 2-20 pontos de dano. A extrema rapidez com que essas criaturas se movem torna-as especialmente úteis para combates em campo aberto ou combates aéreos. De fato, a maestria que possuem sobre seu elemento lhes concede uma grande vantagem quando lutam acima do solo. No embate aéreo, esses seres ganham um bônus de +1 na jogada de ataque e +4 no dano.

O mais temível poder de um elemental do ar é a sua habilidade de se transformar num tufão, sempre que recebe ordens para tanto. Nessa forma, ele se parece como um cone invertido de 3 metros de diâmetro na base e 9 metros no topo. A altura do tufão depende dos dados de vida do elemental. Um ser com 8 dados de vida produz um tufão de 12 metros de altura; um de 12 dados de vida produz um tufão de 18 metros de altura; e um com 16 dados de vida produz um tufão de 24 metros de altura. Demora 1 turno para se formar ou dissipar o cone.

Esse redemoinho dura uma rodada de combate, sai girando, mata todas as criaturas com menos de 3 dados de vida dentro da área do cone e causa 2-16 pontos de dano nas criaturas que não forem mortas imediatamente. Se devido a obstruções no teto o ciclone falhar em alcançar sua altura máxima, ele só poderá matar criaturas de 2 dados de vida, causando apenas 1-8 pontos de dano nas demais.

Elementais da terra podem ser conjurados em áreas de terra ou pedra. Esse tipo de elemental simples aparece no plano Material Primário como um grande humanoíde composto por qualquer tipo de terra, pedras, metais preciosos ou gemas que tenham sido usados para conjurá-lo. Ele apresenta uma face fria e sem inexpressiva; seus olhos são como gemas brilhantes,



multifacetadas. Apesar de ter algo que lembre uma boca no rosto, o elemental da terra raramente fala; no entanto, sua voz pode ser ouvida no silêncio de túneis profundos, no meio de terremotos ou no brandir do aço.

Apesar de viajarem muito devagar, eles são incansáveis no cumprimento de suas ordens. Um elemental da terra pode se mover sob a superfície ou em terrenos rochosos, sem penalidades de terreno ou Destreza. No entanto, esses seres são incapazes de cruzar água. Diante um obstáculo desse tipo, eles precisam contornar o local ou passar por baixo, pela terra sob o leito da massa líquida. Elementais da terra preferem a segunda opção, que não os afasta da linha reta em direção ao objetivo.

COMBATE: Essas criaturas tentam sempre lutar em terra firme, e raramente são enganados de forma a abrir mão dessa vantagem. Por causa da sua grande ligação com o solo e as pedras, causam 4-32 (4d8) pontos de dano sempre que atacam uma criatura em contato com o chão.

Eles também causam grande dano em construções fundadas sobre pedra ou terra, fato que os torna extremamente úteis em invasões a castelos e outras construções fortificadas. Por exemplo: uma porta reforçada que normalmente levaria algumas rodadas para ser posta abaixo, de acordo com os métodos convencionais, será facilmente esmagada por um elemental. Ele, pode, inclusive derrubar uma pequena cabana em poucas rodadas.

A eficácia de um elemental da terra contra uma criatura no ar ou na água, no entanto, é limitada; o dano causado em uma criatura voando ou nadando é reduzido em 2 pontos por dado (até um limite mínimo de 1 ponto de dano por dado).

ELEMENTAIS, FOGO E ÁGUA

	Fogo	Água
CLIMA/TERRENO:	Qq terreno árido	Grandes áreas de água
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Qq combustível	Qq líquido
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	2	2
MOVIMENTO:	12	6, Nd 18
DADOS DE VIDA:	8, 12, ou 16	8, 12, ou 16
TACO:	8 DV: 13	8 DV: 12
	12 DV: 9	12 DV: 9
	16 DV: 5	16 DV: 7
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	3-24	5-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Só ferido por armas +2 ou melhor	Só ferido por armas +2 ou melhor
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G a I	G a I
MORAL:	8-12 DV: Campeão (15-16)	8-12 DV: Campeão (15-16)
	16 DV: Fanático (17)	16 DV: Fanático (17)
VALOR EM XP:	8 DV: 3.000	8 DV: 3.000
	12 DV: 7.000	12 DV: 7.000
	16 DV: 11.000	16 DV: 11.000

Elementais do fogo podem ser conjurados em qualquer local onde exista uma grande quantidade de chamas. Para criar um ambiente adequado à conjuração de um desses seres, a fonte de fogo feita para abrigá-lo deve ter no mínimo 2 metros de diâmetro, e suas chamas devem alcançar um altura de 1,5 metro.

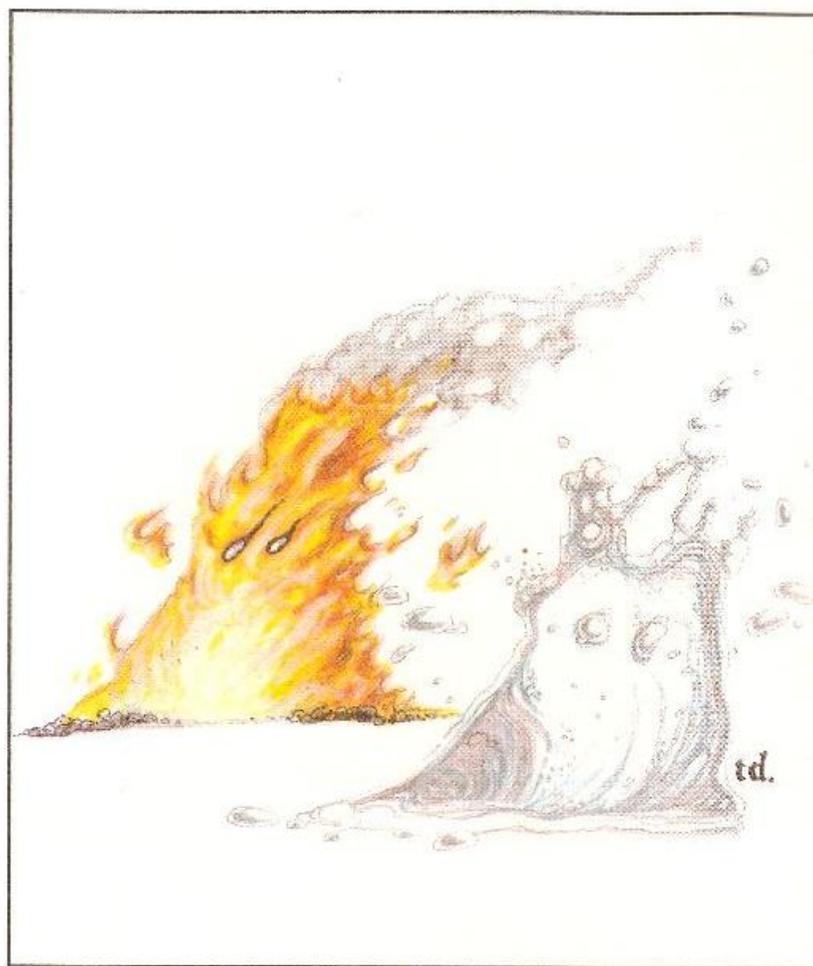
No plano Material Primário a criatura aparece como uma grande flama, aparentando ter dois membros semelhantes a braços, um de cada lado de seu corpo. Esses "braços" parecem se fundir com o corpo da criatura, para em seguida reaparecerem nos flancos. Os únicos traços faciais de um elemental do fogo são duas grandes chamas azuis que brilham no que seria um rosto. Como os demais elementais, eles raramente falam quando estão no plano Material Primário; no entanto, suas vozes podem ser ouvidas no crepitar e no chiado de uma grande fogueira.

COMBATE: Pelo fato de odiarem ser conjurados a este plano, os elementais do fogo tornam-se oponentes ferozes quando atacam suas vítimas, o que fazem de maneira direta e bestial, extraindo grande prazer do ato de queimar as frágeis criaturas e objetos do plano Material Primário até as cinzas. Em combate, tais criaturas chicoteiam com um de seus braços, causando 3-24 pontos de dano. Qualquer objeto inflamável atingido pelo elemental do fogo deverá testar sua resistência contra fogo mágico com sucesso ou começará a ser consumido pelas chamas.

Esses monstros têm certas limitações no plano Material Primário. Eles são incapazes de cruzar água ou qualquer líquido não-inflamável. Muitas vezes, a única maneira que um poderoso grupo encontra de evitar a morte certa nas mãos de um elemental do fogo é um rápido mergulho em um lago ou riacho próximo.

Seres dotados de habilidades inatas de usar fogo, como o dragão vermelho, têm alguma resistência intrínseca a ataques baseados nesse elemento; logo, sofrem menos dano do ataque de um elemental do fogo. O elemental subtrai 1 ponto de cada dado de dano que causar a esse tipo de criatura (até o mínimo de 1 ponto de dano por dado).

Elementais da água podem ser conjurados em qualquer área que tenha uma grande quantidade de água, ou outro líquido aquoso. Pelo menos 30 metros cúbicos do líquido são necessários para se criar um ambiente ide-



al para o ser. Geralmente, uma grande poça já serve a esse propósito, mas uma grande quantidade de odres de vinho ou cerveja também funcionará.

O elemental da água aparece no plano Material Primário como uma grande onda. Seus braços assemelham-se a ondas menores, desprendendo-se de ambos os lados do corpo. Os braços balançam e fluem, tornando-se mais longos ou curtos à medida que o elemental se move. Duas órbitas de um profundo verde-marinho surgem à frente da onda, e servem como olhos. Como todos os elementais simples, essas criaturas da água raramente falam quando estão no plano Material Primário, mas suas vozes podem ser ouvidas no quebrar das ondas ou no uivo agudo de um redemoinho marítimo.

COMBATE: Esse elemental é um adversário perigoso. Prefere lutar sobre vastas superfícies de líquido, onde pode desaparecer sem o menor aviso, fundindo-se à massa aquosa, e emergir surpreendentemente atrás de seu oponente. Quando ataca, ele chicoteia com um de seus grandes braços em forma de onda, causando 5-30 pontos de dano.

Elementais da água são uma séria ameaça a barcos que porventura cruzem seu caminho, pois pode, facilmente, virar uma pequena embarcação (1 tonelada de barco para cada dado de vida), e parar ou retardar o avanço de, praticamente, qualquer embarcação (1 tonelada de barco para cada ponto de vida). Barcos que não forem completamente detidos pela criatura serão retardados.

Embora esses elementais sejam mais eficientes em grandes áreas de superfície aquática, eles podem ser chamados para uma batalha em terra firme, desde que próxima à massa de água usada para conjurá-lo. No entanto, a movimentação de um desses seres em terra é a mais restrita, dentre todos os tipos de elementais: não poderá ir além de 60 metros do local onde foi conjurado, e 1 é subtraído do resultado de cada dado de dano que a criatura venha a causar fora da água (até o mínimo de 1 ponto de dano por dado).

ELEMENTAL DO AR-SIMILAR

	Sílfides	Servos Aéreos
CLIMA/TERRENO:	Grandes altitudes ou topos de árvores	Qualquer (ver abaixo)
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívoro	Vento
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)	Semi (2-4)
TESOURO:	Q x 10, X	Nenhum
TENDÊNCIA:	Bondosa	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	9	3
MOVIMENTO:	12, Vn 36 (A)	Vn 24
DADOS DE VIDA:	3	16
TACO:	17	5
Nº DE ATAQUES:	0	1
DANO/ATAQUE:	0	8-32 (8d4)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Só acertado por armas +1 ou melhor
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,2-1,5m)	G (2,4m)
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)
VALOR EM XP:	2.000	9.000

Sílfides são belas mulheres humanóides com asas de libélula. Essas asas medem aproximadamente 1,5 metro de comprimento, e são transparentes, claras, ou com manchas de cores brilhantes. Seus cabelos longos e reluzentes podem ser de qualquer cor "normal", ou azul, púrpura ou verde. Suas roupas esvoaçantes são robes transparentes, de cores que acentuam o tom dos cabelos ou as asas.

Sílfides são parentes próximas dos elementais do ar e de ninfas; talvez sua origem se deva a uma miscigenação entre ninfas e servos aéreos. Elas falam a língua comum e sua própria linguagem musical. São amigáveis e podem (20%) tornarem-se amigas de aventureiros, prestando-lhes alguma ajuda em troca de um favor.

COMBATE: Esses seres se defendem usando apenas habilidades mágicas. Uma sílfide pode recitar magias como um mago de 7º nível, e a espécie costuma dar preferência a magias elementais do ar. Além disso, elas podem se tornar invisíveis à vontade, e conjurar um elemental do ar uma vez por semana.

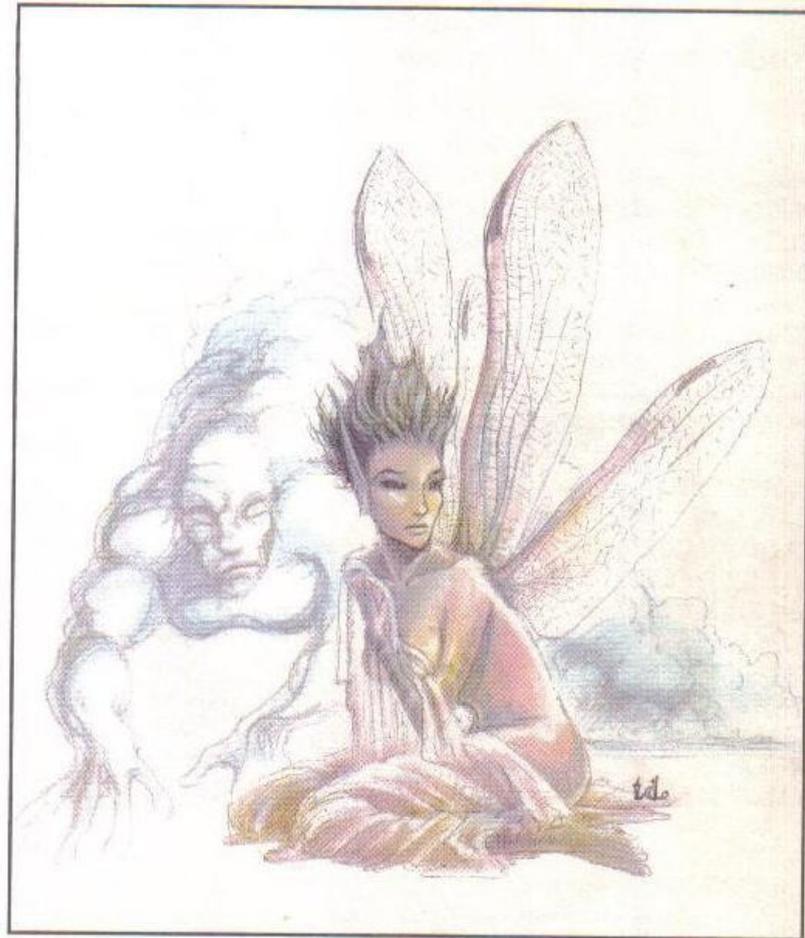
HABITAT/SOCIEDADE: Sílfides raramente tocam o chão. Elas são encontradas em trânsito, e dificilmente são vistas próximas a seus lares.

Os ninhos desses seres são altamente personalizados, alguns feitos a partir de qualquer material disponível, outros elaboradamente esculpidos em árvores altas ou montanhas. Sílfides preferem guardar coisas leves e simples, tendo gemas e itens mágicos como tesouro. Ocasionalmente trocam suas riquezas por objetos mais leves, como tapeçarias, seda ou almofadas.

Há uma chance de 1% que um lar de sílfide contenha um ovo ou bebê. Todas as sílfides são fêmeas e acasalam com machos humanóides, preferindo os elfos. Aceitando, às vezes, um humano ou halfling como parceiro. Passados 3 meses da concepção, a sílfide bota um ovo perolado em um ninho especial e conjura um elemental do ar para guardá-lo. Depois de 6 meses, nasce uma bebê com pequenas asas vestigiais. A criança cresce na mesma velocidade que um bebê humano, ganhando habilidades mágicas aos 5 anos. O poder de voar estará totalmente desenvolvido aos 10 anos.

Sílfides possuem a habilidade inata de *Levitação*; as asas são usadas como meio de propulsão. Se as asas de uma dessas criaturas forem machucadas, ela poderá apenas flutuar ou planar. Ataques de antimagia podem derrubá-las, anulando o poder de levitar. Sílfides vivem aproximadamente 1.000 anos, e mantêm uma aparência jovem por toda a vida.

A cada 28 anos, todas as ninfas do ar se reúnem em um grande conclave para trocar itens, informações, rever amigas e dar as boas-vindas às jovens sílfides.



ECOLOGIA: Sílfides geralmente mantêm distância das raças humanóides mais mundanas, mas associam-se livremente com ninfas e dríades. Monstros aéreos, ocasionalmente, alimentam-se delas. Essas criaturas também são ameaçadas por humanóides machos perversos, que tentam capturá-las para fins criminosos.

SERVO AÉREO

Essa criatura é uma espécie nativa do plano elemental do Ar, assim como dos planos Etéreo e Astral; tais seres podem ser convocados ao plano Material Primário por clérigos.

Essas criaturas normalmente são invisíveis, mas se vistas em seu plano de origem, lembram uma forma humanóide de fumaça azul e sem pernas, com olhos vazios, um traço horizontal no lugar da boca e mãos compridas com apenas 4 dedos.

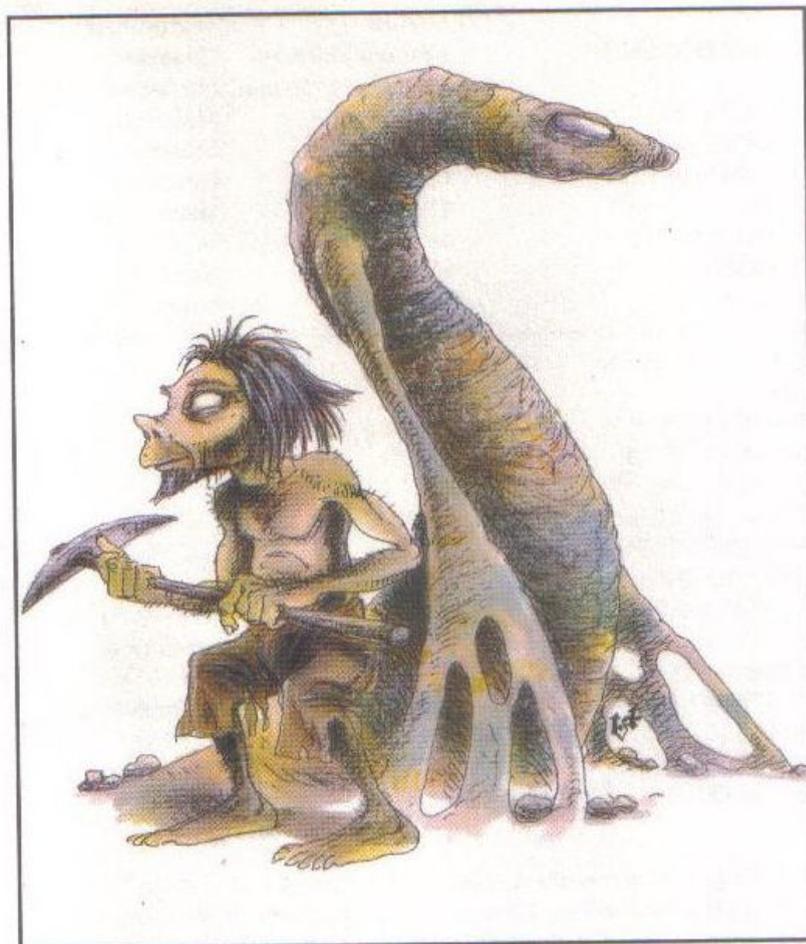
Servos aéreos geralmente tentam evitar combates em seu plano de origem. Possuem Força 23 e atacam agarrando e estrangulando seus oponentes, causando dano inicial com o golpe certo, e depois em cada rodada subsequente, até que a vítima se solte. Um personagem com Força Extraordinária recebe uma chance percentual de se libertar igual à porcentagem que tem acima de Força 18. Criaturas com 18/00 ou mais de Força livram-se facilmente. Criaturas com mais pontos de vida que o servo aéreo também podem tentar se livrar do ataque. O servo impõe uma penalidade de -5 à jogada de surpresa de seus oponentes, sempre que estiver invisível. O clérigo que convocar um deles será atacado, a não ser que esteja sob o efeito de uma *Proteção ao Mal*; isso acontece porque os servos não gostam de ser convocados. Dessa forma, o ser elemental completará qualquer tarefa para o clérigo, exceto lutar, tão rápido quanto possível. Se a criatura for impedida de completar sua missão, ela enlouquece e volta para matar o clérigo.

Servos aéreos são nômades, e sentem-se atraídos por áreas de clima violento. Se tolhido por uma tempestade, há uma chance de 5% da criatura se dividir em duas; essa é a única maneira pela qual se reproduzem.

Servos aéreos precisam se alimentar com os ventos de seu plano de origem pelo menos uma vez por mês, ou sofrem 1d8 de dano por dia além do trigésimo.

ELEMENTAIS DA TERRA-SIMILAR

CLIMA/TERRENO:	Minerador Qualquer subterrâneo	Areia Viva Temperado ou tropical, areias ou subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Raro	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Clã	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Escuridão	Todos
DIETA:	Onívoro	Minerais
INTELIGÊNCIA:	Média p/ excepcional (8-16)	Nenhuma
TESOURO:	Ver abaixo	Nenhum
TENDÊNCIA:	Bondosa	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:		5-20 1
CA:	3	3
MOVIMENTO:	9	12, Ev 6
DADOS DE VIDA:	4	4
TACO:	17	17
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	Da arma +3	2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%	Nenhuma
TAMANHO:	P (1,2m)	G (3m de diâmetro)
MORAL:	Mediano (10)	Incerto (7)
VALOR EM XP:	1400	420



AREIA VIVENTE

Essas criaturas são feitas de silicato, e originárias do plano elemental da Terra. Assemelham-se a grandes pilhas de areia, e podem variar de cor, mesclando-se com o meio. Areias viventes têm a mesma temperatura que o ambiente ao redor e são imunes a *Sono*, *Feitiço*, *Imobilizar* e outras magias ou ataques que afetem a mente. Essas criaturas demarcam seus territórios com divisas perceptíveis apenas para elas próprias. Não são agressivas, a menos que provocadas, e apenas defendem o território contra intrusos. Se alguém invadir a área, ela dará um bote, prendendo de um a dois oponentes de tamanho humano; os oponentes sofrerão penalidade no teste de surpresa se forem atacados dessa forma. Se a areia vivente acerta o alvo, a vítima será incapaz de atacar ou defender-se por 1d4 rodadas. Areias viventes também atacam batendo com pseudópodes abrasivos. Se um mínimo de 10 galões de água for jogado sobre um desses seres, o monstro será afetado como por uma *Lentidão*, e seus ataques passam a causar apenas metade do dano.

As areias viventes não criam sociedades, e a incansável defesa de seus territórios jamais envolve cooperação, mesmo que com outros membros da mesma raça. Elas comem minerais e desprezam matéria orgânica, sempre se afastando algumas centenas de metros do cadáver de um intruso.

Essa criatura cresce até alcançar seu tamanho máximo de 3 metros de diâmetro, e então se reproduz através do desprendimento de esporos. Os esporos de areia vivente caem do corpo do "pai" quando alcançam 5 centímetros de comprimento, e o território de um adulto pode estar infestado com centenas dessas pequenas criaturas. Quando um filhote alcança 15 centímetros de diâmetro, ele sai à procura de seu próprio território; caso contrário, será caçado pelo próprio genitor. Um grupo de areias viventes imaturas forma uma superfície de mosaico, com pequenos relevos no solo, que pode confundir os menos avisados.

Areias viventes são de pouca importância em um ecossistema, consumindo uma pequena fração dos minerais em qualquer parcela de terra. Anões procuram esses monstros na esperança de achar uma rica jazida de algum mineral. Dizem que tais criaturas são um excelente ingrediente para argamassa, mas eles próprios e alguns druidas não aprovam essa prática.

Mineradores são criaturas do plano elemental da Terra, apesar de alguns terem enormes minas nas regiões mais profundas do plano Material Primário. Vivem em lugares escuros e trabalham a pedra.

Mineradores são pequenos, e têm longos braços e pernas. Suas mãos e pés largos são excelentes para segurar e manusear ferramentas para trabalhar a pedra. Têm pele pálida e amarelada, com cabelos vermelhos ou castanho-avermelhados. Sua carne é quase tão dura quanto o granito. Os olhos são grandes, desprovidos de pupila, e têm infravisão de 35 metros.

COMBATE: Mineradores usam picaretas e marretas (trate como martelo de batalha) para trabalhar e como armamento, e costumam estar equipados com quantidades iguais de ambas. Esses seres possuem uma Força igual a 18/50. Cada minerador pode recitar quatro *Moldar Rochas* e quatro *O Conto das Rochas* por dia. Quatro mineradores podem se unir para criar uma *Muralha de Pedra* como um mago de 16º nível. Oito deles juntos podem conjurar *Pedra em Carne*. Magias de grupo só podem ser recitadas uma vez ao dia por grupo. Mineradores são imunes à petrificação.

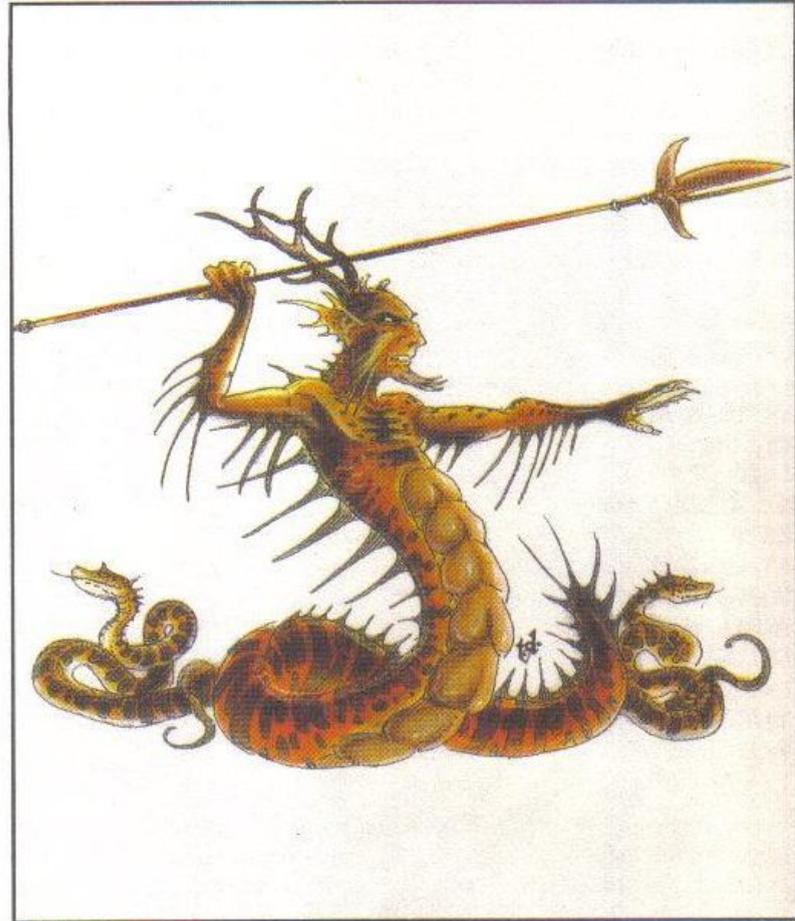
Quando enfrentam monstros de pedra como golens, gárgulas ou galeb dhurs, são capazes de reduzi-los a cascalho: seus conhecimentos sobre pedras permitem-lhes causar dano máximo em tais criaturas, mesmo com armas não-mágicas.

HABITAT/SOCIEDADE: Mineradores são criaturas basicamente benévolas e pacíficas, que preferem ser deixadas em paz, odeiam luz forte e lugares abertos, e rapidamente pedem a terceiros que apaguem suas tochas. Seus lares são construídos com inúmeros pontos estratégicos que, bloqueados com *Muralhas de Pedra*, rapidamente impedem o avanço de intrusos. Cada colônia possui de dez a quarenta indivíduos, com machos e fêmeas em mesmo número, e uma quantidade de jovens igual a 20-50% da de fêmeas.

ECOLOGIA: O plano de origem dos mineradores é um tanto quanto hostil, o que faz com que muitos migrem para o plano Material Primário, onde têm poucos inimigos, em busca de uma vida melhor. Mineradores não costumam guardar grandes quantidades de tesouros; eles mineram coisas para trocar com outros por comida ou serviços. Essas criaturas, às vezes, criam objetos ornamentais simples, que não atrapalhem, para usar no dia a dia. Um lar de mineradores costuma ter entre 50-100 gemas, mais 5-30 pratos e utensílios trabalhados em pedras e metais preciosos. Esses itens não são muito valiosos, sendo cotados a 150 po cada.

ELEMENTAIS DO FOGO-SIMILAR

	Salamandra	Serpente de Fogo
CLIMA/TERRENO:	Especial	Fogos
FREQÜÊNCIA:	Raro	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos	Todos
DIETA:	Onívoro	Fogo
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)	Semi (2-4)
TESOURO:	F	Q
TENDÊNCIA:	Vil	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-5	1-6
CA:	5/3	6
MOVIMENTO:	9	4
DADOS DE VIDA:	7+7	2
TACO:	13	19
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO/ATAQUE:	2-12, 1-6 (arma)	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Calor 1-6	Paralisação
DEFESAS ESPECIAIS:	Só ferido por armas +1 ou melhor	Imunidade à fogo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (2m comprimento)	P (0,5-1m comprimento)
MORAL:	Elite (13)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	2.000	120



Salamandras são nativas do plano elemental do Fogo, e prosperam em lugares quentes. São criaturas malignas e cruéis que vêm ao plano Material Primário por razões que só elas conhecem.

A cabeça e o dorso de uma salamandra têm a cor de cobre, e possuem uma aparência humanóide. Na maioria das vezes (80%), o aspecto é de um homem, com barba e bigodes flamejantes. A versão feminina possui cabelos vermelho-fogo, esvoaçantes. Os dois aspectos ostentam brilhantes olhos amarelos, que às vezes tendem a um verde fluorescente, e carregam consigo uma lança de aço, sempre polida.

Abaixo do torso, seu corpo é como o de uma grande cobra de coloração alaranjada, escurecendo aos poucos até chegar ao vermelho escuro, que aparece na ponta da cauda. Todo o corpo é coberto por espinhos que parecem estar constantemente em chamas, mas nunca são consumidos.

COMBATE: A salamandra ataca na maior parte das vezes com sua lança, que causa 1d6 pontos de dano, dobrado devido ao calor da arma. Ao mesmo tempo, ela pode agarrar o oponente com a cauda de cobra, causando um dano por esmagamento de 2d6 pontos, mais 1d6 devido ao calor. Por serem resistentes ao fogo não sofrem o dano de calor, mas continuam vulneráveis ao dano causado pela lança e pela constrição. São afetadas por armas mágicas, criaturas de natureza mágica ou por todos que possuam 4+1 ou mais dados de vida. Imunes a qualquer tipo de ataque baseado em fogo e magias de *Sono*, *Feitiço* e *Imobilizar*. Ataques baseados em frio causam 1 ponto adicional de dano por dado. A cabeça e a parte superior de uma salamandra possui CA 5, enquanto a parte inferior possui CA 3.

A tática favorita desse monstro, é agarrar o oponente e jogá-lo num poço em chamas. A vítima sofrerá o dano normal do contato com a salamandra, aumentado por ter sido jogada no fosso incandescente.

HABITAT/SOCIEDADE: Nativas do plano elemental do Fogo, é possível que poderosos arcanos e clérigos dedicados de certas religiões sejam capazes de convocá-las, mesmo que por um curto período de tempo. Salamandras odeiam o frio, sentindo-se confortáveis a temperaturas de 150C ou mais. Elas podem suportar temperaturas mais baixas, mas apenas por algumas horas. Seu habitat natural possui temperatura de 250°C, tipicamente. Qualquer tesouro encontrado em tais lugares será do tipo que suporta tama-

nho calor, como espadas, armaduras, bastões, jóias e outros itens de metal. Coisas de natureza combustível, como velino, madeira, e metais frágeis como ouro e prata, além de líquidos que rapidamente evaporam nunca serão vistos no covil de uma salamandra.

Tendo uma disposição torpe e uma inclinação para o mal, elas respeitam apenas o poder, seja a habilidade de resistir ao calor que produzem ou a capacidade de causar grandes quantidades de dano. Qualquer um que não se enquadre nessas características estará fadado a uma morte lenta e dolorosa em meio às chamas. Há rumores de que esses seres possuem uma espécie de acordo com os efreeti.

Quando encontradas no plano Primordial da Matéria geralmente estão incendiando florestas, em vulcões e outras áreas de calor extremo. Elas comumente vêm ao plano Primordial por um propósito e, estando no meio de uma tarefa elas não são gentis quando interrompidas.

ECOLOGIA: O sangue incandescente da criatura é útil na criação de poções de resistência ao fogo, e o metal de suas lanças pode ser usado na criação de anéis de resistência ao fogo.

SERPENTE DE FOGO

Alguns sábios dizem que as serpentes de fogo são salamandras em estado larval. Essas serpentes variam suas cores entre o vermelho-sangue e o laranja e são sempre encontradas no fogo. Alguns locais onde existem chamas perenes contêm 1d6 dessas criaturas; em locais pequenos, onde a chama é temporária, como armadilhas de fogo e caldeirões de óleo fervente, pode haver apenas uma delas. O único tesouro que as serpentes têm são gemas, que guardam ocasionalmente.

Como suas cores são idênticas àquelas do meio em que vivem, essas criaturas podem facilmente surpreender um oponente (penalidade de -4 no teste de surpresa). A mordida causa 1d4 pontos de dano e injeta veneno. A substância causa paralisia na vítima por 2d4 turnos, caso ocorra uma falha no teste de resistência contra venenos.

ELEMENTAIS DA ÁGUA-SIMILAR

CLIMA/TERRENO:	Nereida Águas tropicais ou temperadas	Víbora Aquosa Quaisquer águas
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Água limpa	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Muito (12)	Muito (11-12)
TESOURO:	X	I, O, P e Y
TENDÊNCIA:	Qualquer caótica	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:		1-4 1-3
CA:	10	4
MOVIMENTO:	12, Nd 12	12
DADOS DE VIDA:	4	3+3
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	0	0
DANO/ATAQUE:	0	0
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Afogamento
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,2-1,5m de altura)	G (3m + comprimento)
MORAL:	Resoluto (11)	Elite (13)
VALOR EM XP:	975	420



Essas criaturas do plano elemental da Água são imprevisíveis e brincalhonas. Metade delas são *inconstantes*, as demais tendem para o bem ou para o mal. Usando disfarces, as nereidas conduzem os marinheiros à destruição.

Na água, essas ninfas dos mares são transparentes e indetectáveis 95% das vezes, a não ser quando são confundidas com espuma ou águas-vivas. Assim que entram em contato com o ar, assumem uma forma humana; normalmente, essa forma corresponde à de uma voluptuosa mulher loira e de cabelos compridos, pele perolada e brilhantes olhos verdes. Sua voz, assim como suas canções, são sedutoras. Uma nereida sempre carrega consigo um xale branco, com tons dourados, nas mãos ou sobre sua cabeça e ombros. Se estiver somente entre mulheres, a nereida surgirá na forma de um homem. No entanto, as mulheres têm uma chance de 65% de ver através do disfarce. Qualquer homem que encontre uma nereida é incapaz de machucá-la (sem teste de resistência).

COMBATE: Nereidas são capazes de cuspir veneno a uma distância de 6 metros, cegando o alvo por 2d6 rodadas se acertar. O veneno pode ser lavado com água. As jogadas de ataque, os testes de resistência e a CA da vítima são penalizados em 4 até que o efeito passe.

Nereidas podem *Controlar Água* a uma distância de 10 metros. Elas podem usar ondas para retardar uma movimentação a até 1/4 do normal, aumentar a chance de afogamento em 10% ou causar surdez, com o barulho de ondas quebrando, em personagens a até 20 metros. Essa surdez dura 3d4 rodadas, caso as vítimas não tenham protegido os ouvidos. Nereidas também podem moldar a água na forma de uma víbora aquosa e fazer com que essa criatura ataque como um monstro de 4 dados de vida, causando 1d4 pontos de dano.

Há 85% de chance de que uma nereida tenha um "bichinho de estimação" para protegê-la. Esse "bichinho" pode ser uma enguia gigante, uma lontra gigante, uma cobra venenosa gigante, um polvo gigante, uma lula gigante, um golfinho, uma sanguessuga gigante ou uma arraia.

Se a nereida passar por um teste de resistência contra veneno com sucesso, ela pode fluir como a água, tornando-se imune ao dano de armas e bastante difícil de capturar. O beijo de uma nereida causa afogamento em um homem, a não ser que ele passe em um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão com penalidade de -2. Qualquer sobrevivente experimentará uma sensação de profundo êxtase.

Uma nereida protege seu xale a todo custo, pois nele está contido a sua essência. Se a peça for destruída, a ninfa aquática se dissolve em água. Possuir o xale de uma nereida confere ao personagem controle total sobre a criatura, que aceitará qualquer ordem para garantir que a vestimenta não

seja destruída. Histórias falam de nereidas desoladas, que seguem o barco de inimigos poderosos que roubaram o seu xale. Uma nereida é capaz de mentir e tentar qualquer coisa para reaver o xale-alma.

HABITAT/SOCIEDADE: Uma nereida encontrada no plano Material Primário será uma fugitiva ou uma exilada de seu plano de origem. Apesar de serem criaturas solitárias, algumas nereidas de mesma tendência, às vezes, vivem juntas, lideradas pela mais velha.

Águas poluídas drenam o vigor das nereidas, e mesmo nereidas benévolas atacam aqueles que sujam seu lar. Essas criaturas não dão valor a metais, mas guardam tesouros mágicos, e não possuem nenhum objetivo ou ambição, além de brincar e fazer cabriolas nas águas.

ECOLOGIA: O xale de uma nereida tem valor inestimável, mas esses itens, muito raros, dificilmente são vendidos. O dono de um xale pode usar a nereida escravizada como guia no plano elemental da Água.

VÍBORA AQUOSA

Essas estranhas criaturas do plano da Água são hostis quando encontradas no plano Material Primário. Se comunicação for estabelecida, é possível barganhar com a criatura.

Víboras aquosas se parecem com água comum. Uma *Detectar Invisibilidade* pode revelar que há algo de estranho, mas nada definido. Quando uma víbora aquosa detecta um ser vivo, ela assume a forma de serpente (isso leva duas rodadas) e ataca como uma criatura de 6 dados de vida. Cada ataque certo obriga o alvo a fazer um teste de resistência contra paralisação. Uma falha significa que a pessoa foi envolvida pela água. Cada rodada dentro da água requer outro teste de resistência. Nova falha indica morte por afogamento, o que libera a energia que alimenta a víbora aquosa. Uma víbora que entre em contato com um elemental comum da água tem 50% de chance de assumir o controle sobre ele.

Essas criaturas sofrem 1 ponto de dano por armas perfurantes ou cortantes. Elas recebem a metade do dano causado por fogo, ou nenhum, caso passem no teste de resistência. Frio intenso age como uma *Lentidão*. Se reduzida a 0 pontos de vida, ou menos, uma víbora aquosa de desmancha, ressurgindo em 2 rodadas. Uma tentativa de *Purificar Água* mata instantaneamente um desses seres.

CLIMA/TERRENO:	Tempestade Qualquer aberto	Tempestade Negra Subtropical desértico
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Ver abaixo	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Baixa p/ média (5-10)	Excepcional (15-16)
TESOURO:	K	Nenhum
TENDÊNCIA:	Inconstante	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	3-18
CA:	2	-5
MOVIMENTO:	Vn 24	12, 18 ou 24
DADOS DE VIDA:	9-12	16+16 ou 24+24
TACO:	9-10 DV: 11 11-12 DV: 9	5
Nº DE ATAQUES:	1	2
DANO/ATAQUE:	2-16	2-20/2-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Tufão e Relâmpago	Tempestade de areia, <i>Dissipar Magia</i>
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido por armas +2 ou melhor; ver abaixo	Ferido por armas +2 ou melhor; ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA	Nenhuma	50%
TAMANHO:	A (15m diâmetro)	G (3m altura)
MORAL:	Campeão (15-16)	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	9 DV: 6.000 10 DV: 7.000 11 DV: 8.000 12 DV: 9.000	16+16 DV: 16.000 24+24 DV: 24.000

A tempestade se parece com uma nuvem negra de chuva, um pouco menor que as demais. Essa formação assume vários contornos, humanóides e de outras feras, bem mais detalhadamente que uma nuvem normal. Veias prateadas correm ao longo de todo o corpo da criatura, carregando os impulsos elétricos que mantêm a sua energia.

As tempestades não falam uma língua que os humanos possam aprender. Elas são capazes de se comunicar com elementais da Água ou do Ar, outras tempestades e com gênios, através de estrondos e murmúrios como os de uma tempestade natural. Talvez 10% dessas criaturas saibam falar algumas poucas palavras na língua comum. Suas vozes são macias e sibilantes, com um toque de malícia por trás de cada palavra.

COMBATE: Tempestades são territorialistas, e consideram que qualquer violação do seu espaço aéreo é um desafio direto. Esses seres têm um certo número de habilidades inatas que usam para tornar miseráveis as vidas de outras criaturas. Se não estiver especificado de outra forma, todos os poderes especiais serão usados como se a tempestade fosse um mago de 9 nível. Uma tempestade pode fazer dois ataques por rodada, um usando seus poderes sobre o vento e o outro usando eletricidade.

Uma vez por rodada, a tempestade pode usar *Muralha de Vento*, *Lufada de Vento*, ou atacar com um forte golpe de ar que causa 2-16 pontos de dano. Em vez disso, ela também pode criar um pequeno tufão, cônico, com 3 metros de diâmetro na base e 10 metros de diâmetro no topo. Esse tufão pode ter até 15 metros de altura, e deve estar ligado ao corpo da tempestade.

O monstro leva uma rodada inteira para criar seu tufão, que pode varrer um espaço de 11 metros quadrados. Nessa área, o redemoinho automaticamente arrasta e mata todas as criaturas com menos de 2 DV, e causa 2d6 pontos de dano a todos os demais.

As tempestades podem usar seus poderes sobre o ar para impor uma penalidade de -6 a todos os ataques à distância, ou para derrubar criaturas voadoras, causando dano de queda a todos os seres voadores que não passarem em um teste de resistência contra paralisação.

Um tempestade também pode lançar *Relâmpagos* uma vez por rodada e sobre uma vítima, causando 1 dado de dano para cada dado de vida da tempestade. A presa desse ataque pode fazer um teste de resistência contra magia; se passar, sofrerá apenas a metade do dano. Nos demais aspectos, o



Relâmpago de uma tempestade tem as características daquele produzido por um mago de 3 nível, com 25 metros de comprimento, ateando fogo em materiais combustíveis, derretendo metais e estilhaçando barreiras. Uma tempestade excepcionalmente faminta talvez use o raio para destruir uma construção inteira e alcançar as criaturas em seu interior.

As tempestades também podem usar um vento frio contra seus oponentes, causando dano como uma *Toque Macabro*, ou seja, 1d4 pontos de dano e a perda de 1 ponto de Força. Essas conseqüências só se aplicam caso a vítima falhe em um teste de resistência contra magia. Esse ataque pode ser feito no lugar de um ataque elétrico ou de vento.

Uma tempestade pode produzir até 80 litros de água de chuva por rodada, desde que se concentre e não faça nenhum outro ataque enquanto estiver chovendo. Essa precipitação geralmente é distribuída ao longo da área coberta pelo monstro, mas a criatura também pode concentrar toda a chuva em um único ponto para derrubar uma ponte ou incomodar suas vítimas.

As tempestades são imunes a ataques feitos com vento, gás ou água, e sofrem apenas metade do dano devido a ataques elétricos ou de frio. Elas são invulneráveis a armas com encantamento inferior a +2.

HABITAT/SOCIEDADE: Há muita especulação a respeito da origem dessas criaturas, aparentemente relacionadas aos elementais e aos gênios. As tempestades são compostas dos quatro elementos básicos: Fogo, Terra, Água e Ar. Fogo na forma de relâmpagos, Terra em seu "sistema circulatório" de prata, Ar em seus ventos e Água na forma de chuva. Elas podem ser trazidas acidentalmente, quando um personagem tenta convocar um elemental, especialmente se for um do Ar ou da Água. O Mestre, como opção, pode determinar que interferências num ritual de convocação venham a produzir chances de 10-50% de que surja uma tempestade. Essas criaturas também podem ser atraídas por *Convocar Clima*, com uma chance (não-cumulativa) de 1% em toda vez que a magia for usada.

Alguns sábios acreditam que essas criaturas sejam janns que sofreram algum tipo de dano, algo que os impede de manter forma humana. Qualquer que seja sua origem, no entanto, essas criaturas se reproduzem, e fazem-no como tempestades. Apesar de "macho" e "fêmea" não serem os termos mais adequados, há dois sexos diferentes de tempestades, que,

ELEMENTAIS COMPOSTOS

quando se encontram, têm um breve e tempestuoso "caso", o que produz uma grande turbulência que pode durar mais de 1 semana. Tufões e furações são produzidos, gerando pânico e destruição nas vizinhanças.

Quando a turbulência finalmente cessa, as duas tempestades deixam a área, e o resíduo que fica para trás forma 1d4 jovens tempestades. Essas jovens tempestades, também chamadas de furores, às vezes andam juntas até o início da fase madura, cerca de 1 ano após seu nascimento. Esses "bebês" têm 6 dados de vida, cada, e podem usar apenas a *Lufada de Vento*, além de produzir chuva.

Muitas tempestades têm uma disposição tempestuosa natural. Sua fome de vida animal vai além da busca pela umidade contida nos corpos desses. Há sábios que especulam a respeito de um possível ódio contra formas físicas, causado por algum trauma aos da sua espécie. É também possível que os impulsos elétricos produzidos pelas mentes dos animais causem dor à tempestade.

Tempestades talvez sejam parentes próximos das skriaxits (tempestades vivas de areia de alguns lugares desertos). No entanto, nunca se soube de um encontro entre tempestades e skriaxits, e os relacionamentos e conseqüências daí resultantes são de todo desconhecidos.

ECOLOGIA: As tempestades se alimentam da umidade encontrada nos corpos dos animais. Apesar de serem incapazes de causar dano a criaturas vivas sugando a água de seus corpos, essas criaturas costumam planar sobre o chão após uma batalha, e então sugar a água de seus oponentes mortos, bem como quaisquer outros líquidos derramados durante o combate. Um corpo sugado dessa maneira torna-se inadequado para ser trazido de volta através de *Reviver Mortos*, *Ressurreição* ou magias similares funcionam normalmente.

Quando uma tempestade é morta, uma leve chuva de prata cai. Se cuidadosamente recolhidos, esses resíduos equivalem à massa de 3d6 peças de prata. Mais valiosa do que a própria preciosidade do metal é a utilidade que essa prata tem como componente na criação de uma varinha de relâmpagos, ou na execução de magias relacionadas ao clima. Pedacinhos dessa prata especial também são úteis na criação de itens mágicos relacionados ao clima ou às forças elementais.

Gênios e elementais são inimigos das tempestades. Eles as atacam esporadicamente e elas respondem da mesma forma. Por outro lado, alguns gênios, especialmente djinns e marids, têm as tempestades como mascotes, treinando-as como guardiãs.

Tempestades, se aborrecidas, podem ser devastadoras para um ecossistema, e podem causar grande destruição com seus ventos, chuvas e outras formas de ataque. Essas criaturas nunca são encontradas dentro de construções ou subterrâneos.

SKRIAXITS

Skriaxits, também chamadas de tempestades negras ou tempestades vivas de areia, são as criaturas mais temidas em muitos desertos. São espíritos de vingança, convocados milênios atrás por antigos deuses. Combinam os elementos da Terra e do Ar, para produzir efeitos perigosíssimos. Afortunadamente, elas raramente estão ativas. Esses seres falam a língua dos elementais do Ar e sua própria língua — um idioma estridente e uivante, que amedronta aqueles que o ouvem.

Esses monstros se parecem muito com uma versão agigantada de um *Demônio da Poeira* criado pela magia arcana: as skriaxits usam a areia e a poeira do deserto para compor suas formas cônicas, de 3 metros de altura. Em repouso, uma skriaxit se parece com uma duna de areia negra. Em grupo, elas criam a maior ameaça de que são capazes, gerando ventos fortes e uma potente tempestade de areia, que podem arrancar a carne dos ossos de um homem em questão de minutos.

COMBATE: As skriaxits movem-se através da criação de um grande vórtice de areia, que as impulsiona em alta velocidade. Se houver de uma a seis skriaxits juntas, a velocidade será 12; de sete a doze, 18; se treze ou mais, 24. Esse vórtice cria uma tempestade de areia em um raio de 200 metros ao redor dos monstros. Todos os seres pegos na tempestade sofrem 1 ponto de dano por skriaxit por rodada (logo, um grupo de doze skriaxits causa 12 pontos de dano por rodada). Dentro da tempestade de areia, o grupo de skriaxits *Dissipam Magia* constantemente, como um mago de 16º nível.

Cada skriaxit pode moldar seus ventos na forma de chicotes, afiados como navalhas, causando 2d10 pontos de dano em um ataque bem-sucedido.

Embora tenham sido convocadas originariamente do plano elemental do Ar, elas se misturaram com a terra e fizeram do plano Material Primário seu lar; logo, essas criaturas não podem ser banidas para um plano elemental por *Palavra Sagrada* ou qualquer magia similar. Nenhum poder mágico conhecido é capaz de controlá-las, mas esses monstros ainda são suscetíveis a salvaguardas contra elementais do Ar.

Cada grupo é chefiado por uma skriaxit líder, o membro mais perverso do grupo. Essa criatura possui 24+24 dados de vida e recebe um bônus de +4 nas jogadas de ataque e dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Skriaxi são elementais resultantes da combinação dos elementos do Ar e da Terra. Muito inteligentes, mas extremamente malignas, não odeiam nem temem coisa alguma, apenas têm prazer em causar destruição e morte. Essas criaturas literalmente se alimentam da destruição e do medo que causam. Após produzir um número suficiente de catástrofes, as skriaxits dormem por 1d3 séculos. Enquanto estão dormindo, elas não podem ser afetadas por nada, e acordam quando sentem fome. Elas vêem os humanos, semi-humanos e humanóides como "brinquedinhos", e os tratam com a mesma atitude sádica de uma criança humana brincando com uma mosca. Esses seres se divertem com as barganhas propostas pelos humanos em troca de suas vidas, mas eles não possuem nada que possa interessá-las.

ECOLOGIA: As skriaxits alimentam-se do sentimento de terror e medo que causam às suas vítimas.

TEMPESTADE ÁRTICA

Essa é uma variedade de tempestade encontrada somente em regiões árticas ou de temperaturas muito baixas. Apesar de serem similares às tempestades na maioria dos aspectos, suas habilidades diferem um pouco. Elas não podem formar o tufão ou usar *Relâmpago* como uma tempestade comum. Em vez disso, essa variedade pode fazer nevar, ou usar *Tempestade Glacial*. Essas criaturas geralmente usam essa magia na forma de chuva de granizo. Tempestades árticas também podem *Produzir Neve*, causando 9d4+9 pontos de dano por frio a todos que estiverem na área. As vítimas que conseguem passar em um teste de resistência contra magia sofrem apenas metade do dano.

Como a tempestade comum, a tempestade ártica só ataca duas vezes por rodada, na primeira usando um ataque à base de vento como *Lufada de Vento* ou uma *Muralha de Vento*, e na outra um ataque baseado em uma de suas habilidades relativas ao frio, como *Tempestade Glacial* ou *Produzir Neve*. Elas podem substituir qualquer uma das duas formas de ataque por uma descarga elétrica que cause dano como uma *Toque Chocante*, ou 1d8+9 pontos.

NUVEM NEGRA DA VINGANÇA

Essa variedade de skriaxit é geralmente encontrada nos desertos e combina os elementos do Ar e do Fogo. O monstro cria uma chuva de fogo que causa 7d10 pontos de dano em todos na área; um teste de resistência a Sopro-de-Dragão, bem-sucedido, reduz o dano à metade. Depois disso a nuvem ainda ataca as chamas, que queimarão enquanto houver combustível.

	Elefante (Africano)	Mamute	Mastodonte	Olifante
CLIMA/TERRENO:	Florestas e planícies tropicais e subtropicais	Planícies subárticas	Planícies subárticas	Planícies e tundras temperadas ou subárticas
FREQÜÊNCIA:	Comum	Muito Raro (Comum)	Muito Raro (Comum)	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Manada	Manada	Manada	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Tarde, noite, manhã e começo de tarde	Dia	Todos	Dia
DIETA:	Herbívoro	Herbívoro	Herbívoro	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-12	1-12	1-12	1-8
CA:	6	5	6	4
MOVIMENTO:	15	12	15	15
DADOS DE VIDA:	11	13	12	8+4 (10+5)
TACO:	9	7	9	8+4 DV: 11; 10+5 DV: 9
Nº DE ATAQUES:	5	5	5	4
DANO/ATAQUE:	2-16/2-16/2-12/2-12/2-12	3-18/3-18/2-16/2-12/2-12	2-16/2-16/2-12/2-12/2-12	3-12/3-12/3-12/3-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3,5m altura)	G para I (3-4,5m altura)	G (3m altura)	G (2,5- 3m altura)
MORAL:	Incerto (7)	Incerto (7)	Incerto (7)	8+4 DV: Incerto (7) 10+5 DV: Mediano (10) 8+4 DV: 2.000 10+5 DV: 4.000
VALOR EM XP:	4.000	6.000	5.000	

Elefantes possuem a pele muito enrugada, coberta com tufos esparsos e densos de pêlo cinza. Sua característica mais marcante é a tromba, usada como a única parte com condições de agarrar do corpo.

COMBATE: Um elefante em combate pode atacar cinco vezes em uma única rodada. Pode causar 2-16 (2d8) pontos de dano com cada uma de suas presas; 2-12 (2d6) pontos de dano por constrição com a tromba; e 2-12 pontos de dano por pisoteamento com cada uma das patas dianteiras. Nenhum oponente, sozinho, pode ser vítima de mais do que dois tipos de ataque de uma só vez. Com essa vantagem, um único elefante pode combater até seis criaturas de tamanho humano ao mesmo tempo.

Criaturas maiores que um ogro não podem ser agarradas pela tromba. Além disso, um elefante jamais tenta agarrar algo que possa machucar sua tromba, como um objeto coberto por espinhos. Eles temem o fogo.

HABITAT/SOCIEDADE: Elefantes são mamíferos herbívoros que vivem em manadas. Numa de dez elefantes, de um a quatro são filhotes. Há uma visível hierarquia dentro do grupo, com os machos mais velhos no comando.

Ocasionalmente, um macho já idoso é vencido por um elefante rival. O derrotado deve então deixar a manada, tornando-se um elefante "desgarrado". Esses desgarrados são encontrados sós e, 90% das vezes, atacam sem qualquer motivo aparente; eles nunca têm menos que 6 pontos de vida por dado de vida.

ECOLOGIA: Comumente, elefantes são capturados ainda jovens e adestrados. Eles dão bons animais de carga e, às vezes, são usados em batalha como montarias, ou como aríetes.

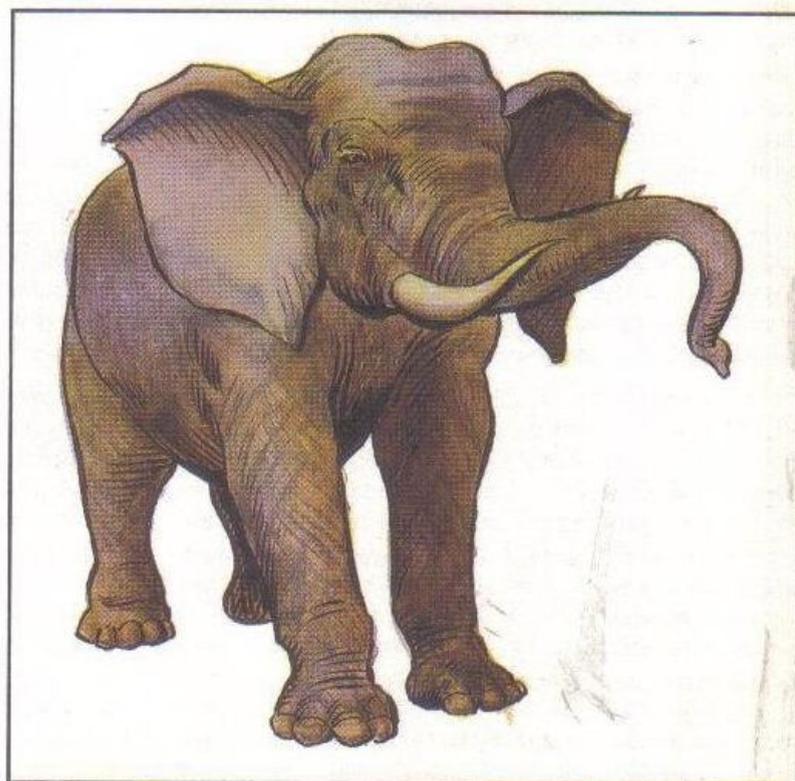
As presas de um elefante valem de 100-600 peças de ouro cada, ou aproximadamente 4 peças de ouro por quilo. Em áreas onde existem muitos elefantes, o comércio de marfim é uma prática comum.

MAMUTES: Os mamutes são cobertos com uma pelagem grossa e semelhante à lã, o que os difere de seus parentes modernos, e são consideravelmente maiores. Mamutes são mais agressivos que elefantes, e atacam por pouco. Pelo fato de serem maiores, as presas de um mamute valem 50% mais que as de um elefante comum. Essas criaturas raramente serão encontradas fora de uma campanha plistocena, e só aparecem em regiões subárticas.

MASTODONTES: Assim como os mamutes, os mastodontes são ancestrais dos elefantes que também eram comuns na época plistocena, quando perambulavam entre as regiões subárticas e as planícies subtropicais. Eles são maiores que um elefante moderno, mais peludos e mais compri-

dos. Os mastodontes raramente aparecem fora de uma campanha plistocena, e são encontrados somente em planícies subárticas.

OLIFANTES: O olifante é um mastodonte moderno, com a pelagem felpuda e presas curvadas para baixo. A tromba de um olifante é muito curta para ser usada em combate. Isso reduz para quatro o número de oponentes de tamanho humano que um olifante pode atacar de uma só vez. Olifantes são mais inteligentes que elefantes, e não têm medo de fogo, como seus primos. Eles são, no entanto, muito agressivos. Quando treinados e alimentados corretamente ficam maiores do que o tamanho normal (10+5 dados de vida). Esses olifantes treinados são ótimos em combate, e seu moral é dez. As presas valem entre 100-400 peças de ouro cada, ou aproximadamente 8 peças de ouro por quilo, mas são menores que as de um elefante.



ELFO

CLIMA/TERRENO:	Florestas subtropicais para temperadas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta para Supra Gênio (14-20)
TESOURO:	Individual: N, G, S, T no covil
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-200
CA:	5 (10)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	1+1
TACO:	19 (18)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	+1 nas jogadas de ataque com arcos ou espadas
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA	90% contra magias de <i>Sono</i> e <i>Feitiço</i>
TAMANHO:	M (1,5m altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	420



Apesar de suas vidas atravessarem as gerações humanas, os elfos aparentam, à primeira vista, serem bem mais frágeis que os humanos. No entanto, têm alguns talentos especiais que compensam a constituição um pouco frágil. Os altos-elfos — o tipo mais comum — são mais baixos do que um humano, e nunca crescem muito além de 1,5 metro. Um elfo macho pesa entre 45-60 quilos; as fêmeas têm entre 35-50 quilos. A maioria dos altos-elfos têm cabelos negros e olhos de um verde profundo. Possuem infravisão de 20 metros. Os traços de um elfo são delicados e bem definidos. A tez desse povo tende a ser pálida, o que é estranho, pois passam a maior parte do tempo sob a luz do sol, costumam ser magros e delgados. Elfos sempre subtraem 1 ponto de sua Constituição inicial, mas isso não os transforma em seres desajeitados. Na verdade, são bem mais ágeis, e sempre adicionam 1 ponto à Destreza inicial. As roupas de um desses seres tendem a ser coloridas, mas sem chegar ao ridículo. Eles costumam preferir tons pastéis, principalmente de azul e verde. Por viverem em florestas, os altos-elfos às vezes usam mantos verde-acizentados, o que lhes dá uma certa camuflagem.

Os elfos aprenderam que é importante entender as criaturas, benévolas ou malignas, que dividem a floresta com eles. Por isso, o povo élfico pode aprender a língua dos goblins, orcs, robgoblins, gnolls, gnomos e halflings, além é claro, da língua comum e da sua própria língua nativa. Eles sempre se mostrarão interessados em qualquer coisa que permita comunicação com, ou aprendizado sobre, seus vizinhos.

COMBATE: Elfos são guerreiros cuidadosos, e sempre usam seus talentos especiais para adquirir vantagem, se possível. Um desses talentos é a habilidade de passar através das florestas em silêncio e quase invisíveis. Movendo-se sem emitir ruído e confundindo-se com a vegetação local, os elfos podem surpreender uma pessoa ou grupo (os oponentes têm um modificador de surpresa de -4). Desde que não esteja atacando, um elfo escondido na floresta só pode ser percebido por alguém com a habilidade de ver coisas invisíveis. O valor dessa perícia é inestimável, e exércitos de elfos sempre mandam batedores para espionar o inimigo, uma vez que tais espões raramente são pegos, ou mesmo notados.

Apesar da sua Constituição ser fraca, os elfos possuem uma enorme força de vontade, o que lhes garante uma imunidade de 90% a magias de *Feitiço* e *Sono*. Mesmo se essa proteção natural falhar, eles ainda têm o direito

a um teste de resistência contra magia. Isso, é claro, faz com que os elfos raramente sejam afetados por esse tipo de efeito mágico.

Esses seres vivem nas florestas. Portanto, suas armas geralmente são adaptadas às necessidades de lidar com criaturas hostis ou caçar a comida. Os elfos treinam rigorosamente com espadas e arcos (tornando-se peritos com esses últimos, podendo se mover, atirar e fazer um novo movimento, tudo na mesma rodada). Esse fato, somado à grande Destreza natural desse povo, lhes dá um bônus de +1 na jogada de ataque com espadas longas ou curtas, ou no uso de arcos de qualquer tipo, exceto bestas. Os arqueiros élficos são extremamente perigosos.

Devido às óbvias limitações impostas ao combate montado pelo ambiente dentro das florestas, elfos não costumam saber cavalgar. Esse povo geralmente prefere lutar em tropas de infantaria, e soldados élficos armam-se de acordo. A maioria usa cota de malha, brunea ou loriga como armadura; quase que invariavelmente, usam escudos. Apesar da vantagem oferecida por espadas e arcos, um grupo élfico conta com uma grande variedade de armas. As combinações mais comumente usadas são: lanças 30%; espadas 20%; lanças e espadas 20%; espadas e arcos 10%; arcos 15% e montantes 5%.

Guerreiros elfos, multiclasse ou não, têm uma chance de 10%, por nível, de possuir um item mágico utilizável pelas classes a que pertencem. Essa chance é cumulativa e aplica-se a todas as classes em questão, no caso de um personagem multiclasse (por exemplo, um guerreiro/sacerdote de níveis 4º e 5º deve ter uma chance igual a 40% de possuir um item mágico de guerreiro e 50% de possuir um item de sacerdote). Além disso, elfos magos de 4º nível ou mais recebem essa mesma chance de possuir itens mágicos. No entanto, se a jogada de dados for bem-sucedida, o personagem recebe dois a cinco itens úteis para a classe.

Para cada vinte elfos em um grupo, deve haver um guerreiro de 2º ou 3º nível (50% de chance para cada). Para um grupo de quarenta elfos, além desse guerreiro de nível maior, haverá um mago de 1º ou 2º nível (novamente a chance é de 50% para cada). Se o grupo for de cem ou mais, os personagens adicionais presentes deverão ser os seguintes: dois guerreiros de 4º nível; um mago de 8º nível e um guerreiro de 4º nível, mago de 4º nível, ladrão de 4º nível. Finalmente, se houver mais de 160 elfos, eles serão liderados por dois guerreiros de 6º nível, mago de 6º

nível, ladrão de 6º nível. Esses líderes extremamente poderosos devem ter dois seguidores cada um, que serão um guerreiro de 4º nível, mago de 5º nível e um guerreiro de 3º nível, mago de 3º nível, ladrão de 3º nível. Todos esses personagens adicionais não contam como parte do número de elfos do grupo.

Mulheres élficas são iguais aos homens no aspecto bélico. De fato, alguns grupos de elfos contam com unidades de amazonas, que montam unicórnios. Isso raramente ocorre (5% de chance), e apenas de dez a trinta elfas formam tais unidades. Mesmo assim, as lendas a respeito da destruição causada por essas elfas são comuns entre os inimigos do povo das florestas.

HABITAT/SOCIEDADE: Elfos valorizam a liberdade individual, e sua estrutura social é formada por bandos independentes. Esses pequenos grupos geralmente não possuem mais de duzentos elfos que reconhecem a autoridade de um lorde, que por sua vez está submetido a um rei ou rainha. No entanto, as leis e restrições aceitas pelos elfos são poucas, se comparadas às da sociedade dos humanos, e praticamente inexistentes se comparadas às dos anões.

Os acampamentos élficos são sempre bem-escondidos e protegidos. Além do grande número de postos de observação e armadilhas colocados ao redor do local, os altos-elfos costumam usar de duas a doze águias gigantes como guardiãs (65% das vezes). Para cada quarenta elfos em um acampamento, devem estar presentes os seguintes personagens de nível alto, além dos líderes citados acima: um guerreiro de 4º nível; um clérigo de 4º nível e um guerreiro de 2º nível, mago de 2º nível, ladrão de 2º nível. Um guerreiro de 4º nível, mago de 7º nível, um guerreiro de 5º nível, um guerreiro de 6º nível e um clérigo de 7º nível também farão parte do grupo. O número de fêmeas em um acampamento é igual ao número de machos e o de crianças é equivalente a 50% dos machos.

Pelo fato dos elfos viverem centenas de anos, a sua visão do mundo é radicalmente diferente daquela mantida pela maioria das criaturas inteligentes. Eles não dão importância a pequenos ganhos, nem têm pressa para terminar seus projetos. Os humanos acham essa conduta frívola, mas os elfos têm dificuldades em entender porque as pessoas estão sempre com tanta pressa.

Esses seres preferem estar cercados de coisas que lhes proporcionem alegria por longos períodos de tempo, como a natureza e a música. A companhia dos de sua espécie também lhes é de suma importância, uma vez que essas criaturas têm uma certa dificuldade em repartir experiências ou visões de mundo com membros de outras raças. Esse é um dos motivos que leva as famílias élficas a serem tão fechadas. No entanto, a amizade, em si, é de grande valor para os elfos, e mesmo os amigos de outras raças são amigos para sempre.

Apesar de serem imunes a alguns tipos de magia, os elfos são fascinados pelas artes místicas. Não pelo conceito de lançar magias, mas pela essência íntima do processo. Se você deseja a cooperação de um elfo, mais vale tentar conquistá-la com um item mágico sem valor e obscuro do que com dois sacos de ouro. Finalmente, sua perspectiva radicalmente diferente os separa do resto do mundo. Eles acham os anões muito duros e suas leis muito rígidas, apesar de reconhecerem e apreciarem o trabalho de alguns artesãos daquele povo. Eles são um pouco mais ponderados que os humanos, e acham triste a ganância da raça por riqueza e poder. Depois de algumas centenas de anos, todos os elfos deixam o mundo que partilharam com os homens e os anões, partindo para uma terra misteriosa, onde possam viver livremente o resto de suas vidas extremamente longas.

ECOLOGIA: Elfos produzem roupas finas, belas músicas e poesias brilhantes. E é por esses feitos que as demais culturas conhecem melhor o povo da floresta. Em seu mundo dentro das matas, no entanto, os elfos vigiam as forças do mal e as criaturas que poderiam saquear a floresta, esgotá-la e então sair para saquear outras. Esse motivo, por si só, torna os elfos insubstituíveis.

ELFOS CINZENTOS (FADAS)

Os elfos cinzentos possuem cabelos prateados e olhos âmbar, ou cabelos de um pálido dourado e olhos violeta (os de olhos violeta é que são

conhecidos como elfos-fadas). Eles preferem roupas brancas, douradas, prateadas ou amarelas, e usam mantos de azul-marinho ou púrpura. Os elfos cinza são os mais raros dentre os povos élficos, e têm muito pouco a tratar com o mundo fora de suas florestas. Eles valorizam sobremaneira a inteligência e, ao contrário dos outros elfos, despendem enormes quantidades de tempo em estudo e contemplação. Os seus tratados sobre a natureza são espantosos.

Os elfos cinza valorizam a independência que mantêm daquilo que chamam de influência corruptora do mundo externo, e lutarão bravamente para manter o isolamento. Todos os elfos cinza carregam espadas, e muitos deles usam cota de malha e escudo. Como montaria, eles têm hipogrifos (70%) ou grifos (30%). Os que montam grifos mantêm de três a doze desses monstros como guardiões de seus acampamentos, em vez de águias gigantes.

ELFOS DA FLORESTA ELFOS DA FLORESTA

Também chamados de elfos silvestres, esses seres são o ramo selvagem da família dos elfos. Eles são um pouco mais morenos que os altos-elfos, e seus cabelos variam do amarelo a um tom de vermelho-cobre; os olhos são castanhos e claros, verdes ou bege. Usam roupas marrom-escuras e verdes, para se confundirem com o meio. Os elfos da floresta são muito independentes, e valorizam a força acima da inteligência. Eles evitam o contato com estranhos em 75% das vezes.

Em combate, os elfos da floresta usam corseletes de couro batido ou lorigas, e em 50% das vezes os bandos estarão equipados com arcos. Apenas em 20% das vezes eles estarão carregando espadas e, em 40%, lanças.

Esses seres preferem emboscar os inimigos, usando a habilidade de desaparecer na floresta até que o adversário esteja próximo o suficiente. A maioria dos acampamentos (70%) é guardado por duas a oito corujas gigantes (80% das vezes) ou por um a seis lincos gigantes (20%). Esses elfos falam apenas a língua élfica, a língua de alguns animais da floresta e dos entes. Eles são mais inclinados para a neutralidade do que para o bem, e não hesitam em matar qualquer um que ameace a segurança do acampamento.

MEIO-ELFOS

Os meio-elfos são a miscigenação entre elfos e humanos, e possuem traços de ambas as raças. Eles são um pouco mais altos que elfos comuns, alcançando 1,65 metro, chegando a pesar 75 quilos. Eles não ganham o mesmo bônus natural com espadas e arcos de seus parentes elfos, mas têm a mesma infravisão.

Um meio-elfo pode vagar livremente entre os reinos humanos ou élficos; às vezes, no entanto, o preconceito pode ser um incômodo. A expectativa de vida, no entanto, é uma das principais fontes de sofrimento dessa raça. Eles vivem mais de 125 anos, sobrevivendo a qualquer amigo humano, mas envelhecendo rápido demais para integrar a sociedade élfica. Muitos deles tentam contornar o problema viajando constantemente entre um reino e outro, aproveitando o melhor de ambas as civilizações e vivendo um dia depois do outro. Meio-elfos podem saber falar a língua comum, a língua elfos, gnomos, halflings, goblins, robgoblins, orcs e gnolls.

ELFO, AQUÁTICO

CLIMA/TERRENO:	Água salgada rasa e de clima temperado
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta para Gênio (14-18)
TESOURO:	K, Q (I, O, X, Y)
TENDÊNCIA:	Honrada
<hr/>	
QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-120
CA:	6 (9)
MOVIMENTO:	9, Nd 15
DADOS DE VIDA:	1+1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	+1 com azagaias e tridentes
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	90% contra magias de <i>Sono</i> e <i>Feitiço</i>
TAMANHO:	M (1,8m altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	420



Sob as ondas de praias e costas bravias vivem os elfos aquáticos, parentes dos elfos comuns e similares em aparência e conduta.

Elfos aquáticos vivem por muitos séculos; seus olhos, às vezes, refletem essa idade. Fora isso, eles não apresentam evidências de envelhecimento. Esses seres possuem guelras de ambos os lados do pescoço, e suas peles são de um tom verde-prateado. Os cabelos estão quase sempre embaraçados, e apresentam uma coloração que vai do verde esmeralda ao azul profundo. Os machos procuram manter os cabelos curtos, mas as mulheres costumam deixá-los crescer até comprimentos de 1,2 metro. Ao contrário das sereias, os elfos aquáticos possuem pernas e usam roupas feitas de plantas subaquáticas. Suas vestes são de um tecido intrincado, trançado de fibras verdes, pretas e marrons em padrões sutis e ondulantes. Elfos marítimos falam a língua dos elfos, sahuagins e comum com um forte sotaque.

COMBATE: Os elfos aquáticos vêm de uma cultura pacífica. É extremamente raro ver um desses semi-humanos em combate; mais raro ainda é ver um grupo de elfos aquáticos preparando-se para guerrear. Eles só o fazem quando toda a comunidade corre perigo, ou quando há uma ameaça iminente muito grande. Quando forçados a tanto, eles surpreendem seus inimigos com a perícia e força.

Caso possam escolher o campo de batalha, esses seres dão preferência aos bancos de corais ou recifes, onde sua coloração e a habilidade de se esconder lhes oferecem considerável vantagem. Em colônias de algas tornam-se praticamente invisíveis, assim como os altos-elfos nas florestas, impondo uma penalidade de -5 no teste de surpresa dos oponentes. Eles apreciam essa habilidade de ocultamento em meio às algas, que lhes permite uma ótima movimentação. Apesar de não possuírem a infravisão de seus parentes terrestres, esse povo submarino conta com uma magnífica visão à distância. Eles são capazes de contar e descrever cada um dos soldados de um exército inimigo a quilômetros de distância.

Suas armas preferidas são o tridente e a lança. Esses equipamentos são usados tanto para o combate quanto para a caça. Os elfos aquáticos têm tanta intimidade com essas armas que recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque com elas. Esses semi-humanos também costumam usar redes contra os seus inimigos. A rede é capaz de imobilizar um oponente, caso o elfo acerte uma jogada de ataque contra CA 6 (devido a sua grande

Destreza, os elfos aquáticos não sofrem nenhum tipo de penalidade no manuseio de tais armas). Em 50% das vezes, apenas a arma do oponente (incluindo armas naturais, como os dentes de um tubarão, por exemplo), é imobilizada. Do contrário, a vítima será inteiramente aprisionada. Alguém preso em uma rede pode tentar se soltar quebrando a rede (é necessária uma jogada de dobrar barras) ou tentando se desenroscar (é necessário um teste de Destreza a -3). Magias com componente gestual são impossíveis se o recitador estiver preso na rede.

Em alguns mundos, elfos aquáticos não são capazes de fazer magia. A razão para isso é desconhecida, mas uma lenda desse povo diz que a deficiência se deve ao fato de sua conexão com a magia ter sido roubada pelos elfos negros há tempos.

Assim como os seus parentes terrestres, os elfos aquáticos possuem uma certa proteção às magias de *Feitiço* e *Sono*. Eles têm a mesma imunidade de 90% e, se isso falhar, ainda podem fazer o teste de resistência contra magia normalmente.

Em combate, a liderança é dividida de acordo com o tamanho da tropa. Para cada vinte elfos em um grupo há um guerreiro de 3º nível, além dos vinte. Para cada quarenta, mais um guerreiro de 4º nível. Em uma tropa de mais de cem, deve haver um guerreiro de 8º nível e dois tenentes de 5º (além dos guerreiros de 3º e 4º nível citados acima). Em uma unidade de combate com mais de 160 integrantes, deve existir também um guerreiro de 9º nível e um ladrão de 6º.

Elfos aquáticos são amigos dos golfinhos, e os têm como companheiros dentro ou fora de combate. Em qualquer grupo com pelo menos vinte elfos aquáticos, há uma chance de que 50% deles estejam acompanhados por 1d3 golfinhos. Esses golfinhos são seus amigos, e nunca serão tratados como mascotes ou bucha de canhão. Quando há algum perigo eminente, os golfinhos de pronto se integram ao combate como aliados bem-dispostos.

As táticas de batalha dos elfos marinhos diferem muito de um grupo para o outro, mas algumas estratégias mais comuns são as seguintes:

Uma investida direta contra um oponente, de baixo para cima: isso é particularmente eficaz contra visitantes desavisados que venham da superfície, e que estão desacostumados a receberem um ataque vindo de baixo. Se o elfo faz esse ataque a partir de uma colônia de algas, ele

ainda tem a vantagem de poder voltar para o esconderijo antes que seus inimigos esboquem qualquer reação.

Transporte à praia, geralmente contando com mais de um elfo: os elfos marinhos podem sobreviver em terra por alguns minutos, mesmo que sob crescente desconforto. Muitos de seus inimigos, como os tubarões, não possuem essa habilidade. Vários elfos agarram tais inimigos e os arrastam até a praia, bem longe do oceano, e os deixam lá.

Armadilhas: recifes de corais e colônias de algas são excelentes locais para se colocar armadilhas de mecânicas, redes e até mesmo armadilhas mágicas desenvolvidas e construídas por elfos da superfície em troca de favores. Predadores às vezes se tornam presa fácil para os elfos aquáticos, graças a tais dispositivos.

HABITAT/SOCIEDADE: Pequenas comunidades de 3d100+100 habitantes: esse é o padrão do estilo de vida dos elfos das águas. Tais comunidades são encontradas sobre bancos de algas e em águas bem-defendidas, muito embora eles possam construir casas em cavernas, no fundo de lagoas ou em recifes de corais. Uma colônia de elfos marinhos mantém contato com as demais comunidades através de um elaborado sistema de mensageiros, elfos viajam constantemente de uma colônia a outra carregando cartas e recados. Cada comunidade é liderada por um guerreiro de 10-12º nível, assistido por uma guarda de oito guerreiros de 7º nível. Armas mágicas geralmente estão em poder do líder ou de um de seus guardas. Os elfos aquáticos são uma raça anti-social. Eles evitam os povos que respiram ar, bem como quaisquer outras formas de vida que vivam sob as águas. Suas cidades são construídas com as pedras de recifes, e são praticamente invisíveis para um não-elfo. Um personagem tem tanta chance de encontrar uma comunidade de elfos aquáticos quanto de achar uma passagem secreta.

Tão independentes quanto os elfos amantes da liberdade da superfície, esses semi-humanos vivem em um isolamento ainda maior no que diz respeito às outras raças marítimas, com as quais evitam contato. Apesar de não verem nada de errado com tritões, sereias e outros povos de tendência benéfica, os elfos não encontram razão para lidar com os problemas dessas raças de vida tão curta. Faz parte da filosofia dos elfos: deixe que as pessoas resolvam seus próprios problemas, e atrapalhe o mínimo possível; de qualquer modo, é assim que eles preferem ser tratados.

Todos os elfos aquáticos que queiram lidar com seres não-elfos irão se sentir altamente insultados se algum não-elfo demonstrar qualquer dúvida em relação à palavra dada por eles. Um elfo aquático que promete algo está em débito até a sua morte. Caso ele morra antes de cumprir a promessa, todos os seus companheiros de colônia irão se empenhar para cumprir o acordo em seu nome. Por outro lado, elfos aquáticos não aceitam promessas de qualquer personagem não-elfo. Eles sabem que são a única raça com honra o suficiente para arcar com os deveres assumidos por companheiros mortos. Como suas vidas são muito longas, esses seres têm tempo de sobra para cumprir o voto.

Golfinhos são as únicas criaturas que os elfos marinhos realmente gostam. Há sempre um grupo de 3d6+2 golfinhos nadando nos arredores de uma colônia desses semi-humanos, o que é uma das poucas pistas de que há uma colônia no local. Os elfos aquáticos são amistosos com os elfos terrestres. Não se sabe o quão próximos esses povos são, mas existem alguns mestiços gerados a partir dessa relação. Os mestiços são mais parecidos com os altos-elfos, mas têm cabelos verdes e guelras escondidas atrás das orelhas, que só aparecem quando estão mergulhando — o que lhes permite respirar tão bem na água quanto fora dela. O comportamento e as habilidades desses mestiços depende do lugar onde são criados, se nas florestas ou nas colônias de elfos aquáticos. Na maioria das vezes (65%) eles seguem o estilo de vida da mãe.

Os elfos marinhos têm uma visão de mundo que é fruto de suas vidas longas, passadas em meio à beleza silenciosa do fundo do mar. Mesmo sob o efeito de magias que lhes permitam respirar fora da água, eles sentem-se incomodados na superfície, e apenas pouquíssimos deles chegaram a conhecer as florestas que os altos-elfos descrevem com tanto entusiasmo. Ironicamente, são raros os elfos aquáticos que não têm um pouco de curiosidade em fazer essa viagem impossível e conhecer as maravilhas das matas de seus primos terrestres.

Elfos marinhos odeiam sahuagins. Isso não é nada surpreendente, uma

vez que a maioria das raças marinhas, com exceção dos perversos *ixitxachtls*, odeiam esses demônios das águas. Mas os elfos aquáticos, em especial, desenvolveram uma rixa particular contra essas criaturas, algo que surpreende até a eles mesmos. O povo élfico transformará seus bandos civis em unidades de combate, caso surja a suspeita de que há sahuagins próximos. Se um grupo de elfos marinhos realmente encontrar um bando de sahuagins, as criaturas malignas atacam sempre que estiverem em superioridade numérica. Os elfos aquáticos também costumam caçar grandes tubarões que porventura apareçam em seu território.

Os elfos marinhos não têm nenhum outro grande inimigo, mas também não gostam dos pescadores da superfície. Isso é devido ao grande número de vezes em que as redes desses homens acabam pegando um elfo por engano, ou, pior ainda, aos elfos marinhos que são mortos, confundidos com sahuagin por humanos ignorantes.

Os elfos marinhos têm suas próprias lendas, que falam de elfos das profundezas do oceano, que aprenderam a se transformar em lontras marinhas ou golfinhos. Algumas expedições saem à procura desses seres míticos; no entanto, jamais foi encontrado um único elfo dessa natureza.

ECOLOGIA: Cada colônia de elfos marinhos é auto-suficiente; eles plantam as suas próprias algas e pescam para o próprio sustento.

Os elfos marinhos costumam fazer buscas em ruínas, corpos e naufrágios. Eles são fascinados por magia, mas percebem que os seus parentes terrestres estão em melhores condições para lidar com isso. Esses seres às vezes fornecem itens raros e decorativos encontrados no fundo do mar aos altos-elfos, e recebem em troca armas e ferramentas de metal, que obviamente não podem forjar.

Elfos aquáticos são uma valiosa fonte de informações a respeito do mundo submarino. Seus grupos de exploração já descobriram vários artefatos e fontes de conhecimento na vasta coleção de ruínas submersas e barcos naufragados. Comerciantes dentre os elfos marinhos conhecem histórias de povos muito mais antigos do que as novas gerações podem imaginar. O difícil é convencê-los a contar tais histórias.

MALENTI

Há uma ligação entre os elfos aquáticos e seus tão odiados inimigos, os sahuagins, que nenhuma das duas raças admitem abertamente. Se houver elfos marinhos presentes a menos de 1,5 quilômetro de um acampamento sahuagin, aproximadamente 1% sahuagins nascidos parecem-se com elfos aquáticos, e não com um demônio dos mares. Quando isso acontece, os filhotes são chamados de malentis e na maioria das vezes acabam imediatamente devorados pelos pais. Em circunstâncias raras, é permitido a um malenti chegar à idade adulta: a aparência élfica, combinada com a educação sahuagin, faz dos malentis agentes perfeitos para espionagem e infiltração. Essas criaturas às vezes desenvolvem a habilidade de sentir a presença e a localização exata de um elfo aquático, a até 35 metros de distância. Esses seres são de valor inestimável como espiões ou batedores para as forças invasoras dos sahuagins.

Poucos são os elfos aquáticos que acreditam na existência de malentis, pois esse fato sugere algumas possibilidades perturbadoras quanto à origem dos sahuagins.

Mas eles existem, e são idênticos aos elfos aquáticos em vários aspectos. No entanto, esses seres envelhecem mais rápido, e têm uma expectativa de vida de 170 anos, mais ou menos. Apesar dos elfos terem dificuldade em distinguir um espião malenti de um elfo normal, os golfinhos podem sentir em 20% das vezes a presença desses impostores. Outra pista é que os malentis inexplicavelmente não conseguem se tornar amigo dos golfinhos.

É possível que um malenti se acasale com um sahuagin, e a cria invariavelmente é um malenti. Dessa forma, comunidades inteiras de sahuagins desapareceram dando lugar a sociedades malentis. Essas colônias, extremamente raras, lembram grupos de elfos aquáticos em praticamente todos os aspectos (exceto a expectativa de vida, línguas conhecidas e outras características óbvias), mas são tão malignos quanto os sahuagins "normais". Eles lutam da mesma forma, e cultuam os mesmos deuses que os sahuagins.

ELFO, DROW

	Drow	Druider
CLIMA/TERRENO:	Cavernas e cidades subterrâneas	Cavernas e cidades subterrâneas
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Clã e Bando	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	-Qq no subterrâneo, ou noturno na superfície-	
DIETA:	Onívoro	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Alta para Supra Gênio (14-20)	Alta (13-14)
TESOURO:	N x 5, Q x 2	N x 2, Q
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	50	1 ou 1-4
CA:	4 (10)	3
MOVIMENTO:	12	12
DADOS DE VIDA:	2	6+6
TACO:	19	13
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2	1
DANO/ATAQUE:	Da arma	1-4 ou da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	15%
TAMANHO:	M (1,5m altura)	G (2,7m)
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)
VALOR EM XP:	Sacerdotes: 975 Outros: 650	Magos transformados: 3.000 Sacerdotes transformados: 5.000



Essas criaturas malignas já foram parte da comunidade dos elfos que ainda hoje vivem nas florestas. Atualmente, esses elfos negros habitam cavernas escuras e túneis sinuosos sob a terra, onde arquitetam planos malévolos contra as raças que caminham à luz do sol, na superfície.

Drows possuem pele negra, cabelos brancos, e são mais baixos e esbeltos que um humano, alcançando pouco mais que 1,5 metro de altura. Um drow macho pesa entre 40-55 quilos, e as fêmeas entre 45-60 quilos. Eles têm feições delicadas, e seus dedos são igualmente delicados e compridos. Assim como todos os elfos, esses semi-humanos possuem maior Destreza e menor Constituição que os homens.

As roupas dos drows são costumeiramente negras, funcionais e às vezes possuem propriedades especiais, apesar de não irradiarem magia. Por exemplo, os mantos e botas funcionam como mantos e botas élficas, apesar das chances do usuário não ser detectado nas sombras, ou de surpreender os adversários, ser de apenas 75%. O material usado para fazer esses mantos não pode ser facilmente cortado e tem resistência ao fogo, o que concede aos trajes um bônus de +6 em teste de resistência contra fogo. Esses mantos e botas só funcionam e servem em criaturas do tamanho e conformação de um elfo. Qualquer tentativa de alterar um manto drow tem uma chance de 75% de danificar o material, tornando-o imprestável.

Ao longo dos séculos vividos nos subterrâneos, esses seres aprenderam a língua de muitas criaturas inteligentes desse lugar. Além do próprio idioma, um dialeto exótico da língua dos elfos, os drows falam tanto a língua comum quanto a comercial usada por várias raças subterrâneas. Dominam, fluentemente, a língua dos gnomos e dos outros tipos de elfos, e também possuem uma linguagem composta de gestos e expressões corporais. Esses gestos podem passar informações, mas nunca sentidos ocultos ou emoções. Se dois drows que "dialogam" dessa forma estiverem a 10 metros, ou menos, um do outro, eles podem adicionar complexas expressões faciais e movimentos corporais, para então transmitir sentimentos. Mesclando-se às duas técnicas, essa combinação de gestos e expressões permite aos drows conversar em silêncio numa linguagem tão expressiva quanto a comunicação falada.

COMBATE: Seu mundo é um território violento, onde conflitos armados são parte do cotidiano. Isso não é nada surpreendente, pois qualquer um deles, encontrado sozinho ou em grupo, estará sempre disposto a lutar.

Os drows encontrados fora do perímetro de suas cidades são guerreiros de 2 nível, pelo menos (ver habitat/sociedade).

Eles usam finas cotas de malha, delicadamente tecidas e que não contam como carga. Essas armaduras extremamente fortes são feitas de uma liga especial de aço, contendo adamantite. Essa liga, quando trabalhada por um armeiro drow, permite que a cota tenha as mesmas propriedades de uma cota de malha +1 até +5, apesar de não irradiar magia. Mesmos os guerreiros drows de nível mais baixo possuem tais armaduras, apesar de as melhores e mais poderosas serem reservadas para os níveis mais elevados (a armadura geralmente tem um bônus de +1 para cada 4 níveis de experiência do drow que a estiver usando).

Os elfos negros também usam pequenos escudos (broquéis) feitos de adamantite; assim como as armaduras, esses escudos especiais podem ser +1, +2 ou até mesmo +3. Apenas os guerreiros mais importantes têm um broquel +3.

A maioria dos drows usa adagas longas, e espadas curtas de adamantite. Essas adagas e espadas também podem ter um bônus de +1 a +3, e os nobres possuem adagas e espadas com bônus de +4. Alguns elfos negros (50%) também carregam uma pequena besta que pode ser usada com apenas uma das mãos, e atira quadrelos a uma distância de 60 metros. Esses quadrelos causam apenas 1-3 pontos de dano, mas geralmente estão embebidos em uma poção que leva a vítima a perder os sentidos, a menos que passe em um teste de resistência contra veneno com penalidade de -4. Esse efeito dura 2d4 horas.

Alguns drows usam maça de adamantite (bônus de +1 até +5) em vez de lâminas. Outros ainda preferem azagaias embebidas no mesmo veneno dos quadrelos. Essas armas de haste têm um alcance de 90 metros, com bônus de +3 para curto alcance, de +2 para alcance médio e +1 para longo alcance.

Os elfos negros movem-se silenciosamente, e têm infravisão privilegiada (35 metros). Eles também possuem um senso intuitivo sobre o seu reino subterrâneo, assim como os anões, e podem detectar passagens secretas com a mesma chance de sucesso de um elfo comum. Um elfo negro só é surpreendido por um oponente quando o resultado do teste de surpresa for 1.

Todos os drows recebem treinamento em magia, e são capazes de usar as seguintes fórmulas, uma vez por dia: *Globos de Luz*, *Fogo das Fadas* e *Escuri-*

vão. Drows acima de 4 nível também podem usar *Levitação*, *Revelar Tendência* e *Detectar Magia* uma vez por dia. Sacerdotes drows também usam *Detectar Mentiras*, *Clarividência*, *Sugestão* e *Dissipar Magia* uma vez por dia.

Talvez o uso constante de magia, é que lhes confira tamanha proteção contra efeitos místicos. Eles possuem uma proteção à magia de 50%, e mais 2% para cada nível de experiência (drows multiclasse ganham esse bônus usando apenas o nível da classe mais alta). Além disso, seus *testes de resistência* contra qualquer tipo de magia (incluindo itens) recebe um bônus de +2 caso a proteção à magia falhe.

Um grupo de drows sempre será comandado por um líder com nível superior aos dos demais elfos negros da tropa. Se o grupo for de dez ou mais, eles serão liderados por um guerreiro/mago de 3º nível em ambas as classes. Se vinte ou mais, além do guerreiro/mago, também haverá um guerreiro/sacerdote de 6º nível em ambas as classes. Se houver trinta ou mais, 50% deles serão sacerdotes; além dos extras citados acima, o líder será um guerreiro de 7º nível/sacerdote de 8º, auxiliado por um guerreiro de 5º nível/mago de 4º.

Elfos negros possuem apenas uma fraqueza: luz forte. Pelo fato de terem vivido tanto tempo nos subterrâneos, sem jamais se aventurar no mundo externo, esses semi-humanos são incapazes de tolerar luz forte de qualquer espécie. Drows dentro do perímetro de alcance de uma *Luz* ou *Luz Contínua* serão avistados 90% das vezes. Além disso, eles sofrem penalidade de -2 na Destreza e na jogada de ataque. Personagens que forem alvo de magias lançadas por drows afetados por *Luz* ou *Luz Contínua* ganham um bônus de +2 em seus *testes de resistência*. Se a vítima do ataque de um elfo negro estiver numa área iluminada por uma dessas magias, o drow sofre penalidade de -1 em suas jogadas de ataque, e suas magias são resistidas com um bônus de +1. Esses modificadores são cumulativos (por exemplo: se um drow e seu oponente estiverem dentro da área de uma *Luz* ou *Luz contínua*, o elfo maligno receberá penalidade de -3 nas jogadas de ataque, e seu oponente terá um bônus de +3 nos *testes de resistência* às magias do drow).

Devido a esses inconvenientes causados pela presença de luz forte, um drow costuma deixar a área afetada por uma dessas magias 75% das vezes, a não ser que esteja no meio de um combate. Outras fontes de luz, como tochas, lanternas, armas mágicas ou *Fogo das Fadas* não afetam o drow.

HABITAT/SOCIEDADE: Há muito tempo, os elfos negros eram parte da sociedade dos elfos que ainda hoje vivem nas florestas. Pouco tempo após sua criação, os elfos se dividiram entre aqueles que serviam aos propósitos do mal e outros que sustentavam ideais de bondade (ou neutralidade, pelo menos). Uma grande guerra civil aconteceu entre eles, e os elfos egoístas que trilhavam os caminhos do mal e do caos retiraram-se para a escuridão dos subterrâneos. Esses elfos negros tornaram-se os drows.

Os drows não tinham mais desejo de viver na superfície. De fato, os que vivem na superfície raramente vêem um drow. Mas os elfos negros se resentem dos seus primos, que os baniram. Assim, ainda hoje esse ramo torpe da raça élfica arquiteta planos contra aqueles que vivem sob a luz do sol.

Os drows habitam magníficas cidades subterrâneas, que pouquíssimos humanos ou semi-humanos viram. Suas construções são inteiramente feitas de pedra e outros minerais, esculpidos em formas ao mesmo tempo estranhas e fantásticas. Os raros sobreviventes de uma expedição a uma cidade drow dizem que essas cidades são o material de que se fazem os pesadelos.

A sociedade desse povo é fragmentada em várias casas nobres e famílias de mercadores, que estão sempre brigando pelo poder. De fato, todos os drows possuem broches com o símbolo da família ou casa nobre a que pertencem; no entanto, eles mantêm esses símbolos escondidos, e só os revelam em circunstâncias especiais. Drows acreditam no poder do mais forte, e seu rígido sistema de classes com complicadas listas de títulos e prerrogativas é baseado nesse conceito.

Elfos negros cultuam uma deusa sombria, chamada de Lolth, e suas sacerdotisas ocupam as castas mais altas da sociedade. Uma vez que a maioria dos sacerdotes são na verdade sacerdotisas, elas tendem a ocupar as posições de maior importância.

Guerreiros drows são rigorosamente treinados desde muito jovens. Todos aqueles que falham nos testes necessários são executados ao final do processo. É por isso que raramente se vêem guerreiros desse povo com nível inferior a 2 fora das cidades.

Os drows freqüentemente utilizam lagartos gigantes como animais de carga, e quase sempre têm bugbears ou trogloditas como servos. As cidades dos elfos malignos são um verdadeiro paraíso das criaturas devotadas ao mal, incluindo devoradores de mentes, que são aliados dos drows, assim como diversos outros habitantes dos subterrâneos. Por outro lado, esses seres perversos estão constantemente em guerra com alguns de seus vizinhos que vivem mais próximos à superfície, como os anões ou os svirfneblins (gnomos maus), que se estabelecem perto demais das cidades drows. Elfos negros freqüentemente mantêm escravos de todos os tipos, incluindo anti-gos aliados que não atenderam às expectativas.

ECOLOGIA: Drows produzem armas e roupas com propriedades quase mágicas. Alguns escribas e pesquisadores sugerem que a estranha radiação emanada das cidades drows é que torna esses itens especiais. Outros teorizam que o cuidado que seus artesãos têm ao moldar o poderoso metal faz com que os objetos ganhem propriedades extraordinárias. Qualquer que seja a razão, é óbvio que os drows descobriram uma maneira especial de fazer roupas e armas de alta qualidade, mas sem usar magia.

Se expostas à luz do sol, roupas, botas, armas e armaduras são completamente destruídas. Assim que um item drow é exposto ao sol, tem início um processo irreversível de deterioração. Dentro de 2d6 dias o objeto perde suas propriedades quase mágicas e apodrece, tornando-se completamente inútil. Os artefatos que forem devidamente protegidos da radiação solar permanecem com as propriedades especiais por 1d20+30 dias, antes de se tornarem itens comuns. Um item que tenha sido protegido e que seja exposto novamente à radiação de uma cidade drow por 1 semana para cada 4 passadas fora dos subterrâneos recuperará suas propriedades por tempo indeterminado.

O veneno usado pelos drows em seus quadrelos e azagaias alcançam bom preço na superfície. No entanto, esse veneno perde toda a sua força quando exposto à luz do sol, e tem uma vida útil de apenas 60 dias após ser exposto ao ar. Se preservado em recipientes devidamente vedados, o veneno pode durar até 1 ano antes de perder a potência.

DRIDERS

Essas estranhas criaturas possuem a cabeça e o torso de um drow, mas as pernas e o abdômen são os de uma aranha gigante. Os driders são criados pela deusa dos drows. Quando um elfo negro com habilidades acima da média alcança o 6 nível, a deusa lhe impõe um teste especial; os que falham tornam-se driders.

Driders podem usar todas as magias que um drow pode lançar uma vez por dia. Eles também mantêm quaisquer perícias mágicas ou divinas que possuíam antes da transformação. A grande maioria dos driders (60%) eram sacerdotes de 6 ou 7 nível antes de serem transformados; todos os demais eram magos de 6, 7 ou 8 nível.

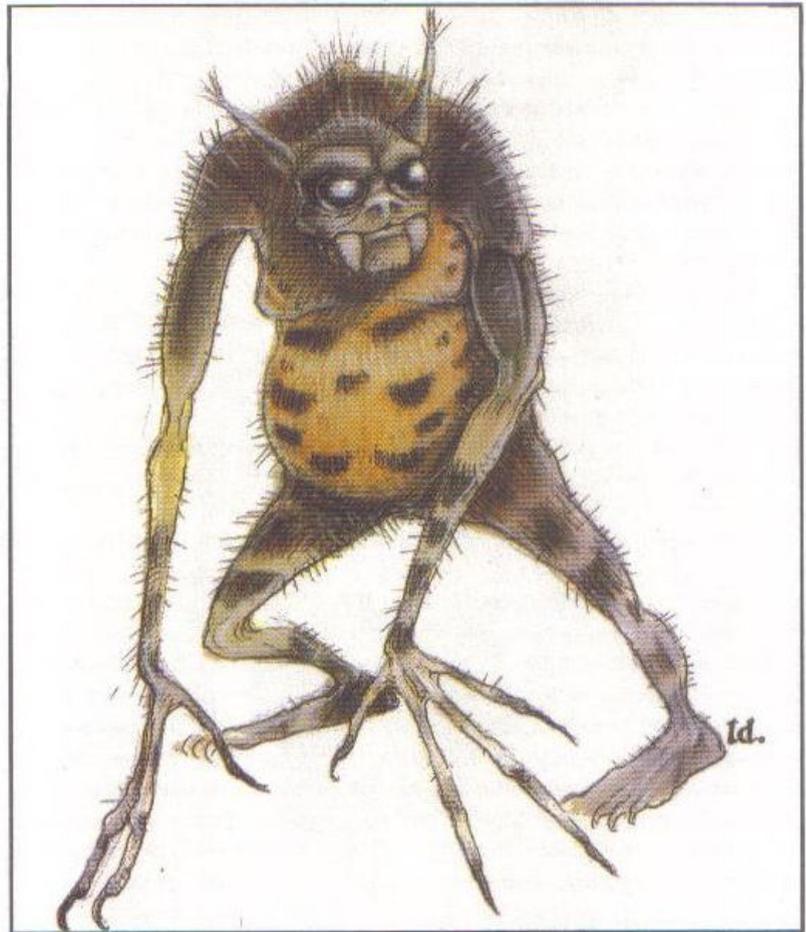
Os driders sempre lutam como um monstro de 7 dados de vida. Usando, às vezes, espadas ou machados, mas a maioria se vale de arcos. Esses seres também podem morder, causando 1d4 pontos de dano. Todos os que forem picados precisam passar em um *teste de resistência* contra veneno com modificador de -2, ou ficam paralisados por 1-2 turnos.

Por terem falhado no teste da sua divindade, os driders são discriminados pelos demais membros da comunidade. Eles geralmente são encontrados sozinhos, ou na companhia de 2d6 aranhas imensas (em 10% das vezes), em vez de com drows ou outros driders. Esses elfos amaldiçoados são criaturas violentas e agressivas, que se alimentam de sangue por opção. Sua tática predileta é perseguir as vítimas incansavelmente, esperando o momento exato de atacar.

ETTERCAP

CLIMA/TERRENO:	Florestas muito densas
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou pares
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Armadilhas (ver abaixo)
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum
TAMANHO:	M (1,8m altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	650



Ettercaps são medonhas criaturas bípedes que se dão muito bem com todos os tipos de aranhas gigantes. Esses monstros pouco inteligentes são extremamente cruéis, astutos e peritos em fazer armadilhas letais de uma forma bem semelhante às aranhas que costumam viver ao seu redor.

Medem aproximadamente 1,8 metro de altura, mesmo sendo corcundas e estando quase sempre encurvados. Essas criaturas possuem pernas curtas, longos braços que chegam à altura do tornozelo e uma grande barriga arredondada. As mãos de um ettercap dispõem do polegar e mais 3 longos dedos, que terminam em garras afiadas como lâminas. O corpo é todo coberto por tufo de um pêlo negro, grosso e pontiagudo; a pele é escura e grossa. Sua cabeça é como a de um cavalo, mas com grandes olhos reptilianos de cor vermelho-sangue, além de enormes presas que aparecem de cada lado da boca que, por sua vez, é grande e coberta de dentes pontiagudos.

Os ettercaps não têm um idioma próprio. Eles se expressam através da combinação de vários ruídos, guinchos e gestos violentos.

COMBATE: Em combate, um ettercap ataca primeiro com as garras, causando 1-3 pontos de dano cada. A criatura tenta então morder o oponente, causando 1d8 pontos de dano com os seus dentes e a força da mandíbula. Uma mordida bem-sucedida possibilita ao monstro injetar na vítima um poderoso veneno, secretado de uma glândula acima de suas presas.

O veneno do ettercap é altamente tóxico, e bastante parecido com o de uma aranha gigante. Uma criatura sob o efeito da substância deve fazer um teste de resistência contra veneno imediatamente. Falha indica morte por parada cardíaca em 1d4 turnos.

Muitos aventureiros nem chegam a ter a chance de levantar suas espadas contra um ettercap, devido às armadilhas que a criatura faz para se proteger. Eles preferem emboscar viajantes distraídos em armadilhas do que enfrentá-los em combate.

Assim como as aranhas, ettercaps possuem uma glândula que fabrica teia, localizada em seu abdômen. Essa teia prateada é feita de um material resistente, parecido com seda, e é usada em elaboradas armadilhas de rede, garrotes e todos os outros tipos se possa imaginar e fazer a partir de uma teia. As armadilhas são preparadas para imobilizar as vítimas. Se isso acontece, os monstros não perdem tempo em atacar a presa, tentando primeiro envenená-la antes que haja alguma chance de escapar. Ettercaps usam esti-

los diferentes de armadilhas a cada novo encontro.

HABITAT/SOCIEDADE: Os ettercaps preferem as partes mais profundas das matas, mas que sejam próximas a trilhas frequentadas por viajantes. O covil dessas criaturas é tecido em teia, e recoberto com folhas secas e musgo, geralmente são encontrados no chão, mas também podem ser feitos sobre grandes árvores. Tesouros jamais foram encontrados em um covil, mas, ocasionalmente, alguns itens que pertenceram a outros aventureiros podem estar abandonados nas imediações das armadilhas.

Na maioria das vezes, os ettercaps são encontrados sozinhos; em raras ocasiões, aos pares. Quando estão em dupla, invariavelmente são casais, e a distinção entre um macho e uma fêmea é quase impossível. Bebês ettercaps são auto-suficientes, e assim que nascem são abandonados pelos pais. Dessa forma, ettercaps adultos jamais serão encontrados com outros mais jovens.

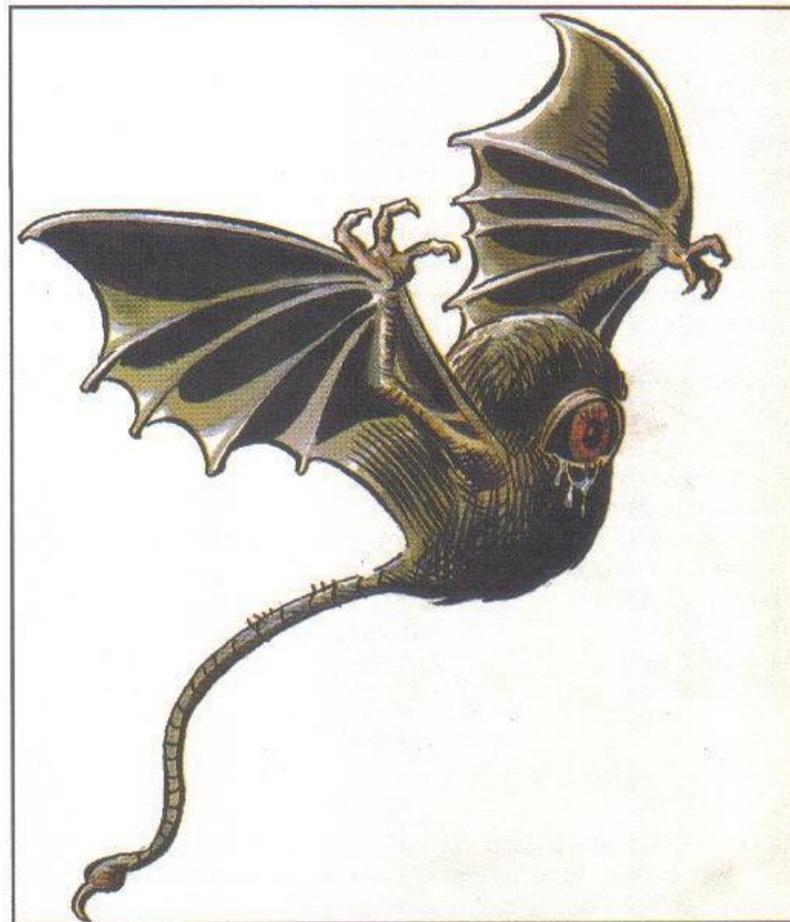
ECOLOGIA: Ettercaps comem qualquer tipo de carne. Após capturar uma vítima, esse monstro a envenena de forma que ela não possa escapar. Uma vez que a presa esteja morta, o monstro a devora imediatamente, até sentir-se satisfeito. Um ettercap é capaz de comer um cervo ou humanóide grande em uma única refeição. Os restos de animais devorados são abandonados.

Em 40% das vezes, 2d4 aranhas de qualquer espécie monstruosa vivem e cooperam com o ettercap. Eles usam toda a teia de aranha disponível na construção de suas armadilhas. Criaturas mortas por um ettercap nas teias de uma aranha gigante são repartidas com essas parceiras, em vez de serem totalmente devoradas pelo monstro.

O veneno do ettercap é extremamente valioso: primeiro, por ser extremamente tóxico; segundo, por ser difícil de se extrair. Uma glândula nunca contém mais que 30 gramas de veneno. NO entanto, esses 30 gramas valem aproximadamente 1.000 po no mercado.

CLIMA/TERRENO:	O Abismo (de preferência)
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Nenhuma conhecida
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-20
CA:	4
MOVIMENTO:	Vn 24 (B)
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/1-4 ou lágrimas
ATAQUES ESPECIAIS:	Lágrimas
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (4,5m envergadura)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	650



Olhos alados são habitantes repugnantes do Abismo. São obedientes, leais e tolos; servos perfeitos para os deuses das trevas e seus poderosos lacaios.

Um olho alado é uma bola de gordura com o formato de um ovo e coberta por pêlos negros. O corpo de 1,5 metro, e é sustentado por um par de asas de morcego de 1,5 metro cada. As asas, de couro, possuem cada uma, 3 garras afiadas na metade do comprimento. Uma longa cauda de rato pende da parte traseira do corpo, e mede 2,5 metros de comprimento. Essa cauda termina em um pequeno e afiado ferrão. Esses monstros não possuem pê e nunca aterrissam.

O corpo tem ao centro um único olho inchado de 1 metro de circunferência, mais ou menos. Esse olho é negro, com uma pupila vermelho-sangue. Um líquido azul e viscoso se derrama continuamente a partir do olho, molhando a pelagem. As pálpebras de couro piscam, fazendo com que o fluido seja esguichado para fora do olho da criatura. O fedor é inacreditável: esse efeito causa um odor ácido, provocando uma sensação de queimadura nas mucosas da boca e do nariz das criaturas que respirem próximas.

COMBATE: Olhos alados possuem duas formas principais de ataque. A mais comum é usar as garras e cauda para atacar os oponentes, podendo ficar acima dos adversários, ou atacar em rasantes. A segunda consiste em bombardear os inimigos com uma grande porção de lágrima, esguichada do olho graças à pupila de couro. Esses monstros dispõem de uma pontaria incrível para tanto: sua chance de acertar um ataque dessa natureza é a mesma de acertar um golpe das garras ou cauda. A criatura libera o esguicho quando está a 30 metros, ou menos, do alvo. Ela também pode fazer esse ataque enquanto estiver sobrevoando, ou num vôo rasante.

A lágrima de um olho alado é uma bola de um fluido venenoso azul, com 30 centímetros de diâmetro. A jogada de ataque define se o alvo conseguiu se esquivar. Se o líquido acertar, a vítima deve fazer um teste de resistência contra veneno ou sofrer 2d6 pontos de dano (um teste bem-sucedido significa 1d6). As lágrimas podem espirrar sobre qualquer um que esteja a 3 metros do alvo exato. A jogada de ataque dos respingos são feitas com penalidade de -2. Se alguém for atingido por um respingo, um teste de resistência contra veneno deve ser feito. Fracasso significa 2d4 pontos de dano; sucesso, apenas 1d4.

Essas lágrimas se solidificam em pequenos montes de material viscoso 2d6 horas após o ataque. O tempo exato depende da umidade, temperatura, etc. Qualquer personagem que tente retirar uma crosta endurecida de seu corpo deverá passar em um teste de resistência contra veneno ou sofrerá 1 ponto de dano.

Os olhos alados têm um visão extremamente apurada, que lhes permite ver qualquer coisa, com perfeição, a distâncias de até 37 quilômetros. Além disso, eles possuem infravisão de 40 metros. Esses monstros são imunes a todas as formas de ataque baseadas em frio, e não são envenenados pelas próprias lágrimas.

HABITAT/SOCIEDADE: Olhos alados são criaturas sobrenaturais, que só existem para servir aos mestres do mal. Quando não têm ordens a cumprir, tornam-se lânguidos e desatentos. O que não significa, de forma alguma, que fiquem menos perigosos. Essa desatenção é reflexo do tédio, e nada é melhor para curar o tédio do que estraçalhar criaturas inocentes.

Esses monstros não possuem nenhum tipo de sociedade, nem tampouco uma cultura. A linguagem, extremamente simples, é composta por guinchos agudos. Eles entendem outras línguas faladas, mas não podem articular palavras. No Abismo, essas aberrações são encontradas em círculos que permitam o vôo. Sua imunidade ao frio faz com que se sintam em casa em qualquer nível congelado.

ECOLOGIA: Olhos alados são criaturas assexuadas, que não fazem parte de nenhum ecossistema. Eles matam mesmo sem ordens, e o fazem por prazer. Tais monstros já foram encontrados na lua, onde não há ar ou água, presumido-se, por isso, que não tenham necessidade desses elementos para sobreviverem. Também nunca foram vistas comendo; estudiosos afirmam que esses seres vivem de magia. Os habitantes mais poderosos do Abismo às vezes devoram um olho alado apenas como "lanchinho"; no entanto, eles não são presas naturais de nenhuma outra criatura.

CLIMA/TERRENO:	Feyr Urbano	Grande Feyr Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Qualquer um
DIETA:	Emoções	Emoções
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5)	Alta (14)
TESOURO:	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1
CA:	2	-2
MOVIMENTO:	12	12, Voar 18 (B)
DADOS DE VIDA:	4	16
TACO:	17	5
Nº DE ATAQUES:	1	1-4
DANO/ATAQUE:	1-4	2-12 / 2-12 / 2-12 / 2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Pavor	Controlar emoções
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Invisibilidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%	40%
TAMANHO:	P (1/2 metro)	M (2 metros)
MORAL:	Fanático (18)	Fanático (18)
VALOR EM XP:	975	13.000

Feyrs são criados a partir dos restos de pesadelos comuns, misturados com resíduos de energias mágicas e, inconscientemente, trazidos à vida pelas fortes emoções de um grande grupo de pessoas. São geralmente encontrados em grandes cidades que possuam muitos magos, sacerdotes e outras pessoas que usam magias. Feyrs comuns vagam pelas ruas à noite, com a única intenção de causar pânico e destruição. Grandes feyrs, por outro lado, são o fruto da combinação de feyrs menores, e podem ser encontrados em qualquer lugar, apesar de serem muito mais raros que os feyrs comuns.

Os feyrs comuns têm a aparência de criaturas corcundas, assustadoras e sem qualquer semelhança com seres humanos. Sua carapaça é enrugada como a superfície do cérebro humano. A criatura se sustenta por dois tentáculos maiores, que servem como pernas, e por vários outros tentáculos menores. Enormes mandíbulas horizontais cobrem sua superfície inferior, e a parte posterior da criatura possui 1-5 olhos, geralmente da cor do ouro derretido. Sua carapaça tem uma grande variedade de tons de cores repugnantes, como a luz refletida numa poça de óleo. Existem cores azuladas e de um negro pálido espalhadas pelo seu corpo, vermelhos e magentas claros na cabeça, e verdes e amarelos funestos na barriga.

COMBATE: As mandíbulas horizontais do feyr, existentes embaixo de sua barriga, são as principais formas de ataque, infligindo 1d4 pontos de dano para os feyrs comuns e 2d6 pontos de dano para os grandes feyrs. O feyr não usa suas mandíbulas para comer, mas sim para causar terror nas pessoas que presenciam seus ataques selvagens e sangrentos. Aqueles que virem os ataques de qualquer um dos tipos desse monstro devem obter sucesso em um teste de resistência à magia ou será acometido de medo (como a magia de mesmo nome). Este Medo faz efeito durante 1d4 rodadas para os feyrs comuns, e 2d6 rodadas para os grandes feyrs. Essa forma de Medo só faz efeito quando a criatura ataca. A simples visão de um feyr não é suficiente para causar Medo.

O grande feyr tem um poder adicional que é capaz de afetar as emoções, parecido com a magia arcana do 4º círculo *Emoção*. O alcance desse ataque é de 100 metros, podendo afetar uma área de 6 por 6 metros, e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência à magia com uma penalidade de -2, ou será afetada. Apenas as emoções negativas como medo, ódio, desespero e tristeza podem ser geradas pelo grande feyr. O grande feyr pode lançar essa magia e ainda manter sua invisibilidade.

Feyrs comuns morrem ao receber a luz direta do sol, apesar de não terem medo dela e não procurarem se esconder quando o sol começa a nascer. Eles sequer hesitam em sair caso ainda estejam vivos após o sol ter nascido.



Feyrs comuns têm direito a um teste de resistência à magia contra a luz do sol criada por magias como *Luz Contínua*, além da sua proteção natural à magia. Grandes feyrs não são afetados pela luz do sol.

HABITAT/SOCIEDADE: Feyrs individuais comuns são mortos pela luz quando a manhã chega. Existem ocasiões em que vários feyrs comuns se juntam para formar um grande feyr que, além de ser imune aos efeitos do sol, é muito mais inteligente. O grande feyr tenta provocar emoções ainda mais fortes, que depois usa para sobreviver. Enquanto feyrs comuns não vão para muito longe de seu ponto de origem, grandes feyrs são capazes de agüentar longas viagens, atraídos por fortes estados emocionais.

Enquanto um feyr comum apenas se arrasta noite afóra pelas sombras e névoas em busca de um grupo de vítimas para aterrorizar e, desse modo, se fortalecer com as emoções despertadas, um grande feyr prefere atacar enquanto estiver invisível, mexendo com as emoções dos outros, aumentando emoções já presentes e enlouquecendo as criaturas de medo e terror. Apesar de um grande feyr não ser destruído pela luz do sol, a criatura prefere caçar à noite, e procura abrigo em algum esconderijo durante o dia, de preferência uma área abandonada, como uma velha casa, caverna ou estrutura subterrânea.

ECOLOGIA: Feyrs comuns são criados pelas emoções de grandes grupos de pessoas; grandes feyrs são combinações dos feyrs menores. A matéria-prima para tais criaturas pode ser encontrada em qualquer povoamento urbano e, quando houver tensão adicional no ar, os feyrs surgirão para aterrorizar as noites. Cidades sitiadas, divididas por rivalidades ou guerra civil, povos oprimidos e povoados castigados por um forte sol de verão são lugares em potencial para a criação de feyrs. Guardas e patrulhas são geralmente mais que suficientes para cuidar dos feyrs comuns, já que esses monstros atacam qualquer coisa que se mova. No caso dos mais perigosos grandes feyrs, é necessária a intervenção de um arcano ou outro indivíduo de alto nível, que possa tanto agüentar o ataque do feyr quanto destruí-lo.

Peixe	Qte./Enc.	CA	Mov.	DV	TAC0	Nº de Ataq.	Dano/Ataq.	Moral	Valor de XP
Barracuda	2-12	6	Nd 30	1 a 3	1-2 DV: 19 3 DV: 17	1	2-8	Resoluto (11)	1 DV: 15 2 DV: 35 3 DV: 65
Carpa Gigante	1-4	6	Nd 18	8 a 12	8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9	1	2-20	Mediano (9)	8 DV: 3.000 9 DV: 4.000 10 DV: 5.000 11 DV: 6.000 12 DV: 7.000
Bagre Gigante	1	7	Nd 18	7 a 10	7-8 DV: 13 9-10 DV: 11	1	3-12	Mediano (9)	7 DV: 2.000 8 DV: 3.000 9 DV: 4.000 10 DV: 5.000
Peixe-Drágão	1	4	Nd 6	2	19	1	1-6	Incerto (5)	270
Enguia Elétrica	1-3	9	Nd 12	2	16	1	1-3	Incerto (7)	65
Enguia Gigante	1-4	6	Nd 9	5	15	1	3-18	Mediano (8)	175
Enguia Marinha	1	6	Nd 9	6 a 8	6-7 DV: 13 8 DV: 12	1	6 DV: 2-8 7 DV: 3-12 8 DV: 4-16	Mediano (9)	420 650 975
Enguia dos Sargaços	10-60	8	Nd 15	1-1	20	1	1	Incerto (6)	120
Agulhão Gigante	1-6	3	Nd 30	8	12	1	5-20	Mediano (10)	2.000
Lampreia	1-2	7	Nd 12	1+2	18	1	1-2	Incerto (7)	65
Lampreia Gigante	1-4	6	Nd 9	5	20	1	1-6	Mediano (9)	270
Lampreia Terrestre	2-12	7	12	1+2	18	2	1/rodada	Incerto (7)	120
Arraia Gigante	1	6	Nd 18	8 a 11	8 DV: 13 9-10 DV: 11 11 DV: 9	1	3-12 ou 2-20	Elite (13)	3.000 4000 5000 6000
Peixe-espinho gigante	1-8	5	Nd 36	4	15	1	4-16	Mediano (8)	175
Piranha	5-50	8	Nd 9	x	20	1	1-2	Incerto (6)	7
Piranha Gigante	2-20	7	Nd 15	2+2	19	1	1-6	Mediano (10)	65
Arraia Venenosa	1-3	7	Nd 12	4	17	1-12	1-4	Incerto (5)	975
Piranha Quipper	5-50	8	Nd 9	x	20	1	1-2	Incerto (6)	7
Cavalo-Marinho Gigante	1-20	7	Nd 21	2 a 4 3-4 DV: 17	2 DV: 19	1	1-4, 2-5, ou 2-8	Mediano (10)	2 DV: 35 3 DV: 65 4 DV: 120
Tubarão	3-12	6	Nd 24	3 a 8	3-4 DV: 17 5-6 DV: 15 7-8 DV: 13	1	3-4 DV: 2-5 5-6 DV: 2-8 7-8 DV: 3-12	Mediano (10)	3 DV: 65 4 DV: 120 5 DV: 175 6 DV: 270 7 DV: 420 8 DV: 650
Tubarão Gigante	1-3	5	Nd 18	10 a 15	10 DV: 11 11-12 DV: 9 13-14 DV: 7 15 DV: 5	1	10-11 DV: 4-16 12-13 DV: 5-20 14-15 DV: 6-24	Resoluto (11)	10 DV: 2.000 11 DV: 3.000 12 DV: 5.000 13 DV: 6.000 14 DV: 7.000 15 DV: 8.000
Arraia	1-3	7	Nd 9	1	20	1	1-3	Incerto (5)	120

Peixes gigantes são um grupo bastante variado de criaturas com capacidades diversas de ataque e defesa. Muitas dessas criaturas são capazes de engolir vítimas inteiras. Vítimas engolidas sofrem o dano normal de mordida, recebem 1 ponto de dano por rodada dos ácidos digestivos e têm uma chance cumulativa de 5% por rodada de sufocar. Para escapar do estômago do peixe a vítima deve se libertar com uma arma cortante, ou pode ser salva se alguém cortar ou rasgar o ventre do animal pelo lado de fora. Quando o peixe tiver perdido 50% de seus pontos de vida, a vítima se liberta.

BARRACUDA

O primeiro sinal de que uma barracuda está na área pode ser uma dor repentina no pé, pois, ao passar, a criatura arranca alguns tenros dedinhos. São encontradas em água salgada de temperaturas mornas.

CARPAS GIGANTES

Carpas gigantes atacam com mordidas, causando 2-20 pontos de dano com seus dentes afiados e curvados. Além disso, se um ataque causar 12 ou mais pontos de dano a carpa engole sua vítima.

BAGRE GIGANTE

Um bagre gigante tem uma mordida que causa 3d4 pontos de dano. Ele engole sua vítima se o resultado da jogada de ataque for 4 pontos acima do mínimo necessário para acertar. O monstro pode usar seus bigodes como armas, balançando a cabeça de um lado para o outro. Esses bigodes expõem uma toxina que causa 2d4 pontos de dano. Um teste de resistência reduz o dano para 1d4 pontos. Dois outros oponentes podem ser atacados se estiverem dentro do alcance dos bigodes.

PEIXE-DRAGÃO

Peixes-dragão têm uma mordida que causa 1-6 pontos de dano. Entretanto, a maioria dos aventureiros tropeça nessas criaturas. Nesse caso, 1d6 espinhas do peixe penetram nas botas, causando 1 ponto de dano cada antes de quebrar dentro da ferida. O veneno das espinhas tem ação demorada, e criaturas atingidas pela substância devem obter sucesso em um teste de resistência a veneno com penalidade de -4 ou morrerão. Se obtiver sucesso, o personagem sofre uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas de ataque durante as próximas 1d12 + 4 horas.

ENGUIA ELÉTRICA

Seu ataque descarrega uma carga elétrica com alcance de 5 metros. Criaturas a menos de 2 metros sofrem 3d8 pontos de dano; entre 2 e 3 metros, 2d8; e todos os outros dentro do alcance sofrem 1d8 pontos. Uma enguia tem de se recarregar por 1 hora entre os ataques. É imune aos efeitos de eletricidade.

ENGUIA GIGANTE

Enguias gigantes não possuem ataques de eletricidade. Em vez disso, atacam com seus dentes. Devido ao fato de desenvolverem uma velocidade incrível, enguias gigantes recebem um bônus de +1 nas jogadas de iniciativa.

ENGUIA MARINHA

Imunes à eletricidade, liberam descarga elétrica com alcance de 5 metros; criaturas a menos de 2 metros sofrem 6d6 pontos de dano; entre 2 e 3 metros, 4d6; e todos dentro do alcance sofrem 2d6 pontos de dano. As vítimas devem realizar um teste de resistência à paralisação bem-sucedido ou ficarão atordoadas por um número de rodadas igual ao dano que sofreram.

ENGUIA DOS SARGAÇOS

A mordida dessa criatura é venenosa; vítimas que falhem em um teste de resistência a veneno morrem em 1d4 rodadas. Água doce ou salgada, desde que em profundidade de 8 a 12 metros, são os lares dessa enguia. Cada colônia tem uma toca composta por uma caverna central, com cerca de 10 metros de comprimento por 6 de largura e altura. O chão da caverna central é coberto por pequenas pedras, moedas e pedras preciosas que as enguias coletaram. A partir da caverna central existem túneis de 2 metros de diâmetro que, por sua vez, levam a vários buracos com cerca de 15 a 20 centímetros de diâmetro. Essas criaturas protegem ferozmente seus lares, especialmente a caverna central, onde os filhotes são criados.

AGULHÃO GIGANTE

São encontrados nas profundidades de rios e lagos, e ataca com seus dentes, causando 8d4 pontos de dano. Num resultado de 20, engole sua vítima inteira (pode engolir um objeto de até 1,5 metro de comprimento).

LAMPREIA

Fixa-se em suas vítimas segurando-se com sua boca-ventosa, e suga 2 pontos de vida por dado de vida na próxima rodada e nas subsequentes. Lampreias marinhas são especialmente vulneráveis ao fogo, realizando testes de resistência contra ataques de fogo com uma penalidade de -2.

LAMPREIA TERRESTRE

Alimenta-se da mesma maneira que as aquáticas. Uma vez afixada (um ataque que causa 1 ponto de dano), suga o sangue da vítima durante três rodadas, a menos que seja morta ou removida, e causa 1 ponto de dano por rodada. Enquanto estiver presa à vítima, torna-a mais carregada; isso equivale à perda de um ponto de Destreza por lampreia afixada.

ARRAIA GIGANTE

Se a jogada de ataque da arraia gigante for 2 ou mais pontos acima do necessário para acertar, ela engole sua vítima, que pode ser uma de tamanho humano, ou três pequenas. Se os oponentes atacarem por trás, ela usa sua cauda para causar 2-20 pontos de dano; as vítimas devem obter sucesso no teste de resistência à paralisação ou ficarão atordoadas por 2-8 rodadas.

PEIXE-ESPINHO GIGANTE

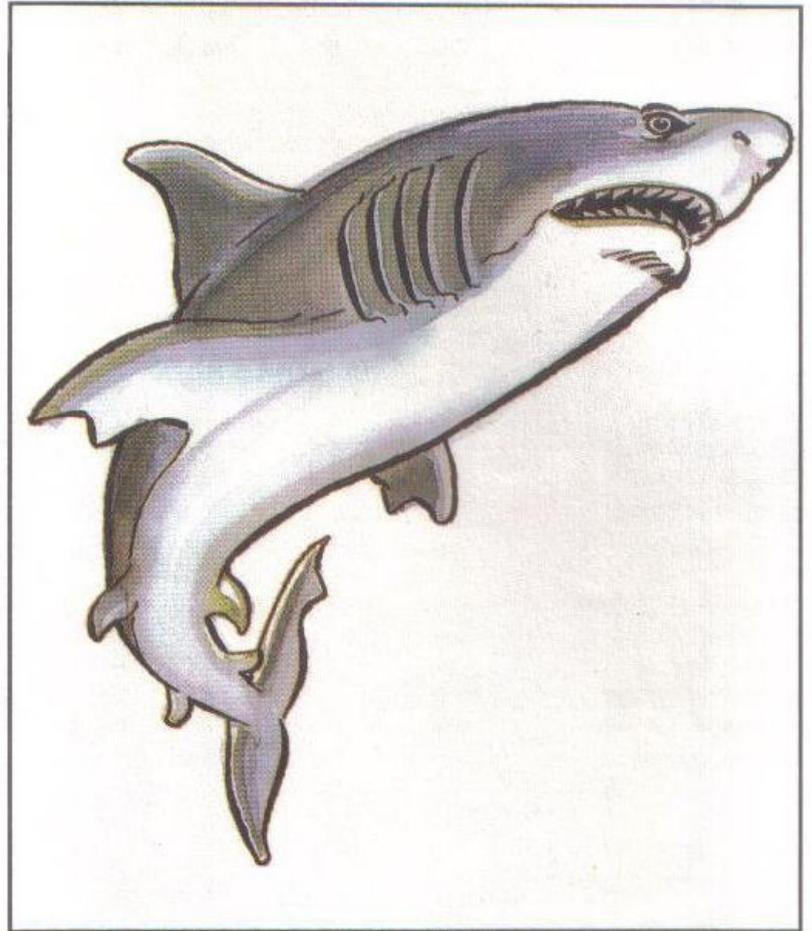
Devido à velocidade e à camuflagem natural dessa criatura, os oponentes de um peixe-espinho sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de surpresa. Peixes-espinho gigantes vivem nas profundezas de lagos.

PIRANHA

Piranhas nadam em grupos e há chance de 75% de que pelo menos uma venha a atacar quem se aproxime do cardume. Se a criatura atacar e conseguir derramamento de sangue, todo o cardume entra em fúria, e cada peixe individual ataca duas vezes por rodada de combate. Até vinte piranhas podem atacar uma criatura de tamanho humano, simultaneamente.

PIRANHA GIGANTE

As gigantes se comportam como suas parentes menores, mas apenas dez podem atacar uma criatura de tamanho humano simultaneamente. Uma vez por rodada, podem nadar a toda velocidade e pular fora da água a uma altura de até 3 metros; muitas vezes, usam esse ataque contra aves aquáticas



que voam baixo sobre a água, mas também podem usá-lo contra humanos.

ARRAIA / ARRAIA VENENOSA

Se uma criatura pisar em uma arraia, ela atacará com a cauda. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou será paralisada por 5-20 turnos.

Pisar numa arraia venenosa equivale a um ataque, e quem o fizer deverá obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou morrerá. Quem cair em cima de uma sofrerá 2-8 ataques de suas espinhas.

PIRANHA QUIPPER

Quippers são piranhas de água doce, que vivem em águas mais frias.

CAVALO MARINHO GIGANTE

Um cavalo marinho ataca com cabeçadas, mas um que seja treinado como montaria pode usar sua longa cauda para envolver e prender inimigos. Um oponente capturado pode se libertar com uma jogada de abrir portas, com penalidade -1. Sua cauda é tão longa que pode atacar o mesmo oponente em que o animal der uma cabeçada, ou aquele que o próprio cavaleiro estiver atacando. Ser envolvido pela cauda não causa dano, mas o cavalo ainda pode atacar a vítima indefesa com sua cabeça.

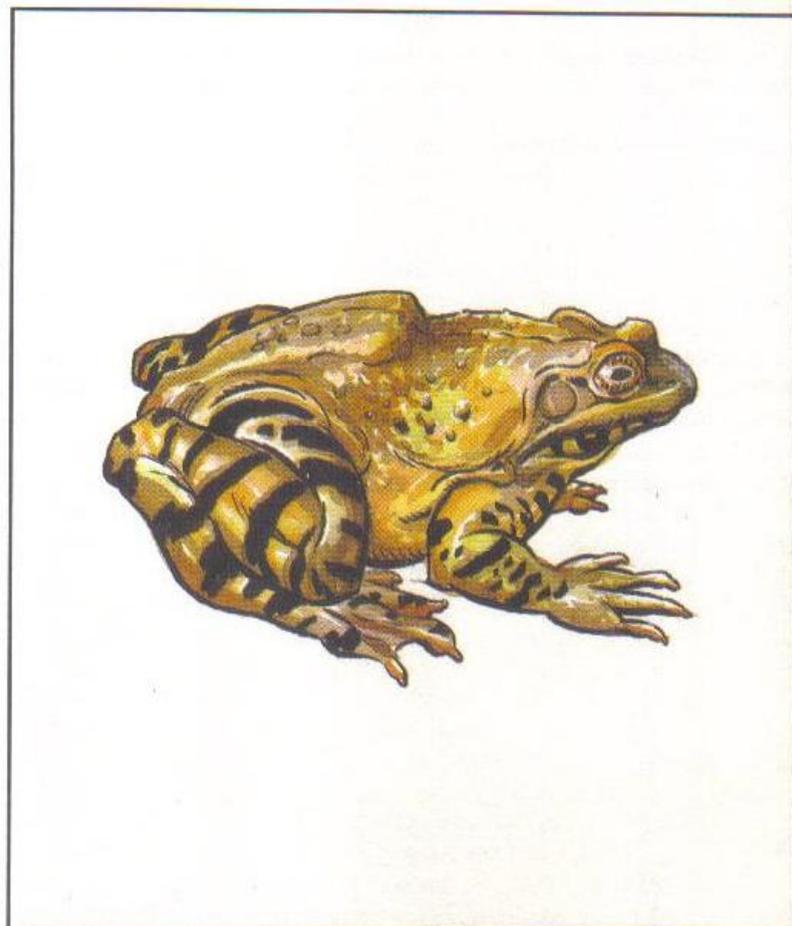
TUBARÕES

Tubarões atacam sem piedade ao sentirem o cheiro de sangue, que podem detectar a mais de 1 quilômetro de distância. Uma vez próximos, os tubarões arrancam um pedaço de carne e depois recuam; dez tubarões de tamanho normal podem atacar um oponente de tamanho humano.

TUBARÕES GIGANTES

Os imensos megalodons (tubarões gigantes) nunca chegam a entrar em frenesi, já que podem engolir a maioria de suas vítimas inteiras, bastando para isso uma jogada de ataque 4 pontos acima do mínimo necessário.

CLIMA/TERRENO:	Gigante Qq um de água doce	Mortal Qq um de água doce	Venenosa Qq um de água doce
FREQUÊNCIA:	Incomum	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Bando	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Qq um	Qq um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Insetívora
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Nula	Nula	Nula
QUANTIDADE/ENCONTRO:	5-40	3-18	2-12
CA:	7	8	8
MOVIMENTO:	3, Nadar 9	6, Nadar 12	3, Nadar 9
DADOS DE VIDA:	1 a 3	1+4	1
TACO:	1 DV: 19		
2-3 DV: 16	18	19	
Nº DE ATAQUES:	1	3	1
DANO/ATAQUE:	1-3/1-6/2-8	1-2/1-2/2-5	1
ATAQUES ESPECIAIS:	Língua e engolir inteiro	Nulo	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula	Veneno
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	Diminuto a Médio (60 cm a 3 m)	Peq. (1 m)	Diminuto (15/30 cm)
MORAL:	Mediano (8)	Incerto (6)	Incerto (6)
VALOR EM XP:	1 DV: 120 2 DV: 175 3 DV: 270	35	65



Rãs gigantes se parecem com suas parentas comuns em todos os aspectos, exceto no tamanho. Suas enormes proporções significam que esses monstros podem considerar criaturas maiores como comida, o que "promove" seres de tamanho pequeno ou até semi-humanos ao status de possíveis presas. Uma rã gigante pode ter de 60 centímetros a 2 metros, e pesar entre 25 e 125 quilos (uma rã de 60 centímetros pesa 25 quilos, acrescentando-se cerca de 25 quilos para cada 30 centímetros adicionais). Rãs com 1 dado de vida têm 60 centímetros de comprimento; aquelas de 60 centímetros a 1 metro têm 2 dados de vida. As criaturas com mais de 1 metro possuem 3 dados de vida.

A distância que uma rã gigante pode pular é baseada em seu peso, sendo 50 metros o máximo para um animal de 25 quilos. Subtraia 6 metros para cada 25 quilos adicionais. Uma rã não pode pular para trás, ou diretamente para qualquer um dos lados, mas pode saltar 10 metros diretamente para cima.

COMBATE: Devido à sua capacidade de camuflagem, a rã gigante facilmente surpreende seus oponentes (penalidade de -3 nos testes de surpresa dos adversários) quando estiver em seu habitat natural. Essa criatura usa sua longa língua pegajosa para prender a vítima. A língua tem um comprimento igual a três vezes o tamanho da rã, e ataca com um bônus de +4 na jogada de ataque, mas não causa dano quando acerta.

Uma vez que a vítima seja capturada, ela ainda tem uma chance de golpear a língua antes que a rã tente recolhê-la. Se a língua for atingida, a rã solta sua vítima e não atacará aquela criatura novamente. Caso contrário, a vítima será puxada.

Se a vítima pesar menos que a rã, seu corpo é arrastado para a boca do animal na mesma rodada em que o ataque à língua foi desperdiçado. Se a criatura pesar mais do que a rã, uma outra rodada é necessária para que o anfíbio consiga engolir a criatura. Isso dá à pessoa uma nova chance de tentar acertar a língua. Qualquer criatura que pese mais que o dobro da rã não pode ser puxada, e é solta na terceira rodada após a captura, mesmo que a vítima não consiga acertar a língua do monstro.

Uma vez que a vítima tenha sido levada até a boca da rã, o monstro tentará comê-la. Se o animal conseguir morder a vítima na primeira rodada em que a presa estiver ao alcance, ele automaticamente causa dano máximo. Rãs com 1 dado de vida têm uma mordida que causa 1-3 pontos de

dano; aquelas com 2 dados de vida causam 1-6 pontos de dano, e os monstros com 3 dados de vida causam 2-8 pontos de dano por mordida.

Com um resultado de 20 na jogada de ataque, a rã pode engolir inteira qualquer criatura com menos de 1 metro de comprimento. Qualquer presa engolida inteira tem uma chance de abrir caminho para fora com uma arma cortante, mas deve obter um resultado de 18 ou mais em sua jogada de ataque. Uma vítima tem apenas três rodadas para escapar antes da asfixia. Uma fuga bem-sucedida mata o monstro. Qualquer dano causado a uma rã que traga uma vítima ainda viva em seu estômago tem uma chance de 33% de atingir também a presa engolida.

Rãs gigantes têm medo de fogo, e sempre se afastam dele.

HABITAT/SOCIEDADE: Rãs gigantes vivem em grupos, mas não possuem uma estrutura social definida. São caçadoras agressivas e comem insetos, peixes e pequenos mamíferos. Grandes predadores aquáticos como peixes e tartarugas gigantes freqüentemente as caçam.

RÃS MORTAIS

Essa versão menor da rã gigante ataca com seus dentes afiados e garras frontais. Apesar de não engolir vítimas inteiras, esse monstro é um temível caçador, e tem um gosto especial por carne humana.

RÃS VENENOSAS

Uma rara variação da rã comum, essa espécie libera um veneno de contato a partir de sua pele, assim como da mordida. A fraqueza do veneno confere a todas as vítimas um bônus de +4 em seus testes de resistência. Devido a sua pequena eficiência e extrema raridade, não há mercado para esse veneno.

FUNGOS

CLIMA/TERRENO:	Violeta	Guardião	Infecioso	Ascomóide	Esporo Gasoso
FREQUÊNCIA:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
ORGANIZAÇÃO:	Rara	Comum	Rara	Muito rara	Rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Pluricelular	Pluricelular	Pluricelular	Pluricelular	Pluricelular
DIETA:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
INTELIGÊNCIA:	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga
TESOURO:	Não-inteligente (0)	Não-inteligente (0)	Indeterminável	Indeterminável	Não-inteligente (0)
TENDÊNCIA:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
	Neutra	Neutra	Neutra (egoísta)	Neutra (egoísta)	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	2-8 (2d4)	1-4	1	1-3
CATEGORIA DE ARMADURA:	7	7	5	3	9
MOVIMENTO:	1	1	3	12 (ver abaixo)	3
DADOS DE VIDA:	3	3	5	6+6	1 pv
TACO:	17	17	15	13	20
Nº DE ATAQUES:	1-4	0	2	1	1
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo	Nulo	3-6/3-6	Ver abaixo	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nulo	Infecção	Nuvem de esporos	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Barulho	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1 a 2 m)	M (1 a 2 m)	Min. (Diâm. 60 cm)	M a G (Diâm. 1,5/3 m)	M (Diâm. 1 a 2 m)
MORAL:	Resoluto (12)	Resoluto (12)	Elite (14)	Campeão (15)	Mediano (8)
VALOR EM XP:	175	120	650	1.400	120

Fungos são plantas simples que não possuem clorofila, caules verdadeiros, raízes e folhas. São incapazes de realizar fotossíntese, e vivem como parasitas ou saprófitos.

FUNGOS COMUNS

Fungos comuns são bem conhecidos dos homens: mofo, fermento, bolor, cogumelos, etc. Essas plantas incluem tanto espécies úteis quanto nocivas.

COMBATE: Fungos comuns não atacam nem se defendem, mas se proliferam e podem chegar a lugares indesejados.

Aventureiros que perderam sua rações devido a bolor, ou roupas graças ao mofo, tiveram encontros desagradáveis com fungos.

HABITAT/SOCIEDADE: Os corpos da maioria dos fungos verdadeiros constituem-se de finos filamentos sedosos. Qualquer um que deseje confirmar esse fato só precisa deixar um pedaço de pão úmido desprotegido por um dia ou dois. Examinar o bolor com uma lupa mostrará não apenas os filamentos, mas também os esporos. São os esporos que dão cor ao bolor.

A maioria dos fungos se reproduz assexuadamente, através de divisão celular, brotamento, fragmentação ou pelos esporos. Aqueles que se reproduzem sexuadamente alternam entre uma geração sexuada (gametófito) e uma produtora de esporos (esporófito).

Fungos crescem melhor em locais escuros e úmidos, encontrados facilmente nos armários de uma cozinha, mochilas ou botas. Um ambiente quente é preferido por alguns, como o fermento e certos tipos de bolor, mas calor excessivo mata os fungos.

Armazenamento apropriado e limpeza servem para evitar a maioria dos fungos comuns.

ECOLOGIA: Fungos decompõem matéria orgânica, sendo parte importante do ciclo do nitrogênio, transformando organismos mortos em amônia. Sem a ação de cogumelos e outros fungos, a renovação do solo não poderia ocorrer tão rapidamente.

Fungos também são úteis para os homens por muitas razões. Fermentos são extremamente úteis para fazer o pão crescer, e na fabricação de vinho e cerveja. Certos tipos de mofo são importantes na produção de queijo. Até a cor de alguns tipos de queijos deve-se ao desenvolvimento de mofo no processo de produção.

Muitos fungos são comestíveis, e os conhecedores consideram alguns deliciosos. Porcos são usados para caçar trufas, um fungo subterrâneo que

cresce próximo às raízes das árvores e dá um sabor picante à comida. Ninguém até agora conseguiu cultivar trufas — um botânico ousado poderia fazer fortunas se descobrisse como fazê-lo.

Alguns cogumelos, os corpos de outro tipo de fungo subterrâneo, podem ser comidos; outros, no entanto, são tão venenosos que um caçador de cogumelos inexperiente só pode errar ao escolher os fungos uma única vez. O micélio que produziu um único cogumelo pode se estender por alguns metros sob o solo, em qualquer direção.



Na medicina, o mofo verde (como a penicilina) pode ser usado em remédios populares para várias infecções bacterianas.

Um alquimista que conheça profundamente os fungos pode produzir uma grande variedade de substâncias úteis, a partir dos efeitos dessas plantas em vários materiais.

FUNGO VIOLETA

As colônias de fungo violeta são parecidas com as de guardiões, e geralmente (75%) se encontram com eles. Esses últimos são imunes ao toque dos fungos violeta, e os dois tipos de criaturas complementam a vida uma da outra.

COMBATE: Fungos violeta preferem crescer sobre os corpos de animais em decomposição. Cada fungo tem de uma a quatro ramificações, com as quais ataca qualquer animal que entre em seu alcance (ver a seguir). A excreção dessas ramificações apodrece carne em uma rodada, a menos que se obtenha sucesso em um teste de resistência a veneno ou se use uma *Curar Doenças*. O comprimento das ramificações depende do tamanho do fungo. Fungos violeta medem de 1 a 2 metros, sendo que o menor tem ramificações de cerca de 30 centímetros de comprimento, aumentando em 30 centímetros para cada 30 centímetros adicionais no tamanho do fungo. Qualquer fungo adulto pode ter até quatro ramificações.

GUARDIÕES

Guardiões são geralmente fungos irracionais e quietos, mas capazes de se mover. São perigosos para exploradores de masmorras, devido ao barulho infernal que produzem.

COMBATE: Luz num raio de 10 metros ou movimento num raio de 3 metros faz com que o guardião emita um grito agudo, que dura de uma a três rodadas. Esse barulho tem uma chance de 50% de atrair monstros errantes a cada rodada.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas plantas vivem em lugares escuros sob o solo, freqüentemente em companhia de fungos violeta. Quando os guardiões atraem habitantes curiosos das masmorras com seus gritos, os fungos violeta são capazes de matar as criaturas com suas ramificações, deixando bastante matéria orgânica para que os guardiões se alimentem.

ECOLOGIA: Vermes púrpura e homens-vegetais têm um grande apetite por guardiões, e parecem não se incomodar com o barulho enquanto comem.

Esporos de guardiões são um importante ingrediente para poções de controlar plantas.

INFECCIOSOS

Os infecciosos, que se assemelham às algas, têm a aparência de bolhas fibrosas de matéria esbranquiçada em decomposição, com cogumelos crescendo a partir deles. Eles expelem uma substância altamente alcalina (como barrela) quando atacam.

COMBATE: Esses monstros fungóides possuem órgãos sensores de calor, som e vibrações em várias partes do corpo. Quando atacam, eles expõem um tubo, através do qual descarregam o fluido alcalino em pequenos glóbulos, com um alcance de 1d3+1 metros.

Além do dano da substância, os glóbulos que essas criaturas liberam podem fazer com que as vítimas sirvam de hospedeiros para o crescimento de novas colônias de infecciosos. Se a presa falhar em um teste de resistência a veneno, cogumelos começam a brotar na área afetada do corpo do indivíduo. Isso ocorre em 1d4+4 rodadas, e causa 1d4+4 pontos de dano. A colônia então se espalha por todo o corpo do hospedeiro, matando-o em 1d4+4 turnos, transformando-o em um novo infeccioso. Uma magia *Curar Doenças* evita que a infecção continue a se espalhar pelo corpo da vítima.

ASCOMÓIDE

Ascomóides são enormes fungos arredondados e dotados de uma pele muito grossa, parecida com o couro. Eles se movem rolando.

COMBATE: No início, a movimentação de um ascomóide é lenta — 3 na primeira rodada, 6 na rodada seguinte, depois 9 e por último 12 — mas

esses seres podem manter o ritmo durante horas, sem se cansar.

Ascomóides atacam rolando contra, ou sobre, os oponentes. Adversários de tamanho pequeno e médio são derrubados, e devem se levantar na próxima rodada ou permanecerão deitados.

A superfície da criatura é coberta com vários bolsões que servem como órgãos sensoriais. Cada bolsão também pode emitir uma nuvem de esporos para atacar inimigos perigosos. Oponentes grandes ou que tenham causado dano a um ascomóide são sempre atacados pelas nuvens de esporos. Essa nuvem tem cerca de 30 centímetros de diâmetro e 10 metros de comprimento. Ao atingir o alvo, transforma-se numa nuvem de diâmetro variável (de 2 a 6 metros). As criaturas atacadas devem obter sucesso em um teste de resistência a veneno, ou morrerão da infecção em seus organismos dentro de 1d4 rodadas. Mesmo aqueles que resistirem são cegados, e engasgam de tal maneira que precisam de 1d4 rodadas para se recuperar e voltar à luta. Enquanto isso, as vítimas estão praticamente indefesas, e todos os ataques feitos contra elas recebem um bônus de +4 nas jogadas de ataque, sem direito a bônus de escudo ou Destreza.

Tipos diferentes de armas afetam diferentemente o ascomóide. Armas de perfuração, como lanças, causam o dobro do dano. Armas mais curtas do tipo de perfuração causam dano como se estivessem atacando uma criatura de tamanho pequeno. Armas de impacto não causam dano a ascomóides; ferimentos por armas cortantes causam apenas 1 ponto de dano. Um ascomóide realiza testes de resistência contra ataques mágicos como *Dardos Místicos*, *Bola de Fogo* e *Relâmpago* com um bônus de +4; o dano é de apenas 50% do normal. (Ataques de *Frio* têm probabilidades e dano normais.) Como esses fungos não possuem cérebros — ao menos pelos padrões comuns —, todas as magias que afetam a mente (*Feitiço*, *Percepção Extra-sensorial*, etc.), a menos que sejam específicas para plantas, são inúteis.

ESPORO GASOSO

A qualquer distância maior do que 3 metros, há uma chance de 90% de que um esporo gasoso seja confundido com um beholder. Mesmo que esteja bem próximo, há uma probabilidade de 25% da criatura ser vista como um beholder, já que o esporo gasoso tem um olho central, falso, e rizomas que crescem em sua parte superior, parecendo-se muito com as hastes dos olhos de um beholder.

COMBATE: Se o esporo for atingido de forma a sofrer pelo menos 1 ponto de dano, ele explodirá. Todas as criaturas dentro de um raio de 6 metros sofrem 6d6 pontos de dano (3d6 se obtiverem sucesso em um teste de resistência a varinhas).

Se um esporo gasoso entrar em contato com pele desprotegida, ele emite minúsculos rizomas na matéria viva e cresce para dentro do organismo no tempo de uma rodada. O esporo gasoso morre imediatamente. A vítima deve receber uma *Curar Doenças* num período de 24 horas ou morrerá, gerando 2d4 esporos gasosos.

GALEB DUHR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno montanhoso
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Familiar
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Q (x3), X
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	-2
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	8-10
TACO:	8 DV: 13
9-10 DV: 11	
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2-16, 3-18, ou 4-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	G (2,5 a 4 metros)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	8 DV: 8.000
	9 DV: 9.000
	10 DV: 10.000

O galeb duhr é semelhante a uma pedra dotada de membros que funcionam como mãos e pés. Esses seres inteligentes são muito grandes, e se movem com lentidão. Habitam regiões rochosas ou montanhosas, onde podem sentir o poder da terra e controlar as pedras ao redor.

Essa criatura costuma medir entre 2,5 e 4 metros. Quando não está se movendo, esse ser parece parte integrante do terreno onde vive.

COMBATE: Essas criaturas são bastante solitárias, preferindo viver ao lado de poucos seres de sua espécie e de nenhum de qualquer outra, incluindo elementais da Terra. Quando alguém se aproxima, o galeb duhr prefere evitar o encontro desaparecendo dentro do solo. Se for perseguida ou irritada, no entanto, a criatura não hesita em combater o intruso.

Galebs duhr podem usar as seguintes magias como se fossem magos de 20º nível, uma vez por dia: *Mover Terra*, *Moldar Rochas*, *Criar Passagens*, *Pedra em Lama* e *Muralha de Pedra*. Eles conseguem usar *Moldar Rochas* à vontade.

Esses seres podem animar de um a dois rochedos a uma distância de até 60 metros (CA 0; MV 3; 9 DV; Dano 4d6) da mesma maneira que um ente controla árvores. Esses monstros sofrem o dobro do dano por ataques de frio, e fazem *testes de resistência* contra esses ataques com uma penalidade de -4. Eles não são afetados por relâmpagos ou chammas naturais, mas sofrem dano normal de fogo mágico (apesar de realizarem *testes de resistência* com um bônus de +4 contra ataques de fogo).

HABITAT/SOCIEDADE: Os galebs duhr, apesar de serem originários do plano Elemental da Terra, são algumas vezes encontrados em pequenos grupos familiares nas regiões montanhosas do plano Material Primário.

Não se sabe como (ou mesmo se) eles se reproduzem, mas essas criaturas "jovens" já foram encontradas em algumas ocasiões — espécimes com um tamanho menor que o normal.

Apesar de não possuírem uma cultura visível acima do solo, sabe-se que os galebs colecionam pedras preciosas que encontram usando *Criar Passagens*. Algumas vezes esses seres possuem pequenos itens mágicos, obviamente obtidos daqueles que os atacaram para roubar as pedras preciosas.

A "música" desses seres muitas vezes fornece o primeiro sinal de que as criaturas estão por perto — e, geralmente, a única pista, uma vez que são muito anti-sociais, penetram rapidamente no solo quando sentem as vibrações de visitantes que se aproximam.

Sentando-se em grupos, os rochedos vivos harmonizam vozes graves, compondo músicas assustadoras; alguns sábios acham que as melodias podem provocar ou evitar terremotos. Outros afirmam que os grunhidos emi-



tidos por essas criaturas é uma forma de avisar outros membros do grupo, mas não há uma prova conclusiva para qualquer uma das hipóteses.

ECOLOGIA: Os galebs duhr não têm inimigos naturais, exceto as criaturas que cobiçam as pedras preciosas que colecionam. Esses seres comem pedras, preferindo granito a qualquer outra variedade, mas se recusam a consumir pedras sedimentares. As que comem tornam-se parte de seu corpo; tal refeição só precisa ser realizada uma vez a cada 2 ou 3 meses.

Além das pedras preciosas que carregam consigo, é muito provável que eles saibam a localização de várias outras gemas e conheçam veios de metais preciosos como ouro, prata e platina, apesar de não terem interesse nesses minerais. Alguns magos poderosos já conseguiram barganhar com essas criaturas para obterem tais informações. Um acordo assim é extremamente difícil de se consumir, uma vez que elas possuem grande habilidade de luta e geralmente não encontram dificuldades em evitar ferimentos, se assim desejarem. Além disso, os galebs são territorialistas, e ficariam muito irritados se alguém fizesse uso desses conhecimentos nas vizinhanças.

Por algum motivo desconhecido, eles sentem-se responsáveis pelas pedras menores e rochas ao seu redor, da mesma maneira que um ente se comporta em relação às árvores das proximidades. Uma criatura que perturbe a sua área o faz por sua própria conta e risco.

	Réptil Colossal	Humanóide Colossal	Insetóide Colossal
CLIMA/TERRENO:	Ilhas tropicais e subtropicais	Ilhas tropicais e subtropicais, selvas e montanhas	Montanhas tropicais, subtropicais e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou casal	Solitária ou casal	Solitária ou casal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Especial	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Inconstante	Inconstante	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2	1-2	1-3
CA:	2	4	6
MOVIMENTO:	18, Nd 12	21	6, Vn 36 (E)
DADOS DE VIDA:	50	35	20 a 30
TACO:	5	5	5
Nº DE ATAQUES:	3	2	1
DANO/ATAQUE:	3-30/3-30/6-60	4-40/4-40	3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Pisotear	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração	Regeneração	Regeneração
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	A (30 a 60 m de altura)	A (25 a 30 m de altura)	A (20 m de comprimento)
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)	Elite (13)
VALOR EM XP:	43.000	28.000	20 DV: 14.000 30 DV: 24.000

Colossos são criaturas realmente monstruosas, tanto em tamanho quanto em ferocidade. Não se sabe se são remanescentes de eras distantes, aberrações de processos naturais ou o resultado de experiências mágicas mal-sucedidas.

Eles se parecem com humanóides, insetos e répteis gigantes. Desses três tipos, o mais comum é também o maior e mais perigoso: o réptil colossal, tão enorme que faz literalmente qualquer outra criatura parecer um anão. Alguns se movimentam sobre as 4 patas. A maioria, entretanto, é bípede, sustentando-se sobre 2 pernas imensas, que chegam a competir com a largura dos troncos das maiores árvores. O corpo da criatura é grosso e pesado. Escamas com aparência de rochas — geralmente verde-escuras com manchas negras — cobrem-no totalmente. A barriga tem uma tonalidade mais clara de verde. Certos tipos, mais raros, têm escamas com manchas marrons, cinzentas e amarelas.

As mãos são muito semelhantes às de humanos, apesar do fato de que cada 1 de seus 4 longos dedos culmina em uma garra com forma de gancho. Os pés são chatos e largos, com dedos cobertos por membranas natatórias. Os dedos dos pés também possuem garras em forma de gancho, que são maiores e mais grossas do que as existentes nas mãos. Uma protuberância óssea percorre todo o corpo, a partir do início do longo pescoço, descendo pela espinha e indo até o fim da imensa cauda.

A cabeça do réptil colossal é pequena em relação ao resto do corpo. Ela tem 2 grandes olhos, geralmente dourados ou vermelho-brilhantes. As narinas são apenas buracos incrustados na cabeça, e as orelhas projetam-se de forma triangular, parecendo pequenas asas. A boca é uma enorme fenda, que quase divide a cabeça em duas partes, e está repleta de longas presas.

O réptil colossal não consegue falar, mas emite rugidos ensurdecedores parecidos com os de um elefante, só que amplificados mil vezes. O monstro consegue respirar tanto no ar quanto na água.

COMBATE: Apesar de ter um certo nível de inteligência, as ações do réptil colossal — assim como as ações da maioria dos colossos — são aquelas que se espera de enormes criaturas irracionais, causando destruição sem motivo aparente. Esse ser ataca com patadas, usando as garras da frente, e mordidas com suas poderosas mandíbulas. Se estiver se movendo nas 2 patas traseiras, a criatura pode pisotear vítimas, causando 10-100 (10d10) pontos de dano. O colosso arrasta a enorme cauda pelo chão, de um lado para o outro, atingindo até quase 30 metros atrás de si. Qualquer criatura dentro do alcance da cauda deve passar em um teste de resistência à morte, ou sofrerá 8-80 (8d10) pontos de dano.

Um réptil colossal enfurecido fica completamente alheio a seus arredores, esmagando tudo e todos no caminho. Os tremores de terra causados pelo seu andar sempre avisam até os mais incautos de sua presença e a criatura nunca consegue surpreender suas presas. Quando está nadando, é prejudicado da mesma maneira, já que sua chegada é precedida por águas turbulentas ou enormes ondas. Os estrondosos rugidos que acompanham todas as ações do colosso fazem com que seja absolutamente impossível ignorá-lo.

A grossa carapaça do réptil colossal lhe confere CA 2, compondo uma forte defesa contra a maioria dos ataques físicos. Quando chega a sofrer dano, o monstro consegue regenerar 4 pontos de vida por rodada.

Felizmente, os répteis colossais raramente importunam humanos. Entretanto, possuem ótima memória, e sua sede de vingança não conhece limites. Humanos que os ataquem ou invadam seus covis serão perseguidos incansavelmente — mesmo que isso signifique que o colosso tenha que atravessar milhares de quilômetros de oceanos. Esse desejo de vingança raramente é satisfeito, a menos que o monstro destrua completamente as vilas de seus atacantes. Às vezes, províncias inteiras podem ser arrasadas.

A maneira mais certa de se provocar a fúria de um réptil colossal é ameaçar seus filhotes, com quem mantém fortíssimas ligações mentais e podem localizá-los com exatidão sem limite de distância.

Apesar de sua reputação de destruidores irracionais, esses monstros na verdade, têm uma forma simples de empatia que lhes permite sentir as emoções e desejos dos outros, embora primitivamente. Parecem perceber, instintivamente, quais criaturas têm más intenções, e direcionam seus ataques de acordo.

HABITAT/SOCIEDADE: Um pequeno número de répteis colossais faz covis no fundo de oceanos subtropicais. A maioria, no entanto, habita distantes ilhas tropicais, longe de terras civilizadas. Tais ilhas ficam espalhadas pelos oceanos de Kara-Tur, sendo que a maioria nem consta em mapas. A principal exceção é a Ilha do Colosso, uma das Ilhas Externas, perto da ponta sudoeste de Wa. Essa ilha é completamente habitada por colossos de vários tipos.

Exploradores das regiões árticas de Kara-Tur encontraram uma vez um réptil colossal ainda em crescimento, congelado em um bloco de gelo. Construíram um enorme trenó para levar sua descoberta à civilização. No caminho o gelo começou a derreter. O colosso destroçou o bloco semiderretido, esmagou seus captos e foi para as montanhas.

Qualquer gruta ou caverna que ofereça abrigo, privacidade e espaço suficientes pode servir como covil para um réptil colossal. Territorialistas agressivos, esses répteis e suas famílias geralmente reclamam uma área de

vários quilômetros quadrados como sua propriedade particular, defendendo-a contra todo e qualquer intruso. Como seus olhos são sensíveis à luz forte, tais monstros passam a maior parte do dia dormindo, e saem à noite para procurar comida e patrulhar o território. Rugidos estrondosos revelam a presença do colosso a todos. Répteis colossais não colecionam tesouros ou quaisquer outros objetos.

Essas criaturas vivem centenas de anos, e escolhem suas parceiras alguns anos depois de atingirem a maturidade, permanecendo ao lado delas durante toda a vida. A fêmea de um réptil colossal dá à luz um único filhote a cada século. O nascimento de uma dessas criaturas é marcado por incríveis tempestades, que agitam os céus sobre o território de seus pais durante 101 dias.

Um réptil colossal imaturo mede de 6 a 12 metros, possui 10 dados de vida (TAC0 11) e taxa de movimentação 12 (Nd 9). As garras de um jovem causam 1-10 pontos de dano cada, e sua mordida 2-24 (2-12) pontos de dano. A cauda — não tão poderosa quanto a dos adultos — varre o solo em um arco que alcança 6 metros para trás e para os lados, causando 3-18 (3d6) pontos de dano em todas as vítimas que falhem no teste de resistência à morte.

ECOLOGIA: O réptil colossal é onívoro. Ele se alimenta principalmente de plantas, engolindo árvores inteiras de uma só vez. No entanto, o monstro também aprecia presas vivas de todos os tipos. O colossal pode se alimentar de minerais, pedras preciosas e outras substâncias inorgânicas em tempos de vegetação e vítimas escassas.

Tais répteis evitam a companhia de outras criaturas. Eles não gostam principalmente dos outros tipos de colosso, que algumas vezes competem pelo mesmo território.

Possuem duas propriedades úteis para os humanos:

- A pétala de qualquer flor que crescer naturalmente na pegada de um réptil colossal serve como ingrediente para uma poção do crescimento.
- Acontecem tempestades quando nasce um réptil colossal. Se uma criatura morta, de qualquer tipo, for atingida por um relâmpago da tempestade, o raio funcionará como uma *Ressurreição*.

HUMANÓIDE COLOSSAL

Humanóides colossais são os tipos menos inteligentes. Parecem com humanos gigantes de ombros caídos, longos braços e mandíbulas salientes. Têm cabelos sujos e compridos ou são seres completamente calvos. Medem de 25 a 30 metros, e às vezes são cobertos por pêlos negros, marrons ou dourados. A coloração da pele varia: rosa-clara, amarela ou completamente negra. Esses monstros têm grandes narizes e orelhas, além de olhos brilhantes, que geralmente são marrons ou vermelhos. Há rumores da existência de humanóides colossais de um olho só.

Humanóides colossais não possuem idioma próprio, mas devido a sua forte empatia com humanos, são capazes de compreender frases curtas em 25% das vezes. Os movimentos e outras ações dessas criaturas são normalmente acompanhados de rugidos e grunhidos.

O monstro ataca com os 2 punhos, causando 4-40 (4d10) pontos de dano cada. Ele raramente usa armas ou ferramentas, uma vez que seus dedos desajeitados têm grande dificuldade de manipular tais objetos. Entretanto, existem informações de que humanóides colossais chegam a usar árvores como clavas. Essas criaturas também podem pisotear qualquer um (ou qualquer coisa) que esteja sob seus pés, causando 10-100 (10d10) pontos de dano. Humanóides colossais são capazes de se regenerar a uma velocidade de 4 pontos de vida por rodada.

Assim como os répteis colossais, essas criaturas possuem uma forma simples de empatia que lhes permite sentir as emoções e desejos básicos dos outros. A menos que estejam com fome, os monstros preferem evitar criaturas que não queiram lhes causar mal, mas perseguem aquelas com intenções hostis.

Humanóides colossais habitam vales, cavernas de tamanho apropriado, altas montanhas ou suas próprias ilhas, longe das regiões civilizadas. Eles não acumulam tesouros, passando a maior parte de seu tempo comendo e dormindo.

Esses seres vivem vários séculos, tendo uma só parceira por toda a vida. Uma vez a cada 100 anos, aproximadamente, uma fêmea de humanóide colossal dá à luz de um a dois filhotes. Um humanóide colossal jovem mede de 6 a 10 metros. Possui 8 dados de vida (TAC0 13) e movimentação 15. Seus punhos causam 1-10 pontos de dano cada. A criança não é capaz de realizar o ataque de pisoteamento.

Esses monstros coexistem pacificamente com outras criaturas em seus



habitats, mas os humanóides colossais competem ferozmente com colossos rivais, e violentos conflitos são frequentes. Muitas dessas lutas continuam até que um dos colossos esteja morto.

Humanóides comem qualquer tipo de vegetação e caça, preferindo cervos, ursos, cavalos e presas parecidas.

INSETÓIDE COLOSSAL

Insetóides colossais adultos parecem-se com imensas mariposas. Seu corpo é coberto por pêlos finos, geralmente cinzentos ou negros, e as asas apresentam tonalidades brilhantes, nas cores azul, vermelho, amarelo e verde. Os movimentos e outras ações são acompanhados por um grito agudo, que parece um alarme.

O insetóide colossal inicia a vida como um ovo colossal, que será chocado, revelando uma enorme larva que possui 20 dados de vida. Nessa forma, ele pode lançar um fio de seda de casulo a uma distância de 20 metros. A seda é extremamente forte e pegajosa, grudando em qualquer coisa que venha a atingir. Com o fio, a criatura consegue prender e imobilizar suas vítimas. A seda pode ser quebrada de três maneiras: com 20 pontos de dano causados por uma arma cortante; obtendo-se sucesso em um teste de dobrar barras/suspender portais; ou por monstros de 10 dados de vida ou mais.

Essa larva cresce a uma velocidade extraordinária, ganhando 1 dado de vida por semana. Ao atingir 25 dados de vida, a criatura tece um casulo e inicia o estágio de pupa, permanecendo assim por 2-8 (2d4) semanas. Depois, o monstro finalmente reaparece como uma imensa mariposa de 30 dados de vida. Nessa forma, a criatura não consegue mais tecer fios de seda. No entanto, ao agitar suas asas, o insetóide é capaz de criar um enorme vendaval, com 20 metros de largura e atingindo 70 metros à frente. Para permanecer em segurança, tudo e todos dentro do alcance devem estar firmemente presos (por exemplo, amarrados a uma rocha). Vítimas que não estejam seguras devem realizar um teste de resistência à morte com penalidade de -4. Aqueles que falharem serão arremessados a uma distância de 3 a 12 metros, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada metro.

Insetóides colossais fazem suas tocas em vales e cavernas de regiões quentes e montanhosas. Eles vivem vários séculos. As fêmeas botam um único ovo a cada década, mas há apenas 20% de chance do ovo ser fértil.

Essas criaturas comem todos os tipos de caça e vegetação. Tais monstros preferem as amoreiras e, em apenas algumas horas, um insetóide colossal faminto pode devorar um pomar inteiro dessas árvores.

A seda da larva do insetóide colossal pode ser usada na fabricação de tecidos para robes mágicos.

	Gárgula	Márgula
CLIMA/TERRENO:	Qq terra, subterrâneo ou oceano	Qq terra, subterrâneo ou oceano
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	M x 10 (C)	Q, (C)
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-16	2-8
CA:	5	2
MOVIMENTO:	9, Vn 15 (C)	6, Vn 12 (C)
DADOS DE VIDA:	4+4	6
TACO:	15	15
Nº DE ATAQUES:	4	4
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6/1-4	1-6/1-6/2-8/2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido	Arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,75 metros de altura)	M (1,75 metros de altura)
MORAL:	Resoluto (11)	Elite (13)
VALOR EM XP:	420	975



Esses monstros são ferozes predadores de natureza mágica, geralmente encontrados em ruínas ou habitando cavernas subterrâneas. Eles possuem sua própria linguagem, composta de grunhidos.

COMBATE: Gárgulas atacam em 90% das vezes, qualquer coisa que encontrem, não importando se é benigna ou malévola. Esses seres adoram torturar vítimas indefesas até a morte.

Essas criaturas aladas são excelentes lutadores, possuindo quatro ataques por rodada. Sua combinação de ataques, composta por garra/garra/mordida/chifrada, pode causar até 16 pontos de dano, enquanto uma resistente carapaça os protege dos ataques de suas presas.

Gárgulas têm dois tipos preferidos de ataque: surpresa e mergulho. Aproveitando-se de sua aparência de esculturas ou estátuas, eles ficam imóveis no telhado de uma casa, esperando que a presa se aproxime. O monstro também pode se fazer passar pela estátua de uma fonte; ou, ainda, um par dessas horríveis criaturas pode permanecer "guardando" os lados de um portão. Quando a vítima se aproxima, os gárgulas atacam repentinamente, tentando apenas machucar a presa em vez de matá-la rapidamente. (Para um gárgula, causar morte lenta e dolorosa é mais interessante.)

Quando estão se movimentando, essas criaturas, às vezes, preferem atacar com um "mergulho", descendo rapidamente do céu para fazer de seus ataques uma emboscada aérea. Nesse caso, podem executar dois ataques com garras ou um com o chifre. Para realizar todos os quatro ataques os gárgulas devem aterrissar.

HABITAT/SOCIEDADE: Gárgulas vivem em pequenos grupos formados por outros de sua espécie, interessando-se por quase nada além de encontrar criaturas para ferir. Eles raramente perdem tempo com animais pequenos, preferindo atacar humanos ou outros seres inteligentes.

Acumulam tesouros de suas vítimas humanas. Individualmente, esses monstros costumam ter um punhado de moedas de ouro, mas a maior parte do tesouro fica cuidadosamente escondido no covil, geralmente enterrado ou sob uma enorme pedra.

ECOLOGIA: Originalmente, esses monstros eram esculpidos para servirem de calhas em telhados, tendo a forma de seres humanos e animais grotescos. Eram feitos de tal maneira que a água acabava sendo despejada

longe das paredes, para evitar manchas e erosão. Posteriormente, um mago desconhecido utilizou uma poderosa magia para dar vida a essas horríveis estátuas. Desde então a raça dos gárgulas se desenvolveu, e hoje encontra-se espalhada por todo o mundo.

Eles não precisam comer ou beber, de modo que podem permanecer imóveis pelo tempo que desejarem, e em quase qualquer lugar. A dor que causam em outras criaturas não é para sustentá-los, mas apenas para satisfazer um macabro senso de diversão.

Por serem razoavelmente inteligentes e muito malignos, algumas vezes esses monstros servem a um mestre do mal. Nesse caso, gárgulas geralmente são usados como sentinelas ou mensageiros; além de um pouco de ouro ou algumas pedras preciosas, seu pagamento é a diversão que obtêm atacando visitantes indesejados.

O chifre de um gárgula é o agente ativo mais comum no preparo de uma poção de invulnerabilidade, e também pode ser usado em uma poção do voo.

KAPOACINTH

Essa criatura é um espécime marítimo da raça dos gárgulas, que usa suas asas para nadar tão rapidamente quanto o gárgula consegue voar. Vagam em águas relativamente rasas, habitando cavernas subaquáticas.

Assim como os gárgulas, kapoacincths adoram causar dor nos outros. Sereias, elfos aquáticos e visitantes humanos são todos fortes candidatos a alvo dessas criaturas.

MÁRGULA

Márgulas são uma forma ainda mais horrível de gárgulas, são encontrados, principalmente, em cavernas. Sua pele parece-se tanto com pedra que há uma chance de apenas 20% de serem reconhecidos quando estão juntos às rochas. Esses monstros atacam com duas garras, um par de chifres e uma mordida. Eles falam seu próprio idioma e o dos gárgulas.

	Djinn	Dao	Efreeti	Marid	Jann
CLIMA/TERRENO:	Ar	Terra	Fogo	Água	Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Rara	Muito rara	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Califado	Khanato	Sultanato	Padixado	Emirado
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a alta (8-14)	Baixa a muito (5-12)	Muito (11-12)	Alta a gênio (13-18)	Muito a excepcional (11-16)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Honrada	Egoísta	Neutra (vil)	Cruel	Neutra (bondosa)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1	1	1-2
CA:	4	3	2	0	2 (5)
MOVIMENTO:	9, Vn 24 (A)	9, Vn 15 (B), Ev 6	9, Vn 24 (B)	9, Vn 15 (B), Nd 24	12, Vn 30 (A)
DADOS DE VIDA:	7+3	8+3	10	13	6+2
TACO:	13	11	11	7	15
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	2-16 (2d8)	3-18 (3d6)	3-24 (3d8)	4-32 (4d8)	1-8 + bônus de Força
ou com arma + bônus de Força					
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	25%	20%
TAMANHO:	G (3 metros de altura)	G (2,5 a 3 metros de altura)	G (4 metros de altura)	I (6 metros de altura) 2 metros de altura	M (1,75 a 3 metros de altura)
MORAL:	Elite (13-14)	Campeão (15-16)	Campeão (15-16)	Campeão (16)	Campeão (15)
VALOR EM XP:	5.000 Nobre: 11.000	5.000	8.000	16.000 cada DV adicional	3.000 (+1.000 para cada DV adicional)

Os gênios são provenientes dos planos elementais. Lá, em meio aos de sua espécie, eles têm sua própria sociedade. Gênios são algumas vezes encontrados no plano Material Primário, geralmente conjurados para realizarem algum serviço para um mago ou sacerdote poderosos. Todos viajam a qualquer um dos planos elementais, bem como para os Material Primário e Astral. Falam seu próprio idioma, e conhecem o de qualquer ser inteligente que venham a encontrar, graças a uma forma limitada de telepatia.

DJINN

Os djinns são gênios do plano Elemental do Ar.

COMBATE: A natureza mágica dos djinns lhes permite realizar qualquer um dos seguintes efeitos, uma vez por dia: *Criar Alimentos* para 2d6 pessoas e *Criar Água* ou *Criar Vinho* para 2d6 pessoas; *Criar Tecidos* (até 0,5 metro cúbico) ou *Criar Objetos de Madeira* (até 1/3 de metro cúbico) de natureza permanente; *Criar Metal*, até 50 quilos e curta duração (quanto mais resistente for o metal, menor a sua duração; ouro dura cerca de 24 horas, enquanto aço de gênio dura apenas 1 hora); *Criar Ilusão*, como um mago de 20º nível e com componentes visuais e auditivos; a *Ilusão* perdura sem necessidade de concentração até ser tocada ou dissipada magicamente; *Invisibilidade*, *Forma Gasosa* ou *Caminhar no Vento*.

Uma vez por dia o gênio é capaz de criar um redemoinho, que pode ser usado para sua locomoção, ou simplesmente dirigido à distância. O redemoinho é uma espiral em forma de cone, medindo até 3 metros de diâmetro na base, 12 metros de diâmetro no topo e até 20 metros de altura (o djinn determina suas dimensões exatas). A velocidade máxima é 18, com espécie de manobra A. A base do redemoinho deve permanecer em contato com água ou com uma superfície sólida, ou toda a estrutura irá se dissolver. Demora um turno completo para o redemoinho se formar ou se dissolver. Durante esse período, o redemoinho não causa dano, nem produz qualquer outro efeito. O cone de vento dura enquanto o djinn concentrar-se em mantê-lo, e move-se conforme seu criador deseja.

Se o redemoinho atingir uma criatura não-aérea e que tenha menos de 2 dados de vida, a vítima deve passar por um teste de resistência a Sopro-de-Dragão por rodada de contato como o vento. Caso contrário ela será derrubada, esmagada e morta. Seres mais resistentes, assim como

criaturas aéreas ou que estejam voando, sofrem 2d6 pontos de dano por rodada de contato.

Um djinn pode montar seu próprio redemoinho, e até levar passageiros consigo, os quais não sofrem dano dos fortes ventos. O cone pode carregar o gênio e seis criaturas de tamanho humano, ou três do tamanho do gênio.

Criaturas e ataques voadores recebem uma penalidade de -1 na jogada de ataque e no dano contra um gênio, que ganha um bônus de +4 nos testes de resistência contra ataques de gás e magias do ar.

É praticamente impossível capturar um djinn por meios físicos; um desses gênios que acredite estar perdendo a luta geralmente começa a voar, e usa seu redemoinho para atacar aqueles que o seguem. Djinns desprezam abertamente as criaturas que precisam de asas ou meios artificiais para voar, e usam *Ilusões* e *Invisibilidade* contra esses oponentes. Assim, a captura de um gênio ficará melhor resolvida se for arbitrada pelo Mestre, caso a caso. Vale a pena mencionar, entretanto, que amos bondosos geralmente estimulam o djinn a realizar maiores esforços e melhorar seu desempenho, enquanto um amo exigente e cruel encoraja exatamente o contrário.

Djinns podem carregar até 300 quilos, a pé ou voando, sem se cansar. Eles podem transportar o dobro desse peso por um curto período de tempo: três turnos se estiverem a pé ou um turno voando. Para cada 50 quilos abaixo do peso máximo, acrescente um turno ao tempo que o djinn pode andar ou voar sem cansaço. Um deles exausto precisa descansar durante 1 hora antes de realizar qualquer outra tarefa cansativa.

HABITAT/SOCIEDADE: A terra natal de um djinn é o plano Elemental do Ar, onde esses seres vivem em ilhas flutuantes de terra e rochas, medindo desde 1.000 metros a vários quilômetros de diâmetro. Elas estão repletas de edifícios, pátios, jardins, fontes e esculturas feitas de chamadas elementais. Em um típico lugar desses existem 3d10 djinns de várias idades e poderes, bem como 1d10 jann e 1d10 criaturas elementais de baixa inteligência. Todos são governados pelo xeque local, um djinn com o máximo de pontos de vida.

A estrutura social dessas criaturas baseia-se no governo exercido por um califa, servido por vários nobres e oficiais (vizires, beis, emires, xeques, xerifes e maliques). Um califa governa todas as terras dentro de uma área de

2 dias de viagem, e é aconselhado por seis vizires, que ajudam a manter o equilíbrio nas terras controladas.

Se um lar for atacado por um grande poder, um mensageiro (geralmente o djinn mais novo) é enviado para o lar mais próximo, que manda ajuda e envia mais dois mensageiros para avisar outros lares; dessa maneira, a nação toda é avisada.

DJINNS NOBRES

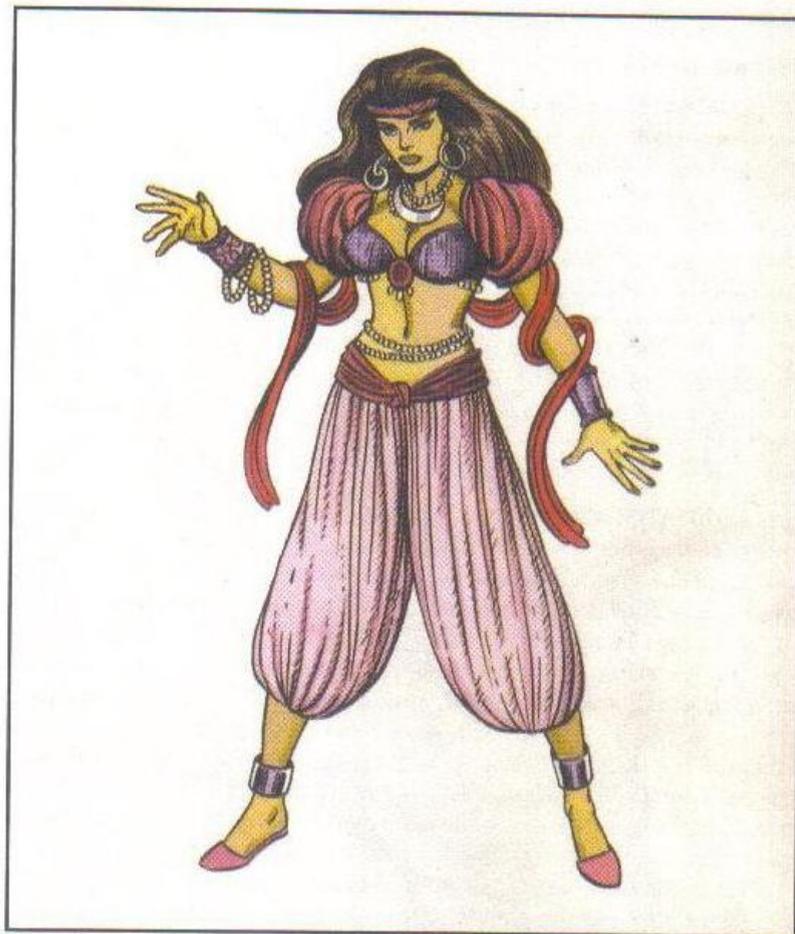
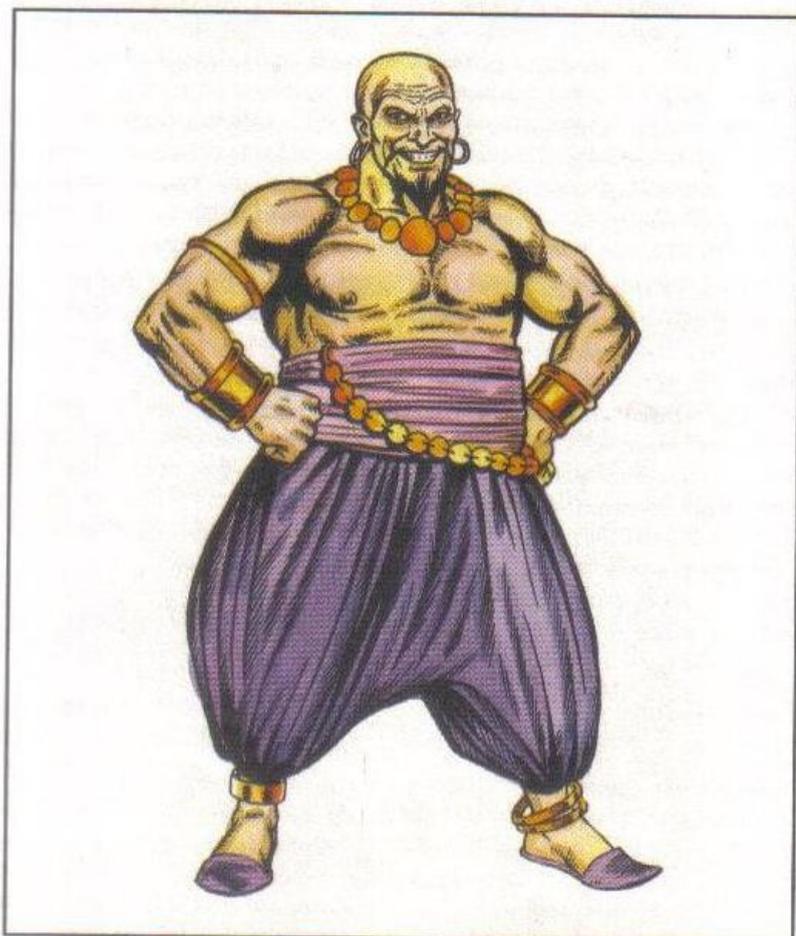
Alguns djinns (1%) são "nobres", e capazes de conceder três desejos a seus amos. Os nobres não realizam qualquer outro serviço e, após concederem o terceiro desejo, são libertados. Esses nobres são tão fortes quanto efreetis, com 10 dados de vida. Eles golpeiam causando 3d8 pontos de dano, e seus redemoinhos causam 3d6 pontos de dano.

DAO

Um dao é um gênio do plano Elemental da Terra. Apesar de serem geralmente encontrados naquele plano (e apesar de mesmo lá serem incomuns) os daos adoram vir ao plano Material Primário praticar o mal. Daos falam todas as línguas dos gênios, bem como a língua comum e a dos elementais da Terra.

COMBATE: Suas habilidades mágicas permitem usar os seguintes magias, uma de cada vez, uma vez por dia cada uma: *Transformação Momentânea*, *Detectar Bondade*, *Detectar Magia*, *Forma Gasosa*, *Invisibilidade*, *Confundir Detecção*, *Criar Passagens*, *Força Espectral* e *Muralha de Pedra*. Eles também podem conceder uma *Desejo Restrito* a alguém (realizando-o de alguma maneira perversa) uma vez por dia. Podem usar *Pedra em Lama* três vezes ao dia e escavar seis vezes. Um dao lança todas as magias como personagem de 18º nível.

Um dao pode carregar até 250 quilos sem se cansar. O dobro do peso fará com que ele se canse em três turnos, mas cada 50 quilos de peso abaixo de 500 permite que fique um turno extra suportando a carga. Após se cansar, o gênio precisa repousar durante 1 hora. Ele pode se mover através da terra (mas não através de pedra trabalhada) com uma velocidade de escavação de 6. Esses seres não podem levar criaturas vivas consigo, mas podem carregar objetos inanimados sem problemas.



Daos não são afetados por magias da terra, mas água benta produz o dobro do seu efeito normal sobre esses monstros.

HABITAT/SOCIEDADE: Os daos vivem na Grande Caverna Sombria em seu próprio plano, e em profundas cavernas ou grutas no plano Material Primário. Criam "ilhas" de matéria elemental em seu próprio plano, dando-lhes forma conforme desejam. Um desses labirintos contém, em geral, 4d10 daos, bem como 8d10 escravos, elementais ou não. Cada labirinto é governado por um atamã ou hétmã, que é aconselhado por um senescal. A lealdade do hétmã de um labirinto para com a Grande Caverna Sombria é sempre questionável, mas os senescais são escolhidos pelo khan dos daos, e sua lealdade é total para com ele.

O khan dos daos vive no centro do grande labirinto chamado Grande Caverna Sombria. Diz-se que a área dentro dessa caverna é maior que alguns continentes do plano Material Primário. A Grande Caverna Sombria é ligada a todos os tipos de "ilhas" de matéria elemental, de modo que o khan pode convocar todos os poderes de que necessitar. A população exata da Grande Caverna é desconhecida, bem como o número de escravos que trabalham constantemente para limpar os túneis danificados pelos freqüentes terremotos que os atingem.

Daos odeiam a servidão tanto quanto efreetis, e são ainda mais inclinados à maldade e à vingança que seus parentes do fogo.

ECOLOGIA: Os daos realizam um comércio próspero, encorajado por um desejo de maior poder e acesso a pedras preciosas. No topo de sua lista de coisas odiadas estão a maioria dos gênios (com exceção dos efreetis, com os quais trocam metais trabalhados por minerais). Eles também não gostam de outras criaturas elementais; só dão algum valor a tais seres se puderem se aproveitar deles de alguma maneira.

EFREETIS

Os efreetis são gênios do plano Elemental do Fogo. São inimigos dos djinns, e os atacam sempre que possível. Um efreeti conjurado ou capturado de forma correta pode ser forçado a servir por, no máximo, 1001 dias, ou pode ser obrigado a conceder três desejos. Efreetis não servem por vontade própria, e procuram deturpar a intenção de seus amos, obedecendo às ordens ao pé da letra.

Dizem que eles são feitos de basalto, bronze e chamas sólidas, sendo criaturas grandes, maciças e resistentes.

COMBATE: Um efreeti consegue realizar os seguintes efeitos, uma vez por dia: conceder até três *Desejos*, usar *Invisibilidade*, *Forma Gasosa*, *Detectar Magia*, *Expandir*, *Metamorfosar-se* e *Muralha de Fogo*; criar uma *Ilusão* com componentes visuais e auditivos que permanece ativa, sem concentração, até ser dissipada magicamente ou tocada. Um efreeti também pode produzir chamas ou usar *Pirotecnia* conforme desejar. Eles são imunes a ataques de fogo normal, e um ataque de fogo mágico sofre uma penalidade de -1, tanto na jogada de ataque quanto no dano.

Efreetis podem carregar 375 quilos andando ou voando, sem se cansar. Também podem carregar o dobro do peso por um tempo limitado: três turnos a pé ou um turno voando. Para cada 75 quilos abaixo de 750, acrescente um turno ao tempo permitido, tanto andando quanto voando. Após se cansar, o efreeti precisa repousar durante 1 hora.

HABITAT/SOCIEDADE: Efreetis são famosos por seu ódio à servidão, desejo de vingança, natureza cruel e habilidade de lograr e enganar. Seu lar original é sua grande fortaleza, a lendária Cidade de Latão, mas há vários postos avançados dessas criaturas por todo o plano Elemental do Fogo.

Um posto é habitado por 4d10 efreetis, e age como estação militar para observar ou atacar outros no plano. Esses postos são governados por um malique ou vali, com o máximo normal de pontos de vida. Há uma chance de 10% de que o posto também sirva como moradia temporária para 1d4 janns ou 1d4 daos (os únicos tipos de gênios tolerados pelos efreetis). As forças de um posto são geralmente direcionadas contra invasões vindas do plano Elemental do Ar, mas podem ser usadas contra qualquer viajante que mereça, na concepção dos efreetis, ser ameaçado, roubado e abusado.

Essas criaturas são neutras, mas inclinam-se para um mal organizado. São governados por um grande sultão que habita a Cidade de Latão. Ele é aconselhado por vários beis, emires e maliques no que diz respeito a acontecimentos dentro do plano, e por seis grandes paxás que lidam com os interesses dos efreetis no plano Material Primário.

A Cidade de Latão é uma enorme fortaleza que serve de lar para a maioria dos efreetis. Ela flutua nas regiões quentes do plano, e é muitas vezes cercada por mares de magma e lagos de lava brilhante. A cidade localiza-se sobre um hemisfério de latão brilhante, com cerca de 65 quilômetros de diâmetro. Das torres superiores projetam-se os minaretes do grande bastião do Palácio do Sultão. Diz-se que grandes riquezas encontram-se nesse palácio. A cidade possui uma população de efreetis que supera facilmente a de grandes cidades do plano Material Primário. O sultão detém o poder de uma Grande Divindade, enquanto muitos de seus conselheiros são divindades menores e semideuses.

ECOLOGIA: Elementais do Fogo costumam evitar os efreetis, por considerá-los opressores e oportunistas. Djinnns os odeiam e já houve várias grandes lutas entre ambos. Os efreetis vêem a maioria das outras criaturas como inimigos ou servos, um ponto de vista que não favorece a amizade com os outros gênios.

MARID

Diz-se que os marids nasceram dos oceanos, tendo as correntes por músculos e as pérolas por dentes. Esses gênios do plano Elemental da Água são os mais poderosos de todos. São também a raça mais individualista e caótica dentre todos os povos elementais, e apenas em casos excepcionais aceitam servir outras pessoas.

Em seu próprio plano eles são raros; marids viajam tão raramente para o plano Material Primário que muitos os consideram criaturas lendárias.

COMBATE: Marids usam seus poderes como personagens de 26º nível, e podem usar os seguintes efeitos mágicos, um de cada vez, duas vezes por dia cada: *Detectar Maldade*, *Detectar Bondade*, *Detectar Invisibilidade*, *Detectar Magia*, *Invisibilidade*, *Forma Líquida* (parecido com *Forma Gasosa*), *Metamorfosar-se* e *Purificar água*. Marids podem usar qualquer um dos seguintes poderes até sete vezes por dia: *Forma Gasosa*, *Tornar Raso*, *Partir Água*, *Muralha de Névoa* ou *Respirar na Água* (usado sobre outras criaturas, e durando até 1 dia inteiro). Uma vez por ano, um marid pode usar *Alterar a Realidade*.

Sempre podem *Criar Água*; o líquido assim produzido é direcionado na



forma de um poderoso jato de até 60 metros de comprimento. Vítimas atingidas pelo jato sofrem 1d6 pontos de dano e devem passar em um teste de resistência a Sopro-de-Dragão, ou ficarão cegas por 1d6 rodadas. Marids também possuem a habilidade inata de *Andar na Água* (como o anel de mesmo nome). Pode carregar 500 quilos. O dobro do peso provoca cansaço em três turnos. Para cada 100 quilos abaixo de 1.000, acrescente um turno ao tempo que o marid pode suportar o peso sem se cansar. Uma criatura dessas, exausta, precisa descansar durante 1 hora.

Eles nadam, respiram na água, sentem-se em casa a qualquer profundidade e possuem infravisão. Não são afetados por magias da água. Magias de frio permitem-lhes um bônus de +2 nos testes de resistência, e -2 em cada dado de dano. Fogo causa +1 por dado de dano, e impõe testes de resistência com uma penalidade de -1. Vapor não os afeta.

HABITAT/SOCIEDADE: Marids vivem em um império disperso, governado por um padixá. Todo marid reclama o direito à realeza; todos são, no mínimo, xás, atabegues, beglerbegues ou muftis. Através das eras, já existiram muitos "únicos herdeiros verdadeiros" do trono do padixá.

Um lar de marids contém 2d10 dessas criaturas, e localiza-se em volta de "ilhas" elementais com tudo de que precisam para sobreviver. Grupos maiores se reúnem para caçadas e torneios, onde o esforço individual é extremamente enfatizado.

Eles são ótimos contadores de histórias, apesar da maioria delas exaltarem suas próprias proezas, menosprezando os outros. Quando se comunica com um desses monstros, uma pessoa deve tentar manter a conversa fluindo, sem mudar muito de assunto entre uma história e outra, tomando todo o cuidado para não ofender o gênio. Marids consideram que a morte é a pena devida a um ser inferior que venha a ofendê-los.

Eles são agressivamente independentes e egoístas. Não é fácil forçá-los a fazer alguma coisa; mesmo se forem convencidos através de bajulação e suborno, eles, muitas vezes, desviam do objetivo para buscar uma outra aventura que promete maior glória, ou para ensinar aos seres inferiores sua glória. A maioria dos magos com grande habilidade em convocar e conjurar acha que essas criaturas dão mais trabalho do que realmente valem, o que explica a falta de itens para controle de marids (ao contrário de itens para controlar efreetis e djinnns).

Esses gênios podem viajar para o plano Etéreo, além dos planos a que todos os gênios têm acesso.

ECOLOGIA: Marids toleram seus parentes, os gênios, aturando os janns e djinns como "primos pobres", mas sentem uma grande aversão pelos efreetis e daos. Quanto ao resto do mundo, sentem-se de maneira parecida: a maioria dos seres de outros planos são considerados inferiores, coisas com as quais os gênios não devem se importar, a menos que um deles apareça na sala do banquete em uma hora inoportuna.

JANN

Os janns são os mais fracos dos humanóides elementais conhecidos coletivamente como gênios. Eles são formados de todos os quatro elementos e devem, portanto, passar a maior parte do tempo no plano Material Primário. Além de falarem o idioma comum e todas as línguas dos gênios, também podem falar com animais.

COMBATE: Os janns, na maioria das vezes, usam cota de malha como armadura (chance de 60%), adquirindo CA 2. Eles geralmente carregam grandes cimitarras que causam 2d8 de dano em criaturas pequenas e médias, e 4d4 pontos de dano em oponentes maiores. Esses gênios também usam arcos compostos longos. Janns machos têm Força extraordinária (jogue os dados de porcentagem para determinar os valores). Para as fêmeas, jogue dados de porcentagem e subtraia 50 do resultado; qualquer coisa acima de 0 significa uma porcentagem de Força igual ao número final, enquanto um resultado abaixo de 0 indica Força 18.

Janns podem usar um dos seguintes poderes por rodada: *Expandir* ou *Encolher* duas vezes por dia cada; *Invisibilidade* três vezes por dia; *Criar Alimentos* e *Água* uma vez por dia, como sacerdotes de 7º nível; e *Eterrealidade* (como a armadura de mesmo nome) uma vez por dia por no máximo 1 hora. Usam seus poderes como se fossem de 12º nível, exceto quando especificado o contrário.

HABITAT/SOCIEDADE: Janns preferem desertos isolados e oásis escondidos, onde têm tanto privacidade quanto segurança. Sua sociedade é bastante aberta, e machos e fêmeas são considerados iguais. Uma tribo é composta de 1d10+20 indivíduos, e é governada por um xeque e um ou dois vizires. Para xeques excepcionalmente poderosos são conferidos os títulos de emir e, em épocas de grande necessidade, eles reúnem-se e comandam grandes forças de janns (e às vezes aliados humanos).

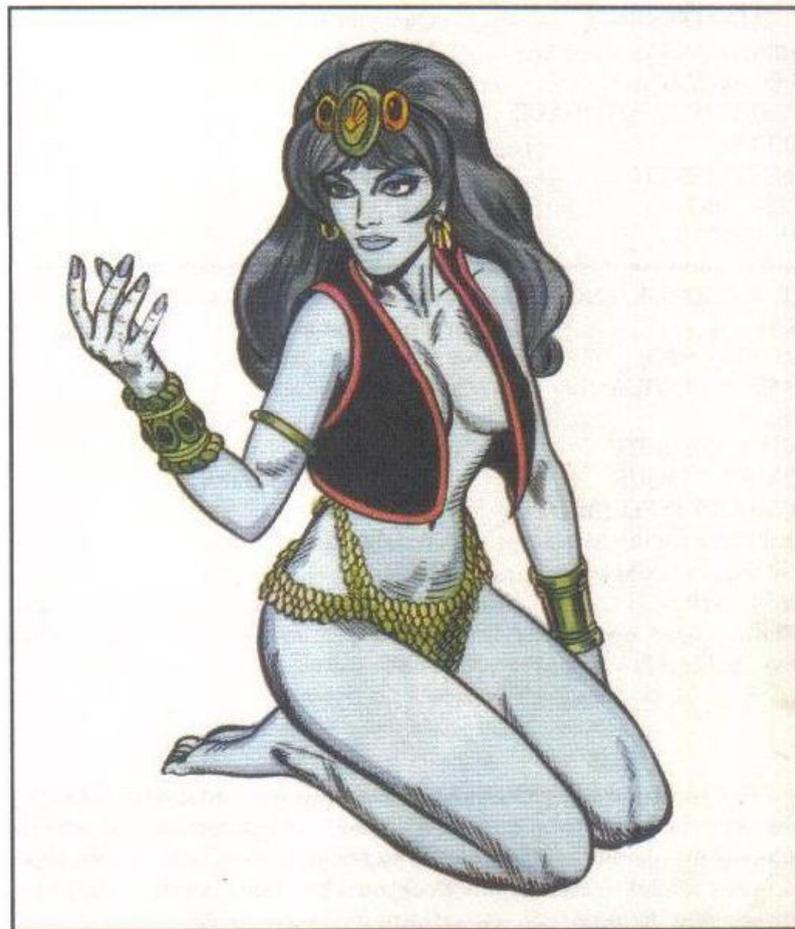
Muitas tribos são nômades, viajando com rebanhos de camelos, bodes ou ovelhas, de um oásis a outro. Esses nômades se parecem com humanos em todos os aspectos, e são muitas vezes confundidos com eles, a menos que sejam atacados. São fortes e corajosos e não toleram insultos ou danos. O território de uma tribo de janns pode se estender por centenas de quilômetros em qualquer direção.

Enquanto viajam, os machos vivem em grandes tendas coloridas com suas esposas, filhos casados e respectivas famílias. Filhas casadas se mudam para viverem com seus esposos. Quando uma família cresce demais para viver confortavelmente em uma única tenda, outra é construída, e um filho leva sua esposa para morar no novo lar. Em oásis permanentes, eles vivem não apenas em tendas, mas também em estruturas elegantes construídas com materiais trazidos de qualquer um dos planos elementais.

Janns conseguem viver em ambientes do ar, terra, fogo e água por até 48 horas. Isso inclui os planos elementais, para onde qualquer um pode viajar, levando consigo (se quiser) até seis indivíduos, que devem dar as mãos, formando um círculo com o jann. Se o gênio não voltar ao plano Material Primário em 48 horas, ele sofre 1 ponto de dano por hora adicional no plano Elemental, até morrer ou retornar ao Material Primário. Uma viagem para outro plano Elemental é possível, sem dano, contanto que ele passe pelo menos 2 dias no plano Material Primário antes da viagem.

ECOLOGIA: Janns suspeitam de humanos, não gostam de semi-humanos e odeiam humanóides. Aceitam os djinns, mas evitam daos, efreetis e marids. Algumas vezes fazem amizades com humanos, ou trabalham com eles para obterem recompensa, como um item mágico poderoso.

Um traço ético que eles têm em comum com outros povos nômades é a obrigatoriedade cultural de tratar hóspedes com honra e respeito. Visitantes



inocentes (incluindo humanos) são tratados com hospitalidade, mas pode-se esperar que retribuam o favor algum dia.

LÍDERES JANNs: Esses têm Inteligência 17-18, e 10% deles possuem Força 19. Xeques têm até 8 dados de vida, e emires até 9. Vizires possuem Inteligência 17-20 e os seguintes poderes mágicos, cada um podendo ser usado até três vezes ao dia e como se fossem de personagens de 12º nível: *Augúrio*, *Detectar Magia* e *Adivinhação*.

FANTASMA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	E, S
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0 ou 8 (ver abaixo)
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	10
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Envelhecer 10-40 anos
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros)
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	7.000

Fantasmas são os espíritos de humanos que, eram extremamente malignos em vida ou sofreram mortes tão passionais que foram amaldiçoados com o status da morte-vida. Por isso vagam durante a noite, ou em locais escuros e sombrios. Esses espíritos odeiam a bondade e a vida, e estão sempre sedentos da força vital, que extraem das pessoas vivas.

COMBATE: Como fantasmas não têm corpos, geralmente acabam sendo encontrados apenas por criaturas em estado semelhante; apesar disso, podem ser vistos por seres não-etéreos. No entanto, o poder sobrenatural dos fantasmas é tal que a simples visão dessa criatura faz com que qualquer humanoide envelheça 10 anos e fuja aterrorizado por 2-12 (2d6) turnos, a menos que passe em um teste de resistência à magia. Sacerdotes acima do 6º nível são imunes a esse efeito, e todos os outros humanóides acima do 8º nível recebem um bônus de +2 em seus testes de resistência.

Quaisquer criaturas dentro de um raio de 60 metros do fantasma estão sujeitas a um ataque de *Recipiente Arcano*. Se o fantasma não for bem-sucedido em sua tentativa de usar o *Recipiente*, ele assumirá uma forma semimaterial para poder atacar com o toque (nesse caso a CA é 0). Fantasmas semimaterializados podem ser atingidos apenas por prata (metade do dano) ou armas mágicas (dano normal). Se o espírito acertar um oponente, a vítima envelhece 10-40 (1d4x10) anos. Repare que fantasmas só podem ser atacados com magias por criaturas que estejam em estado etéreo. Qualquer humano ou semi-humano morto por um fantasma tem sua energia vital sugada, e está permanentemente morto.

Se o fantasma não conseguir se tornar semimaterial, ele só poderá ser combatido por alguém no plano Etéreo (nesse caso, sua CA é 8).

Fantasmas podem ser afastados pelo *poder da fé* de um clérigo de 7º nível ou melhor, e podem ser feridos por água benta enquanto estiverem na forma semimaterial.

HABITAT/SOCIEDADE: Na maioria dos casos o fantasma fica restrito a uma pequena área física, que assombra. Aqueles que já ouviram falar de lugares assombrados podem tentar evitar esses locais, para seu próprio bem.

Um fantasma tem, freqüentemente, um motivo específico para assombrar determinado local; pode estar tentando se vingar de alguma coisa que aconteceu durante a vida. Assim, uma mulher rejeitada por seu amante, e que depois cometeu suicídio, pode transformar-se em um fantasma e assombrar o local dos encontros secretos do casal. Da mesma maneira, um homem que teve seu negócio arruinado pode aparecer toda noite à frente da loja ou, talvez, no estabelecimento de um antigo concorrente.

Outra razão comum para uma pessoa se transformar em fantasma é a



falta de enterro adequado, e ele poderá viver perto da área de seu corpo, esperando que uma pessoa que passe por ali prometa enterrar seus restos mortais. O fantasma, com suas mágoas em relação à vida, torna-se uma entidade maligna, sedenta em causar destruição e sofrimento.

Em raras ocasiões, mais de um fantasma pode assombrar um mesmo local. O exemplo clássico dessa situação é o navio fantasma, uma embarcação que se perdeu no mar e tonou-se etérea, com a tripulação composta totalmente por fantasmas. Esses navios são encontrados mais freqüentemente na presença de fogos de santelmo (ou fogo-fátuo natural), uma descarga elétrica que faz com que luzes misteriosas apareçam nos cabos de um navio.

Muitas vezes, um fantasma pode ser "derrotado" por pessoas que não seriam páreo para ele em combate, mas que consertam aquilo que levou o espírito a assombrar o local. Por exemplo, uma jovem que tenha sido traída e assassinada por alguém que fingia amá-la poderia ser libertada de sua maldição se o traidor fosse humilhado e arruinado. Em muitos casos, entretanto, a vingança de um fantasma será bem mais exigente, podendo ser obtida apenas com a morte da pessoa responsável pela desgraça.

ECOLOGIA: O intenso terror causado por um fantasma, que faz com que a vítima envelheça 10 anos, não é bem compreendido pelo homem comum, que costuma explicar o fato dizendo que o fantasma "está morto". Se fosse essa a razão, certamente esqueletos e zumbis produziriam o mesmo efeito, o que não acontece.

Folclore e lendas servem para confundir ainda mais os fatos, quando relatam detalhes sobre as formas físicas de um fantasma: o exemplo clássico disso é o cavaleiro sem cabeça, que as pessoas podem achar assustador simplesmente por não ter cabeça. De acordo com essa crença, uma pessoa poderia encarar um fantasma se simplesmente tivesse a necessária coragem para fazê-lo. Tais idéias enganosas já custaram a vida de vários aventureiros através dos anos. Na verdade, o pavor é causado pelos poderes sobrenaturais do fantasma e não tem qualquer coisa a ver com a coragem da vítima.

	Carniçal	Lacedon	Carneçal
CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre	Qualquer aquático	Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo	Grupo	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno	Noturno
DIETA:	Cadáveres	Cadáveres	Cadáveres
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Muito (11-12)
TESOURO:	B, T	B, T	B, Q, R, S, T
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-24 (2d12)	2-24(2d12)1-6	1-4 (com grupos de carniçais)
CA:	6	6	4
MOVIMENTO:	9	Nd 9	15
DADOS DE VIDA:	2	2	4
TACO:	19	19	17
Nº DE ATAQUES:	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisia	Paralisia	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros de altura)	M (1,5 a 2 metros de altura)	M (1,5 a 2 metros de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	175	175	650

Carniçais são mortos-vivos, que um dia já foram humanos, e hoje se alimentam da carne de cadáveres. Apesar da mudança de humano para carniçal ter deturpado e destruído suas mentes, essas criaturas possuem uma incrível tenacidade, que lhes permite caçar vítimas eficientemente.

Carniçais podem ser reconhecidos vagamente como criaturas que já foram humanas, mas horrivelmente desfiguradas por sua transformação em mortos-vivos. A língua torna-se comprida e dura para lambe o tutano de ossos estilhaçados, e os dentes se mostram afiados e longos; as unhas ficam fortes e afiadas como garras.

COMBATE: Carniçais atacam com suas garras insalubres, e com mordidas das poderosas presas. O toque faz com que os humanos (incluindo também anões, gnomos, meio-elfos e halflings, mas excluindo os elfos) fiquem paralisados, a menos que passem em um teste de resistência à paralisção. A paralisia dura 3-8 (2+1d6) rodadas ou até ser cancelada por um sacerdote.

Qualquer humano ou semi-humano (exceto elfos) morto pelo ataque de um carniçal irá se tornar um novo carniçal, a menos que seja abençoado (ou abençoado e depois ressuscitado). Obviamente, isso também será evitado se a vítima for devorada pelos carniçais. Grupos de carniçais sempre atacam sem medo.

Essas criaturas podem ser afetadas por todas as formas de ataque, com exceção de magias do tipo *Sono* e *Enfeitiçar*. Podem ser afastados por sacerdotes de qualquer nível. Um círculo de *Proteção ao Mal* os mantém à distância.

HABITAT/SOCIEDADE: Carniçais e carneçais são encontrados com maior frequência perto de cemitérios, onde podem dispor de uma grande quantidade de corpos para se alimentar.

ECOLOGIA: Carniçais e carneçais adoram coisas revoltantes e nojentas.

LACEDON

O lacedon é uma forma marítima do carniçal, encontrados, normalmente, próximos de navios fantasmas. São menos comuns que carniçais, pois no mar há menos corpos com que se alimentar, mas podem muitas vezes ser vistos em grandes grupos em volta de naufrágios em rios, lagos e oceanos.

CARNEÇAL

Essas criaturas são tão parecidas com carniçais que se mostram praticamente indistinguíveis deles. Quando um grupo de carniçais e carneçais ataca, no entanto, a presença dos carneçais torna-se rapidamente clara, pois esses seres expelem um odor terrível de carniça em um raio de 3 metros. O cheiro causa vômitos e náusea, a menos que a vítima passe em um teste de resistência a veneno. Aqueles que falharem no teste atacam com uma penalidade de -2.

Para piorar, os carneçais também podem utilizar o ataque paralisante do carniçal, mas seu toque é tão poderoso que afeta até os elfos. A paralisia causada por um carneçal dura 5-10 (4+1d6) rodadas, ou até ser cancelada por um sacerdote usando *Remove Paralisia*.

Carniçais são mortos-vivos e magias do tipo *Sono* e *Enfeitiçar* não os afetam. Apesar de poderem ser atingidos por qualquer tipo de arma, ferro frio causa o dobro do dano normal. Clérigos podem afastá-los com o poder da fé a partir do 2º nível. O círculo de *Proteção ao Mal* não os mantém afastados, a menos que seja usado com ferro frio (por exemplo, um círculo de ferro em pó, ou um anel de ferro).



GIGANTE DAS NUUVENS

CLIMA/TERRENO:	Qq montanha ou ilha de nuvens mágicas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média a muito (8-12)
TESOURO:	E, Q (x5)
TENDÊNCIA:	Neutra (50% bondoso, 50% egoísta)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	0
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	16 + 2-7 pontos de vida
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 ou com arma (6-24+11)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas causando 2-24 pontos de dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpreso só com um resultado igual a 1
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	1 (7 metros de altura)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	10.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	975
Jovem, -2	3.000
Jovem, -1	5.000
Com habilidades mágicas, 1º	11.000
Com habilidades mágicas, 2º	11.000
Com habilidades mágicas, 3º	11.000
Com habilidades mágicas, 4º	13.000

Os gigantes das nuvens se consideram superiores a todos os outros gigantes, com exceção dos gigantes das tempestades que, para eles, estão à altura. São criativos, gostam de coisas finas e são estrategistas soberbos.

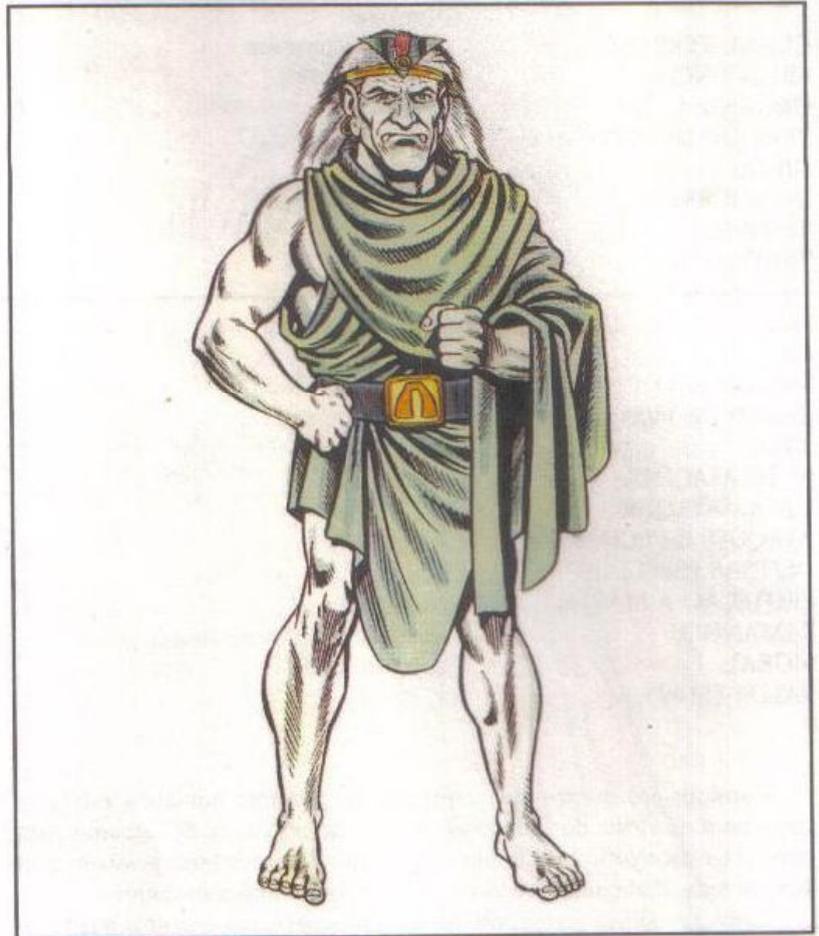
Essas criaturas têm o corpo musculoso, com a aparência de um humano, e traços faciais bonitos e bem-definidos. Medem, em média, 7 metros de altura e pesam 5.750 quilos. As fêmeas costumam ser cerca de 0,5 metro mais baixas e pesam de 500 a 1.000 quilos a menos. A pele tem coloração que varia de branco-azulado a um azul claro como o céu. Seus cabelos são brancos ou loiros, e os olhos são de um azul brilhante. Sua média de vida é de 400 anos.

Um gigante das nuvens possui CA natural 0. Apesar de não usarem armadura, esses seres adoram itens de proteção mágica, e um em cada vinte terá um desses objetos. Suas roupas são sempre feitas dos materiais mais finos possíveis, e costumam usar jóias. Muitos desses gigantes têm a aparência como um indicativo de posição social: quanto maior o número de jóias e mais finas as vestes, mais importante o indivíduo será. Gigantes das nuvens também gostam de música, e a maioria deles é capaz de tocar pelo menos um instrumento (seu favorito é a harpa). Ao contrário da maioria das outras raças de gigantes, esse deixam seus tesouros no covil, levando consigo apenas comida, pedras de arremesso, 10-100 (10d10) moedas e um instrumento musical.

Gigantes das nuvens falam sua própria língua e a de todos os outros gigantes. Além disso, 60% deles também conhecem a língua comum.

COMBATE: Gigantes das nuvens lutam em grupos bem-organizados, empregando planos de batalha desenvolvidos cuidadosamente, preferindo atacar de uma posição em que estejam sobre o inimigo. Uma das táticas favoritas é cercar o adversário, bloqueando possíveis saídas com pedras, e então usar habilidades mágicas contra ele. Gigantes das nuvens podem arremessar rochas a até 240 metros, causando 2-24 (2d12) pontos de dano. Suas armas (enormes maçãs-estrela) provocam 6-24(6d4)+11 pontos de dano, três vezes o dano normal (alvo de tamanho humano) mais o bônus de Força. Um em cada dez gigantes das nuvens terá uma arma mágica.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes das nuvens vivem em pequenos clãs contendo no máximo seis indivíduos. No entanto, cada clã sabe a localização de um a oito outros clãs, com os quais se reúne para celebrar, guerrear ou fazer comércio. Esses clãs unidos escolherão um de seus membros como líder — ge-



ralmente um indivíduo mais velho e com habilidades mágicas. Um entre dez gigantes das nuvens conhece magias equivalentes às de um mago de 4º nível, e um entre vinte terá poder equivalente ao de um clérigo de 4º nível. Um mesmo gigante das nuvens não pode acumular habilidades de clérigos e de magos.

Se forem encontrados no covil, metade dos indivíduos serão imaturos. Para determinar a maturidade de um gigante, jogue 1d4. Um resultado de 4 indica um bebê, sem habilidades de combate e com os pontos de vida de um ogro. Resultados de 1-3 indicam indivíduos mais desenvolvidos, com dados de vida, TACO e dano igual aos de um gigante do fogo.

A maioria dos gigantes das nuvens vivem em picos de montanhas cobertos por nuvens, em áreas temperadas e subtropicais. Esses seres fazem seus covis em castelos rústicos. Apenas 10% dos gigantes *honrados* moram em castelos no alto de nuvens encantadas. Todos os gigantes que vivem em tais lugares são capazes de *Levitar* seu peso, mais 1.000 quilos, três vezes ao dia, criar *Névoa* três vezes por dia e criar uma *Muralha de Névoas* uma vez por dia. Essas habilidades são exercidas com o poder de um mago de 6º nível.

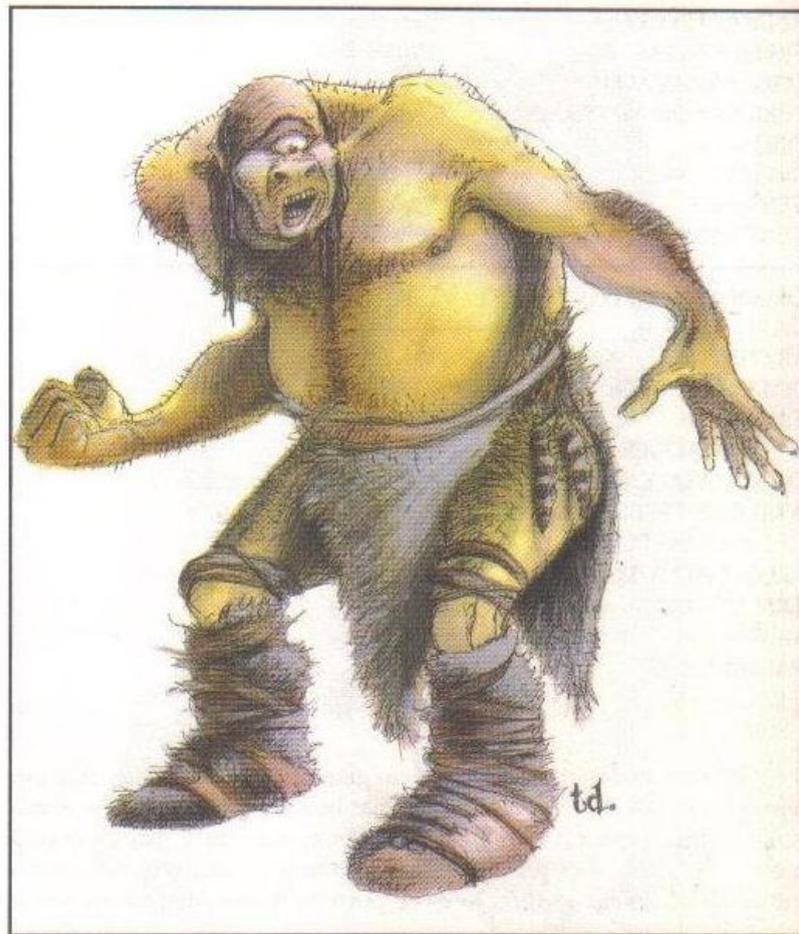
Há 60% de chance de que um covil nas montanhas seja guardado por um a quatro leões pré-históricos, dois a cinco (1d4+1) ursos-coruja ou dois a cinco (1d4+1) grifos (um a dois wyverns no caso de gigantes *egoístas*). Além disso, há 50% de chance do covil de um gigante *egoísta* conter também de um a vinte escravos humanos e semi-humanos. Há 80% de chance do covil em uma ilha de nuvem ser guardado por dois a cinco (1d4+1) grifos, dois a oito (2d4) hipogrifos ou duas a cinco (1d4+1) águias gigantes.

Tocas em ilhas de nuvens são lugares fantásticos, com enormes pomares de árvores frutíferas tamanho gigante. De acordo com as lendas, alguns gigantes das nuvens mineram suas ilhas, para obter pedaços da mais pura prata.

ECOLOGIA: Gigantes das nuvens preferem comida preparada cuidadosamente com ervas e temperos, e adoram saborear vinhos finos e envelhecidos.

Dentre esses seres, os *honrados* fazem comércio com comunidades de humanos e semi-humanos para obter comida, vinho, jóias e tecido. Alguns clãs de gigantes das nuvens estabelecem boas relações com essas comunidades, ajudando-as se estiverem em perigo. Gigantes *egoístas* atacam comunidades de humanos e semi-humanos para conseguir o que desejam.

CLIMA/TERRENO:	Ciclope-similar — Colinas e montanhas/clima temperado —	Ciclope — Colinas e montanhas/clima temperado —
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa a média (5-10)	Baixa
TESOURO:	C	C
TENDÊNCIA:	Caótica (cruel)	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8	1-4
CA:	3	2
MOVIMENTO:	12	15
DADOS DE VIDA:	5	13
TACO:	15	7
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	com arma +4 (bônus de Força)	6-36
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Arremesso de rochas
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	G (2,5 m de altura)	I (6 m de altura)
MORAL:	Resoluto (13)	Elite (16)
VALOR EM XP:	270	4.000



Um parente menor dos verdadeiros gigantes, os ciclopes-similares são gigantes que vivem sozinhos ou em pequenos bandos.

Um típico ciclope-similar mede cerca de 2,5 metros e pesa por volta de 175 quilos. Um único olho, grande e vermelho, ocupa o centro de sua testa. Seus cabelos negros ou azul-escuros caem em uma massa disforme sobre os ombros; a cor da pele varia desde o marrom-avermelhado até o amarelo-escuro, e a voz é grossa e rouca. Ciclopes-similares geralmente vestem-se com peles de animais e sandálias. Exalam um cheiro forte de terra e esterco.

COMBATE: Ciclopes-similares costumam estar armados com uma clava ou bardiche. Cada um também carrega uma pesada lança de arremesso (1d6 de dano) e uma funda grande (1d6 de dano). Eles nunca usam armaduras ou escudos, pois sua pele dura e resistente lhes confere uma boa proteção contra a maioria dos ataques.

Ciclopes-similares não se preocupam com estratégias ou táticas em combate. Se seus oponentes estiverem distantes, eles usam fundas ou arremessam lanças pesadas. Esses monstros não são capazes de arremessar rochas, como seus primos maiores. Como seu olho não lhe confere uma boa percepção de profundidade e distância, a criatura sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque com armas de arremesso. Se seus inimigos estão próximos, esses seres entram em combate corpo a corpo, usando clavas ou bardiches.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses humanóides evitam colônias organizadas. Quando estão sozinhos costumam não importunar tropas armadas, mas podem muito bem atacar grupos mais fracos. Ciclopes-similares não se importam com qualquer forma de vida, exceto eles mesmos. Prisioneiros são escravizados ou devorados. Isso, no entanto, não acontece com muita frequência, uma vez que os monstros costumam habitar áreas remotas e rochosas. Essas criaturas raramente se afastam mais de 16 quilômetros de suas cavernas.

Como esses monstros são péssimos caçadores, a maioria dos clãs acaba possuindo pequenos rebanhos de bodes ou carneiros. Alguns clãs são nômades, enquanto outros permanecem em suas cavernas. Na primavera, os clãs de uma região se encontram para trocar mercadorias e escravos, além de escolher parceiras. Em raras ocasiões, um indivíduo carismático surge e pode reunir vários clãs, formando uma tribo nômade. A maior dessas tribos que chegou a ser conhecida contava com cerca de oitenta ciclopes-similares,

prontos para lutar. Tais bandos atacam agressivamente áreas próximas, com coragem e audácia que não podem ser encontradas no clã solitário.

Todas as decisões de caráter coletivo são tomadas pelo mais forte e corajoso do grupo, geralmente através de intimidação. Isso acaba levando a resmungos e brigas internas. Não existem regras para as brigas, que podem causar danos permanentes, ou a morte do perdedor.

A caverna de um ciclope-similar é bloqueada com rochas, e existe apenas uma entrada. Dentro delas, se o espaço for suficiente, haverá cercados para os animais e escravos. Os cercados sempre têm telhados formados pelo próprio teto da caverna, ou de madeira.

À noite, uma grande rocha ou um firme portão de madeira é colocado à entrada da caverna para protegê-los de predadores. Não existem fogueiras em seu interior, pois esses monstros não usam fogo com muita frequência e, quando isso acontece, fazem-no fora de suas grutas. Todo o seu tesouro será mantido em um saco dentro da caverna.

ECOLOGIA: Ciclopes-similares conseguem sobreviver praticamente com qualquer dieta de plantas ou animais. Eles gostam de todos os tipos de carne, preferindo-a a legumes e plantas. Apesar de tirarem seu sustento da terra, não têm um relacionamento harmônico com a natureza; não possuem noções de higiene e quase nunca cozinham suas refeições. Os monstros não se preocupam em preservar o meio-ambiente quando caçam, e são tidos como uma das criaturas, dentro de seu tamanho, mais fáceis de se seguir.

A vida dos ciclopes-similares é cheia de perigos, e eles têm uma curta expectativa de vida. Além de humanos aventureiros, existem vários outros predadores, como tigres, gigantes, wyverns e trolls, que são bem capazes de atacar um pequeno grupo desses seres. Além disso, anões das montanhas podem empreender viagens razoáveis só para atacar essas criaturas, recebendo o bônus dos anões contra os gigantes.

CICLOPES

Esses espécimes são maiores que seus parentes e um pouco mais comuns, geralmente são encontrados em locais extremamente selvagens ou ilhas isoladas, onde sobrevivem com seus rebanhos de ovelhas gigantes. Ciclopes conseguem arremessar rochas a até 150 metros de distância, causando 4d10 pontos de dano.

GIGANTE DO DESERTO

CLIMA/TERRENO:	Desertos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20
CA:	1
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	13
TACO:	7
Nº DE ATAQUES	1
DANO/ATAQUE:	1-10 ou com arma (2-12+7)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de lanças
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (5 metros de altura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	5.000

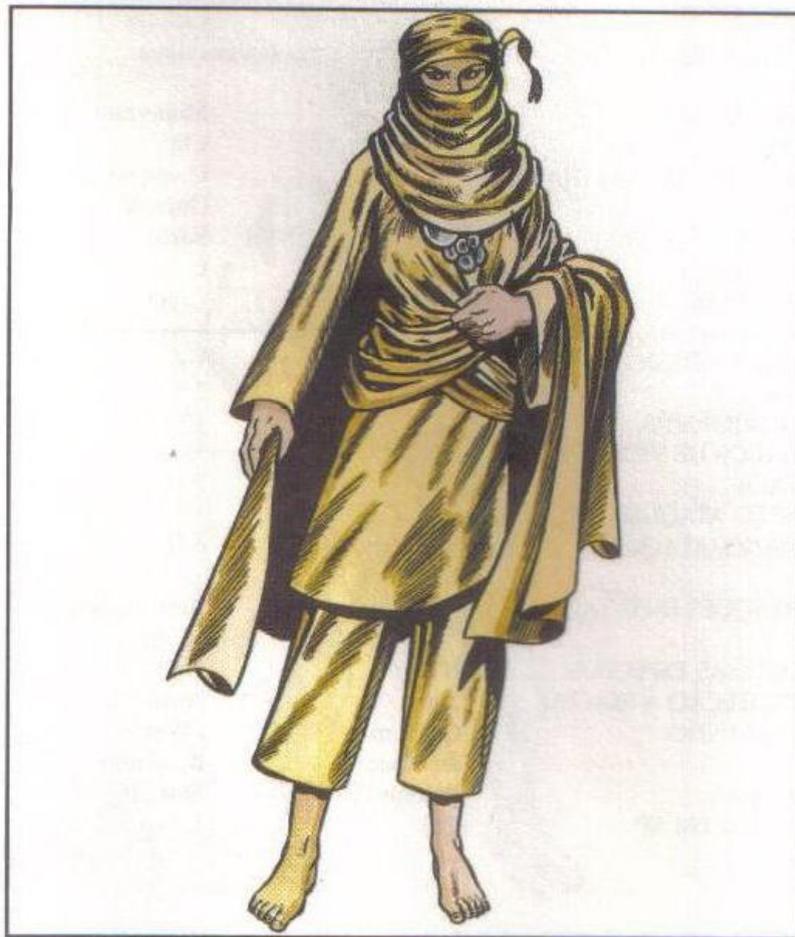
Gigantes do deserto já existiram em grandes quantidades nas planícies áridas e desertos da Terra do Destino, mas hoje são vítimas de uma maldição dos deuses que faz com que se transformem gradual, mas inevitavelmente, em pedra. Eles sempre vagam pelo mundo com seus rebanhos e montarias. A grande civilização desse povo há muito desapareceu sob as areias dos desertos.

Os rostos desses gigantes, endurecidos pelo clima severo, são ásperos e enrugados. Mesmo os indivíduos mais jovens já têm algumas rugas, apesar desse fato não poder ser notado nas mulheres, que cobrem as faces com véus. Os cabelos escuros e a pele morena ressaltam ainda mais a beleza dos olhos azuis. A mudança de cor da íris, de azul para castanho, é tida como um sinal evidente do processo de petrificação. Esses gigantes medem, em média, 5 metros, e pesam 3.500 quilos; mas gigantes em fossilização, no entanto, podem pesar até o dobro disso. Esses seres podem viver até 400 anos.

COMBATE: Gigantes do deserto lutam montados sempre que podem, apesar de serem raras as montarias adequadas a seu tamanho. Montarias de batalha incluem lagartos gigantes, imensos insetos, enormes cavalos mortos-vivos e até pássaros roca. Antigamente, alguns gigantes do deserto serviam como guarda-costas de sultões poderosos. A visão de um grupo desses gigantes se preparando para o ataque já fez com que várias legiões do deserto se dispersassem em fuga.

Gigantes do deserto não arremessam rochas. Na verdade, eles vagueiam por regiões onde não existem muitas rochas, e, com certeza, carregar objetos assim tão pesados por grandes distâncias cansaria até mesmo o mais forte gigante nômade. Entretanto, esses seres fabricam enormes lanças de arremesso, feitas da madeira que encontram quando passam perto de áreas arborizadas. Essas lanças têm um alcance de 3/6/9 e infligem 2-12+7 pontos de dano, são guardadas e passadas de geração em geração, como preciosas heranças. Chefes de gigantes do deserto muitas vezes carregam grandes cimitarras, oferecidas a seus antepassados por valorosos serviços militares prestados. Essas armas causam 2-16+7 pontos de dano quando usadas por alguém com Força 19, ou mais. Algumas vezes, um gigante do deserto poderá atacar com seus enormes punhos, causando 1-10 pontos de dano.

Alguns desses seres possuem o dom de convocar seus antepassados de volta das pedras; eles são chamados "movedores de areia", devido à maneira como o gigante conjurado, ao ressurgir, expele as areias que envolvem seu corpo petrificado. Movedores de areia não são magos nem clérigos; e nem possuem alguma outra habilidade mágica. Um em cada dez gigantes do deserto pode fazer ressurgir gigantes transformados em pedra, e ordenar que lutem novamente. Uma vez por semana, um gigante do deserto pode convocar de um a seis gigantes de volta da forma de pedra durante 2-12 turnos; a convocação leva um turno para ser concluída. Esses gigantes



revividos viram pedra e pó quando são mortos. Crianças com esse dom podem convocar de duas a vinte montarias de pedra para os mais velhos usarem em batalha. Movedores de areia adultos podem convocar de três a trinta montarias em vez de um a seis gigantes, se assim preferirem.

A pele dessas criaturas tem uma tonalidade muito parecida com areia e pedras; esses seres conseguem se camuflar muito bem, desde que passem um turno se preparando. A habilidade lhes permite armar emboscadas para seus inimigos e presas. (Gigantes do deserto que perderam seus rebanhos muitas vezes usam a habilidade para assumir o papel de ladrões. A quantidade de bandos de ladrões gigantes vem aumentando bastante, conforme a raça vai se extinguindo.) Um gigante camuflado dessa maneira aumenta suas chances de realizar um ataque de surpresa para 1 a 4 em 1d10, e diminui as chances de ser avistado por grupos de busca ou soldados para 1 em 10.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes do deserto são pastores nômades, e quase nunca serão encontrados longe de seus rebanhos. Apesar de terem responsabilidade na devastação de muitos vales férteis, promovida por suas reses gigantes, eles não reembolsam ou indenizam os fazendeiros e pastores que vivem em áreas próximas. Essas criaturas vêem as terras como sua propriedade, e não se desculpam por deixar os rebanhos irem longe demais, mesmo que as reses comam plantações inteiras. Alguns sultanatos tentam levar os gigantes para longe das terras agrícolas, atraindo-os com a promessa de emprego como mercenários. Alguns oferecem presentes preciosos como sal, tecidos, ervas e metais, só para levar os gigantes de volta ao interior do deserto.

ECOLOGIA: Gigantes do deserto vagam por centenas de quilômetros, seguindo as chuvas com seus rebanhos. Quando as chuvas não vêm, a vegetação seca e as criaturas e seus rebanhos passam fome. Nesses tempos de dificuldades, machos jovens podem abraçar a vida de mercenários, e usar o dinheiro que ganham para sustentar toda a tribo. Se uma seca continua por vários anos, mais e mais gigantes serão forçados a ir para as cidades, mas seu número total ainda será pequeno se comparado à quantidade de humanos e outras raças menores.

CLIMA/TERRENO:	Colinas e montanhas de climas sub-árticos a temperados
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	O, (C, Y)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 1-4
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10
TACO:	10
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-10/2-12 ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpreso somente com um resultado de 1
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4 metros de altura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	3.000



Ettins, ou gigantes de duas cabeças — como são muitas vezes chamados — constituem-se numa raça de caçadores noturnos ferozes e imprevisíveis, que comem qualquer tipo de carne que consigam capturar.

À primeira vista, se parece com um gigante das rochas ou das colinas, só que com duas cabeças. Examinando-o melhor, entretanto, as diferenças entre o ettin e as outras raças de gigantes relativamente civilizadas tornam-se bastante claras. A cor da pele de um ettin costuma variar de rosada a marrom-clara, só que parecendo estar coberta por uma carapaça marrom escura. Isso se deve ao fato de um ettin evitar ao máximo tomar banho, o que resulta no acúmulo de uma crosta de sujeira e terra. A pele é grossa e resistente, o que lhe confere uma boa CA. Seus cabelos são compridos, grossos e desarrumados; seus dentes são grandes, amarelados e, muitas vezes, podres. Os traços faciais parecem ser os de um orc — grandes olhos, um nariz parecido com o de um porco e uma enorme boca.

A cabeça direita do ettin é sempre dominante, e o braço e a perna direitos provavelmente também serão mais desenvolvidos e musculosos. Um ettin veste apenas trapos de peles de animais, sujos e descuidados. Obviamente essas criaturas cheiram muito mal, graças à completa ausência de hábitos higiênicos.

Ettins não têm uma língua própria, usando uma mistura dos dialetos de orcs, goblins e gigantes, além da língua usada por criaturas de tendência cruel. Qualquer aventureiro que saiba falar a língua dos orcs entenderá 50% do que um ettin disser.

COMBATE: O fato de ter duas cabeças é definitivamente uma vantagem para os ettins, uma vez que uma delas está sempre alerta, de olho no perigo e à procura de comida. Isso significa que só pode ser surpreendido com um resultado de 1 em 1d10. O monstro também possui infravisão com alcance de 30 metros, que lhe permite caçar e lutar muito bem no escuro.

Apesar da baixa inteligência, ettins são muito astutos em combate. Preferindo emboscar suas vítimas em vez de entrar imediatamente em combate direto; no entanto, uma vez que a luta tenha se iniciado, geralmente lutam furiosamente até que todos os inimigos estejam mortos, ou até que a maré da batalha se mostre desfavorável. Esses gigantes não costumam recuar, a menos que a vitória seja impossível.

Em combate, um ettin possui dois ataques. Como cada uma de suas

cabeças controla um braço, ele não sofre penalidade na jogada de ataque por lutar com duas armas. Ele sempre ataca com duas grandes clavas, muitas vezes cobertas por espinhos. Usando essas armas, o ettin causa 2d8 pontos de dano com seu braço esquerdo e 3d6 com o braço direito. Se o monstro estiver desarmado ou não puder usar uma arma, ataca com os punhos, infligindo 1d10 pontos de dano com o punho esquerdo e 2d6 com o direito.

HABITAT/SOCIEDADE: Ettins preferem fazer seus covis em áreas rochosas isoladas. Vagam por cavernas escuras, que cheiram a comida apodrecida e dejetos. Tais monstros geralmente são solitários, e casais só permanecem juntos por alguns meses após o nascimento do filho. Ettins jovens amadurecem muito rapidamente, e passados de 8 a 10 meses do nascimento já são capazes de sobreviverem sozinhos.

Em raras ocasiões, entretanto, um ettin extremamente forte pode reunir um pequeno grupo de 1d4. Esse pequeno bando permanece junto enquanto o líder estiver vivo e não perder uma luta. Qualquer grande derrota acaba com o poder de comando sobre o grupo, e cada um segue seu próprio caminho.

Eles acumulam tesouro apenas para contratar os serviços de goblins e orcs, que às vezes ajudam os ettins, construindo armadilhas ao redor de seus covis ou auxiliando no combate a um inimigo poderoso. Alguns mantêm de um a dois ursos das cavernas nas proximidades do covil.

As cavernas dos ettins são um paraíso para vermes e parasitas, e não é raro encontrar ettins infectados com várias doenças. Aventureiros vasculhando o covil de um desses monstros à procura de tesouros, estarão realizando uma tarefa bastante nojenta (ou até perigosa).

ECOLOGIA: Como sua sociedade é muito primitiva, tais gigantes produzem pouquíssimas coisas que possam interessar a seres civilizados. Ettins toleram a presença de outras criaturas, como orcs, por perto, apenas se esses visitantes tiverem alguma utilidade. Caso contrário, os gigantes de duas cabeças costumam preferir a solidão e o isolamento, atacando e eliminando invasores sem fazer perguntas.

GIGANTE FIRBOLG

CLIMA/TERRENO:	Colinas e florestas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a gênio (8-18)
TESOURO:	E, Y (Mx10, Q)
TENDÊNCIA:	Neutra (honrada)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4 ou 4-16
CA:	2
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	13+7
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 (arma) +7 (bônus de Força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Desviar projéteis
PROTEÇÃO À MAGIA:	15%
TAMANHO:	G (3 metros de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	8.000
Xamã:	9.000



Dentre todos os gigantes-afins, o firbolg é o mais poderoso, devido à inteligência e poderes mágicos.

Firbolgs parecem-se com humanos normais, exceto por medirem cerca de 3 metros e pesarem mais de 400 quilos. Têm cabelos compridos e grandes, que podem ser de qualquer cor, mas loiros e ruivos são os mais comuns, e vastas barbas. A coloração da pele é normalmente rosada. A carne e a pele são extraordinariamente resistentes. Suas vozes são suaves e profundas.

COMBATE: Firbolgs podem usar qualquer arma de tamanho grande e desprezam o uso de armaduras e escudos. Dentre as armas feitas pelos humanos, preferem montantes e alabardas, que podem usar com apenas uma mão e sem sofrer penalidades. Armas de fabricação própria são duas vezes maiores que as equivalentes feitas por humanos, e aproveitam o bônus de Força (Força 19, +7 no dano). Quando usadas com as duas mãos, essas imensas armas causam o dobro do dano normal, mais bônus de Força.

Se um firbolg tiver uma mão livre, ele pode desviar até dois projéteis por rodada. Se quiser, o gigante poderá pegar projéteis grandes, como rochas, ou aqueles que têm hastes grandes, como azagaias e lanças. Uma tentativa de pegar ou desviar um projétil tem 75% de chance de obter sucesso (6 ou mais em 1d20). Uma arma apanhada pode ser arremessada contra qualquer oponente na próxima rodada com uma penalidade de -2 na jogada de ataque, devido ao uso da mão menos habilidosa (aquela que estava livre).

Todos os firbolgs têm as seguintes habilidades mágicas, que podem ser usadas uma vez por dia e em qualquer rodada em que não estejam participando de combate corpo a corpo: *Detectar Magia*, *Diminuição* (como a poção, com o dobro do efeito), *Ouro dos Tolos*, *Esquecimento* e *Alterar-se*. Há uma chance cumulativa de 5% por membro do grupo que um dos firbolgs seja um xamã de 1º a 7º nível.

Firbolgs são cuidadosos e habilidosos. Aprenderam a suspeitar de humanos e semi-humanos. Se possível, eles evitam o encontro, escondendo-se ou iludindo seus adversários. Se forem forçados a lutar, esses seres usam de grandes estratagemas, aproveitando as condições do terreno e da situação da melhor maneira possível. Eles agem como um grupo unido, e não apenas um monte de indivíduos que andam juntos. Dez por cento dos encontros com essas criaturas será com um grupo grande, de 4d4 membros, dirigindo-se a algum enclave.

HABITAT/SOCIEDADE: Firbolgs vivem em florestas e colinas isoladas. Esses gigantes-afins desconfiam da maioria das outras raças civilizadas, permanecendo longe delas. Seu relacionamento com druidas, elfos e fadas é bastante neutro: sem muita cooperação, mas também evitando confrontos. Forasteiros são recebidos com cuidado, freqüentemente por um gigante disfarçado, graças à ilusão mágica, como um membro da raça visitante. Eles não atacam ou matam sem motivo, mas gostam de fazer brincadeiras, principalmente se conseguirem, com isso, tirar algum tesouro de estranhos.

A sociedade dos firbolgs é baseada na família ou clã, que mantém seus membros sempre unidos. Cada clã tem 4d4 membros e muitas vezes um xamã. O nível do xamã é determinado jogando-se 2d4-1, caso o Mestre não queira defini-lo pessoalmente. Os clãs vivem distantes uns dos outros, sendo coletores ou nômades. Seus lares são enormes casas de madeira, com paredes firmes e apenas um andar. Uma lareira central, com várias aberturas, ocupa a sala comum. Quando grandes decisões são necessárias, os clãs envolvidos encontram-se em um enclave. Isso acontece pelo menos uma vez por ano no solstício de outono, mesmo que seja apenas para celebrar. Os xamãs lideram o evento e resolvem quaisquer disputas entre os clãs.

ECOLOGIA: Firbolgs tiram seu sustento da terra e vivem em harmonia com ela. Suas casas são construídas com árvores cortadas ao redor da área da obra. O clã também mantém uma área para plantação, mas apenas de tamanho suficiente para complementar a dieta. Eles aceitam realizar serviços que exigem grande força em troca de comida, geralmente trabalhando para outras criaturas pacíficas que vivam nas proximidades. O resto da alimentação é obtido coletando e caçando em uma área de até 30 quilômetros de suas casas. Carne é consumida em pequenas quantidades, mas grandes comemorações sempre incluem um grande assado.

Apesar de muitas criaturas serem capazes de matar um firbolg, nenhuma os persegue exclusivamente. Eles são mais fortes do que a maioria das feras das florestas, e criaturas inteligentes sabem que não devem mexer com eles. Esses seres evitam os verdadeiros gigantes, com exceção dos gigantes das tempestades, e expulsam agressivamente outros gigantes-afins de suas terras.

CLIMA/TERRENO:	Qq clima temperado, tropical ou subtropical
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a média (5-10)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	-1 (5)
MOVIMENTO:	12 (15)
DADOS DE VIDA:	15+2-5 pontos de vida
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 ou com arma (2-20+10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas causando 2-20 (2d10)
DEFESAS ESPECIAIS:	Resistente ao fogo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (5,5 metros)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	8.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	120
Jovem, -2	3.400
Jovem, -1	5.000
Xamã/Bruxo, magias de 1º círculo	9.000
Xamã/Bruxo, magias de 2º círculo	10.000
Xamã/Bruxo, magias de 3º círculo	10.000
Xamã/Bruxo, magias de 4º círculo	12.000



Gigantes do fogo são brutais, inescrupulosos e militaristas. Parecem enormes anões, pois são altos, mas atarracados. Um macho adulto mede cerca de 5,5 metros, com um tórax de 3,5 metros de largura, e pesa 3.750 quilos. Gigantes do fogo têm pele negra como carvão, cabelos vermelhos ou alaranjados, semelhantes a chamas, e mandíbulas proeminentes que revelam dentes sujos. Essas criaturas chegam a viver 350 anos.

A CA natural de um gigante do fogo é 5. Os guerreiros usam lorigas segmentadas e elmos de metal (CA -1).

Os gigantes do fogo carregam seus pertences em enormes sacolas, que geralmente contém de duas a cinco (1d4+1) pedras de arremesso, seus tesouros, um isqueiro e pedemeira e de três a doze (3d4) itens comuns. Tudo que possuem está gasto, sujo e malcheiroso, dificultando a identificação de itens valiosos.

Todos os gigantes do fogo sabem falar a língua dos gigantes e seu próprio idioma.

COMBATE: Gigantes do fogo são imunes a fogo e calor de natureza não-mágica, bem como ao Sopro-de-Dragão vermelho. Têm boa tolerância contra ataques de fogo mágico: esses ataques causam -1 ponto por dado de dano. Adultos podem arremessar rochas causando 2-20 (2d10) pontos de dano. O alcance mínimo é de 3 metros, e o máximo é de 200 metros. Eles podem apanhar projéteis de tamanho semelhante com 50% de chance de sucesso. Esses gigantes geralmente lutam em grupos bem-organizados, arremessando rochas até que a munição acabe, ou que seus oponentes se aproximem. Gigantes do fogo muitas vezes armam emboscadas em poços de lava ou em fontes de água quente, arremessando pedras incandescentes sobre os inimigos e causando 1d6 pontos de dano adicionais.

Guerreiros preferem usar gigantescos montantes. As enormes armas usadas pelos gigantes do fogo causam o dobro do dano de armas comuns (tamanho para humanos), mais o bônus de Força. Assim, o montante de um gigante do fogo causa 2-20 (2d10)+10 pontos de dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes do fogo vivem em grupos militares bem-organizados, que ocupam grandes castelos ou cavernas. No covil haverá 13-20 (1d8+12) gigantes, metade dos quais serão indivíduos imaturos. Para determinar a maturidade de um gigante jogue 1d4. Um resultado de 4 indica um bebê sem habilidade de combate, e os pontos de vida de um ogro, enquan-

to resultados de 1-3 indicam indivíduos mais maduros com dados de vida, dano e jogadas de ataque com redutores de 1,2 ou 3, respectivamente.

Os covis estão sempre protegidos por guardas alertas e, às vezes, por armadilhas. Eles preferem armadilhas com dispositivos para esmagar suas vítimas, causando 5-30 (5d6) pontos de dano, ou grandes bestas que atiram um, dois ou três quadrelos, causando 2-16 (2d8) pontos de dano cada.

Líderes de gigantes do fogo especialmente inteligentes podem comandar grupos três ou quatro vezes maiores que o normal. Um líder que comanda trinta ou mais indivíduos geralmente se proclama rei. Reis sempre possuem armaduras melhores e uma arma mágica, com bônus de +1 a +3.

Há uma chance de 20% de um grupo de gigantes ter um xamã (80%) ou bruxo (20%). Se o grupo for liderado por um rei, a chance de haver um membro com habilidades mágicas sobe para 80%. Os xamãs são considerados sacerdotes de até 7º nível. Um xamã pode usar magias normais ou reversas das seguintes esferas: **Elemental, Cura, Proteção, Adivinhação** ou **Combate**. Bruxos são clérigos/magos de até 7º/3º nível; eles preferem magias capazes de detectar ou combater intrusos.

Algumas vezes, os gigantes do fogo capturam e adestram outras criaturas para usá-las como guardas. Há 50% de chance do covil de um gigante do fogo conter de um a quatro cães demoníacos. Em grupos maiores que o normal, verifique essa probabilidade uma vez para cada dez gigantes. Grupos de trinta ou mais têm uma chance adicional de 30% de conter dois a cinco (1d4+1) trolls, e grupos ainda maiores fazem o teste uma vez para cada vinte gigantes. O grupo de um rei tem 20% de chance de ter de um a dois dragões vermelhos, com idade variando entre 2-5 (1d4+1), além dos outros guardas. Os gigantes do fogo muitas vezes fazem reféns para exigir resgate, ou para usá-los como escravos. Há 25% de chance de um covil conter de um a dois reféns, sendo que grupos maiores fazem o teste uma vez para cada dez gigantes.

ECOLOGIA: Gigantes de fogo vivem em lugares de muito calor. Eles preferem áreas vulcânicas, ou que possuam fontes de águas quentes. Muitas vezes, esses seres dividem o território com outras criaturas das chamas, como salamandras ou elementais do Fogo.

Gigantes do fogo preferem carne e pão. Caçam para obter sua carne, mas atacam povoados de humanos e semi-humanos para conseguir cereais, prisioneiros e tesouros.

GIGANTE DAS BRUMAS

CLIMA/TERRENO:	Pântanos, charcos, florestas alagadiças e regiões costeiras/climas temperados
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã, Grupo de caça
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10) a alta (13-14)
TESOURO:	E, R
TENDÊNCIA:	Neutra (50% bondosas, 50% egoístas)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4 (raramente 1-6)
CA:	1
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	14
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 ou com arma (3-18+11)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (7 metros de altura)
MORAL:	Resoluto (14)
VALOR EM XP:	5.000

Parentes dos gigantes das nuvens, esses imensos arremessadores de rochas são mais inteligentes e ágeis do que as lendas e baladas costumam indicar.

Gigantes das brumas são enormes e corpulentos, com pernas da grossura de troncos de árvores e braços com músculos super-desenvolvidos, tudo graças aos constantes jogos de arremesso e exercícios que praticam. A pele é branca como a neve, o que ajuda a habilidade de camuflagem em meio à névoa (chance de 80%) e dá a seus inimigos uma penalidade de -5 em testes de surpresa nos ataques em meios às brumas. Os cabelos são prateados e esvoaçantes, e as pernas, braços e peito são peludos. Apesar disso, esses seres não apresentam pêlos faciais. Eles preferem não usar armadura, confiando em sua excelente CA natural. Algumas vezes, porém, usam corseletes de couro (CA -2) e pelo menos um grupo usa armaduras feitas de escamas de dragão branco, endurecidas com prata. Esses gigantes adoram enormes clavas adornadas, feitas de madeira ou osso, especialmente preparadas e polidas. Gigantes das brumas falam sua própria língua e a dos gigantes das nuvens, e 30% sabem falar a linguagem comum.

COMBATE: Gigantes das brumas geralmente caçam em grupos de dois a cinco machos, mas às vezes juntam-se a um ou dois gigantes das nuvens, formando um grupo de caça de três a sete. Eles preferem atacar sob alguma espécie de ocultamento ou camuflagem (névoa é o preferido). Após arremessarem algumas rochas para dispersar os oponentes, esses seres entram furiosamente em combate corpo a corpo, brandindo punhos e espadas. Adultos podem arremessar rochas a uma distância de 3 a 240 metros, causando 2-20 pontos de dano em quem for atingido. Possuem também uma chance de 45% de conseguir apanhar projéteis arremessados manualmente de tamanho semelhante às rochas, mas não podem pegar projéteis propelidos por armas, como flechas, quadrelos e pedras de funda. Em combate corpo a corpo, geralmente usam clavas e punhos, mas relatos de gigantes das brumas armados com espadas são bastante comuns.

Devido à audição apurada e olfato desenvolvido, esses gigantes raramente são surpreendidos (+2 nos testes de surpresa). Os acessos às suas cavernas e campos de caça são muitas vezes protegidos por armadilhas, com pedras ou troncos dispostos para esmagar intrusos. Esses aparelhos podem ser acionados por uma pedra cuidadosamente lançada, ao primeiro sinal de ataque.

HABITAT/SOCIEDADE: Os gigantes das brumas orgulham-se de sua força e habilidade de combate, e muitas vezes participam de jogos durante expedições de caça, na tentativa de derrotarem uns aos outros. Desses jogos o favorito chama-se "copsi", em que dois pares de gigantes arremessam rochas para seus parceiros, até que um dos pares erre um arremesso.



As famílias vivem em cavernas, abismos ou bosques cerrados, nas áreas mais inacessíveis de charcos, pântanos, florestas ou regiões costeiras. Os homens geralmente caçam em grupos, distanciando-se até 20 quilômetros de seus lares. Esses grupos geralmente são formados por gigantes de tendências parecidas.

Segundo a tradição, um gigante jovem não pode acasalar até que tenha obtido pelo menos um grande ornamento feito de prata. Geralmente, o jovem junta-se a outros em uma busca para encontrar um (ou adquirir tesouro suficiente para comprar um).

Gigantes das brumas não se misturam bem com outras raças, apesar de poderem muitas vezes ser convencidos a realizar certas tarefas em troca de pagamento, ou negociar mercadorias com grupos de tendências semelhantes. Ficarão felizes em trocar mercadorias ou serviços por prata de boa qualidade.

Disputas territoriais às vezes surgem entre os grupos, especialmente quando a caça não é farta. Disputas amistosas podem, algumas vezes, se resolver por um jogo de copsi ou braço-de-ferro. Gigantes das brumas lutando entre si costumam arremessar rochas e lutar com os punhos, em vez de usar espadas.

Essas criaturas apreciam todos os tipos de carne cozida, principalmente de criaturas com cascos, como cavalos, vacas, cervos, alces e centauros. Às vezes, cozinham fazendo uma enorme fogueira e enfiando pedaços de carne em suas espadas, que depois colocam sobre o fogo para assar. Como sobremesa, preferem frutas e doces, e também consomem grandes quantidades de bebidas alcoólicas, se houver. Eles não destilam suas próprias bebidas. Às vezes fumam juncos dos pântanos, mas o sabor é amargo demais para ser apreciado por humanos ou semi-humanos.

ECOLOGIA: Devido a seu tamanho, os gigantes das brumas consomem vastas quantidades de comida, e precisam de um grande território de caça. Muitas vezes usam rochas ou troncos para delimitar as fronteiras entre esses territórios. Esses seres não gostam que seus marcos de fronteira sejam removidos ou alterados. As trilhas que percorrem são difíceis de esconder, e costumam conter armadilhas com rochas ou troncos para esmagar intrusos.

GIGANTE FOMORIAN

CLIMA/TERRENO:	Qualquer montanha ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D, Q x 10
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	13+3
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2 x arma, +8 (bônus de Força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Surpreso apenas com um resultado de 1
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4 metros de altura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	6.000



São os mais horríveis, assustadores e malignos de todos os gigantes-afins. Esses gigantes são monstros completamente deformados. Cada indivíduo tem um conjunto diferente de deformações, que devem ser determinadas pelo Mestre. Uma lista parcial de deformidades inclui membros trocados ou desfigurados, traços faciais em locais trocados, corcunda, partes do corpo inchadas, pele caindo, partes do corpo grandes ou pequenas demais, enormes narizes, pés grandes em pernas curtas, etc. Suas peles, duras e peludas, mais as peles de animais e pedaços de metal que usam como proteção, lhes confere CA 3. Eles têm manchas de pêlos duros como arame espalhadas por toda a pele, branca e pálida. Enormes verrugas e saliências espalham-se por todo o corpo. Não existe um cheiro específico associado a essas criaturas; alguns têm um odor muito forte, devido a glândulas de suor hiperativas, outros não apresentam cheiro algum. A voz de cada um também varia muito, graças às deformidades individuais.

COMBATE: Os fomorian usam todos os tipos de clavas e outras armas de impacto. Independentemente da arma usada, ela causa o dobro do dano mais 8 pontos, devido à Força. Se lutam desarmados, seus punhos causam 2d4+8 pontos de dano. As deformidades impedem-nos de arremessar rochas, como os gigantes verdadeiros. Eles cravejam qualquer pedaço de metal encontrado em suas roupas, para melhorar a CA. Um gigante deformado geralmente tem CA 3, mas um indivíduo especialmente bem-protegido ou usando um escudo pode ter CA de até 1, mas nunca melhor que isso.

A estratégia de combate geralmente consiste em atacar o adversário sorrateiramente e golpear-lo com toda a força. Essa técnica costuma funcionar bem, pois as criaturas movem-se lenta e cuidadosamente, causando uma penalidade de -2 nos testes de surpresa de seus oponentes. Esses gigantes-afins são surpreendidos só com o resultado de 1 no teste de surpresa em 1d10, pois costumam ter olhos e orelhas em estranhas posições sobre suas cabeças. Se um fomorian resolve deixar um oponente vivo, será para torturá-lo lentamente até a morte e, depois, comê-lo.

HABITAT/SOCIEDADE: Os fomorian vivem em cavernas, minas abandonadas ou outros locais subterrâneos. Eles dificilmente modificam o local de moradia, preferindo adaptar-se ao que já existe dentro do covil. Esses gigantes vagam por todo o complexo subterrâneo, a qualquer distância, sendo

detidos somente por perigos que preferem não enfrentar. Um clã desses gigantes escolhe uma pequena alcova, fácil de ser defendida, como covil. Seus territórios podem ser demarcados pelos corpos de inimigos. O tesouro é composto apenas por objetos roubados de oponentes. Peças de armadura são acrescentadas à própria armadura improvisada de cada gigante. Uma vez que esses monstros não cuidam delas, as armaduras se deterioram rapidamente, tornando-se inúteis.

Sua sociedade é governada por depravação e maldade. Os gigantes mais fortes e cruéis mandam em todos nas proximidades, o que geralmente é um número pequeno. As mulheres e crianças são tratadas como escravos. Ato de violência são comuns entre os fomorian, muitas vezes resultando em danos permanentes ou morte.

Esses gigantes podem associar-se a outras criaturas malignas para realizarem determinadas tarefas. Na maioria das vezes, as outras criaturas devem dominar completamente os gigantes, ou pelo menos ostentar poder suficiente para fazê-lo, para que a aliança seja consumada. Esses acordos duram enquanto os fomorian temerem seus "parceiros". Uma vez que percam o interesse, ou não se sintam mais ameaçados, eles traem os cúmplices na primeira oportunidade.

ECOLOGIA: Esses gigantes desfigurados podem viver por várias semanas sem comida. Esse é um recurso necessário para a sobrevivência, uma vez que seus abrigos subterrâneos não fornecem muito o que comer. Eles podem devorar praticamente qualquer substância orgânica, incluindo fungos, líquens, plantas, morcegos, ratos e peixes. Gigantes fomorian apreciam a carne de grandes mamíferos, especialmente aqueles que imploram para não serem devorados. A preparação de uma refeição geralmente envolve torturas no lugar de técnicas para melhorar o sabor.

GIGANTE DO GELO

CLIMA/TERRENO:	Terras árticas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a média (5-10)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	0 (5)
MOVIMENTO:	12 (15)
DADOS DE VIDA:	14+1-4 pontos de vida
TACO:	7 ou 5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 ou com arma (2-16+9)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas causando 2-20 (2d10) de dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune ao frio
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (6 metros)
MORAL:	Resoluto (13-14)
VALOR EM XP:	7.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	270
Jovem, -2	975
Jovem, -1	4.000
Xamã/Bruxo 1º círculo	8.000
Xamã/Bruxo 2º círculo	8.000
Xamã/Bruxo 3º círculo	8.000
Xamã/Bruxo 4º círculo ou mais	10.000

Assim como todos os gigantes malignos, os gigantes do gelo têm uma reputação de brutalidade e violência. Essa reputação é bem merecida, mas eles são lutadores extremamente habilidosos.

Os gigantes do gelo têm um corpo musculoso, parecido com o dos humanos. Um adulto mede, em média, 6 metros e pesa 4.000 quilos. As fêmeas são um pouco menores e mais leves, mas fora isso são idênticas aos machos. Esses seres têm pele branca como a neve ou como o marfim. Os cabelos são azulados ou amarelados, acompanhados por olhos de mesma cor. Eles podem viver até 250 anos.

Um gigante do gelo tem CA natural 5. Guerreiros geralmente usam cota de malha e elmos metálicos enfeitados com chifres ou penas (CA 0). Esses seres também vestem as peles de animais, assim como todas as jóias que possuem.

Gigantes do gelo carregam seus pertences em enormes sacolas. Essas sacolas normalmente contêm de duas a cinco (1d4+1) pedras de arremesso, seu tesouro e de 3 a doze (3d4) itens comuns. Tudo que está dentro da sacola é velho, sujo e malcheiroso, tornando difícil a identificação de itens de valor.

Gigantes do gelo falam sua própria língua e o idioma de todos os gigantes.

COMBATE: Gigantes do gelo são imunes ao frio. Os adultos são capazes de arremessar rochas causando 2-20 (2d10) pontos de dano. Seu alcance mínimo é de 3 metros, e o máximo é de 200. Eles podem apanhar projéteis parecidos com 40% de chance de sucesso. Esses monstros geralmente iniciam o combate à distância, atirando rochas até que a munição acabe ou os oponentes se aproximem. Uma de suas estratégias favoritas é emboscar o inimigo, submergindo em montes de neve no topo de colinas geladas, onde os oponentes terão dificuldade em alcançá-los.

Guerreiros preferem usar enormes machados de batalha. Essas armas descomunais causam o dobro do dano de machados comuns (feitos para humanos), mais o bônus de Força do gigante. Assim, um gigante armado com um machado de batalha causa 2-16 (2d8) +9 pontos de dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes do gelo vivem em pequenos grupos formados por um chefe, seus aliados e seguidores. Um grupo geralmente toma um castelo rústico, ou caverna, como covil. Em cada covil haverá entre nove a dezesseis (1d8+8) gigantes, metade dos quais serão imaturos. Para determinar a maturidade de um indivíduo, jogue 1d4. Um resultado de 4



indica um bebê, sem habilidade de combate e os pontos de vida de um ogro; resultados de 1-3 indicam indivíduos mais velhos com dados de vida, dano e jogada de ataque iguais aos de um gigante das rochas.

Chefes dos gigantes do gelo especialmente fortes ou inteligentes podem comandar grupos de três a quatro vezes maiores que o normal. Um chefe que controle vinte ou mais indivíduos é intitulado caudilho. Caudilhos sempre possuem armaduras melhores, e uma arma mágica com bônus de +1 a +3.

Há 20% de chance de que um grupo desses gigantes tenha um xamã (80%) ou bruxo (20%). Se o grupo for liderado por um caudilho, a chance de haver um recitador de magia sobe para 80%. Xamãs são sacerdotes de até 7º nível. Um xamã pode usar magias normais ou reversas das seguintes esferas: **Cura, Feitiços, Proteção, Adivinhação** ou **Clima**. Bruxos são clérigos/magos de até 7º/3º nível; preferem magias que possam espantar e confundir outros gigantes. Magias prediletas incluem: *Servo Invisível, Toque Chocante, Detectar Magia, Ventriloquismo, Bolsos Arcanos, Percepção Extra-sensorial, Reflexos e Invisibilidade*.

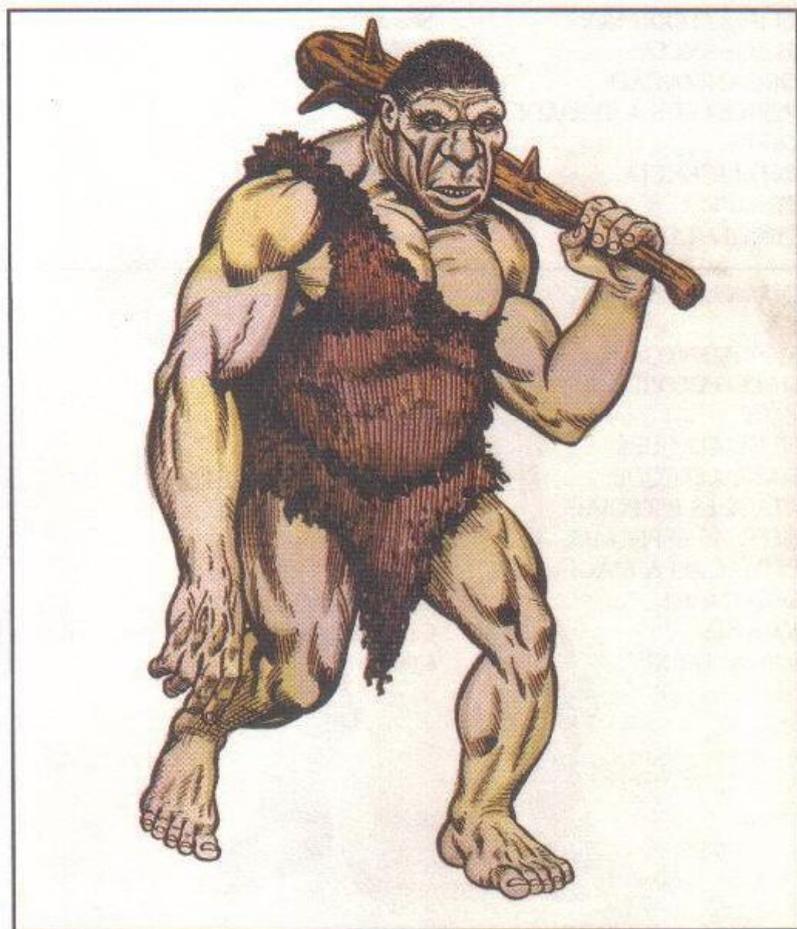
Gigantes do gelo muitas vezes capturam e domam outras criaturas para usá-las como guardas. Há 50% de chance do covil de um desses gigantes conter de um a seis lobos das estepes. Grupos maiores do que o normal testam essa chance uma vez para cada oito gigantes. Grupos de vinte ou mais têm uma chance adicional de 30% de conter de um a quatro yetis, sendo que grupos maiores verificam a chance uma vez para cada dezesseis gigantes. O grupo de um caudilho tem 20% de chance de ter de um a dois dragões brancos domados, além dos outros guardas. A categoria de idade desses dragões será 2-5 (1d4+1). Os gigantes do gelo também fazem reféns para exigir resgates, ou usar como escravos. Há 15% de chance de um covil conter de um a dois prisioneiros, sendo que grupos maiores verificam a chance uma vez para cada grupo de oito gigantes. Os prisioneiros podem ser de qualquer raça.

ECOLOGIA: Gigantes do gelo vivem em terras árticas, com enormes geleiras e pesadas nevascas. Alimentam-se principalmente de carne, que podem caçar e obter sozinhos. Eles atacam povoados humanos e semi-humanos para obter outros tipos de comida e mercadorias diversas.

GIGANTE DAS COLINAS

CLIMA/TERRENO:	Qualquer colina ou montanha
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-12
CA:	3 (5)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	12+1-2 pontos de vida
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 ou com arma (2-12+7)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas causando 2-16 (2d8) de dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4,5 metros de altura)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	3.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	270
Jovem, -2	650
Jovem, -1	2.000



Gigantes das colinas são criaturas brutais e egoístas, mas bastante astutas, que sobrevivem da caça e aterrorizam e atacam povoados próximos. Apesar da baixa inteligência, são ótimos lutadores.

Têm uma aparência bárbara e símiesca, com braços demasiadamente compridos, ombros caídos e testas rebaixadas. Apesar de serem os menores dentre os gigantes, seus membros são maiores e mais musculosos do que os das outras raças. Medem, em média, 4,5 metros e pesam cerca de 2.250 quilos. As fêmeas são tão corpulentas quanto os machos. A coloração da pele varia do moreno claro a um tom avermelhado de marrom-escuro. Seus cabelos são negros ou castanhos e os olhos, negros. Podem viver até 200 anos.

A CA natural de um gigante das colinas é 5. O valor cai a CA 3 quando esses monstros vestem peles de animais mal-costuradas, que equivalem a corseletes de couro. Praticamente todos os gigantes das colinas usam peles, que são um símbolo de coragem em algumas comunidades — quanto mais peles um gigante tem, mais criaturas ele já matou. Apenas alguns deles (5%) fazem armaduras de metal, usando as peças que obtêm dos homens que derrotaram. Esses gigantes têm CA 0. Assim como acontece em outras raças de gigantes, os das colinas também carregam seus pertences em sacolas imensas que, no caso, geralmente contêm de duas a oito (2d4) pedras de arremesso, seu tesouro e de um a oito itens comuns.

Gigantes das colinas falam sua própria língua e um idioma falado por todos os gigantes. Além disso, 50% deles também conhecem a língua dos ogros.

COMBATE: Gigantes das colinas preferem atacar seus oponentes de lugares altos, como colinas, de onde podem arremessar rochas sem correr grandes riscos.

A arma preferida por essas criaturas são imensas clavas que causam 2-12+7 pontos de dano (o dobro do dano causado por uma arma de tamanho normal, mais bônus de Força). Eles arremessam rochas capazes de infligir 2-16 (2d8) pontos de dano. Os alvos desses ataques devem estar entre 3 e 200 metros de distância. Eles têm 30% de chance de apanhar rochas ou outros projéteis parecidos.

HABITAT/SOCIEDADE: O covil de um gigante das colinas costuma ter de nove a dezesseis (1d8+8) indivíduos, geralmente uma grande família.

Algumas vezes as famílias aceitam gigantes das colinas solitários em suas moradas. Se seis ou mais indivíduos forem encontrados em um covil, metade deles serão machos, um quarto, fêmeas, e os demais serão indivíduos imaturos. Para determinar a maturidade de um gigante, jogue 1d4. Um resultado de 4 indica um bebê sem habilidades de combate, e com os pontos de vida de um gnoll; resultados de 1-3 indicam indivíduos mais velhos com dados de vida, dano e jogadas de ataque equivalentes aos de um ogro.

Ocasionalmente, um gigante com Inteligência média pode ser encontrado. Tal criatura é capaz de reunir grupos duas, três ou quatro vezes maiores que o normal. Esses "reis gigantes", como se intitulam, organizam ataques contra povoados de humanos ou outras raças de gigantes.

Apesar de preferirem áreas temperadas, esses monstros podem ser encontrados em praticamente qualquer tipo de clima onde abundem colinas e montanhas. As criaturas fazem covis em cavernas, grutas ou cabanas rústicas. Aqueles que habitam regiões mais frias desenvolveram a técnica de preparar e usar peles para aquecimento individual e para proteger seus lares contra os ventos frios.

Há 50% de chance de um grupo de gigantes ter guardas em seus covis, sendo: de dois a oito (2d4) lobos ancestrais (50%), um a três lagartos gigantes (30%) ou um grupo de dois a oito (2d4) ogros (20%).

A maior parte dos gigantes das colinas desconfia da magia, e procura destruir os itens mágicos que obtêm como tesouros. Eles realizam assassinações cerimoniais usando magos como oferenda.

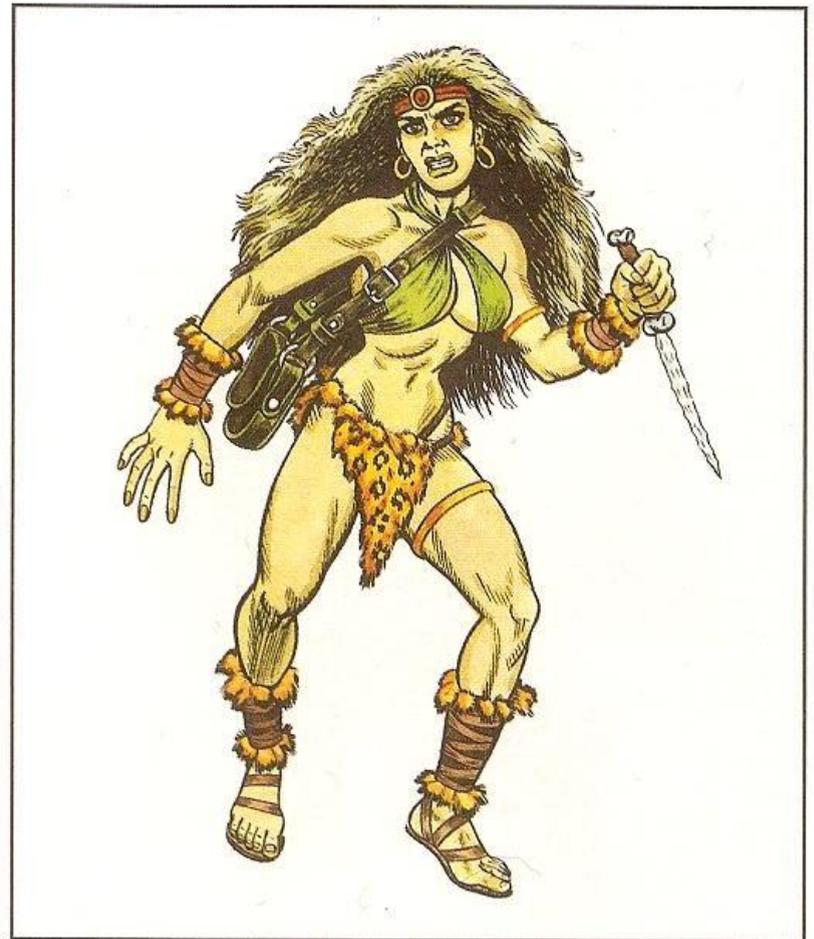
ECOLOGIA: A dieta dos gigantes das colinas é composta principalmente por carne, que esses monstros obtêm em suas caçadas. A carne de um jovem dragão verde é considerada uma iguaria e, muitas vezes, organizam grupos de caça em regiões cobertas por florestas à procura de covis de dragões verdes. Como resposta a isso, sabe-se que os dragões verdes também costumam caçar os gigantes das colinas.

Às vezes, bandos de gigantes negociam bens entre si, ou com grupos de ogros, para obter comida e outros itens.

GIGANTE DAS SELVAS

CLIMA/TERRENO:	Selvas tropicais
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal/cooperativas
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média a alta (8-14)
TESOURO:	Q (A)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 1-6
CA:	3
MOVIMENTO:	15, Es 6
DADOS DE VIDA:	11
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	2-16+9 ou 2-12+9/2-12+9
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa, flechas
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (6 metros de altura)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	6.000



Poderosos, magros e estritamente carnívoros, os gigantes das selvas são um pesadelo para todos os animais que habitam as florestas tropicais. São excelentes caçadores, capazes de eliminar todos os animais existentes em uma área e depois ir para outro lugar.

Um gigante das selvas mede, em média, 6 metros, mas pesa apenas cerca de 1.500 quilos — são muito magros para gigantes. As fêmeas geralmente são mais altas que os machos. Podem viver até 200 anos.

Os gigantes das selvas sempre carregam tudo de que necessitam consigo: ferramentas para fabricar e cuidar de suas armas, objetos necessários para fazer fogo e pedaços de couro e tripas usadas para remendar as roupas. Levam também as riquezas, e todos os adultos portam uma aljava de flechas.

Os gigantes das selvas falam sua própria língua e as de povoados de humanos ou semi-humanos nas proximidades.

Altos e muito magros, esses seres mesclam-se com facilidade à paisagem vertical das selvas. O cabelo, ondulado, é verde-claro, e a pele é marrom-amarelada, como a luz do sol iluminando o chão da floresta. Eles costumam usar o mínimo possível de roupas, pois preferem ter total liberdade de movimentos para caçar. Muitos grupos de gigantes apresentam tatuagens ritualísticas, coloridos cocares e até colares de dentes como prova de ferocidade. Algumas vezes se enfeitam com lama, gravetos e folhas, principalmente quando espreitam uma presa muito grande ou arisca.

COMBATE: Essas criaturas usam arcos longos, que medem 4,5 metros, desenvolvidos especialmente para aproveitar seu tamanho e sua força extraordinários. Esses seres são muito rápidos com o arco, podendo atirar até duas flechas por rodada. Usam também flechas envenenadas para abater as presas mais rapidamente. Se tais flechas forem usadas em combate, suas vítimas devem passar em um teste de resistência a veneno com penalidade de -2 ou ficarão imobilizadas durante 2-12 turnos. Mesmo criaturas humanóides fortes o suficiente para puxar a corda desses arcos não podem usá-los, pois as flechas medem mais de 2 metros (dano de 2d6+9). Gigantes das selvas algumas vezes usam o tronco de uma árvore morta como clava, infligindo 2d8+9 de dano.

Gigantes das selvas preferem atacar seus oponentes em emboscadas, atirando flechas do topo de árvores e então descendo por galhos firmes ou

cordas para terminar a matança. Gigantes camuflados impõem uma penalidade de -1 nos testes de surpresa de seus oponentes. Quando querem se ocultar, há uma chance de 60% de que consigam uma camuflagem em meio à mata. O processo de camuflagem, ou de se enfeitar para uma caçada, leva três turnos para ser concluído.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes das selvas são mais amistosos do que outras raças de gigantes, muitas vezes cooperando com tribos de humanos em caçadas. Os gigantes entram com força bruta e os humanos entram com a quantidade e a habilidade necessárias para levar os animais ao local da emboscada.

Gigantes das selvas não têm restrição alguma quanto ao tipo de carne que consomem, comendo carne de mamíferos, répteis, anfíbios e aves. Eles sabem caçar, matar e preparar qualquer coisa, desde ovos até animais adultos, de necrófagos a predadores. Suas vilas refletem essa inclinação carnívora: as cabanas são feitas de madeira, cobertas por peles de animais impermeabilizadas com gordura e costuradas com intestinos. O cheiro de carne paira no ar, como num abatedouro, e grandes quantidades de libélulas e outros insetos sobrevoam tais vilas. Há 50% de chance de uma vila de gigantes das selvas conter de uma a seis libélulas gigantes.

ECOLOGIA: Gigantes das selvas consideram a maioria das criaturas como presas, mas aqueles que conquistam seu respeito como caçadores são tratados como iguais, independentemente do tamanho. Apesar de preferirem as selvas que conhecem tão bem, algumas vezes esses seres são forçados a mudarem para as savanas, principalmente quando se tornam numerosos demais para sobreviverem na mata. Eles não hesitam em comer todas as cobras, antílopes, gatos, javalis, avestruzes e elefantes que encontrarem. Gigantes das selvas forçados a viver nas savanas muitas vezes retornam às florestas, pois a grande estatura dificulta o uso de táticas furtivas de caça em terrenos muito abertos.

GIGANTE DAS MONTANHAS

CLIMA/TERRENO:	Qualquer clima/montanhas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Familiar
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Inconstante
<hr/>	
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	15+3
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 ou com arma (4d10+10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rochas causando 2-20 de dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4 metros de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	7.000
Bebê:	Nulo
Jovem:	3.000
Xamã:	8.000
Xamã, 3º nível:	9.000



Gigantes das montanhas são imensos humanóides que vivem em cavernas isoladas.

Medindo mais de 4 metros e pesando 1.000 quilos, são oponentes impressionantes. Parecem-se bastante com os gigantes das colinas. A coloração da pele varia de moreno claro a marrom-avermelhado; seus cabelos são negros e lisos. Os machos usam enormes barbas, mas não bigodes, e têm uma barriga proeminente. Eles geralmente se vestem com peles ou couros de animais, e carregam enormes clavas como armas. Se o vento estiver a favor, seu forte cheiro de matéria em decomposição pode ser sentido a dezenas de metros.

COMBATE: Os gigantes das montanhas sempre atacam de maneira direta, nunca usando emboscadas ou outras estratégias. Eles adoram ir a lugares altos e de difícil acesso, munidos de várias rochas grandes. Quando estão em posição, esses seres raramente tentam se ocultar, preferindo ficar em pé, à vista, arremessando as rochas. Eles podem atirar pedras sobre os oponentes, causando 2d10 pontos de dano cada. Esses gigantes podem apanhar projéteis parecidos com 30% de chance de sucesso.

Em combate corpo a corpo usam imensas clavas, que causam 4d10+10 pontos de dano, já incluído o bônus de Força. Essas clavas geralmente não passam de grandes galhos ou troncos de árvores. As criaturas geralmente têm várias armas do tipo por perto. Os gigantes das montanhas são tão fortes quanto gigantes do fogo (Força 22).

Um gigante da montanha pode convocar e controlar outros monstros. O processo de convocação leva um turno completo para ser concluído, e as criaturas aparecem 1d6 horas depois. A convocação resulta no aparecimento de 1d10+5 ogros (70%), 1d6+3 trolls (20%) ou 1d4 gigantes das colinas (10%). No entanto, o gigante não tem como saber antecipadamente o que virá a ele. O controle exercido é parcial, não chegando a uma dominação completa. O gigante da montanha pode dar uma ordem genérica, e as criaturas obedecerão como acharem melhor. Os monstros convocados ficam com o convocador e lutam pelo gigante das montanhas, mas dão mais valor à própria vida do que à de seu "amo". As criaturas permanecem com ele até serem mortas, mandadas embora ou até que uma nova convocação seja realizada.

HABITAT/SOCIEDADE: O lar de uma família de gigantes das montanhas é muitas vezes uma grande caverna nas montanhas. Frequentemente existem passagens inexploradas que levam para fora do covil. Eles raramente

demonstram interesse por qualquer outra coisa que não seja sua caverna. Há 75% de chance de criaturas convocadas trabalharem como guardas ou servos nos covis.

As fêmeas e os jovens raramente são vistos, uma vez que permanecem junto à caverna. Esses gigantes são polígamos e poliândricos, e geralmente há uma fêmea vivendo com vários machos. Três quartos da população são machos, o que justifica a pequena população. Se dois ou mais indivíduos estiverem em uma caverna, há 50% de chance de haver uma fêmea e 25% de haver uma criança. Jogue 1d4 para determinar a idade da criança. Se o resultado for um 4, trata-se de um bebê indefeso ou de uma criança pequena. Um resultado de 1-3 indica crianças mais velhas ou adolescentes, que têm os dados de vida, dano e jogadas de ataque iguais aos de um gigante das colinas.

Há 20% de chance de que um dos gigantes de uma família seja um xamã. Jogue 1d6 para determinar o nível de habilidades mágicas, sendo que um resultado de 1-4 indica 1º nível, e 5-6 indica 2º nível. Esse xamã pode usar magias das seguintes esferas: **Todas, Animal, Feitiços, Combate, Elemental e Cura**. Ele possui uma habilidade inata de encontrar cavernas e entradas de cavernas a até 1 quilômetro, a menos que essas passagens estejam ocultas magicamente.

Apesar de apenas uma família existir no covil, várias famílias compõem uma tribo, que se espalha por uma cadeia de montanhas. Cada tribo tem um xamã de 3º nível como líder. Ele comanda as raras reuniões da tribo e dá conselhos àqueles que se dispõem a viajar para consultá-lo. O xamã sempre vive com um grupo de monstros convocados, nunca com outros gigantes das montanhas.

ECOLOGIA: Gigantes das montanhas são saqueadores e caçadores. Sua comida predileta é carneiro montês. Também alimentam-se de nozes, trufas e outras plantas comestíveis. Às vezes escolhem a caverna errada para fazer o covil. Uma vez que não costumam explorar completamente todos os túneis, horríveis monstros das profundezas atacam e devoram os gigantes, durante o sono.

Como esses gigantes não são nem *benéficos* e nem *malignos*, é possível o estabelecimento de relacionamentos amistosos com eles. Entretanto, esses seres desconfiam de estranhos e relutam em conversar com forasteiros.

GIGANTE DOS RECIFES

CLIMA/TERRENO:	Recifes em climas tropicais ou subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Z (A)
TENDÊNCIA:	Bondosa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 1-4
CA:	0 ou -4
MOVIMENTO:	15, Nd 12
DADOS DE VIDA:	18
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 ou com arma (geralmente 2-20+10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Rochas, redemoinho
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune a ataques de água
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (5 metros de altura)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	13.000

Gigantes dos recifes são os mais solitários da raça dos gigantes, apesar de muitas vezes viverem em fantásticas mansões que, vistas do exterior, parecem simples cabanas. Algumas vezes tornam-se marinheiros, mas seu tamanho colossal obriga-os a navegarem apenas nas maiores embarcações. Sua altura é de cerca de 5 metros e pesam 2.000 quilos; podem chegar a viver até 600 anos.

Esses seres falam sua própria língua, assim como a linguagem comercial dos gigantes e o idioma de gigantes das nuvens e das tempestades. Além disso, 40% deles também falam a língua comum.

Sua pele tem uma tonalidade parecida com o cobre polido, e os cabelos são brancos. O tórax é extremamente desenvolvido e musculoso, devido ao esforço necessário para atravessar as águas com seus enormes corpos. Gigantes dos recifes têm Força 22. Vestem-se com peles ou roupas feitas de tranças de cabelo quando estão na superfície, mas nadam usando apenas um cinturão para comportar facas e algibeiras.

COMBATE: Gigantes dos recifes preferem lutar dentro ou embaixo da água, e combatem ferozmente quando enfurecidos. Não sofrem penalidade quando lutam na água, e nem sofrem dano de ataques baseados em água ou gelo. Esses seres geralmente atacam com tridentes gigantesco, que causam 2-20+10 pontos de dano, mas também podem atacar com seus enormes punhos (1d10 de dano).

Uma vez por dia, essas criaturas podem criar um redemoinho. A menos que passem em um teste de Força, todos os seres dentro de um raio de 10 metros do gigante são tragados pelo redemoinho, sofrendo 2-16 pontos de dano pela força do vórtice e mais 2-20 pontos devido ao afogamento e asfixia (a menos que a criatura afetada consiga respirar na água; nesse caso, apenas o dano do vórtice é infligido). Esse redemoinho não é forte o suficiente para tragar navios.

Gigantes dos recifes conseguem arremessar rochas a até 350 metros de distância, causando 3-30 (3d10) pontos de dano. Eles preferem usar as rochas para afundar navios indesejados. Essas pedras não são usadas contra oponentes individuais.

HABITAT/SOCIEDADE: Os gigantes dos recifes muitas vezes permanecem solitários por longos períodos de tempo, apesar de terem uma única



parceira por toda a vida. A puberdade é o momento dos filhos começarem a viver por conta própria, e são enviados para procurar uma ilha ou recife para constituir seu lar.

As mansões desses gigantes algumas vezes ficam embutidas nas colinas e desfiladeiros das ilhas, e sempre estão mobiliadas com objetos e decorações adquiridos através das gerações. Os palácios são passados de um gigante ao outro; a filha mais velha cabe sustentar seus pais quando envelhecem, e geralmente recebe a mansão e tudo que há nela quando morrem. Filhas com dotes tão substanciais costumam ser alvos de muita competição entre outros gigantes, que as cortejam, cada um tentando impressioná-las, ao mesmo tempo em que buscam derrotar os rivais de qualquer maneira possível. Competições de mergulho, surfe e pesca são comuns para ajudar uma filha a decidir-se.

ECOLOGIA: Gigantes dos recifes são coletores, que pescam e caçam seus alimentos nos recifes de corais, à procura de inúmeras fontes diferentes de comida. Eles podem apanhar cardumes inteiros com suas redes; por serem ótimos mergulhadores, podem juntar grandes quantidades de pérolas, esponjas e corais. Sua força fenomenal lhes permite nadar durante horas consecutivas, sem cansaço. Dessa maneira, os gigantes podem acumular enormes quantidades de objetos, todos com valor de troca.

Alguns desses seres mantêm rebanhos de bodes ou carneiros em suas ilhas, mas geralmente só o fazem quando estão mais velhos e menos capazes de realizar a pesca e a coleta de objetos.

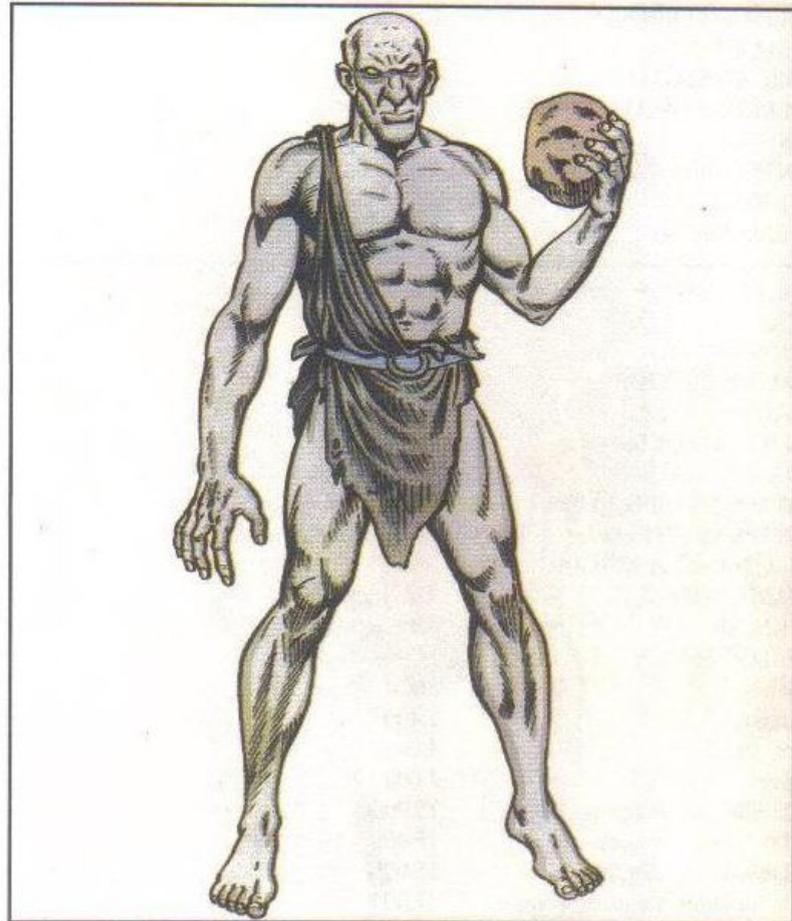
Gigantes dos recifes freqüentemente fazem contratos ou acordos comerciais com humanos e outras raças mercantis. Em troca de suas pérolas e outros objetos marinhos preciosos recebem tecidos, doces e itens de metal.

O fato desses gigantes não se importarem em "saquear" o oceano para obter seu sustento lhes garantiu a inimizade com sereias, tritões e outras raças marítimas.

GIGANTE DAS ROCHAS

CLIMA/TERRENO:	Montanhas subtropicais e temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	14+1-3 pontos de vida
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 ou com arma (2-12+8)
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de rocha causando 3-30 (3d10) de dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (5,5 metros de altura)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	7.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	975
Jovem, -2	3.000
Jovem, -1	6.000
Ancião	9.000
Com habilidades mágicas	9.000



Gigantes das rochas são esbeltos, mas musculosos. Sua pele, dura e sem pêlos, é lisa e de cor cinzenta, garantindo camuflagem natural em ambientes montanhosos. Os traços faciais do rosto magro e os olhos fundos fazem com que pareçam sempre sérios e severos.

Em média, um gigante das rochas mede 5,5 metros e pesa 4.500 quilos; o peso é devido à sua pele dura e maciça. As fêmeas são ligeiramente menores e mais leves. A CA natural é 0. Eles não usam armaduras para melhorá-la, preferindo roupas da cor das pedras. Esses gigantes podem viver até 800 anos.

Os gigantes das rochas, assim como outras raças de gigantes, levam alguns de seus pertences consigo. Entretanto, eles deixam os objetos mais valiosos no covil. As sacolas de viagem contêm, em geral, de duas a 24 (2d12) pedras de arremesso, parte de seu tesouro e de um a oito itens comuns.

Os gigantes das rochas falam sua própria língua e as dos gigantes das colinas, das nuvens e das tempestades. Além disso, 50% deles também falam o idioma comum.

COMBATE: Quando possível, essas criaturas lutam à distância. São capazes de arremessar rochas a no mínimo 3 e no máximo 300 metros, infligindo 3-30 (3d10) pontos de dano com cada rochedo. Tais seres são capazes de apanhar rochas e projéteis parecidos, com 90% de chance de sucesso. Uma estratégia preferida pelo gigante das rochas é camuflar-se ao ambiente, permanecendo imóvel por algum tempo, e então atirar rochas, pegando os oponentes de surpresa. Muitos gigantes montam pilhas de pedras próximas à entrada de seus covis. Essas pilhas podem ser acionadas, formando uma avalanche, quando intrusos aproximam-se demais.

Se forçados a entrar em combate corpo a corpo, usam grandes clavas esculpidas em pedra, que causam 2-12 (2d6) + 8 pontos de dano — o dobro do dano de uma clava normal (tamanho humano) mais o bônus de Força.

HABITAT/SOCIEDADE: Os gigantes das rochas preferem habitar profundas cavernas, situadas no alto de montanhas atingidas por tempestades. Normalmente vivem em companhia da família, mas tais clãs não costumam ter mais de dez indivíduos. Os clãs de gigantes fazem seus covis próximos uns aos outros, unidos por um senso comum de proteção mútua. Uma cadeia de montanhas costuma ter de dois a oito clãs.

Gigantes das rochas são artistas rústicos, pintando cenas da vida cotidi-

ana nas paredes de cavernas e em pergaminhos de pele curtida. Alguns apreciam música, e tocam flautas de pedra e tambores. Outros fabricam jóias simples, como colares de contas de pedras.

Se oito ou mais gigantes forem encontrados em um determinado covil, um quarto deles serão fêmeas, um quarto machos e o resto serão seus filhos. Para determinar a maturidade de um filhote, jogue 1d4. Um resultado de 4 indica um bebê sem habilidade de combate e com os pontos de vida de um ogro; resultados de 1-3 indicam filhos mais velhos com dados de vida, dano e jogadas de ataque iguais aos de um gigante das colinas.

Um em cada vinte gigantes das rochas desenvolve habilidades especiais relacionadas a seu ambiente. Esses anciãos são capazes de usar os seguintes poderes: *Moldar Rocha*, *o Conto das Rochas* e *Pedra em Lama* (ou *Lama em Pedra*) uma vez por dia, como se fossem magos de 5º nível. Um em cada dez desses gigantes poderosos também pode usar magias como se fosse um mago de 3º nível. Suas magias podem ser determinadas aleatoriamente, ou escolhidas para se adaptarem a um encontro específico, como o Mestre preferir. Frequentemente, esses gigantes assumem posições de poder, e são considerados líderes de vários clãs.

Gigantes das rochas geralmente aparecem em cadeias de montanhas nas áreas temperada e subtropical. Essas criaturas gostam de ursos das cavernas, e há 75% de chance de que suas casas tenham de um a oito desses animais como guardas. Os poucos desse tipo de gigantes que habitam regiões frias usam ursos polares como sentinelas.

Os gigantes das rochas são brincalhões, especialmente à noite. Eles gostam de competições de arremesso de rochas e outros jogos que testem a força. Tribos de gigantes muitas vezes se reúnem para atirar rochas uns nos outros, perdendo o lado que for atingido mais vezes.

ECOLOGIA: Gigantes das rochas são onívoros, mas comem apenas comida fresca. Cozinham e comem sua carne rapidamente após a presa ter sido morta. Eles usam as peles dos animais como cobertores, e trocam o que não necessitam com comunidades de humanos próximas, para obter tecido, ou os animais que lhes servirão de comida. Muitos grupos de gigantes mantêm cabras gigantes nas proximidades, para garantir um estoque permanente de leite, queijo e manteiga.

GIGANTE DAS TEMPESTADES

CLIMA/TERRENO:	Especial (ver abaixo)
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	E, Q x 10, S
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-4)
CA:	-6 (0)
MOVIMENTO:	15, Nd 15
DADOS DE VIDA:	19+2-7 PV
TACO:	3
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 ou com arma (3-30+12)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune à eletricidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	A (8 metros de altura)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	14.000
Bebê	Nulo
Jovem, -3	1.400
Jovem, -2	4.000
Jovem, -1	7.000
Habilidades mágicas, 1º	15.000
Habilidades mágicas, 2º	15.000
Habilidades mágicas, 3º	15.000
Habilidades mágicas, 4º ou +	17.000

Gigantes das tempestades são gentis e isolados. Geralmente toleram outros seres, mas podem ser muito perigosos se enfurecidos.

Essas criaturas parecem-se com humanos bem-desenvolvidos, mas em proporções gigantescas. Os adultos machos medem cerca de 8 metros, pesando 7.500 quilos. A pele é pálida, de coloração verde clara ou (raramente) violeta. Os gigantes com pele verde têm cabelos verde-escuros e olhos que parecem esmeraldas brilhantes. Aqueles com pele violeta têm cabelos dessa mesma cor com uma tonalidade mais escura, ou azul-marinho, com olhos acinzentados ou também violetas. Os gigantes das tempestades chegam a viver 600 anos.

As vestes desses seres normalmente são compostas por uma toga larga, com um cinturão prendendo-a na cintura, e uma faixa na cabeça; eles podem, ou não, calçar sandálias. Usam algumas jóias simples, mas de ótima qualidade. Dentre as mais comuns estão argolas para os tornozelos (muito usadas por gigantes descalços), anéis e pulseiras.

Normalmente esses seres carregam algibeiras em seus cintos, que contêm apenas algumas ferramentas, outros objetos de uso comum e algum instrumento musical simples — na maioria das vezes uma flauta ou harpa. Com exceção das jóias que usam, eles preferem deixar suas riquezas em casa.

Esses gigantes falam seu próprio idioma, o de todos os gigantes e a língua comum.

COMBATE: Todos os gigantes das tempestades são imunes à eletricidade, inclusive relâmpagos. Eles usam armas e habilidades especiais em vez de arremessar rochas, mas podem apanhar projéteis grandes com 65% de chance de sucesso.

Esses gigantes já nascem com a habilidade de Respirar na Água e podem se movimentar, atacar e usar magias embaixo d'água como se estivessem em terra. Gigantes jovens e adultos podem Controlar o Clima e Levitar o próprio corpo, mais 2.000 quilos, duas vezes por dia. Adultos podem também Convocar Relâmpagos (3 raios de 15d8 cada), lançar Relâmpago (1 raio de 15d6), Controlar os Ventos e Convocar Clima uma vez por dia. Gigantes das tempestades usam suas habilidades como se fossem magos de 15º nível. Um gigante enfurecido geralmente Convoca uma tempestade e depois Relâmpagos.

Usam gigantescos montantes nas batalhas. Essas armas colossais causam o triplo do dano normal (de armas de humanos) mais o bônus de Força do usuário. Assim, o montante de um gigante das tempestades causa 3-30 (3d10)+12 pontos de dano. Esses seres também se valem de enormes arcos



compostos, com um alcance de 300 metros e capazes de infligir 3-18 (3d6) pontos de dano. Há 10% de chance de um possuir uma arma mágica.

A CA natural das criaturas é 0. Em batalhas, eles costumam usar elaboradas armaduras de bronze (CA -6).

HABITAT/SOCIEDADE: Os gigantes das tempestades são isolados e solitários, o que não significa que sejam tímidos. Eles vivem em castelos construídos sobre ilhas de nuvens (60%), picos de montanhas (20%) ou embaixo d'água (10%). Suas vidas são quietas e imersas em pensamentos; seu tempo é gasto em reflexões a respeito do mundo, na música e no cultivo do solo, ou na coleta de comida. Gigantes que habitam a terra e o ar geralmente têm um bom relacionamento com dragões de prata e outros gigantes do bem que moram nas proximidades, cooperando em busca de proteção mútua. Aqueles que habitam as águas têm relações parecidas com sereias e dragões de bronze.

Quando dois ou mais gigantes das tempestades forem encontrados em suas moradias, eles serão um casal com seus filhos. Para determinar a maturidade de cada gigante, jogue 1d4. Um resultado de 4 indica um bebê sem habilidades de combate e com os pontos de vida de um ogro; resultados de 1-3 indicam filhos mais velhos com dados de vida, dano e jogadas de ataque iguais aos de um gigante das nuvens.

Há uma chance de 20% de que um gigante das tempestades seja também um clérigo (70%) ou clérigo/mago (30%). Eles podem atingir o 9º nível como clérigos, e o 7º como magos. Sacerdotes podem usar magias normais das seguintes esferas: Animal, Feitiços, Combate, Criação, Guarda, Cura, Vegetal, Clima e Solar. Os arcanos nunca são especialistas, e geralmente conhecem magias das seguintes escolas: Alteração, Invocação/Evocação, Conjuração/Convocação e Abjuração.

Seus covis sempre são protegidos por guardas. Gigantes que habitam a terra ou o ar têm entre um e dois pássaros roca (70%), que também servem como montarias ou de um a quatro grifos (30%). Covis submarinos têm de dois a oito (2d4) leões marinhos.

ECOLOGIA: Gigantes das tempestades tiram seu sustento da terra ao redor de seus lares. Se a coleta natural não for o suficiente para sustentá-los, eles criam e cultivam cuidadosamente grandes áreas com pomares, plantações e parreirais. Eles não mantêm rebanhos de abate, preferindo caçar.

CLIMA/TERRENO:	Colinas temperadas e árticas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a muito (8-12)
TESOURO:	B (K, L, M x 5)
TENDÊNCIA:	Neutra (egoísta)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6 ou 5-30
CA:	4 ou melhor
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	5+5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-6 (arma) +3 a +6 (bônus de Força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (cerca de 3 metros de altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	270

Conhecidos como "beemotes humanos" (monstros humanóides), os gigantes verbigs habitam áreas infestadas de gigantes das colinas e ogros.

Medem cerca de 3 metros e pesam entre 150 e 200 quilos. São muito magros, considerando-se a altura, mas isso não atrapalha suas habilidades de combate. Alguns têm pequenas deformações, como um pé torto, olhos desiguais, lábios cabeludos, etc. Em todos os outros aspectos parecem-se com humanos, inclusive quanto à cor da pele, cabelos e olhos. Vestem tantas roupas e proteções quanto puderem, o que na verdade não é muito. Esses seres geralmente usam peles e couros de animais, aos quais afixam pedaços de metal, em pontos estratégicos. Quase sempre carregam escudos, e possuem as melhores armas que conseguem roubar, o que equivale a clavas e lanças.

COMBATE: Verbigs são espertos o suficiente para deixar que outros amanssem seus inimigos primeiro. Isso não significa que sejam covardes, mas apenas egoístas e práticos. Como costumam ser encontrados ao lado de gigantes das colinas e ogros, nas rodadas iniciais de combate os verbigs fazem com que seus companheiros menos inteligentes entrem primeiro na luta. Isso é acompanhado de muitos xingamentos e descrições peculiares dos pais dos ogros e dos gigantes das colinas.

Uma vez que a batalha tenha se iniciado, os verbigs atacam com armas de arremesso, geralmente lanças. A Força do gigante determina a distância adicional de onde as armas podem ser arremessadas em relação à distância normal. Seja qual for a arma usada, os verbigs sempre ganham um bônus no dano devido à Força. Deve-se determinar a Força de cada gigante individualmente (ou uma vez para o grupo todo, à escolha do Mestre) jogando-se 1d10 e consultando a tabela abaixo. Sua armadura sempre é equivalente, no mínimo a CA 4, e algumas vezes é melhor, mas nunca passa de CA 1.

BÔNUS ESPECIAL COM LANÇAS

Resultado no D10	Força	Bônus no Dano	Acrescente ao alcance da Lança
1-2	18/51-75	+3	30 metros
3-6	18-76-90	+4	40 metros
7-9	18/91-99	+5	50 metros
10	18/00	+6	60 metros

HABITAT/SOCIEDADE: Verbigs são encontrados nos mesmos tipos de climas que ogros e gigantes das colinas, e nunca aparecem sozinhos. Trinta por cento dos encontros casuais com verbigs contém 1d6 desses gigantes-afins, mais 1d4 gigantes das colinas ou ogros (chances iguais), que também moram em seu covil; 50% das vezes, os são encontrados com 1d6 lobos ou worgs (ou lobos das estepes e ursos polares, em climas polares); nas 20% restantes, de um a dois deles são encontrados com uma quantidade normal



de monstros errantes comuns à da área (o Mestre deve usar seu bom senso).

O covil de um verbig geralmente fica em um local subterrâneo, como uma caverna ou velhas ruínas. Nesses lugares, 5d6 deles podem ser encontrados, além de um mesmo número de fêmeas (iguais aos machos em combate) e 2d6 filhotes. Metade dos filhotes lutam como bugbears e a outra metade luta como goblins. Um covil geralmente contém 2d4 lobos (chance de 75%) ou 1d4 worgs (chance de 25%). Em climas árticos, substitua os lobos por 1-23 ursos polares, e coloque de um a três lobos das estepes no lugar dos worgs.

Há uma chance cumulativa de 2% por gigante de existir um xamã na tribo. Os verbigs são governados em conjunto pelo xamã (se houver) e um chefe guerreiro. O xamã pode ser de até 7º nível. O chefe guerreiro sempre tem Força 18/00, e nunca menos de 40 pontos de vida. O chefe é o responsável por todas as atividades de caça, guerra e negociações com estranhos. O xamã é responsável por todas as atividades dentro da tribo, julgando assuntos que dizem respeito às leis e magia. Todos os itens mágicos da tribo pertencem ao xamã que tem 90% de chance de saber como usá-los, e os que ele desconhece são descartados em uma pilha de lixo da tribo em pouco tempo.

ECOLOGIA: Verbigs podem comer qualquer tipo de alimento, tendo preferência por carnes. Mantêm um relacionamento de benefício mútuo com os gigantes das colinas e ogros que moram em seus covis: eles entram com a inteligência e as outras criaturas fornecem proteção com seu excelente poder de combate. Assistir a um desses grupos em ação pode ser bastante engraçado, contanto que você não seja o alvo. Os gigantes das colinas e os ogros são estúpidos demais para pensarem por conta própria, e costumam seguir ordens ao pé da letra, o que acaba irritando os verbigs, que ficam pulando, enfurecidos, xingando e insultando os desnorteados comandados, pois mesmo as ordens mais simples não são bem-compreendidas.

GIGANTE SILVESTRE (VOADKYN)

CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Alta a excepcional (13-16)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	8 (5 com armadura)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	7+7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10 (arma) +3 a +6 (bônus de Força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Penalidade de -4 nos testes de surpresa de seus oponentes
DEFESAS ESPECIAIS:	Resistente a algumas magias
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (3 metros de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	1.400

Gigantes silvestres (também conhecidos como Voadkyn) são uma das menores raças de gigantes, parecendo-se um pouco com elfos da floresta de grandes proporções. Eles são volúveis, frívolos e bons amigos desses elfos.

Medindo cerca de 3 metros, pesam por volta de 350 quilos. Suas proporções físicas são iguais às dos humanos, o que os faz magros e leves para gigantes. Eles não têm absolutamente pêlo algum em todo o corpo, nem mesmo sobrancelhas. A cabeça parece grande demais para o corpo, especialmente as mandíbulas, queixo e boca. As orelhas localizam-se em uma posição mais elevada em relação às dos humanos, estando quase que completamente acima da linha dos olhos.

Os gigantes silvestres podem apresentar qualquer tonalidade de marrom, misturado com amarelo ou verde. Gostam de usar corseletes de couro ou lorigas, e carregam duas armas: um montante e um arco longo gigantesco, com aljava. A bainha do montante tem uma ponta especial feita de aço, e pode ser usada como bengala. Isso, no entanto, não serve para disfarçar a espada.

Eles envolvem seus tornozelos com tiras de couro, apesar dos pés estarem quase descalços. As únicas vestes que usam são calças folgadas ou saias curtas. Eles sempre usam tiras de couro na parte posterior do braço, para protegê-lo da corda do arco. Todos esses objetos são freqüentemente pintados nas cores da floresta, principalmente verde e marrom.

COMBATE: Voadkyns não lutam a menos que sejam forçados a defenderem a si mesmos, ou a seus aliados. Sua arma favorita é o enorme arco não-mágico no qual recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e um alcance 50% maior devido ao tamanho. Suas flechas medem mais de 1 metro, e causam 1d8 pontos de dano. Eles não atiram rochas. Se forçados a um combate corpo a corpo, esses seres usam seus montantes com uma só mão.

A Força dos voadkyns deve ser determinada jogando-se dados de porcentagem. O resultado indica o bônus percentual de sua Força 18. Isso lhes confere um bônus de +3 a +6 no dano, mas não ganham bônus na jogada de ataque devido à Força. Esses gigantes-afins geralmente encontram-se acompanhados de 1d4 elfos da floresta (60%), 1d4 lobos ancestrais (30%) ou ambos (10%).

Gigantes silvestres têm 90% de proteção à magias de *Sono* e *Feitiço*; e possuem infravisão com alcance de 30 metros.

A única habilidade mágica que possuem é a capacidade de se transformarem em qualquer criatura humanoíde, medindo entre 1 e 5 metros. Eles não podem se transformar em um indivíduo específico, apenas num espécime geral daquela raça. Algumas vezes, os voadkyns usam essa habilidade para juntarem-se a grupos de aventureiros, numa tentativa de roubar seus tesouros.

Gigantes silvestres conseguem mover-se silenciosamente nas florestas, apesar da altura, gerando uma penalidade de -4 nos testes de surpresa de



seus oponentes. Eles podem se misturar à vegetação, tornando-se completamente invisíveis, e somente criaturas capazes de ver objetos invisíveis podem detectá-los nessas circunstâncias. Apesar de não serem invisíveis quando atacam, são extremamente rápidos (Destreza 16) e podem sair de seu ocultamento, atirar uma flecha e esconderem-se novamente na mesma rodada. Essas flechas parecem vir do nada, a menos que o alvo esteja olhando para o local de onde elas foram atiradas.

HABITAT/SOCIEDADE: Gigantes silvestres habitam as mesmas matas que os elfos das florestas. Não têm covis, preferindo viver sob o céu aberto ou com os elfos, durante algum tempo. Voadkyns encontrados nas florestas são, em sua maioria (90%), machos. As fêmeas geralmente permanecem em um acampamento, ou junto com os elfos. Filhotes são raros, uma vez que as fêmeas dão à luz apenas 1d4 crianças durante toda a vida. Os filhotes nascem e são criados dentro das florestas, em meio aos elfos e longe de olhos curiosos.

A forte ligação existente entre os gigantes e os elfos da floresta é mais antiga do que qualquer uma das raças pode se lembrar. Isso pode ser devido às habilidades élficas desses gigantes. Eles não se misturam com outras criaturas inteligentes, mas toleram elfos *do bem*. Assim como os elfos, esses gigantes apreciam gemas bem-lapidadas e itens mágicos de boa qualidade.

Humanos que já estiveram em contato com esses gigantes, os descreveram como bastante amistosos, mas volúveis e frívolos, nunca tendo pressa em fazer outra coisa que não seja comer e beber grandes quantidades de vinho. Entes (com os quais conversam ocasionalmente) consideram-nos irracionais, tolos e, às vezes, até antipáticos, mas, de modo geral, uma companhia agradável.

ECOLOGIA: A mandíbula desses gigantes deve seu grande tamanho aos enormes dentes que contém. Esses dentes não são apropriados para mastigar carne, pois não são afiados, mas parecem perfeitos para legumes e outras plantas. Gigantes silvestres podem comer as folhas e raízes de várias plantas que não poderiam ser consumidas pelo homem, mas apreciam, principalmente, nozes e sementes.

CLIMA/TERRENO:	Florestas e subterrâneos de climas temperados
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno (mas ver abaixo)
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Inconstante

QUANTIDADE/ENCONTRO:	40-400
CA:	10
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ataques em massa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P-M (entre 1 e 1,5 metros de altura)
MORAL:	Incerto (5)
VALOR EM XP:	35

Eles surgem gritando e uivando na noite. Dúzias, às vezes, centenas, de humanóides corcundas e sem roupas avançam sem cessar, brandindo espadas curtas. Eles não pensam em segurança, cuidados ou estratégias, deixando suas vítimas sem esperança de evitar o ataque em massa. Então, após chacinarem as presas, vagam sem rumo certo pela noite.

A primeira impressão que se tem dos gibberlings é a de uma massa disforme de carne e pêlos, movendo-se à distância sob a luz da lua. Essa multidão é, na verdade, um bando de humanóides pálidos e corcundas, com orelhas caninas, vastas jубas negras ao redor das cabeças horríveis que exibem dentes afiados. Os olhos são negros e têm o brilho assustador da natureza maníaca. Eles carregam espadas curtas em seus braços demasiadamente compridos enquanto avançam sempre em frente.

COMBATE: Gibberlings atacam em grande quantidade, emitindo tenebrosos uivos, gemidos, gritos e sons sem sentido, que levam mesmo os mais corajosos empregados a fazer um teste de moral a cada rodada. Um jogador só precisa fazer o teste se isso for apropriado a seu personagem.

Essa multidão é completamente desorganizada, e segue direções aleatórias.

Os gibberlings atacam com espadas comuns, mas são tão habilidosos e experientes com as armas que recebem um bônus de +1 na jogada de ataque. Seus movimentos, sempre avançando, só diminuem de velocidade para matar qualquer coisa que esteja se mexendo, e depois continuam incessante, com uma sede de sangue aparentemente insaciável. Eles sempre lutam até a morte. Toda a comida encontrada é devorada, incluindo outros gibberlings mortos em combate; todas as estruturas e casas que não sejam fortificadas geralmente são destruídas.

A única esperança real de sobrevivência, caso uma manada de gibberlings seja encontrada, é aproveitar estrategicamente o medo e ódio que sentem de luzes fortes. Essas criaturas costumam freqüentar apenas florestas e túneis subterrâneos, detestando qualquer tipo de luz mais intensa, temendo especialmente o fogo. Apesar de seus ataques em massa serem capazes de derrubar rapidamente alguém usando uma tocha, uma fogueira de acampamento ou luz mágica de grande intensidade irá mantê-los afastados ou desviará seu curso.

HABITAT/SOCIEDADE: É difícil imaginar a estrutura de uma sociedade de gibberlings. Essa horda apresenta algumas semelhanças com um grupo de lemingues atirando-se ao mar, ou com um cardume de piranhas em frenesi por sangue e comida. Não há sentido algum, nenhuma organização, e sequer individualidade. Apesar de existirem meios primitivos de comunicação para que esses monstros, eles não possuem uma língua reconhecível.



Gibberlings vagando pela superfície sempre escavam buracos para se esconderem antes do amanhecer, período em que encontram-se mais vulneráveis. Podem ser seguidos com facilidade, devido à trilha de caos e destruição que deixam, e podem ser eliminados com facilidade enquanto dormem, logo abaixo da superfície. Se forem descobertos, eles acordam, mas geralmente encolhem-se com medo da luz forte, tornando-se alvos fáceis. Gibberlings que vivem em passagens subterrâneas podem se enterrar, ou simplesmente deitar em um canto, encolhidos, como se fossem fetos. Eles despertam repentinamente, e saem do solo, em grupos, uivando e gemendo assustadoramente.

Se capturadas, essas criaturas falam apenas sua incompreensível linguagem de grunhidos e não demonstram ter paciência ou vontade de aprender outras línguas, ou de se comunicar de qualquer forma com os captores. Em vez disso, eles se debatem nas jaulas, ou se jogam contra janelas fechadas e portas trancadas, numa tentativa desesperada de escapar.

Não se sabe ao certo como, quando, onde (ou mesmo se) os gibberlings procriam.

ECOLOGIA: Tentativas de se encontrar covis de gibberlings sempre acabaram levando de volta a túneis subterrâneos, onde a pista acaba se perdendo nos recônditos mais profundos de cavernas com piso de pedra.

Gibberlings precisam de uma incrível quantidade de comida para manter sua insana existência noturna, limpando até os ossos de qualquer coisa que apareça no caminho. Os pêlos geralmente são infestados com piolhos e outros parasitas, que aparecem enquanto dormem. Suas peles são nauseantes e inúteis. Eles não carregam tesouros ou objetos úteis. Suas espadas são do tipo mais comum possível, sem entalhes ou decorações, muitas vezes sem ponta ou cegas. Em resumo, gibberlings não têm utilidade alguma e nem servem a algum amo conhecido.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Pelotão
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (7)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Ordeira

QUANTIDADE/ENCONTRO:	11-20
CA:	6 (2)
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-6+7 ou com arma +7
ATAQUES ESPECIAIS:	Cabeçada
DEFESAS ESPECIAIS:	Pode chamar outro giff
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	G (3 metros de altura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	420

Giffs são uma raça de mercenários fortes e poderosos (contratados por vários grupos, servindo como soldados, guarda-costas, executores da lei e carrascos). São civilizados, mas não têm magos dentro de sua espécie.

Os giffs são humanóides com pernas pequenas, semelhantes a tocos, e torso, braços e dedos de aparência humanóide. Seu peito é largo e suporta uma cabeça como a de um hipopótamo, com um elmo natural feito de placas quitinosas flexíveis. A coloração varia bastante, do negro ou cinza ao dourado, sendo que muitos têm também grandes tatuagens, que fazem o corpo parecer um tapete decorado com troféus de vitórias passadas. Giffs falam sua própria língua e a língua comum.

COMBATE: Giffs têm uma mente militarista, e organizam-se em esquadrões, pelotões, companhias, corporações e grupos maiores. O número de indivíduos em um pelotão varia de acordo com a estação do ano, a situação atual e o nível de perigo envolvido. Um pelotão de giffs contratado para proteger um cassino pode ter apenas dois membros, enquanto um contratado para invadir a fortaleza dos illithids podem conter bem mais de cem indivíduos.

Esses seres orgulham-se de suas habilidades com armas, e todos carregam várias espadas, adagas, maças e outras armas semelhantes, tudo para lidar com aqueles que criarem problemas.

Sua verdadeira paixão, no entanto, são as armas de fogo. Há uma chance de 20% de que um giff tenha um arcabuz, e pólvora suficiente para 2d4 tiros. Essas criaturas parecem não se importar se uma arma não opera direito (algumas baixas ocasionais são esperadas); o brilho, o estrondo e o dano é o que realmente os impressiona.

Mesmo desarmados, giffs são oponentes temíveis. São tão fortes quanto gigantes das colinas (+7 no dano devido à Força). Entram em uma briga só por prazer, atacando combatentes de ambos os lados para emergirem como os únicos vitoriosos. Para os giffs, uma vez que a arma seja desembainhada, não existem mais restrições — o desafio é até a morte.

O topo da cabeça e do focinho do giff é coberto por grossas placas quitinosas, flexíveis o suficiente para permitirem movimentos, mas conferindo-lhe um elmo natural. O giff pode atacar com uma cabeçada, causando 2d6 pontos de dano.

Os giffs se valorizam como mercenários, e elaboram ótimas armaduras (CA 2). Esses conjuntos de armadura incluem elmos com outros monstros como cristas, cravejados de marfim e ossos. O conserto de armaduras é um dos passatempos mais difundidos e apreciados entre eles. Também têm uma certa proteção à magia, mas desconfiam profundamente de efeitos, personagens e objetos mágicos.

HABITAT/SOCIEDADE: Giffs de ambos os sexos lutam em seus pelo-



tões e ambos com igual habilidade. Os jovens são criados com carinho até atingirem idade suficiente para sobreviver à explosão de um arcabuz, quando são introduzidos nos pelotões. Todos os giffs, sejam machos, fêmeas ou crianças, têm uma patente dentro da sociedade, que só pode ser mudada por alguém mais alto na hierarquia. Cada patente subdivide-se em subpatentes, e dentro das últimas existem distinções por cores ou emblemas. O giff de mais alta patente dá as ordens e os outros as obedecem, não importando se são tolas, ou até mesmo suicidas — segui-las é o objetivo de todos os giffs existentes no universo. Uma fé quase mística permeia a cultura de tais mercenários, e parece afirmar que todas as coisas têm seus propósitos — e o dos giffs é seguir ordens.

Os mercenários geralmente são pagos com pólvora, apesar de freqüentemente aceitarem outras armas ou armaduras. É um sistema de trocas simples, mas para contratar um giff por 1 semana deve-se pagar a ele sete cargas de pólvora (uma por dia).

Giffs são lutadores ferozes, apesar de sua aparência um pouco cômica e a obsessão por armas. No entanto, eles não lutam, de livre e espontânea vontade, contra outros giffs. Se forçados a tal situação em uma batalha, os dois grupos se retiram da luta por, pelo menos, um dia para beber e tomar decisões quanto às patentes envolvidas. Há 10% de chance de um pelotão se unir ao outro em ocasiões assim, mas é mais provável que ambos desistam do trabalho atual e procurem emprego em outro lugar.

ECOLOGIA: Giffs vivem cerca de 70 anos, mas não aceitam o envelhecimento calmamente. Conforme um giff vai ficando mais velho e mais lento, ele se vê possuído pela obsessão de provar que ainda é jovem e vigoroso, geralmente em batalhas. Por isso, existem pouquíssimos giffs de idade avançada.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer planalto ou montanha
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno ou noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (10)
TESOURO:	M (I)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	10-100
CA:	8
MOVIMENTO:	10
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	Com arma ou 1d4/1d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Pulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	175

Os giths são uma raça de humanóides grotescos, que parecem uma estranha mistura de um elfo com um réptil. São extremamente magros e ossudos, com braços longos e pernas finas. As mãos têm 3 dedos e não possuem polegar opositor, mas mesmo assim são capazes de usar armas e ferramentas. Os dedos dos pés e das mãos têm garras afiadas nas pontas. Se alguém conseguisse fazer um gith ficar ereto, ele mediria cerca de 2 metros. Entretanto, a maioria parece não ter mais de 1,5 metro, pois sempre andam tortos e corcundas.

COMBATE: Se possível, os giths atacam em massa, geralmente iniciando com um ataque psiônico feito por um dos líderes. Então, todo o grupo avança rapidamente para a luta. Seu ataque principal é feito com um pulo de até 6 metros, com o qual se aproximam rapidamente do inimigo. Quando usam esse pulo, recebem um bônus de +2 na TACO durante a primeira rodada de combate.

Os giths geralmente armam-se com grandes lanças de pontas enormes e afiadas, feitas de obsidiana polida (dano de 1d6-1). Apesar dessas lanças parecerem armas de perfuração, elas são usadas principalmente para cortar e decepar. Essas criaturas muitas vezes se protegem com armaduras, especialmente nas costas, onde são mais vulneráveis; esses equipamentos de defesa são feitos pelos próprios giths, com a carapaça de inix (CA 6).

RESUMO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/3/10	II, EM/LM, TV, BM	16	80

Giths possuem os seguintes poderes psiônicos:

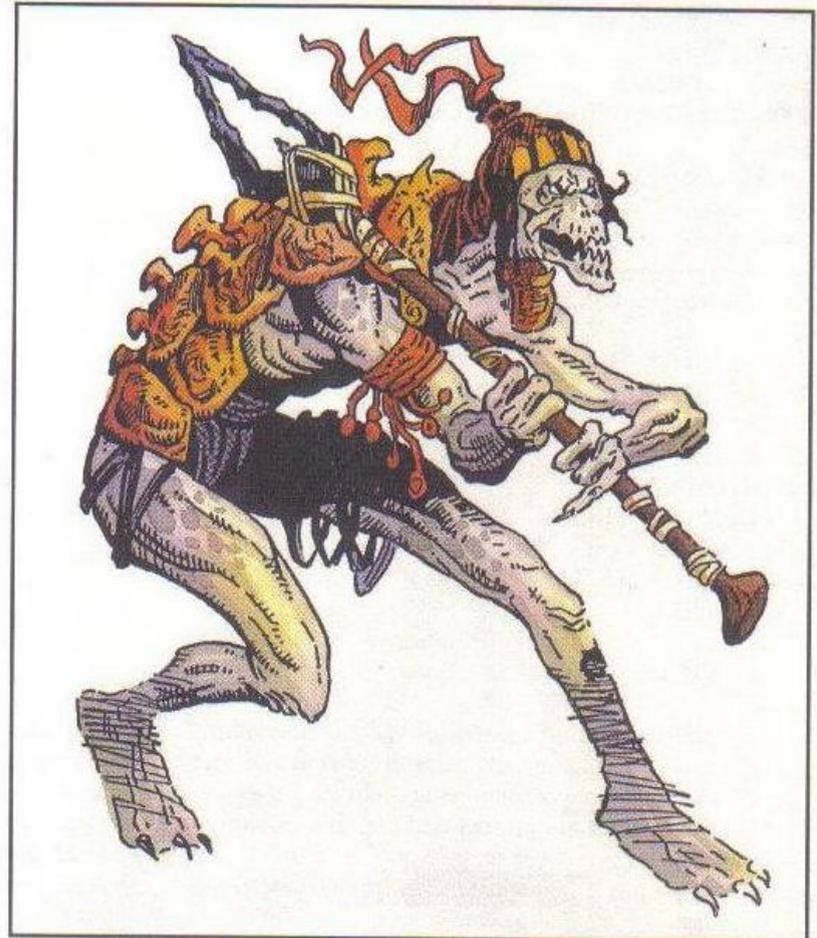
● **Telepatia - Ciências:** torre da vontade de ferro, projetar energia. **Devoções:** insinuação do id, estocada mental, contato, limpar a mente, barreira mental.

● **Psicocinésia - Ciências:** Telecinésia. **Devoções:** animar objetos, animar sombras, ataque balístico, controlar corpos, controlar chamas.

Nota: Somente líderes comandando 25 ou mais giths possuem poderes psiônicos. Os poderes indicados acima são para líderes, mas podem variar bastante. Giths com mais dados de vida terão poderes proporcionalmente maiores.

HABITAT/SOCIEDADE: Os giths vivem em sociedades de estrutura tribal. Aquele que tiver os maiores poderes psiônicos geralmente assume o posto de líder. Todas as outras posições sociais são distribuídas da maneira que o líder desejar.

Para cada 25 giths, haverá um líder de 5 dados de vida; para cada



cinquenta, um líder de 6 dados de vida e para cada tribo de cem ou mais indivíduos haverá um líder de 7 dados de vida. Além dos pontos de vida e da TACO apropriados ao número de dados de vida, os líderes terão poderes psiônicos aproximadamente iguais aos de um psiônico daquele nível.

Alguns dentre os líderes serão sacerdotes. Apesar de pouco ser conhecido sobre a religião dos giths, xamãs de até 4º nível acompanham e até comandam tribos inteiras. Existem relatos de magos giths de 6º nível. Mesmo se isso for verdade, 6º nível seria algo incomum para um gith; no entanto, magos de até 4º nível já foram vistos por testemunhas confiáveis.

Não se conhece muito a respeito do ciclo reprodutivo dos giths. Sabe-se que são ovíparos; as fêmeas botam cerca de 1d6 ovos por vez. Há boatos de que giths controlam chocadeiras com centenas (alguns chegam a dizer milhares) de ninhos.

ECOLOGIA: Giths das montanhas vivem em covis subterrâneos, tomando um determinado desfiladeiro ou vale como seu território. Os que vivem em planaltos costumam ter uma sociedade que se organiza como um clã nômade de caça, indo para onde as presas forem. Eles não hesitam em atacar grupos de humanos ou humanóides, uma vez que os consideram uma ótima opção de comida, preferindo-os a outros tipos de carne. Se estiverem com muita fome, atacam até thri-kreens, mas esse tipo de presa tem um gosto ruim e geralmente escapa de seus ataques.

GITH, PIRATA

CLIMA/TERRENO:	Espaço Selvagem
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Navio/militar
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	A (N)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-40/De acordo com a tripulação do navio
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	7-11
TACO:	Especial
Nº DE ATAQUES:	Variado
DANO/ATAQUE:	Com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (2 metros de altura)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	Especial

Quando os githyanki, liderados por sua libertadora, Gith, escaparam do jugo da escravidão imposta pelos devoradores de mentes, esse ramo da espécie não fugiu para o plano Astral, mas para o espaço desconhecido.

Magros e altos, os piratas de Gith se parecem com esqueletos de humanoides, com uma cor de pele que varia do cinza escuro ao amarelo pálido. Seus cabelos, castanhos e compridos, descem pelas costas e caem sobre as armas e armaduras enfeitadas que gostam de usar.

COMBATE: Os piratas de Gith podem ser guerreiros, magos ou guerreiros/magos, com um limite de 11º nível em cada classe. Geralmente o guerreiro de mais alto nível comanda o navio. Isso deixa os magos (simples ou multiclasse) livres para praticarem suas magias e combater.

Clérigos de Gith também são encontrados ocasionalmente (limite de 11º nível). Muito raramente, um guerreiro/clérigo pode ser encontrado, sendo, nesse caso, quase sempre o capitão de seu navio.

Quando se aproximam dos inimigos, os piratas usam magias e todas as armas que o navio possui. Em combate corpo a corpo, eles se valem de uma grande variedade de armas, preferindo as espadas.

Tendo suas bases de operação escondidas em pequenos asteróides, os piratas fazem tudo para conquistar qualquer navio que seja maior, mais rápido ou melhor armado que a embarcação que possuem no momento. Eles tentam, desesperadamente, capturar qualquer navio élfico que venha a aparecer (ver abaixo). Por isso, muitas armadas élficas oferecem grandes recompensas por piratas Gith.

No entanto, a fúria mais devastadora dos piratas é reservada aos illithids. Eles não medem esforços para assassinar todos os devoradores de mentes que encontram. Nenhum pirata Gith usa um navio illithid capturado.

A tripulação de um navio varia, mas os números abaixo servem como um guia geral:

1 Capitão (guerreiro ou guerreiro/clérigo de maior nível)

1 Imediato (guerreiro/mago ou clérigo de maior nível)

1 Chefe Spelljammer ou Bruxo (mago de maior nível)

O restante da tripulação é dividido igualmente entre as três possibilidades comuns de classes.

HABITAT/SOCIEDADE: A filosofia dos piratas influencia todos os aspectos de sua vida. O mais forte pega o que quiser. Todo navio é muito importante para sua respectiva tripulação, pois trata-se do principal modo de se determinar a hierarquia nos povoados. Isso explica a busca constante dos piratas por navios melhores. Cada povoado é governado, à força, pelo melhor navio ou por uma união dos melhores navios.

Os piratas de Gith são extremamente isolados, não convivendo com qualquer outra raça — na verdade, eles podem até querer exterminar um



outro povo que se estabeleça perto demais deles. Apesar de piratas, esses Giths levam uma vida estruturada e militarista.

Todos os membros adultos da raça possuem as seguintes habilidades mágicas, e cada uma pode ser usada três vezes ao dia: *Magia Astral*, *Mudança de Plano* e *Percepção Extra-sensorial*. Todas as habilidades são equivalentes às magias de mesmo nome (e como se fossem usadas pelo personagem do nível mais baixo possível). Os poderes inatos também permitem aos piratas pilotar seus navios com lemes em série. Essas habilidades só funcionam no espaço selvagem, não no flogístico.

A característica mais perigosa dessa raça é a combinação das habilidades acima com as propriedades dos lemes de spelljammer e com a inigualável estrutura orgânica dos navios élficos. Quando um Gith pirata estiver ao leme de um navio élfico (flitters, etc.) ele pode usar suas habilidades de *Mudar de Plano* e *Magia Astral* para transportar todo o navio, com tripulação e carga, para o plano Astral (isso esgota *Mudança de Plano* e a *Magia Astral* pelo resto do dia). Esse recurso dá aos piratas uma saída de emergência, permitindo-lhes esperar em portos conhecidos, ocultos astralmente, antes de voltarem ao plano Material Primário para realizar um ataque. Os piratas Gith só podem usar navios fabricados pelos elfos, e que pesem menos de 50 toneladas, nessa operação.

Essa manobra especial funciona apenas no espaço selvagem, e não no flogístico, e é por essa razão que os piratas nunca perseguem suas presas até lá.

ECOLOGIA: Os giths piratas são estritamente carnívoros. Não importando em que estado esteja a carne, desde que não seja podre, eles a consomem. Alguns grupos desses piratas também praticam canibalismo.

CLIMA/TERRENO:	Plano Astral ou Material Primário
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Ditatorial/monárquica
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional a gênio (15-18)
TESOURO:	Individual: R; Covil H
TENDÊNCIA:	Qualquer maligna

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (longe do covil)
CA:	De acordo com a armadura
MOVIMENTO:	12, 96 no plano Astral
DADOS DE VIDA:	De acordo com a classe e o nível
TACO:	De acordo com a classe e o nível
Nº DE ATAQUES:	De acordo com a classe e o nível
DANO/ATAQUE:	De acordo com a arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Possível uso de magia, possível arma mágica
DEFESAS ESPECIAIS:	Nulo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nulo
TAMANHO:	M (2 metros de altura)
MORAL:	Média a elite (8-14)
VALOR EM XP:	De acordo com a classe e o nível

RESUMO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/ Dev	Ataque/ Defesa	Valor	PPPs
= DV	Pelo nível	Todos/Todos	= Int	1d100+150

Githyanki são antigos descendentes dos humanos e habitantes do plano Astral, mas que freqüentemente saem de lá para guerrear contra outras raças, principalmente contra os githzerai com os quais vivem em guerra constante.

Githyankis têm uma aparência bastante humanóide. São aproximadamente da altura dos homens, mas costumam ser mais magros e com membros mais compridos. Sua pele é áspera, amarelada, com olhos negros e brilhantes demonstrando sua desumanidade. Assim como muitas raças de semi-humanos, têm orelhas pontudas, e serrilhadas na parte de trás. As vestimentas são sempre muito elaboradas. Armas e armaduras barrocas são enfeitadas com penas, contas, metais e pedras preciosas.

Os githyankis falam apenas a sua própria língua.

COMBATE: Os githyankis já tiveram muito tempo para aperfeiçoar a arte da guerra. A simples existência da raça já é uma prova de suas grandes habilidades para a luta. Cada githyanki tem uma classe e um nível de personagem, a partir dos quais determinam-se a TACO, CA, habilidades mágicas, etc.

Resultado em D100	Classe	Resultado em D100	Nível
01-40	Guerreiro	01-20	3º
41-55	Mago	21-30	4º
56-80	Guerreiro/Mago	31-40	5º
81-85	Ilusionista	41-60	6º
86-00	Cavaleiro	61-80	7º
		81-90	8º
		91-95	9º
		96-98	10º
		99-00	11º

A armadura de um githyanki varia de acordo com sua classe. Magos e ilusionistas têm CA 10. Guerreiros e guerreiros/magos têm armaduras variáveis — CA 5 a CA 0 (6-1d6). Cavaleiros têm CA 0.

Seus dados de vida são determinados de acordo com classe e nível, e os pontos de vida são definidos normalmente. Seu valor de TACO também depende de classe e nível. Guerreiros, guerreiros/magos e cavaleiros podem ter mais de um ataque por rodada — os outros têm apenas um.

Os cavaleiros são campeões do mal, que seguem a causa da misteriosa rainha-lich dos githyankis. Esses seres são muito poderosos e altamente respeitados em sua sociedade. Os cavaleiros githyankis possuem todas as habilidades de um paladino humano, mas ao inverso (por exemplo, *Detectar Bondade* ao invés de *Detectar Maldade*, *Controlar Mortos-vivos* ao invés de *poder da fé*, etc.).

Os magos, guerreiros/magos e ilusionistas recebem todas as magias



disponíveis para seu nível de experiência. As magias devem ser determinadas aleatoriamente, lembrando-se sempre que essa é uma raça de criaturas destrutivas — magias ofensivas têm preferência.

Os soldados usam armas e armaduras parecidas com as dos humanos, mas ricamente enfeitadas e decoradas, tendo sido praticamente convertidas em artefatos religiosos. Um githyanki provavelmente demonstrará mais preocupação e cuidado com suas armas e armadura do que com seus companheiros. Metades dos guerreiros, guerreiros/magos e cavaleiros que alcançam o 5º nível recebem um montante +1, enquanto os demais usam montantes comuns. Guerreiros githyankis de 7º nível ou mais têm 60% de chance de ter uma espada longa +2. Cavaleiros de 7º nível ou mais sempre carregam uma espada de prata — um montante +3 que, se for usado astralmente, tem 5% de chance por golpe certo de cortar o cordão de prata de seu oponente (ver Plano Astral no *Livro do Mestre*); mas indivíduos com barra mental são imunes ao efeito. O líder supremo de um covil sempre carrega uma espada de prata especial, com bônus de +5, todas as habilidades de uma espada vortal, e que também afeta indivíduos com barra mental.

Githyankis nunca permitem, de livre e espontânea vontade, que uma espada de prata caia nas mãos de algum indivíduo que não seja de sua raça. Se isso ocorrer, poderosos grupos de busca serão enviados para recuperá-la. Aqueles envolvidos na perda encontrarão morte certa nas mãos de sua impiedosa rainha-lich, a menos que reparem o erro, recuperando a arma.

Todos os githyankis têm a habilidade natural de *Mudar de Plano* conforme desejarem. Eles raramente usam esse dom para outros fins além das costumeiras viagens de ida e volta entre os planos Astral e Material Primário.

HABITAT/SOCIEDADE: A história nos dá algumas informações sobre os githyankis — sua raça é tão antiga quanto isolada. Sábios acreditam que eles já foram humanos capturados por devoradores de mentes para serem de escravos, e eram tratados tão cruelmente por seus "donos", que passaram a alimentar um grande e profundo ódio contra os illithids. Durante séculos, esse humanos aumentaram seu ódio, mas não conseguiam encontrar as forças necessárias alcançar a liberdade. Assim, esperaram por vários anos, desenvolvendo seus poderes secretamente, aguardando uma oportunidade para atacar seus amos. Finalmente, uma mulher de grande poder

GITHYANKI

surgiu dentre eles: a libertadora chamada Gith, que os convenceu a se rebelarem contra seus odiosos amos. As batalhas foram longas e sangrentas, mas no fim o povo conseguiu se libertar. Eles ganharam a liberdade e tornaram-se os githyanki (o que, em sua língua, que dizer filhos de Gith).

Esses seres astrais avançam em nível exatamente da mesma maneira que os humanos. Entretanto, nunca houve um githyanki que chegasse além do 11º nível de experiência, e pouquíssimos passam do 9º. Quando um indivíduo avança para o 9º nível, ele é testado pela rainha-lich. Esse teste mortal inclui a sobrevivência em um dos planos inferiores por várias semanas. Se falhar, o resultado é obviamente a morte. Githyankis que alcançam o 12º nível são imediatamente levados ao plano Astral e à presença da rainha-lich, onde sua força vital é sugada para satisfazer a insaciável fome dessa cruel semideusa.

Githyankis habitam imensos castelos no plano Astral. Esses castelos, adornados com grande riqueza, são evitados por todos os outros seres do plano, pois os githyankis são conhecidos por sua falta de hospitalidade para com estranhos.

Cada uma dessas fortalezas é governada por um líder supremo. O líder é um guerreiro/mago de 10º/8º ou 11º/9º nível. O líder supremo é o lorde indiscutível do castelo, com poder de vida ou morte sobre todos aqueles que lá habitam. Um líder costuma estar equipado com dois a oito itens mágicos diversos, além das armas já descritas acima.

Todos os castelos têm um séquito de vinte a oitenta cavaleiros de 9º nível, que são as tropas de choque e de elite do líder supremo. Esses cavaleiros são fanaticamente leais ao lorde. Haverá também até um mil githyankis de posições inferiores.

Por terem a habilidade de *Mudar de Plano* à vontade, os githyankis muitas vezes vêm ao plano Material Primário. Essas viagens interplanares muitas vezes levam à formação de covis subterrâneos, usados para organizar ataques à superfície, apesar de suas forças se concentrarem em ataques aos devoradores de mentes. Tais investidas não fazem parte da guerra contra os githzerai; esses ataques são realizados pelo puro prazer de matar.

Um covil de githyankis no plano Material Primário costuma conter os seguintes seres:

Um líder supremo	Guerreiro de 11º nível ou guerreiro/mago de 7º/8º nível
Dois capitães	Guerreiro de 8º nível e guerreiro/mago de 7º/6º nível
Um cavaleiro	8º nível
Dois feiticeiros	Magos de 4º/7º nível
Três sargentos	Guerreiros de 4º/7º nível
Dois "gish"	Guerreiros/magos de 4º/4º nível
20-50 de níveis mais baixos	Determinados ao acaso, usando a tabela acima, de 1º a 3º níveis

No plano Material Primário, os githyankis têm um pacto com um grupo de dragões vermelhos. Essas orgulhosas criaturas servem como montarias e companheiros dos githyankis. Quando encontrado no plano Material Primário e fora do covil, um grupo de githyankis geralmente é composto por:

Um capitão	Guerreiro de 8º nível
Um bruxo	Mago de 4º a 7º nível
Cinco githyankis inferiores	Guerreiros de 1º a 3º nível

Tal grupo terá dois dragões vermelhos como montarias, transportando de quatro a seis indivíduos por dragão. Os dragões lutam pela segurança e bem-estar dos githyankis, mas não arriscam suas vidas diretamente, fugindo se a batalha estiver desfavorável. Não se sabe o que os githyankis oferecem aos dragões em troca de seus serviços.

Um aspecto interessante da sociedade dos githyankis é a ligação existente entre os líderes militares e seus subordinados. Essa ligação permite a um líder dar a seus homens mensagens curtas e quase sem sentido (para os padrões humanos), enquanto na verdade transmite ordens complexas e detalhadas. Apesar dessa atitude não oferecer um efeito real durante uma rodada de combate, freqüentemente ajuda a criar emboscadas e ataques mais eficientes, permitindo que complexas decisões militares sejam transmitidas rapidamente.

ECOLOGIA: Os aspectos ecológicos dos githyankis são parecidos com os dos humanos. No entanto, o plano Astral não oferece as mesmas condi-

ções ambientais que o plano Material Primário, de modo que os grupos culturais são bem diferentes. Em uma sociedade onde fazendeiros e comerciantes são desnecessários, grupos mais especializados surgiram:

G'lathk: Os g'lathks (nome praticamente impronunciável na língua dos homens) são os equivalentes a fazendeiros. Devido às condições desoladas do plano Astral, os githyankis são forçados a cultivarem sua comida em grandes câmaras artificiais. Eles dependem de uma grande variedade de fungos e plantas que não necessitam de luz solar. Os g'lathks também são especialistas em plantas aquáticas, algumas vezes cuidando de gigantescos pomares aquáticos.

Mlar: Nem todos os githyankis com habilidades mágicas chegam a alcançar o poder e autodisciplina necessários para tornarem-se arcanos. Alguns usam seus talentos mágicos na arquitetura e construção. Esses são os mlars, usando suas energias criativas para projetar e construir as estruturas e edificações necessárias ao dia a dia. Os mlars transformaram suas profissões em uma forma de arte.

Hr'a'chknir: Existem muitas energias, psíquicas e astrais, que os humanos não costumam perceber, agindo no plano Astral. Algumas dessas energias são facilmente captadas por nossos sentidos, como a luz e o calor, outras não são tão facilmente observadas. Entretanto, sendo uma raça psiquicamente desperta, os githyankis podem não só sentir essas energias, mas também usá-las. Os hr'a'chknir são coletores de energias. São semelhantes aos mlars, pois usam seus poderes mágicos inatos na vida profissional.

Os githyankis são caçadores e predadores, ainda mais do que os humanos. Eles costumam participar de caçadas e saques por puro prazer. É bastante provável que os séculos de escravidão tenham feito com que passassem a querer dominar os seres mais fracos.

Ao contrário dos humanos, entretanto, os githyankis nunca guerreiam entre si. A divisão entre eles e os githzerai é o mais próximo que essas raças já chegaram de uma guerra civil. Githyankis nunca lutam contra outros githyankis — essa é a lei não-escrita da sociedade dos giths, e nunca é quebrada. Isso também pode ser um efeito da escravidão sofrida por essas criaturas.

CLIMA/TERRENO:	Limbo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Monárquica/ditatorial
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional a gênio (15-18)
TESOURO:	Individual P; Covil H x 2
TENDÊNCIA:	Inconstante

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (longe do covil)
CA	Variável
MOVIMENTO:	12, 96 no Limbo
DADOS DE VIDA	De acordo com a classe e nível
TACO	De acordo com a classe e nível
Nº DE ATAQUES	De acordo com a classe e nível
DANO/ATAQUE	De acordo com a arma
ATAQUES ESPECIAIS	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M (2 metros de altura)
MORAL:	Mediano a resoluto (8-12)
VALOR EM XP:	De acordo com a classe e nível

RESUMO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
= DV	De acordo com o nível	Todos/Todos	= Int	1d100+150

Githzerai são os parentes monásticos, de tendência *inconstante*, dos githyankis. As duas raças dividem um pedaço em comum da História: os githzerai são os filhos dos membros inferiores e mais reprimidos do povo que Gith libertou da escravidão dos devoradores de mentes milênios atrás.

A aparência dos githzerai é muito similar à dos githyankis, mas se assemelham mais aos humanos. Seus traços não são notáveis, mas têm um leve ar de nobreza. O tom da pele é igual ao da raça branca, entre os humanos. As vestes são simples, com roupas práticas e cores discretas.

COMBATE: Os githzerai não gostam de floreios, e adotam táticas diretas de combate e magia. Sua grande proteção à magia compensa as habilidades inferiores de luta.

Resultado no D100 (some 3 se for ladrão)	Classe	Resultado no D100	Nível
01-55	Guerreiro	01-10	1º
56-75	Guerreiro/mago	11-20	2º
76-95	Mago	21-30	3º
96-00	Ladrão	31-45	4º
		46-60	5º
		61-75	6º
		76-90	7º
		91-96	8º
		97-00	9º

A armadura de cada githzerai varia de acordo com a classe. Magos têm CA 10. Guerreiros e guerreiros/magos têm CA variável 5 a 0 (6-1d6). Ladrões têm CA 7.

Seus dados de vida são definidos de acordo com classe e nível, e os pontos de vida são determinados normalmente. O número de TACO também é determinado de acordo com classe e nível. Guerreiros e guerreiros/magos podem ter mais de um ataque por rodada — outros githzerai têm apenas um ataque por rodada.

É raro, mas um githzerai pode avançar bastante como ladrão. Esses ladinos parecem ter algum significado para a estranha religião do povo. Apesar de não se tornarem líderes em suas comunidades, os ladrões são uma exceção ao máximo de 9º nível que essas criaturas podem atingir, muitas vezes chegando ao 12º. Não se sabe, no entanto, exatamente que papel a classe desempenha na sociedade dos ex-escravos.

Guerreiros de pelo menos 5º nível têm espadas de prata. Essas armas mágicas são montantes +3 que, se usadas no plano Astral, têm 5% de chance por golpe certo de cortar o cordão de prata de seu oponente (ver Plano



Astral no Livro do Mestre). Indivíduos com barra mental são imunes ao efeito. Essas armas têm grande valor religioso para os githzerai e eles nunca deixam, de livre e espontânea vontade, que elas caiam em mãos estranhas. Se isso acontecer, o githzerai fará todo o possível para reavê-la.

Todos os githzerai têm a habilidade inata de *Mudar de Plano*, e para qualquer plano. Isso raramente é feito, exceto para ir e vir do plano Material Primário, onde os githzerai possuem várias fortalezas.

HABITAT/SOCIEDADE: Originalmente, os githzerai eram os filhos de uma raça de humanos libertada do jugo dos devoradores de mentes por uma grande guerreira chamada Gith. Entretanto, esses homens e mulheres não seguiram as idéias de Gith após a rebelião. Ao contrário, passaram a seguir os ensinamentos de um poderoso mago que se proclamou rei — e posteriormente deus — de todo o povo. Então, os githzerai se separaram dos githyankis, iniciando uma grande guerra racial que dura até os dias de hoje, persistindo através dos milênios sem nunca perder a força.

Githzerai podem avançar de nível como guerreiros, magos, guerreiros/magos ou ladrões. Eles raramente atingem níveis acima do 7º e, de qualquer maneira, nunca passam do 9º. Os githzerai, que veneram um velho mago como se fosse um deus (o que ele não é), são destruídos antes que angariem poder suficiente para representar uma ameaça a seu governante.

Se encontrados fora do covil, os grupos de githzerai geralmente serão compostos da seguinte maneira:

Um líder supremo	Guerreiro de 9º nível ou guerreiro/mago de 4º/7º nível
Um capitão	Guerreiro de 6º nível ou guerreiro/mago de 4º/4º nível
Dois bruxos	Magos de 3º - 5º nível
Três sargentos	Guerreiros de 3º - 5º nível
Três "zerths"	Guerreiros/magos de 3º/3º nível
20-50 githzerai inferiores	Distribuídos igualmente entre as três classes possíveis e de 1º - 3º nível

Um ladrão, se estiver presente (10% de chance), substitui um dos githzerai de menor nível e será de 6º - 10º nível.

Os githzerai vivem principalmente no plano do Limbo. Eles mantêm poderosas fortalezas nesse plano de caos, e seu poder é muito grande. De modo geral, cada fortaleza contém cerca de três mil githzerai, comandados por um único líder supremo. O líder tem domínio absoluto sobre os githzerai, detendo inclusive o poder de vida e morte.

Esses seres têm apenas algumas poucas fortalezas no plano Material Primário, mas que são especialmente fortes, com paredes de adamantite erguendo-se em imensas torres sobre planícies desoladas. Cada forte contém cerca de quinhentos indivíduos, incluindo o líder supremo.

No Limbo, entretanto, sua presença é bem marcante. Vivendo em cidades, geralmente com cem mil ou mais habitantes, os githzerai têm completo controle sobre si mesmos, em um plano caótico e imprevisível. Um ótimo exemplo disso é a cidade de Shra'kt'lor, que abriga mais de dois milhões de githzerai. Shra'kt'lor serve tanto de capital como de quartel-general para todos os assuntos militares. Os maiores generais e nobres da raça encontram-se na metrópole para elaborar as estratégias para as guerras contra os githyankis e os illithids. Provavelmente não há uma força no Limbo capaz de ameaçar o poder de Shra'kt'lor e seus habitantes.

Uma das grandes motivações dos githzerai é a guerra com os githyankis. Esses descendentes da raça original de Gith são obcecados pela guerra, que visa o puro extermínio. Mercenários do plano Material Primário freqüentemente são contratados para ajudá-los nas batalhas. A natureza maligna e destrutiva dos githyankis facilita o trabalho de encontrar mercenários dispostos a lutar contra eles.

Lenda de Zerthimon: Nas lendas dos githzerai, há uma figura central adorada acima de todas as outras — Zerthimon. Os githyankis acreditam que ele é um grande deus, e que já foi um homem. De acordo com as lendas, quando aquela raça ancestral se libertou dos devoradores de mentes, foi Zerthimon quem se opôs a Gith, dizendo que ela estava cheia de ódio e era, portanto, incapaz de liderar seu povo.

Então ocorreu uma grande batalha e o povo ficou dividido entre os dois poderes. Aqueles que decidiram apoiar Gith tornaram-se os githyankis. Aqueles que apoiaram Zerthimon tornaram-se githzerai.

Zerthimon morreu na batalha, mas com seu sacrifício conseguiu libertar o povo de Gith. Os githzerai acreditam que algum dia Zerthimon, em sua nova forma de deus, retornará e irá levá-los a algum lugar em outro plano.

Zerths são especiais entre os githzerai, servindo como centro da veneração de Zerthimon. Os githzerai acreditam que, quando Zerthimon voltar para eles, ele irá primeiramente reunir todos os zerths e lavá-los a seu novo paraíso. Pode-se dizer que os zerths são o centro da religião dos githzerai. Infelizmente, eles não estão livres de perseguições religiosas.

O rei-mago (cujo nome é desconhecido) que governa os altamente supersticiosos githzerai adoraria poder apagar e destruir a lenda de Zerthimon, pois acredita que a lenda desafia sua autoridade, o que provavelmente é verdade. Entretanto, ele nunca conseguiu eliminar o mito, e agora é forçado a tolerá-lo.

Bandos de Rrakkma: Apesar dos githzerai não serem uma raça cruel ou violenta demais, eles ainda guardam uma forte inimizade e grande ódio contra a raça dos illithids, que escravizaram a raça dos giths há milhares de anos. Para os padrões humanos, isso pode ser tempo demais para se guardar rancores e ódios, mas os githzerai vêem os devoradores de mentes como a causa da separação dos giths, e de grande parte do sofrimento que hoje têm que enfrentar. Assim, grandes bandos de rrakkma (na língua deles) são formados com freqüência, para caçar devoradores de mentes. Esses bandos costumam ser compostos por trinta a sessenta guerreiros, liderados por um githzerai equivalente a um sargento. Por cerca de 3 meses os bandos vagam pelos planos externos e internos, procurando grupos de illithids e destruindo-os completamente. Os bandos de rrakkma são muito populares em sua sociedade, e é considerado uma honra poder servir em um deles.

As fortalezas dos githzerai no plano Material Primário costumam ser muito grandes e com paredes impenetráveis. Onde quer que as fortalezas

sejam construídas, elas destroem toda a vegetação em um raio de vários quilômetros. Nenhuma planta ou animal vive nas proximidades, e aquela área se torna uma região desolada. Não se sabe se o efeito é apenas a reação da terra ao material de outro plano, ou se os magos githzerai produzem a devastação para manter seres materiais afastados.

O objetivo mais provável das edificações no plano Material Primário é vigiar, cuidadosamente, os avanços dos githyankis. Os githzerai, não sendo uma raça especialmente guerreira ou violenta, não desejam dominar esse plano, e sim evitar, através de ataques coordenados e bem-planejados contra pontos estratégicos do adversário, suas chances de expansão e crescimento, pois sabem que uma base no plano Material Primário pode tornar o inimigo ainda mais poderoso.

Durante esses ataques, os githzerai não atacam intencionalmente os habitantes naturais do plano Material Primário (humanos, semi-humanos, humanóides, etc.), mas nunca sacrificam um plano bem-estruturado de ataque contra os githyankis simplesmente para poupar vidas. Para eles, os fins sempre justificam os meios.

Assim como os githyankis, os githzerai também não participam da Guerra Sangrenta dos demônios. Eles raramente viajam aos planos inferiores, e só o fazem por assuntos de extrema importância. Não gostam de sua natureza sanguinária e destrutiva, de modo que não costumam lidar com essas criaturas sob quaisquer circunstâncias. Eles mantêm uma coexistência pacífica com os slaadi, e existem boatos de que os githzerai têm poderes mentais mais fortes do que os descritos acima.

ECOLOGIA: Desde que os homens descobriram a habilidade de viajar entre os planos, eles querem desvendar o segredo da habilidade natural dos githzerai em realizarem tais transposições à vontade. Apesar de homens e githzerai não serem inimigos naturais, batalhas ocorrem com freqüência entre as raças, devido, em parte, ao desejo de alguns humanos de capturar um githzerai vivo para estudá-lo. Até hoje, nenhuma dessas criaturas foi capturada.

CLIMA/TERRENO:	Mariposa Qq um, Semiplano das Sombras	Lagarta Mortal Florestas
FREQÜÊNCIA:	Rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno/escuridão	Qq um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO:	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	1	1
MOVIMENTO:	2, Vn 18 (D)	10
DADOS DE VIDA:	5+1	10
TACO:	15	11
Nº DE ATAQUES:	3	1
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-8	2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Perfume	Ácido
DEFESAS ESPECIAIS:	Confusão	Pêlos venenosos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (2,5 metros)	M (1,75 metro)
MORAL:	Mediano (8-10)	Elite (13)
VALOR EM XP:	1.400	5.000

Essa criatura chamada de asas sombrias corresponde ao estágio adulto da lagarta mortal (ver abaixo). Essas imensas mariposas são naturais do semiplano das Sombras. O corpo e as asas são cobertos por formas geométricas brilhantes, negras e prateadas. Esses seres têm grandes antenas de pontas brancas, semelhantes a uma samambaia, e 8 patas, cada qual com uma garra branca na ponta.

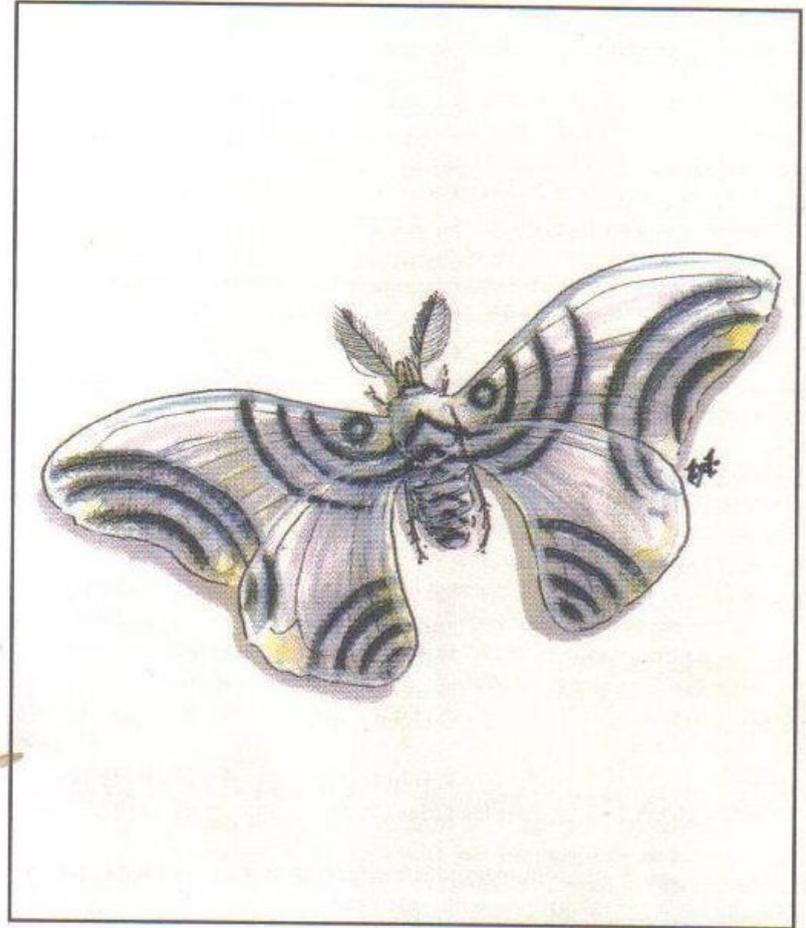
COMBATE: As figuras brilhantes e oscilantes das asas sombrias fazem-na um alvo difícil. Qualquer criatura que a observe de cima ou de baixo deve passar em um teste de resistência à magia ou ficará *Confusa*, como se atingida pela magia arcaica do 4º círculo, durante cinco a oito (1d4+4) rodadas. As figuras também conferem uma ótima camuflagem, tornando-a imperceptível em 50% das vezes na escuridão, penumbra ou sob o luar. As asas sombrias camuflada com sucesso não consegue causar *Confusão*.

Quando ataca sob a escuridão, ou na quase escuridão, a asas sombrias recebe um bônus de -2 nos testes de surpresa. Ela normalmente mergulha para fazer o ataque. Essa manobra concede um bônus de +2 na jogada de ataque e permite que ela agarre e transporte criaturas medindo menos de 1 metro, e pesando menos de 30 quilos. Essas vítimas ficam firmemente presas às suas 8 patas, enquanto o monstro ataca a presa com bônus de +4 na jogada de ataque e +2 no dano. Quando lutam contra criaturas grandes demais para agarrar e erguer, as mariposas ficam pairando e mordem. Além disso, também batem no adversário, usando as 2 patas dianteiras.

Durante a segunda rodada de combate e todas as rodadas subsequentes, a mariposa emite um poderoso perfume que pode atrair outras asas sombrias e causar fraqueza em qualquer criatura que não seja um inseto. O efeito da fraqueza age em um raio de 7 metros, e criaturas expostas devem passar em um teste de resistência a veneno ou perderão 1 ponto de Força por rodada em que permanecerem na área. Criaturas que passarem em seu teste de resistência inicial não precisam fazer outros, caso continuem expostas ao perfume. Se o efeito for gerado por várias asas sombrias, não é necessário fazer vários testes de resistência. Os pontos de Força perdidos são recuperados à velocidade de 1 por turno, começando 1 hora após o final da exposição ao perfume. Criaturas que chegam a Força 0 perdem a consciência até recuperarem pelo menos 1 ponto de Força.

Há 20% de chance, por rodada, de que mais 1d4 asas sombrias surjam no final da rodada em que uma ou mais mariposas tenham emitido esse odor. Se vierem, as novas asas ajudarão a combater quaisquer oponentes.

HABITAT/SOCIEDADE: Asas sombrias são caçadoras que têm vida curta e solitária. Elas usam uma grande variedade de perfumes para espan-



tar rivais e atrair parceiros. Esses seres só formam grupos para atacar presas grandes, e ainda assim somente quando são atraídas à luta pelo forte cheiro emitido por outra mariposa. Sempre que duas asas sombrias do mesmo sexo se encontram, ambas fogem, a menos que exista perfume de combate no ar.

ECOLOGIA: As asas sombrias vivem apenas 4-9 (1d6+3) semanas. Durante esse tempo, elas procuram parceiros e comem vorazmente. Fêmeas prenhas (chance de 50%) usam os corpos de criaturas de tamanho pequeno, ou maior, como incubadores para seus ovos. Os filhotes, 1d6+4 lagartas mortais, nascem em 12 dias. O corpo usado não pode ser ressuscitado, a menos que primeiro a infestação seja eliminada por *Curar Doenças*. Se não forem mortas, as lagartas devoram completamente o corpo quando nascem.

LAGARTA MORTAL

Esses seres nativos do semiplano das Sombras parecem enormes lagartas. Em combate, mordem com mandíbulas poderosas, e qualquer um que seja atingido deve passar em um teste de resistência a veneno, com penalidade de -3, ou sofrerá o dobro do dano, devido à mordida tóxica. A cabeça e a parte superior do corpo são cobertas por pêlos venenosos, que causam 1d4 pontos de dano a qualquer um que os toque com pele desprotegida. Após o contato, é necessário passar em um teste de resistência a veneno para evitar a paralisia por 1d4 rodadas. Ao final desse período a vítima morre, a menos que receba os efeitos de *Neutralizar Venenos* ou *Retardar Venenos*. A chance de atacantes serem afetados por esses pêlos é de 10%, multiplicada pela CA básica (sem contar bônus de escudo ou Destreza). Atacar diretamente a cabeça reduz a chance em 20% (mas apenas um personagem pode atacar a cabeça por vez). As mandíbulas da lagarta são atraentes e valem de 1.000 a 3.000 peças de ouro cada.

GNOLL

CLIMA/TERRENO:	Gnoll Qq terreno que não seja deserto, em climas tropicais a temperados	Flind Qq terreno que não seja deserto, em climas tropicais a temperados
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média (8-10)
TESOURO:	D, Q x 5, S (L, M)	A
TENDÊNCIA:	Cruel	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12 (2d6)	1-4
CA:	5 (10)	5 (10)
MOVIMENTO:	9	12
DADOS DE VIDA:	2	2+3
TACO:	19	17
Nº DE ATAQUES:	1	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	2-8 (2d4) (arma)	1-6 ou 1-4 (armas)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Desarmar
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	G (2,5 metros)	M (2 metros de altura)
MORAL:	Resoluto (11)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP: Líder e guardas	Líder Chefe	35 65 120 120 120

Gnolls são grandes humanóides malignos com cara de hiena, que vagam pelo mundo em grupos semi-organizados.

Apesar de seu corpo ter uma forma bem parecida com o de um grande humano, seus traços detalhados são os de uma hiena. Esses seres andam eretos sobre as 2 pernas, e suas mãos são capazes de manusear objetos tão bem quanto as dos humanos. A pele é cinza-esverdeada, com uma tonalidade mais escura próxima ao focinho, e eles têm uma cabeleira curta, de coloração que varia entre cinza-avermelhado e amarelo pálido.

Gnolls têm sua própria língua, e muitos também falam a língua dos flinds, trolls, orcs ou robgoblins.

COMBATE: Gnolls tentam derrotar seus inimigos aproveitando-se de uma grande superioridade numérica, usando táticas de ataque em massa. Quando estão sob o comando de um flind ou de um líder forte, eles conseguem se manter organizados e lutam como uma unidade militar. Geralmente não preparam armadilhas, mas muitas vezes tramam emboscadas, ou tentam atacar pelos flancos ou pelas costas. Esses monstros preferem usar espadas (15%), armas de haste (35%) e machados de batalha (20%), mas também gostam de arcos (15%) e maças-estrela (15%).

HABITAT/SOCIEDADE: Gnolls são encontrados mais facilmente em subterrâneos, ou dentro de ruínas abandonadas. Quando estão na superfície, costumam agir principalmente à noite. Sua sociedade é governada pelo mais forte, através da intimidação. Quando encontrados sob o solo, podem ter (30% de chance) de um a três trolls como guardas e servos. Na superfície, gostam de ter animais (65% das vezes) como quatro a dezesseis hienas (80%) ou dois a doze hienodontes (20%) que servem como guardas.

Um covil de gnolls contém entre vinte e duzentos machos adultos. Para cada vinte indivíduos, haverá um líder de 3 dados de vida. Se cem ou mais forem encontrados, haverá também um chefe com 4 dados de vida, CA 3 e que recebe um bônus de +3 no dano devido à grande Força. Além disso, cada chefe será protegido por dois a doze (2d6) guerreiros de elite com 3 dados de vida (CA 4, +2 no dano).

No covil, haverá um número de fêmeas equivalente à metade do número de machos. As fêmeas são iguais aos machos para efeitos de combate, apesar de geralmente não estarem tão bem-armadas e protegidas quanto eles. Haverá também um número de jovens igual ao dobro do número de adultos; essas crianças não lutam. Gnolls sempre têm um escravo para cada



dez adultos, mas o número pode ser bem maior.

Esses seres podem trabalhar junto com orcs, robgoblins, bugbears, ogros e trolls. Se forem encontrados como um grupo, deve existir uma certa igualdade de forças. Caso contrário, os gnolls matam e comem seus parceiros (a fome vem antes de amizade ou medo), ou vice-versa. Eles não gostam de goblins, kobolds, gigantes, humanos, semi-humanos e qualquer tipo de trabalho manual.

ECOLOGIA: Gnolls comem qualquer coisa que tenha sangue quente, preferindo criaturas inteligentes a animais, porque seres conscientes gritam mais. Eles esgotam toda a caça de uma área antes de se mudarem para outra. Pode levar vários anos para que os animais voltem a uma área que foi campo de caça de gnolls. Quando vivem o suficiente para morrer devido à idade avançada, costumam atingir cerca de 35 anos.

FLIND

O flind é parecido com o gnoll quanto à forma de seu corpo, mas é um pouco mais baixo e mais corpulento; seres dessa raça também são mais musculosos que seus primos. Pêlos curtos e sujos, de coloração marrom e vermelha, cobrem todo o corpo. A testa não é tão comprida e suas orelhas são mais arredondadas, mas ainda parecem as de um animal.

Flinds usam clavas (75%) que causam 1-6 pontos de dano ou flindchacos (25%) que causam 1-4 pontos de dano. Um flindchaco é uma arma composta por um par de barras de ferro unidas por uma corrente, e girada em alta velocidade. Um flind com um flindchaco consegue executar dois ataques por rodada. Cada golpe certo faz com que seu oponente tenha de realizar um teste de resistência a varinhas; se falhar, a arma será capturada pelas correntes, e é arrancada de suas mãos. Devido à grande Força, os flinds recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque.

Flinds são admirados e adorados pelos gnolls. Líderes flinds têm 3+3 dados de vida, pelo menos 13 de Inteligência, Carisma 18 para gnolls (15 para flinds) e sempre usam flindchacos.

	Gnomo (Rochas)	Svirfneblin	Inventor	Florestal
CLIMA/TERRENO:	Colinas	Subterrâneos	Montanhas	Florestas
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clãs	Colônias	Colônias/guildas	Clãs
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Diurno
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Variável (7-19)	Variável (3-17)	Variável (8-18)	Variável (3-17)
TESOURO:	M x 3 (C, Q x 20)	K x 2, Q x 3 (D, Q x 5)	M x 30 (C, Q x 20)	J, K, Q x 2 (C)
TENDÊNCIA:	Bondosa	Neutra (bondosa)	Bondosa ou justa	Bondosa
QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-12 (4d3)	5-8 (1d4+4)	1-12 (1d12)	1-4 (1d4)
CA:	6 ou melhor	2 ou melhor	10 ou 5	10
MOVIMENTO:	06	9	6	12
DADOS DE VIDA:	1 (base)	3+6 (base)	1 (base)	2 (base)
TAC0:	19	17	19	18
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	De acordo com a arma	De acordo com a arma	De acordo com a arma	De acordo com a arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Dardos atordoantes	Nulo	Armadiilhas
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial	20% (ou mais)	Especial	Especial
TAMANHO:	P (1 metro de altura)	P (90 cm a 1 metro de altura)		P (1 metro de altura)P (60 a 80 cm)
MORAL:	Resoluto (12)	Elite (13)	Mediano (8)	Elite (14)
VALOR EM XP:	65 (base)	420 (base)	65 (base)	120 (base)

Pequenos parentes dos anões, os gnomos são amistosos e discretos, correndo para ajudar os amigos, mas raramente avistados por outras raças, a menos que queiram ser vistos. Costumam habitar passagens subterrâneas em regiões cheias de colinas e florestas, onde podem perseguir seus interesses em paz. Gnomos podem ser guerreiros ou sacerdotes, mas a maioria prefere as carreiras de ladrão ou ilusionista. Personagens multiclasse são mais comuns entre os gnomos do que em qualquer outra raça de semi-humanos.

Gnomos parecem-se bastante com pequenos, magros e ágeis anões, exceto por duas características faciais: gnomos preferem manter suas barbas curtas e bem-aparadas, e orgulham-se de seus enormes narizes (muitas vezes com o dobro do tamanho do nariz de um humano ou anão). Cabelo, cor da pele, e dos olhos varia um pouco de acordo com cada sub-raça. O tipo mais comum, o gnomo das rochas, tem uma coloração de pele variando do moreno ao marrom-madeira (às vezes com um toque de cinza) e cabelos claros; os olhos podem ser de qualquer tom de azul. As vestes que usam costumam ser de couro, geralmente da cor do solo, ganhando um pouco de vida com algumas jóias finas ou bordados. Gnomos das rochas vivem em média 450 anos, apesar de alguns deles chegarem a viver 600 anos ou até mais.

Gnomos falam sua própria língua, e cada sub-raça tem seu próprio dialeto. Muitos gnomos aprendem as línguas de humanos, kobolds, goblins, halflings e anões, para se comunicarem com seus vizinhos, e alguns gnomos das rochas são capazes de se comunicar com mamíferos escavadores através de uma linguagem primitiva composta por grunhidos, bufadas e sinais. Gnomos têm uma infravisão de até 20 metros e a habilidade de detectar passagens inclinadas (1-5 em 1d6), construções inseguras (1-7 em 1d10), além de profundidade (1-4 em 1d6) e direção (1-3 em 1d6) aproximadas sob o solo. Eles têm uma alta proteção à magia, ganhando um bônus de +1 em seus testes de resistência para cada 3,5 pontos de Constituição que possuam (um gnomo costuma ter um bônus de +3 a +4). Infelizmente, isso também indica que há 20% de chance de que qualquer item mágico que um gnomo tente usar não venha a funcionar direito (com exceção de armas e armaduras, além de itens que lidem com ilusões).

COMBATE: Gnomos preferem estratégias à força bruta, e freqüentemente usam ilusões de maneira criativa para melhorar suas chances. O grande ódio que alimentam contra kobolds e goblins, seus inimigos mais tradicionais, lhes dá um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra essas criaturas. Eles são habilidosos em se esquivar de oponentes grandes, fazendo com que todas as criaturas de tamanho grande ou maior (gnolls, bugbears, ogros,

trolls, gigantes, etc.) subtraiam 4 de suas jogadas de ataque ao enfrentá-los.

Gnomos podem usar qualquer arma que seja apropriada a seu tamanho, e muitas vezes carregam mais uma (ou até duas) armas como reserva. Suas armas favoritas de combate corpo a corpo são espadas curtas, martelos e lanças, mas também usam arcs curtos, bestas, fundas e dardos, quando armas de longa distância tornam-se necessárias; literalmente todos os gnomos carregam consigo, escondida em algum lugar, uma faca afiada como última medida de defesa.

Um gnomo das rochas costuma usar corseletes de couro batido e um escudo pequeno (CA 6). Seus líderes protegem-se com cota de malha (CA 4) e qualquer gnomo acima do 5º nível possui armadura simples (CA 2). Há 10% de chance para cada nível acima do 5º de que a armadura (ou a arma) seja mágica (determine o resultado separadamente para cada item). Personagens com habilidades mágicas têm 10% de chance por nível de possuir de um a três itens mágicos que podem ser usados por sua classe.

HABITAT/SOCIEDADE: Gnomos vivem em passagens subterrâneas, nas regiões de colinas e florestas. Organizam-se em clãs, e existem rivalidades amistosas entre clãs vizinhos. Passam suas vidas minerando, fazendo finíssimas jóias e aproveitando os frutos de seu trabalho. Assim como trabalham muito, também brincam bastante. Realizam vários festivais e comemorações, que geralmente envolvem jogos, competições de medição de narizes e sessões onde contam histórias fantásticas. A sociedade é bem-organizada, com vários níveis de responsabilidades, culminando com um chefe único que é aconselhado por clérigos em assuntos que dizem respeito à fé.

A moradia de um gnomo costuma abrigar entre quarenta e quatrocentos (4d10 x 10), sendo que um quarto deles são crianças. Para cada quarenta adultos, existe um guerreiro de 2º a 4º nível. Se 160 ou mais forem encontrados, haverá também um chefe de 5º nível e um tenente de 3º nível. Se duzentos ou mais forem encontrados, haverá um clérigo ou ilusionista de 4º a 6º nível. Se 320 ou mais estiverem presentes, acrescenta um guerreiro de 6º nível e dois de 5º; um clérigo de 7º nível e quatro de 3º; um ilusionista de 5º nível e dois de 2º. Gnomos muitas vezes fazem amizade com mamíferos escavadores, de modo que 5d6 texugos (70%), 3d4 texugos gigantes (20%) ou 2d4 carcajus (10%) também estarão por perto. Esses animais não são bichos de estimação, e nem servos, mas aliados que ajudam a proteger o clã.

ECOLOGIA: Gnomos são uma faceta mágica da natureza, vivendo em harmonia com a terra que habitam. Eles preferem viver sob o solo, mas permanecem próximos da superfície o suficiente para aproveitarem sua grande beleza.

SVIRFNEBLIN

Nas grandes profundidades sob o solo vivem os svirfneblins. Pequenos grupos desses semi-humanos vagam pelas diminutas passagens dos labirintos do Underdark, à procura de pedras preciosas. Acredita-se que eles vivam em grandes cidades formadas por túneis, edificações e cavernas interconectadas, que comportam até um mil dessas criaturas. Eles mantêm em segredo a localização das cidades para se protegerem de seus inimigos mortais, os kuo-toas, drows e devoradores de mentes.

Svirfneblins são ligeiramente mais baixos que os gnomos das rochas, mas seu corpo magro e curvado é tão forte quanto o de seus parentes. A pele tem a cor das rochas, geralmente indo do marrom ao marrom mais acinzentado, e os olhos são cinzentos. Os machos são completamente calvos, enquanto as fêmeas têm longos cabelos de cor cinza. A expectativa de vida dessas criaturas é de 250 anos.

Os grupos de mineração e patrulhas de svirfneblins trabalham com uma tal harmonia que forasteiros podem até pensar que esses gnomos se comunicam através de alguma forma de empatia racial. Eles falam seu próprio dialeto da língua dos gnomos, que as outras sub-raças desse povo têm 60% de chance de compreender. A maioria dos svirfneblins também consegue conversar na língua comum do Underdark, e fala e entende razoavelmente a língua dos kuo-toas e dos drows. Podem também se comunicar com qualquer criatura do plano Elemental da Terra por meio de uma curiosa "língua-gem" composta unicamente de vibrações (cada tom é uma mensagem). Esse tipo de contato se dá em um nível muito básico.

Todos os svirfneblins têm a habilidade inata de usar *Cegueira*, *Borrar a Visão* e *Transformação Momentânea* uma vez por dia. Irradiam também uma aura de *Esconder Itens*, igual à magia de mesmo nome. Esses gnomos têm uma infravisão de 40 metros, bem como as habilidades de detecção dos gnomos das rochas.

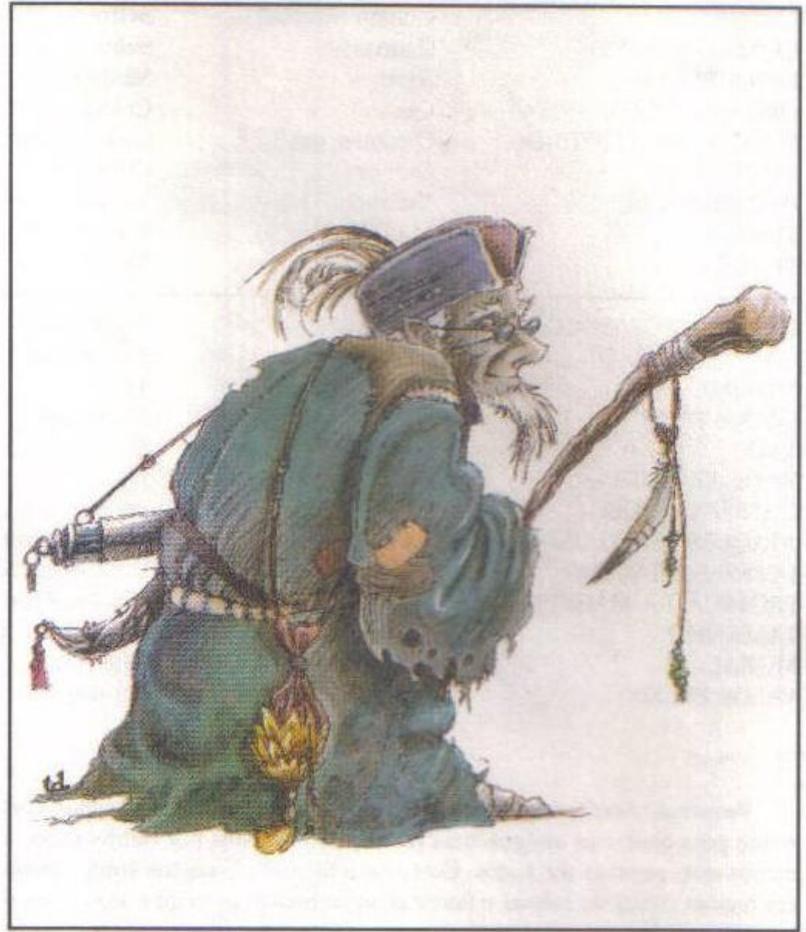
COMBATE: Apesar de ostentarem armaduras e armas de metal, essas pequenas e ágeis criaturas conseguem movimentar-se silenciosamente, e têm a capacidade de "congelar" em um local durante um longo período, sem demonstrar qualquer sinal de movimento. Esse "congelamento" lhes dá 60% de chance de passarem despercebidos pelo exame de qualquer observador, mesmo aqueles com infravisão. Só são surpreendidos com resultados de 1 em 1d10, devido à audição e olfato aguçados, e surpreendem os oponentes 90% das vezes.

Os svirfneblins usam camisas de cota de malha leve, recobertas por cota de couro reforçada com anéis ou placas feitas de uma liga de mithral com aço. Isso dá a um típico guerreiro uma CA 2. Eles não costumam usar escudos, pois esses objetos atrapalhariam os movimentos nos túneis estreitos onde preferem andar. Para cada nível acima do 3º, a CA melhora em 1 ponto — um gnomo de 4º nível tem CA 1, um de 5º nível, CA 0; até um máximo de CA -6.

Todos os svirfneblins têm proteção à magia de 20%, ganhando 5% extras para cada nível de experiência acima do 3º. São imunes a ilusões, visões e alucinações. Devido à grande sabedoria, velocidade e agilidade, realizam todos os *testes de resistência* com bônus de +3, exceto contra venenos, quando o bônus é de +2.

Svirfneblins geralmente se armam com uma picareta e uma adaga que, apesar de não serem mágicas, ganham um bônus de +1 na jogada de ataque e no dano, devido às pontas e lâminas perfeitamente afiadas. Carregam também 1d4+6 dardos atordoantes, atirando-os a uma distância de até 12 metros, com um bônus de +2 na jogada de ataque. Cada dardo libera uma pequena nuvem de gás quando atinge seu alvo; qualquer criatura que inale o gás tem de passar em um *teste de resistência* a veneno ou ficará atordoado por um rodada, e sofrerá com *Lentidão* pelas próximas quatro rodadas. Guerreiros de elite (do 3º nível para cima) muitas vezes carregam dardos ocos cheios de ácido (+2d4 no dano) e pequenos cristais que, quando pisados, liberam um poderoso gás do sono.

HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade dos svirfneblins é dividida rigidamente entre os sexos: as fêmeas são encarregadas de produzir alimentos e cuidarem da cidade, enquanto os machos patrulham suas fronteiras e mineram à procura de pedras preciosas. Uma cidade de svirfneblins tem



um rei e uma rainha; esses cargos são independentes, e têm, cada um, sua própria esfera de responsabilidade. Como somente os machos saem das cidades, a maioria dos encontros serão com grupos de mineração procurando novos veios. Para cada quatro svirfneblins encontrados, haverá um supervisor com 4+7 dados de vida. Grupos de mais de vinte serão liderados por um capataz de escavação (6+9 dados de vida) com dois assistentes de 5º nível (5+8 DV).

Há 25% de probabilidade de que um svirfneblin de 6º nível tenha as habilidades de ilusionistas de 5º, 6º ou 7º nível. Os que não sejam ilusionistas ganham, no 6º nível, a habilidade de convocar um Elemental da Terra (chance de sucesso de 50%) uma vez ao dia. Os clérigos dessa raça não têm *poder da fé* contra mortos-vivos.

ECOLOGIA: Furtividade, astúcia e tenacidade permitem ao svirfneblin sobreviver no ambiente extremamente hostil do Underdark. Eles adoram gemas, especialmente rubis, e aceitam correr grandes riscos para obtê-las. Sua afinidade com as pedras é tão grande que há 90% de chance de um Elemental da Terra não machucá-los, apesar de poder exigir uma grande quantia de gemas ou metais preciosos por permitir que o gnomo fugisse.

GNOMO INVENTOR

Alegres, trabalhadores e habilidosos, os gnomos inventores surgiram primeiramente em Krynn, mas com o tempo espalharam-se para vários outros mundos através de navios de spelljammer. Apesar de serem fisicamente parecidos com os gnomos das rochas, compartilhando até o mesmo alcance de infravisão, valor de proteção à magia, bônus de combate e habilidades de detecção, esses têm uma história e uma cultura radicalmente diferentes das de seus primos, o que justifica a classificação de sub-raça à parte.

Com movimentos graciosos e rápidos, as mãos dos gnomos inventores são habilidosas e precisas. A pele é morena e escura, seus cabelos são brancos e os olhos são azuis, claros ou violetas. Os machos preferem manter as barbas e bigodes com estranhos cortes, e ambos os sexos têm orelhas arredondadas e narizes extremamente grandes. Gnomos inventores que conseguem evitar que seus experimentos venham a explodir chegam a viver de 250-300 anos.

Os gnomos inventores falam muito rapidamente, juntando as palavras em frases que parecem não ter fim. São capazes de falar e ouvir ao mesmo tempo: quando dois inventores se encontram, eles ficam tagarelando, respondendo perguntas feitas pelo outro como parte da mesma e contínua frase.

COMBATE: Gnomos inventores raramente carregam armas, mas algumas de suas ferramentas, que estão sempre em seu poder, podem ser usadas em caso de necessidade. Adoram inventar e estão constantemente projetando estranhas armas de utilidade duvidosa, desde a pistola d'água com três canos ao arremessador múltiplo de lanças. Inventores podem usar qualquer tipo de armadura, mas costumam vestir várias peças de diferentes armaduras, o que lhes concede uma CA efetiva de 5.

HABITAT/SOCIEDADE: Os gnomos inventores estabelecem grandes colônias feitas de imensos complexos de túneis em cadeias de montanhas isoladas. O maior povoado desses gnomos em Krynn, sob o Monte Nevermind, abriga cerca de 59.000 inventores. Outras colônias existem, tanto em Krynn quanto em outros lugares, mas a população raramente passa de duzentos a quatrocentos habitantes.

Todos os inventores têm uma missão na vida: adquirir perfeito conhecimento e compreensão de um único aparelho. Poucos realmente alcançam o objetivo, mas as missões na vida de cada um os mantêm esperançosos e ocupados. Os machos e fêmeas são considerados iguais em sua sociedade, e cada segue suas missões na vida com igual devoção. Cada gnomo inventor pertence a uma guilda. A guilda tem o mesmo papel em sua vida que os clãs têm na vida de outros tipos de gnomos. Juntos, os mestres das guildas formam um grande conselho, que governa a comunidade.

Apesar da maioria dos inventores se sentirem satisfeitos ao ficar em casa mexendo com seus projetos, alguns têm missões na vida que exigem que saiam pelo mundo. Gnomos aventureiros geralmente não conseguem aprender com experiências passadas, e repetem os mesmos erros, mas frequentemente conseguem encontrar soluções bizarras que acabam salvando seus companheiros.

ECOLOGIA: Apesar de serem extremamente amistosos, os gnomos inventores não são bem vistos por outras raças: seu gosto pela tecnologia os torna estranhos demais àqueles acostumados à magia, e seus péssimos conhecimentos de etiqueta e das relações sociais acaba afastando muitos possíveis amigos. Sábios costumam concordar que a exaltação indiscriminada da tecnologia por parte dos gnomos inventores desincentiva seu desenvolvimento por outras raças.

GNOMO FLORESTAL

Tímidos e discretos, os gnomos florestais vivem no coração das florestas e evitam contato com outras raças, exceto em ocasiões de grande emergência, quando a mata está ameaçada. São os menores dentre todos os gnomos, medindo de 60 a 80 centímetros; sua pele é verde-acinzentada, os cabelos são escuros e os olhos, azuis, castanhos ou verdes. A raça tem grande longevidade, com uma expectativa de vida de cerca de 500 anos.

Além de seu próprio dialeto, a maioria desses gnomos é capaz de falar a língua comum dos gnomos (dos gnomos das rochas), a dos elfos, entes e uma linguagem simples que os põem em contato, se bem que a um nível muito básico, com animais silvestres. Todos os gnomos das florestas têm a habilidade inata de dar *Passos sem Pegadas*, de *Esconder-se na Floresta* (90% de chance de sucesso) e o mesmo bônus nos *testes de resistência* que seus parentes, os gnomos das rochas.

COMBATE: Gnomos florestais preferem usar armadilhas e armas de longa distância a armas de combate corpo a corpo. Devido ao tamanho e rapidez, recebem um bônus de -4 na CA quando lutam contra oponentes de tamanho M ou G. Gnomos florestais recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e no dano sempre que enfrentam orcs, homens-lagartos, trogloditas ou qualquer criatura que já tenham visto depredar a floresta.

HABITAT/SOCIEDADE: Gnomos florestais vivem em pequenas vilas com menos de cem gnomos, sendo que cada família ocupa uma grande ár-



vore oca. A maioria das vilas é tão bem camuflada que até mesmo um elfo ou ranger poderia passar por uma delas sem perceber.

ECOLOGIA: Gnomos florestais são guardiães das florestas e amigos dos animais silvestres. Frequentemente ajudam viajantes perdidos, mas tentam não ser vistos durante o processo.

GNOMO SPRIGGAN

CLIMA/TERRENO:	Lugares inóspitos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a excepcional (8-16)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-12
CA:	3 ou 5 (10)
MOVIMENTO:	9 ou 15
DADOS DE VIDA:	4 ou 8+4
TACO:	17 ou 11
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2-8/2-8 (arma) +7 (bônus de Força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias, habilidades de ladrão
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (90 cm de altura) ou G (3,5 metros de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	Macho: 3.000 Fêmea: 2.000

Esses parentes horríveis e sombrios dos gnomos conseguem atingir o tamanho de gigantes à vontade.

Seja qual for o tamanho, sua aparência permanece basicamente a mesma. São humanóides feios e corpulentos, com pele pálida ou amarelada, cabelos castanhos ou negros e olhos vermelhos. Alguns podem ser ruivos, o que é muito raro e considerado um sinal de sorte. Seus narizes são grandes e arredondados, mas não em excesso, ao menos pelos padrões humanos. Gostam de usar bigodes e grandes costeletas, mas nunca limpam ou arrumam esses pêlos; "nunca limpar" vale também para todo o corpo e objetos pessoais. Spriggans exalam um forte odor de terra úmida, suor e sujeira.

Fora de seus covis, esses gnomos sempre usam armaduras e carregam armas, geralmente de haste, apesar de às vezes se valerem de espadas ou maças. Spriggans nunca usam escudos. Eles gostam de carregar várias adagas escondidas por toda a armadura. Nunca usam jóias ou outros enfeites, preferindo guardar tais objetos com o resto do tesouro. Em momentos de contrariedade e infelicidade, o gnomo fica meditando enquanto olha para suas posses.

COMBATE: Spriggans são cheios de truques e duros de se combater. Possuem uma grande variedade de opções para a luta; a maior habilidade é a de passar do tamanho pequeno ao grande. Armas, armaduras e outros objetos inanimados que carregam crescem e diminuem com eles. Essa ação consome uma rodada inteira, durante a qual o gnomo pode se movimentar até 10 metros, mas não lutar. Quando estão pequenos, spriggans podem usar as seguintes habilidades mágicas: *Manipular Chamas*, *Despedaçar* e *Aterrorizar* (com uma penalidade de -2 no teste de resistência, devido à feiúra). Eles podem usar qualquer uma dessas habilidades no lugar do combate corpo a corpo uma vez a cada rodada, com a frequência que desejarem. Quando estão em tamanho gigante, spriggans não podem usar habilidades mágicas, com exceção da que os faz encolher novamente. Nessa forma, são tão fortes quanto gigantes das colinas (Força 19).

Em qualquer tamanho, têm os talentos de um ladrão de 8º nível, como um gnomo de Destreza 18. A alta Destreza lhes permite usar uma arma duas vezes por rodada. Eles conseguem furtar bolsos (75%), abrir fechaduras (78%), achar/desarmar armadilhas (70%), mover-se em silêncio (77%), esconder-se nas sombras (64%), ouvir ruídos (35%), escalar muros (81%) e decifrar linguagens (40%). Lembra-se de que o tamanho pode afetar essas chances, mesmo que indiretamente. Por exemplo, é difícil para um gigante de 3,5 metros de altura esconder-se em uma sombra de 2 metros. Eles só usam o ataque pelas costas dos ladrões quando estão em tamanho pequeno, e causam o triplo do dano se obtiverem sucesso.

Spriggans nunca conseguiram se organizar direito em grupos. Na verdade, às vezes se vê um grupo deles com parte de seus integrantes em tamanho gigante e outra parte ainda com estatura pequena. Individualmente,



são muito astutos e usam ao máximo suas habilidades para alcançar os objetivos a que se propõem, que geralmente são causar grande pânico e destruição a outras raças. Eles parecem sentir grande prazer em destruir propriedades alheias, e em machucar criaturas inocentes.

HABITAT/SOCIEDADE: Spriggans geralmente andam em grupos, onde todos os integrantes são machos. As fêmeas permanecem em buracos sombrios ou covis secretos em ruínas esquecidas, raramente indo além do necessário para pegar comida. A fêmea tem as mesmas habilidades de combate do macho, com exceção do número de dados de vida, para elas de apenas 7+4 na forma gigante. As fêmeas acasalam com machos de grupos que passam por perto. As crianças são expulsas de casa quando atingem a maturidade: os machos para se unirem a outros grupos, e as fêmeas para encontrarem um covil. A mortalidade infantil entre os spriggans é alta, sendo que os machos (80%) sobrevivem com mais frequência que as fêmeas (60%).

Spriggans odeiam os gnomos benéficos mais que qualquer outra criatura, e também não gostam de mais ninguém, com exceção de sua própria raça. Talvez seja a semelhança dos verdadeiros gnomos com eles que cause tamanho ódio. Esses monstros gostam de aterrorizar, roubar e realizar quaisquer tipo de atos cruéis e malignos. Não hesitando em atacar e roubar grupos de viajantes ou pequenos povoados nas proximidades. Todas as suas posses, incluindo armaduras e armas, são roubadas. Eles temem profundamente grandes grupos organizados de humanos e semi-humanos, e os evitam.

ECOLOGIA: Os bandos errantes de machos costumam comer carne, preferindo caçar ou roubar sua comida. Por isso precisam estar sempre em movimento, e estabelecendo controle sobre grandes áreas. As fêmeas costumam comer frutas e cereais que podem ser colhidos facilmente perto dos covis. Elas comem carne somente quando o macho oferece, como parte do ritual de acasalamento.

Spriggans são muito cruéis e desagradáveis para terem predadores naturais, mas gnomos irão atacá-los imediatamente, a menos que estejam em uma enorme desvantagem numérica. Geralmente é necessário um grupo bem armado para eliminar um bando de spriggans.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno não-ártico
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a média (5-10)
TESOURO:	C (K)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-24 (4d6)
CA:	6 (10)
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	1-1
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (com arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,20 metro de altura)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	Chefe e subchefes 15 35

Esses pequenos humanóides malignos seriam apenas um incômodo, não existissem em tão grande quantidade.

Goblins têm caras achatadas, narizes largos, orelhas pontudas, bocas grandes e pequenos dentes afiados. As testas são compridas e inclinadas para trás, os olhos geralmente embaciados. Andam sempre eretos, mas seus braços ficam largados, quase alcançando a altura dos joelhos. A coloração da pele varia a partir do amarelo, passando por todos os tons de laranja, até o vermelho-escuro. Geralmente, cada tribo contém apenas membros de uma mesma cor de pele, ou cores muito semelhantes entre si. Os olhos costumam ir do vermelho-escuro ao amarelo brilhante. Esses monstros usam roupas feitas de couro escuro, normalmente de aparência suja.

COMBATE: Goblins odeiam a luz do sol forte, e lutam com uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque sob tais condições. Essa estranha sensibilidade à luz lhes serve bem quando estão sob o solo, pois têm infravisão de até 20 metros. Os monstros podem usar qualquer tipo de arma, preferindo aquelas que exigem pouca prática, como lanças e maças. Algumas vezes, carregam espadas curtas como arma reserva. Costumam usar armaduras feitas de couro, mas os líderes podem ter cotas de malha ou até armaduras simples. Suas estratégias são simples e primitivas.

São covardes e geralmente evitam uma luta corpo a corpo. Na maioria das vezes, tentam emboscar os oponentes.

HABITAT/SOCIEDADE: Humanos considerariam as cavernas e abrigos subterrâneos dos goblins como lugares úmidos e sombrios. As poucas tribos que vivem na superfície habitam velhas ruínas, e são ativas durante a noite ou em dias muito nublados e escuros. Não possuem hábitos sanitários, e seus covis têm um cheiro horrível. Os goblins parecem ter uma certa resistência natural às doenças que se proliferam em tais condições de sujeira.

Os monstros têm uma sociedade comunal, compartilhando grandes áreas para comer e dormir, e só os líderes possuem aposentos separados. Todas as posses de um goblin são carregadas consigo. Propriedades da tribo são guardadas pelo chefe e subchefes. A maioria dos pertences são roubados, apesar desse povo fazer suas próprias roupas e utensílios de couro. O conceito de privacidade é completamente estranho aos goblins.

Uma tribo de goblins costuma conter de quarenta a quatrocentos (4d10 x 10) machos adultos guerreiros. Para cada quarenta goblins haverá um líder e seus quatro assistentes, cada um tendo 1 dado de vida (7 PV). Para cada duzentos goblins, haverá um subchefe e de dois a oito (2d4) guarda-costas, cada um com 1+1 dado de vida (8 PV), CA 5 e armado com machado de batalha. A tribo tem um único chefe e de dois a oito guarda-costas, cada um com 2 dados de vida, CA 4 e duas armas.

Há 25% de chance de que 10% de um pelotão de combate esteja monta-



do em imensos worgs, e que existam outros dez a quarenta (1d4 x 10) worgs, sem cavaleiros, acompanhando a tropa. Há 60% de chance de que o covil seja guardado por cinco a trinta (5d6) desses lobos, e 20% de chance de haver também de dois a doze (2d6) bugbears. Goblins xamãs são raros, mas sabe-se que chegam a atingir o 7º nível. Suas esferas incluem: **Adivinhação**, **Cura** (reverso), **Proteção** e **Solar** (reverso).

Num covil haverá uma quantidade de fêmeas igual a 60% do número de machos, e crianças numa quantidade que igual à soma de adultos. Nem as fêmeas nem as crianças lutam.

Uma tribo de goblins obedece a uma rígida hierarquia; cada membro sabe quem está acima dele e quem está abaixo. Eles lutam constantemente entre si para subir na escala social.

Com freqüência, esses monstros fazem escravos, que devoram ou põem para trabalhar. A tribo possui escravos de várias raças, em uma quantidade igual a 10-40% do número de "cidadãos livres". Escravos sempre permanecem algemados, e ficam presos a uma corrente comum enquanto dormem.

Goblins odeiam a maioria dos outros humanóides, especialmente anões e gnomos, e fazem o possível para eliminá-los na primeira oportunidade.

ECOLOGIA: Goblins vivem cerca de 50 anos. Eles não precisam de muita comida, mas matam por puro prazer. Comem qualquer criatura, desde ratos e cobras até humanos. Em tempos difíceis, podem comer carniça. Geralmente arruinam a área ao redor, afugentando a caça e esgotando as reservas naturais. São mineradores razoáveis, capazes de detectar construções novas ou estranhas em uma área subterrânea 25% das vezes; qualquer habitat que ocupem logo irá se expandir por uma rede de túneis labirínticos.

GOLEM, GERAL

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nula
INTELIGÊNCIA:	Não-inteligente (0)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

Golens são autômatos de grande poder, criados magicamente. A construção de um deles envolve magias poderosíssimas e forças elementais.

HISTÓRIA: Golens são mais antigos do que qualquer registro escrito que tente explicar sua criação. O mago que descobriu o processo (se é que foi apenas um) é desconhecido. Algumas pessoas que redescobriram o método escreveram seus segredos em manuais arcanos, para auxiliar o leitor. Acredita-se que o primeiro golem a ser criado foi um de carne, possivelmente num acidente causado por um poderoso mago que fazia experiências com restos de humanos. Golens de carne são mais fáceis de criar que qualquer outro tipo, pois são feitos de matéria orgânica que já esteve viva. Posteriormente, o processo foi ampliado e passou a afetar certos minerais, que produzem golens muito mais fortes.

TEORIA: Todos os golens são feitos de matéria elemental. Até hoje, os grandes arcanos descobriram como usar o método de criá-los apenas em alguns tipos de minerais, como barro, pedra, ferro e até vidro. As exceções, como o de carne, usam matéria orgânica. A força que anima o golem é um espírito elemental do plano Elemental da Terra. Como o espírito não é uma parte natural do corpo, não é afetado pela maioria das magias, ou mesmo pela maioria das armas (ver descrições individuais). O processo de criação do golem prende o espírito, contra sua vontade, no corpo artificial, e o escraviza aos desejos do criador. A natureza desse espírito é desconhecida, e tem, até agora, conseguido deixar perplexos todos os pesquisadores. O que se sabe é que ele é hostil a todas as formas de vida do plano Material Primário, especialmente no que diz respeito à pessoa que o aprisionou.

O entalhe, ou montagem, do corpo do golem é uma tarefa difícil e exigente. A maioria das pessoas que querem criar tal monstro acabam contratando indivíduos especializados para a tarefa, como um pedreiro ou um anão para criar um golem de pedra, etc. Se a pessoa não tiver alguma experiência com o material a ser usado, o tempo de construção é dobrado. As magias-padrão para criar golens especificam o tamanho da criatura. Qualquer corpo maior ou menor não funcionará, apesar de algumas pessoas já terem pesquisado magias para criá-los em tamanhos diferentes com um certo grau de sucesso.

O custo indicado inclui o material que compõe o corpo físico, e os estranhos materiais e componentes de magia que são consumidos ou tornam-se parte permanente do golem. Os rituais usados para animar o monstro consomem até 1 mês ininterrupto (já inclusos no tempo indicado abaixo), apesar de algumas variações, como o necrofídio e o espantalho, reduzirem a demora graças a atalhos. Em todos os casos, as magias usadas podem originar-se de objetos como varinhas e pergaminhos. Se um tomo mágico for usado, nenhuma magia será necessária e o nível do criador será bem menor que o indicado.

TABELA DE CRIAÇÃO DE GOLENS

(Nota: A18 = arcano de 18º nível, S17 = sacerdote de 17º nível, etc.)

Tipo de Golem	Criador	Tempo de Criação	Custo em PO
Oso	A18	2 meses	35.000
Coluna Cariática	A16	4 meses	100.000
Barro	S17	1 mês	65.000
Fantoche	S15	2 meses	20.000
Carne	A14	2 meses	50.000
Gárgula	S16	4 meses	100.000
Vidro	S14/A14	6 meses	125.000
Guardião	A14	1 mês	20.000
Ferro	A18	4 meses	100.000
Juggernauta	A16	3 meses	80.000
Necrofídio	S9/A14	10 dias	8.000
Espantalho	S9	21 dias	100
Pedra	A16	3 meses	80.000

COMBATE: Os golens têm várias características em comum. Todos são imunes a veneno, e nenhum deles pode ser afetado por magias de *Enfeitiçar*, *Imobilização*, *Medo* ou outros efeitos que atuam a mente, uma vez que não possuem mente própria.

A maioria dos golens são destemidos e nunca testam moral.

GOLEM DE CARNE

Os pedaços do golem devem ser obtidos de corpos humanos que ainda não tenham se decomposto em demasia; essas partes precisam ser costuradas juntas para formar o corpo. No mínimo seis corpos diferentes devem ser usados, um para cada membro, um para o torso (com a cabeça) e outro para o cérebro. Em alguns casos, mais corpos podem ser necessários para formar o golem completo. As magias necessárias são *Desejo*, *Metamorfosear Objeto*, *Tarefa*, *Proteção a Projéteis* e *Força*.

GOLEM DE BARRO

Somente um sacerdote *justo* pode criar um golem de barro. Esse monstro deve ser esculpido de um único bloco de barro, pesando pelo menos 500 quilos, tarefa que consome cerca de 1 mês. As vestes, que custam 30.000 po, são os únicos materiais que não se consomem, podendo ser reutilizadas e reduzindo o custo total após a criação do primeiro. As magias usadas são *Ressurreição*, *Animar Objeto*, *Comunhão*, *Oração* e *Bênção*.

GOLEM DE PEDRA

O corpo do golem deve ser esculpido em um único bloco de pedra dura, como granito, pesando pelo menos 1.500 quilos, processo que leva cerca de 2 meses para estar completo. Os rituais necessários para animá-lo consomem outro mês. Só os materiais e componentes custam 60.000 po, e as magias usadas são *Desejo*, *Metamorfosear Objeto*, *Tarefa* e *Lentidão*.

GOLEM DE FERRO

São necessários 2.500 quilos de ferro para construir o corpo, o que deve ser feito por um ferreiro experiente. As magias usadas no ritual são *Desejo*, *Metamorfosear Objeto*, *Tarefa* e *Névoa Mortal*. A construção do corpo requer também uma espada decorada, que é incorporada ao monstro. Uma espada mágica pode ser usada, mas há 50% de chance de seu encantamento se consumir quando o golem é animado, e a criatura só poderá usar suas habilidades automáticas. Qualquer propriedade que precise de uma palavra de comando, ou qualquer forma de consciência, é perdida. Se a espada for removida do golem, ela perde toda a magia.

VARIAÇÕES DE GOLENS

Os primeiros golens, com certeza, eram todos tradicionais. Com o passar dos anos, no entanto, vários arcanos e sacerdotes examinaram as técnicas usadas pelos primeiros criadores e modificaram-nas. Conforme introduziam mudanças, registravam os métodos usados para a criação de novos golens. Esse processo de pesquisa e mudança é interminável. Mesmo hoje em dia, a obra desses estranhos intelectuais está sendo estudada e revisada em escolas de magia pelo mundo.

TEORIA: Assim como os outros golens, essas variações dependem de poderosas forças elementais para ganharem movimento. Não possuem vida própria, e são animados por um espírito do plano Elemental da Terra. Em alguns casos o espírito é enganado, seduzido ou forçado a animar o corpo, enquanto em outras ocasiões ele pode fazê-lo por vontade própria. No caso do espírito ser vítima de uma armadilha, o golem pode vir a se libertar da influência do criador e tornar-se uma entidade com vontade própria. Devido à natureza de sua carcaça física, golens que se libertem muitas vezes tornam-se matadores enfurecidos, destruindo tudo em seu caminho até serem aniquilados.

CONSTRUÇÃO: O processo de construção de qualquer golem é custoso e cansativo. Apesar dos passos necessários para se criar uma variação diferirem no que diz respeito ao tipo de monstro, eles têm alguns elementos em comum. O mais importante é o grau de detalhe usado na criação do corpo. No caso de uma coluna cariática, por exemplo, a construção deve ser feita com amor e extrema habilidade. Na maioria dos casos, o arcano ou sacerdote que cria uma coluna cariática contrata um escultor profissional ou um pedreiro para realizar tal passo do processo de animação.

Golens menos sofisticados, como o guardião de pedra e o primitivo es-

pantalho, não necessitam da perfeição artística da coluna cariática. Entretanto, muitas vezes eles precisam ser cobertos por delicadas runas místicas, ou símbolos, que devem ser perfeitos para que a magia funcione.

GOLEM DE OSSOS

O corpo de um golem de ossos é montado pelos ossos de esqueletos animados que tenham sido derrotados em combate. Qualquer tipo de esqueleto morto-vivo serve, mas todos devem ter sido criados e derrotados no Semiplano do Terror. Apenas 10% dos ossos de qualquer esqueleto poderão ser usados, de modo que o produto final é um conjunto de ossos de várias criaturas. Frequentemente haverá ossos de animais, monstros e humanos no mesmo golem, dando à criatura uma aparência aterrorizante. As magias lançadas no corpo devem incluir *Animar os Mortos*, *Símbolo do Medo*, *Obstrução* e *Desejo*.

COLUNA CARIÁTICA

A coluna cariática pode ser criada por um sacerdote ou arcano usando uma versão especial do *Manual de Golens*. Toda vez que um desses manuais é descoberto, há 20% de chance dele descrever a criação de uma coluna cariática.

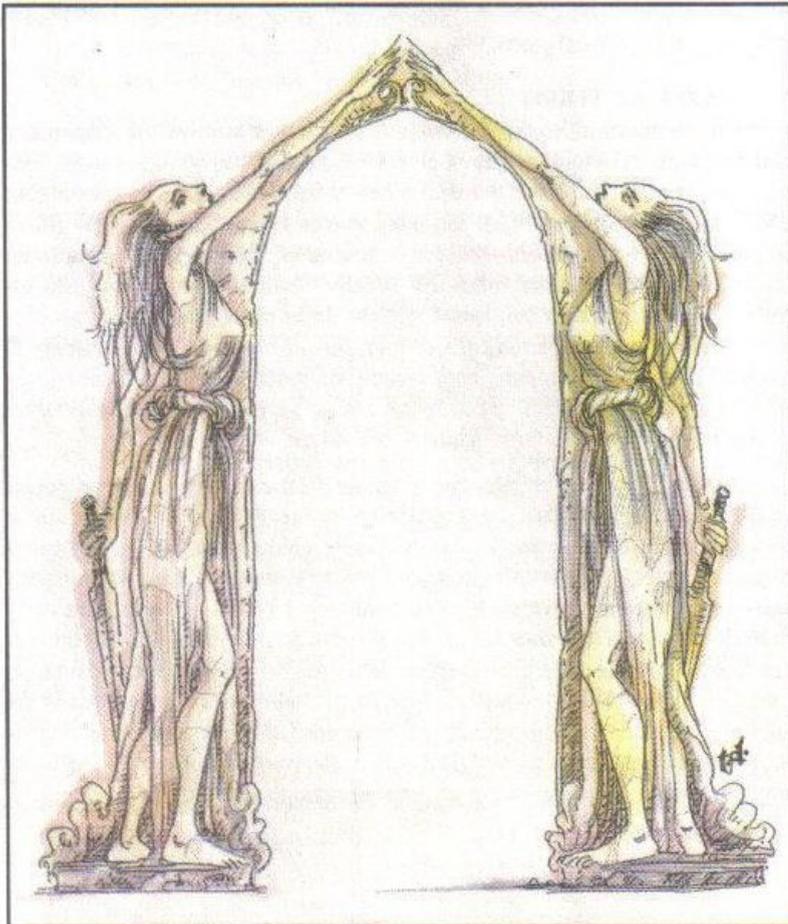
GOLEM FANTOCHE

Essas criaturas parecem um brinquedo de criança — muitas vezes um boneco ou animal empalhado. Golens fantoches podem servir como guardiões de crianças, ou horrendos seres assassinos.

As magias necessárias para completar o processo de animação são *Transferência de Poder Divino*, *O Riso Histórico de Tasha*, *Palavra Sagrada* (Profana), *Bênção* e *Oração*. Os primeiros exemplares desse golem surgiram no Semiplano do Terror, na terra de Sangüínia.

GOLEM GÁRGULA

Essa criatura é projetada à imagem de um gárgula real, e é frequentemente colocado como sentinela no topo de edifícios, catedrais ou criptas. É bastante parecido com o golem de pedra; seu corpo deve ser esculpido de um único bloco, pesando 1.500 quilos, e preparado com componentes caros. Só as vestes criadas para o processo podem ser reutilizadas (economizando 15.000 po na preparação de outros golens gárgulas). As magias necessárias para completar o processo são *Bênção*, *Requisição*, *Palavra Sagrada* (Profana), *Moldar Rochas*, *Conjurar Elemental da Terra* e *Oração*.



GOLEM DE VIDRO

Esse golem é feito totalmente de vidro colorido. É talvez a criatura com o corpo mais artesanal, e sua criação requer as seguintes magias: *Aço Vítreo*, *Animar Objeto*, *Rajada Prismática*, *Arco-Íris* e *Desejo*. Devido à mistura de magias, o golem geralmente é criado por personagens multiclasse ou de classe dupla, ou com a ajuda de um poderoso assistente. Não há um registro acurado sobre a primeira vez em que um golem de vidro foi visto. Acredita-se que foram criados por uma pessoa com grandes habilidades mágicas e que se imaginava um artista, mas isso não é confirmado.

JUGGERNAUTA

Juggernauts capazes de mudar de forma exigem um passo extra em sua criação, que normalmente se assemelha ao processo de criação do golem de pedra. Antes de animá-lo, o arcano deve usar o sangue de um mímico como componente material das magias lançadas sobre o corpo. Esse passo extra confere à variação de golem inteligência e uma tendência.

NECROFÍDIO

Um necrofídio pode ser criado de três maneiras. A primeira é uma versão especial do *Manual dos Golens*, que forneça os segredos de sua construção. O necrofídio deve ser incinerado e suas cinzas aspergidas sobre o corpo, para animá-lo. Os outros dois processos, para arcanos e sacerdotes, são longos e complexos. Um arcano precisa usar *Desejo Restrito*, *Tarefa* e *Enfeitiçar Pessoas*. Um sacerdote deve usar *Missão*, *Neutralizar Venenos*, *Oração*, *Silêncio* e *Encantar Cobras*. Seja qual for o método usado, é necessário o esqueleto de uma cobra gigante (venenosa ou de constrição) morta até, no máximo, 24 horas antes do início do processo. Cada necrofídio é construído para um único objetivo (no qual o personagem deve estar pensando quando o cria), como "Matar Ragnar, o Bravo". O necrofídio nunca tenta deturpar o desejo de seu mestre, mas o encantamento desaparece quando a tarefa é executada; por exemplo, quando ele riscar Ragnar do mapa. O criador deve realmente querer que o necrofídio complete sua missão. Ele não poderia, por exemplo, criá-lo para "Entrar na cabana do druida e roubar seu cajado" se apenas desejasse que o necrofídio distraísse os presentes com a ação. Um mago não poderia criar mais de uma dessas cobras mortais e mandar que ambas matassem Ragnar, uma vez que não é possível dar à segunda cobra uma tarefa que ela, sinceramente, espera que a primeira complete. Por esse motivo, necrofídios quase nunca trabalham em conjunto.

ESPANTALHO

Espantalhos só podem ser criados usando um *Manual dos Golens* especial, ou por uma divindade atendendo ao pedido de um sacerdote, que deve usar *Animar Objeto*, *Oração*, *Comando* e *Missão*. O último passo do processo de criação, o uso da magia *Missão*, deve ser feito durante a lua nova. Podem ser construídos para matar uma pessoa específica. Para isso, as roupas usadas pelo espantalho devem vir dessa vítima. Uma vez que o espantalho tenha sido animado, o sacerdote precisa apenas pronunciar a palavra "Missão", à partir daí, ele se moverá diretamente para a vítima, e, ao alcançá-la, ignora todos os outros seres à sua volta concentrando sua atenção e o poder de seu ataque nela. Após matá-la, a magia do espantalho desaparece e ele vira pó.

GUARDIÃO DE PEDRA

Um guardião de pedra é muito parecido com um golem de pedra tradicional, mas possui algumas habilidades específicas que seu ancestral não tem. Quanto à aparência física, os dois são bastante semelhantes, mas o guardião de pedra geralmente é decorado com runas e símbolos mágicos.

Um guardião de pedra é criado com as seguintes magias: *Encantar Item*, *Lama em Pedra*, *Boca Encantada* e *Desejo Restrito* ou *Desejo*. Além disso, o arcano pode lançar *Detectar Invisibilidade*, para conferir esse poder ao monstro.

A matéria inicial é lama, envolvendo um coração de pedra polida. Conforme as magias são lançadas, um espírito do plano Elemental da Terra é forçado a entrar no corpo e animá-lo. Como o espírito está ali contra sua vontade, há 20% de chance dele ser possuído por fúria em cada vez que for ativado. Um anel de proteção especial pode ser criado quando o guardião de pedra é animado; isso evita que ele ataque qualquer um que o esteja usando. Além disso, todos dentro de um raio de 3 metros do usuário também são imunes ao ataque. Esses anéis funcionam apenas contra o guardião junto do qual foram criados, e não conferem proteção alguma contra outros golens.

GOLEM, SUPERIOR

	Pedra	Ferro
CLIMA/TERRENO:	Qq. um	Qq. um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq. um	Qq. um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Não- (0)
TESOURO::	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 1	
CA:	5 3	
MOVIMENTO:	6 6	
DADOS DE VIDA:	14 (60 pv) 18 (80 pv)	
TACO:	7 3	
Nº DE ATAQUES:	1 1	
DANO/ATAQUE:	3-24 (3d8) 4-40 (4d10)	
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3m de altura) G (3,6m de altura)	
MORAL:	Destemido (19-20) Destemido (19-20)	
VALOR EM XP:	8.000 13.000	

Um golem superior é um corpo artificial, humanóide, animado por um espírito elemental e que permanece sob total controle do seu criador.

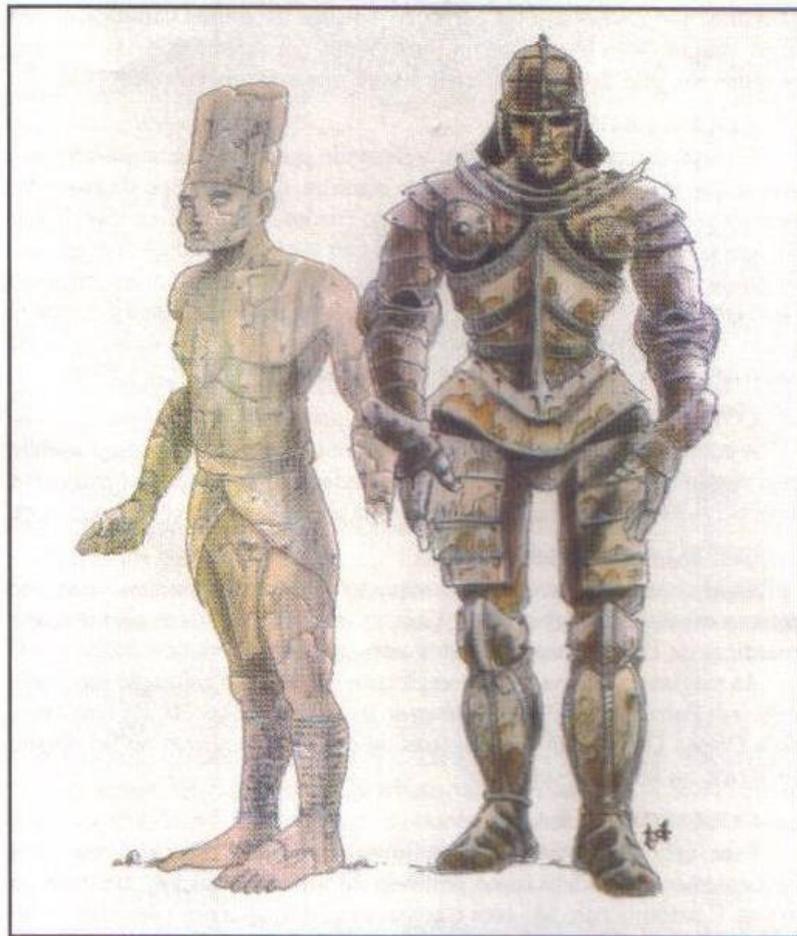
GOLEM DE PEDRA

O golem de pedra tem 3 metros de altura e pesa cerca de 1.000 quilos. O corpo é esculpido em rocha resistente, estilizado conforme a vontade de seu criador. Por exemplo, ele pode ser entalhado para parecer-se com uma armadura, ostentando um brasão especial na placa peitoral. A cabeça pode ser esculpida de forma a se assemelhar a um elmo, ou a uma pessoa famosa. Apesar dessas diferenças estéticas, o golem sempre deve possuir as partes básicas de uma forma humanóide (2 braços, 2 pernas, cabeça com olhos, nariz, boca, etc.). Ele nunca usa armas ou roupas.

COMBATE: Golens superiores não pensam em combate, apenas seguem as táticas básicas de seus mestres. Eles são completamente insensíveis e jamais deixam de cumprir as ordens recebidas. Mesmo se instruídos para tal, golens nunca utilizarão armas, preferindo lutar com seus próprios punhos. Esses seres de pedra possuem Força 22.

O golem de pedra é imune a qualquer arma, exceto aquelas tenham bônus de +2 ou mais. O uso de uma *Pedra para Lama* torna o golem lento por 2-12 (2d6) rodadas. Seu reverso, *Lama para Pedra*, revigora o monstro, curando todos os pontos de vida perdidos. *Transformar Pedra em Carne* não altera a estrutura física da criatura, mas torna-a vulnerável a ataques normais durante a rodada seguinte. Isso não inclui magias, exceto aquelas que causam dano direto. Todas as outras são ignoradas. Uma vez por rodada, o golem de pedra pode lançar *Lentidão* sobre qualquer oponente num raio de 3 metros, ou menos.

HABITAT/SOCIEDADE: Golens são criaturas criadas artificialmente, e existem sob o controle direto de seu criador. Eles não possuem sociedade, e não estão integrados a qualquer habitat em particular. Frequentemente, esses seres são usados para guardar locais ou objetos valiosos. Diferentemente dos golens inferiores, os superiores sempre estão sob controle total de seus mestres. Um golem superior pode obedecer a instruções simples, envolvendo ações diretas e formuladas em frases simples. Apesar da capacidade de compreensão dessas criaturas ser maior que a dos golens inferiores, elas ainda assim continuam sendo servos incompetentes. Para que o golem compreenda alguma ordem específica, muitas vezes são necessários diversos comandos diferentes.



ECOLOGIA: Golens não são criaturas naturais, e não fazem parte da ecologia mundial. Eles não comem, não bebem, e "vivem" até que sejam destruídos, geralmente em combate. Certas magias podem ser usadas para curar ou reparar qualquer dano que esses seres tenham sofrido em combate. Isso costuma ser feito por seus criadores, que querem garantir sua existência pelo máximo de tempo possível.

GOLEM DE FERRO

Um golem de ferro é duas vezes mais alto que um humano normal, e pesa cerca de 2.500 quilos. Ele pode ser construído em qualquer estilo; porém, na maioria das vezes, o corpo é moldado para se parecer com algum tipo de armadura. Suas feições são mais suaves se comparadas as do golem de pedra. Às vezes, são encontrados com uma espada curta (em relação ao seu tamanho) em uma das mãos. Em ocasiões extremamente raras, essa espada apresenta poderes mágicos. O golem de ferro não pode falar ou produzir qualquer som articulado, e sequer possui um odor característico. O monstro move-se lentamente, com metade da velocidade de um ser humano normal. Cada passo seu faz com que o chão trema, a menos que a criatura esteja sobre uma fundação sólida e resistente.

COMBATE: Em combate, comporta-se da mesma forma que o golem de pedra, exceto pelos detalhes aqui descritos. Sua Força é 24. Ele é imune a qualquer arma, exceto aquelas com bônus de +3 ou mais. Ataques elétricos mágicos provocarão *Lentidão* no golem por três rodadas. Ataques mágicos baseados em fogo, na verdade, irão restaurar 1 ponto de vida para cada dado de dano que deveriam ter causado. Todas as outras magias são ignoradas. Golens de ferro são vulneráveis ao dano infligido pelo monstro oxidante. Uma vez a cada sete rodadas, a partir da primeira ou segunda rodada de combate, ele sopra uma nuvem de gás venenoso, e faz isso automaticamente. A nuvem preenche um cubo de 3 metros de aresta, localizado à frente do monstro, desde que exista uma área desse tamanho disponível.

	Carne	Barro
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)	Não- (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	9	7
MOVIMENTAÇÃO:	8	7
DADOS DE VIDA:	9 (40 pv)	11 (50 pv)
TACO:	11	9
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO/ATAQUE:	2-16 (2d8)/2-16 (2d8)	3-30 (3d10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,2m de altura)	G (2,4m de altura)
MORAL:	Destemido (19-20)	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	2.000	5.000

Um golem é um corpo artificial, humanóide, que foi animado por um espírito elemental e permanece sob o poder do seu criador.

GOLEM DE CARNE

O golem de carne é uma cabeça e meia mais alto que a maioria dos humanos normais, e pesa cerca de 180 quilos. Ele é constituído por diversas partes roubadas de corpos humanos, costuradas entre si para compor um único ser humanóide. A pele é amarela, ou verde e pálida devido ao estado de decomposição parcial da carne. O monstro exala um odor suave, que se assemelha ao cheiro de terra recém-escavada e carne morta. Nenhum animal natural, como um cachorro, irá, espontaneamente, perseguí-lo. Veste a roupa que seu criador quiser, geralmente calças rasgadas. Não possui bens ou armas, e não pode falar, apesar de emitir vários gemidos. A criatura anda e se move como se estivesse na iminência de perder o equilíbrio.

COMBATE: Os golens inferiores não têm vontade própria em combate, apenas seguem as ordens de seus mestres, e não são capazes de formular qualquer tática ou estratégia. Devido a essa apatia, não é fácil envolvê-los numa luta. Esses monstros nunca usarão armas durante um confronto, mesmo que recebam ordens para fazê-lo, sempre preferindo combater com os próprios punhos. Eles têm Força 19, e só podem ser feridos por armas mágicas. Magias baseadas em fogo e gelo apenas os deixam mais lentos por duas a doze (2d6) rodadas. Qualquer ataque elétrico restaura 1 ponto de vida para cada dado de dano que poderia ter causado. Outros tipos de magias não têm efeito sobre a criatura. O espírito elemental que o anima não está preso à vontade do criador do monstro de forma muito sólida; assim sendo, há 1% de chance, cumulativa por rodada de combate e calculada independentemente para cada luta, de que ele se liberte do controle exercido por seu mestre. Nenhuma magia especial é necessária para que o mestre recupere o controle sobre a criatura. Para fazê-lo, o criador deve falar com o monstro de forma contundente e persuasiva, convencendo-o a obedecê-lo novamente.

HABITAT/SOCIEDADE: Eles não possuem sociedade, e não estão associados a qualquer habitat em particular. Frequentemente são usados para guardarem locais ou objetos valiosos. São péssimos servos, pois cada detalhe de uma tarefa deverá ser explicado em comandos separados.

ECOLOGIA: Como não são criaturas naturais, não fazem parte da ecologia mundial. Não comem, nem bebem, vivendo até que sejam destruídos.

GOLEM DE BARRO

O golem de barro é um corpo humanóide feito de barro e mede 2,4 metros de altura, pesando cerca de 300 quilos. As partes do corpo são répli-



cas grosseiras das de um ser humano comum. O peito é bastante largo. Os braços se estendem até os joelhos e terminam em dedos grossos. A criatura não tem pescoço, sua cabeça é grande e possui feições largas. As pernas são curtas e arqueadas, e os pés, grandes e achatados. Veste apenas uma túnica de metal ou couro batido, que recobre seu tronco. Exala um suave odor de barro. O monstro não fala, nem emite qualquer ruído. Anda e se move de forma lenta e desajeitada, como se não tivesse controle sobre as próprias ações.

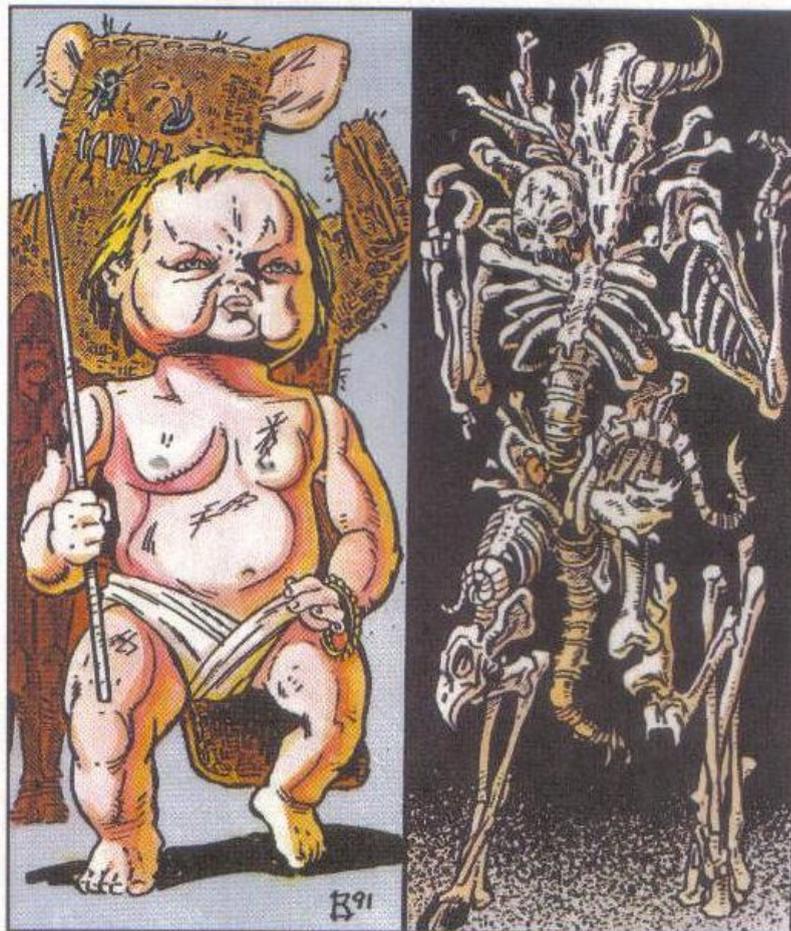
COMBATE: Em situações de luta, age exatamente como o golem de carne, exceto pelo que está descrito aqui. O monstro de barro tem Força 20, e só pode ser ferido por armas mágicas de concussão. O uso de *Mover Terra* fará com que a criatura recue 40 metros e sofra 3-36 (3d12) pontos de dano. Uma *Desintegração* apenas retarda movimentos por uma a seis rodadas e causa 1-12 pontos de dano. Um *Terremoto* lançada sobre ele deterá seus movimentos durante um turno, e infligirá 5-50 (5d10) pontos de dano. A partir do término da primeira rodada de combate, o golem de barro pode usar *Velocidade* durante três rodadas. Ele só pode fazer isso uma vez ao dia. Dano infligido pelo monstro só pode ser curado através de *Cura Completa*, que deve ser lançada por um clérigo de, no mínimo, 17º nível.

A força que prende o espírito elemental que anima o golem à vontade do criador do monstro é um tanto quanto tênue, de modo que há 1% de chance, cumulativa por rodada de combate e calculada independentemente para cada luta, de que a criatura se liberte do controle de seu mestre. Uma vez quebrado o controle, o golem de barro torna-se furioso, atacando tudo que estiver ao seu redor até que seja destruído. Se puder, a primeira ação será usar *Velocidade*. Diferentemente do que acontece com o golem de carne, o mestre do golem de barro jamais conseguirá recuperar seu controle sobre o monstro.

GOLEM DE OSSOS E FANTOCHE

	Ossos	Fantoche
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Não- (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	0	4
MOVIMENTAÇÃO:	12	15
DADOS DE VIDA:	14 (70 pv)	10 (40 pv)
TACO:	7	11
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	3d8	3d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m de altura)	D (0,3m de altura)
MORAL:	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	18.000	6.000



GOLEM DE OSSOS

O golem de ossos é formado por diversos esqueletos mortos-vivos previamente animados. Ele mede cerca de 1,8 metro de altura e pesa entre 25 e 30 quilos. O monstro não usa armas, e é facilmente confundido com mortos-vivos comuns, para infelicidade dos que cometem esse tipo de erro.

COMBATE: Golens de ossos não têm inteligência, portanto, são incapazes de empregar técnicas ou estratégias em combate. Mas seu grande poder torna-os muito mais perigosos do que aparentam ser. Há 95% de chance de que aqueles que não conhecem a verdadeira natureza da criatura venham a confundir-lo com um simples morto-vivo.

Os golens de ossos atacam com socos surpreendentemente fortes, e com seus dedos cortantes em forma de garra. Cada ataque bem-sucedido inflige 3-24 (3d8) pontos de dano. Os monstros nunca podem ser construídos para usar armas em combate.

Além das características comuns a todos os golens de Ravenloft (descritas previamente), os de ossos sofrem apenas metade do dano provocado por armas perfurantes ou cortantes.

Esses seres de ossos são imunes a quase todas as magias, mas podem ser derrotados com a ajuda de *Despedaçar*, desde que centrada no golem e com capacidade de afetar objetos do mesmo peso do monstro. Se tal efeito for lançado contra a criatura, ela deverá fazer um teste de resistência à magia. Uma falha na resistência indica que as armas utilizadas no ataque contra o golem passaram a provocar dano dobrado. Dessa forma, armas cortantes causariam dano total, enquanto armas de concussão provocariam o dobro do dano.

Uma vez a cada três rodadas, o golem de ossos pode lançar a cabeça para trás, soltando uma horrível gargalhada que faz com que todos suficientemente próximos para ouvir sejam obrigados a testes de medo e de horror. Aqueles que falharem em um dos testes ficarão paralisados e não poderão se mover por duas a doze rodadas. Aqueles que falharem em ambos os testes morrem de medo imediatamente.

FANTOCHE

O fantoche é uma versão animada de um brinquedo de criança, e pode ser usado tanto para praticar o bem (defender as crianças) quanto o mal

(atacá-las). Na maioria das vezes, esses seres são construídos para parecerem alegres e brilhantes. Entretanto, após a ativação, suas feições tornam-se distorcidas e terríveis.

COMBATE: O fantoche é, assim como as criaturas semelhantes, imune a quase todas as formas de ataque mágico. Ele pode ser ferido por magias baseadas em fogo, porém esses efeitos causam apenas metade do dano normal. O uso de uma *Torcer Madeira* age sobre ele como *Lentidão*. *Consertar* recupera todos os pontos de vida da criatura. Em toda rodada, o fantoche aproxima-se de uma vítima na tentativa de mordê-la. A mordida causa 3d6 pontos de dano, e obriga a vítima a fazer um teste de resistência à magia. A vítima que falhar no teste começa a rir incontrolavelmente (como se estivesse sob a influência do *O Riso Histérico de Tasha*), tornando-se incapaz de praticar qualquer outra ação. Os efeitos da mordida do fantoche são ainda piores do que parecem: a vítima começa a rir uma rodada após ter falhado na resistência; nesse momento, ela sofre 1d4 pontos de dano devido aos espasmos musculares provocados pelo riso. Nas rodadas seguintes, esse dano vai aumentando progressivamente para 2d4, 3d4 e assim por diante. O riso cessa quando a vítima morre ou recebe *Dissipar Magia*. Após parar de rir, o personagem afetado sofre uma penalidade em todos os ataques e testes de resistência, que será equivalente ao número de rodadas rindo (por exemplo, quatro rodadas de riso incontrolável equivalem a uma penalidade de -4). Esse modificador representa a incapacidade do personagem em respirar regularmente, e reduz-se à taxa de 1 ponto em cada turno subsequente, até que a vítima se recupere totalmente.

GOLEM GÁRGULA E VIDRO

	Gárgula	Vidro
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Não- (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	0	4
MOVIMENTAÇÃO:	9	12
DADOS DE VIDA:	15 (60 pv)	9 (40 pv)
TACO:	5	11
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO/ATAQUE:	3d6/3d6	2d12
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m de altura)	M (1,8m de altura)
MORAL:	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	14.000	5.000

GOLENS GÁRGULAS

O golem gárgula é uma estátua de pedra desenvolvida para guardar um determinado local. O monstro possui tamanho e peso semelhantes aos de um gárgula de verdade (1,8 metro de altura e 230 quilos). Apesar de possuírem asas, esses monstros não podem voar. Entretanto, um golem gárgula pode saltar grandes distâncias (até 30 metros) e sempre usa essa habilidade para surpreender os inimigos, saltando do alto das construções que protege e caindo sobre os adversários.

Não são capazes de falar ou de se comunicar de qualquer outra forma. Quando se movem, o som de rocha quebrando pode ser ouvido por qualquer um nas proximidades. Na verdade, esse som é o primeiro sinal para que um grupo de aventureiros perceba que há algo de errado na área.

COMBATE: Quando um golem gárgula ataca em combate direto, ele o faz com os punhos, dotados de garras, e ataca o mesmo alvo, infligindo 3d6 pontos de dano, cada. Qualquer um que seja atingido pelos dois ataques deve fazer um teste de resistência à petrificação. Se a vítima não resistir, ela será transformada em pedra. Uma rodada após ter petrificado a vítima, o monstro atacará esse mesmo personagem novamente. Se o golem infligir dano à criatura petrificada, ela se quebrará e não poderá ser ressuscitada. Nesse caso, a única opção que a vítima possui é a *Reencarnação*.

Como a maioria dos outros golens, o gárgula é imune a quase todas as formas de ataque mágico. Entretanto, ele é vulnerável aos efeitos de uma *Terremoto*. Se for lançada sobre o golem, o monstro será imediatamente despedaçado, mas a área ao seu redor não será afetada. Uma *Pedra em Lama* inflige 2d10 pontos de dano, enquanto o seu reverso (*Lama em Pedra*) cura igual quantidade de dano.

Se não tiver sido identificada como um golem, essa criatura costuma surpreender seus adversários (penalidade de -2 para o teste de surpresa) na primeira rodada do combate.

Ao atacar um personagem surpreendido, o golem gárgula salta, deixando que todo o peso do seu corpo caia sobre a vítima. O peso esmagador do monstro provoca 4d10 pontos de dano, e obriga todos os objetos em posição vulnerável (decidida pelo Mestre) a um teste de resistência ao esmagamento. Falha significa destruição. O golem gárgula não consegue pular sobre um personagem e atacá-lo com os punhos em uma mesma rodada.



GOLENS DE VIDRO

O golem de vidro é algo muito próximo de uma obra de arte. Construída sob a forma de um cavaleiro de vitral, a criatura muitas vezes é montada dentro de uma composição vitral mais complexa, como uma janela. Por esse motivo, ele geralmente atua como o guardião de igrejas ou santuários.

Golens de vidro, assim como quase todos os outros, não são capazes de falar ou de se comunicar sob qualquer outra forma. Quando se movem, produzem um tilintar semelhante ao de delicados sinos de cristal. Se estiverem em uma área iluminada, esses seres refletirão as luzes do ambiente, decompondo-as, como um prisma, em suas cores básicas.

COMBATE: Quando o golem de vidro ataca, quase sempre consegue surpreender suas vítimas. Se os aventureiros não conseguirem perceber que há algo errado com uma das janelas do local em que se encontram, sofrerão uma penalidade de -3 no teste de surpresa quando a criatura se revelar.

Uma vez iniciado o combate, o golem de vidro (que sempre possui a forma de um cavaleiro) ataca com sua espada, provocando 2d12 pontos de dano por ataque bem-sucedido.

Uma vez a cada três rodadas, o golem pode liberar do corpo uma *Rajada Prismática* em todas as direções. Qualquer objeto ou ser (amigo ou inimigo) que estiver a menos de 8 metros do golem deve fazer uma jogada de resistência como se estivesse sendo afetado pela magia arcana *Rajada Prismática* (consulte o *Livro do Jogador*).

Dentre os golens de Ravenloft, os de vidro são os mais frágeis. Qualquer arma de concussão capaz de acertá-los (que tenha bônus de +2 ou mais) inflige dano dobrado. Além disso, se centrada neles, uma *Despedaçar* é capaz de enfraquecê-los de tal forma que todos os ataques subsequentes contra o monstro afetado passam a ter uma chance percentual de destruí-lo igual ao dobro do número de pontos de dano já sofridos pela criatura.

Uma *Consertar*, quando lançada sobre um golem de vidro, restaura todos os seus pontos de vida. Além disso, o monstro recupera 1 ponto de vida por rodada quando estiver exposto à luz do sol (ou qualquer luminosidade equivalente).

GOLEM, NECROFÍDIO E ESPANTALHO

	Necrofídio	Espantalho
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Não- (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CATEGORIA DE ARMADURA	2	6
MOVIMENTAÇÃO	9	6
DADOS DE VIDA	2	5
TACO	19	15
Nº DE ATAQUES	1	1 + olhar
DANO/ATAQUE:	1-8	1-6 + feitiço
ATAQUES ESPECIAIS	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO	G (3,6m de com.)	M (1,8m de comp.)
MORAL	Destemido (19-20)	Destemido (19-20)
VALOR EM XP	270	1.400

Necrofídeos e espantalhos são construídos como todos os outros golens, porém são menos poderosos, devido aos "atalhos" místicos utilizados em suas criações.

NECROFÍDIO

O necrofídio, também conhecido como verme mortal, é construído e animado para um único fim, como proteção ou assassinato. Ele é formado por um esqueleto branco de cobra gigante, uma caveira humana com presas afiadas, e um par de olhos brancos que giram constantemente. Quando tocados, seus olhos transmitem uma sensação de calor. O necrofídio é inodoro e absolutamente silencioso; seu esqueleto não faz barulhos, mesmo quando rastejando em um chão coberto por folhas, e move-se com uma macabra graciosidade.

COMBATE: O necrofídio prefere surpreender seus oponentes, e o seu silêncio impõe uma penalidade de -2 para os testes de surpresa de suas vítimas. Se o necrofídio não tiver sido surpreendido, ele iniciará um ritual macabro chamado Dança da Morte, um bailado hipnótico baseado em magia. A Dança prende a atenção de qualquer um que a observa, a menos que o espectador resista à magia presente no ritual. As vítimas inteligentes são imobilizadas, como se sob efeito de uma *Hipnotismo*. Isso faz com que o necrofídio possa atacar sem oposição.

Além de sofrer o dano indicado na tabela, uma vítima mordida pelo necrofídio deve fazer uma bem-sucedida jogada de resistência à magia ou ficar paralisado e inconsciente por 1d4 turnos. Esse efeito só pode ser cancelado através do uso de *Dissipar Magia* ou *Neutralizar Venenos*.

A criatura age e reage como se tivesse Inteligência 10. Entretanto, sua mente é artificial e, portanto, é imune a magias que envolvam poderes mentais. O necrofídio também é imune a venenos e não precisa dormir ou se alimentar. Ele não é um morto-vivo e não é afetado pelo *poder da fé*.

ESPANTALHO

Espantalhos são criaturas encantadas, feitas com o mesmo material que os espantalhos normais. Apesar de não possuírem Inteligência, são capazes de seguir ordens simples, de uma ou duas frases, formuladas pelo clérigo que os criou. Esses seres sempre procuram fazer o melhor possível, mesmo que para isso sejam obrigados a colocar em risco a própria segurança.

Cada espantalho é único, mas todos dividem inúmeras características comuns. Seus corpos, braços e pernas são feitos com madeira cortada amarrada com corda. Roupas rasgadas cobrem os bonecos, que algumas vezes



são forrados com palha ou grama. Um rosto escavado em uma abóbora oca serve como cabeça. Uma vez animados, uma luz ardente surge nos orifícios oculares da cabeça. Andam com um passo incerto e desajeitado, suas cabeças balançam livremente. Espantalhos não falam, mas gargalham loucamente durante um ataque.

COMBATE: Uma vez por rodada, o espantalho olha fixamente para um oponente que esteja a menos de 13 metros. Qualquer criatura inteligente que cruze olhares deve resistir à magia ou ficará fascinada por ele, baixando a guarda e permitindo que o espantalho ataque seguidamente (dano automático a cada rodada). O feitiço dura até que o espantalho morra ou abandone a área por um turno completo. O toque dessa criatura causa 1d6 pontos de dano, e possui efeito idêntico ao do olhar (*testes de resistência* continuam sendo permitidos). Ataca uma vítima por vez, ferindo o personagem enfeitiçado até a morte. Enquanto ataca, usa seu olhar para tentar enfeitiçar outros oponentes. Esses monstros são vulneráveis ao fogo. Ataques baseados em fogo recebem bônus de +1 para a jogada de ataque e em cada dado de dano.

A mágica que os mantém "vivos" impede que esses monstros se desmanchem ou se decomponham naturalmente, e os protege dos efeitos do frio.

ESPANTALHOS CONSCIENTES

A maioria dos espantalhos se desintegra quando seus criadores morrem, mas alguns deles (10%) tornam-se conscientes, ganhando uma tendência *maligna*, Inteligência média (8-10) e grande astúcia. Eles adquirem um impulso de autopreservação que faz com que o moral mude para elite (13-14). Eles se escondem de dia e perambulam à noite, cometendo atos malévolos. Por detestarem o fogo e serem imunes ao frio, a maioria dos espantalhos conscientes busca regiões de baixas temperaturas. Durante a jornada, os monstros tentam matar tudo que encontram, incluindo aqueles que não oferecem ameaça. Espantalhos conscientes odeiam todas as formas de vida existentes; sempre que possível, matam humanos e semi-humanos.

GOLEM, VARIAÇÕES DE PEDRA

	Coluna Cariática	Juggernauta	Guardião de Pedra
CLIMA/TERRENO:	Qq um	Qq um	Qq um
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Qq um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Não- (0)	Não- (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-12	1	1-4
CA:	5	2	2
MOVIMENTAÇÃO:	6	3-12	9
DADOS DE VIDA:	5 (22 pv)	10-13	4+4
TACO:	15	10 DV: 11	15
		11-12 DV: 9	
		13 DV: 7	
Nº DE ATAQUES:	1	Até 6	2
DANO/ATAQUE:	2-8	2-12	2-9/2-9
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Esmagamento	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Imune ao fogo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (2,1m alt)	G ou E (de 2,4m a 6,8m)	M ou G (de 1,8m até 2,4m)
MORAL:	Destemido (20)	Elite a Campeão (13-16)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	420	10 DV: 3000	420
		+1000 por DV adicional	

Essas variações de golem são bastante semelhantes aos terríveis golens de pedra. Geralmente são criados por magos poderosos, para atuar como sentinelas, ou servos, nos mais diversos lugares.

COLUNA CARIÁTICA

A coluna cariática é uma construção bela e magnífica. Antes de ser ativada, ela se assemelha à peça de arquitetura clássica de mesmo nome, ou seja, uma coluna de cerca de 2 metros de altura esculpida no formato de uma mulher jovem e bela. Uma vez construída e animada, essa criatura é usada para proteger algum objeto valioso ou lugar especial. A coluna permanece imóvel até que as condições necessárias para a sua ativação ocorram (essas condições são determinadas pelo criador). Assim que isso acontece, a estátua se move na direção daqueles que a despertaram, sempre com o intuito de atacá-los. Uma vez ativada, a coluna cariática sofre uma transformação rápida e surpreendente. A pedra cinzenta e polida de que é feita assume um matiz de tonalidade mais clara ou escura (dependendo do tipo da escultura); os olhos criam vida, emitindo uma brilhante luz branca, e a lâmina delgada transforma-se em uma refinada arma de aço reluzente. Em combate, a coluna ataca com a espada, causando 2d4 pontos de dano por golpe certo. A natureza mágica do golem faz com que essa escultura tenha um bônus de +4 nos testes de resistência, e receba apenas metade do dano, se atacada por armas normais. Armas mágicas infligem dano normal, mas não recebem a bonificação normal. Por exemplo, uma espada longa +2 não recebe seu bônus de +2, mas provoca o dano normal de uma espada longa.

Há uma chance de 25% de que uma espada se quebre ao atingir, com sucesso, uma coluna cariática. Essa chance é reduzida em 5% para cada ponto de bonificação da arma. Dessa forma, uma espada +2 tem apenas 15% de chance de ser quebrada no ataque. Para verificar se uma arma mágica sem qualquer bônus de ataque quebrou ou não, considere-a como uma arma +1.

O uso de *Pedra em Carne*, *Pedra em Lama* ou *Moldar Rochas* destrói automaticamente, caso o golem falhe no teste de resistência.

Quando a coluna consegue derrotar aqueles que a perturbaram, ela simplesmente retorna à posição de espera, transformando-se em pedra novamente. Se for morta em combate, a criatura (e sua espada) retorna à forma de pedra por 2d6 rodadas; depois disso, reduz-se a pó.

JUGGERNAUTA

O juggernauta geralmente é visto como um enorme e poderoso veículo de pedra, com rodas ou rolamentos para locomoção.

Um juggernauta move-se lenta e desajeitadamente, mas surpreende seus

adversários atacando-os diretamente em uma corrida mortal, na qual as vítimas são esmagadas. No momento em que é despertado, a taxa de movimento de um juggernauta é 3. Essa taxa aumenta em 3 pontos por rodada, até um máximo de 12. Ele altera a direção de seus movimentos de forma lenta, tendo que percorrer 10 metros para poder virar 90°.

Qualquer um que seja alvo da investida de um juggernauta é atropelado, desde que o monstro faça uma jogada de ataque normal bem-sucedida. Acerto indica que a vítima é tolhida e esmagada, sofrendo 10d10 pontos de dano. Além disso, todos os itens carregados pelo infeliz personagem devem resistir ao esmagamento para evitar a destruição. Um teste de resistência à morte bem-sucedido faz com que a vítima sofra apenas metade do dano, mas isso não protege o equipamento.

Alguns juggernautas são o resultado de uma estranha mistura entre um golem de pedra e um mímico. Uma vez animados, eles são capazes de alterar sua forma assim como os mímicos. Esses golens podem criar até seis braços, cada um desenvolvido para uma atividade diferente.

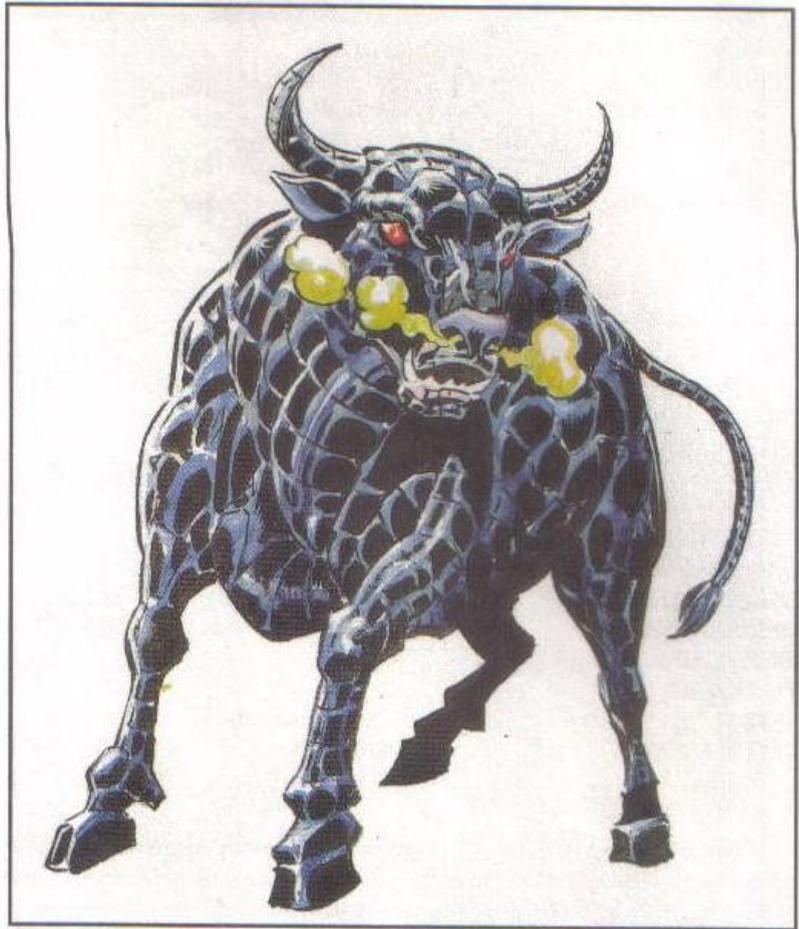
GUARDIÃO DE PEDRA

Em combate, ataca os oponentes com seus braços fortes, sendo que cada um inflige 1d8+1 pontos de dano. O guardião de pedra sofre apenas 25% do dano provocado por armas cortantes, e metade do dano causado por ataques de frio, fogo e eletricidade. Projéteis normais não fazem efeito contra ele. É destruído automaticamente (sem direito a teste de resistência) se for atacado com qualquer uma das seguintes magias: *Pedra em Lama*, *Pedra em Carne*, *Moldar Rochas* ou *Escavar*.

GORGON

CLIMA/TERRENO:	Temperado ou tropical/ Selvagem ou subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Neutro
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	(E)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	2
MOVIMENTAÇÃO:	12
DADOS DE VIDA:	8
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4m de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	1.400



Gorgons são monstros ferozes, semelhantes a touros, que vivem em cavernas sombrias, nas regiões selvagens. Eles são agressivos por natureza, e geralmente atacam qualquer criatura ou pessoa que encontrem.

Touros negros, monstruosos, os gorgons têm o couro constituído por placas de metal resistente. A respiração faz com que suas narinas liberem grandes quantidades de gás nocivo. Quando necessário, os gorgons conseguem caminhar sobre duas patas, mas preferem a postura típica dos animais quadrúpedes. Apesar do grande porte, esses seres podem atravessar densas florestas em alta velocidade, pisando em arbustos e derrubando pequenas árvores. Gorgons não falam, mas emitem um mugido de ódio quando encontram outros seres.

COMBATE: Quatro vezes ao dia, o gorgon pode fazer um ataque de Sopro-de-Dragão (sua forma preferida de ataque). Ele sopra uma nuvem de gás em formato de cone, com 1,5 metro de largura na base e 6,5 de largura no final, mais 20 de comprimento. Qualquer criatura dentro da área ocupada pelo cone terá que fazer um teste de resistência à petrificação. Aqueles que falharem serão transformados em pedra imediatamente! A consciência dos gorgons se estende aos planos Astral e Etéreo, assim como os efeitos do Sopro-de-Dragão.

Se necessário (por exemplo, quando o Sopro-de-Dragão falha), os gorgons entram em combate corporal, atacando em investida e chifrando seus inimigos. Esses monstros lutam com incrível ferocidade, sempre tentando destruir qualquer um que os desafie.

HABITAT/SOCIEDADE: Acredita-se que os gorgons são capazes de devorar as estátuas vivas em que são transformadas a maioria das suas vítimas. Existem duas teorias que tentam explicar a forma com que os gorgons se alimentam: uma diz que seus poderosos dentes de ferro conseguem quebrar e pulverizar a camada externa de pedra, enquanto outra afirma que a saliva do monstro faz com que a vítima volte a ser carne, para que possa ser mastigada.

As presas mais comuns são cervos e alces, mas gorgons não hesitam em adicionar outros tipos de carne à dieta, principalmente quando estão famintos. O olfato do monstro é aguçado: uma vez em contato com o rastro da presa, o gorgon tem 75% de chance de encontrá-la. Assim que vislumbra a

vítima, o monstro solta um mugido de ira e parte em investida. A menos que perca o rastro da vítima, esse touro carnívoro irá persegui-la incansavelmente, se necessário durante dias, até que a presa fique exausta ou seja aprisionada pelos efeitos do hálito mortal.

Gorgons não acumulam tesouros; peças de ouro e gemas são encontradas, petrificadas, junto das estátuas de seres que algum dia estiveram vivos. Ocasionalmente, devido à sua voracidade, o gorgon irá ingerir algum objeto de valor; esses itens ficam depositados próximos à entrada do covil da criatura, juntamente com outros detritos.

Geralmente esses seres são encontrados em grupos de três ou quatro — um macho com duas ou três fêmeas. Os filhotes gorgons são criados pelas fêmeas até os 2 anos, quando são expulsos para que sigam o seu próprio caminho. Após o parto, as fêmeas permanecem com o mesmo touro com quem reproduziram.

Em cerca de 25% dos casos, apenas um gorgon é encontrado. Gorgons solitários estão sempre à procura de fêmeas.

A floresta que circunda a caverna de um desses monstros caracteriza-se por diversas trilhas e pegadas, feitas pelo próprio gorgon. Em alguns casos, os locais em que esses seres combatem transformam-se em clareiras, nas quais pedaços de estátuas despedaçadas podem ser encontrados.

ECOLOGIA: Os únicos inimigos naturais dos gorgons são os demais membros da sua raça. Muitas vezes, gorgons lutam entre si para tentar conquistar uma fêmea. Essas batalhas não costumam ser fatais, mas até mesmo um desses monstros pode ser morto por um par de chifres afiados. A única outra criatura conhecida por caçar esse monstro feroz é o homem.

O sangue de um gorgon, se preparado adequadamente, pode ser usado para selar uma área contra intrusos dos planos Etéreo ou Astral; suas placas de metal, trituradas, são ingredientes no preparo da tinta usada para criar um pergaminho de proteção contra petrificação.

Além disso, a pele do gorgon pode ser transformada, após trabalho árduo e utilização de magia, em uma bela brunea. Essa armadura concederá um bônus de +2 em todos os testes de resistência à petrificação, ou contra magias do tipo *Carne em Pedra* àquele que a usar.

CLIMA/TERRENO:	Operário	Filósofo	Patriarca
FREQÜÊNCIA:	Qq um	Qq um	Qq um
ORGANIZAÇÃO:	Raro	Muito raro	Muito raro
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Colmeia	Colmeia	Colmeia
DIETA:	Qq um	Qq um	Qq um
INTELIGÊNCIA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
TESOURO:	Média (8-10)	Excepcional (15-16)	Supragênio (19)
TENDÊNCIA:	U	W	H
	Egoísta	Egoísta	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10	1-2	1
CA:	5	5 (0)	10
MOVIMENTAÇÃO:	Vn 12 (D)	Vn 12 (D)	0
DADOS DE VIDA:	5	7	9
TACO:	15	13	11
Nº DE ATAQUES:	11	11	0
DANO/ATAQUE:	1-4 (x10)/1-6 ou pela arma	1-4 (x10)/1-6 ou pela arma	0
ATAQUES ESPECIAIS:	Itens mágicos	Itens mágicos	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (0,6m raio)	M (0,6m raio)	A (5m raio)
MORAL:	Elite (13-14)	Campeã (15-16)	Fanático (17)
VALOR EM XP:	2.000	5.000	9.000

O grell é um ser carnívoro, semelhante a um cérebro gigante dotado de bico afiado e dez tentáculos de 1,8 metro de comprimento. Alguns são solitários, enquanto outros vivem em unidades familiares. O "civilizado" é uma criatura que vive em colônias ou colmeias, como formigas ou abelhas, só que mais inteligente, arrogante e perigoso. Eles têm uma estranha linguagem, composta por pios e gorjeios de pássaros combinados a movimentos dos tentáculos e uma limitada forma de telepatia. Nenhuma outra criatura é capaz de entender seu idioma, e eles não têm o menor interesse pelas linguagens utilizadas pelos "seres inferiores" (termo que na língua dos grells é um sinônimo para "comida").

COMBATE: A estratégia mais utilizada pelos grells é usar sua habilidade natural de levitação para se esconderem no alto de grandes câmaras. Dessa forma, eles podem se aproximar lentamente das vítimas, que sofrem uma penalidade de -3 no teste de surpresa.

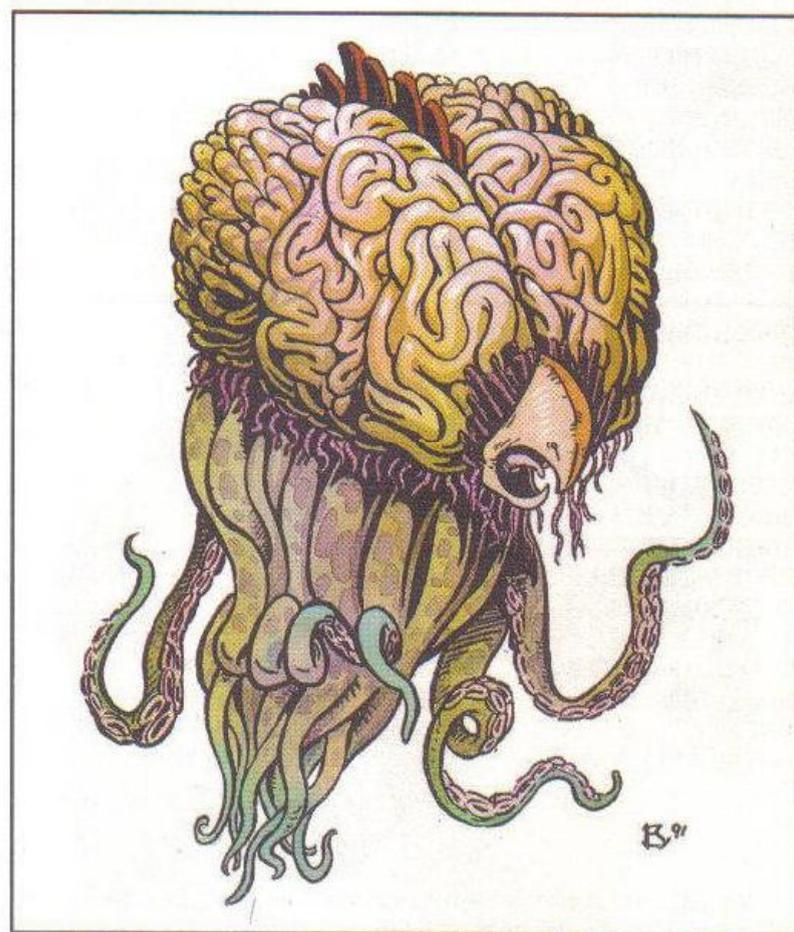
Um grell operário ataca com seus dez tentáculos; cada tentáculo tenta esmagar o oponente (a vítima pode livrar-se do aperto com um teste de dobrar barras/suspender portais bem-sucedido). Para cada golpe certo do grell, a vítima precisa fazer um teste de resistência à paralisação com bônus de +4. Falha significa 5d4 rodadas de paralisação. Quando dois tentáculos se prendem à vítima, o grell pode suspendê-la e devorá-la à vontade. O monstro acerta automaticamente golpes contra vítimas paralisadas.

O grell soldado muitas vezes usa armas, incluindo pontas-de-lança e lanças dos relâmpagos. A ponta-de-lança é um pedaço de metal afiado que surge na extremidade de um tentáculo e lá é mantido por sucção; essa arma causa 1d6 pontos de dano, se for usada para cortar, e 2d6 pontos de dano, se for usada para empalar. Vítimas feridas por uma ponta-de-lança devem fazer o teste de resistência à paralisação como se tivessem sido atingidas por um tentáculo. A lança dos relâmpagos provoca 3d6 pontos de dano elétrico quando acerta o alvo; um teste de resistência à magia reduz o dano à metade. Uma lança dos relâmpagos possui inicialmente 36 cargas, e pode ser usada uma vez por rodada.

Qualquer dano causado em um tentáculo (CA 4) torna o membro inútil, mas não subtrai nenhum ponto do total de pontos de vida do grell. Os tentáculos arrancados ou feridos regeneram-se em 1-2 dias, e são imunes a ataques elétricos.

Grells usam diversas táticas e estratégias em combate, e podem atacar mais de um oponente por rodada, mas só usam o bico contra vítimas paralisadas.

HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade grell apresenta uma hierarquia



singular. Cada colmeia é liderada por um patriarca, que dá ordens para os filósofos, que por sua vez controlam as atividades dos soldados e operários na execução das tarefas diárias. Um colmeia ocupa todo um complexo subterrâneo, ou viaja de navio.

Supõe-se que todos os grells obedeçam a um misterioso Imperador, que é capaz de unir todos os seres da espécie numa causa comum, como a conquista de um território, um reino, ou, até mesmo, um mundo.

O grell se reproduz apenas uma vez durante seu período de vida, que varia entre 30 e 40 anos. A fêmea põe uma ninhada de 2d4 ovos. Os filhotes já nascem ativos e auto-suficientes, mas com apenas 1 dado de vida, ganhando mais 1, a cada 2 meses, até que atinjam a maturidade.

ECOLOGIA: Arrogantes e malignos, esses monstros caçam à extinção todas as criaturas que poderiam ser utilizadas como alimento num determinado território. Quando isso ocorre, eles se mudam para um local que ainda seja fértil. Seu veneno paralisante não pode ser extraído, mas diversas partes do monstro podem ser usadas em magias relacionadas à levitação ou eletricidade.

SOLDADO/OPERÁRIO: Esses são os comuns, que formam a maior parte da colmeia ou de grandes grupos de ataque. Ocasionalmente, um grell irá se separar de seus companheiros, tornando-se um solitário. Solitários não carregam armas, não acumulam tesouros e evitam a luz do sol.

FILÓSOFO: Esse age como intermediário entre os patriarcas e os soldados/operários. Alguns lideram grupos de grells inferiores em combate; para cada dez grells encontrados, um é filósofo. Alguns filósofos (20%) usam poderosos anéis de proteção que lhes concedem CA 0. Cerca de 10% dos filósofos podem lançar magias como se fossem magos de 2º nível.

PATRIARCA: Cada colmeia tem um patriarca, que, se for colocado em um navio, ele pode inserir seus inúmeros tentáculos no casco, dando vida à embarcação, e até mesmo fazê-la voar para outros mundos.

GREMLIN

	Gremlin	Fremlin	Galltrit	Mite	Snyad
CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno	Qualquer terreno	Qualquer terreno	Subterrâneo	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Raro	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Matilha	Matilha	Tribo	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite	Dia	Noite	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívoro	Herbívoro	Sangue	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)	Média (8-10)	Média (8-10)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Q, X	X	Q	K (C)	J (I)
TENDÊNCIA:	Cruel	Inconstante	Cruel	Vil	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6	1-4	1-4	6-24	1-8
CA:	4	6	2	8	-4
MOVIMENTAÇÃO:	6, Vn 18 (B)	6, Vn 12 (B)	6, Vn 18 (B)	3	21
DADOS DE VIDA:	4	3+6	2 pv	1-1	1-1
TACO:	17	17	20	20	20
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1	Nenhum
DANO/ATAQUE:	1-4	1-4	1-2	1-3	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Drena sangue	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Só é ferido por armas +1 ou mais	Só é ferido por armas +1 ou mais	Nenhum	Nenhuma	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Ver abaixo
TAMANHO:	D (45cm)	D (30cm)	D (15cm)	D (60cm)	D (60cm)
MORAL:	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)	Mediana (8-10)	Mediana (8-10)	Mediana (8-10)
VALOR EM XP:	650	270	65	35	65

Muitas vezes confundidos com diabretes, os gremlins são pequenos goblinóides com asas. Há diversas sub-raças de gremlins, e a maioria é caótica e malévola. A cor da pele varia entre o marrom, o negro e o cinza, e essas cores freqüentemente se misturam. As orelhas são grandes, pontudas e têm 65% de chance de ouvir ruídos. Um par de asas de morcego permite que os gremlins voem ou planem. Nunca usam roupas ou ornamentos.

COMBATE: Em um combate verdadeiro, os gremlins não possuem valor algum; em qualquer oportunidade, fogem para evitar o confronto direto. O que os gremlins realmente gostam de fazer é causar problemas. Quanto mais furiosas ficam as vítimas, mais felizes eles ficam. A tática favorita é preparar armadilhas para humilhar e enervar os adversários, danificando algum objeto de valor ou machucando uma pessoa amada. Ferir os oponentes também lhes causa extremo prazer. Em apenas uma noite, um grupo de gremlins é capaz de transformar uma construção sólida em ruínas.

Em combate corpo a corpo, o gremlin usa apenas sua fraca mordida para atacar (1d4 pontos de dano). Esses monstros voam muito bem (EM B), mas geralmente permanecem rentes ao solo, ou sobre a cabeça de seus inimigos, onde dificilmente são atingidos. Eles só podem ser feridos com armas mágicas, e têm 25% de proteção à magia.

HABITAT/SOCIEDADE: Gremlins são criaturas mágicas, originárias de algum plano de existência desconhecido. A espécie é altamente suscetível a mutações, e podem se reproduzir com qualquer espécie goblinóide. Isso fez com que surgissem um grande número de sub-raças de gremlins, cada uma com habilidades e características diferentes.

Gremlins viajam em pequenas matilhas, e possuem uma ordem social altamente organizada. Cada um tem consciência de sua posição na hierarquia da matilha, e sabe quem lhe é superior ou inferior. Geralmente essa hierarquia é determinada pelo número de pontos de vida; no entanto, um gremlin agressivo com poucos pontos de vida pode ocupar uma posição social acima de um outro mais pacato e com mais pontos de vida. Apenas os próprios gremlins conseguem distinguir os sexos em sua raça. Machos e fêmeas participam igualmente de todas as atividades. Os filhotes são abandonados assim que nascem, demonstrando grande capacidade de sobreviverem sozinhos. Os gremlins atingem a idade adulta 1 mês após o nascimento.

Essas criaturas malignas costumam infestar construções e fazendas.

Apesar de evitarem o combate individual, os gremlins só abandonarão a construção ou as terras que infernizam quando perceberem que não há mais diversão, ou quando notarem que suas vidas estão em perigo. Devido ao fato dos gremlins sempre tomarem cuidado para jamais serem vistos, exceto como sombras fugidias, os habitantes do local freqüentemente se convencem de que vivem em uma área mal-assombrada.

ECOLOGIA: Gremlins não são uma parte natural do universo ecológico. Sua imunidade natural às armas comuns os protege dos predadores normais. Se não morrerem em combate, chegam a viver séculos.

FREMLIN

Esses gremlins amigáveis são praticamente inofensivos. Costumam ser gordos, covardes e preguiçosos, mas em geral parecem ser apenas pequenos gremlins coloridos. Ocasionalmente essas criaturas se tornam uma companhia suportável, desde que gostem de alguém e sejam bem-recebidos e entretidos. Mesmo nesses casos, eles nunca auxiliam em combate, mas podem atrapalhar um bocado — revelando, por exemplo, o esconderijo de um grupo de personagens ou fazendo outras bobagens.

GALLTRIT

Essas sórdidas criaturas cinzentas vivem em áreas cobertas por esturme ou carne podre. Devido ao tamanho reduzido e à camuflagem produzida por sua coloração, eles são notados apenas em uma vez a cada oito. Esses monstros atacam qualquer coisa que os perturbe. Galltrits costumam surpreender seus adversários, mordendo-os (com um bônus de +3 para a jogada de ataque se as vítimas forem surpreendidas) em partes desprotegidas do corpo. Assim como acontece com os morcegos, a mordida do galltrit libera uma substância anestésica que faz com que a presa não sinta dor durante o ataque.

Tendo seus dentes cravados na vítima, o galltrit suga 1 ponto de vida por rodada durante um turno, se não for interrompido antes. Desafiado, o galltrit foge. A perda de sangue reduz a Constituição da vítima em 1 ponto para cada 4 pontos de sangue sugado. Se a presa perder 3 ou mais pontos de Constituição devido a ataques simultâneos de diversos galltrits, ela desmaia. Passam-se dois turnos antes do personagem acordar, e 2 semanas até que os pontos de Constituição sejam recuperados.

MITE

Mites são diminutos gremlins, maquiavélicos e sem asas, que perturbam aventureiros em masmorras para obterem diversão e lucro. Sua pele é enrugada e não possui pêlos; a cor varia entre o cinza claro e o violeta brilhante. A cabeça é triangular, com orelhas de morcego e um nariz curvo e comprido. Os machos têm uma cavidade óssea no centro do rosto, e pequenos cavanhaques. Muitos deles vestem roupas rasgadas, roubadas de prisioneiros anteriores. Suas vozes são finas e estridentes, e eles só articulam idéias simples e básicas; apenas as raças gremlins conseguem compreender o dialeto mite.

Os mites tentam capturar viajantes perdidos e aventureiros, usando armadilhas de fosso (que causam 1d6 pontos de dano para a vítima), redes (uma vítima que não consiga resistir à paralisação será aprisionada) e cordas esticadas (se a vítima não fizer um teste de Destreza bem-sucedido, ela cai). Os mites saltam sobre pessoas caídas ou aprisionadas, atacando-as com pesadas clavas (se a vítima estiver com uma armadura de qualidade inferior à cota de talas, há uma chance cumulativa de 2%, por clava, de que ocorra um desmaio devido aos golpes). Os mites amarram a presa inconsciente dos pés à cabeça e carregam-na para o covil. Uma vez lá dentro, os monstros irritam seu prisioneiro durante um período que varia de 1 a 4 dias, até que fiquem cansados e percam o interesse pela brincadeira. Quando isso ocorre, os mites nocauteiam o prisioneiro novamente e roubam todos os seus bens. Depois disso, a vítima é deixada em um local qualquer, de preferência onde haja perspectivas de grande desconforto e embaraço.

O covil de um grupo de mites é formado por um complexo de túneis interligados, construídos acima e abaixo dos corredores das masmorras. Diversas entradas ligam os túneis dos mites à masmorra, mas todas são escondidas por pedras cuidadosamente colocadas (para localizar a entrada de um túnel mite é necessário um teste bem-sucedido para encontrar portas secretas). Os corredores mites são muito pequenos para os padrões humanos; criaturas de tamanho humano ou maior sofrem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e um acréscimo de +4 na CA quando estiverem lutando em cavernas mites.

Esses seres são pequenos e ágeis. Percorrem os túneis velozmente, parando em alguns momentos para espionarem o corredor principal, sempre perturbando uns aos outros.

Na parte mais profunda dos complexos de túneis há uma câmara central cujo teto é baixo. É nesse local que vive o rei mite, sentado em seu pequeno trono, vestindo as mais luxuosas roupas já roubadas pelo seu povo. O rei mite é um grande (para os padrões mites) guerreiro com 1+1 dados de vida. Sua mordida causa 1d4 pontos de dano. Nessa câmara também vivem 4d6 fêmeas e 4d6 filhotes. As fêmeas possuem 1-2 dados de vida e sua mordida causa 1-2 pontos de dano. Os filhotes nunca entram em combate.

A câmara é coberta por armas, armaduras e roupas capturadas. As moedas ficam espalhadas pelo chão, mas as gemas e outros objetos brilhantes, que despertam grande interesse nesse povo, são guardados com cuidado pelo próprio rei, que é o único com permissão para manipulá-los.

Os mites caçam vermes e outras pragas, mas adoram comer provisões de ferro, que consideram uma deliciosa guloseima. A maioria dos monstros vê os mites como petiscos. Algumas vezes, gigantes malignos comem mites como antepasto.

SNYAD

Snyads são parentes distantes dos mites. Seu amor por tesouros muitas vezes faz com que roubem humanos e semi-humanos. Snyads se parecem com mites, mas são um pouco maiores (75 centímetros de altura), têm cabelo e possuem uma coloração marrom.

Os snyads não falam qualquer idioma conhecido, mas parecem ser capazes de se comunicar com os mites.

Snyads são excelentes ladrões, e surpreendem as vítimas em 90% dos casos, muitas vezes roubando objetos que estavam nas mãos da pessoa (a vítima precisa fazer um teste de Sabedoria bem-sucedido para conseguir segurar o objeto), entrando logo em seguida em seus túneis e se escondendo até que as vítimas do furto vão embora. Encontrar a entrada de um covil de snyads requer um teste de busca bem-sucedido: uma chance em três para elfos, e uma chance em quatro para as demais criaturas.

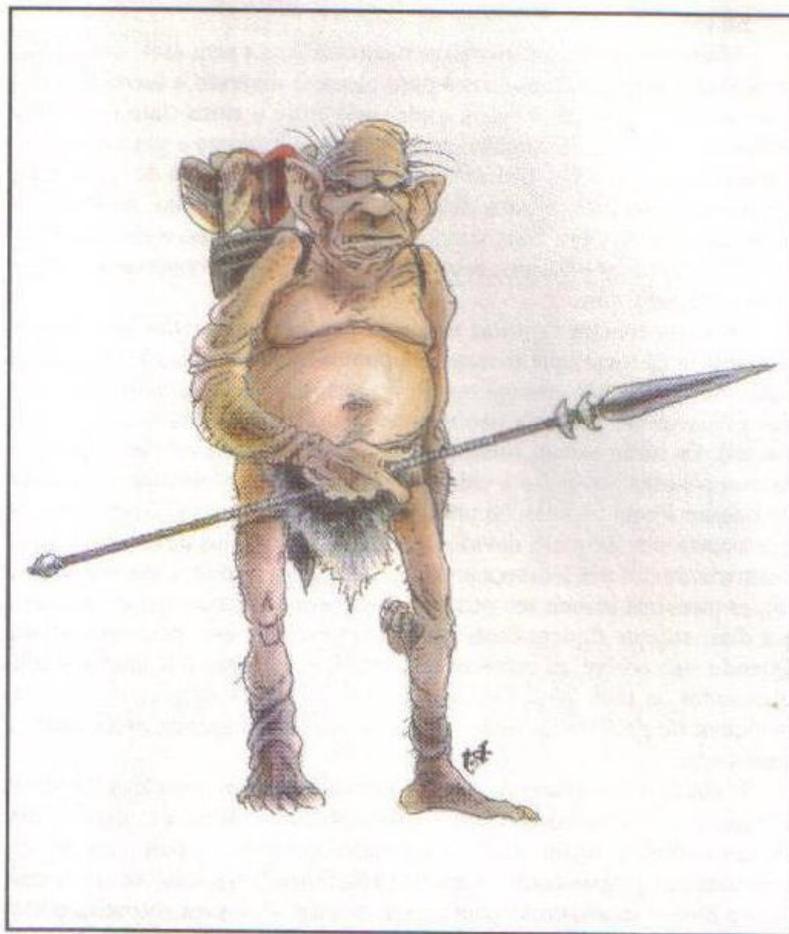


Snyads nunca atacam, utilizando-se sempre de seus reflexos surpreendentemente rápidos para escapar. Esses monstros não são muito fortes, e qualquer humano ou semi-humano com Força maior que 11 é capaz de capturar um snyad com uma simples jogada de ataque. Snyads capturados chutam e gritam, se mexendo para tentar fugir, mas nunca mordem (temendo represálias). Devido à elevada Destreza, os snyads ganham um bônus de +3 em todos os testes de resistência a magias que não tenham efeito de área. Snyads vivem em famílias, formando casais que permanecem unidos até a morte.

JERMLAINE (GREMLIN)

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Clãs
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (Gênios em malandragens) (8-10)
TESOUROS:	O, Q para cada dez seres; C, Q (x5), S, T no covil
TENDÊNCIA:	Egoísta (com ligeiras inclinações à ordem)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	12-48
CA:	7
MOVIMENTAÇÃO:	15
DADOS DE VIDA:	1-4 pontos de vida
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-2 ou 1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja descrição
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja descrição
PROTEÇÃO A MAGIA:	Veja descrição
TAMANHO:	D (30 cm +)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	Normal: 15 Ancião: 65



Jermlaines são uma raça de diminutos humanóides que habitam túneis e preparam emboscadas para infelizes aventureiros. Eles são conhecidos por inúmeros nomes, como Jinxkin, ou "anões malditos".

Jermlaines parecem humanos minúsculos, vestidos com roupas muito folgadas e capacetes de couro. Na verdade, essas "roupas" são a própria pele, que pende, flácida, de seus corpos, e a cabeça pontuda. Seus membros têm músculos nodulares. As unhas de seus pés e mãos são enormes e grotescas, e apesar disso esses monstros têm dedos bem ágeis. Sua pele marrom-acinzentada, cheia de vincos e dobras, se confunde com pedras e terra. Quando esses seres usam farrapos ou trapos como vestimenta, os tecidos são pintados de modo a também oferecer camuflagem.

Eles falam através de guinchos e chiados muito agudos. Esses sons podem ser confundidos com os sons de um morcego ou rato. Jermlaines, na verdade, podem conversar com qualquer tipo de rato, tanto os comuns quanto os monstruosos. Cada um desses gremlins tem 10% de chance de compreender as seguintes línguas: comum, dos anões, dos gnomos, dos goblins ou dos orcs (teste separadamente para cada idioma).

COMBATE: Jermlaines são seres covardes que transformaram a tática da emboscada em uma forma de arte. Eles atacam apenas quando crêem que não haverá oposição séria. Esses monstros preferem vítimas machucadas, doentes ou dormindo. Evitam o confronto direto com grupos que estejam alerta e aparentem força, mas mesmo assim podem tentar prejudicá-los por pura maldade. Jermlaines possuem visão fraca e infravisão de apenas 30 metros, mas o olfato e a audição permitem-lhes detectar até mesmo criaturas invisíveis 50% das vezes. Esses seres movem-se rápida e silenciosamente, com um andar fúgido (essa técnica faz com que seus oponentes sofram uma penalidade de 5 pontos nos testes de surpresa). Eles são indetectáveis 75% das vezes; isso vale mesmo que alguém esteja a procurá-los ativamente, ou tentando ouvi-los, e funciona a menos que queira revelar sua presença.

Geralmente, os jermlaines usam dardos com a forma de uma agulha. Um desses gremlins pode arremessar o dardo a até 110 metros, causando de 1 a 2 pontos de vida de dano. Eles também carregam uma lança em miniatura; tendo cerca de 45 centímetros e ponta afiada, essa arma de haste causa 1d4 pv de dano. Se os jermlaines saem à captura de uma vítima, também levam porretes.

A tática favorita dos jermlaines é capturar vítimas em armadilhas de fosso, ou com redes. Essas criaturas cavam buracos em trechos pouco movimentados de cavernas e masmorras, para depois camuflá-los, ou então instalam redes no alto da passagem. Em lugares de maior movimento, os jermlaines simplesmente esticam cordas e esperam que sua vítima tropece. Logo que isso ocorre, todo o bando pula sobre a presa. Alguns a surram com os porretes, enquanto outros amarram-na e a imobilizam. Ataques com porretes têm uma chance (cumulativa) de 2% a cada golpe de fazer com que a presa caia inconsciente. Se a pessoa derrubada estiver usando cota de talas, loriga segmentada ou armadura simples, esses ataques não causam prejuízo; sabendo disso, os jermlaines atacam vítimas que usam armadura com dardos de ácido ou óleo inflamável.

Todas as vítimas que morrem, e 5% das subjugadas, são mais tarde devoradas pelos monstros e seus ratos. A maioria dos prisioneiros é roubada, despida, tem o cabelo raspado e deixada em alguma passagem. Se uma vítima inocentemente pára perto de um bando de jermlaines que esteja de tocaia, eles podem atirar dardos mirando apenas nas tiras, alças, cintos e fechos das bolsas e sacolas da pessoa. Cada jermlaine faz um ataque desses antes de voltar correndo e se esconder nas trevas. Tais ataques geralmente não são notados por um a doze turnos, momento em que os itens atingidos começam se desfazer em pedaços. Eles também tentam roubar, destruir ou furtar as posses da vítima.

Quando encontrados, 25% dos jermlaines estarão acompanhados por um a seis ratos e 50% são acompanhados por um a seis ratos gigantes (apenas um tipo de rato para cada bando de jermlaines). Grupos com 35 ou mais jermlaines estarão acompanhados por um ancião — um ser muito velho, com a habilidade de drenar a magia de itens mágicos, se puder manipulá-los por 1d4 rodadas. Artefatos e relíquias são imunes a esse ataque.

Jermlaines são considerados monstros de 4 dados de vida para efeitos de resistência e ataques de magia. Em situações onde um teste de resistência poderia reduzir o dano à metade, jermlaines bem-sucedidos nos dados não sofrem dano algum. Isso se dá devido ao tamanho minúsculo dessas criaturas.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros são parentes extremamente

distantes dos gnomos. Eles têm um profundo sentimento de inferioridade devido à estatura, algo que acabou por levá-los a sentirem uma grande necessidade de humilhar humanoides de tamanho normal. Esses seres fazem um bom lucro atacando aventureiros desafortunados, o que lhes dá um enorme prazer sádico, e algumas vezes uma boa refeição. Jermlaines tendem a acumular uma grande variedade de tesouros, geralmente pequenos objetos.

A expectativa de vida dessas criaturas diminutas é um terço da dos seres humanos. Reproduzem-se da mesma forma que outros humanoides, mas a miscigenação com outras raças é impossível. As jermlaines fêmeas dão à luz um ou dois filhos de cada vez. A maioria (75%) dos recém-nascidos é de machos, mas os perigos do habitat hostil reduz a superioridade numérica dos machos a algo equivalente ao número de fêmeas, quando atingem a idade adulta.

A sociedade é dividida em clãs, cujos membros são unidos pelo sangue. Cada clã consiste de 4d4 famílias. O chefe do clã é geralmente o mais forte ou mais sábio dos anciões. O chefe tanto instrui os jovens na arte da emboscada quanto lidera ataques importantes (é claro que de uma segura posição na retaguarda). As famílias giram em torno da mãe, uma vez que os pais podem ser desconhecidos, estarem de tocaia, ou mortos. Quando o filho de uma jermlaine ainda depende da mãe, ela concentra-se em criá-lo em vez de participar dos ataques. Quando seu filho cresce, ela e o líder do clã levam o jovem para atacar vítimas em potencial, e participar da humilhação dos capturados.

Os covis dos jermlaines são astuciosamente escondidos, e é fisicamente impossível para a maioria dos humanoides entrar, uma vez que são geralmente constituídos de séries de pequenas salas e túneis adequados apenas a seus minúsculos habitantes. Um covil típico é uma caverna ou buraco profundo e fétido, a uma pequena distância de uma rede maior de cavernas. Os poucos locais de fácil acesso a humanoides de tamanho normal são usados para manter prisioneiros, e para esquartejar as vítimas que comem. Acesso além dessas áreas se dá através de pequenos corredores de cerca de 30 centímetros de altura ou ainda menores, normalmente impenetráveis rachaduras em paredes de pedra. Os corredores levam diretamente às salas comunais e familiares. Áreas familiares são decoradas com móveis rústicos e itens retirados de vítimas.

Cada família jermlaine mantém uma seção pessoal que lembra em parte um ninho, em parte um depósito de lixo. Os tesouros ficam escondidos por todo o covil. Cada família mantém uma série de pequenos tesouros pessoais, enquanto as posses comunais são escondidas em pequenas salas no final de túneis incrivelmente estreitos, através dos quais apenas seres do tamanho de um jermlaine, ou menores, podem passar.

Esses monstros se dão bem com todos os tipos de ratos. Há uma chance de 75% de que os jermlaines convivam com ratos, e uma de 50% de que eles dividam seu covil com eles. A habitação conjunta se estenda todas as formas de defesa e cooperação mútuas. Há ainda 10% de chance de que a colônia jermlaine tenha um pacto de cooperação com osquips, em vez de com outros ratos.

Sua dieta é onívora, uma mistura de insetos, carne fresca, fungos e bolores. Humanóides são um prato reservado para ocasiões especiais. Lagartos formam a maior parte da carne que comem. Os jermlaines adoram todos os alimentos vindos da superfície, mesmo que se trate de alguma ração dura e sem gosto carregada pela última vítima. Se um jermlaine consegue identificar qual das sacolas da vítima contém comida, ele irá roubá-la com tanto entusiasmo quanto a bolsa de moedas. Os jermlaines têm uma adoração especial por açúcares, doces e frutas em conserva. Esses alimentos podem ser usados para fazer com que um jermlaine, deixe o aventureiro em paz, pelo menos por algum tempo.

ECOLOGIA: Esses seres são bandidos oportunistas, que atacam viajantes inexperientes ou distraídos nas regiões subterrâneas. Eles têm bastante conhecimento sobre tais viajantes, incluindo o tamanho do grupo, composição e condição geral no momento. Um jermlaine pode ser persuadido, por uma boa remuneração, a compartilhar tais informações.

Os monstros podem fazer acordos com "gigantes" (qualquer raça maior que eles próprios) se forem subornados, ou se lhes forem oferecidas informações sobre grandes quantidades de presas e tesouros. Eles nunca se aliam a aventureiros com tendências verdadeiramente benéficas, apesar de poderem, num momento de malícia, fingir concordar com qualquer coisa. A despeito da intenção demonstrada, 75% dos jermlaines eventualmente mentem ou se viram contra seus antigos "aliados". Esses monstros podem fazer seus covis próximos a vilas de raças como drows, trolls ou trogloditas. Apesar de serem cuidadosos em evitar conflitos diretos com tais seres malignos, os jermlaines irão atacar alegremente as vítimas de seus vizinhos, assim como vasculhar os lugares onde batalhas foram travadas. Os jermlaines podem atuar como vigias para seus vizinhos, desde que termos aceitáveis tenham sido estabelecidos.

Jermlaines, sem querer, funcionam como lixeiros, limpando as regiões subterrâneas. Animais mortos podem ser usados como alimento, enquanto humanoides mortos servem como fonte de riquezas e de comida. Assim sendo, aventureiros procurando pelo corpo de um companheiro morto devem buscar os jermlaines locais, que muito provavelmente sabem a localização do cadáver.

GRIFO

CLIMA/TERRENO:	Temperado ou subtropical/ Colinas ou montanhas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi-inteligente (2-4)
TESOUROS:	(C, S)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12
CA:	3
MOVIMENTO:	12, Vn (C, D se montado)
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-4 / 1-4 / 2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	650

Metade leão, metade águia, grifos são ferozes aves carnívoras que caçam cavalos e seres semelhantes (hipogrifos, pégasos e unicórnios). Esse apetite por carne de cavalo muitas vezes os leva a entrarem em conflito com humanos e semi-humanos.

Grifos têm cerca de 1,5 metro de altura, e pesam por volta de 500 quilos. A cabeça, patas dianteiras e parte superior do torso são as de uma águia gigante. Essa metade águia é coberta por penas douradas, desde a ponta das asas até o bico, afiado como uma navalha. As poderosas presas dianteiras terminam em longas garras recurvas. Asas, que abertas, têm uma envergadura de 7,5 metros ou mais, surgem das costas. A outra parte de um grifo é a de um leão. Pêlos amarelo-pardos cobrem as musculosas patas traseiras, e os pés dotados de garras. Uma cauda de leão se estende por trás do grifo. Grifos não compreendem linguagem alguma, mas emitem um guincho de águia quando enfurecidos ou excitados.

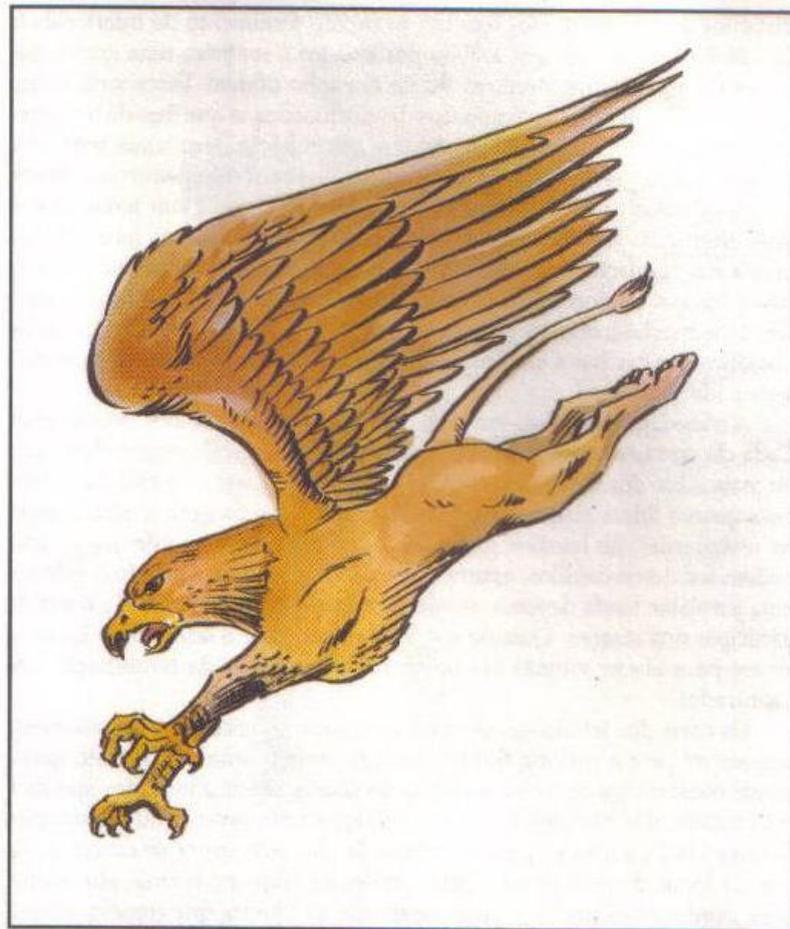
COMBATE: Grifos caçam em grupos de doze ou menos, procurando, em prados e florestas próximas (dentro de 30 quilômetros) de seu covil, por cavalos ou outros animais de rebanho. Devido à visão e olfato superiores, grifos podem identificar presas a até 3 quilômetros de distância. Se as possíveis vítimas são cavalos ou seres semelhantes, há 90% de chance de que a atacá-las mesmo se estiverem sendo montadas. Grifos só caçam por comida, portanto um cavaleiro que solte um ou dois cavalos pode geralmente fugir sem problemas. Qualquer tentativa de proteger um cavalo trará toda a fúria do grifo faminto sobre o protetor.

Quando atacam alvos terrestres, usam tamanho e peso num mergulho, rasgando a presa com as garras dianteiras antes de pousar nas proximidades. Grifos sempre lutam até a morte caso exista carne de cavalo à vista.

Em combate aéreo os grifos são igualmente ferozes, engajando-se na batalha e lutando contra o oponente até que eles ou os adversários estejam mortos. Muitos grifos caíram dos céus, mortos, com um moribundo hipogrifo preso firmemente ao bico.

HABITAT/SOCIEDADE: Grifos preferem lugares rochosos, próximos às pradarias. Uma vez que estabeleçam seu território, os monstros lá permanecem até que a caça se esgote.

Grifos, como os leões, vivem em clãs, sendo que cada clã compreende



vários casais, seus filhotes e um macho dominante. O macho dominante é responsável por resolver disputas territoriais com outros clãs e escolher em que direção a caçada se dará.

Cada casal no clã tem um ninho próprio, próximo dos ninhos dos outros. Ninhos de grifos estão geralmente situados em reentrâncias nos pontos mais altos de um penhasco.

Os ninhos são feitos de galhos e folhagem, e ocasionalmente alguns ossos. Grifos não guardam tesouros, mas freqüentemente levam para seus ninhos os restos de algum infeliz que tentou proteger seus cavalos.

Durante a primavera as fêmeas botam um ou dois ovos, dos quais nascem filhotes ao final do verão. Pelos primeiros 3 meses, os filhotes são chamados recém-nascidos; depois, e até que se tornem adultos, são chamados imaturos. Grifos crescem rapidamente por 3 anos, até que sejam grandes o bastante para caçar com o clã. Monstros adultos são extremamente cuidadosos com suas crias, e atacam sem piedade qualquer criatura que se aproxime mais do que 300 metros do ninho.

ECOLOGIA: Se treinado desde muito cedo (3 anos ou menos), grifos podem servir como montarias. O treinamento, porém, é tanto demorado quanto caro, requerendo a habilidade de um treinador de animais por 2 anos. Uma vez treinado, porém, grifos são montarias ferozes e leais, criando laços com um único cavaleiro por toda a vida, e protegendo-o até mesmo com a própria vida. Um grifo treinado não conhece o medo, mas prefere atacar qualquer cavalo ou criatura semelhante numa batalha.

Capturar um grifo imaturo é uma tarefa muito perigosa, uma vez que os adultos nunca ficam longe do ninho e lutam até a morte para defender ovos ou filhotes. Qualquer ninho de grifo tem 75% de chance de conter um ou dois ovos, ou filhotes imaturos. No mercado, pode-se vender um grifo imaturo por 5.000 po; um ovo vale 2.000 po.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/Montanhoso
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Carnívora (carne humana)
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOUROS:	Indivíduo: K, L, M; Covil: B
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-200
CA:	5
MOVIMENTAÇÃO:	12
DADOS DE VIDA:	2 (ver texto)
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6, ou da arma que carrega
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver texto
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial
TAMANHO:	Médio (1,60 m a 1,80 m)
MORAL:	Resoluto (11) - ver texto
VALOR EM XP:	Normal: 35 Líder: 120 Campeão: 175

Humanóides musculosos, vestidos apenas com trapos escuros e sujos, essas criaturas guerreiras dos subterrâneos emergem de suas profundas cavernas à noite, em busca de humanos desafortunados, para acrescentar cadáveres à despensa.

Grimlocks têm pele grossa, escamosa e cinza, e longos, negros e imundos cabelos. Seus dentes são brancos e extremamente afiados. Têm apenas duas órbitas brancas por olhos.

Esses monstros são cegos, mas têm olfato e audição extremamente desenvolvidos. Seus ouvidos e narizes sensíveis permitem-lhes identificar objetos e criaturas num raio de 6 metros, como se pudessem ver.

COMBATE: Grimlocks são imunes a todos os efeitos de magia que afetem a visão. Estão incluídos os efeitos *Força Fantasmagórica*, *Escuridão*, *Invisibilidade*, *Reflexos* e muitos outros. Por outro lado, efeitos como *Som Ilusório* irão "cegá-los", assim como qualquer outro barulho alto e contínuo. Isso reduz a habilidade de perceber oponentes para 3 metros, e lhes impõe uma penalidade de 2 pontos em suas jogadas de ataque. Substâncias como rapé ou perfumes fortes terão o mesmo efeito se inalados por um grimlock, ou se a substância for jogada na face de um deles.

Esses seres atacam ferozmente, mas com pouca organização, muitas vezes parando no meio da batalha para resgatar companheiros mortos, que servirão de comida. Para cada dez grimlocks encontrados, haverá um líder de 3 dados de vida e CA 4; para cada quarenta haverá um campeão de 4 dados de vida e CA 3. Esses indivíduos excepcionais são normalmente os únicos a mostrar alguma estratégia, mesmo que elementar, geralmente deixando que seus seguidores enfraqueçam os oponentes antes de entrar na batalha.

Grimlocks irão atacar na escuridão sempre que possível. Apesar de não serem afetados pela luz, eles são inteligentes o bastante para perceber que, sob escuridão total, sua forma de percepção peculiar lhes dá uma grande vantagem.

Apesar de ser possível que esses monstros ataquem com suas próprias mãos (1-6 pontos de vida de dano), grimlocks preferem armas de corte e geralmente (90% de chance) estarão armados da seguinte maneira: machadinha, 20%; machado de batalha, 15%; montante, 15%; espada bastarda, 15%; espada larga, 15%; espada longa, 20%.

Líderes e campeões estarão sempre armados com machado de batalha ou espada longa.

Grimlocks, tanto os comuns como os líderes e os campeões, realizam testes de resistência como se fossem guerreiros de 6º nível. Essas criaturas ga-



nham bônus de 1 ponto em todos os testes de surpresa, uma vez que, graças à audição superior, elas podem se comunicar num tom de voz muito baixo para as outras raças ouvirem. O moral também ganha 1 ponto por líder ou campeão com o grupo.

HABITAT/SOCIEDADE: Grimlocks moram em vastas redes de cavernas nas áreas montanhosas. Eles estão bem adaptados a essas regiões. Em terreno pedregoso os monstros se camuflam tão bem que, enquanto estiverem imóveis, são completamente indetectáveis — a não ser que alguém esbarre neles. Em um covil grimlock haverá quase o mesmo número de machos e fêmeas (que têm 1 dado de vida e CA 6), e pelo menos o mesmo número de grimlocks imaturos (1 dado de vida, CA 6, não sabem combater). Líderes e campeões mantêm algum controle sobre essas comunidades. No entanto, o controle só é efetivo enquanto o líder ou campeão que deu alguma ordem estiver presente para garantir que ela seja cumprida. É praticamente impossível para indivíduos de outras raças diferenciar um grimlock de outro — apesar do fato de que líderes e campeões parecem ser ligeiramente maiores — mas os monstros se reconhecem entre si com facilidade, graças a sutis diferenças de cheiro e movimento.

Extremamente xenófobos, grimlocks raramente praticam a miscigenação com outras raças. Entretanto, há uma pequena chance (10%) de que admitam dividir o covil com medusas, e 2% de chance de que um grupo errante seja acompanhado por 1-2 devoradores de mentes.

ECOLOGIA: Grimlocks só comem carne fresca de humanóides, preferindo imensamente a de seres humanos às outras. Essas criaturas muitas vezes assaltam os covis de outras raças subterrâneas, especialmente aquelas que mantêm grandes quantidades de escravos (como drows). Eles muitas vezes mantêm relações amigáveis com devoradores de mentes, uma vez que os illithids têm grande suprimento de corpos humanóides, descartáveis depois de terem seus cérebros devorados. Githyan'ki odeiam os grimlocks especialmente por isso. Uma vez que a carne de escravos que os grimlocks consomem (crua) está freqüentemente infectada por moléstias, comunidades inteiras desses antropófagos às vezes são dizimadas por doenças.

GRIPPLI

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Pântanos e selvas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	De Muita a Alta (11-14)
TESOUROS:	Qx4, I
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	9
MOVIMENTAÇÃO:	9, pulando 15
DADOS DE VIDA:	1 + 1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4 (com arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	penalidade de 3 pontos no teste de surpresa de um oponente
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (75 cm de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	Normal: 65 Parceiros: 175 Mãe da tribo: 270

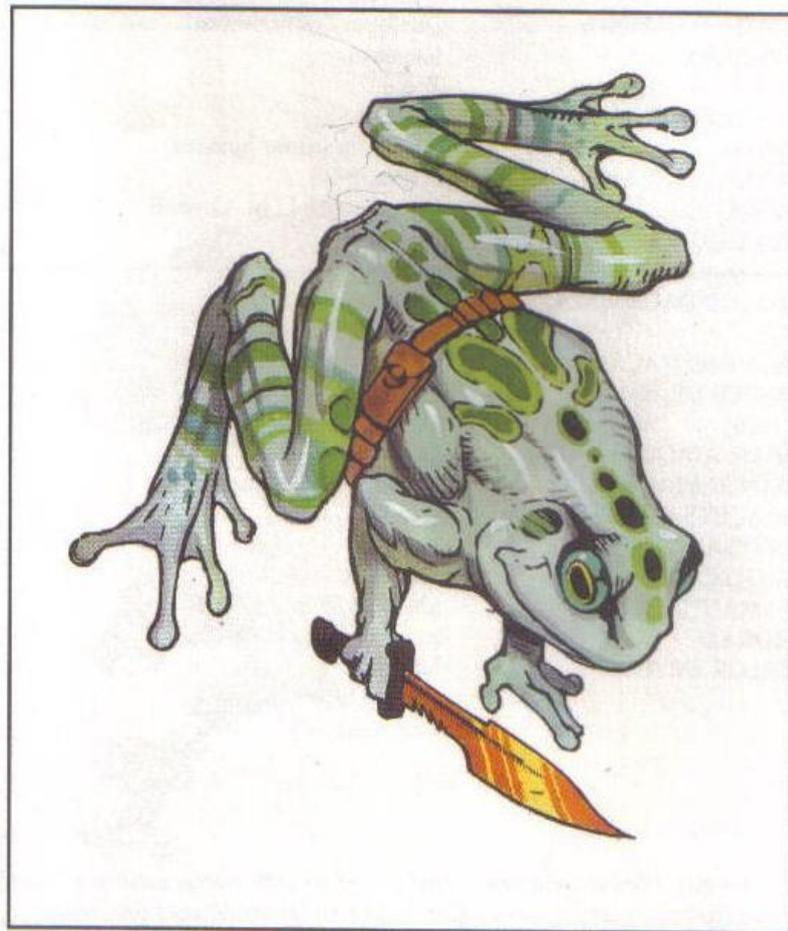
Gripplis parecem pequenos humanóides inteligentes com a forma de sapos. Eles têm uma cultura primitiva, e não são agressivos. Medem cerca de 75 centímetros de altura, e pesam de 1 a 1,5 quilo. Têm a forma de sapos, exceto pelos pés e mãos que se assemelham aos humanos. Seus olhos são amarelos, e as pupilas têm a forma de uma fenda vertical. A pele é verde-acinzentada com manchas de camuflagem em redemoinhos. Apesar da pele parecer molhada e brilhante, é na verdade seca. Gripplis têm cheiro de mato velho molhado. Esses seres são fascinados por cores brilhantes, e ansiosamente procuram por itens com essas cores. Usam roupas apenas como decoração, ou por uma função prática específica, como para ter bolsos. Fora de sua vila, um grippli geralmente usa apenas cintos ou tangas para carregar armas ou itens.

Eles usam uma linguagem baseada em coaxos, gemidos, estalidos e guinchos. Numa tribo, geralmente ao menos um membro sabe falar a língua comum, a dos elfos ou algum outro idioma de humanóides que freqüentam a selva. Quando usam uma língua que não a sua própria, gripplis são quase ininteligíveis devido aos coaxos com que tentam se expressar.

COMBATE: Devido às cores do grippli, oponentes sofrem uma penalidade de 3 pontos nos testes de surpresa. Essas criaturas se defendem usando armadilhas, redes, dardos envenenados e ocasionalmente uma espada ou adaga. Qualquer arma de metal precisa ser produzida fora da vila, portanto espadas são raras. Eles podem se adaptar a qualquer arma, e é sabido que usam lanças e zarabatanas em ocasiões raras. Esses seres nunca vestem armaduras. De modo geral, gripplis preferem armas pequenas que não atrapalham quando sobem em árvores. Um grippli pode escalar árvores ou qualquer superfície que não uma parede lisa na sua movimentação normal, graças aos pés e mãos peculiares. Quando um desses batráquios se mantém escondido sob a vegetação, a camuflagem natural proporcionada pela cor da pele causa uma penalidade de 3 pontos no teste de surpresa dos oponentes. Gripplis têm infravisão que se estende a 9 metros, o que significa que podem agir durante a noite quase tão bem quanto de dia.

Gripplis são bastante hábeis em elaborar estratégias e táticas para sobrepujar uma força superior, mas preferem tocaias e armadilhas a qualquer outro truque. Induzindo os oponentes a caírem em armadilhas, ou jogando-lhes redes, essas criaturas silvestres podem atirar dardos em segurança, a partir do topo das árvores. Se não forem provocados, gripplis só atacam para roubar quinquilharias de cores brilhantes.

HABITAT/SOCIEDADE: Uma vila tribal se compõe de pequenas cabanas de pedra e lama, construídas sobre o solo, na sombra de grandes árvo-



res. Em ocasiões raras, vilas de gripplis são encontradas sobre galhos fortes de árvores. Cada vila é liderada por uma mãe da tribo (CA 7, 3 DV, 1-6 + 1 pontos de dano com uma arma). Uma vez por dia, a mãe da tribo pode emitir uma nuvem malcheirosa, que deve ser tratada como se fosse uma *Névoa Fétida*. Ela se parece com qualquer outro grippli, exceto por ter quase 1,2 metro de altura. A mãe tem 1d3 parceiros de tamanho maior que o normal (CA 8, DV 2, 1d4 + 1 pontos de dano com armas envenenadas), o que significa de 90 a 100 centímetros de altura. Essa matriarca supostamente possui um pouco do sangue da deidade adorada pela tribo.

Uma típica vila tem 5d6 machos capazes de defendê-la. Há um igual número de fêmeas não-combatentes e 1d6 filhotes, que também não combatem. Eles se dividem em unidades familiares básicas, parecidas com famílias humanas, e cada família tem sua própria cabana. A cabana da mãe da tribo é também o templo para seus pequenos deuses, semelhantes a sapos. Outras deidades do panteão são os malignos deuses-serpentes e deusas-aranhas.

Sua inteligência naturalmente alta lhes permite compreender e se adaptar a novos objetos e armas rápida e facilmente. Esses seres são extremamente cautelosos, e apenas travam relações comerciais com grupos em que confiem completamente, como elfos benignos ou alguma vila de humanos honestos por perto.

ECOLOGIA: Gripplis comem frutas e insetos. Eles apanham pequenos insetos em grandes quantidades, e caçam as variedades gigantes como os humanos caçam cervos. Por outro lado, esses seres são caçados pela maioria dos predadores que vivem no chão ou nas árvores. Cobras e aranhas gigantes, particularmente, apreciam uma refeição de gripplis.

Os pequenos batráquios inteligentes são uma espécie rara no mundo, principalmente por causa de sua baixa taxa de natalidade. Eles vivem por até 700 anos, mas dão à luz apenas seis filhotes, no máximo, durante todo esse tempo. Por causa disso, gripplis defendem ferozmente suas crias.

CLIMA/TERRENO:	Anis	Verde	Do mar
FREQÜÊNCIA:	Qualquer	Qualquer	Qualquer água
ORGANIZAÇÃO:	Muito rara	Muito rara	Rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Angre	Angre	Angre
DIETA:	Noturno	Noturno	Noturno
INTELIGÊNCIA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
TESOURO:	Muito (11-12)	Muito (11-12)	Média (8-10)
TENDÊNCIA:	(D)	(X,F)	(C,Y)
	Cruel	Egoísta	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3	1-3	1-3
CA:	0	-2	7
MOVIMENTO:	15	12, Nd 12	Nd 15
DADOS DE VIDA:	7+7	9	3
TACO:	13	11	17
Nº DE ATAQUES:	3	2	1
DANO/ATAQUE:	9-16/9-16/3-9	7-8/7-8	7-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%	35%	50%
TAMANHO:	G(2,5m)	M(2m)	M
MORAL:	Campeão(15)	Fanático(17)	Resoluto(11)
VALOR EM XP:	4.000	4.000	1.400

As bruxas espalham destruição e pânico, usando magias e acabando com todos aqueles que cruzam seu caminho.

Aparentam ser mulheres muito velhas e feias, com longos cabelos grisalhos, sujos, e rostos assustadores. Verrugas e manchas cobrem a pele escamosa, os dentes são negros e o hálito, podre. Apesar de magras e esqueléticas, elas possuem uma força sobrenatural e, com apenas uma mão, esmagam pequenas criaturas — como os goblins. Independentemente de sua má aparência, as bruxas podem se mover muito rápido, desviando-se com facilidade de pedras e troncos que surjam em seu caminho. De seus longos e esqueléticos dedos partem unhas negras, duras como ferro, que usam para despedaçar os inimigos em combate.

COMBATE: As habilidades das bruxas variam (veja mais detalhes a seguir), mas todas possuem Força 18/00 ou mais, algum nível de proteção à magia e *Transformação Momentânea* à vontade. Bruxas usam essa última habilidade para atrair suas vítimas, geralmente transformando-se em jovens humanas, semi-humanas ou em velhinhas desamparadas. Elas revelam sua verdadeira forma e atacam quando um oponente mais fraco se aproxima. Se o grupo é muito forte, a bruxa mantém o disfarce e emprega truques para deixar as vítimas em posição vulnerável. Esses truques assumem diversas formas, incluindo persuasão verbal, levando a vítima a uma armadilha. A única fraqueza das bruxas é a arrogância. Elas têm um profundo desprezo pelas habilidades mentais dos humanos e semi-humanos; embora essas criaturas dominem com maestria a arte do disfarce, personagens inteligentes podem descobrir uma bruxa apenas conversando com ela.

HABITAT/ SOCIEDADE: Elas vivem sozinhas ou em grupos denominados comunhões de três. Sempre escolhem locais desolados e afastados para habitarem. Às vezes, coexistem com ogros e gigantes malignos. Ogros servem de guarda, mas os gigantes são tratados com respeito (por razões óbvias) e geralmente cooperam com elas em atos de grande maldade.

Se individualmente já são poderosas, tornam-se um perigo ainda maior quando se unem em comunhões — formadas por qualquer combinação de três (duas Anis e uma verde, três Anis, etc.)

Em grupo detêm certos poderes que, sozinhas, não possuem. Isso in-

clui: *Maldição, Metamorfose, Animar os Mortos, Sonho, Controlar o Clima, Vê, Cubo de Força, Visão e Limpar a Mente*. Magias de comunhão podem ser usadas uma vez ao dia, e funcionam como se lançadas por um mago de 9º nível. Para executarem qualquer uma dessas magias, os membros da comunhão devem estar a menos de 3 metros de distância uns dos outros, e abdicar dos ataques da rodada.

Comunhões nunca executam magias em combate. Em vez disso, esses poderes mágicos são usados em planos contra vilas humanas e semi-humanas próximas. Um plano comum é forçar a vítima a fazer algum ato horrendo. Esse ato geralmente envolve trazer mais vítimas para as criaturas. Algumas das pessoas capturadas serão devoradas, outras, usadas como isca em algum novo truque. Qualquer criatura feliz (ou infeliz) o suficiente para resistir a uma bruxa, é devorada imediatamente.

Uma comunhão tem 80% de chance de estar protegida por 1d8 ogros e 1d4 gigantes. Os ogros são espiões, que vêm ao mundo disfarçados. As bruxas freqüentemente ostentam uma gema mágica, o olho das bruxas — feita com o olho de uma vítima. Para um observador, a pedra aparenta ser uma gema de 20 po; no entanto, investigações através de uma gema da visão revelam um olho arrancado no interior da jóia. Esse órgão, escondido magicamente, é colocado no interior desse item das bruxas e conectado à comunhão que o criou. Os três membros podem ver para onde a pedra aponta. O olho geralmente é colocado em broches ou medalhões. O objeto pode ser "presenteado" a alguém que as bruxas desejam dominar. Destruir um olho das bruxas causa 1d10 pontos de dano a cada membro da comunhão, e um dos três fica cego por 24 horas.

Bruxas habitam, geralmente, cavernas forradas de ossos, cuidadosamente escondidas no coração da floresta. Há 80% de chance de que elas mantenham alguém preso, ou em um buraco — guardados por um gigante ou dois ogros —, ou em um *Cubo de Força*.

ECOLOGIA: Bruxas têm um apetite monstruoso, e podem devorar uma pessoa em apenas dez rodadas. Elas preferem carne humana, mas também apreciam orcs ou semi-humanos. Toda a destruição que provocam deu a elas alguns inimigos poderosos. Além da humanidade, gigantes e dragões

BRUXAS

caçam-nas, impiedosamente, destruindo-as em qualquer oportunidade. Mas elas multiplicam-se rapidamente, usando *Transformação Momentânea* para parecerem jovens donzelas, diante de homens que estejam sozinhos. Sua prole é composta de mulheres. Lendas dizem que essas criaturas podem trocar suas filhas ainda não-nascidas pela criança no ventre de uma humana. A mãe é devorada pelo bebê assim que ele nasce. Felizmente, esses mitos nunca foram provados.

Bruxas acumulam alguns tesouros, usando as jóias e moedas de suas vítimas para decorar os ossos dos inimigos mais poderosos, e as gemas (de 500 po ou mais) para construir os olhos mágicos.

ANIS

As anises, são as bruxas mais poderosas, possuem entre 2,5 a 3 metros de altura. Sua pele tem um tom muito azulado, enquanto dentes, unhas e cabelos são negros. Os olhos são amarelados ou esverdeados, possuem infravisão (20 metros) e sentidos muito aguçados (anises são surpreendidas apenas com 1 em 1d10)

Elas atacam utilizando suas garras e dentes afiados, que causam cortes horríveis. Em um combate corpo a corpo, tendem a agarrar os oponentes. As que obtiverem sucesso em suas três jogadas de ataque, conseguem agarrar os adversários. Na próxima rodada, elas acertarão automaticamente todos os ataques, a menos que os oponentes sejam mais fortes, as anises sejam mortas ou as vítimas usem algum poder mágico para escaparem. Caso contrário, continuarão a fazer dano com garras e dentes até as vítimas morrerem.

Em adição aos ataques normais, anises podem usar *Névoa*, três vezes por dia, para confundirem a resistência, ou para atrasarem forças superiores. As anises também possuem *Transformação Momentânea*, como todas as bruxas, e podem parecer humanas, ogros ou até pequenos gigantes. Tais poderes são utilizados da forma de um mago do 8º nível.

Sua pele é dura como ferro. Armas cortantes causam 1 ponto a menos de dano quando acertam. Em compensação, as de concussão causam 1 ponto de dano adicional.

Essas bruxas falam seu idioma, o dos ogros, dos gigantes malignos e, às vezes, o comum. Anises vivem mais de 500 anos.

VERDES

Essas criaturas degeneradas e esverdeadas vivem em ambientes desolados, em pântanos ou florestas. Os cabelos variam do preto ao verde oliva, e os olhos são âmbar ou alaranjados. Por causa de sua pele e da habilidade de moverem-se em completo silêncio, bruxas verdes impõem uma penalidade de -5 ao teste de surpresa do oponente, quando o encontro se der em uma floresta ou pântano. Tais criaturas possuem sentidos muito aguçados e infravisão (30 metros). São surpreendidas apenas com 1 em 1d10.

Garras duras crescem de seus dedos esqueléticos, que rasgam e destroçam os oponentes. Apesar de menores que as anises, a Força de uma bruxa verde é superior à de um ogro (18/00). Por isso, todas as suas jogadas têm um bônus de +3 no ataque e +6 no dano.

Essas criaturas verdes podem executar por rodada: *Som Ilusório*, *Globos de Luz*, *Invisibilidade*, *Passos sem Pegadas*, *Transformação Momentânea*, *Falar com Monstros*, *Respirar na Água* e *Fraqueza*, lançadas como se fossem um personagem de 9º nível.

Utilizam suas habilidades de mimetização e imitam vozes de homens, mulheres e crianças, humanos e semi-humanos para enganar suas vítimas. Pedidos de socorro e gritos são comuns. Tais bruxas também podem reproduzir o som de qualquer tipo de animal.

Essas criaturas falam seu próprio idioma (um dialeto) bem como todas as línguas humanas e semi-humanas. Elas chegam a viver 1.000 anos.

BRUXAS DO MAR

Essas são as mais degeneradas de todas as bruxas. Habitam áreas de vegetação densa às margens do oceano e, mais raramente, grandes lagos. Manchas, verrugas e espinhos cobrem a pele amarelada dessas criaturas. Seus olhos, sempre vermelhos, têm pupilas negras. Cabelos longos, semelhantes a algas, cobrem quase todo o corpo.

Essas criaturas do mar odeiam o belo, tentando destruí-lo sempre. Podem usar *Transformação Momentânea* à vontade, e valem-se de seus poderes para atrair vítimas até 10 metros de distância antes de revelarem a verdadeira forma — tão terrível que enfraquece quem as contemple, a menos que



a vítima passe no teste de resistência à magia. Quem falha nesse teste tem a Força dividida por 2 (arredondada para baixo) por 1d6 turnos. As bruxas do mar podem, ainda, lançar um olhar letal três vezes ao dia. Esse olhar afeta qualquer criatura a até 10 metros de distância. Para neutralizar o ataque, a vítima deve fazer um teste de resistência a veneno. Se falhar, a vítima pode morrer de medo (25%) ou desmaiar (75%) e ficar paralisada por três dias.

Tais criaturas sempre usam seus olhares como forma principal de ataque. Elas lutarão corpo a corpo somente se estiverem em vantagem. Ao contrário de outras bruxas, esse grupo usa adagas na luta, com +3 para jogadas de ataque e +6 para dano, graças à Força sobrenatural.

Falam seu próprio dialeto, o comum, o idioma das anises e dos elfos do mar. Vivem cerca de 800 anos.

	Péspeludos	Tiposalto	Robustos
CLIMA/TERRENO:	Pastagens	Florestas	Montanhas
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Comunidade	Comunidade	Comunidade
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)	Muita (11-12)	Muita (11-12)
TESOURO:	K(B)	K(B)	K(B)
TENDÊNCIA:	Justa	Justa	Justa
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12 (2d6)	2-12 (2d6)	2-12 (2d6)
CA:	7(10)	6(10)	6(10)
MOVIMENTO:	6(9)	6(9)	6(9)
DADOS DE VIDA:	1-6pv	1-6pv	1-6pv
TACO:	20	20	20
Nº DE ATAQUES:	1	1	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (arma)	1-6 (arma)	1-6 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	+3 c/ arcos	+3 c/ arcos	+3 c/ arcos
DEFESAS ESPECIAIS:	—	—	—
PROTEÇÃO À MAGIA:	—	—	—
TAMANHO:	P (1m)	P (1,2m)	P (1m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	35	35	35

O povo halfling é pacífico e trabalhador. Suas comunidades são similares às humanas, apesar de contarem, também, com um grande número de habitações subterrâneas.

Halflings têm em média 1 metro de altura, cabelos castanhos ou pretos, olhos azuis ou verdes. Suas roupas — túnicas e capas — são coloridas. Além do próprio idioma, halflings falam o comum, o de gnomos, orcs e goblins.

COMBATE: Halflings lutam com grande ferocidade em defesa do bem e de seus lares. São muito bons com o arco ou estilingue (+3 para jogadas de ataque) e, em batalha, usam essas armas com grande vantagem. Suas táticas atraem o inimigo para campo aberto, onde é possível alvejá-lo com as flechas.

Quando equipados para batalha, vestem corselete acolchoado, ou de couro simples. Um soldado geralmente utiliza espada curta ou machadinhas. Além disso, dois terços dessas criaturas carregam arcos ou estilingues. Todos possuem CA 6, enquanto os de nível 3 ou 4 usam cota de malha sobre o couro (CA 4). Halflings de níveis maiores têm 10% de chance de contar com uma arma ou item mágico. Possuem resistência natural à magia e venenos, e realizam seus testes como se tivessem 4 níveis além do que realmente possuem. Halflings são quietos e astutos quando espreitam uma presa, o que dá a seus oponentes uma penalidade de -5 em testes de surpresa. Em terreno natural, são considerados invisíveis quando estão escondidos na vegetação.

HABITAT/SOCIEDADE: As vilas dos halflings possuem de trinta a trezentos indivíduos (30d10). Para cada trinta halflings há dois guerreiros do 2º nível e um clérigo do 3º. Se mais de noventa estiverem presentes, haverá um líder guerreiro de 3º nível. No caso de mais de 150 halflings, haverá um guerreiro do 9º nível, dois guerreiros de 4º nível, três guerreiros de 3º nível e um clérigo de 5º nível.

Alegres e sociáveis, aproveitam com prazer as coisas da natureza. Seus dedos, apesar de curtos, são muito hábeis, e podem criar belíssimos objetos de arte. Halflings não gostam de água e temperaturas elevadas, preferindo ficar em campos e pastagens. Eles se dão muito bem com humanos, havendo um bônus de +2 para testes de reação envolvendo PdMs humanos.

ECOLOGIA: Halflings caçam ocasionalmente, mas preferem pão, vegetais e frutas. Vivem até 100 anos.

TIPOSALTO

São uma raça mais alta (1,2 metro) e mais delgada. Essas criaturas, raras entre os halflings, falam a língua dos elfos, além das listadas anteriormente. Em combate, cavalgam pôneis e carregam lanças ou azagaias. Tiposaltos de Força 17 podem avançar até o 6º nível de guerreiro, e vivem, em média, 180 anos. Como os elfos, podem descobrir uma passagem secreta com o resultado de 1 em 1d6. Todos recebem

bônus de +2 em testes de surpresa quando estão em florestas ou ravinas.

ROBUSTO

Esses halflings são menores e mais troncados do que seus primos péspeludos. Gostam muito de gemas e jóias, quase sempre trabalhando como joalheiros ou escultores. Raramente se misturam com elfos ou humanos, mas gostam da companhia dos anões, e falam sua língua fluentemente. Como os anões, os robustos têm infravisão (20 metros), 75% de chance de detectar uma passagem em desnível e 50% de chance de determinar direções no subterrâneo. Um robusto com Força 17 ou maior pode atingir até o 9º nível como guerreiro. A amizade com os anões influenciaram bastante as técnicas de combate do clã, pois muitos desses monstros usam martelos e maça-estrela. Robustos não têm medo de água, e, muitos deles, são excelentes nadadores. Filhos desse clã podem viver até 140 anos.



HARPIA

CLIMA/TERRENO:	Temperado, tropical ou costeiro
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	R(C)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12 (2d6)
CA:	7
MOVIMENTO:	6, Vn 15 (C)
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6 ou 1-3/1-3/arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Canto e feitiço
DEFESAS ESPECIAIS:	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	M(1,8m)
MORAL:	Elite(13-14)
VALOR EM XP:	975



Harpas são seres voadores e malignos que atacam qualquer criatura, mas preferem a carne de humanos e semi-humanos.

Esses monstros têm o corpo de um abutre e o torso e cabeça de uma mulher. Suas características humanas são as de uma mulher jovem, mas de aparência horrível. Os cabelos são sujos e os dentes, podres. Harpias também fedem, impregnando as coisas que tocam. Essas criaturas nunca se lavam ou se limpam. Vestem-se somente com trapos e roupas destruídas, roubadas de suas vítimas.

O idioma das harpias, ao contrário de seu belo canto, é uma coleção de gritos e urros. Esses monstros raramente conseguem falar a linguagem de outras criaturas.

COMBATE: O som produzido por uma harpia tem o poder de enfeitiçar todos os humanos e semi-humanos, mas elfos são imunes. Aqueles que falham no teste de resistência à magia correm na direção da criatura velozmente, apenas para aguardar, em transe, que a harpia os destroce. Esse efeito durará enquanto o monstro estiver cantando, e isso pode continuar durante um combate corpo a corpo.

É impossível evitar o canto de uma harpia tapando os ouvidos, pois o feitiço acontece assim que a primeira nota é ouvida. Apenas aqueles que foram prevenidos e cobriram os ouvidos com cera anteriormente, por exemplo, ficarão imunes aos efeitos da canção. Os que passarem no teste de resistência estarão imunes aos efeitos do feitiço — até que encontrem um grupo diferente de harpias.

Se forçadas a lutar, as harpias fazem-no vorazmente, atacando com dentes e garras. Cerca de 50% delas preferem usar uma arma, geralmente uma clava de ossos (dano 1-8) que manejam com grande destreza.

O toque dessa criatura tem o mesmo efeito de seu canto, mas com menor intensidade. Aqueles que são tocados e falham nos testes são afetados por 20+1d10 horas.

Os efeitos do encantamento desaparecem se o monstro for morto.

HABITAT/SOCIEDADE: Harpias fazem seus ninhos em regiões costeiras, perto de portos e locais muito movimentados. Ali, usam suas canções para levar os marinheiros à morte.

Elas geralmente moram em uma caverna, inabitável para qualquer outra forma de vida, onde ficam até serem caçadas. Tais monstros preferem levar as vítimas para seus covis, e devorá-las em um ambiente mais "familiar".

Harpas não se importam com tesouros, mas gostam de pequenas coisas brilhantes que penduram no corpo. Outros itens, como ouro e armas, são jogados em qualquer canto da caverna. Essa pilha de restos pode ocupar vários metros, forrando as cavernas mais antigas.

Um covil típico abriga cerca de sete ou oito dessas criaturas. Não existem harpias machos, e aparentemente essa espécie se reproduz botando um ovo por ano. As harpias não cuidam de seus filhotes, que comem carcaças e vermes até que possam cantar e se defender sozinhos.

Esses monstros não possuem uma estrutura social e, freqüentemente, discutem sobre quem fica com que pedaço da vítima, ou quando parar de torturá-la e começar o banquete. Tais brigas, às vezes, são tão violentas que a harpia perdedora acaba se tornando parte do menu.

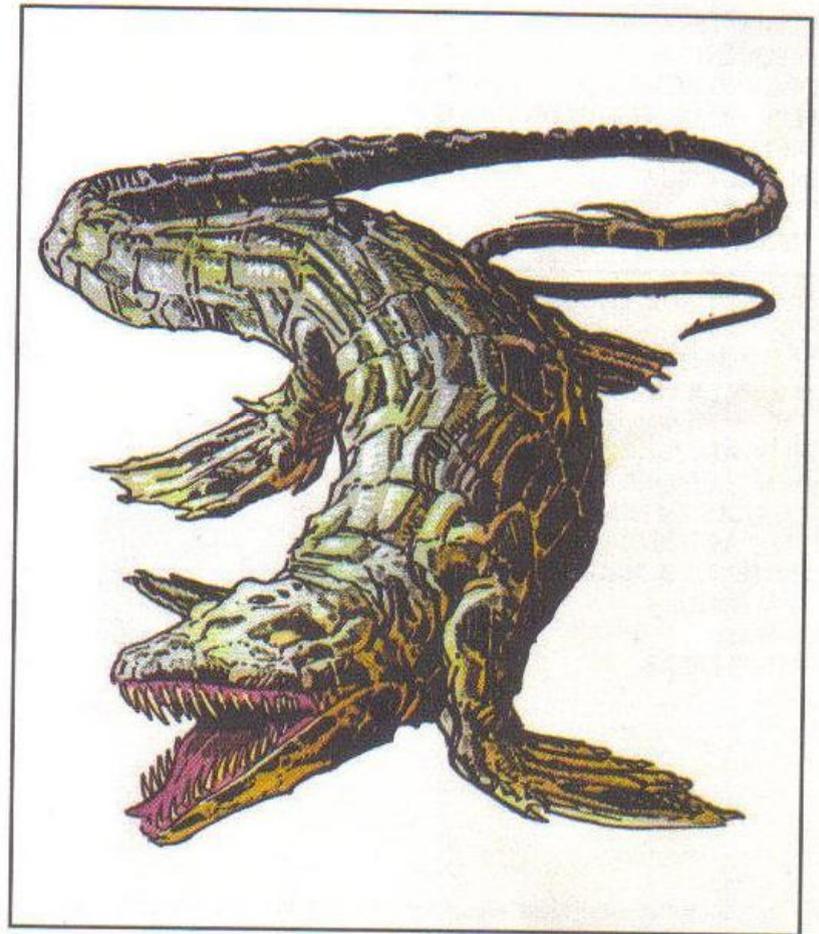
Harpas ocasionalmente aceitam participar de atos malignos na companhia de outros humanóides.

ECOLOGIA: Caçam à maneira dos animais, ficando em uma área até que não haja mais "alimento" disponível. As harpias divertem-se torturando pessoas. Aqueles que morrem, mas não são devoradas, ficam abandonadas, deixadas de lado, apodrecendo.

Harpas chegam a viver 50 anos.

	Inferior	Superior
CLIMA/TERRENO:	Deserto	Deserto
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	U	U x2
TENDÊNCIA:	Inconstante	Inconstante

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 2-5	1
CA:	2	1
MOVIMENTO:	15	12
DADOS DE VIDA:	1-5	6-20
TACO:	Varia	Varia
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	3-18/1-12	3-36/2-24
ATAQUES ESPECIAIS:	engolir	engolir
DEFESAS ESPECIAIS:	-	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-	-
TAMANHO:	G até A (3 a 15 m)	A (20 a 700 m)
MORAL:	Mediano (9)	Mediano (11)
VALOR EM XP:	Varia	Varia



Ratoris, às vezes chamados de crocodilos de areia, são répteis gigantes que vivem nos desertos arenosos. Sua dura carapaça tem uma cor que varia do cinza esbranquiçado ao marrom avermelhado, confundindo-o com as pedras. A criatura usa essa semelhança como vantagem, submergindo na areia e esperando até que uma vítima se aproxime.

O que diferencia um ratori de um crocodilo são as pernas, semelhantes a nadadeiras, que usam em conjunto com a cauda para "nadar" na areia com incrível velocidade. Quando precisa movimentar-se em um ambiente mais sólido, é obrigado a arrastar-se. Os olhos de um ratori estão normalmente escondidos em reentrâncias profundas, que parecem pequenos buracos. Em alguns casos — maiores ratoris — estes buracos parecem com a entrada de uma caverna.

Os superiores são idênticos aos inferiores em todos os aspectos, a não ser no tamanho e na habilidade de engolir a vítima inteira (veja a seguir).

COMBATE: A única coisa que leva essa criatura a lutar é a fome. Infelizmente, esses monstros têm um apetite voraz, e a comida é bastante escassa no ambiente em que vivem; portanto, nunca deixam passar uma oportunidade de atacar um viajante, ou até mesmo uma caravana. O método de caça favorito dessa criatura é posicionar-se ao longo de um caminho bastante trilhado e ficar imóvel. Quando a comida chega perto, pensando que o enorme crocodilo é apenas mais uma das rochas da paisagem, a criatura ataca.

Quando a batalha começa, esse monstro tenta morder suas vítimas. Os ratoris superiores podem engolir pessoas de tamanho médio em uma jogada natural de 20. Essas vítimas sofrem 1d12 pontos de dano por rodada, devido aos efeitos de esmagamento e dos ácidos do estômago. As vítimas não podem escapar, a menos que o ratori seja morto, pois os movimentos peristálticos impedem que a pessoa engolida saia pela garganta.

Ratoris usam a cauda gigantesca para atacar agressores que venham pelas costas, e para atingir fugitivos.

Ratoris inferiores podem engolir oponentes de tamanho pequeno em uma jogada de ataque que resulte em 20 natural. O prêmio de experiência por derrotar um desses monstros varia de acordo com os dados de vida da fera. Veja as tabelas 31 e 32 no *Livro do Mestre* para calcular esses valores.

HABITAT/SOCIEDADE: Ratoris vivem nas regiões arenosas dos desertos. Porém, como estão constantemente à procura de comida, costumam

ficar perto de caravanas e trilhas, até que o alimento fique escasso.

Essas criaturas crescem vagarosamente, durante toda a vida. Seus dados de vida acumulam-se a uma taxa de 1 dado de vida para cada 10 anos. Então, ratoris de 1 dado de vida devem ter cerca de 3 metros de comprimento e 10 anos, ou menos. Ratoris entre 10 e 20 anos têm de 3 a 6 metros, etc.

Fêmeas cuidam de seus filhotes até que atinjam 15 metros (5 dados de vida). Quando crescem, esses monstros tornam-se criaturas solitárias. As fêmeas, acompanhando os mais jovens, raramente ultrapassam 10 dados de vida, pois param de ter filhos depois dos 100 anos.

A cada 10 anos, machos e fêmeas ainda sem filhotes migram até o meio do deserto. Ali os machos se enfrentam em ferozes batalhas para ganhar o direito de fecundar as fêmeas.

ECOLOGIA: Ratoris comem qualquer coisa, apesar de não conseguirem digerir gemas, armas mágicas ou armaduras. Não possuem predadores naturais, embora os inferiores, às vezes, sejam atacados por alguns tipos de dragões. As lendas contam de um local onde os ratoris vão para morrer. Se esse local existe, com certeza está forrado de gemas e armas mágicas.

ASSOMBRAÇÃO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	-
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	-
TENDÊNCIA:	Qualquer

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0/ CA da vítima
MOVIMENTO:	6/ MV da vítima
DADOS DE VIDA:	5/ pv da vítima
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	Variável
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	2.000

(Nota sobre estatísticas separadas por uma barra: à esquerda estão os valores originais; à direita, os de uma vítima possuída)

Uma assombração é o espírito sem descanso de alguém que morreu deixando alguma coisa ainda por fazer. Seu único propósito é possuir um corpo vivo e usá-lo para completar o que faltou, conquistando, assim, o descanso final.

Assombrações podem ter duas formas aparentes. Uma delas se assemelha a uma bola de luz, parecida com fogo-fátuo; a outra é uma réplica, nebulosa e translúcida, do corpo de sua vida passada. Nesse estado, ela se parece com um fantasma, espectro ou banshee. A transformação de um estado para outro leva uma rodada.

COMBATE: Uma assombração precisa estar dentro de um raio de 60 metros do local onde morreu, a menos que assuma o controle de um corpo. Essa área é chamada de domínio de uma assombração.

Uma assombração ataca o primeiro ser humano ou semi-humano que entrar em seus domínios. Continuará a atacar até que consiga possuir o corpo da vítima, ou que a expulse.

O toque de uma assombração drena 2 pontos de Destreza por golpe certo. O personagem que perde Destreza sofre não só as penalidades normais, mas também sente arrepios cada vez mais intensos. Quando a Destreza atinge 0, a assombração se apossa do corpo físico da vítima e a Destreza volta ao normal.

A assombração deixa o corpo assim que realizar sua tarefa. Aí, então, a vítima fica com Destreza 3. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de 1 para cada turno de completo descanso. Se o corpo possuído for morto, a criatura deverá ficar no local onde essa tragédia aconteceu.

Se a vítima possui uma tendência contrária à da assombração (bem x mal), a criatura vai tentar estrangular o hospedeiro usando as próprias mãos do corpo possuído. A menos que os braços estejam amarrados, o estrangulamento ocorre uma rodada depois da possessão. Na primeira rodada, a vítima sofre 1 ponto de dano; na segunda, 2; na terceira, 4; dobrando até que o corpo morra ou a assombração seja afastada.

Ataques contra um personagem possuído causam dano total ao corpo do personagem. Se for atacada, a assombração vai utilizar qualquer arma e armadura que a vítima possuía, mas não poderá usar itens que requerem conhecimento específico (anéis, varinhas, pergaminhos, etc.). Para livrar-se



de uma assombração, só usando *Imobilizar Pessoas* ou *Dissipar o Mal/Bem*. Se *Imobilizar* for lançada, o espírito precisa passar em um teste de resistência à paralisação ou será ejetado do corpo. *Dissipar Mal/Bem* destrói esse monstro permanentemente.

Assombrações mantêm laços com o local onde estão e, por isso, não podem ser afugentadas pelo *poder da fé*. Quando encontradas em seu estado natural (sem um corpo físico), assombrações são atingidas por armas de prata ou mágicas, ou por fogo. Armas fazem 1 ponto de dano, mais o bônus mágico (se houver). Fogos normais causam 1 ponto por rodada, mas fogos mágicos infligem dano total. Se uma assombração é reduzida a 0 pontos de vida ela desaparece, para reaparecer, 1 semana depois, no mesmo local, o que se repete até que a tarefa seja cumprida.

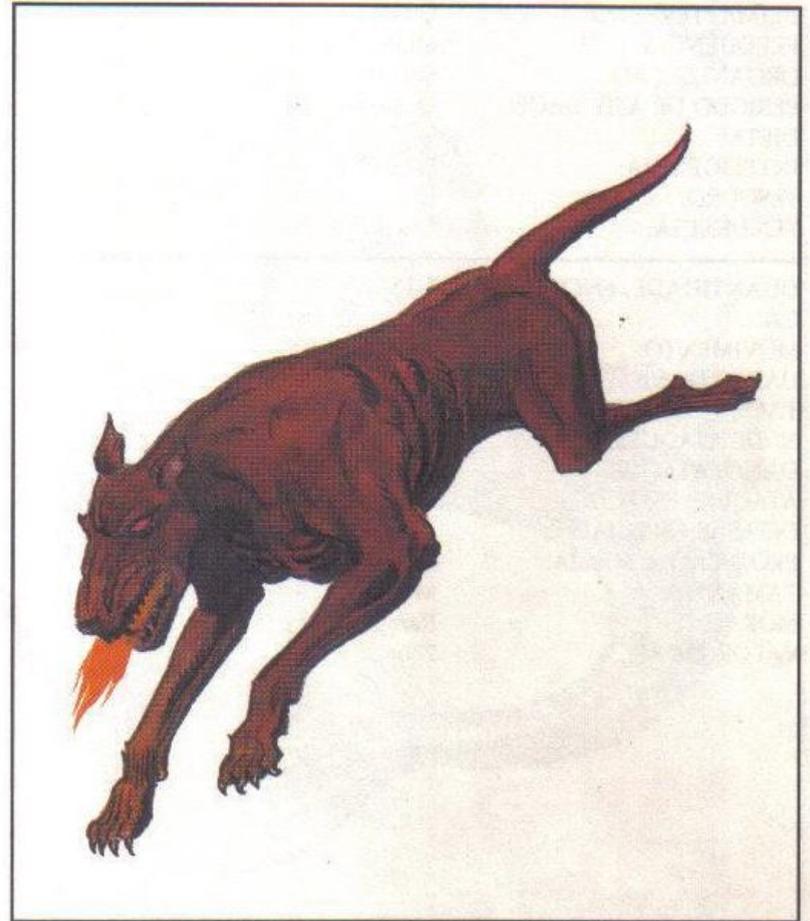
HABITAT/SOCIEDADE: A tarefa exata que deve ser desempenhada varia, mas os motivos são sempre poderosos — vingança, amor, ódio, ganância. Às vezes grandes distâncias são percorridas, e assombrações conduzirão seus hospedeiros sem piedade, até que a tarefa se cumpra, não importando-se com comida ou descanso.

Algumas assombrações (10%) mantêm um certo conhecimento de suas vidas passadas, e podem se comunicar com os vivos. Geralmente essas assombrações sentem remorso por usar um ser vivo, mas a força e a urgência das tarefas não admitem resistência.

ECOLOGIA: Assombrações estão presas neste mundo apenas por força de vontade. Essas criaturas não carregam tesouro, a menos que o objeto esteja ligado à tarefa.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4-7
TACO:	4 DV: 17 5-6 DV: 15 7 DV: 13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Sopro flamejante
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	4 DV: 420 5 DV: 650 6 DV: 975 7 DV: 1.400



Cães infernais são criaturas que possuem hálito flamejante e vêm de outro plano de existência, trazidas aqui para prestarem auxílio a seres malignos.

Esses monstros se parecem com enormes lobos — cerca de 1 metro de altura —. O pêlo é vermelho-ferrugem ou preto; os olhos, vermelhos e brilhantes; os dentes e a língua, pretos como carvão, e possuem um odor inconfundível de enxofre. O latido é lúgubre e vazio e causa um calafrio naqueles que o ouvem.

COMBATE: Cães infernais são caçadores sagazes que atuam em matilhas. Não latem como cachorros comuns, mas movem-se com grande agilidade, impondo uma penalidade de -5 nos testes de surpresa do oponente. Na caçada, um ou dois se adiantam em relação à matilha, enquanto os demais formam um círculo em volta da vítima. O primeiro cão salta sobre a presa, tentando forçá-la a correr na direção dos demais. Se a caça não foge, os outros cães chegarão em até 1d4+2 rodadas. Quando esses cães perseguem uma presa, eles podem latir. Inicialmente, atacam suas vítimas soprando fogo a até 10 metros de distância. As chamas causam 1 ponto de dano por dado de vida do cão. Um teste de resistência a Sopro-de-Dragão pode ser feito para dividir o dano pela metade. O cão infernal ataca, a seguir, com dentes afiados. Esses monstros podem continuar expelindo fogo enquanto mordem. Com um resultado de 20 natural na jogada de ataque, o animal segura a presa ao mesmo tempo em que lança fogo sobre ela.

Cães infernais possuem uma grande variedade de defesas: são imunes ao fogo, e seus sentidos aguçados só permitem que sejam surpreendidos com resultados de 1 ou 2 em 1d10. Podem, também, ver criaturas invisíveis ou escondidas (50% do tempo).

HABITAT/SOCIEDADE: Cães infernais são nativos de planos extradimensionais, notáveis por suas escarpas flamejantes. Nesses planos, as feras caçam em matilhas de dois a vinte animais. Os monstros demoníacos, presentes no plano Material Primário, são conjurados por meios místicos para servirem a propósitos malignos. A maioria escapa do controle e foge mais cedo ou mais tarde.

Cães infernais possuem de 4 a 7 dados de vida. Quanto mais forte, maior e mais perigoso o monstro se torna. Cada matilha é liderada por um cão

de 7 dados de vida. O líder afasta os outros cachorros de 7 dados de vida, que partem para formar suas próprias matilhas.

A dieta dessas criaturas é semelhante à dos cachorros comuns. Percorrem uma área de 2d12+12 quilômetros quadrados, centrada em seu covil. Os territórios de diferentes matilhas podem se sobrepor.

Esses monstros não se reproduzem facilmente no plano Material Primário. Somente 5% dos encontros envolvem proles. Os filhotes nascem em grupos de 2d4 e soltam fogo, incontrolavelmente, ao menos uma vez por dia. As chamas não causam dano, apesar de poderem atear fogo em materiais inflamáveis. Filhotes nascem com 10% do tamanho de um cão infernal adulto. Eles crescem rapidamente, 5% ao mês, atingindo o tamanho adulto (4 dados de vida) em 1,5 ano. Essas criaturas de até 2 meses causam 1 ponto de dano. Criaturas mais velhas causam 1 ponto adicional para cada 6 meses de idade.

A presa geralmente é devorada no local de sua morte, apesar dos cachorros ocasionalmente trazerem uma carcaça até o covil, garantindo uma refeição para mais tarde. Esses cães podem ser treinados e sabem procurar por alguns objetos específicos. Outros cães utilizam itens como brinquedos. Gostam especialmente de sacolas cheias, que fazem barulho, e bolsas com os tesouros da última vítima. Recipientes inflamáveis geralmente queimam, e espalham o conteúdo pelo covil. Papéis e pergaminhos nunca são encontrados, a menos que estejam embutidos em recipientes à prova de fogo.

ECOLOGIA: Cães infernais têm pouca função na ecologia. São perigosos, pois acabam causando incêndios em qualquer lugar onde estejam caçando. Esses monstros, responsáveis pela maioria das queimadas em florestas, perdem apenas para os humanóides. Mas, graças à sua habilidade de ver coisas escondidas ou invisíveis, são usados como guardiões por monstros inteligentes, como os gigantes do fogo. Há uma chance de 10% a cada ano de que os animais que foram domesticados voltarem ao estado selvagem.

HEUCUVA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	-
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Doença
DEFESAS ESPECIAIS:	Atingido por prata ou armas +1
PROTEÇÃO À MAGIA:	Veja abaixo
TAMANHO:	M
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	270



O heucuva é um morto-vivo semelhante a um esqueleto humanóide, de tamanho normal, porém muito mais difícil de se destruir.

Seus ossos são recobertos por roupas rasgadas.

COMBATE: Essas criaturas atacam com garras capazes de destruir até madeira; o oponente deve fazer um teste de resistência a veneno ou será contaminado por uma doença. A vítima perde 1 ponto de Constituição e Força por dia. *Curar Doenças* precisa ser lançada sobre a vítima para evitar a morte e restaurar os pontos perdidos.

Heucovas são tratados como vultos na tabela do *poder da fé*, resistentes a qualquer feitiço que afete a mente. Seus ossos transformam-se em pó tão logo o monstro seja destruído.

Eles têm um ódio especial contra clérigos. Basta que um tente usar a fé ou magias para que os heucovas se concentrem nele, ignorando todos os outros atacantes, exceto os que tentem defender o sacerdote.

Esses monstros são capazes de *Metamorfosar-se* até 3 vezes por dia. Podem usar tal poder para assumir uma forma menos agressiva quando estiverem perseguindo alguém ou chegarem mais perto de uma presa sem serem identificados. Heucovas assumem a forma de qualquer um que tenham encontrado no passado. Em seus covis, eles assumem a aparência que tinham em vida. Grupos de heucovas, encontrados na superfície, se parecem com peregrinos, mas o disfarce engana apenas os que têm visão normal. Seres dotados de infravisão não são afetados. Esses monstros são incapazes de falar. O máximo que conseguem é grunhir.

HABITAT/SOCIEDADE: Heucovas escondem-se nas partes sombrias do mundo, em reinos subterrâneos de climas temperados ou tropicais. Não se adaptam ao frio.

As lendas dizem que eles são almas penadas de monges que quebraram seus votos sagrados. Como punição pela heresia, foram condenados a vagar pela escuridão. Seus espíritos, aparência e poderes sagrados são uma zombaria perversa de vidas passadas. As roupas que vestem são restos irreconhecíveis de antigas vestes monásticas. Em vez de curar, eles podem matar com um toque. Em vez de ajudar aos outros, procuram matar e destruir tudo o que é vivo. Mesmo o antigo *poder da fé* agora é usado para resistir à fé de outros.

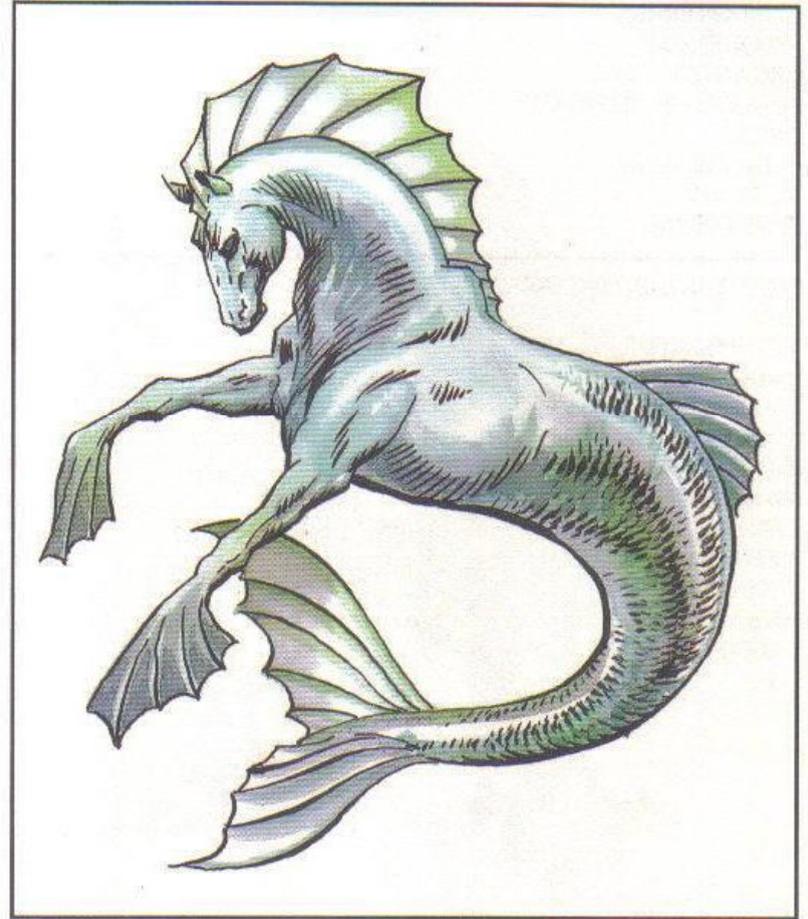
Heucovas ainda mantêm na memória alguns fatos de suas vidas passadas. Os covis são grotescas réplicas de antigas abadias e templos. Usam corpos de suas vítimas para representar fiéis em culto. Tais cadáveres ainda retêm objetos de valor, e representam a maior parte do tesouro de um heucuva. Outros itens são espalhados pelo altar, como oferendas. Esses templos são horríveis e abomináveis de se ver, e poucos clérigos de tendência *benéfica* podem resistir ao desejo de destruí-los.

Algumas dessas criaturas são nômades, vivendo numa peregrinação eterna para lugar nenhum, pervertendo as peregrinações autênticas.

ECOLOGIA: Os heucovas são usados como exemplos para lembrar aos clérigos o que os aguarda, caso traiam suas devoções ou utilizem a religião como instrumento de ambição. O pó dos ossos dessas criaturas é usado na fabricação de itens mágicos que têm por finalidade controlar mortos-vivos, ou corromper o espírito de seres vivos.

CLIMA/TERRENO:	Águas doce ou salgada
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	-
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	5
MOVIMENTO:	Nd 24
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	-
DEFESAS ESPECIAIS:	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	G(6m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	120



Cavalos-marinhos — uma mistura de cavalo e peixe — são os seres marítimos mais valorizados.

Eles têm cabeça, patas da frente e torso de um cavalo, cobertos de pêlos curtos. A crina é feita de longos fios flexíveis. Os cascos da frente são substituídos por nadadeiras e logo abaixo das costelas, o corpo assemelha-se ao de um peixe. A cauda possui 4 metros e termina numa larga nadadeira horizontal. Outra nadadeira está localizada no dorso da criatura. Suas cores podem ser marfim, verde pálido, azul pálido, verde-água, azul profundo e verde profundo.

COMBATE: Cavalos-marinhos são, geralmente, criaturas pacíficas. Não atacam a menos que provocados, ou que outro cavalo-marinho ou aliado corra perigo. Esses animais são rápidos o suficiente para evitar qualquer coisa que tente feri-los.

Se precisarem atacar, o fazem com uma mordida feroz: esticam, subitamente, a cabeça, fechando as mandíbulas, numa mordida esmagadora, e então largam a presa. Essas criaturas também se lançam de cabeça contra os adversários. Tais ataques podem nocautear um oponente, ou mesmo quebrar-lhe os ossos.

Seus corpos firmes e musculosos garantem uma proteção especial contra ataques. O sangue coagula rápido em contato com a água, minimizando a perda de líquido vital que poderia enfraquecê-los e atrair tubarões, que têm apenas 20% de chance de entrar em frenesi por comida se a única criatura sangrando for um cavalo-marinho.

HABITAT/SOCIEDADE: Cavalos-marinhos são cobiçados como montarias. Eles podem ser encontrados em águas profundas de lagos e oceanos. Essas criaturas podem respirar na água doce e na salgada com igual facilidade. Também conseguem respirar na superfície, mas precisam de água frequentemente, para evitarem desidratação. Cavalos-marinhos não conseguem movimentar-se fora da água.

Apesar de habitarem ambientes radicalmente diferentes, cavalos e cavalos-marinhos são muito semelhantes. Indivíduos de ambas as espécies têm aproximadamente o mesmo tamanho, hábitos e personalidades; no entanto, os cavalos-marinhos foram agraciados com uma inteligência maior.

Essas criaturas são herbívoras e pastam algas e outras formas de vegetação macia. Se a dieta habitual não estiver disponível, mastigam moluscos

e corais com seus dentes afiados.

Cavalos-marinhos selvagens andam em manadas de 2d4, com um garanhão, 1d4 éguas e cavalos-marinhos jovens, de ambos os sexos. Os casais produzem apenas um grande ovo. Depois de 6 meses, a casca se quebra e surge um filhote. Gêmeos são muito raros (1% de chance). A cria cresce em 2 anos, mas com apenas 1 ano assemelha-se fisicamente aos adultos.

Esses animais podem ser domesticados por humanóides submarinos, especialmente tritões. Na verdade, eles cooperam com os humanóides servindo como aliados e montaria, sendo protegidos por esses. Cavalos-marinhos benevolentes podem auxiliar visitantes da superfície que estejam visitando o mundo aquático, seja voluntariamente ou por acidente. Muitos marinheiros foram salvos de naufrágios por essas gentis criaturas. Esses seres são bons juízes de caráter, e não ajudarão um ser malévolo, ou que aja de maneira hostil. Algumas vezes, montar um desses animais pode trazer problemas. Cavalos-marinhos mais jovens geralmente esquecem que a maioria dos visitantes da superfície não respiram na água.

Esses cavalos do mar não acumulam tesouros. Recusam até mesmo enfeites como colares e faixas. Eles não vêem utilidade nesse tipo de coisa. No entanto, apreciam outros presentes, como algumas comidas deliciosas que não podem ser encontradas na água.

ECOLOGIA: Cavalos-marinhos são os mais bem-sucedidos dos monstros marinhos inteligentes e de tendência *benéfica*. Eles mantêm laços com as sereias, elfos aquáticos e visitantes da superfície que tiram seu sustento do mar. Essas criaturas podem ser extremamente valiosas como montaria, guias e aliados. Ovos de cavalo-marinho valem 1.500 po. Os jovens valem 2.500 po. Porém, habitantes da superfície que foram salvos por cavalos-marinhos ficam tão gratos que atacarão qualquer mercador que venda ovos ou crias em mercado público, fazendo de tudo para devolvê-los ao mar.

HIPOGRIFO

CLIMA/TERRENO:	Regiões despovoadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)
TESOURO:	Q x 5
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-16
CA:	5
MOVIMENTO:	18, Vn 36(C,D)
DADOS DE VIDA:	3+3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	-
DEFESAS ESPECIAIS:	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	G(3m)
MORAL:	Mediano (9)
VALOR EM XP:	175



Esses monstros alados podem ser predadores, presas ou montarias.

O hipogrifo é um monstruoso híbrido com características de águia e cavalo. Tem orelhas, pescoço, crina, torso e patas traseiras de um cavalo; asas, patas da frente e feições de uma águia, com o tamanho de um cavalo leve de montaria. Tem uma coloração avermelhada, dourada ou em tons de marrom. As penas são mais escuras que o corpo. O bico é marfim ou dourado.

COMBATE: O hipogrifo ataca com o bico e as garras de águia. Cada garra pode rasgar fazendo 1d6 pontos de dano, enquanto o bico inflige 1d10 pontos.

HABITAT/SOCIEDADE: Preferem as partes desoladas das regiões temperada e tropical, especialmente colinas que permitam um rápido acesso aéreo. Esses animais são territorialistas possuindo uma área preferencial para pasto e caça — de 2d4 x 13 quilômetros quadrados —, onde fica o seu covil, sempre bem guardado.

A típica manada de hipogrifos inclui de um a três machos adultos, um número equivalente de fêmeas e vários jovens imaturos. Existe uma chance de 25% de que uma ou mais fêmeas estejam grávidas. A gestação dura 10 meses. Durante os primeiros 5 meses, ela ocorre no interior da fêmea. Depois disso, põe um ovo que se quebrará em outros 5 meses. Gêmeos são raros (1% de chance).

A cria já é capaz de andar após o nascimento. Seu bico, mole durante as 2 primeiras semanas, permite a amamentação. Depois desse período, o bico endurece, e o hipogrifo muda sua dieta para comida regurgitada pela mãe. Aos 4 meses os jovens aprendem a comer carne sólida, embora sejam péssimos matadores (-4 para jogadas de ataque e dano). Aos 6 meses tornam-se capazes de voar (18, Espécie D) e lutar com uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e dano. Filhotes de 1 ano são idênticos aos adultos, mas incapazes de procriar até os 3 anos de idade.

Hipogrifos selvagens são onívoros. Eles se alimentam do que estiver disponível: pasto, frutas ou seres vivos. Atacam presas grandes, como os bisões, mas não caçam carnívoros. A única exceção são os humanóides. Hipogrifos podem, na falta de outra opção, atacar pequenos grupos de pessoas. Os corpos recolhidos são levados ao covil para alimentar os demais. É lá, também, que as posses das vítimas são cuspidas. Essas criaturas são muito

limpas e se livram das carcaças e outras sobras levando-as para longe do ninho. Gostam de coisas claras e brilhantes como vidro, cristais e gemas preciosas. Os machos acumulam pequenas fortunas sob arbustos; como parte do ritual de acasalamento, dispõem os objetos numa formação específica.

ECOLOGIA: Hipogrifos são parentes próximos dos grifos. Nasceram do cruzamento de uma águia com um cavalo. Podem ser criados como presas naturais para os grifos. Felizmente, suas formidáveis armas naturais lhes permitem uma chance de luta. Para compensar a superioridade dos grifos, os hipogrifos andam em grandes bandos.

Eles também são parentes dos pégasos. Porém, como alimentam-se de carne, os pégasos evitam sua companhia.

Esses animais são excelentes montarias aladas. Sua Espécie de Manobra cai para D quando carregam um cavaleiro, porém a velocidade permanece inalterada. Ao contrário dos grifos, esses seres são menos propensos a comer o próprio dono.

Se um hipogrifo jovem for capturado (menos de 4 meses), pode ser domesticado e treinado para servir como montaria. Ovos de hipogrifo são vendidos por 1.000 peças de ouro, hipogrifos jovens valem de 2.000 a 3.000 peças. No entanto, um animal dessa idade terá que ser ensinado a voar. Hipogrifos domesticados aprendem a reconhecer um número limitado de espécies como comida em potencial; humanóides, é claro, estão fora da lista. Esses monstros têm dificuldade de procriar em cativeiro. Assim como acontece com a capacidade de vôo, o hipogrifo selvagem deve ser capturado antes de desenvolver suas habilidades. Os adultos podem ser persuadidos a ajudarem, voluntariamente, alguém que lhes garanta muita comida e proteção.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer não-ártico
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	J,M,D, Qx5
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20 (2d10)
CA:	5(10)
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	1+1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Pela arma usada
ATAQUES ESPECIAIS:	-
DEFESAS ESPECIAIS:	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	M (2m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP: ROBGOBLIN	35
SUBCHEFE	65
CHEFE	120



Robgoblins são uma raça humanóide de seres cruéis, inteligentes, organizados e agressivos, que travam uma guerra eterna contra as demais raças humanóides.

O típico robgoblin é robusto, com 2 metros de altura. Seus pêlos variam de um castanho escuro-avermelhado até o cinza. A pele do rosto é vermelha ou laranja forte. Os machos podem ter nariz azul ou vermelho. Os olhos são amarelados ou marrons, e os dentes, sempre amarelos. As vestimentas têm cores brilhantes, geralmente vermelhas. Porém, qualquer tipo de couro, estará sempre tingido de preto. O armamento dos robgoblins é mantido limpo e conservado.

Eles têm seu próprio idioma, e geralmente conversam com orcs, goblins e macacos carnívoros. Aproximadamente 20% deles podem falar a linguagem comum dos humanos.

COMBATE: Robgoblins em uma milícia estarão equipados com armas de haste (30%), maças-estrela (20%), espadas e arcos (20%), espadas e lanças (10%), espadas e maças-estrela (5%) ou espadas e chicotes (5%).

Eles lutam bem tanto sob a luz do dia como na total escuridão, tendo infravisão com alcance de 20 metros.

Odeiam elfos, e sempre os atacam primeiro.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são terríveis paródias das raças humanóides, e possuem uma sociedade militar organizada em bandos tribais, orgulhosos de seu status. Encontros com outras tribos resultarão em insultos verbais (85%), ou mesmo combate aberto (15%).

Uma tribo típica de robgoblins tem entre vinte e duzentos (2d10x10) machos adultos. Além disso, para cada vinte machos adultos existe um líder (conhecido como sargento) e dois assistentes. Esses têm, cada um, 9 pontos de vida, mas lutam como monstros de 1+1 dados de vida. Grupos com mais de cem são comandados por um subchefe que tem 16 pontos de vida e CA 3. A grande força do subchefe lhe dá um bônus de +2 em todas as jogadas de dano; subchefes lutam como monstros de 3 dados de vida. Se os robgoblins forem encontrados em seu covil, serão comandados por um chefe com CA 2, 22 pontos de vida e +3 pontos de dano por jogada; esse líder poderoso luta como um monstro de 4 dados de vida. O chefe tem de cinco a vinte (5d4) subchefes atuando como guarda-costas. Líderes e chefes sempre carregam duas armas.

Cada tribo tem um brasão de guerra, que é carregado durante os combates para inspirar as tropas. Se o chefe da tribo participar da batalha, ele carregará o brasão consigo. Caso contrário, o estandarte estará com um dos subchefes.

Além dos guerreiros, cada tribo conterà fêmeas na proporção de uma para cada dois machos, e três crianças para cada macho.

Aproximadamente 80% dos covis de robgoblins são complexos subterrâneos. Os restantes 20% são vilarejos na superfície, protegidos por cercas, dois portões e três a seis torres de guarda. Os vilarejos são freqüentemente construídos sobre ruínas de edifícios de outras raças humanóides, e podem incorporar características da arquitetura anterior.

Vilas de robgoblins possuem artilharia na forma de duas catapultas pesadas, duas leves e uma balestra para cada cinquenta guerreiros. Complexos subterrâneos podem estar guardados por dois a doze macacos carnívoros (60%).

Robgoblins são grandes mineradores e podem detectar passagens, construções novas e paredes móveis 40% do tempo.

ECOLOGIA: Essas criaturas acham-se superiores aos orcs e goblins, e podem agir como líderes para essas raças. Em casos assim, as criaturas "inferiores" são usadas como bucha de canhão.

Robgoblins mercenários podem trabalhar para humanóides ricos ou poderosos.

HOMÚNCULO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Ver abaixo
TESOURO:	-
TENDÊNCIA:	Ver abaixo

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Vn 18(B)
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida causa sono
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	D(45cm)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	270



Esses pequenos seres místicos foram criados por magos para missões de espionagem e outras tarefas especiais.

O homúnculo comum é vagamente humanóide em sua forma. Ele tem 45 centímetros de altura, e sua pele esverdeada (semelhante à dos répteis) pode ser manchada e com verrugas. Essas criaturas possuem asas de morcego com uma envergadura de 60 centímetros e uma boca cheia de dentes longos e afiados que podem injetar um potente veneno sonífero.

COMBATE: Os homúnculos têm um vôo rápido e ágil, o que lhes dá vantagem em combate. O monstro pode executar rasantes tão velozes que tentar capturá-los sem uma rede ou *Teia* é quase impossível.

Em combate, ele irá pousar sobre a vítima e mordê-la. Além de causar 1-3 pontos de dano, a criatura injeta um poderoso veneno, a que só ficará imune quem alcançar sucesso em um teste de resistência a veneno. Caso contrário, entrará em sono profundo por 5-30 (5d6) minutos.

Os valores para teste de resistência da criatura são os mesmos de seu criador. Ataques ao homúnculo não afetam o criador, e vice-versa, com apenas uma exceção: qualquer ataque que destrua o homúnculo faz com que o criador sofra 2-20 (2d10) pontos de dano. Da mesma forma, se o criador for morto, o monstro também morre, e seu corpo se derrete numa poça fétida.

HABITAT/SOCIEDADE: Homúnculos são artificiais, criados por magos como componentes vivos. O processo de sua criação é longo, complicado e dispendioso. Qualquer mago que deseje fazê-lo e torná-lo servo deve primeiro localizar um alquimista. O mago deve fornecer uma gota de seu próprio sangue e 500-2.000 (1d4x500) po. O sangue é a base do corpo da criatura, enquanto o dinheiro paga os outros materiais necessários, além do trabalho do alquimista, que leva 1-4 semanas para transformar o sangue no composto místico necessário. O mago precisa lançar *Consertar*, *Reflexos* e *Olho Arcano* sobre o composto. Quando a última magia é lançada, o composto se aglutina e assume a forma do homúnculo.

O monstro possui um elo telepático com seu criador, sabendo tudo que seu mestre pensa, transmitindo o que vê e ouve. O criador pode controlar telepaticamente as ações do homúnculo dentro de um raio de 480 metros. A criatura nunca sairá voluntariamente da região de contato com seu criador, mas pode ser afastado dessa área à força. Assim que é retirada do raio de tal

influência, a criatura entra em pânico e faz tudo que puder para restabelecer contato. A ligação homúnculo-mago não é mantida através de barreiras planares ou dimensionais. Se o monstro ou seu mestre estiver em outro plano, a criatura ficará sempre próxima ao local onde estabeleceu o último contato.

Homúnculos são o reflexo de seu criador, possuindo a mesma inteligência, tendência e até os maneirismos.

Essas criaturas são mudas, mas podem escrever se seu mestre também puder. Homúnculos auxiliam o criador em inúmeras tarefas, incluindo rituais místicos (apesar de não lançarem magias).

O covil dos homúnculos é a morada de seu mestre. Magos bondosos podem fornecer-lhe uma cama especial, um ninho ou câmara; caso contrário, a criatura se ajeita como for possível.

ECOLOGIA: Homúnculos não são mais do que servos e não têm lugar no mundo natural, nem fazem parte de cadeias ecológicas. Essas criaturas atuam frequentemente como espiões, mensageiros, escolta ou emissários. A destruição de um homúnculo é um grande risco. Sendo assim, raramente servem como soldados ou guarda-costas.

Apesar de serem criaturas mágicas, homúnculos possuem as mesmas funções biológicas das criaturas normais. Precisam de descanso, comida e água para sobreviverem. As refeições são como as de seu mestre, e comem tanto quanto um gato doméstico.

Existem rumores de métodos para que pessoas não iniciadas nas artes arcanas obtenham seus próprios homúnculos. Apesar de não receberem muito crédito, alguns dizem que conhecem tais métodos, e que já presenciaram seus resultados. Se tal processo existir mesmo, pode ser extremamente valioso para quem o descobrir.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer/subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa(5-7)
TESOURO:	P
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	-
DEFESAS ESPECIAIS:	-
PROTEÇÃO À MAGIA:	-
TAMANHO:	G(3m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	175



Esses monstros dos subterrâneos, que parecem vir de um cruzamento entre um abutre e um ser humano, têm ganchos no lugar das mãos. Eles medem aproximadamente, 3 metros de altura e pesam 175 quilos. Possuem um exoesqueleto resistente e de coloração cinzenta, semelhante ao dos insetos. Seus membros frontais terminam em ganchos de 30 centímetros de comprimento. As pernas acabam em pés com três pequenos ganchos, como se fossem dedos longos e afiados. A cabeça é semelhante à de um abutre, incluindo o bico. Os olhos são multifacetados. Suspeita-se que são parentes distantes das baratas ou dos grilos.

O cheiro dessas criaturas é imperceptível para humanos ou semi-humanos, mas os animais detectam um odor de mofo. Comunicam-se através de rangidos e estalos emitidos pelos ossos da garganta. Em uma caverna, o som pode ecoar em vários corredores. Os monstros também conseguem usar o som para estimar distâncias, ou mesmo o tamanho da caverna, como o radar dos morcegos.

COMBATE: Ganchos têm o olfato apurado e só serão surpreendidos se tirarem 1 num teste de surpresa. Conhecem o território onde vivem e armam emboscadas para viajantes ou exploradores incautos. A cada rodada, atacam com seus dois ganchos. Se, na mesma rodada, atingirem o alvo, o bico também acerta, automaticamente, e passa a causar 2d6 pontos de dano a cada rodada, até que um dos seus ganchos seja retirado do corpo da vítima.

Eles são cegos à luz normal, mas possuem audição extremamente desenvolvida que os auxilia a localizarem suas presas. Como sua visão é muito fraca, não sofrem nenhuma penalidade se forem cegados, ou se estiverem lutando em completa escuridão. No entanto, tais monstros atacam oponentes silenciosos com as mesmas penalidades que pessoas normais sofrem por lutar no escuro.

São escaladores natos, e seus ganchos são excelentes em superfícies rochosas. Movem-se com velocidade normal em superfícies verticais (desde que estas não sejam escarpadas). Seu peso não permite que se pendurem no teto como fazem outros insetos.

HABITAT/SOCIEDADE: A penalidade óbvia por se ter ganchos em vez de mãos é que o animal não pode usar nenhum tipo de arma ou ferramenta. Esses seres só podem carregar objetos com o bico. Assim, a habilida-

de de acumular tesouros é muito restrita.

Um clã de ganchos costuma viver em cavernas e áreas subterrâneas. A entrada geralmente é uma abertura vertical em uma parede rochosa. Cada família do clã habita uma pequena caverna ao redor de uma área central. Os ovos são mantidos no lugar mais protegido e vigiado. O grupo é governado pela fêmea mais velha, que nunca participa dos combates. O macho mais velho, freqüentemente o parceiro da líder do clã, é quem comanda todas as caçadas e demais situações de combate, sendo considerado o senhor da guerra.

Membros de um clã raramente lutam uns contra os outros. Podem até discutir ou não cooperarem entre si, mas dificilmente chegam a se enfrentar. Clãs diferentes podem guerrear, mas apenas por um bom motivo, como uma disputa territorial, por exemplo. É difícil que um clã de ganchos se interesse em conquistar grandes territórios ou em dominar outros clãs.

O gancho relaciona-se com outras raças. Apesar de esses seres não serem tolos a ponto de atacar um grupo mais forte, geralmente outras formas de vida são consideradas alimento. Os monstros recuam ao se depa- rarem com grupos mais fortes. Um gancho não reconhece débitos ou gratidão. Sua própria linguagem não possui palavras que expressem esse conceito. Se alguém salvar a vida de um gancho, a criatura com certeza não retribuirá o favor.

ECOLOGIA: Apesar de serem basicamente onívoros, eles preferem carne. Esses monstros podem comer qualquer tipo de fungo, planta, líquen ou animal que habite cavernas. Têm poucos predadores naturais; apesar disso, qualquer monstro que consiga capturar um gancho acabará tentando devorá-lo.

CAVALOS

	de Carga	de Batalha	Médio	Leve	Pônei	Selvagem	de Montaria	Mula
CLIMA/TERRENO:	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
FREQÜÊNCIA:	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso	Montanhoso
ORGANIZAÇÃO:	Comum	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Comum	Comum
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Manada	Manada	Manada	Manada	Manada	Manada	Manada	Manada
DIETA:	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia	Dia
INTELIGÊNCIA:	Herbívora	Herbívora	Herbívora	Herbívora	Herbívora	Herbívora	Herbívora	Herbívora
TESOURO:	Animal (1)	Animal (1)	Animal(1)	Animal(1)	Animal(1)	Animal(1)	Animal(1)	Animal(1)
TENDÊNCIA:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1	1	1	5-30 (5d6)	5-50 (5d6)	1
CA:	7	7	7	7	7	7	7	7
MOVIMENTO:	12	15	18	24	12	24	24	12
DADOS DE VIDA:	3	3+3	2 + 2	2	1 + 1	2	3	3
TACO:	17	17	19	19	19	19	17	17
Nº DE ATAQUES:	1	3	3	2	1	1	2	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	1-3	1-8/1-8	1-6/1-6	1-4/1-4	1-2	1-3	1-2/1-2	1-2/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G	G	G	G	M	G	G	M
MORAL:	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)	Incerto(5-7)	Incerto(5-7)	Incerto (5-7)	Incerto (5-7)
VALOR EM XP:	65	120	65	35	35	35	65	65

Cavalos são grandes quadrúpedes, geralmente usados por humanos e semi-humanos para transportes, carga e tração.

Um cavalo pode ser completamente branco, cinza, bege, marrom, preto ou de tons avermelhados; o pêlo também pode combinar algumas dessas cores. A variação mais interessante é a do cavalo malhado, que possui uma pelagem irregular de manchas pretas e brancas; o palomino, que é amarelo-ouro com crina e cauda brancas; e o pinta-cinza, que é cinza-escuro com manchas de tom mais claro no peito, barriga e garupa.

Além da cor da pelagem, o cavalo pode ter marcas de vários tipos. Os longos cabelos na crina e na cauda são mais escuros, mais claros ou da mesma cor do corpo do cavalo. Possui outras características: um focinho branco, uma mancha (uma banda branca começando no alto da cabeça, afinando no nariz), e uma estrela (uma marca branca, bem entre os olhos, em forma de diamante).

Para medir cavalos usa-se, nos países de língua inglesa, a unidade de medida denominada "mãos". Cada "mão" corresponde a 4 polegadas (cerca de 11 centímetros).

COMBATE: Cavalos de batalha lutarão independentemente de seu dono a partir da segunda rodada de combate corpo a corpo. Outros espécimes lutarão apenas se encurralados. Muitos atacam duas vezes por rodada com suas patas dianteiras.

A menos que tenha sido especialmente treinado, um cavalo entrará em pânico diante de sons estranhos, odores diferentes, fogo ou movimentos repentinos em 90% das vezes. Cavalos treinados e acostumados com estas situações (como cavalos de batalha) irão se assustar apenas em 10% das vezes.

HABITAT/SOCIEDADE: O período de gestação de uma fêmea é de 11 meses. Éguas dão cria de um único potro. Há alguns casos (10%) em que nascem dois potros de uma vez. Três filhotes podem nascer, mas é um fato extremamente raro. O potro é desmamado após 6 meses, e estará maduro aos 2 ou 3 anos. É considerado adulto com 5. A expectativa de vida de um cavalo é de 30-35 anos; existem registros de casos excepcionais, em que o cavalo chegou a 50 anos. Cavalos utilizados em trabalhos pesados raramente passam dos 12 anos.

Apenas 10% dos pôneis e cavalos selvagens podem ser treinados como cavalos de batalha. De todas as espécies e variedades listadas aqui, apenas as mulas são ágeis o suficiente em montanhas e subterrâneos.

ECOLOGIA: Cavalos modernos são encontrados em planícies temperadas e campos, enquanto espécimes domésticos adaptam-se em qualquer lugar onde vivam pessoas.

Cavalos podem carregar peso por longos períodos de tempo, mas isso deixa-os cansados. A tabela a seguir mostra o peso máximo que um cavalo pode agüentar; note que pesos maiores fazem o cavalo andar mais devagar.

TABELA DE CAVALOS 1:

Peso máximo em kg tipo de cavalo	velocidade máxima	1/2 velocidade	1/3 de velocidade
Cavalo de carga	130	195	260
Cavalo pesado de batalha	130	195	260
Cavalo médio de batalha	110	165	220
Cavalo leve de batalha	85	125	170
Pônei	80	120	160
Cavalo selvagem	85	125	170
Cavalo de montaria	90	135	180
Mula	125	190	250

Um cavalo também pode se deslocar a velocidades maiores que as listadas em suas taxas de movimentação. Acompanhe:

TABELA DE CAVALOS 2:

tipo de cavalo	andando	trote	trote longo	galope
Cavalo de carga	6	12	18	24
Cavalo pesado de batalha	6	15	21	27
Cavalo médio de batalha	9	18	27	36
Cavalo leve de batalha	12	24	36	48
Pônei	6	12	18	24
Cavalo selvagem	12	24	36	48
Cavalo de montaria	12	24	36	48
Mula	6	12	18	24

Conforme visto no *Livro de Jogador*, um dia de viagem em bom terreno, uma criatura pode percorrer o número de quilômetros igual a três vezes sua taxa de movimentação normal. Um cavalo pode ter sua taxa de movimentação ampliada ao entrar em trote longo ou galope. Um trote longo pode ser mantido por duas horas e o galope por uma, mas o cavalo deve andar normalmente por uma hora antes que a movimentação acelerada possa ser reiniciada. Para se verificar o aumento da velocidade de viagem, veja o *Livro do Mestre (LdM)*.

Um cavalo não vai galopar se tiver peso suficiente para reduzir sua movimentação à metade (Tabela 1); nem tampouco entrará em trote longo se o peso tiver reduzido sua movimentação a um terço.

CAVALO DE CARGA

Cavalos de carga são grandes animais, usados para puxar pesos, normalmente treinados para fazer parte de uma parelha. Fortes, porém lentos, esses poderosos animais puxam cargas por longas distâncias sem problemas, sendo freqüentemente utilizados por mercadores.

CAVALO DE BATALHA

Esses cavalos de batalha são espécimes treinados para lança, lança de cavalaria e espada. Eles têm moral mais alto que os demais cavalos e não são tão assustadiços no que se refere a movimentos repentinos e barulhos altos. Escolhidos por cavaleiros e pelas tropas de cavalaria, esses animais são o auge dos cavalos militares. Há três subtipos: pesado, médio e leve.

Cavalos pesados de batalha são parecidos com cavalos de carga. Grandes e fortes, mostram-se relativamente lentos. O tamanho e as pernas poderosas permitem que o animal use armadura simples e carregue um homem de armas com armadura simples, tudo isso com a mesma facilidade que um pônei tem ao carregar um alforje. Um bom cavalo pesado de batalha, completamente treinado, vale 400 po.

Cavalos médios de batalha são menores e mais leves. Eles podem usar armadura de couro ou armadura simples leve, e carregar uma pessoa que também use essas armaduras. A vantagem do cavalo de batalha médio é o aumento de velocidade. Seu preço médio é de 200 po.

Cavalos leves de batalha são os mais rápidos do grupo. Podem carregar combatentes com armaduras de couro, mas raramente usam proteção. Constituem excelentes montarias para grupos mais apressados. Custam 150 po.

PÔNEI

São pequenos e lépidos cavalos usados basicamente para transporte e, em segundo plano, para trabalhos em fazendas. Eles se mostram mais irritadiços que os cavalos maiores, mas freqüentemente também sabem ser mais gentis. Às vezes, são treinados como cavalos de batalha por raças semi-humanas menores que os humanos. Os preços variam de acordo com o tamanho e treinamento, ficando em torno das 500 po.

CAVALO SELVAGEM

Essas criaturas podem ser capturadas para servir de montaria, ou como pôneis para o trabalho. Seu treinamento consome o dobro do tempo gasto com um cavalo doméstico. Cavalos selvagens são robustos porém pouco firmes, e difíceis de se capturar nas regiões selvagens.

CAVALO DE MONTARIA

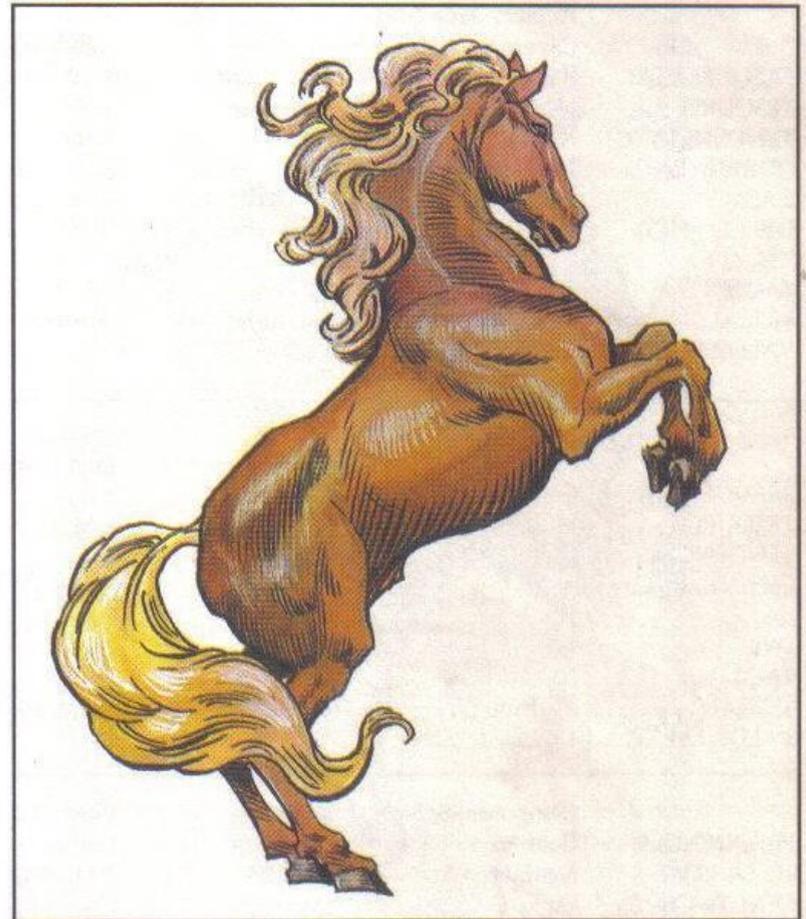
Esses animais de transporte são os mais comuns e mais usados no trabalho, criados por humanos e semi-humanos. O preço de um cavalo de passeio varia muito de acordo com sua ascendência e raça, treinamento e aparência. Rápidos e ágeis, esses espécimes são um boa opção para transporte pessoal e uso geral.

MULA

Híbridos estéreis de cavalos e jumentos, mulas são extremamente confiantes e teimosas. Elas podem ser montadas por pessoas pacientes, que saibam como conduzir o animal, mas mais bem aproveitadas como animais de carga em terreno acidentado ou montanhoso. Essas criaturas, utilizadas por aventureiros, representam o único animal desta categoria que anda em subterrâneos. O preço de uma mula depende de quantas dificuldades elas andaram arrumando para o dono atual.

PÔNEI DAS ESTEPES

Um pônei das estepes não é atraente, bonito ou grande, mas é doméstico, e sua aparência desajeitada esconde um animal de grande resistência, velocidade e força. Eles vêm do cruzamento entre cavalo e pônei, com características próprias. É pequeno, com aproximadamente 13 "mãos" (1,4 metro) na cernelha, pescoço curto, cabeça grande e ossos pesados. Sua



pelagem-de inverno é felpuda, e dá a essas criaturas aparência um tanto selvagem. A coloração mais comum é cobre ou bronze, com estrias amarelas e brilhantes nas costas.

Estes cavalos são valentes, duros de matar e agressivos em combate. Eles têm características de um cavalo leve de batalha, com algumas exceções. Atacam três vezes por rodada, sendo a terceira uma mordida que causa 1-3 pontos de dano. A força física do pônei das estepes, sua pelagem felpuda e pele resistente conferem-lhe CA 6. Suas pernas curtas são poderosas, e podem arrastar peso e cavalgar rapidamente por longas distâncias. O dorso pequeno também é muito resistente, e esse cavalo pode carregar tanto quanto um cavalo médio de batalha (110/165/220). O pônei das estepes é de temperamento equilibrado e firme em combate; seu moral é mediano (8-10), e ele se assusta muito raramente (5%) com coisas como fogo e barulhos altos.

Um pônei das estepes tem uma resistência ao esforço físico que é memorável. Ele pode sobreviver apenas pastando, e não precisa ser alimentado ou cuidado por seu dono; rações de capim não são necessárias. Essa criatura pode ser montada por longas distâncias sem se cansar ou fraquejar. Um modificador de +3 é aplicado aos testes de resistência a cansaço e exaustão quando o animal estiver viajando por longas distâncias.

Apesar de suas qualidades, esse animal não é procurado, nem considerado valioso. Ele é mais freqüentemente utilizado por tribos nômades. Fora das estepes, é praticamente desconhecido, e não atinge altos preços em leilões. Apenas criadores que conhecem suas qualidades, ou que procuram força e resistência para suas próprias crias, consideram o pônei das estepes valioso.

HUMANO

	Homem das Cavernas	Aventureiro	Bandidos Bandoleiro	Bárbaro/Nômade	Furioso/Dervixe	Fazendeiro/Pastor
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Comum	Rara	Rara	Comum
TESOURO:	Nenhum	Por classe	J,N,Q	L, M	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Qq	Cruel	Qualquer	Justa/bondosa	Neutra/bondosa
QUANT./ENC.:	10-100 (10d10)	1-8	20-200 (20d10)	30-300 (30d10)	10-100 (10d10)	1-20
CA:	8	Variável	10 a 6	10 a 6	10 a 6	10
DV:	1-6 PV/ 2 DV	Variável	1-6PV	1-6PV	1-6PV	1-6PV
TAC0:	20 (19)	Variável	20	20	20	20
MORAL:	Mediano (9)	Variável	Mediano (9)	Mediano (9)	Destemido (20)	Mediano (9)
VALOR EM XP:	15 (35)	Variável	15	15	15	15

	Pequeno Nobre	Cavaleiro	Soldado Mercenário	Marinheiro Mercante/Pescador	Negociante/Vendedor	Classe Média
FREQÜÊNCIA:	Comum	Muito rara	Rara	Comum	Comum	Comum
TESOURO:	J,K,L,M,N,Q	L,M	L,M	10-60 pp	10-1000 po	J, M, N
TENDÊNCIA:	Qq	Qq leal	Qq	Qq	Qq	Qq
QUANT./ENC.:	1-20	1-4	10-100 (10d10)	4-80 (4d20)	30-300 (3d10 x 10)	2-40 (2d20)
CA:	10	4 a 2	7 a 4	10 a 8	10 a 5	10
DV:	1-6	2+	2-8 PV	1-6 PV	1-6 PV	1-6 PV
TAC0:	20	19-	20	20	20	20
MORAL:	Mediano (9)	Elite (14+)	Res. (11-12)	Mediano (9)	Mediano (9)	Mediano (9)
VALOR EM XP:	15	Variável	15	15	15	15

	Camponês/Servo	Peregrino	Pirata/Corsário	Polícia/Guarda Local	Sacerdote	Marinheiro
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Comum	Incomum	Muito rara	Comum
TESOURO:	Nenhum	I	J, M, N, Q	10-60 pp	J, K, M	L, M
TENDÊNCIA:	Qq	Qq	Qq maligna	Qq leal	Qq	Qq
QUANT./ENC.:	1-100	10-100 (10d10)	30-300 (30d10)	2-20 (2d10)	1-8	4-80 (4d20)
CA:	10	10 a 8	10 a 6	7 a 4	Várias	10 a 8
DV:	1-6 PV	1-6 PV	1-6 PV	1-6 PV	1-6 PV	1-6 PV
TAC0:	20	20	20	20	20	20
MORAL:	Mediano(9)	Mediano(9)	Mediano (9)	Resoluto (10)	Variável	Mediano (9)
VALOR EM XP:	15	15	15	15	Variável	15

	Escravagista	Soldado	Ladrão/Matador	Artesão/Pequeno negociante	Nativo	Arcano
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum	Comum	Comum	Rara	Muito rara
TESOURO:	Nenhum	I	J, M, N, Q	1-100 po	Nenhum	L, N, Q
TENDÊNCIA:	Qq	Qq	Qq maligna	Qq	Qq	Qq
QUANT./ENC.:	1-100	10-100 (10d10)	1-8	2-12 (2d6)	10-100 (10d10)	1-8
CA:	10	8 a 4	10 a 8	10	8	10
DV:	1-6 PV	1-6 PV	1-3	1-6 PV	1-6PV	Variável
TAC0:	20	20	20	20	20	Variável
MORAL:	Mediano(9)	Resoluto(10-12)	Variável	Mediano (8-9)	Mediano(9)	Variável
VALOR EM XP:	15	15	Variável	15	15	Variável

ABORÍGENE/HOMEM DAS CAVERNAS

Esses humanos primitivos são encontrados em regiões que, de outra forma, seriam desabitadas. Para cada 10 aborígenes haverá um guerreiro de 3º nível. Suas tribos serão lideradas por um chefe (guerreiro de 5º nível) e 1-4 subchefes (guerreiros de 4º nível). Para cada 10 aborígenes encontrados há 10% de chance de ter, também, xamã (sacerdote de 3º nível).

A maioria dos encontros (60%) será predominantemente com guerreiros homens ou turmas de caça. Há 40% de chance de um encontro se dar perto da tribo, sempre construída em esconderijos naturais como cavernas e bosques. Os números aqui definidos são os de homens encontrados; normalmente um número semelhante de mulheres e crianças estará também nas moradias.

Aborígenes se armam tipicamente com machados de pedra, lanças e clavas.

AVENTUREIRO

Estes são personagens do Mestre (PdMs) semelhantes ao grupo de per-

sonagens de jogador. Formam grupos de guerreiros, ladrões, sacerdotes e arcanos que buscam fama, fortuna e poder. Bandos típicos de aventureiros são constituídos por 2 a 8 membros. Aventureiros solitários provavelmente foram separados do grupo, ou se perderam, ou são batedores avançados ou, ainda os únicos sobreviventes de um combate.

Após determinar o tamanho do grupo encontrado, defina a que classe pertence, conforme a tabela:

d10	classe
1-4	Guerreiro
5-6	Clérigo
7-8	Ladrão
9-10	Arcano

Determine o nível do grupo de aventureiros — baixo, médio, alto, muito alto — e jogue os dados para cada membro, seguindo a tabela:

nível	Faixa compreendida	dado
baixo	1-3	(1d3)
médio	4-7	(1d4+1)
alto	7-12	(1d6+6)
muito alto	9-20	(1d12+8)

Um aventureiro de alto nível possui seguidores, que acompanham o grupo: 1-100% dos seguidores possíveis. Isso pode inchar o tamanho do grupo encontrado, transformando-o num pequeno exército.

Clérigos e arcanos terão 1-100% de suas magias disponíveis no momento do encontro (arredondado para baixo).

Guerreiros e clérigos de alto nível usarão armadura simples e escudo, e montarão cavalos médios de batalha. Cada nível dá a um aventureiro uma chance cumulativa de 5% de possuir itens mágicos, conforme mostrado abaixo. Jogue os dados para cada item marcado com "S". Jogue novamente se o item for amaldiçoado ou indesejável, mas só é permitido um novo lance de dados para cada categoria.

Item	Guerreiro	Arcano	Clérigo	Ladrão
Armadura	S	N	S	N
Escudo	S	N	S	S
Espada	S	N	N	S
Outras armas	S	N	S*	S
Poção	S	N	S	S
Pergaminho	N	S	S	N
Anel	N	S	N	S
Varinha/Bastão/Cajado	N	S	N*	N
Itens mágicos genéricos	N	S	S	S

* Se não houver uma arma para usar, jogue os dados para Varinha/Bastão/Cajado. Se o item sorteado não puder ser utilizado por um sacerdote, então não há nenhum item presente na categoria.

Além das armas, aventureiros também contam com tesouro comum. Guerreiros possuem riquezas dos tipos L e M. Clérigos possuem J, K e M; arcanos, L, N e Q; e ladrões têm J, N e Q.

BANDIDO/BANDOLEIRO

São ladrões rurais, que atacam viajantes e moradores de áreas isoladas. Viajam em grupos de 20-200, normalmente liderados por um guerreiro, ladrão, clérigo ou arcano de alto nível. Para cada 20 bandidos, haverá um guerreiro adicional de 3º nível. Se mais de 100 forem encontrados, o líder será de pelo menos 8º nível. Usam espadas, lanças e pequenos escudos. Até 20% deles podem estar armados com arcos. Esses criminosos usam armadura (50%), corselete de couro (35%), corselete acolchoado (10%) ou loriga(5%). Bandoleiros são mais bem equipados, e terão moral maior.

BÁRBARO/NÔMADE

Bárbaros pertencem a culturas primitivas, com perícias rudimentares: criação de gado, indústrias simples, como tecelagem e escultura. Vivem em vilarejos de casas primitivas, ou em moradias móveis (barracas, tendas e carroças). Em regiões aquáticas, eles podem viver em embarcações como canoas ou jangadas.

Bárbaros usam espadas, facas, arcos, lanças e clavas. Armaduras são limitadas a escudos, elmos e placas peitorais. Esses povos tendem a ser hostis com arcanos desconhecidos. Os bárbaros também costumam surpreender os inimigos, impondo uma penalidade de -5 em testes de surpresa.

FURIOSO/DERVIXE

Furiosos são violentos grupos de combate, capazes de um comportamento maníaco durante as batalhas. Quando encontrados, entram em uma espécie de frenesi de combate, o que aumenta as perícias marciais e o moral. Eles atacam duas vezes por rodada, ou apenas uma com +2 de bônus. Muitos usam corselete de couro e escudo, ficando com Categoria de Armadura 7. Furiosos nunca precisam fazer teste de moral.

Dervixes são nômades altamente religiosos. Devido à sua natureza fanática, acrescentam 1 em suas jogadas de ataque e dano. Eles também não fazem teste de moral durante o combate. Se encontrados em períodos de paz, furiosos podem ser confundidos com



bandos de guerreiros comuns. Dervixes são confundidos com peregrinos.

FAZENDEIRO/PASTOR

Essas pessoas simples trabalham na produção de bens agropecuários. Cerca de 65% dos encontros se dará com fazendeiros cultivando suas terras. Encontros com pastores podem ocorrer em qualquer lugar onde haja pasto ou mercado para os rebanhos.

PEQUENO NOBRE

Esses são de classe mais elevada. Não fazem parte da nobreza dominante, mas suas posses e conexões lhes conferem relativo poder. Cada pequeno nobre encontrado pode estar acompanhado por 0-3 guardas (1d4-1) e 1-6 servos. Os guardas são guerreiros mercenários de 1º a 6º nível, armados com espadas e lanças. Os servos poderiam lutar como guerreiros de nível zero, mas muito provavelmente entrariam em pânico. Os pequenos nobres possuem espadas e adagas.

CAVALEIRO

Cavaleiros são guerreiros montados e de armadura, que servem a um lord. Podem estar em missão especial ou patrulhando a área. Os cavaleiros aparecem acompanhados de empregados, escudeiros e outros seguidores (50%). Esses guerreiros se armam com espada, lança de cavalaria, maça, mangual ou adaga, armadura simples, de batalha, completa ou cota de malha. Um cavaleiro monta um cavalo médio (ou pesado) de batalha, freqüentemente com armadura própria.

Cerca de 5% dos encontros serão com um cavaleiro derrotado. Estando sem suas armas e armaduras, o cavaleiro pode ser confundido com uma pessoa comum. O PdM pode mesmo alimentar essa confusão, ao menos até ter acesso a armas novamente.

SOLDADO MERCENÁRIO

Soldados mercenários constituem um grupo de guerreiros de baixo nível que oferece seus serviços pela melhor oferta. Quando encontrados, existem chances iguais de que estejam empregados e a caminho de um combate, ou indo ao encontro de um potencial empregador, à procura de trabalho ou, ainda, voltando para suas casas.

HUMANO

MARINHEIRO MERCANTE/PESCADOR

Homens do mar são usualmente encontrados em regiões próximas a portos e águas navegáveis. Se encontrados em terra, talvez façam parte da tripulação de uma barça, descendo uma correnteza ou rio. Pescadores podem estar procurando por um local de pesca, pescando ou já retornando com a carga. Marinheiros usam facas, espadas curtas, cutelos ou malaguetas (1 ponto de dano).

NEGOCIANTE/VENDEDOR

Negociantes e vendedores comercializam produtos e serviços. Quando encontrados em regiões selvagens, é porque estão viajando à procura de novos negócios. Apenas 10% serão mercadores, 10%, tropeiros; os demais, guardas mercenários. Os guardas são liderados por um guerreiro de 6º a 11º nível, e um tenente um nível abaixo. Cada líder é acompanhado por 12 guardas de 2º nível. Para cada 50 pessoas na caravana, há 10% de chance de um arcano (de 6º a 8º nível), 5% de chance de um sacerdote (5º a 7º nível) e 15% de chance de um ladrão (8º a 10º nível) com 1-4 ajudantes (3º a 7º nível) estarem presentes. Esses líderes, guardas e personagens especiais se somam ao número normal de mercadores, tropeiros e guardas comuns.

O tesouro é basicamente composto por mercadorias comuns (90%). A caravana terá 10 animais de carga ou uma carroça para cada 5.000 po de valor.

CLASSE MÉDIA

Esses são viajantes cuidando de seus negócios pessoais. Aparecem em regiões civilizadas, apesar de ser possível encontrar pioneiros em regiões de fronteira pacífica. Armam-se com facas, adagas e espadas curtas.

CAMPONÊS/SERVO

Camponeses são fazendeiros, pastores e negociantes de classes sociais mais baixas. Diferentemente de servos, vivem livremente.

Os servos — da mais baixa das classes sociais — estão totalmente submetidos ao lorde local. Cultivam a terra e fazem todo o trabalho pesado em grandes propriedades agrícolas. Na verdade, servos são pouco mais do que escravos.

Ambos os grupos se defendem com adagas, clavas, cajados e ferramentas de trabalho. Não possuem tesouros, exceto nas raras ocasiões em que guardam objetos encontrados.



PEREGRINO

Peregrinos são grupos de religiosos indo ou voltando de um lugar sagrado. Podem ser encontrados em qualquer lugar.

Um grupo de peregrinos sempre estará acompanhado por sacerdotes e outras classes. Essas pessoas podem agir como líderes, guardas ou peregrinos comuns. O grupo inclui de 1-6 sacerdotes de 2º nível, 1-4 sacerdotes de 4º nível, 1-2 de 6º e 1 de 8º (acompanhado por um assistente de 3º e um de 5º). Para cada 10 peregrinos, há 10% de chance de haver de 1-8 guerreiros (1º a 8º nível) e 1-6 ladrões (2º a 7º nível). Há 5% de chance de um arcano de 6º a 9º nível estar presente. Se os peregrinos forem *justos*, os guerreiros serão paladinos. Se os peregrinos forem *honrados*, os guerreiros serão rangers. Se o grupo for *neutro*, os sacerdotes serão druidas. Se forem *vis*, lutarão como furiosos, mesmo armados apenas com adagas.

A tendência dos peregrinos pode ser assim determinada:

d100	Tendência
01-35	boa e leal (<i>justa</i>)
36-55	boa e caótica (<i>honrada</i>)
56-65	neutra
66-85	má e leal (<i>vil</i>)
86-00	má e caótica (<i>cruel</i>)

Os bandos de peregrinos estarão a pé em 75% dos encontros. Há 5% de chance de um sacerdote de alto nível estar carregando um artefato sagrado, cuidadosamente escondido e protegido por armadilhas e magias.

PIRATA/CORSÁRIO

Piratas são guerreiros e ladrões do mar, liderados por um capitão (guerreiro de 8º a 10º nível, 8º se forem menos de 200 piratas). Este terá um tenente de 6º a 7º nível e quatro imediatos de 4º nível. Para cada 50 piratas haverá um guerreiro de 3º nível, assim como existe 15% de chance de um clérigo de 12º a 15º nível e 10% de chance de um arcano de 6º a 9º nível estarem presentes. Para cada 100 piratas haverá também um guerreiro de 5º nível. Todos esses PdMs existem em adição aos piratas comuns indicados pelos dados.

Piratas usam corselete de couro como armadura; líderes usam cota de malha. Suas armas são facas, espadas e armas de haste. Alguns possuem bestas: leves (20%) ou pesadas (10%). O navio terá balistas ou catapultas. Corsários seguem a mesma estrutura, mas com tendência *neutra*, inclinada para o mal.

POLÍCIA/GUARDA LOCAL

Estes são os representantes do governo local, preocupados em manter a lei e a ordem, sempre seguindo as determinações de seus superiores. Se os guardas forem encontrados fora da cidade, podem estar perseguindo um fugitivo (50%), ou investigando um crime no limite de sua jurisdição (50%). Guardas são o equivalente a guerreiros de 1º a 4º nível. Policiais encontrados fora da cidade têm 25% de chance de estarem acompanhados por uma multidão composta por cidadãos temporariamente requisitados para trabalhar com a polícia; eles lutam como guerreiros de nível 0.

SACERDOTE

São típicos sacerdotes PdMs viajando para tratar de negócios pessoais ou realizar uma missão. A quantidade por encontro refere-se ao número de verdadeiros sacerdotes. Eles são de nível alto o suficiente para terem seguidores consigo (50%).

MARINHEIRO

Marinheiros não-mercantes são a marinha do governo local, trabalhando como policiais ou soldados. Podem estar patrulhando as águas nacionais, perseguindo algum criminoso em seu barco indo (ou voltando) de uma missão no mar. Cada embarcação é comandada por um capitão (guerreiro de 6º nível) e um primeiro-oficial (guerreiro de 5º nível). Suas armas são espadas, facas, arcos e armas de haste. No barco há balistas e catapultas.

ESCRAVAGISTA

Escravagistas normalmente estão juntos de um grupo de escravos capturados. Se nenhum escravo for encontrado, esses PdMs podem ser confundidos com mercenários ou bandidos. O líder é um guerreiro, ladrão ou um guerreiro/ladrão (de 6º a 11º nível), assistido por um tenente um nível mais baixo. Cada líder é acompanhado por 1-12 guardas de 1º ou 2º nível. Para cada 50 escravos e escravagistas há 10% de chance de um arcano (de 6º a 8º nível) e 5% de chance de um sacerdote (5º a 7º nível) estarem presentes; eles trabalham para os escravagistas. Há 10 escravos para cada 1-10 senhores. Escravos são tratados da mesma maneira que servos. Provavelmente, foram capturados recentemente ou são escravos há muito tempo, conduzidos agora para um novo mercado. Os escravos estarão a pé e ligados entre si em grupos de 10-100 por cordas ou correntes. Eles ajudarão qualquer aventureiro que tente libertá-los, apesar de essa ajuda ser um tanto restrita. Escravos vêm de qualquer classe, mas apenas 1% pertence a classes de personagens.

SOLDADO

Constituem uma milícia organizada e preocupada com a defesa de sua região. Soldados são liderados por um capitão (guerreiro de 6º nível ou maior) e um tenente (1-4 níveis inferior). Cada líder é acompanhado por 1-12 soldados de 1º ou 2º nível. A maioria dos soldados está ocupada com as patrulhas de rotina de sua terra. Se ocorrer uma guerra local, há 50% de chance dos soldados serem deslocados para a frente de combate, ou voltando de lá. Há 5% de chance de haver um clérigo (de 5º a 7º nível) para cada 50 soldados.

LADRÃO/MATADOR

Esses são ladrões de baixo nível que, se ainda não estiverem engajados em um crime, tentarão roubar aventureiros ricos ou aparentemente enriquecidos. Eles usam armas que podem ser escondidas, como facas, adagas, porretes e espadas curtas.

ARTESÃO/PEQUENO NEGOCIANTE

Essas pessoas preocupam-se em produzir e vender seus produtos, e estão envolvidas em seus negócios quando são encontradas. Esses PdMs podem estar trabalhando em uma loja, adquirindo material, indo ou voltando



da propriedade de um cliente. Eles aceitam fazer negócio com aventureiros, desde que devidamente remunerados. Essas pessoas não atacarão, exceto para se defender. Note que 1% dos negociantes é aventureiro aposentado. Armam-se com bordões, facas e ferramentas.

Cerca de 90% do tesouro é mercadoria comum ou equipamento.

NATIVO

Sociedades tribais são o coração das culturas primitivas. Podem ser encontradas em qualquer clima.

Para cada 10 nativos haverá um guerreiro adicional de 3º nível. As tribos são lideradas por um chefe (guerreiro de 5º nível) e 1-4 subchefes (guerreiros de 4º nível). Junto a um grupo de 10 haverá também um sacerdote de 4º nível, e para cada 30 nativos, um sacerdote de 6º nível. A tribo possui também um xamã; no caso, um sacerdote de 8º nível. Eles tendem a ser druidas por natureza.

Vilas tribais costumam ser erguidas com materiais fáceis de se encontrar no local (capim, bambu, argila, gelo). Além dos homens encontrados, haverá igual número de mulheres e 75% de chance de que 20-50 escravos estejam presentes.

As armas de nativos são normalmente clavas, facas, arcos e lanças. Armaduras são limitadas a escudos.

ARCANOS

Podem estar engajados em negócios pessoais, juntando componentes materiais ou simplesmente viajando. A quantidade por encontro refere-se ao número de verdadeiros arcanos. Eles podem estar acompanhados por 0-3 (1d4-1) servos e guardas para cada um. Guardas são guerreiros 1-4 níveis inferiores ao arcano que protegem.

HIDRA

	Hidra	Hidra de Lerna	Piro-Hidra	Crio-Hidra
CLIMA/TERRENO:	Qq pântano ou subterrâneo	Qq pântano ou subterrâneo	Qq charco, pântano ou subterrâneo	Qq ártico
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra

	Hidra	Hidra de Lerna	Piro-Hidra	Crio-Hidra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1	1
CA:	5	5	5	5
MOVIMENTO:	9	9	9	9
DADOS DE VIDA:	5-12	5-12	5-8	5-8
TACO:	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo
Nº DE ATAQUES:	5-12	5-12	5-8	5-8
DANO/ATAQUE:	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Cabeças extras	Fogo	Gelo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Cabeças extras	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A (10m)	A (10m)	A (10m)	A (10m)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	2.000	3.000	3.000	3.000

Cabeças	TACO	Dano
5	15	1-6
6	13	1-6
7	13	1-8
8	12	1-8

Cabeças	TACO	Dano
9	12	1-8
10	10	1-8
11	10	1-10
12	9	1-10

A hidra é um réptil imenso e monstruoso, com múltiplas cabeças. Para cada dado de vida que possuir haverá uma cabeça. A tabela acima lista a TACO para as hidras, o número de cabeças e o dano que infligem cada vez que mordem.

Sua coloração varia do marrom-acinzentado até o marrom-escuro, com amarelo brilhante ou bronze na barriga. Seus olhos são semitransparentes, e os dentes, branco-amarelados. A hidra tem entre cinco e doze cabeças (1d8 + 4).

COMBATE: A hidra sempre tem 8 pontos em cada dado de vida, e todas as cabeças devem ser derrotadas para que ela morra. Ela pode direcionar até quatro cabeças contra um único inimigo, mordendo uma vez com cada uma delas.

Toda vez que a hidra receber 8 pontos de dano assume-se que uma de suas cabeças foi derrotada e um reflexo natural fecha as artérias do pescoço, evitando a perda de sangue.

A hidra ataca de acordo com o número de cabeças que possui. No entanto, uma hidra de dez cabeças continua atacando com 10 dados de vida mesmo se muitas de suas cabeças forem derrotadas.

Ataques contra o corpo não têm efeito algum, a não ser que um único ataque inflija dano igual aos pontos de vida originais na hidra.

HABITAT/SOCIEDADE: Hidras são criaturas solitárias que preferem regiões escuras. Elas se reúnem apenas para acasalarem.

ECOLOGIA: Apesar do tamanho e da capacidade de desfecharem múltiplos ataques, hidras são freqüentemente caçadas por dragões. É impossível treinar uma hidra para qualquer fim.

HIDRA DE LERNA

Muito parecida com a hidra normal, a de lerna regenerará duas cabeças para cada uma que for derrotada. Um máximo de doze cabeças pode crescer. Novas cabeças aparecem em uma a quatro rodadas, e são evitadas apenas pela pronta aplicação de fogo no pescoço, após o ataque que destruiu a cabeça original. O corpo da hidra é imune a qualquer forma de ataque.

PIRO-HIDRA

Essa hidra avermelhada tem sete ou oito cabeças capazes de soprar um jato de fogo (3 metros de largura por 1 metro de comprimento) duas vezes ao dia. Esse ataque faz 8 pontos de dano, reduzido à metade se um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão for bem-sucedido.

CRIO-HIDRA

Cada cabeça dessa hidra marrom-púrpura é capaz de soprar um jato de gelo de 3 metros de largura por 6 metros de comprimento, o que causa 8 pontos de dano. Um teste de resistência contra Sopro-de-Dragão é permitido para reduzir o dano à metade.



DIABRETE

	Diabrete	Quasit
CLIMA/TERRENO:	Qq	Qq
FREQÜÊNCIA	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq	Qq
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média	Baixa
TESOURO:	0	Qx3
TENDÊNCIA:	Vil	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	2	2
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (A)	15
DADOS DE VIDA:	2+2	3
TACO:	19	17
Nº DE ATAQUES:	1	3
DANO/ATAQUE:	1-4	1-2/1-2/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%	25%
TAMANHO:	D (0,5 m)	D (0,5 m)
MORAL:	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	1.400	2.000

Diabrete é uma criatura diminuta e de natureza maligna, que ronda o mundo e desempenha o papel de familiares para arcanos e sacerdotes de tendência *vil*.

O diabrete médio é um humanóide de 50/60 centímetros de altura, com asas de morcego feitas de couro, cauda farpada e chifres pontiagudos e retorcidos. A pele tem um tom vermelho-escuro. Os chifres e dentes afiados são brancos e brilhantes.

O diabrete pode *Metamorfosear* em outras formas animais. Entre essas, as mais encontradas são aranha grande, corvo, rato gigante e bode. Transformado, o diabrete é fisicamente idêntico a um animal comum.

COMBATE: Na forma natural, ele ataca com o ferrão retorcido da cauda. Além de produzir 1-4 pontos de dano, seu ferrão injeta um poderoso veneno, tão letal que aqueles que falham em um teste de resistência contra veneno morrem instantaneamente. Quando está transformado, o diabrete ataca com as armas naturais do animal cuja forma assumiu; contudo, as formas de bode e corvo não têm ataques que causem dano. Ele pode, também, utilizar suas habilidades mágicas especiais. Todo diabrete usa *Detectar Bondade*, *Detectar Magia* e *Invisibilidade* comum à vontade. Uma vez por dia ele pode lançar *Sugestão*.

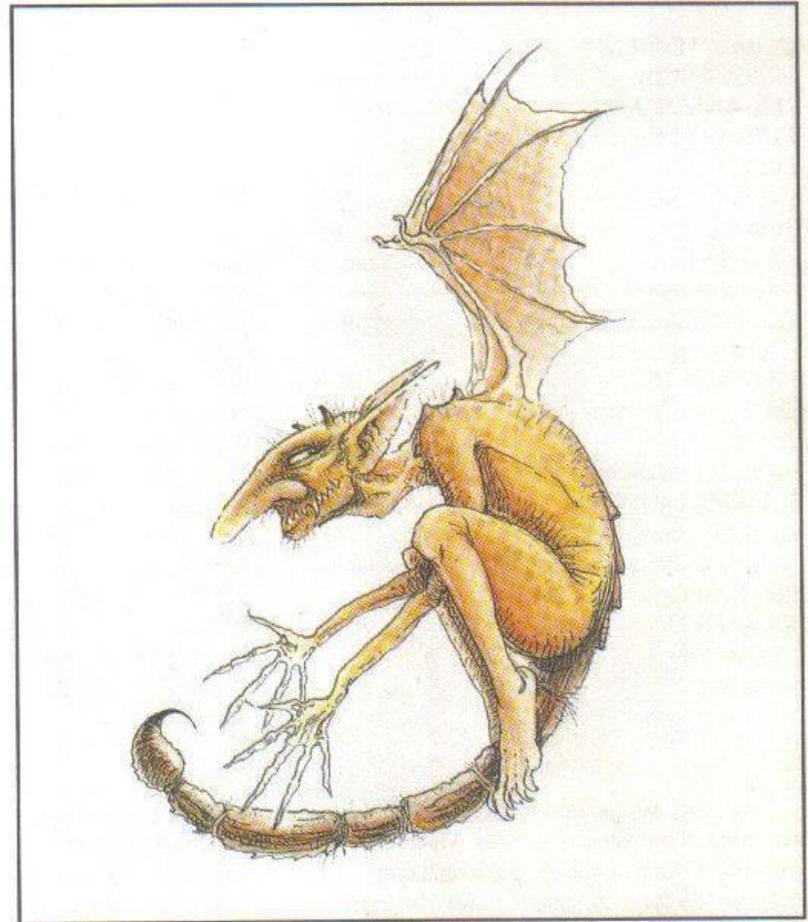
É imune a ataques baseados em frio, fogo ou eletricidade e tem resistência a todas as outras magias como se fosse uma criatura de 7 dados de vida. Pode ser ferido apenas por armas mágicas ou de prata, e regenera 1 ponto de vida por rodada de corpo a corpo.

HABITAT/SOCIEDADE: Diabretes é um ser de natureza extremamente malévolos, que se origina dos mais sombrios dentre os planos de existência malignos. O principal propósito dessa criatura no plano Material Primário é espalhar o mal, ajudando arcanos e sacerdotes de tendência *vil*. Quando uma pessoa é tida como merecedora da assistência de um diabrete, o monstro vem em resposta a uma tentativa de *Conjurar Familiar*.

Uma vez que tenha contactado seu novo mestre, o diabrete começa a tomar o controle da situação. Apesar de manter a ilusão de que o mestre está no controle, a realidade da relação é mais próxima à de um artesão (o diabrete) e suas ferramentas (o mestre).

Apesar de o corpo de um diabrete ser destruído no plano Material Primário, ele não é tão fácil de se matar. Quando sua forma física é destruída, o espírito maligno retorna instantaneamente ao seu plano original, onde o corpo é reconstituído e, depois de algum tempo, retorna ao nosso mundo para continuar sua missão.

Embora esteja, ao menos tecnicamente, a serviço de seus mestres, esse ser mantém uma certa independência e a ambição de vir a se tornar mais poderoso algum dia. Pode pegar os tesouros daqueles que mata, e freqüentemente rouba-



rá coisas de valor encontradas durante viagens.

O diabrete confere alguns de seus poderes ao mestre. Uma ligação telepática une os dois enquanto estiverem a menos de 1,5 quilômetro um do outro. Isso permite ao mestre receber todas as impressões sensoriais do diabrete, inclusive a *Infravisão*. O mestre também ganha a proteção à magia de 25% inata ao diabrete, bem como o poder de regenerar pontos de vida. Se o diabrete estiver dentro do alcance telepático (1,5 quilômetro, mais ou menos) o mestre pode agir como se fosse um nível superior ao que realmente é. Inversamente, se o diabrete está a mais de 1,5 quilômetro do mestre, esse passa a agir como se fosse um nível inferior ao que realmente é. Se o diabrete é morto o mestre instantaneamente cai quatro níveis, que podem ser recuperados da maneira usual.

ECOLOGIA: Diabretes são mensageiros de poderosos e malignos seres que controlam os planos das trevas. Agem freqüentemente como emissários e agentes, mas sua tarefa principal é intensificar a disseminação do mal em nosso mundo.

QUASIT: Quasits são as cópias de tendência *cruel* dos diabretes. Os arcanos e sacerdotes de tendência *cruel* a quem os quasits "servem" recebem os mesmos benefícios e desvantagens que o mestre de um diabrete. Como os diabretes, cada quasit pode assumir duas outras formas. As mais comuns são a de morcegos, centopéias gigantes, sapos ou lobos. Assim como os diabretes, podem usar magia em qualquer forma que estiverem.

O quasit ataca com suas garras manuais (causando 1-2 pontos cada) e mordida letal (causando 1-4 pontos). As garras são cobertas com uma toxina especial, que faz com que qualquer um ferido por elas tenha de fazer um teste de resistência contra veneno ou perder 1 ponto de Destreza por duas a doze (2d6) rodadas. Os efeitos de feridas múltiplas são cumulativos.

Quasits podem assumir *Invisibilidade*, *Detectar Bondade* e *Detectar Magia* à vontade. Eles regeneram 1 ponto de vida por rodada, e podem emitir uma onda de *Medo* com raio de 10 metros uma vez por dia. Uma vez por semana, essa criatura entra em *Comunhão* com os planos inferiores (perguntando até seis questões).

Quasits só são feridos por armas mágicas ou de ferro frio. Eles têm proteção à magia de 25%, resistência à magia como se fossem criaturas de 7 dados de vida e são imunes a frio, fogo e eletricidade.

DIABRETE MEPHIT

CLIMA/TERRENO:	do Fogo	do Gelo	da Lava	das Brumas	da Fumaça	do Vapor
FREQÜÊNCIA:	Qq	Qq	Qq	Qq	Qq	Qq
ORGANIZAÇÃO:	Ver abaixo					
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
DIETA:	Qq	Qq	Qq	Qq	Qq	Qq
INTELIGÊNCIA:	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
TESOURO:	Média (8-10)					
TENDÊNCIA:	Nx2	N	N	N	N	N
	Qq maligna					
QUANTIDADE/ ENCONTRO:	Ver abaixo					
CA:	5	5	6	7	4	7
MOVIMENTO:	12, Vn 24 (B)					
DADOS DE VIDA:	3+1	3	3	3+2	3	3+3
TACO:	17	17	17	17	17	17
Nº DE ATAQUES:	2	2	2	2	2	2
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3	1-2/1-2	1/1	1/1	1-2/1-2	2-5/2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo					
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo					
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5m)					
MORAL:	Mediano (8-10)					
VALOR XP:	420	420	420	420	420	420

Mephits são pequenos e detestáveis mensageiros criados por poderosas criaturas dos planos inferiores. Malévolos por natureza, surgem no plano Material Primário apenas para realizarem atos malignos. Há seis tipos de mephits: do fogo, do gelo, da lava, das brumas, da fumaça e do vapor, criados a partir da substância que lhes dá nome.

São humanóides magros, com 1,5 metro de altura e asas. As faces possuem feições exageradas, como nariz recurvo, orelhas e queixo pontudos e olhos grandes. Da pele sai continuamente, o material do qual são feitos. Mephits falam uma língua comum à sua raça.

COMBATE: Quando em batalha, eles atacam com garras manuais ou com Sopro-de-Dragão. O dano varia de acordo com o tipo de mephit encontrado. Todos têm o poder de usar *Portal* para chamar outros mephits; o tipo de mephit convocado e a porcentagem de sucesso dependem do monstro que usa *Portal* (veja, a seguir, maiores detalhes).

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas adoram atormentar seres indefesos, e contar vantagem acerca de seus últimos feitos malévolos. Eles usam roupas vulgares e berrantes, com cores e desenhos estranhos. Esses monstros também atribuem a si mesmos nomes incrivelmente longos e pomposos, como Garbenafenthal-assassino-de-sprites-o-maior-de-todos-os-mephits-do-vapor.

Mephits costumam assumir uma postura covarde e servil quando estão perto de seus chefes. No entanto, ao lidar com suas vítimas e outros de sua espécie, eles deixam de lado a máscara de servo humilde e assumem um arrogante ar de superioridade. Existe um nível limitado de camaradagem entre eles da mesma ordem. Disputas entre esses monstros são resolvidas com um amigável joguinho de "espanque-um-semi-humano".

Mephits normalmente são designados para entregar alguma mensagem ou pegar encomendas e pacotes nos planos inferiores, mas ocasionalmente (5%) são enviados ao plano Material Primário, onde missões incluem resgatar uma determinada pessoa, entregar um item mágico especial ou apenas espalhar o mal e a destruição (para que ninguém duvide da existência de um plano inferior).

ECOLOGIA: Mephits têm vida breve e conturbada. São criados tão rapidamente quanto destruídos. Esses seres não se alimentam, mas precisam retornar à substância de que são feitos para curar-se de ferimentos (normalmente 1 ponto de vida por turno de contato).

MEPHIT DO FOGO

Esses demônios, os mais maliciosos dentre todos os mephits, adoram

pregar terríveis peças em outros de sua raça (como jogar mephits da lava na água e olhar enquanto endurecem) e, claro, em suas vítimas.

Tocar um mephit do fogo causa 1 ponto de dano pelo calor (sem direito a *teste de resistência*). Tais criaturas arranham com garras manuais, causando 1-3 pontos de dano, mais 1 ponto pelo calor.

Mephits do fogo podem usar seu Sopro-de-Dragão três vezes ao dia, em duas formas: jato de chamas com 4,5 metros de extensão por 0,5 metro de largura. — acerta o alvo escolhido pelo mephit, causando 1d8+1 pontos de dano (metade do dano se o alvo passar num *teste de resistência*) — e leque de fogo, com 1,5 metro de extensão que cobre um arco de 120° à frente do monstro. Qualquer criatura na área desse leque sofre 4 pontos de dano, sem direito a *teste de resistência*.

Mephits do fogo também podem usar *Esquentar Metal* e *Dardos Místicos* (2 dardos), uma vez por dia para cada efeito. Uma vez por hora, conseguem usar *Portal* para chamar outro demônio. A probabilidade de sucesso é de 25%, e pode-se chamar um mephit do fogo, lava, fumaça ou vapor (com probabilidades iguais para cada um).

MEPHIT DO GELO

Esses seres têm formas angulares e pele translúcida, azulada. Eles vivem nos planos inferiores mais frios, e nunca se misturam com mephits do fogo, lava, fumaça ou vapor. Esses demônios do gelo são árticos e malignos, superando todos os outros na arte da tortura e da destruição deliberada.

Em combate, mephits do gelo atacam com as garras, causando 1-2 pontos com cada. O toque gelido tem ainda o efeito de subtrair 1 dos pontos de vida da vítima (sem *teste de resistência*). Esse efeito é cumulativo e dura três a quatro turnos, ou até que a vítima recupere o máximo de seus pontos de vida (o que ocorrer primeiro). Esses Mephits podem soprar uma rajada de fragmentos de gelo 3 vezes ao dia, que atinge um alvo único a 4,5 metros, ou menos, do monstro. O dano causado é de 1-6 pontos, ou metade se a vítima passar no *teste de resistência*.

Uma vez por hora, um mephit do gelo consegue usar *Portal* para chamar um outro demônio. A probabilidade de sucesso é de 25%, e o mephit convocado será das brumas ou do gelo (com probabilidades iguais).

MEPHIT DA LAVA

Mephits da lava são os menos inteligentes de todos, lentos para entenderem as coisas e, freqüentemente, são alvo de brincadeiras dos mephits do fogo. Esses demônios da lava geram um calor tão forte que pode ser sentido a até 10 metros de distância. Suas garras são pequenas e macias, causando apenas 1 ponto de dano; no entanto, cada golpe certo causa 1d8 pontos

de dano adicionais, devido ao calor. O toque de um mephit da lava derrete ou queima a maioria das substâncias automaticamente. A rapidez com que a destruição ocorre varia entre 1 hora— para queimar através de 3 centímetros de madeira— até três rodadas— para derreter completamente uma armadura simples.

O Sopro de Dragão é uma bolha de lava derretida, que pode ser usada a cada três rodadas. Essa bolha acerta, automaticamente, um alvo a, no máximo, 3 metros do monstro (1d6 pontos de dano sem direito a teste de resistência). Um mephit da lava pode usar essa arma no máximo oito vezes; depois disso, ele precisa recarregar, mergulhando por 1 hora em lava incandescente. Pode regenerar pontos de vida perdidos — durante uma batalha, recupera 2 pontos a cada rodada de contato com lava. Essa habilidade, logicamente, desaparece se o monstro for reduzido a 0 pontos de vida, ou menos; nesse momento, o mephit morre. Tais demônios podem assumir a forma de uma poça de lava de 1 metro de diâmetro por 20 centímetros de profundidade. A manobra não recarrega o mephit. Eles são feridos normalmente quando estiverem na forma de poça.

Uma vez por hora, o mephit da lava consegue usar *Portal* para chamar um a dois demônios. A probabilidade de sucesso é de 25%. Se dois mephits forem chamados, eles serão do mesmo tipo (probabilidades iguais de serem do fogo, da lava, da fumaça ou do vapor).

MEPHIT DAS BRUMAS

Mephits das brumas acreditam-se espíões por excelência, e praticam essa habilidade contra os outros mephits. Muito rápidos, delatam outros demônios que demonstrem clemência ou qualquer outro comportamento traiçoeiro. Nunca se envolvem em brincadeiras inúteis com outros mephits. Esses demônios das brumas têm a habilidade de enxergar claramente na névoa e na neblina. Sua pele é verde-pálida. Nunca se envolvem em combate corpo a corpo, a menos que a situação se torne inevitável. As garras são macias, e causam apenas 1 ponto de dano quando acertam. Mephits das brumas podem soprar uma nauseante esfera de bruma verde, rodada sim rodada não, até três vezes por hora. A esfera engloba, automaticamente, o ser que esteja a 3 metros, ou menos, do mephit. A vítima tem de passar num teste de resistência contra veneno ou sofrer 1d4+1 pontos de dano, devido à sufocação, e ficar cego por 1d4 rodadas. Além do sopro, esses demônios podem criar *Muralha de Névoas* uma vez por dia (com a habilidade de um mago de 3º nível). Também assumem forma gasosa uma vez por dia, e, frequentemente usam tal habilidade para espionar ou fugir de combates.

Uma vez por hora, um mephit das brumas pode usar *Portal* para chamar um a dois mephits. A probabilidade de sucesso é de 20%. Se dois mephits forem chamados, eles serão do mesmo tipo (probabilidades iguais de serem das brumas ou do gelo).

MEPHIT DA FUMAÇA

Os mephits da fumaça são grosseiros e preguiçosos. Passam a maior parte do tempo vadiando por aí, invisíveis, fumando cachimbo, contando piadas sobre seus criadores e negligenciando suas responsabilidades.

As duas garras dos mephits da fumaça causam 1-2 pontos de dano. O Sopro-de-Dragão consiste em uma esfera de fuligem, que eles podem usar rodada sim, rodada não, quantas vezes quiserem. A esfera de fuligem acerta, automaticamente uma criatura, à escolha do mephit, mas que deve estar a 6 metros ou menos do monstro, causando 1d4 pontos de dano e cegando a vítima por uma a duas rodadas (sem direito a teste de resistência).

Mephits da fumaça usam *Invisibilidade* e *Globos de Luz* uma vez por dia, cada um. Uma vez por hora, conseguem recitar *Portal* para convocar um a dois outros mephits. A probabilidade de sucesso é de 20%. Se dois mephits forem chamados, eles serão ambos do mesmo tipo (probabilidades iguais de serem do fogo, da lava, da fumaça ou do vapor).

Quando um mephit da fumaça morre, desaparece num clarão de chamas. Esse clarão causa 1 ponto de dano a todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros, a partir do demônio (sem direito a teste de resistência).

MEPHIT DO VAPOR

Essas criaturas são os autoproclamados senhores de todos os mephits, dando ordens aos mais fracos. Além do vapor que sai assobiando de seus poros, deixam um trilha de água quase fervente aonde quer que passem.

As garras endurecidas de um mephit de vapor causam, em cada acerto,



1d4 pontos de dano, mais 1 ponto adicional devido ao calor, (sem teste de resistência). Além do dano, a vítima tem 50% de probabilidade de ficar atordoada por uma rodada. Tais efeitos são cumulativos; portanto, uma vítima atingida duas vezes pode ficar atordoada por duas rodadas.

Mephits do vapor sopram um jato de água escaldante rodada sim, rodada não, sem limite de uso por dia. Esse jato tem alcance de 6 metros, e acerta automaticamente seu alvo. O dano causado é de 1-3 pontos (sem teste de resistência), com 50% de probabilidade de atordoar a vítima por uma rodada.

Uma vez por dia, esse monstro cria uma chuva torrencial de água fervente numa superfície de 6 metros quadrados. Essa tempestade causa 2d6 pontos de dano a todos que estiverem na área de efeito, sem direito a teste de resistência. Os demônios do vapor também podem *Contaminar Água* (reverso de *Purificar Água*).

Uma vez por hora, o monstro consegue chamar *Portal* para convocar um a dois outros mephits. A probabilidade de sucesso é de 30%. Se dois mephits forem chamados, eles serão do mesmo tipo (probabilidades iguais de serem do fogo, da lava, da fumaça ou do vapor).

Ao contrário de outros mephits, que irão retardar um ataque o máximo possível, esses são regidos por seus superegos. Eles emboscarão até mesmo grupos grandes e bem armados, atacando primeiro com as tempestades ferventes, então concentrando seu Sopro-de-Dragão no arcano ou sacerdote mais próximo.

INSETO

	Quant.	C. A.	Movim.	DV	TACO	Nº Ataq.	Dano/Ataq.	Moral	Valor XP
FORMIGA GIGANTE	1-100	3	18	2 ou 3	16	1	1-6 ou 2-8	Mediano (9)	Operária: 35
FORMIGA-LEÃO GIGANTE	1	2	9, Ev 1	8	12	1	5-20	Mediano (8)	1.400
ARATHA	1	3	11	9	11	4	1-10 (x4)	Elite(16)	6.000
ASPIS FÊMEA	1	7	3	10	11	1	3-18	Elite (13-14)	2.000
ASPIS ZANGÃO	2-20	3	15	6	15	2	1d4 ou arma	Elite (13-14)	650
ASPIS LARVA	6-60	6	1, Nd 6	2 a 5	2 DV: 19 3-4 DV:17 5 DV: 15	1	2-7	2-3 DV: Resoluto 4-5 DV: Elite	2 DV: 65 3 DV: 120 4 DV: 175 5 DV: 270
ESCARAVELHO ASSASSINO	2	5	6, Vn 18 (C) 1+1		20	1	1-4	Incerto (5-7)	120
ABELHA OPERÁRIA	1-10	6	9, Vn 30 (D) 3+1		17	1	1-3+veneno	Resoluto(11-12)	175
ABELHA SOLDADO	1	5	12, Vn 30 (C)4+2		15	1	1-4+veneno	Campeão(15-16)	270
MAMANGAVA	1	5	6, Vn 24 (E) 6+4		13	1	1-6+veneno	Elite (13-14)	650
GRILO DE CAVERNA	1-8	4	6, Pl 3 1+3		20	Nenhum	Nenhum	Inconfiável (2-4)	15
LIBÉLULA GIGANTE	1-6	3	3, Vn 36 (B) 7		13	1	3-12	Resoluto (11-12)	1.400
LIBÉLULA, LARVA	1	3	9, Nd 3 j24 6+1		15	1	3-18	Resoluto (11-12)	650
INSETO DE ORELHA	1-4	9	1 1 pv		20	1	Ver abaixo	Incerto (5-7)	15
VAGALUME GIGANTE	1-4	4	3, Vn 18 (B) 1+4		20	1	1-2	Incerto (5-7)	35
MOSCA VAREJEIRA	1-10	6	9, Vn 30 (D) 3		19	1	1-8	Incerto (5-7)	65
MOSCA, MUTUCA	1-4	5	6, Vn 27 (D) 6		17	1	2-16	Incerto (5-7)	270
MOSCA DAS CHAMAS	1	5	Vn 18 (A) 1 pv		15	1	1	Resoluto (11)	175
HORAX	3-30	3	15 4		17	1	2d8	Mediano (10)	Adulto: 270 Jovem: 15
MARIMBONDO GIGANTE	1	2	6, Vn 24 (B) 5		15	1	1-4	Mediano (8-10)	650
PERNICON	4-200	3	12 1 pv		20	1	1-10	Inconfiável (4)	15
LOUVA-A-DEUS	1-2	5	15 2 a 12		2 DV: 19 4 DV: 17 6 DV: 15 8 DV: 13 10 DV: 11 12 DV: 9	3	2-4 DV: 1-2/1-2/1-4 6-8 DV: 1-4/1-4/1-8 10 DV: 1-6/1-6/1-10 12 DV: 1-8/1-8/1-12 Destemido (19-20) Destemido (19-20)	Destemido (19-20) Destemido (19-20) Destemido (19-20) Destemido (19-20) 10 DV: 1.400 12 DV: 2.000	2 DV: 35 4 DV: 120 6 DV: 270 8 DV: 650
CUPIM CEIFADOR GIGANTE									
Rei	1	5	6 6+6		15	1	3-18	Inconfiável (2-4)	975
Rainha	1	4	3 8+8		13	1	5-30	Incerto (5-7)	1400
Soldado	3-18	2/8	9 2+2		19	1	1-4	Elite (13-14)	120
Operário	6-60	2/10	9 1+2		20	1	1-2	Mediano (8-10)	35
CARRAPATO GIGANTE	3-12	3	3 2 a 4		2 DV: 19 3-4 DV: 17	1	1-4	Mediano (8-10)	2 DV: 35 3 DV: 65 4 DV: 120
VESPA GIGANTE	1-20	4	6, Vn 21 (B) 4		17	2	2-8/1-4	Mediano (8-10)	420

Insetos são as mais numerosas e robustas dentre as criaturas. Insetos normais são encontrados quase em todo lugar; já os gigantes, muitos dos quais listados aqui, têm poder e força ampliados, e são oponentes bastante difíceis.

FORMIGA GIGANTE

Sejam operárias ou soldados, os dois tipos lutam. Se uma soldado acertar a mordida, na sequência ela tenta picar com o ferrão causando, em caso de acerto, 3d4 pontos de dano. Um teste de resistência reduz o ferimento para 1d4. A rainha tem 10 dados de vida mas não se move, e nem luta.

FORMIGA-LEÃO GIGANTE

A formiga-leão escava buracos cônicos em areia fofa, e espera que a presa caia neles. Uma vez que ela desfira um golpe certo, todos os ataques adicionais são tratados como acertos automáticos.

ARATHA

A aratha captura presas com seus oito tentáculos com garras nas pontas e que podem alcançar vítimas a até 6 metros. Elas não mordem seus oponentes, mas mastigam a carne que suas garras arrancam das presas.

Sumário Psiônico

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Habilidade	PPPs
9	3/1/7	CP,EM,RP/Todos	13	202

Psicocinésia — Devoções: agitação molecular

Psicometabolismo — Devoções: equilíbrio, suspender animação

Telepatia — Ciências: constrição psíquica. Devoções: atrair, empatia, estocada mental, rajada psiônica.

ASPIS FÊMEA

A aspis fêmea expela um perigoso líquido corrosivo que cobre seu cor-

po e adere às paredes e ao chão das câmaras. Esse líquido causa dano durante todas as rodadas em que os oponentes permanecerem na câmara.

ASPIS ZANGÃO

Os aspis zangões cuidam da maioria das situações de combate. Eles ficam em pé sobre duas patas e deixam os quatro outros membros livres para carregar duas armas e dois escudos, levando a CA para 2. Todas as aspis são imunes a frio e dano elétrico; ataques baseados em fogo causam apenas metade do dano.

ASPIS LARVA

Larvas de aspis atacam com suas mandíbulas, e estão sempre famintas.

ESCARAVELHO ASSASSINO

O escaravelho assassino ataca sempre com sua fêmea por perto. Aqueles que são mordidos devem fazer um teste de resistência contra veneno ou ter a parte do corpo onde a mordida ocorreu paralisada por 1 hora. A fêmea ataca a parte paralisada para injetar 1d6+6 ovos. Em 1d12+12 horas os ovos se abrem, e cada larva causa 1 ponto de dano por hora. Depois de 2 semanas, as larvas se tornam adultos. Somente magias poderosas como *Desejo* ou *Desejo Restrito* podem remover a infestação.

ABELHA OPERÁRIA

Abelhas operárias usam seu ferrão em combate. A vítima deve passar num teste de resistência contra veneno ou sofrer 1d4 pontos de dano adicionais. As abelhas perdem o ferrão após usá-lo, e morrem 1 hora depois. Se o encontro for na colmeia, haverá vinte vezes mais abelhas.

ABELHA SOLDADO

Abelhas soldados são idênticas às operárias, exceto pelo fato de que seu

ferrão causa mais dano, e suas vítimas fazem o teste de resistência com penalidade de -1.

MAMANGAVA

O veneno da mamangava causa 1d6 pontos adicionais de dano, a menos que a vítima passe por um teste de resistência contra veneno (com penalidade de -1). Se o encontro for no ninho ou nas proximidades, haverá 1d6+6 mamangavas e uma rainha combatente. A rainha tem 8d4 dados de vida e um ferrão que causa 1d8 pontos de dano. O veneno de seu ferrão causa 2-8 pontos adicionais de dano se a vítima falhar em um teste de resistência com penalidade de -2. Mamangavas não perdem o ferrão após o uso.

GRILO DE CAVERNA

Se um grupo de pessoas chegar a 6 metros de um grilo que esteja cantando, o ruído do inseto torna impossível qualquer fala ou magia que envolva componentes verbais. O barulho impede que a vítima ouça inimigos ou predadores se aproximando.

LIBÉLULA GIGANTE

Libélulas gigantes ganham um bônus de -3 na iniciativa e de +4 na CA contra armas de arremesso. Agarram criaturas de tamanho diminuto com as pernas e as devoram em pleno vôo. Uma vítima presa recebe os ataques do inseto automaticamente. Quando atacam criaturas de tamanho médio e grande, elas mergulham para atacar com suas mandíbulas e depois fazem a volta, sempre encarando o inimigo.

LARVA DE LIBÉLULA

Esses seres surpreendem suas vítimas 50% das vezes. Suas mandíbulas são cobertas por um órgão especial, de consistência semelhante à da borraça, quando não estão sendo usadas; portanto, mesmo se prestes a atacar, essas larvas parecem ser inofensivas criaturas sem dentes.

INSETO DE ORELHA

O inseto de orelha procura por lugares de temperatura morna para pôr seus ovos e, como o nome diz, tem uma predileção por orelhas. A criatura põe 1d8+8 ovos, que eclodem em 4d6 horas. As larvas comem o tecido em volta, ensurdecendo a vítima, e continuam cavando mais e mais fundo na cabeça do hospedeiro, onde comida e calor não faltam. A vítima tem 90% de chance de morrer em 1d4 dias. Depois disso, as larvas emergem como insetos adultos. *Curar Doenças* remove a infestação mas não cura a surdez.

VAGALUME GIGANTE

Além de usar suas mandíbulas, o vagalume gigante pode fazer brilhar o abdômen uma vez por turno, criando um raio de luz esverdeada que causa 5d4 pontos de dano, reduzido à metade se a vítima passar num teste de resistência contra varinhas.

MOSCA, VAREJEIRA GIGANTE

Essa raça de moscas prefere carniça e coisas podres em geral. Elas também são atraídas por cheiros doces, criaturas cobertas com sangue e feridas expostas.

MOSCA, MUTUCA GIGANTE

A maior dentre todas as moscas, a mutuca pousa sobre qualquer criatura para sugar o sangue com sua boca tuberosa. Depois de morder, a mutuca causa o mesmo dano da mordida na rodada seguinte, por sucção de sangue, a menos que seja retirada da ferida.

MOSCA DAS CHAMAS

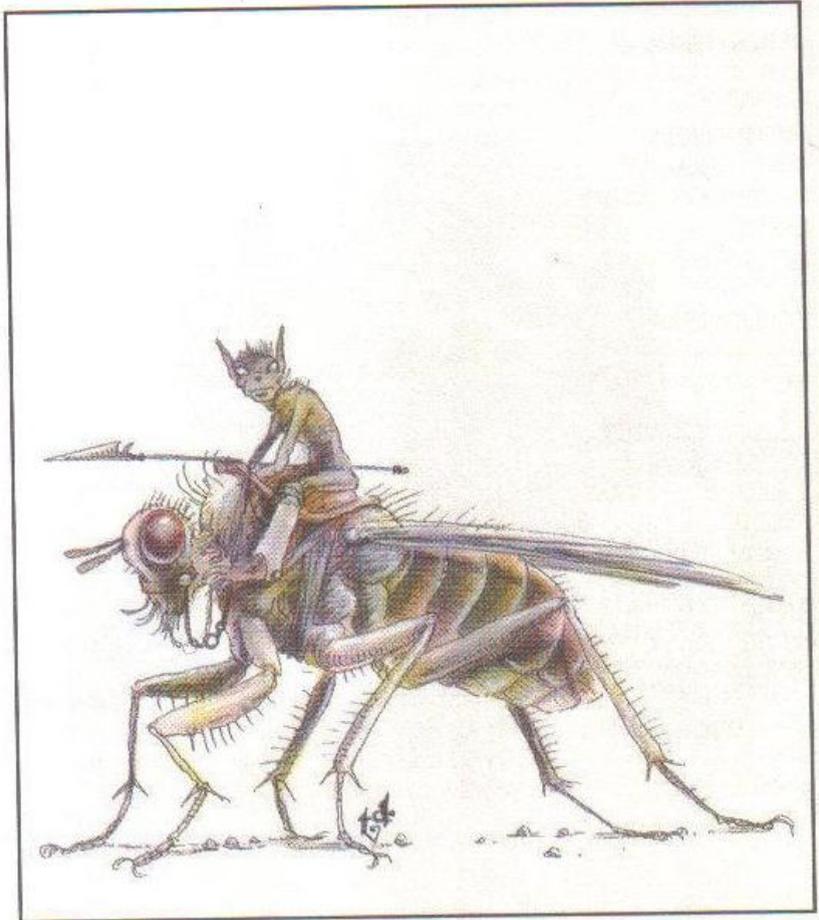
Quando uma mosca das chamas toca objetos inflamáveis, esses itens devem passar por um teste de resistência contra fogo ou queimar. Pessoas com as roupas em chamas sofrem 1d6 pontos de dano. Golpes que não acertam materiais inflamáveis causam 1 ponto de dano à vítima.

HORAX

Horaxes atacam em grupo, tendo um bônus de -1 para a iniciativa. Uma vez que um horax acerte um golpe, ele se prende à vítima e causa dano automático toda rodada.

MARIMBONDO GIGANTE

O solitário marimbondo gigante ataca sua presa segurando-a com as patas, enquanto o ferrão golpeia repetidamente. Se a vítima não passar num teste de resistência contra veneno, esse ataque causa 5d6 pontos adicionais de dano, e a presa estará paralisada por 2d6 horas. Marimbondos não perdem



o ferrão quando atacam.

PERNICON

Pernicons atacam em enxames, rasgando a carne exposta com suas imensas mandíbulas. Como tais insetos são capazes de abrir caminho através da roupa e da armadura, ninguém está completamente salvo dessas criaturas. Quando o enxame acerta sua vítima, esta sofre 1d10 pontos de dano e perde 1 ponto de Constituição. Se a Constituição cai abaixo de 3, a vítima está inconsciente; se cai abaixo de 1, morre. Se a presa sobreviver ao ataque, 1 ponto de Constituição será recuperado por dia, independentemente dos métodos curativos.

LOUVA-A-DEUS ABISSAL

O louva-a-deus abissal agarra as presas que inadvertidamente chegam perto demais, com seus braços espinhosos. Além de atacar com as duas garras, o inseto morde, rasgando e mascando a carne a cada ataque certo.

CUPIM CEIFADOR GIGANTE

Grupos de trinta ou mais cupins estarão acompanhados por cupins soldados, que podem cuspir um líquido irritante, parecido com querosene, uma vez por turno e com alcance de 3 metros. O líquido, inflamável, cega as vítimas que falham no teste de resistência contra veneno por 5d4 rodadas. Em contato com fogo o líquido queima, causando 4d4 pontos de dano. O líquido dos reis cupins tem o dobro do alcance, e esses insetos podem usá-lo rodada sim, rodada não; as rainhas não têm líquido. Rei, rainha e ovos são guardados pelo dobro do número normal de operários e soldados, que atacam com um bônus de +1 para acertar e +5 no moral.

CARRAPATO GIGANTE

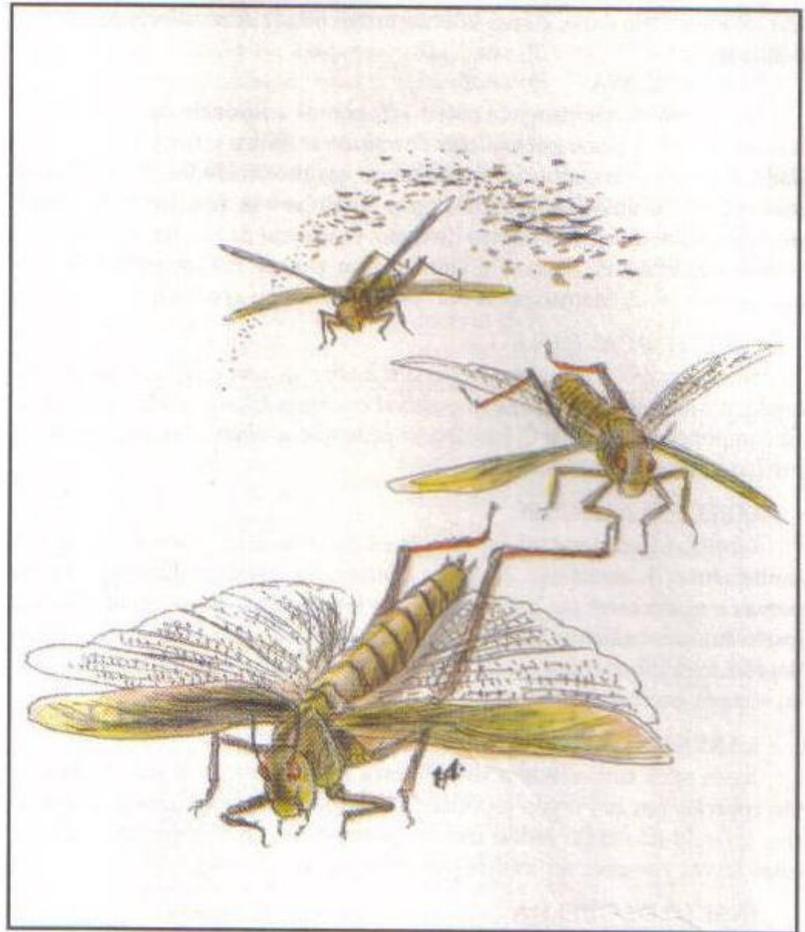
Essas criaturas caem de árvores, estalactites e formações rochosas, sobre suas vítimas. Depois do primeiro golpe certo, o carrapato suga o sangue da vítima causando 1d6 pontos de dano por rodada, até que o monstro tenha causado dano igual aos seus pontos de vida (ou até que seja removido). Suas vítimas têm 50% de chance de contrair uma doença fatal, que mata em 2d4 dias, a menos que recebam *Curar Doenças*.

VESPA GIGANTE

Esses insetos comunitários atacam com mordida e ferrão. O veneno é idêntico ao do marimbondo gigante. Vespas não perdem o ferrão depois do ataque.

ENXAME

CLIMA/TERRENO:	Formigas Assassinas Tropical, subtropical ou temperado/Floresta, montes e planícies	Gafanhotos Tropical, subtropical ou temperado/Floresta, montes e planícies
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Enxame	Enxame
PERÍODO DE ATIV.:	Dia	Dia
DIETA:	Onívoro	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	Ver Abaixo	Ver Abaixo
CA:	8	8, Vn 6 (A)
MOVIMENTO:	6	6, Vn 18 (C)
DADOS DE VIDA:	Ver Abaixo	1 pv/ 20 insetos
TACO:	Ver Abaixo	Ver Abaixo
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	Ver Abaixo	Ver Abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	Individual: D (2-3 cm)	Individual: D (5-6 cm)
ENXAME:	Ver Abaixo	Enxame: Ver Abaixo
MORAL:	Incerto (6)	Incerto (6)
VALOR EM XP:	Ver Abaixo	Ver Abaixo



Individualmente, formigas assassinas e gafanhotos são relativamente inofensivos. Porém, em enxames, esses insetos podem causar imensos danos a campos e florestas, e também ameaçar a vida de todos que estiverem no seu caminho.

FORMIGAS ASSASSINAS

Essa formiga é uma versão mais robusta da formiga comum, exceto por uma espécie de pêlo aveludado que lhe cobre todo o corpo. Sua cor é normalmente vermelha ou preta, podendo ser, também, amarela, laranja ou marrom.

COMBATE: Um enxame de formigas assassinas devora tudo em seu caminho, seja animal ou vegetal. Para determinar o tamanho de um enxame, jogue 1d100 e multiplique o resultado por 1.000. Existem, num enxame, uma mil formigas por metro quadrado; portanto, dez mil formigas ocupam 10 metros quadrados. Se um enxame encontra um obstáculo, ele gira 90° e continua. Uma vítima em contato com o enxame tem 80% de chance, por rodada, de ser picada e sofrer 1d4 pontos de dano.

A vítima precisa passar por um teste de resistência contra veneno ou sofrer uma dor muito intensa pelos próximos 2d4 turnos, fazendo todos os ataques e jogadas de dano com uma penalidade de -2.

Cada ponto de dano causado ao enxame mata 1d20 insetos. Eles podem ser dissipados por fumaça ou fogo; imergi-los na água afasta-os. Se metade do enxame é morto, os sobreviventes tentam fugir e se esconder. Destruir totalmente o enxame vale 975 XP.

GAFANHOTOS

O gafanhoto tem, aproximadamente, 5 centímetros de comprimento, e normalmente é verde ou marrom. Ele pode dar saltos de mais de 1 metro de altura. Existe uma espécie de gafanhotos com antenas mais curtas e que esfrega as pernas contra as asas, produzindo um cricilar característico.

COMBATE: Enxames (ou nuvens) de gafanhotos voam de um lugar para outro à procura de campos cultivados, onde se estabelecem e comem. Esses enxames voam em linha reta, por isso são fáceis de se evitar.

Para determinar o tamanho de uma nuvem de gafanhotos, jogue 1d100

e multiplique o resultado por 10.000; se o enxame for do tipo cricilante multiplique esse número por 2. Existem aproximadamente duzentos gafanhotos por metro quadrado (para facilitar, assumo que há duzentos insetos por metro cúbico em se tratando de um enxame em voo).

Uma vítima em contato com a nuvem tem 90% de chance, por rodada, de sofrer 1 ponto de dano pelas picadas. Além disso, pessoas dentro de um enxame desses insetos têm a visão reduzida para 1-3 metros.

Cada ponto de dano infligido ao enxame mata 1d20 insetos. Essas criaturas podem ser dissipadas por fumaça ou fogo; imergi-los em água afasta-os. Se metade do enxame morre, os sobreviventes tentam fugir e se esconder. Destruir uma nuvem inteira vale 2.000 XP.

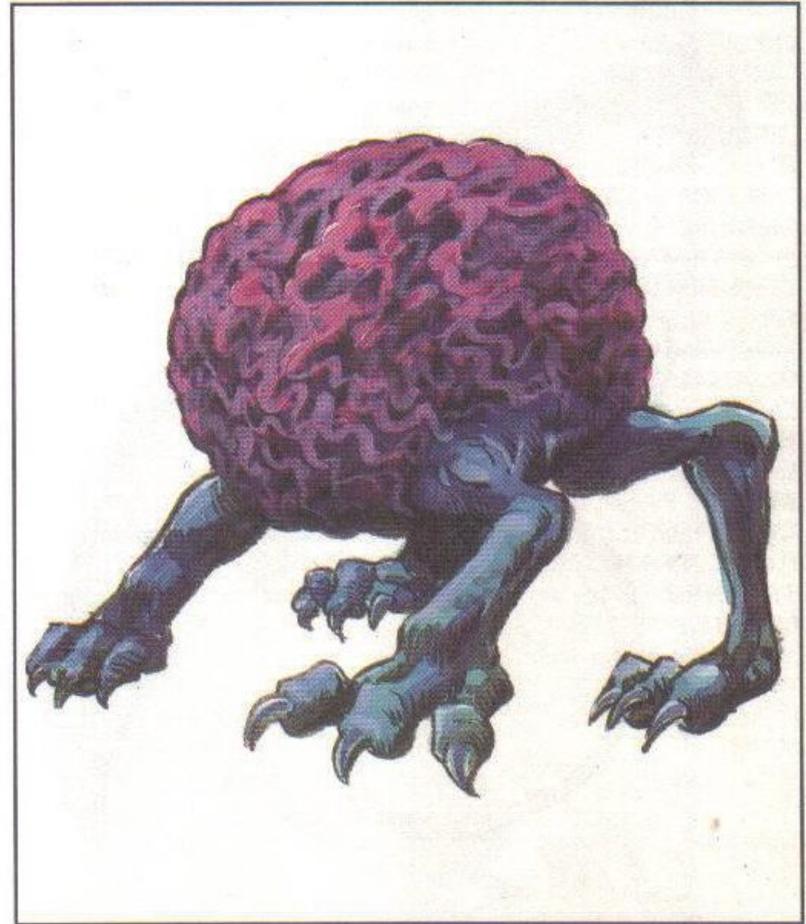
HABITAT/SOCIEDADE: Enxames de insetos são migratórios, e dormem à noite onde quer que estejam. As fêmeas põem até cem ovos por ano. Esses insetos não têm líderes nem trabalhadores especializados. Eles não acumulam tesouro.

ECOLOGIA: Formigas assassinas comem sementes, grama e carne, especialmente carniça. O veneno dessas criaturas faz com que a carne se torne intragável para outros carnívoros.

Gafanhotos preferem comer sementes e grãos. Cobras, camundongos, pássaros e aranhas são alguns dos inimigos naturais desses insetos.

DEVORADOR DE INTELECTO

CLIMA/TERRENO:	Adulto Qq subterrâneo ou locais escuros	Larva Lugares escuros e úmidos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Enquanto está escuro
DIETA:	Energia mental	Emoções
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)	Não mensurável
TESOURO:	D	Q x 1d20
TENDÊNCIA:	Cruel	Neutro (com inclinação para o mal)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2	1-3
CA:	4	5
MOVIMENTO:	15	9
DADOS DE VIDA:	6+6	3+3
TACO:	13	17
Nº DE ATAQUES:	4	1
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-4/1-4	2-5 (1D4+1)
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiónico, espreitar	Psiónico, veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 para acertar, ver abaixo	Psiónico
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma (abaixo)	Nenhuma
TAMANHO:	D (15 cm)	D (15 cm)
MORAL:	Fanático (17-18)	Incerto (5-7)
VALOR EM XP:	6.000	650



O termo devorador de intelecto refere-se apenas à forma adulta da criatura; sua larva é um ustilagor. Ambos lembram um cérebro com quatro patas. O corpo do devorador de intelecto é coberto por uma camada protetora sólida, e suas pernas são articuladas, bestiais e com garras. O corpo do ustilagor é macio e úmido, normalmente coberto por um fungo cinza; a larva tem um tentáculo de 1 metro na parte frontal, e suas pernas são finas e esguias. Apesar de ambas as formas terem o tamanho de um cérebro, a figura adulta pode usar poderes psiónicos para alterar seu tamanho.

COMBATE: A larva ataca com seu tentáculo flexível. Esse membro secreta uma substância alcalina que causa 1d4+1 pontos de dano por golpe, mais 1d4+1 na próxima rodada se a vítima falhar um teste de resistência contra veneno. A criatura é bastante ágil, e pode saltar e atacar rapidamente.

Pode usar poderes psíquicos para atacar, primeiramente fazendo contato com a mente da vítima. Ele pode usar aversão a fungo ou a uma certa área; insinuação do id para paralisar a vítima; ou projeção telepática para aumentar o desgosto ou a desconfiança entre companheiros de grupo.

Além de seu poder psiónico, o ustilagor não pode ser atacado mentalmente (por magia ou poder psíquico); o único poder desse tipo capaz de afetá-lo é a rajada psiónica. O fungo que cresce em seu corpo causa interferência e impede ataques mentais, evita que o ustilagor fique seco, impede que parasitas cerebrais se estabeleçam na larva e torna a criatura imune a agressões provenientes de outros fungos, e a qualquer poder que leia ou afete auras.

A forma adulta também prefere atacar com poderes psiónicos, apesar do fato de que suas patas com três garras podem ser usadas todas ao mesmo tempo, com a criatura pulando no oponente e arranhado-o.

Além de seus poderes psíquicos normais, o devorador de intelecto tem formas especializadas de três outros poderes; esses dons estão sempre ativos e não consomem PPPs, mas contam como poderes psiónicos no que diz respeito à detecção de atividade psiónica. Através de uma forma especial de conter energia, o devorador de intelecto é imune a fogos normais e mágicos, e sofre apenas 1 ponto por dado de dano elétrico; uma versão de dividir a personalidade está sempre ativa, permitindo que a criatura ataque com as garras e com poderes mentais na mesma rodada; e o monstro possui também um sentido psiónico com alcance de 20 metros.

O devorador de intelecto é imune a armas com encantamento menor do

que +3, e sofre apenas 1 ponto de dano por acerto das armas que podem feri-lo. Uma *Magia da Morte* tem apenas 25% de chance de sucesso, mas uma *Palavra de Poder, Matar* é efetiva. Uma *Proteção ao Mal* mantém o devorador de intelecto à distância, e luz forte (mesmo sendo luz proveniente de fogo) afasta-o.

O monstro adulto rastreia e caça criaturas psiónicas. Depois de matar uma vítima, o ser, às vezes, usa redução para entrar no corpo, devorar o cérebro e ocupar o seu lugar. O devorador lê a mente de sua presa enquanto a consome, e depois anima o corpo, usando-o para achar outras mentes.

Sumário Psiónico

	Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
Larva	2	2/1/5	II/LM	10	150
Adulto	6	3/3/11	AE,II/LM,EP,FI	=Int.	200

Devoradores têm todos os poderes abaixo; ustilagores têm apenas os poderes marcados com asteriscos:

Psicometabolismo — **Ciências:** forma ectoplásmica*. **Devoções:** equilíbrio*, camuflagem, expansão, redução.

Psicotransporte — **Devoções:** projeção astral.

Telepatia — **Ciências:** dominação, elo mental. **Devoções:** aversão*, contato*, açoite do ego, Percepção Extra-sensorial, insinuação do id*, projeção telepática*.

HABITAT/SOCIEDADE: Devoradores de intelecto vivem sob o solo ou em locais sombrios. Seus métodos de reprodução são desconhecidos. O devorador não protege os filhotes, e pode até comê-los. Os ustilagores desenvolveram uma relação simbiótica com um estranho tipo de fungo, que se alimenta das emanações residuais dos pensamentos de vítimas do monstro. Um ustilagor se torna adulto ao devorar o cérebro de uma criatura com poderes paranormais.

ECOLOGIA: Devoradores de mentes criam devoradores de intelecto, usando os ustilagores como finas iguarias culinárias e os devoradores adultos como cães de guarda. Ambas as formas da criatura podem ser usadas como componentes em itens e poções relacionadas a Percepção Extra-sensorial e controle mental.

CAÇADOR INVISÍVEL

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	12, Vn 12 (A)
DADOS DE VIDA:	8
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	4-16 (4d4)
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Invisibilidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%
TAMANHO:	G (3 metros de altura)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	3.000

O caçador invisível é uma criatura do plano Elemental do Ar. Espécimes encontrados no plano Material Primário quase sempre foram conjurados por algum mago, para completarem uma missão específica.

A forma verdadeira do caçador invisível é desconhecida. Nos planos Material, Astral ou Etéreo, esse ser é percebido apenas como uma massa de ar difusa, que se parece muito com o efeito de refração causado pelo ar quente quando passa pelo ar frio.

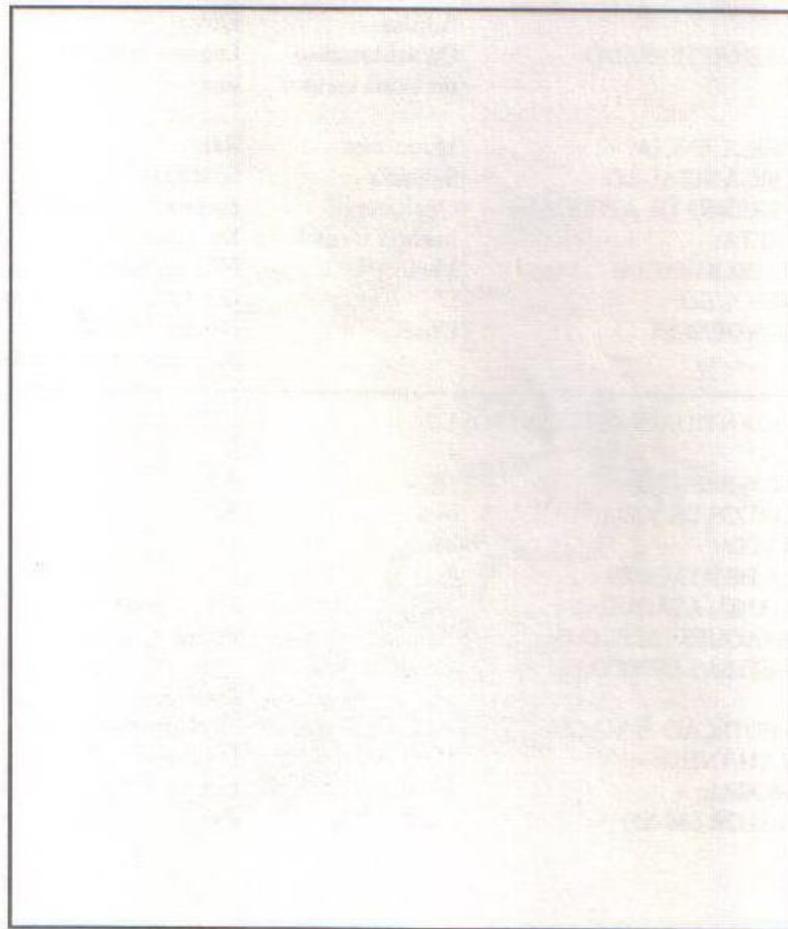
Caçadores invisíveis entendem a língua comum dos homens, mas não conseguem pronunciá-la. Eles podem falar apenas em seu próprio idioma, que mais se parece com o uivo dos ventos de uma grande tempestade.

COMBATE: Caçadores invisíveis atacam usando o próprio ar como arma. São capazes de criar um redemoinho, forte e súbito, que atinge a vítima e causa 4d4 de dano. Tais ataques afetam um único alvo, no mesmo plano de existência em que o caçador está.

Devido à invisibilidade, essas criaturas ganham um bônus de -6 no teste de surpresa. Ao mesmo tempo, inimigos incapazes de ver seres invisíveis ou *Detectar Invisibilidade* têm -2 de penalidade em seus ataques. Apesar de completamente invisíveis no plano Material Primário, os contornos dessas criaturas podem ser percebidos, de forma tênue, no plano Astral ou Etéreo.

Caçadores invisíveis só podem ser mortos no plano Elemental do Ar. Em qualquer outro local, um caçador que venha a perder todos os pontos de vida simplesmente retorna ao plano do Ar.

HABITAT/SOCIEDADE: Pouco se sabe sobre a vida dessas criaturas. Presume-se que sejam similares aos elementais do Ar, quando lá encontrados. Aqueles presentes no plano Material são o resultado de uma conjuração. A magia que traz o caçador ao mundo material faz com que ele sirva ao mago por algum tempo. O arcano que convoca tal criatura detém total controle sobre ela, até que esta complete sua missão ou seja derrotada, voltando ao seu plano original. Uma vez incumbido de uma missão o caçador é implacável. Esses seres são rastreadores perfeitos, que podem detectar qualquer pista com menos de 1 dia. Atacam com grande fúria, e só param quando destruídos, ou sob ordens diretas de seu mestre. Uma vez que a missão esteja cumprida, a criatura estará livre para voltar ao seu plano de origem.



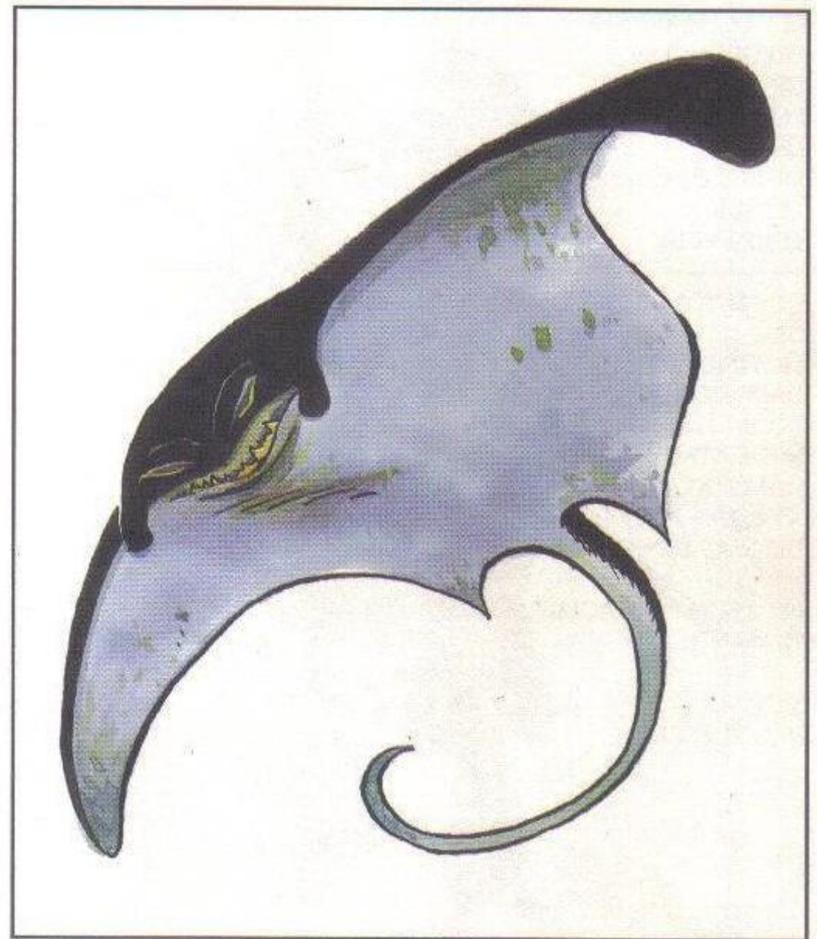
O caçador invisível é, na melhor das hipóteses, um servo relutante. Ele se ofende com qualquer tarefa que lhe seja imposta; no entanto, trabalhos breves e simples podem ser interpretados como diversão, e portanto encarados com pouco ressentimento. Tarefas que consumam 1 semana, ou mais, farão com que o caçador tente desvirtuar seus objetivos. Esse tipo de ordem deve ser cuidadosamente pronunciada, e vir de um mago poderoso. Um caçador invisível pode procurar falhas na formulação da tarefa, para conseguir um pretexto e atacar ou prejudicar seu mestre. Por exemplo, uma ordem simples como "mantenha-me a salvo" pode terminar com o caçador carregando o mago para o plano Elemental do Ar, escondendo-o lá.

Para cada dia de servidão do caçador há uma chance cumulativa de 1% de que a criatura procure uma falha em suas ordens, a fim de distorcer a missão e livrar-se dela. Se não houver falhas, o caçador tem que continuar servindo o mago que o convocou.

ECOLOGIA: Caçadores invisíveis são transportados ao plano Material contra a vontade, como escravos. Os que foram submetidos a trabalhos pesados, cumpriram missões muito difíceis, ou conheceram a derrota nas mãos de humanóides, têm tendência a adquirir uma certa desconfiança (às vezes, ódio mortal) quanto a seus mestres. Aqueles que receberam missões fáceis em viagens anteriores, ou que aqui chegam pela primeira vez, tendem a ser mais fáceis de se lidar. Tais sentimentos podem influenciar encontros com humanóides no plano Aéreo. Qualquer um que tenha travado amizade com um caçador no passado vai achar suas viagens pelo plano do Ar muito menos desastrosas do que poderiam ser.

Caçadores invisíveis somente obedecem àquele que realmente o convocou ao plano Material, e poucos magos têm poder para conjurar um ser desses em nome de outra pessoa. Alguns arcanos de espírito mercenário foram capazes de colocar as conjurações necessárias em pergaminhos, que podem ser ativados por terceiros. Esses pergaminhos, vendidos por valores entre 5.000 e 10.000 po, são extremamente perigosos de se usar. O menor erro no manuseio desses textos pode trazer um trágico fim ao usuário.

CLIMA/TERRENO:	Águas tropicais rasas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média a Alta (8-14)
TESOURO:	P,R,S (somente no covil)
TENDÊNCIA:	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	5-12 (1d8+4)
CA:	6
MOVIMENTO:	Nd 12
DADOS DE VIDA:	1+1 a 4+4
TACO:	1+1 e 2+2 DV: 19
	3+3 DV: 17
	4+4 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Magias
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P-G (1-3/envergadura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	35
1+1 DV sacerdote:	65
2+2 DV sacerdote:	120
3+3 DV sacerdote-sentinela:	270
4+4 DV líder sacerdote:	420
2+2 DV vampiro:	420
8+8 DV vampiro superior:	4.000



Ixitxachitl, uma raça de seres aquáticos inteligentes, lembra arraia com uma cauda farpada. Têm uma forte disposição para o mal e veneram os poderes das trevas; esses seres adoram caçar humanóides marinhos, sacrificá-los ou devorá-los.

Ixitxachitl é, ao mesmo tempo singular e plural; sua pronuncia correta é ics-it-zach-it-ul.

COMBATE: Uma técnica bastante usada por essas criaturas é esconder-se nas areias do fundo do mar e esperar pela presa, revelando-se de repente e mordendo-a. Essas criaturas não são muito silenciosas, portanto a tática lhes dá chances normais de surpreender a vítima.

Alguns ixitxachitl atuam como sacerdotes, tendo aprendido versões especiais, que possuem apenas componentes materiais, das seguintes esferas de influência: Feitiços, Adivinhação, Elemental (Água), Necromântica, Cura, Proteção, Solar (somente relativo à escuridão). Para cada dez ixitxachitl encontrados, existe um com habilidades de clérigo de 2º nível; para cada vinte, um com poderes de clérigo de 3º nível e, para cada cinquenta, há um com 2+2 dados de vida e o poder de um clérigo de 5º nível.

Entre mais de cinquenta desses monstros, liderados há um líder sacerdote com 4+4 dados de vida e habilidades de 8º nível. Esse líder é acompanhado por dois sacerdotes-sentinela, cada um com 3+3 dados de vida e 6º nível. Sentinela e líderes possuem tesouros tipo U, com itens mágicos que podem ser usados sem as mãos.

Para cada vinte ixitxachitl encontrados, existe uma chance de 50% de um deles ser um ixitxachitl vampiro. Um entre cada cem vampiros será, na verdade, um vampiro superior, mas esses raramente são encontrados fora de cidades.

HABITAT/SOCIEDADE: Apesar de ocasionalmente viverem em rios, eles costumam ficar em águas oceânicas rasas. Esses monstros normalmente formam comunidades de dez a cem indivíduos que vivem em labirintos dentro de recifes de coral. Uma comunidade tem, normalmente, vinte a duzentos escravos humanóides, que cuidam dos trabalhos pesados como cavar labirintos. A entrada da comunidade é escondida.

Grandes comunidades com líderes fortes, como um ixitxachitl vampiro su-

perior são, às vezes, construídas no chão do oceano, e contêm pirâmides e outros prédios que servem de lar para pequenos grupos de criaturas. Existem rumores de cidades de ixitxachitl com milhares de habitantes. O ixitxachitl mais forte lidera a hierarquia religiosa, que, por sua vez, controla a vida da população.

ECOLOGIA: Ixitxachitl não conhecem predadores naturais, porém têm muitos inimigos, desde sahuagins a humanos. Eles são predadores vorazes e que atacam praticamente qualquer criatura viva; caçam numa região até eliminar todas as outras formas de vida, o que os força a procurar outra morada.

IXITXACHITL VAMPIRO

Essas criaturas são ainda mais perigosas que os demais da espécie. Cada um tem 2+2 dados de vida, e regenera 3 pontos de vida por rodada. Além do dano da sua mordida, o vampiro também drena um nível de energia vital. Eles são fisicamente iguais a outros ixitxachitl, e freqüentemente servem de sentinelas para seus líderes.

IXITXACHITL VAMPIRO SUPERIOR

Essas criaturas são realmente raras e atingem o status de vampiro superior somente depois de mordidas por um outro ixitxachitl vampiro superior. Possuem 8+8 dados de vida e drenam dois níveis de energia vital com uma mordida (a não ser quando mordem aqueles de sua própria raça). Um vampiro superior ixitxachitl é a figura central nas grandes cidades desse povo; ele é o tirano, e a população o venera como a encarnação de um poder superior. Prisioneiros são trazidos ao vampiro superior para serem drenados.

CHACAL METAMORFO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer temperado
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-8 (2d4)
ATAQUES ESPECIAIS:	Visual causa sono
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido por armas de ferro ou mágicas com +1 ou mais
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1 m como chacal); M (2 m como humano ou híbrido)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	270



O chacal metamorfo é uma criatura terrível e selvagem, que ataca viajantes distraídos e outros semi-humanos que possam ser emboscados. A habilidade de mudar de forma faz que esse monstro seja um inimigo bastante perigoso.

É encontrado em qualquer uma de suas três formas, e não demonstra preferência por nenhuma. A primeira é a de um simples chacal. Nessa forma, a criatura freqüentemente caça e anda como parte de uma matilha de chacais comuns. A segunda é a de um meio-homem/meio-chacal, com 2 metros de altura e que anda com postura ereta. Na terceira forma, o chacal metamorfo é indistinguível de seres humanos normais. As características físicas exatas da forma humana dependem dos desejos do monstro.

COMBATE: Na forma de chacal, o monstro obedece às características do chacal comum. Um observador cuidadoso, porém, irá notar que ele é bem mais agressivo. Na forma híbrida, esse metamorfo pode investir com sua mordida ou qualquer arma que esteja à mão. Devido a uma insaciável sede de sangue humano, ele irá usar a mordida sempre que possível. No entanto, não reluta em se valer de armas para garantir a vitória.

Em forma humana, o chacal metamorfo só pode atacar com armas (qualquer uma), mas dá preferência àquelas que cortam e rasgam a carne de suas vítimas. Em alguns casos, o monstro alimenta-se do corpo de seus inimigos mortos sem reverter à forma híbrida ou animal. Em qualquer uma das formas, o chacal metamorfo possui um olhar mágico. Uma vítima que, inadvertidamente, fixa nos olhos dessa criatura deve passar num teste de resistência à magia ou cair em sono profundo; o efeito é idêntico a *Sono*. Note que vítimas hostis, amedrontadas ou emocionadas são consideradas como advertidas.

As defesas especiais dessa criatura funcionam em todas as três formas. Somente armas forjadas com ferro, ou armas mágicas podem ferir o monstro. O metamorfo reverte à forma de chacal depois de morto.

HABITAT/SOCIEDADE: Quando localiza uma vítima, essa criatura assume forma humana e se aproxima da presa. O monstro vai tentar abafar as suspeitas de seu alvo, fingindo estar ferido ou precisando de ajuda, para criar uma oportunidade de usar o ataque visual. Se o olhar falha e o chacal se vê frente à perspectiva de uma batalha, a criatura irá fugir ou entrar em

combate, baseando-se numa estimativa da força da possível vítima.

O chacal metamorfo passa sua vida caçando e matando quaisquer humanos ou semi-humanos que cruzem seu caminho.

Chacais metamorfos reproduzem-se apenas quando em forma de chacal, cruzando com chacais normais ou com outros metamorfos. Quando um metamorfo cruza com um normal, nasce um normal, porém mais agressivo do que a média da espécie.

Fêmeas dão à luz, após 5 meses de gestação, uma ninhada de um a quatro filhotes, idênticos a filhotes de chacal, mas com 1 dado de vida. Essas crianças crescem rápido, e ganham 1 dado de vida por ano. Sua forma de chacal atinge o crescimento máximo em três anos, e os filhotes mantêm a forma animal pelos primeiros dois anos. Terminado esse período, ganham a habilidade de assumir forma híbrida, e aos três anos a forma humana — correspondente a nove anos de idade — que cresce com o triplo da velocidade normal. Pais em forma humana disfarçam os filhotes como bichinhos de estimação.

Chacais metamorfos (20%) podem viajar com um a seis chacais normais. Apesar de essas feras serem normais em tudo, a influência do chacal metamorfo tende a fazer com que fiquem mais ferozes, tornando-se caçadores em vez de necrófagos.

ECOLOGIA: Essas criaturas servem apenas aos mais malignos humanóides e, mesmo assim, se a associação garantir que poderão matar mais humanos ou semi-humanos do que fariam sozinhos.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	5
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (D)
DADOS DE VIDA:	2 a 5
TACO:	2 DV: 19 3-4 DV: 17 5 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-6 ou c/ arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM EXPERIÊNCIA:	2 DV: 175 3 DV: 420 4 DV: 650 5 DV: 975



Kenkus são pássaros humanóides, que usam seus poderes para aborrecer e atrapalhar seres humanos e raças semi-humanas.

O kenku típico se parece com um falcão humanóide, usando roupas de humanos. Ele tem tanto braços quanto asas, que geralmente ficam dobradas nas costas, e podem ser confundidas, à distância, com uma grande mochila. A altura varia entre 1,5 a 2 metros. As penas são predominantemente marrons, com a plumagem inferior branca. Os olhos são amarelos e brilhantes e há marcas no rosto.

COMBATE: Todos os kenkus têm as habilidades de ladrões de 4º nível. São exímios lutadores, e geralmente atacam com uma cimitarra ou bordão. Se desarmados, atacam com as garras (dois ataques causando 1d4 pontos de dano cada) e com o bico (1d6 pontos de dano). No solo, usam as garras das mãos. Se estiverem voando, usam as dos pés. Esses monstros geralmente não matam, a menos que suas próprias vidas estejam sendo ameaçadas. Todos os kenkus possuem grandes habilidades de disfarce. Há uma chance de 50% de que consigam se fazer passar por humanos.

Um kenku de 3 dados de vida possui uma magia arcana do 1º círculo, geralmente *Dardos Místicos*. Uma vez a cada 30 dias, ele pode alterar sua forma e permanecer com aquela aparência por até 7 dias. Um kenku de 4 dados de vida possui uma magia extra do 1º círculo, normalmente *Toque Chocante*. Além disso, a criatura adquire a habilidade de se tornar invisível sem limite de tempo ou frequência de uso. Um líder kenku de 5 dados de vida ganha uma magia extra do 2º círculo, geralmente *Reflexos* ou *Teia*, e a habilidade de *Convocar Relâmpagos* (igual à magia divina do 3º círculo).

HABITAT/SOCIEDADE: Essa raça misteriosa vive em meio aos humanos e às raças semi-humanas sem que a maioria da população jamais saiba de sua presença.

Se um grupo de kenkus for encontrado, seu tamanho determinará a composição. Um grupo com cinco ou menos componentes terá dois kenkus de 2 dados de vida e três de 3 dados de vida. Um grupo de seis ou sete tem um líder com 4 dados de vida, três kenkus com 3 dados de vida e o resto com 2 dados de vida. Um grupo de oito kenkus terá também um líder supremo com 5 dados de vida.

Kenkus não falam; apesar de poderem emitir sons de pássaros, esses

ruídos são ininteligíveis. Aparentemente, comunicam-se telepaticamente e conhecem os símbolos da mímica. Esses pássaros inteligentes podem oferecer conselhos não-verbais para humanóides, mas sempre com o fim de enganá-los, levando o grupo a situações perigosas e dificuldades que poderiam ter sido evitadas. Como regra geral, kenkus têm uma chance de apenas 5% de realmente ajudar as pessoas.

A verdadeira estrutura da sociedade dos kenkus não é conhecida. Os covis de kenkus que foram descobertos geralmente são pequenas câmaras subterrâneas ou cavernas. Acredita-se que grandes cavernas a grandes profundidades sob o solo possam conter grandes comunidades de kenkus, incluindo indivíduos de 6 dados de vida ou mais, e com maiores poderes mágicos.

A reprodução dos kenkus é parecida com a dos grandes pássaros. As fêmeas botam de dois a quatro ovos, que chocam após 60 dias. Os filhotes não têm penas, são indefesos e possuem 1 ponto de vida cada. Crescem rapidamente e ganham 1 ponto de vida por mês. Dentro de 6 a 8 meses, todos terão a plumagem de adultos, e poderão agir independentemente como kenku de 1 dado de vida. Se um filhote for capturado, ou não terá os poderes desenvolvidos com o treinamento ou terá apenas as habilidades mínimas, obtidas antes da captura.

Kenkus jovens (3 dados de vida ou menos) são arrojados e propensos a realizar planos audaciosos. Sabe-se que alguns já se fizeram passar por deuses, para ficar com as oferendas dos féis. Kenkus mais maduros também são mais reservados e astutos, preferindo raptar humanos e semi-humanos ricos como fonte de renda.

ECOLOGIA: Kenkus criados domesticamente são apreciados como servos. Ovos de kenkus valem 250 peças de ouro, e os filhotes, 300-500 po. Entretanto, essa é uma forma de comércio de escravos, trazendo todas as complicações relacionadas. Se um kenku descobrir outro kenku capturado, ele tentará libertá-lo secretamente e, se possível, raptar o comerciante ou o dono do escravo. Eles vingarão kenkus assassinados.

KI-RIN

CLIMA/TERRENO:	Céu
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Herbívoros
INTELIGÊNCIA:	Supra-gênio (19-20)
TESOURO:	I, S, T
TENDÊNCIA:	Justa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	-5
MOVIMENTO:	24, Vn 48 (B)
DADOS DE VIDA:	12
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	2-8/2-8/3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	90%
TAMANHO:	Imenso (4)
MORAL:	Fanático (18)
VALOR EM EXPERIÊNCIA:	11.000

SUMÁRIO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPP
9	4/5/18	Todos/Todos	= Int	200

Essa nobre criatura vaga pelos céus à procura de boas ações para recompensar, ou malfetores para punir.

Sua pele é coberta por escamas douradas, como o nascer do sol. A crina e a cauda, vastas, são de um tom mais escuro de dourado, assim como o chifre e os cascos que têm toques de rosa. Os olhos são violeta-escuro e sua voz é melodiosa.

Ki-rins falam seu próprio idioma. Usam telepatia e são capazes de se comunicar mental ou verbalmente com quase todas as criaturas vivas.

COMBATE: Pode atacar fisicamente com seus cascos (2d4 pontos de dano cada) ou com o chifre, recebendo um bônus de +3 na jogada de ataque e causando 3d6 pontos de dano.

Esses seres são capazes de usar magias como se fossem magos de 18º nível. Podem usar nove magias do 1º círculo, oito do 2º círculo, sete do 3º, etc., até uma magia do 9º círculo, diariamente. A telepatia de um ki-rin permite-lhe ler os pensamentos conscientes; portanto, essas criaturas são praticamente impossíveis de surpreender. Podem criar comida e bebida saudáveis para 2d12 pessoas, bem como 1 metro cúbico de objetos não-sólidos, ou 0,5 metro cúbico em objetos de madeira. Essas criações são permanentes. O ki-rin pode criar itens de metal com um peso total de até 2.000 peças de ouro, mas tais itens têm uma duração bastante curta. De modo geral, quanto mais sólida for a substância, menor sua duração; por exemplo, adamantinos duram 1 hora, enquanto ouro permanece por 1d4+1 dias.

Ki-rins também podem criar ilusões com efeitos visuais, audíveis e olfativos. Essas ilusões permanecem sem necessidade de concentração, a menos que o efeito seja destruído magicamente, ou interrompido pela descrença. O ki-rin usa *Forma Gasosa*, *Caminhar no Vento*, *Convocar Clima* e *Convocar Relâmpagos*. Quando um ki-rin conjura coisas do céu ou relacionadas com o ar, a criatura ou efeito místico produzido tem o dobro da força normal, incluindo pontos de vida e dano causado por seus ataques. Esses seres podem entrar nos planos Astral e Etéreo conforme desejarem.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas aéreas raramente põem seus cascos em terra firme. Apenas os machos se aproximam do chão. Encontros com ki-rins fêmeas jamais foram registrados. Da mesma forma, nenhum ki-rin jovem foi visto, e os detalhes de sua reprodução são desconhecidos.



Esses seres benévolos vêm auxiliar os humanóides, se o pedido for apropriado ou se houver confronto com alguma criatura poderosa e extremamente maligna. Ki-rins acreditam, entretanto, em aperfeiçoamento pessoal, e não aparecem casualmente para ajudar, a não ser nas piores circunstâncias.

Eles sobrevivem criando sua própria comida e bebida, e estabelecem tocas no pico de uma montanha ou num planalto, lugares impossíveis de se alcançar sem vôo ou escalada. As tocas podem ter um exterior feito de pedras encontradas no local. É melhorada com a ajuda de madeira e tecidos resistentes, criados por magia. O interior é geralmente luxuoso: (com tapeçarias, almofadas e outros artigos). Uma toca ocupada é mantida limpa por ventos controlados cuidadosamente, que varrem os detritos.

Apesar dos ki-rins serem generosos e nada avarentos, eles ainda têm uma tendência para acumular tesouros. Essas riquezas podem ser de sua própria criação, presentes de amigos e aliados, lembranças de viagens e explorações, multas cobradas de malfetores ou objetos pilhados de inimigos derrotados.

ECOLOGIA: Os ki-rins frequentemente observam as atividades de criaturas poderosas e malignas. Se esses seres se tornarem excessivamente malignos, eles agirão contra eles.

Ki-rins podem recompensar aliados ou pessoas necessitadas criando comida e objetos valiosos.

Sua pele intacta vale 25.000 peças de ouro. A posse desse item é perigosa, uma vez que o dono pode ser atacado por outro ki-rin, humanóides aliados aos ki-rins ou monstros inteligentes de tendência *justa*.

CLIMA/TERRENO:	Escarpas de florestas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nulo (A)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	7
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	6+6
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	7
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-6/1-8/1-4/1-4/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiónico
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO A MAGIA:	Nula
TAMANHO:	Grande (2,5 m)
MORAL:	Bastante Resoluto (13-14)
VALOR EM EXPERIÊNCIA:	650

SUMÁRIO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/2/10	RP, II, CP, EP, FI, TV	15	100

Psicocinésia — Ciências: projetar energia; **Devoções**: amaciar, levitação.
Telepatia — Ciências: rajada psiónica, torre da vontade de ferro; **Devoções**: awe, constrição psíquica, insinuação do id, escudo de pensamentos, fortaleza do intelecto, detectar vida, contato.

O kirre, parecido com o tigre, é um dos animais mais ferozes das florestas e selvas de Athas.

À primeira vista, ele lembra um grande felino, mas um exame mais detalhado revela várias diferenças rapidamente. O kirre tem 2,5 metros de comprimento e oito pernas, cada uma terminando em patas com garras bastante afiadas. Ele também dispõe de grandes chifres em ambos os lados da cabeça e de uma cauda serrilhada, muitas vezes usada como arma. A boca é enorme, com dentes caninos afiados, usados principalmente para arrancar a carne da vítima. A coloração do pêlo de um kirre é parecida com a de um tigre (ambos listrados). Mas, enquanto um tigre possui listras pretas e alaranjadas, o kirre ostenta listras marrons e cinzentas. A cara, no entanto, é toda cinza. Os olhos amarelos da criatura, brilhando contra o pêlo cinza-escuro, causam um efeito aterrador.

COMBATE: Predador por natureza, ele é bem preparado para o combate. Rápido no embate corpo a corpo, recebe um modificador de -1 em suas jogadas de iniciativa. Se o Mestre usar os "Modificadores Opcionais de Iniciativa", kirres são considerados criaturas de tamanho pequeno, recebendo um modificador de apenas +3, em vez dos +6 normalmente conferidos a criaturas de tamanho grande.

Durante cada rodada de combate, um kirre pode atacar até sete vezes, usando como armas seus membros, dentes, chifre e cauda. Ele ataca primeiro com as patas dianteiras, seguidas de mordida e chifrada. Então, ataca com as garras secundárias e a cauda. Cada garra causa 1d4 pontos de dano, tanto a mordida quanto a cauda causam 1d6 pontos de dano e o ataque com o chifre causa 1d8 pontos.

Assim como muitas outras criaturas de Athas, eles têm poderes psiónicos naturais. No lugar de seus múltiplos ataques, a cada rodada o kirre pode usar um desses poderes, assim como qualquer criatura que tenha tais capacidades. Além disso, ele possui defesas psiónicas naturais que estão sempre em funcionamento. Isso confere à criatura uma poderosa proteção contra



oponentes psiónicos (contanto que o kirre tenha PPPs suficientes para energizar o modo de defesa).

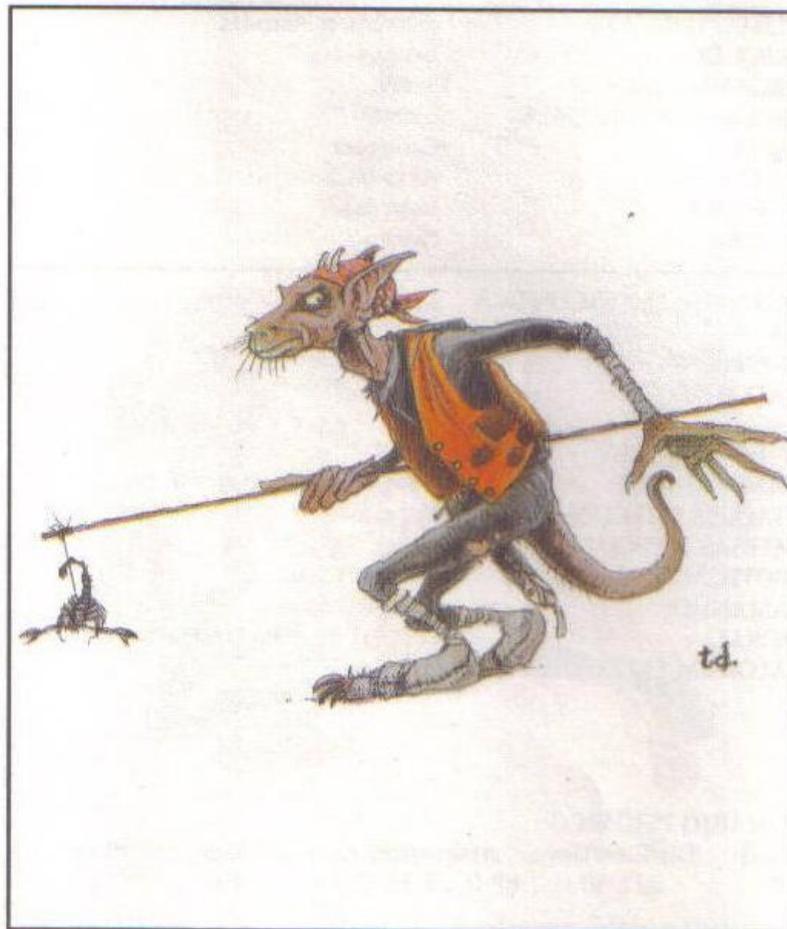
HABITAT/SOCIEDADE: Kirres são, normalmente, criaturas solitárias. Isso dura até a temporada de acasalamento, quando um macho e uma fêmea se unem para gerar filhotes. Uma ninhada de kirres possui de três a cinco criaturas. Kirres são mamíferos, e as fêmeas produzem leite para a ninhada. Os jovens vivem de leite durante os primeiros 5 meses; depois disso, começam a se alimentar de comida sólida, como pequenos animais da floresta e outros mamíferos.

Quando a fêmea está pronta para dar à luz, tanto ela quanto seu companheiro fazem um covil em uma área isolada da floresta, onde dificilmente serão perturbados. Durante os primeiros 5 meses após o nascimento, os pais protegem o covil ferozmente, tentando matar qualquer criatura que ameace os filhotes.

ECOLOGIA: Kirres são uma das caças preferidas de muitas das tribos que habitam as florestas de Athas. A sua carne é uma das melhores da região. Além de ser fonte de alimento, o animal também tem outras utilidades quando morto: os chifres são usados como pontas de lança e, em alguns casos, entalhados na forma de adagas adornadas; a cauda também possui uma afiada ponta de osso na sua extremidade, com a qual se faz uma ponta de flecha ou um dardo.

KOBOLD

	Kobold	Urd
CLIMA/TERRENO:	Qq terrestre	Temperado a tropical/Colinas e montanhas
FREQUÊNCIA:	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Genos
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Baixa (5-7)
TESOURO:	J, O (Q x 5)	J (Q x 5)
TENDÊNCIA:	Vil	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	5-20 (5d4)	3-300
CA:	7 (10)	8
MOVIMENTO:	6	6, Voar 15 (C)
DADOS DE VIDA:	1/2 (1-4 PV)	2 a 5
TACO:	20	2 DV: 19 3-4 DV: 17 5 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-4 ou 1-6 (com arma)	1-3 ou 1-4 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Bomba de pedras
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	P (1 m de altura)	P (1 m de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)	Incerto (7)
VALOR EM XP:	7	2 DV: 35 3 DV: 65 4 DV: 120 5 DV: 175
chefes/guardas	15	



Essa raça covarde e sádica de pequenos humanóides, luta vigorosamente contra humanos e semi-humanos por espaço e comida. Detestam, principalmente, gnomos e os atacam sem hesitar.

Mal atingindo 1 metro de altura, têm escamas que variam do marrom escuro ao negro. Os olhos brilham com um forte tom de vermelho, e a cabeça apresenta dois pequenos chifres, com cores variando entre marrom-claro e branco. Devido à predileção por roupas velhas, vermelhas ou cor de laranja, caudas não preênsais e o idioma (parecido com o latir de pequenos cães), não são levados a sério, se constitui num erro fatal, uma vez que o que lhes falta em tamanho e força, são compensados com ferocidade e teimosia.

Kobolds falam sua própria língua; alguns (75%) falam a língua de orcs e goblins.

COMBATE: Suas táticas de combate são baseadas em truques ou eventos que podem desequilibrar totalmente a batalha. Atacam gnomos à primeira vista, mas pensam duas vezes antes de agredirem humanos, elfos ou anões. Eles muitas vezes lançam azagaias e lanças, preferindo não se aproximar até que os inimigos estejam enfraquecidos. Atacam em ondas avassaladoras. Se os oponentes forem reduzidos a uma proporção de 3 por 2 a seu favor, devem realizar um teste de moral. Kobolds temem pessoas capazes de usar magias, e miram nesses personagens sempre que possível. Essa raça costuma fazer buracos camuflados e cheios de lanças, bestas e outras armadilhas mecânicas. Eles geralmente têm pontos de observação e assassinos em prontidão perto desses buracos, e despejam óleo em chamas, armas de arremesso ou insetos venenosos sobre as vítimas.

Grupos de guerra kobolds andam armados com clavas com pregos, machados, azagaias, espadas curtas e lanças. Seus escudos são de madeira ou vime, raramente de metal.

Kobolds possuem infravisão de 20 metros, mas não enxergam direito sob a luz forte, que lhes impõe uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque.

HABITAT/SOCIEDADE: Kobolds vivem em lugares subterrâneos escuros e úmidos, e em gigantescas florestas. Como são mineradores competentes, qualquer área com potencial para essa atividade pode ser um bom lugar para fixar residência.

Uma tribo de kobolds geralmente tem de quarenta a quatrocentos (4d10 x 10) adultos machos. Para cada quarenta kobolds em um bando haverá um líder e dois guarda-costas (6; 1-1 DV; 4 pv cada; dano 1-6). Em um covil

existem de cinco a vinte (5d4) guarda-costas; as fêmeas equivalem a 50% do número de machos, filhotes a 10% e existem de trinta a trezentos (3d10 x 10) ovos. Também haverá um chefe e dois a oito guardas (CA 5; 1+1 DV; 7 pv cada; dano 1-8). Além disso, há uma chance de 65% de haver animais de guarda: (70%) dois a cinco javalis (CA 7; 3+3 DV; dano 3d4 com os chifres) ou (30%) uma a quatro doninhas gigantes (CA 6; 3+3 DV; dano 2d6 com mordida e sucção de sangue). Pode haver um ou mais xamãs.

A sociedade é tribal, mas pode ser dividida em grupos de guerra, de acordo com planos específicos. Até dez famílias podem ser parte de um clã, e cada clã geralmente é responsável pelo controle da área num raio de 15 quilômetros do covil. Kobolds retiram os tesouros das vítimas, e muitas vezes carregam-nas de volta para o covil, para que sirvam de alimento. Em alguns casos não matam as vítimas, mas vendem-nas como escravos.

ECOLOGIA: Talvez os kobolds devam sua malignidade ao fato de serem presa fácil para humanóides maiores e monstros famintos. Eles têm muitos inimigos, e até os anões já tiveram de admitir que as várias guerras entre kobolds e goblins mantiveram o número de goblins num patamar seguro.

Kobolds podem viver 135 anos.

URD

Urds são parentes distantes de kobolds. Com 1 metro de altura e pequenos chifres de marfim, seus corpos são fracos e cobertos com escamas salpicadas de amarelo a vermelho. As asas, parecidas com as de um morcego, têm 2,5 metros de uma ponta a outra. Têm infravisão de 20 metros e preferem caçar à noite, soltando pedras (com 1 a 2 quilos cada). Vítimas despreparadas são consideradas como tendo CA 10 para essa jogada de ataque. Oponentes que tentam se desviar são considerados CA 2, antes de se computar os modificadores de Destreza. As rochas causam 2d4 pontos de dano. Alguns urds (25%) carregam lanças leves (1d4 de dano).

Um grupo de vinte urds é acompanhado de um subchefe (CA 7, 7 pv). Grupos de cem ou mais incluem o chefe (10 pv, 50% têm corseletes de couro mágicos). Tocas de urds têm 1d6 xamãs capazes de conversar com morcegos como se usassem *Falar com Animais*.

O período de vida dos urds pode passar de 100 anos, mas eles raramente vivem mais de 50.

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos aquáticos
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta ou mais (13 +)
TESOURO:	L, M, N (Z)
TENDÊNCIA:	Egoísta (com inclinações cruéis)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-24
CA:	4
MOVIMENTO:	9, Nd 18
DADOS DE VIDA:	2 ou mais
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	2-5 e/ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO A MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (níveis mais altos são G)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM EXPERIÊNCIA:	Normal: 170 Capitão: 3.000 Tenente: 1.400 Sentinela: 420 Monitor: 975



Kuo-toa é uma antiga raça de homens-peixe, que vivem em subterrâneos e alimentam um grande ódio pelos habitantes da superfície e pela luz do sol.

Sua aparência é fria e terrível. Um espécime típico lembra um corpo humano bem barrigudo, coberto por escamas e com uma cabeça de peixe no topo. Os enormes olhos costumam girar em diferentes direções, enquanto observam uma área ou criatura. Os pés e mãos são muito compridos, com 3 dedos e 1 polegar opositor, parcialmente cobertos por membranas natatórias. As pernas e braços são curtos, se comparados ao tamanho do corpo. Sua coloração é cinza-clara, com tons de marrom ou amarelo apenas nos machos. A pele brilha, devido à cobertura viscosa, e escurece quando o kuo-toano fica nervoso, assumindo um tom mais claro quando está muito assustado. Um forte cheiro de peixe morto exala dessas criaturas.

O povo kuo-toa não usa roupas, apenas correias de couro para carregar armas e equipamentos. Normalmente, um guerreiro carrega adagas, lanças, escudos, arpões e redes de arremesso.

Os kuo-toa falam a estranha língua do comércio subterrâneo, conhecida pela maioria dos habitantes inteligentes desses lugares. Além disso, falam sua própria língua arcaica, e têm contato empático com a maioria dos peixes. O idioma litúrgico é uma deturpação da língua usada no plano Elemental da Água; se um sacerdote kuo-toano estiver com o grupo, há uma chance de 75% de que criaturas do plano Elemental da Água não ataquem a tropa, pois o sacerdote implorará piedade em nome da Mãe dos Mares, Blibdoolpoolp.

COMBATE: Essas criaturas geralmente andam em grupos bem-armados. Se mais de vinte kuo-toa forem encontrados, há uma chance de 50% de que eles estejam dentro de 1d10 quilômetros de seu covil. Para cada quatro guerreiros normais encontrados, haverá um guerreiro adicional de 3º ou 4º nível. Para cada oito guerreiros comuns encontrados, haverá um outro de 5º ou 6º nível. Para cada doze kuo-toa normais encontrados em um grupo, haverá um clérigo/ladrão de 1d4+3 níveis em cada classe. Se mais de vinte guerreiros normais forem encontrados, será uma tropa de guerra, composta por:

- Um guerreiro de 10º nível como Capitão
- Dois guerreiros de 8º nível como Tenentes
- Quatro guerreiros/ladrões de 3º/3º nível como Sentinelas
- Um Monitor (ver abaixo)
- Um escravo para cada quatro kuo-toa

Os sentinelas são seguidores fanáticos da Mãe dos Mares, deusa dos kuo-toa. Eles exortam as tropas para que permaneçam firmes e lutem sem piedade pela glória do governo e da divindade.

Há uma chance de 50% de que qualquer sacerdote kuo-toano acima do 6º nível esteja armado com um cajado-garra. Esse item é uma vara de 2 metros de comprimento, com uma garra de 1 metro de comprimento na ponta. Se o usuário acertar o golpe a garra se fecha sobre o oponente, tornando uma fuga impossível. A arma só pode ser usada em inimigos com o comprimento da cintura variando entre o de um elfo e o de um gnoll. Há uma chance de 10% de que os braços da vítima sejam tolhidos pela garra, e 40% de chance de que apenas um braço seja preso. Se a vítima for destra, a garra prende o braço esquerdo 75% das vezes. Oponentes presos perdem os bônus de Destreza e do escudo. Se o braço da arma for preso, a vítima não pode atacar e o bônus de Destreza é perdido, mas o do escudo permanece.

O arpão, usado apenas por guerreiros de nível alto, é uma arma de arremesso serrilhada, com um alcance de 30 metros que causa 2d6 pontos de dano, sem qualquer bônus. As vítimas deverão obter sucesso em um teste de resistência com um resultado de 13 ou mais em 1d20 para evitar serem fisgadas pela arma. Criaturas de tamanho humano ou menor que falhem no teste de resistência perdem o equilíbrio e ficam atordoadas durante 1d4 rodadas. O kuo-toano, que fica amarrado à arma por uma corda, tenta, então, arrastar sua presa e matá-la com uma punhalada.

Seus escudos são feitos de couro especialmente curtido e tratados com uma substância rara, semelhante à cola, antes da batalha. Qualquer um que ataque um kuo-toano pela frente tem 25% de chance de ter a arma presa pelo escudo. A chance da vítima soltar a arma é igual à sua chance de abrir portas.

A probabilidade de um desses seres acertar golpes é igual à de um humano de mesmo nível, mas os machos ganham um bônus de +1 tanto na jogada de ataque quanto no dano quando estiverem usando uma arma, devido à Força. Se armados apenas com uma adaga, os kuo-toa podem morder, causando 1d4+1 pontos de dano.

Quando dois ou mais kuo-toa sacerdotes ou sacerdotes/ladrões trabalharem juntos, eles podem gerar um relâmpago dando as mãos. O raio tem 60 centímetros de largura e atinge apenas uma vítima, a menos que uma segunda pessoa entre no caminho sem querer. O raio causa 6 pontos de dano por sacerdote, ou metade disso se a vítima obter sucesso em um teste de resistência à magia. A chance do raio ser liberado é de 10%, cumulativos por sacerdote e por rodada.

As defesas especiais dessas criaturas incluem secreções da pele, que fazem com que tentativas de agarrar, prender, segurar ou usar uma *Teia* em um kuo-toano tenham chance de sucesso de apenas 25%. Apesar de seus olhos estarem localizados nos lados da cabeça, eles têm uma fantástica visão monocular independente, com um campo de alcance de 180°, e a habilidade de detectar movimento mesmo se a criatura estiver invisível, astral ou etérea. Assim, permanecendo totalmente imóvel, uma pessoa pode evitar ser detectada. Kuo-toa também têm infravisão de 20 metros, e a habilidade de sentir vibrações a até 3 metros de distância. Eles só são surpreendidos com um resultado de 1 em 1d10, no teste de surpresa.

Kuo-toa são totalmente imunes a veneno, e não são afetados por paralisia. Magias que geralmente afetam apenas seres humanóides não surtem efeito neles. Ataques de eletricidade causam apenas metade do dano, ou nenhum, caso obtenham sucesso em um teste de resistência; Dardos Místicos causam apenas 1 ponto de dano; ilusões são inúteis. Entretanto, kuo-toa odeiam luzes fortes, e sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque sob circunstâncias como sol forte ou luz. Essas criaturas sofrem dano total de ataques de fogo, e realizam testes de resistência com uma penalidade de -2 contra esse tipo de agressão.

Às vezes, kuo-toa são encontrados em pequenos bandos viajando pelo mundo da superfície, com o intuito de raptar humanos para usá-los como escravos, ou para realizarem sacrifícios. Tais grupos podem ser localizados nos labirintos de masmorras que têm conexão com o enorme sistema de passagens e cavernas subterrâneas que varam a crosta terrestre.

HABITAT/SOCIEDADE: Kuo-toa se reproduzem como os peixes, e os filhotes são criados em piscinas até que suas qualidades anfíbias se desenvolvam, o que acontece cerca de 1 ano após o nascimento. Os jovens, com cerca de 30 centímetros de altura, já podem respirar fora d'água, e serão criados em cercados, de acordo com o sexo e capacidades físicas. Não existem famílias como as conhecemos nas comunidades de kuo-toa.

Filhotes especialmente dotados, geralmente de pais nobres, são treinados para o sacerdócio, tornando-se clérigos, clérigos/ladrões ou monges especiais. Esses últimos são chamados "monitores", e têm a função de controlar os membros da comunidade que se tornam violentos ou ficam loucos. Um monitor é capaz de atacar para subjugar ou matar. Tem 56 pontos de vida, ataca como um guerreiro de 7º nível e possui as seguintes habilidades adicionais: o dobro da taxa de movimentação normal, CA 1 e quatro ataques por rodada — dois com as mãos, causando 2d4 pontos de dano (o dobro se estiverem tentando subjugar) e dois com os dentes, causando 1d4+1 pontos de dano. Um ataque conjunto de golpe/mordida acontece de acordo com a ordem de iniciativa; o outro ocorre no final da rodada.

Criaturas subjugadas não podem ter mais que 2,5 metros de altura e 250 quilos. Apenas metade do dano causado por ataques com intenção de subjugar é real, mas quando os pontos de dano causado igualam ao total da vítima, a criatura perde a consciência durante 3d4 rodadas.

Suas comunidades geralmente não cooperam entre si, apesar de terem lugares de adoração em comum. Esses lugares geralmente servem para transações comerciais, reuniões de conselho e adoração da Mãe dos Mares, de modo que estão abertos a todos os kuo-toa. As comunidades religiosas, assim como outras colônias, estão abertas aos drows e seus servos, uma vez que esses fornecem boas mercadorias e serviços, apesar de serem temidos e odiados pelos kuo-toa. Isso leva a escaramuças e freqüentes raptos entre os povos. Os devoradores de mentes são extremamente odiados; eles e seus aliados serão atacados imediatamente.

Os antigos kuo-toa já habitaram as regiões costeiras e ilhas do mundo da superfície, mas, conforme a raça humana crescia e aumentava em quantidade e poder, os homens-peixe foram gradualmente levados às regiões remotas. As incessantes guerras contra essas criaturas malignas — que sacrificavam humanos — ameaçavam acabar com a espécie kuo-toa, uma vez que vários seres poderosos lutavam ao lado da humanidade, inimiga mortal dos homens-peixe. Portanto, alguns desses monstros procuraram refúgio em cavernas marinhas e nas profundezas isoladas dos mares. Enquanto seus companheiros eram dizimados, esses poucos conseguiram prosperar e desenvolver novos poderes, para se adaptarem ao habitat sem luz. No entanto, os mares continham outras criaturas poderosas e malignas; com o tempo, os kuo-toa que viviam nas profundezas marítimas foram exterminados, até

restarem apenas aqueles que vivem nos subterrâneos e que não foram notados. Esse ramo da espécie acabou sendo esquecido pela humanidade, mas remanescentes não se esqueceram dos humanos, e pobre daquele que cair em suas úmidas garras. Por isso, os kuo-toa odeiam a luz do sol e quase nunca são encontrados na superfície da terra. Isso, juntamente com o ódio natural que nutrem pelo conceito de disciplina, é o que evita o reaparecimento das criaturas, pois elas já são numerosas outra vez, e adquiriram novos poderes. Esses monstros também ficaram um pouco instáveis, possivelmente como resultado da endogamia, e a insanidade é comum na espécie.

Se um covil de kuo-toa for encontrado, ele conterá 4d10x10 machos de 2º nível. Além disso, existem guerreiros de nível mais alto, na mesma proporção já mencionada para os grupos errantes. O líder do grupo é um dos seguintes, dependendo da população da toca:

Um rei sacerdote/ladrão de 12º/14º nível, se 350 ou mais kuo-toa normais estiverem presentes ou

Um príncipe sacerdote/ladrão de 11º/13º nível, se 275-349 kuo-toa normais estiverem presentes ou

Um duque sacerdote/ladrão de 10º/12º nível, se menos de 275 kuo-toa normais estiverem presentes.

Existem também outros kuo-toa na toca:

Oito Olhos do Líder Sacerdote — sacerdotes/ladrões de 6º a 8º nível

Um Sentinela Chefe — guerreiro/ladrão de 6º/6º nível

Dois Sentinelas de 4º/4º ou 5º/5º nível (ver a descrição dos Sentinelas)

Um Monitor para cada 20 kuo-toa de 2º nível

Fêmeas na proporção de 20% do número de machos

Jovens (que não lutam) na proporção de 20% do total de kuo-toa

Escravos na proporção de 50% do total da população dos machos.

Em áreas especialmente religiosas, existe também uma certa quantidade de sacerdotes. Para cada vinte kuo-toa na comunidade, há um sacerdote de 3º nível, para cada quarenta existe um sacerdote de 4º nível, para cada oitenta existe um de 5º nível, tudo isso além dos números e classes anteriores. Esses sacerdotes são liderados por um dos seguintes grupos:

Um sacerdote de 6º nível se o grupo tiver 160 ou menos integrantes, ou um de 7º nível e outro de 6º nível, se o grupo tiver entre 161 e 240 ou

Um sacerdote de 8º nível, um de 7º nível e um de 6º, se o grupo tiver entre 241 e 320 ou

Um sacerdote de 9º nível, dois de 7º e um de 6º, se o grupo tiver entre 321 e 400 ou

Um sacerdote de 10º nível, dois de 8º e quatro de 6º, se o grupo tiver mais de 400.

Apesar dos kuo-toa preferirem uma dieta de carne, eles também cultivam algas e fungos para completar o estoque de comida. Essas plantações, iluminadas por estranhos fungos fosforescentes, são mantidas por escravos, que também são usados como comida e para sacrifícios.

Tesouros kuo-toanos costumam ser compostos de pérolas, objetos relacionados à água, adornados com pedras preciosas, e minerais escavados por seus escravos. Quaisquer itens mágicos na posse de kuo-toa são geralmente obtidos de grupos de aventureiros que não conseguiram voltar para casa.

ECOLOGIA: Os sábios da superfície não sabem muito sobre essa raça subterrânea, enigmática e violenta, mas alguns dos intelectuais mais proeminentes especulam que os kuo-toa são apenas uma parte da tripla rivalidade que envolve também devoradores de mentes e drows. É parcialmente graças a essa contínua guerra subterrânea que nenhuma das três raças conseguiu dominar o mundo da superfície.

	Lamia	Lamia Nobre
CLIMA/TERRENO:	Desertos, cavernas e	idades em ruínas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)	Alta (13-14)
TESOURO:	D	D
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	3	3
MOVIMENTO:	24	9
DADOS DE VIDA:	9	10+1
TACO:	11	11
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-4 (arma)	1-6 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	30%
TAMANHO:	M	M
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)
VALOR EM XP:	3.000	4.000



ECOLOGIA: Lâmiãs são monstros lendários, que atacam viajantes ou guardam lugares secretos e objetos de poder. São criaturas misteriosas que parecem devotadas à expansão do caos e da maldade nos locais em que habitam.

LAMIA NOBRE

Esses seres governam as lâmiãs e as áreas selvagens em que elas vivem. As lâmiãs nobres diferem-se das normais, entre outras coisas, na formação corporal: a parte inferior dos seus corpos assemelha-se a uma serpente gigante, e a parte superior pode ser macho ou fêmea humanóide. Existem rumores de que a lâmia normal nasce da união de duas nobres.

Os machos usam espadas curtas e possuem 1d6 círculos de magia arcana, além das outras magias que podem utilizar uma vez por dia. As fêmeas andam desarmadas e só atacam através de magia; elas possuem maior conhecimento, tendo 2d4 círculos, além das magias comuns à espécie. Assim como as normais, essas também possuem o toque que drena Sabedoria.

Todas as lâmiãs nobres são capazes de assumir a forma humana. Sob esse disfarce, elas podem penetrar na sociedade e disseminar o mal. Essas criaturas falam todas as línguas dos humanos e semi-humanos. Quando assumem essa nova forma, as lâmiãs podem ser reconhecidas por humanos e semi-humanos que sejam de 7º nível, ou mais. As chances de reconhecimento são de 5% por nível, a partir do 6º. Clérigos e paladinos recebem um adicional de 15% (ou seja, um clérigo de 10º nível possui 35% de chance). Lâmiãs nobres costumam ter constantes explosões de violência incontrolável.

De todos os perigos que o deserto apresenta, poucos podem ser comparados com a cruel raça das criaturas conhecidas como lâmiãs. Esses seres bestiais, meio-humanos e meio-quadrúpedes, utilizam-se de agilidade, trapaças e magias para aprisionarem os tolos aventureiros que ousam invadir suas ruínas.

Nesses monstros a parte superior do tronco, os braços e a cabeça assemelham-se aos de uma bela mulher, enquanto o restante do corpo possui a forma de animais como cabras, cervos ou leões. Essa configuração híbrida faz com que as lâmiãs sejam extremamente rápidas e poderosas. Elas costumam carregar adagas, que são usadas para destrinchar as presas capturadas. Algumas vezes, exalam um perfume de flores, com o objetivo de atrair vítimas descuidadas. Elas não usam roupas ou jóias, e sua comunicação é a linguagem comum.

COMBATE: A lâmia pode utilizar, uma vez ao dia, as seguintes magias: *Sono*, *Reflexos*, *Sugestão* e *Criação Fantasmagórica* (através de uma varinha). Para efeito de jogo, assume-se que a lâmia lança suas magias como um arcano de 9º nível.

O toque de uma lâmia drena permanentemente 1 ponto de Sabedoria da vítima que, se tiver sua Sabedoria reduzida a 3 ou menos, ficará sob o controle do monstro. Esse domínio pode obrigar a vítima a atacar, juntamente com a lâmia, os seus antigos companheiros. Se houver a possibilidade de drenar a Sabedoria de mais de uma vítima, ela certamente o fará. E ainda poderá usar *Enfeitiçar Pessoas* para aumentar seu controle sob os membros de um grupo.

Algumas das ilusões que a lâmia costuma lançar sobre si mesma são: uma amável donzela em perigo, uma linda e corajosa ranger ou uma elfa virgem. Em alguns casos, ela simplesmente cria a ilusão de um garoto perdido clamando por socorro, ou então de um grupo de viajantes sendo atacado por uma grande fera. Dessa forma, pode ficar escondida, esperando o melhor momento para fazer um ataque por trás.

HABITAT/SOCIEDADE: Lâmiãs vivem em cidades em ruínas, cavernas, lugares situados em desertos ou regiões isoladas. Essas criaturas malignas são monstros solitários que sobrevivem com a carne daqueles que atravessam as áreas próximas de seus territórios. Durante períodos de escassez, supre sua alimentação caçando animais selvagens, e raramente afastam-se mais que 15 quilômetros dos seus covis.

LAMMASU

	Inferior	Superior
CLIMA/TERRENO:	Quente, com visitas à outros climas	
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia	Dia
ORGANIZAÇÃO:	Clã	Solitária (clã)
DIETA:	Herbívoros	Herbívoros
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)	Supragênio (19-20)
TESOURO:	R,S,T	Nenhum
TENDÊNCIA:	Justa	Justa
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8	1-2
CA:	6	3
MOVIMENTO:	12, Vo 24(C)	15, Vo 30(B)
DADOS DE VIDA:	7+7	12+7
TACO:	13	7
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6	2-12/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%	40%
TAMANHO:	G	G (1,60m de alt. até os ombros)
MORAL:	Elite (14)	Campeão (16)
VALOR EM XP:	4.000	8.000



O lammasu, um ser alado de aspecto leonino e cabeça humana, ajuda e protege as pessoas *justas*. Essa criatura costuma ser gentil e amigável com todos os seres que praticam o bem. Assemelha-se a um leão marrom-dourado com asas de águia e cabeça de homem, com barba e cabelo espessos. Sua aparência assustadora é amenizada pela nobreza, compaixão e atitudes benéficas. Possui um idioma próprio, e conhece a linguagem comum. Além disso, utiliza uma forma limitada de telepatia.

COMBATE: Já que os lammasus preocupam-se com o bem-estar e a segurança dos seres benevolentes, é natural que entrem em combate quando vêem criaturas boas ameaçadas, e sempre de forma a causar o menor dano possível àqueles que procura proteger.

Lammasus são capazes de ficar invisíveis e podem conjurar portas dimensionais sempre que desejarem. Eles irradiam *Proteção ao Mal*, 3 metros (penalidade de -2 para todos os ataques malignos, bonificação de +2 para resistências contra ataques malignos). Além disso, podem usar magias divinas num total de círculos igual ou menor a 4, possuindo a habilidade de um clérigo de 7º nível. O lammasu pode lançar quatro magias de 1º círculo, três de 2º, duas de 3º, e uma de 4º. Eles possuem *Curar Ferimentos Graves* (4d8+2) e *Curar Ferimentos Críticos* (6d8+6), e 10% deles sabem utilizar uma *Palavra Sagrada*.

Se nada disso funcionar, os lammasus ainda podem atacar com suas afiadas garras frontais, fazendo, cada uma, 1d6 pontos de dano. Se eles estiverem voando e resolverem descer rapidamente para atacar um inimigo, o dano das garras será dobrado.

HABITAT/SOCIEDADE: Os lammasus possuem uma sociedade extremamente estruturada e ordeira, refletindo sua tendência. Se organizam em clãs, e vivem em templos antigos e abandonados, situados em regiões de clima quente. Esses templos ainda mantêm o espírito sagrado, cujos guardiões são os próprios lammasus. Para efeito de jogo, apenas um clã habita uma área de 40 quilômetros; eles se espalham pelo território, para que possam reagir rapidamente a qualquer investida maligna.

As fêmeas que têm a cabeça igual a de uma mulher de cabelos longos lutam tão bem quanto os machos; para cada quatro lammasus encontrados, uma é fêmea. No covil, elas representam 25% de toda a população.

Uma vez por mês, os líderes dos clãs encontram-se para analisar a situação da guerra contra o mal. Esse grupo é chamado de "Lua Alva", já que se reúne durante a primeira noite de lua cheia. Existem normalmente 6d6 lammasus e 2d4 lammasus superiores, sendo que o mais antigo membro do

grupo preside o evento. Tamaña união de forças do Bem faz com que o templo em que o encontro acontece irradie uma forte luz, que persiste até o amanhecer. Durante a noite em que ocorre o congresso, não existe lugar mais seguro no mundo do que o templo sagrado dos lammasus.

Apesar de viverem em regiões quentes, eles ocasionalmente visitam outros climas.

Estrangeiros com tendência benevolente são sempre recebidos com cortesia. Os que possuem tendência *neutra* são observados cuidadosamente, porém são sempre respeitados, a menos que causem problemas. Os lammasus proíbem a permanência de seres malignos em seus domínios e, se isso ocorrer, todo o clã irá atacar os invasores. Em caso de conflito, existe uma chance cumulativa de 10% por turno de que um clã vizinho receba um chamado telepático e parta em auxílio do grupo atacado. Os lammasus não gostam especialmente das lârnias e mantícoras. Alguns tolos aventureiros os confundem com mantícoras, irritando-os profundamente.

ECOLOGIA: Os lammasus mantêm as áreas selvagens em que vivem livres da presença de seres malignos. A ajuda que oferecem na defesa de postos de fronteira é inestimável.

LAMMASU SUPERIOR

Essas criaturas são um pouco maiores que os inferiores, e um ou dois podem ser encontrados vivendo com um grupo de seis ou mais lammasus inferiores. Lammasus superiores podem, sempre que quiserem, utilizar as seguintes habilidades especiais: viajar pelos planos Astral e Etéreo, tornarem-se invisíveis e utilizarem *Teleporte Exato* e *Porta Dimensional*. Eles possuem os mesmos poderes de cura que os lammasus inferiores e a sua *Proteção ao Mal* causa efeito dobrado (penalidade de -4 para ataques malignos e bonificação de +4 para a resistência). Eles têm acesso a magias divinas, possuindo cinco de 1º círculo, quatro de 2º, três de 3º, duas de 4º e uma de 5º. Eles lançam magias como clérigos de 12º nível. Além disso, 50% dos lammasus superiores sabem pronunciar uma *Palavra Sagrada*.

Os lammasus superiores possuem empatia, comunicação telepática e falam os idiomas da espécie e o comum. Apesar de sua grande estatura, esses são tão gentis e amigáveis quanto os demais.

	Gigante	Garganta	Cardume
CLIMA/TERRENO:		Temperado/Pântanos e charcos	
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Comum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Grupo	Grupo	Cardume
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não(0)	Não (0)	Não (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-16	1-6	200-500
CA:	9	10	10
MOVIMENTO:	3, Nd 3	1, Nd 1	Nd 1
DADOS DE VIDA:	1-4	1 pv	Especial
TACO:	1-2 DV: 19	20	NA
	3-4 DV: 17		
Nº DE ATAQUES:	1	1	1
DANO/ATAQUE:	1-4	1-3	Especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenagem Sangüínea	Asfixia	Drenagem Sangüínea
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P ou M(0,5m-1,5m)	D(3cm)	G(3m de largura)
MORAL:	Inconstante(7)	Inconstante(6)	Inconstante(5)
VALOR EM XP:	1 DV:65	35	15
	2 DV:120		
	3 DV:175		
	4 DV:270		

As sanguessugas gigantes são criaturas horrendas, semelhantes a lesmas, que vivem em regiões lodosas e sugam animais de sangue quente. Medem entre 0,5 metro e 1,5 metro de comprimento. A cor de sua pele varia entre o marrom e o bronze, com alguns trechos acinzentados. Na parte superior da cabeça existem duas finas antenas.

COMBATE: As sanguessugas aguardam na lama e no lodo o melhor momento para agir. O ataque inicial tem o objetivo de fixar a boca ventosa no corpo da vítima. Nas rodadas seguintes, sangue da presa é drenado provocando 1 ponto de dano para cada dado de vida da sanguessuga. Existe apenas 1% de chance da vítima perceber o ataque, se isso ocorrer na água, pois o monstro possui uma saliva anestésica, que faz com que a sua mordida e a drenagem sangüínea sejam notadas, apenas depois da fraqueza (perda de 50% dos pontos de vida) se instalar, momento em que o personagem nota que algo está errado.

Sanguessugas podem ser mortas através de ataques com sal, que deve ser espalhado sobre seus corpos. Há 50% de chance de que um desses monstros cause uma doença que pode matar em 1d4+1 semanas.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são encontradas somente nas águas de pântanos e charcos. Seu tamanho varia de acordo com seus pontos de vida; criaturas de vários tamanhos costumam ser encontradas em grandes grupos.

SANGUESSUGA DA GARGANTA

Esse verme mede 3 centímetros de comprimento e assemelha-se a uma insignificante minhoca. É encontrado em poças, lagos e rios.

Qualquer um que beba da água que contém a sanguessuga tem 10% de chance de engolir a criatura, a menos que o líquido tenha sido cuidadosamente filtrado. O verme também suga sangue, causando 1-3 pontos de dano por rodada, até que seu corpo se dilate totalmente. Após dez rodadas, ele estará totalmente inchado, e a criatura pára de sugar.

Para cada rodada que o verme permanecer na garganta da vítima existirá 50% de chance do personagem ser asfiziado, sofrendo 1d4 pontos de dano. Uma vítima que for sufocada durante três rodadas consecutivas morrerá ao final da terceira.

Além dos recursos mágicos, a única maneira de matar uma sanguessuga da garganta, enquanto estiver no corpo da vítima, é introduzir, pela boca, um fino objeto de metal aquecido, como um arame, e encostá-lo no verme. O metal quente queimará a sanguessuga, e a vítima deixará de sofrer dano.

CARDUME DE SANGUESSUGAS

Trata-se de um massivo cardume de pequenos vermes, encontrado apenas na água, e se movem em grupos de 3 metros de diâmetro. Qualquer um que seja capturado pelo cardume recebe 1d10 pontos de dano por rodada, devido à drenagem sangüínea. Ataques de efeito coletivo que provocarem 10 ou mais pontos de dano irão dispersar o cardume.



LEPRECHAU

CLIMA/TERRENO:	Temperado/Vales e Florestas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Clãs
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-20
CA:	8
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	2-5 pv
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	0
DANO/ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	80%
TAMANHO:	D (0,5 m de altura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	270



Leprechaus são pequenos seres que vivem em florestas e passam seu tempo festejando, fazendo magias e causando confusão. Para muitos, eles são o resultado do cruzamento entre uma espécie de halflings e uma estranha linhagem de pixies, e possuem 0,5 metro de altura. Têm orelhas pontudas e nariz afilado. Cerca de 30% de todos os machos usam barba. Sapatos pontudos, calças marrons ou verdes, coletes verdes ou cinza e chapéus ou gorros formam a vestimenta favorita dessas criaturas diminutas. Muitos deles gostam de fumar longos cachimbos.

COMBATE: Amantes da diversão e de grandes habilidades mágicas, são naturalmente pacíficos. Eles podem, sempre que quiserem, tornar-se invisíveis, transformar objetos inanimados, criar ilusões (com efeitos olfativos e auditivos totais), e usar *Ventriloquismo*. Seus ouvidos aguçados impedem que sejam surpreendidos. Devido ao espírito brincalhão, leprechaus quase sempre (75% das vezes) roubam objetos valiosos de aventureiros, tornam-se invisíveis e fogem. Existe 75% de chance de que o furto seja realizado com sucesso. Se forem perseguidos, há 25% de chance por turno de que deixem cair as coisas roubadas, e, quando perseguidos, nunca se dirigirão aos seus covis.

Se forem apanhados ou descobertos em seus covis (10% de chance), tentarão despistar o personagem, dizendo que perderam o tesouro. É extremamente difícil conquistar os tesouros dos leprechaus, pois farão de tudo para manterem o patrimônio intacto.

HABITAT/SOCIEDADE: Leprechaus vivem em famílias com vinte ou mais membros, formando uma unidade que chamam de clã. O nome e o sobrenome que possuem determinam a qual clã pertencem. Um covil normalmente se localiza em uma caverna quente e aconchegante, onde são colocados móveis, tapetes e uma lareira.

Existe uma constante troca de informações entre os diversos clãs, principalmente se eles tiverem relações de parentesco. Dessa forma, é comum que os membros de um clã, ao encontrarem um grupo de aventureiros, saibam os nomes dos visitantes, principalmente se os personagens já tiverem tido contato com algum outro grupo de leprechaus. Existem rumores de que possuem um rei, porém não há um tipo de hierarquia política oficial. Não existem vilas ou comunidades de leprechaus.

Sua reprodução é reduzida, de modo que há poucos descendentes, que já nascem com os mesmos poderes mágicos de um adulto. Para cada adulto encontrado em um covil haverá uma criança.

Os leprechaus possuem os mesmos hábitos alimentares que os humanos e semi-humanos, com um gosto especial por vinhos. Essa fraqueza pode ser utilizada para enganá-los.

Ouro é um dos tesouros que costumam ser encontrados entre os pertencentes deles. Se um intruso pegar seu tesouro, o leprechau irá barganhar e até mesmo implorar para recuperá-lo. Em último caso, ele irá conceder três desejos (muito limitados) ao intruso, desde que esse devolva o tesouro primeiro. Quando isso for feito, o leprechau realmente irá fornecer os desejos e, após concedê-los, irá cortejar o intruso, declarando que os desejos foram tão bem escolhidos que ele, o personagem, merece pedir mais um. Se o aventureiro aceitar, e o quarto desejo for enunciado, o leprechau irá gargalhar de alegria: os resultados de todos os desejos serão revertidos, e o intruso e todos os seus companheiros serão teleportados (sem direito a *teste de resistência*) para um local qualquer a 3d20 quilômetros de distância. Nenhum membro do grupo será capaz de localizar aquele leprechau novamente.

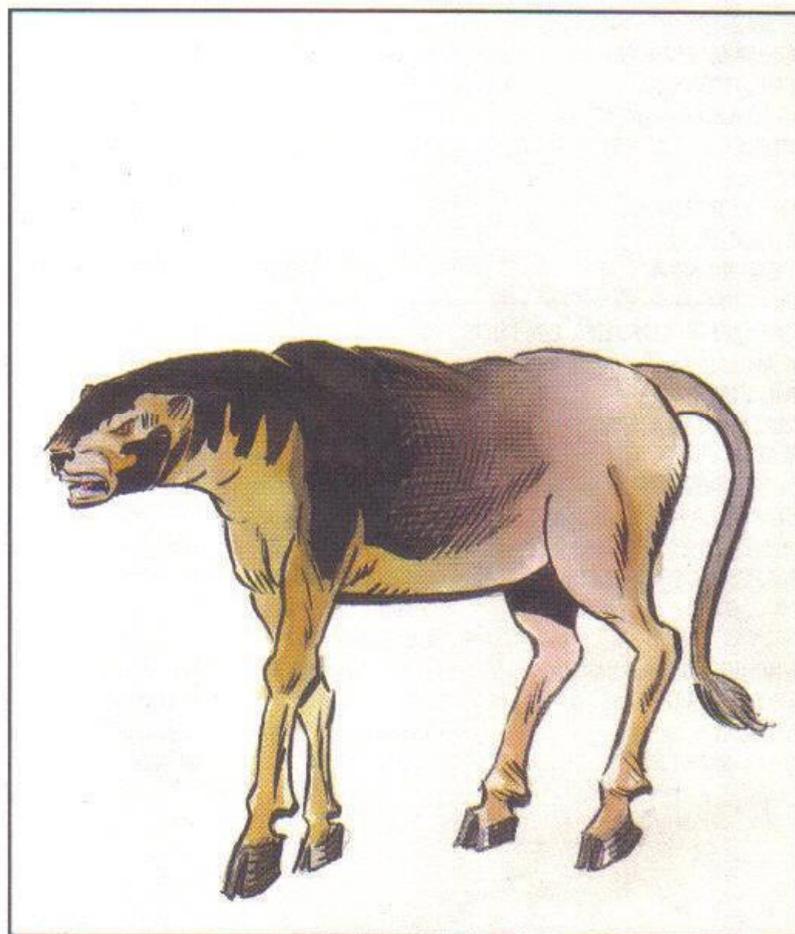
Os leprechaus não confiam em humanos e anões, pois consideram essas duas raças extremamente gananciosas. Eles simpatizam com elfos, gnomos e halflings.

Por terem pena de seres fracos, os leprechaus nunca permitirão que uma criatura solitária e indefesa seja atacada. Se encontrarem um estranho com intenções amigáveis, serão gentis e educados, porém jamais levarão o visitante aos seus covis. Se encontrarem alguém ferido, ele poderá ser levado ao covil, desde que a pessoa não consiga ver, e que não estejam sendo seguidos.

ECOLOGIA: O crepúsculo e o alvorecer, o litoral (na divisa entre a terra e a água), ou os solstícios e equinócios (no limite entre uma estação e outra) são os melhores períodos e locais para se ver leprechaus, suas divertidas festas e costumes.

CLIMA/TERRENO:	Temperado/Regiões isoladas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	4
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	6+1
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Coice
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2 m de altura, 2,5 m de comprimento)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	975



Uma leucrotta adulta mede 2 metros de altura nos ombros, e pode atingir até 2,5 metros de comprimento. Seu corpo se assemelha ao de um cervo, com cauda de leão e pés em forma de casco. A cabeça lembra a de um texugo, mas, em vez de dentes, possui uma mandíbula óssea, acizentada, pontiaguda e cortante. Seu corpo é marrom e, a partir do pescoço, vai escurecendo até que a cabeça fique completamente negra. Seus olhos brilham com uma penetrante luz vermelha. O odor de animais decompostos a acompanha, e seu hálito é nauseante.

COMBATE: Esses monstros são muito astutos e podem imitar um grande número de barulhos e vozes, como os de homem, mulher, criança, ou animal doméstico, e usam esses dons para atrair suas vítimas e atacá-las. Caçam humanos, semi-humanos, humanóides e outros animais carnívoros. As leucrottas são inteligentes e possuem um idioma próprio, além de conhecerem a linguagem comum.

As leucrottas atacam mordendo, com a boca, causando 3d6 pontos de dano. (Dizem que sua mordida é tão poderosa que pode até mesmo cortar metais.) Se acertarem um ataque contra qualquer um que esteja usando escudo ou armadura, a vítima deverá testar a resistência a esmagamento desses objetos. O processo deve ser repetido todas as vezes que as leucrottas acertarem as mordidas, ou que a armadura e o escudo sejam totalmente destruídos.

Se um oponente for rendido e estiver incapaz de fugir, ele será abandonado e os ataques dirigidos aos demais adversários, até que a luta se encerre e as vítimas possam ser comidas. Porém, se perceberem que o oponente derrotado pode vir a escapar, elas voltarão a atacá-lo.

Quando percebem que estão sendo derrotadas em combate, elas se viram e, antes de fugirem, escoiceiam com as patas traseiras, causando 1d6 pontos de dano por casco.

Nota para os rastreadores: é quase impossível identificar o rastro delas, já que é extremamente semelhante ao de um cervo comum.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas vivem em locais desertos e desolados, pois a maioria dos outros seres não conseguem conviver com ela. Sua feiúra é legendária. As leucrottas vivem em desfiladeiros traiçoeiros e cumes de montanhas, dentro de cavernas e torres abandonadas, vagando

por uma área de 30 quilômetros ao redor.

Para cada quatro leucrottas encontradas em um covil existe uma chance de 10% de que uma quinta, jovem e com metade da força normal, esteja presente. Elas pouco valorizam seus laços familiares e, algumas vezes, lutam entre si, devido à natureza agressiva da espécie.

Seu aspecto anti-social faz com que todos os estranhos sejam vistos como inimigos ou possíveis presas. Algumas vezes, seres extremamente cruéis e poderosos capturam leucrottas para que elas possam servir de guardiãs; no entanto, as criaturas tentam fugir sempre que percebem uma oportunidade.

Aqueles que forem suficientemente bravos para se aventurarem no covil de uma leucrotta devem, ao penetrar nos domínios do monstro, testar a resistência a veneno com uma penalidade de -1, devido ao tremendo fedor. Se não suportarem o cheiro, os aventureiros irão vomitar durante 1d4 rodadas, ficando indefesos nesse período. Ao entrarem os aventureiros encontrarão o dinheiro e os bens das antigas vítimas.

Apesar das leucrottas preferirem carne fresca, elas também comem carne podre, com o objetivo de aumentar sua má reputação.

ECOLOGIA: A feiúra e o comportamento agressivo das leucrottas isolam-nas dos demais filhos da natureza, e é bem pouco provável que exista algum druida interessado em protegê-las. Alguns sábios acreditam que elas sejam seres anormais, uma aberração criada por algum arquimago louco.

Ainda assim, alguns magos utilizam os cascos de leucrottas para criarem botas de caminhar e pular, crendo que o equilíbrio da fera será transmitido para as botas. Existem rumores de que a saliva das leucrottas pode ser usada como um antídoto para filtros do amor, mais nunca houve voluntários para testar a teoria.

LICH

CLIMA/TERRENO:	Lich Qualquer um	Demilich Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite	Ver abaixo
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Supragênio (19-20)	Supragênio (19-20)
TESOURO:	A	Z
TENDÊNCIA:	Qualquer maligna	Qualquer maligna
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	0	Ver abaixo
MOVIMENTO:	6	Ver abaixo
DADOS DE VIDA:	11+	Ver abaixo
TACO:	9	9
Nº DE ATAQUES:	1	Ver abaixo
DANO/ATAQUE:	1-10	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Só é atingido por armas mágicas +1 ou melhores	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,80 m)	M (1,80 m)
MORAL:	Fanático (17-18)	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	8.000	10.000



Os liches talvez sejam as formas mais poderosas de manifestação mortaviva existente. Estão sempre buscando maneiras de aumentar seus poderes, e só se interessam pelos assuntos dos seres vivos quando esses interferem em seus objetivos.

Assemelham-se a um vulto ou múmia, apresentando um aspecto esquelético. As cavidades oculares são negras, contendo apenas pequenos pontos de luz que lhes permitem enxergar. Eles vêem normalmente, até mesmo nos locais mais escuros, e não são afetados por grande luminosidade. Irradiam uma aura de frio e escuridão que lhes concede um caráter nefasto e tenebroso. Originalmente, os liches eram magos de 18º nível.

Na maioria das vezes (75%), os liches utilizam roupas luxuosas, típicas dos nobres. Quando não se vestem dessa forma, costumam trajar os robes que usavam em sua antiga profissão. Em todos os casos, as roupas estarão velhas e esfarrapadas, podendo conter algum tipo de magia (25% de chance).

COMBATE: Apesar de raramente participarem de um combate, são muito poderosos e podem, sozinhos, derrotar um grande número de inimigos.

A aura de poder arcano que cerca os liches é tão forte, que qualquer criatura com menos de 5 dados de vida (ou cinco níveis) que olhe esses monstros deverá resistir à magia ou fugir, aterrorizada, durante 5d4 rodadas.

Se um deles tocar um ser vivente, sua aura de frio absoluto irá infligir 1-10 pontos de dano, e a vítima deverá resistir à paralisação ou então ficará imóvel até que alguém consiga *Dissipar Magia*.

Eles só podem ser feridos por armas mágicas com bonificação de no mínimo +1, por magias, objetos mágicos e monstros com 6 ou mais dados de vida. A natureza mágica dos liches e sua condição de morto-vivo faz com que sejam imunes à *Feitiço, Sono, Enfraquecimento, Metamorfose, Frio, Eletricidade, Insanidade* ou *Morte*. O *poder da fé* só pode ser utilizado por clérigos de, no mínimo, 8º nível, ou paladinos acima de 10º nível.

Liches possuem as mesmas habilidades mágicas que tinham enquanto vivos. Para lançarem suas magias, ainda precisam de *grimoires* e componentes mágicos. É importante saber que a maioria deles passou grande parte de sua existência estudando para criar novas magias e itens mágicos. Portanto, os aventureiros devem estar preparados para verem manifestações mágicas inéditas.

Derrotá-los em combate é uma tarefa difícil, porém não tão difícil quanto destruir essas criaturas. Sempre que pressentirem a possibilidade de serem

aniquilados, eles criarão um talismã, semelhante a um *Recipiente Arcano*, onde armazenarão sua força vital, e para destruí-los totalmente, é preciso eliminar o corpo e o talismã. A busca pelo objeto mágico pode ser tão árdua e perigosa quanto derrotar o morto-vivo em sua forma física.

HABITAT/SOCIEDADE: Liches são criaturas solitárias e só habitarão locais fortificados, como uma grande fortaleza ou uma cripta subterrânea. Quando vivos, desempenharam seus papéis na sociedade, e agora desejam o mínimo contato possível com o mundo dos homens. Algumas vezes, o interesse pelo mundo humano ressurgiu, devido a algum evento que eles venham a considerar importante.

Quando um desses seres decide voltar a se envolver com a sociedade que o cerca, sua inteligência genial transforma-o em um perigoso adversário. Em alguns casos, ele utilizará poderes mágicos para conquistar seus objetivos, capaz até de animar uma horda de mortos-vivos para lutar ao seu lado.

Por acreditarem que os vivos possuem pouca importância, essas criaturas quase sempre são vistas como seres malignos. Em alguns casos raros, liches de origem incomum podem seguir qualquer *tendência*.

Eles podem existir durante séculos sem sofrer quaisquer alterações, e graças a isso, partem em busca das magias e poderes místicos que não estavam disponíveis durante a vida. Poucos liches continuam a atender pelo nome com que eram conhecidos na época que tinham corações ativos, principalmente depois que os anos sugam de suas carcaças os últimos vestígios de humanidade. Em vez disso, preferem adotar pseudônimos como "Mão Negra" ou "Rei Esquecido". Existem rumores de que aquele que descobrir o verdadeiro nome de um lich terá controle sobre ele.

ECOLOGIA: Para se tornar um lich, o mago deve preparar o seu talismã usando *Encantar Item, Recipiente Arcano, Permanência* e *Reencarnação*. O talismã, que pode ser qualquer tipo de objeto, deve ser confeccionado com material de valor superior a 1.500 po para cada nível do mago. Depois que o objeto for criado, o arcano deve fazer uma poção extremamente tóxica, que deve ser encantada com as seguintes magias: *Forma Ectoplásmica, Permanência, Cone Glacial, Morte Aparente* e *Animar os Mortos*. Durante uma lua cheia, a poção deve ser ingerida. Em vez de matá-lo, a poção o

transforma em um lich, desde de que ele sobreviva a um teste de colapso. Uma falha no teste indica que houve erro durante a criação do elixir, trazendo morte irreversível para o mago.

DEMILICH

O demilich é o resultado do desenvolvimento do poder do lich, enquanto a força que sustenta a sua forma física gradualmente enfraquece. Na maioria dos casos, os restos do seu corpo são um crânio, alguns ossos e um monte de pó.

Quando acreditar que já aprendeu tudo o que poderia em sua existência morta-viva, o lich continua sua busca por conhecimento em planos de existência desconhecidos até mesmo para os mais instruídos sábios. Por não ter mais utilidade, o lich permite que seu corpo físico se deteriore totalmente.

Se o local onde se encontram os restos de um demilich for perturbado, o pó, que um dia foi parte de seu corpo, irá erguer-se e assumirá forma humana. Se for um demilich antigo (25%), a forma irá avançar ameaçadoramente, desfazendo-se em três rodadas se não for atacada. Jovem demilich (75%) ainda mantém uma ligação com seus restos mortais, e retornará para protegê-los, criando uma aparição imune ao *poder da fé* com o pó de seu corpo. Essa aparição é capaz de armazenar a energia dos ataques que recebe, usando esse poder para derrotar seus adversários. Se for atacada, cada ponto de dano que sofrer se transformará em ponto de energia. Quando acumular 50 pontos de energia, ficará mais parecida com o antigo corpo do demilich, e passará a atacar com os poderes e as habilidades de um fantasma, continuando imune ao *poder da fé*.

Se alguém tocar o crânio, o osso flutuará, voltando-se para o membro mais poderoso do grupo de intrusos (dando preferência para aqueles que conhecem magia), e soltará um urro que possui os mesmos poderes do *Raio da Morte*, afetando todas as criaturas que estiverem dentro de uma área circular com 7 metros de raio cujo centro é a caveira. Aqueles que falharem em sua resistência à morte estarão permanentemente destruídos.

O demilich também pode utilizar outros tipos de ataque. No processo de transformação para demilich, um lich deve substituir 1d4+4 dos seus dentes por gemas, e cada uma delas tem o poder de *Aprisionar a Alma* dos adversários. A vítima dessa magia ficará desacordada, e seu corpo começará a apodrecer em uma única rodada. Assim que tiver drenado a força vital do membro mais poderoso do grupo, o monstro retornará ao solo. Se continuar a ser atacado, o demilich poderá repetir o ataque até que todas as gemas sejam utilizadas. Um amuleto de proteção evitará que a alma da vítima seja aprisionada, mas o corpo não deixará de perecer.

Além dos ataques descritos acima, um demilich também pode lançar uma poderosa maldição sobre aqueles que o perturbarem: sempre ser atingido pelo inimigo, nunca resistir à magia ou ser incapaz de adquirir novos pontos de experiência, são algumas das possíveis maldições usadas pelo monstro. Essa praga só pode ser retirada através de *Remover Maldições*, mas isso fará com que a vítima perca permanentemente 1 ponto de Carisma.

O crânio de um demilich tem CA -6 e 50 pontos de vida, e pode ser afetado por algumas poucas magias: *Esquecimento* faz com que ele pare de atacar, *Dissipar o Mal* causa 1d4+4 pontos de dano, *Despedaçar* inflige 3d6 pontos de dano, *Palavra Sagrada* causa 5d6 pontos de dano, e *Palavra de Poder, Matar*, se pronunciada por um mago etéreo ou astral, o destrói. A maioria das armas não é capaz de feri-lo, mas existem algumas exceções. Um guerreiro ou um ranger com uma espada vorpal, espada cortante, espada +5 ou arma vorpal podem infligir dano normal à caveira, assim como um paladino com uma arma vorpal ou +4. Além disso, qualquer personagem com uma arma com bonificação de no mínimo, 4 ou com uma maça de desintegração, irá provocar 1 ponto de dano a cada ataque bem-sucedido.

Se a caveira for destruída, aqueles que tiverem sido aprisionados nas gemas deverão testar sua resistência à magia. Os que falharem estarão perdidos para sempre, e suas forças vitais serão consumidas pelo poder do monstro. Se o personagem sobreviver, a gema brilhará com uma pálida luz interior, e uma *Visão da Verdade* revelará um minúsculo ser preso dentro da pedra. Assim que a gema for quebrada, a alma estará livre para entrar em um novo corpo — que pode ser um clone ou simulacro — que precisa ser colocado a, no máximo, 10 metros de distância. A ausência de um corpo fará com que a alma fique eternamente perdida.

Os fragmentos do crânio destruído devem ser imersos em um recipiente contendo água benta, sobre o qual *Dissipar Magia* deve ser lançada. Se isso não for feito, o demilich ressurgirá em 1d10 dias.

ARQUILICH

Há rumores sobre a existência de liches cujas tendências não estão voltadas para o mal. Alguns sábios crêem que um lich *justo*, conhecido como arquilich, realmente exista. Algumas informações, recentemente confirmadas, dizem que clérigos, em situações extremas, podem se transformar nessas criaturas incomuns, de aspecto assustador e grande bondade. Arquiliches, no entanto, são tão raros quanto dentes num pássaro roca.



MURO VIVO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Assimilação (ver abaixo)
INTELIGÊNCIA:	Variável (3-18)
TESOURO:	Variável
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	8 (básico)
MOVIMENTO:	Nenhum
DADOS DE VIDA:	8 (básico)
TAC0:	Variável
Nº DE ATAQUES:	Variável
DANO/ATAQUE:	Variável
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	De G até A+ (área retangular)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	De 2.000 até 100.000+

Muros malditos aparentam ser normais, de pedras ou tijolos, mas irradiam magia e maldade, quando submetidos à detecção mística. A infravisão não revela qualquer característica que não possa ser observada pela visão normal. Entretanto, um personagem que lançar *Visão da Verdade*, ou olhar através de uma gema da visão, verá que o muro é, na verdade, composto por carne apodrecida, crânios, mãos, pés e ossos quebrados, tudo de corpos fundidos de humanóides e monstros capturados pelo monstro. Gemidos de dor e medo podem ser ouvidos por aqueles que estiverem a uma distância menor que 5 metros em relação ao muro. Mesmo se *Silêncio*

for lançada, os gemidos não cessarão.

Personagens e monstros capturados pelo muro mantêm todas as habilidades que possuíam quando eram vivos, e passam a utilizá-las para lutar contra qualquer criatura que se aproxime. Todas as vítimas desse ser estático tornam-se *cruéis*.

Se um arcano for capturado muro, seus poderes mágicos, memorizados no mesmo dia, serão mantidos usados a qualquer momento. Se um homem de armas perder sua vida lutando contra um muro maldito, as perícias guerreiras e armas passam a ser controladas pela aberração. Durante um ataque, as armas, escondidas no interior do muro, vêm à superfície, onde são controladas por mãos esqueléticas. Um par de olhos, localizado no centro desse monstro, conduz as armas aos respectivos alvos. Armas utilizadas no combate à distância, quando absorvidas, tornam-se inúteis.

COMBATE: Um muro maldito nunca inicia um combate, exceto contra o seu criador. Quando é atacado, cada criatura que compõe o muro investe uma vez. Portanto, se um muro composto por doze criaturas for agredido, o agressor receberá doze ataques do muro, que podem ser mágicos, físicos ou mentais. As únicas magias que podem ser utilizadas — uma vez por dia — são aquelas que o ser capturado havia memorizado (e cujos componentes possuía) no dia da absorção. Se o muro tiver dois arcanos, um com três *Bolas de Fogo* na memória, e o outro apenas com uma, o monstro pode lançar quatro *Bolas de Fogo* por dia. Se um paladino ou um clérigo *justo* for aprisionado, todos os seus poderes especiais são revertidos (por exemplo, *Detectar o Mal* transforma-se em *Detectar o Bem*, *Cura Completa* através do toque de um paladino se transforma em *Ferir*).

As características especiais dos itens mágicos absorvidos passam a ser controladas pelo muro. Entretanto, devido ao tamanho da criatura, itens que alteram CA têm seu poder reduzido à um terço do original. Com isso, um anel de proteção +3 fará com que a CA do muro diminua 1 ponto.

Todos os pontos de vida de um personagem absorvido são somados ao total básico do muro, que é de 64.

Armaduras normais, mochilas e objetos pessoais estão perdidos para aqueles que forem absorvidos. Tais objetos ficam empilhados na base do muro, atraindo curiosos que chegam suficientemente próximos para serem agarrados por uma das mãos.



Apesar desse muro nunca iniciar um ataque, os personagens que ficarem a menos de 0,5 metro do monstro podem ser facilmente apanhados pelas suas inúmeras mãos suplicantes, que imploram por liberdade. (Qualquer um, independentemente da sua Força, pode desprender-se das mãos.) Algumas vezes, personagens que ouvem as vozes implorando por socorro apalparam o muro na tentativa de puxar alguma mão. Nesse caso, deverá resistir à magia ou será absorvido. Se outro personagem estiver se segurando naquele que tocou o muro, também deverá resistir, ou também será assimilado. Qualquer um que presencie a assimilação de uma criatura deverá fazer um teste de horror.

Uma vez absorvidos, os personagens estarão perdidos para sempre. Uma *Desejo*, se bem formulada, pode remover uma ou mais criaturas aprisionadas.

A *Criar Passagens* não permite que pessoas atravessem o muro maldito. É preciso destruí-lo para chegar ao outro lado. Quando isso ocorre, surge um odor de carne podre que provoca náuseas. Um teste de resistência a veneno é necessário. Se bem-sucedido, o personagem apenas ficará enjoado.

Muros malditos são imunes à todas as magias planares e temporais. *Falar com Mortos*, *Percepção Extra-sensorial* e magias semelhantes revelam uma cacofonia de vozes e mentes torturadas. O personagem não consegue obter conhecimento algum e precisa realizar um teste de horror.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros — usados em câmaras de tortura ou para cobrir as entradas de passagens secretas — nunca se reproduzem e permanecem ativos até que sejam destruídos.

Ninguém sabe quais os limites de tamanho e longevidade desses estranhos monstros já foram vistos muros com 5 metros de altura, 10 de comprimento e 3 de largura. Entretanto, parece que os muros malditos limitam-se a apenas uma seção de parede. Assim, um cemitério não poderia ser cercado por um grande muro maldito.

Além disso, ele não pode expandir-se além de sua própria seção: uma casa com um muro maldito no porão não vai se tornar uma casa maldita.

O muro deseja, acima de tudo, escravizar a criatura que o criou. Se isso

ocorrer, ou se o seu criador morrer a uma distância de até 100 metros do muro, o seu cadáver será assimilado e os demais seres que estavam aprisionados poderão morrer em paz. O muro se converte, nesse caso, numa verdadeira estrutura de pedra, guardando o corpo do criador.

ECOLOGIA: Magos *cruéis* ocasionalmente criam esses monólitos, o que exige anos de preparação, e no mínimo, o uso de três cadáveres.

Alguns poucos habitantes de Ravenloft sabem que muros malditos também surgem como raras manifestações do poder dessa terra profana, como respostas ao horror e ao desespero. Nasceram de maldições, apadrinhados pela morte e nutridos pelo massacre.

A semente para esse tipo de muro maldito é plantada quando uma criatura inteligente empareda, propositalmente, outro ser inteligente em um muro. A vítima infeliz deve ser aprisionada com vida dentro de um nicho de pedras na trilha exposta de uma montanha, na soleira de uma fétida catacumba, no canto escuro de um asilo, na parede de uma caverna ou em qualquer outra parede de pedras ou tijolos. Uma vez sepultada, a vítima irá sufocar, desidratar ou morrer de fome na escuridão total. Mas até mesmo esse sofrimento não é suficiente para chamar a atenção da terra. A criatura enterrada, no auge do terror, deve amaldiçoar o seu assassino, gritando para quem estiver no exterior da tumba. Só então a terra perceberá sua agonia.

Quando a vítima morrer, sua força vital será aprisionada pelo muro. Enquanto luta para escapar, a energia será afetada pelo aspecto maligno dos seus guinchos e maldições. Em alguns dias, a loucura corromperá a força vital aprisionada, transformando-a em uma entidade *cruel*.

Nesse momento, o corpo de qualquer criatura que tiver morrido a menos de 100 metros do muro durante o último mês irá unir-se a ele. Cadáveres já enterrados voltarão à superfície para compor o muro.

A maioria das culturas, e todos os personagens de tendência *benevolente*, irão a qualquer lugar para tentar destruir esses seres terríveis. Muitas dessas tentativas, no entanto, servirão apenas para fortalecer os muros com mais cadáveres.

LAGARTO

	do Fogo	Gigante	Minotauro	Subterrâneo
CLIMA/TERRENO:	Qualquer região quente	Qualquer região quente	Montanhas Tropicais	Qualquer Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Incomum	Rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia	Dia	Dia	Dia
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)
TESOURO:	B, Q(x10), S, T	Nenhum	J, N, Q, C(magia)	O, P, Q(x5)
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	2-12 (2d6)	1-8	1-6
CA:	3	5	5	5
MOVIMENTO:	9	15	6	12
DADOS DE VIDA:	10	3+1	8	6
TACO:	11	17	13	15
Nº DE ATAQUES:	3	1	3	1
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/2-16	1-8	2-12/2-12/3-18	2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A (10m)	I (5m)	A (13m)	I (8m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	3.000	175	975	650

LAGARTO DO FOGO

Essas criaturas assemelham-se a dragões vermelhos sem asas e, algumas vezes, são chamados de falsos dragões. A coloração é acinzentada, com manchas marrons e vermelhas nas costas, e dorso avermelhado. A cor cinza de sua pele escurece ao longo dos anos.

COMBATE: Atacam com uma combinação de patadas e mordidas e podem, simultaneamente, soprar um cone de fogo com 2 metros de largura no início, 3 de largura no final e 5 de comprimento. Esse cone causa 2-12 pontos de dano (o dano diminui em 50% se a vítima passar num teste de resistência a Sopro-de-Dragão). São imunes a fogo.

HABITAT/SOCIEDADE: Preferem covis subterrâneos, mas vêm à superfície a cada quinzena para caçar carne fresca. Lagartos do fogo movimentam-se lentamente e dormem durante 50% do tempo. Seus covis podem ter um a quatro ovos (10% de chance). Filhotes constantemente abandonam o covil para caçar por conta própria. Esses monstros são atraídos por objetos brilhantes; gemas e materiais metálicos formam um volumoso tesouro em seus covis.

ECOLOGIA: Os dragões reais evitam os lagartos do fogo que, segundo segundo os sábios, talvez sejam os ancestrais dessas criaturas. Outros estudiosos acreditam que lagartos e dragões são descendentes diferentes de uma mesma linhagem. Seus ovos valem 5.000 po, filhotes valem 7.500 po.

LAGARTO GIGANTE

Os lagartos gigantes são caçadores perigosos e atacam qualquer coisa que pareça comestível. Apesar do seu grande porte afastar a maioria dos predadores, servem de alimento para os dragões negros que habitam os pântanos. Esses lagartos são domesticados pelos homens-lagartos, que os utilizam como montaria, bestas de carga e alimento. Seus covis podem ser o lar de um grande número de lagartos das mais diferentes idades. Se, em um ataque, ele obtiver um 20 natural, a vítima ficará presa na sua boca e sofrerá dano dobrado (2-16 pontos), mais 2d8 pontos de dano durante todas as rodadas em que permanecer presa.

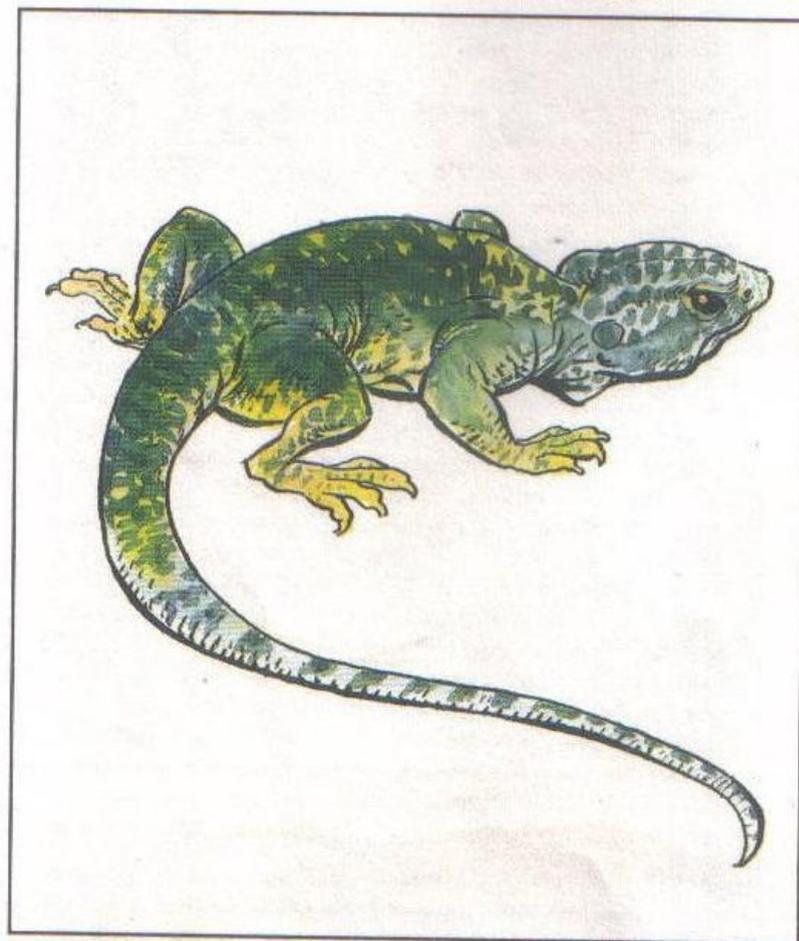
LAGARTO MINOTAURO

Tem esse nome por causa dos chifres que, nos machos, são semelhantes aos de um minotauro, não usados em combate; acredita-se que sirvam para atrair as fêmeas. Os lagartos minotauros atacam com dentes e garras cortantes e costumam preparar emboscadas para suas vítimas, cujos testes de surpresa sofrem uma penalidade de -5. Se, em um ataque, obtiver um 20 natural, a vítima ficará presa entre as mandíbulas, e sofrerá 3d6 pontos de dano durante todas as rodadas seguintes, até que escape ou morra, e não poderá atacar enquanto estiver aprisionada. Lagartos minotauros vivem em colinas e

montanhas tropicais, próximos aos dragões de cobre e vermelhos.

LAGARTO SUBTERRÂNEO

Esse lagarto feroz é capaz de subir em tetos e paredes com a ajuda das ventosas nas patas. Se, em um ataque, obtiver um 20 natural, sua vítima ficará presa entre as mandíbulas, sofrendo 4d6 pontos de dano na rodada em que for capturada, e 2d6 pontos de dano nas rodadas seguintes. Alguns espécimes são albinos; eles evitam a luz e atacam com penalidade de -1 se estiverem sob o sol, ou expostos à luminosidade equivalente. Certos lagartos possuem línguas de 7 metros de comprimento e qualquer criatura, de tamanho humano ou menor, capturada pela língua, será levada à boca, onde será mordida na rodada seguinte — a menos que um teste bem-sucedido de dobrar barras seja realizado.



	Homem-Lagarto	Homem-Lagarto Rei
CLIMA/TERRENO:	Tropical, Subtropical e temperado/pântano	Tropical, subtropical e temperado/pântano
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Especial	Especial
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média (8-10)
TESOURO:	D	E
TENDÊNCIA:	Neutra	Cruel
QUANT/ENCONTRO:	8-15 (1d8+7)	1
CA:	5	3
MOVIMENTO:	6, Nd 12	9, Nd 15
DADOS DE VIDA:	2+1	8
TACO:	19	13
Nº DE ATAQUES:	3	1
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-6	5-20 (3d6+2)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Perfurante
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (2m de altura)	G (2,5m de altura)
MORAL:	14	16
VALOR EM XP:	65	975
Chefe de patrulha:	65	
Subcomandante:	120	
Comandante de guerra:	270	
Xamã, 3º nível:	175	
Xamã, 5º nível:	650	
Xamã, 7º nível:	975	



Homens-lagartos são humanóides de aspecto reptiliano, selvagens e semi-aquáticos, que vivem de saques, pilhagens e, em áreas menos hostis, pescaria e coleta.

Um homem-lagarto adulto mede entre 1,8 e 2 metros de altura, pesando entre 100 e 120 quilos. Por possuir escamas, sua pele aparente é manchada, com a coloração variando entre o verde escuro, o cinza e o marrom. A cauda mede entre 1 e 1,5 metro de comprimento, e não é capaz de agarrar ou segurar seres vivos. Os machos são extremamente semelhantes às fêmeas, só sendo distinguidos após cuidadosa observação. As vestimentas desses monstros limitam-se a colares de ossos e outros ornamentos bárbaros. Possuem idioma próprio.

COMBATE: Lutam como indivíduos desorganizados. Se possuem uma força igual ou maior que a de seus inimigos, esses seres atacam frontalmente, avançando em bloco. Entretanto, quando em menor número, ou em seu território, eles se tornam oponentes ferozes e astutos. Nessas situações, usam armadilhas, emboscadas e ataques devastadores. Quando combate individualmente, o homem-lagarto se distrai facilmente com comida (como oponentes assassinados) e tesouros, o que permite que alguns dos adversários consigam escapar. Ocasionalmente, eles utilizam prisioneiros como escravos, alimento ou sacrifício para seus obscuros ritos tribais.

Para cada dez homens-lagartos encontrados, há um chefe de patrulha com 17 pontos de vida (o máximo da espécie). Poderá também existir um xamã (50% de chance) com 3 dados de vida e as habilidades de um clérigo de 3º nível. Se uma ou mais tribos se reunirem, cada tribo terá um comandante de guerra com 6 dados de vida, dois subcomandantes com 4 e um xamã com 4 ou 5 (50% de chance para cada). Qualquer grupo formado por duas ou mais tribos tem uma chance de 50% de ter um outro xamã com 7 dados de vida. Além disso, esses grupos têm uma chance cumulativa de 10% por tribo de serem liderados por um homem-lagarto rei, acompanhado de um xamã de 7 dados de vida, e dos chefes de patrulha de todas as tribos (10% dos homens de armas) que formarão um grupo de segurança para o seu suserano.

HABITAT/SOCIEDADE: Homens-lagartos são encontrados em pântanos e lodaçais, vivendo, algumas vezes (35%), totalmente submersos na água, em cavernas cheias de ar. Uma tribo raramente tem mais do que

150 membros, incluindo fêmeas e filhotes. É comum que tribos que vivam em uma mesma área formem alianças contra forasteiros.

Esses monstros são onívoros, mas preferem comer carne humana.

ECOLOGIA: Os homens-lagartos possuem poucos inimigos naturais, atacando humanos, semi-humanos e humanóides sempre que essas criaturas se aproximam de suas tribos. Seus ovos, assim como sua carne, são escamosos e não podem ser comidos. A pele é utilizada na confecção de bruneas (CA 6). Produzem arte ou artefatos, e não realizam comércio.

HOMEM-LAGARTO AVANÇADO

Uma a cada dez tribos desenvolve-se, atingindo um estágio superior. Esses homens-lagartos vivem em cabanas primitivas, usam escudos (CA 4), e atacam seus inimigos à distância, com dardos serrilhados (alcance de 30 metros, 1d4 pontos de dano) ou azagaias (1d6 pontos de dano). No combate corporal, utilizam clavas especiais (2d4 pontos de dano), e os líderes podem usar espadas capturadas ou outras armas. A chance desses lagartos avançados possuírem um rei é dobrada (cumulativa de 20% por tribo).

HOMEM-LAGARTO REI

Esse lagarto tem altura e inteligência acima da média, responsável pela liderança de uma ou mais tribos. Ele utiliza um grande tridente, manipulando-o com habilidade e violência. Nas suas mãos, a arma inflige 5-20 (3d6+2) pontos de dano. Se em uma jogada de ataque o homem-lagarto rei acertar o inimigo com uma margem igual ou maior a 5, infligirá dano dobrado (com um mínimo de 15 pontos).

Normalmente, essa criatura come dois humanos por semana. Na falta deles, semi-humanos e outros humanóides servirão como alimento. Em último caso, alguns de seus guarda-costas serão mortos e degustados.

LOCATHAH

CLIMA/TERRENO:	Tropical e subtropical/Águas costeiras
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-200
CA:	6
MOVIMENTO:	1, Nd 12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Varia conforme a arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (mais de 1,5m de altura)
MORAL:	Mediano (9)
VALOR EM XP:	35

Os locathahs são humanóides aquáticos nômades, que nadam em águas costeiras e quentes.

Mede entre 1,5 e 2 metros de altura, e pesa entre 70 e 100 quilos. Sua pele é coberta por escamas finas e rígidas de um tom amarelo-marfim no estômago e no pescoço, e amarelo-pálido no resto do corpo. As nadadeiras das orelhas e da espinha são ocre. As das orelhas aumentam a audição, enquanto os olhos grandes melhoram a visão. A única forma de diferenciar machos e fêmeas é através de uma listra ocre vertical presente na bolsa escrotal dos machos. Na superfície, essas criaturas têm o mesmo cheiro que os peixes. Falam seu próprio idioma; 10% deles também falam o idioma das sereias, koalinh e outros aquáticos.

COMBATE: Devido à inteligência, os locathahs desenvolveram táticas para derrotar os inimigos mais perigosos, sempre agindo em grandes grupos. Além disso, quando estão afastados de seus lares, eles cavalgam enguias gigantes, que também agem como aliadas.

Um grupo de locathahs costuma armar-se da seguinte maneira:

Lança de Cavalaria	20%
Besta	30%
Tridente	30%
Espada Curta	20%

Por não possuir dentes ou garras, um locathah não consegue provocar dano se estiver desarmado. Se isso ocorrer, pedirá ajuda, irá procurar por armas ou fugirá. Ele só lutará até a morte se estiver encurralado, ou se seu lar for atacado.

HABITAT/SOCIEDADE: Os locathahs desenvolveram uma sociedade semelhante à dos humanos da superfície. Possuem uma economia desenvolvida de caça e coleta, e uma forte noção de território. Vivem em fortalezas esculpidas nas pedras, verdadeiros castelos submersos, muito semelhantes aos existentes na superfície. As entradas são protegidas por portas resistentes, venezianas ou barreiras de corais. Muitas vezes, 4d4 enguias marinhas são usadas como guardiãs. Existe 50% de chance de águas-vivas serem usadas como armadilhas. Um bando de enguias gigantes é mantido na entrada de cada fortaleza.

Os locathahs têm uma comunidade organizada em tribos de centenas de integrantes. Cada grupo de quarenta locathahs possui um líder (18 pontos de vida, com as habilidades de um guerreiro de 4º nível) e quatro assistentes (14 pontos de vida, com as habilidades de guerreiros de 3º nível). Clãs com mais de 120 locathahs são liderados por uma comandante fêmea (22 pontos de vida, com as habilidades de uma guerreira de 5º nível)



acompanhada por doze guardas (12-14 pontos de vida, com as habilidades de guerreiros de 3º nível).

As comandantes de clã são responsáveis pela perpetuação da raça, botando os ovos necessários para a reprodução. Esses ovos são guardados em berçários fortemente protegidos, onde os filhotes nascem após cinco ou seis meses. Os bebês são criados por toda a comunidade, mas cada um possui um "pai" — um adulto que não seja guerreiro e que assume a responsabilidade pela criança.

Os xamãs dos locathahs são clérigos de, no máximo, 3º nível.

ECOLOGIA: Os locathahs são onívoros. Possuem lavradores aquáticos e caçadores-coletores que proporcionam uma alimentação variada para os membros do clã. O seu desenvolvimento tecnológico limita-se à confecção de armas, ferramentas e ornamentos, feitos com o material disponível na água. Objetos mágicos ou mais avançados são recolhidos em navios naufragados, ou tomados de invasores. Apesar de defenderem seus territórios contra forasteiros hostis, os locathahs cooperam com visitantes amigáveis, especialmente mercadores. As jóias e esculturas que fazem em coral, muito apreciadas pelos colecionadores de arte, são trocadas por metais forjados, cerâmica e itens mágicos duráveis. Locathahs podem ser contratados para auxiliar viajantes em seus reinos. Eles também confiscam as ferramentas daqueles que pescam nas suas águas territoriais.

Um locathah nunca abandona a água voluntariamente. Em terra, eles ficam totalmente desamparados, limitando-se a rastejar de forma lenta, pois não conseguem suportar o próprio peso. Através do uso da magia — que deve fazê-los voar ou levitar — os locathahs poderão movimentar-se com a mesma velocidade que possuíam na água. Correm o risco de sufocação, caso as brânquias sequem; após dez turnos na superfície, um locathah sofrerá 1 ponto de dano a cada rodada que cessará assim que ele voltar à água.

Os locathahs sempre tentam resgatar os seus irmãos capturados, ou ao menos os seus corpos.

CLIMA/TERRENO:	Espreitador Subterrâneo	Agarrador Subterrâneo	Minerador Florestas
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma (0)	Alta (13-14)	Alta(13-14)
TESOURO:	C, Y	G	G
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-4)	1	1
CA:	6	3	4
MOVIMENTO:	1, Vd 9 (B)	3	3, Ev 6
DADOS DE VIDA:	10	12	10
TACO:	11	9	11
Nº DE ATAQUES:	1	4 ou mais	Ver abaixo
DANO/ATAQUE:	1-6	Ver abaixo	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	I (7m de diam.)	I (7m-10m de diam.)	I (7m de diam.)
MORAL:	Resoluto (11)	Resoluto (11)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	2.000	3.000	3.000

Esse ser onívoro é encontrado apenas em locais subterrâneos. Assemelha-se a uma arraia gigante com o ventre acinzentado e na mesma textura das pedras. Normalmente, o espreitador prende-se a um teto, onde dificilmente é detectado (10% de chance), a menos que seja tocado.

COMBATE: Essas criaturas são lentas e precisam esperar que as presas fiquem ao seu alcance. Elas provocam uma penalidade de -4 para os testes de surpresa dos adversários. O espreitador ataca sua vítima, comprimindo-a e causando 1d6 pontos de dano por rodada, até que ela se solte. Se a vítima não conseguir livrar-se em 1d4+1 rodadas, ela sofrerá sufocação. O espreitador só deixará de atacar quando for morto. Para se defender, suas vítimas só podem utilizar armas curtas e que estejam à mão.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros são criaturas solitárias. As fêmeas depositam seus ovos em grandes ninhadas próximas ao teto. Os filhotes caem no chão e comem vermes, até que cresçam o suficiente para voar. Os espreitadores jovens assemelham-se a musgos retangulares.

ECOLOGIA: Espreitadores são seres oportunistas, que se alimentam de qualquer coisa comestível que se aproxime. Voam graças aos gases que ficam armazenados em bolsas. Esses gases podem ser usados na preparação da poção de levitação. Ovos ou filhotes dessa raça podem ser vendidos como defesas vivas. Os ovos de espreitadores, agarradores e mineradores valem 900 po cada um; filhotes valem 1.100 po.

AGARRADOR

Vive apenas em cavernas e outros lugares escuros, podendo alterar sua forma e cor de acordo com o piso, ou formar uma cavidade em seu centro para assemelhar-se a uma caixa. Se estiver disfarçado, é muito difícil detectá-lo (5% de chance). Quando a presa se aproxima o monstro ergue-se, envolvendo-a. Ela sofre, a cada rodada, um dano igual a 4 pontos mais o valor da sua Categoria de Armadura (uma vítima com CA 2 sofre 6 pontos de dano por rodada). A compressão impede a respiração da vítima, que sufoca em seis rodadas. Um agarrador só deixará de atacar sua presa quando estiver com apenas um ponto de vida, ou se for morto.

Esses monstros são imunes a ataques baseados em frio ou calor. Enquanto está digerindo uma vítima, eles mantêm-se enrolados por 1d8 horas. Os restos de suas vítimas são excretados. Um agarrador comum mede cerca de 50 metros quadrados, enquanto que um grande chega a medir 75.

Dos ovos, depositados em locais rochosos, nascem filhotes semelhantes à rochas lisas. A pele do agarrador pode ser usada para fazer corseletes de couro +1 (sem poderes mágicos).

MINERADOR

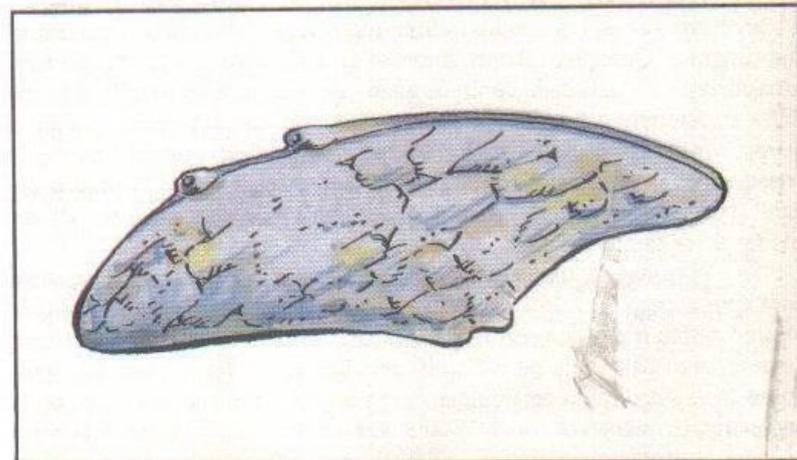
Essa criatura assemelha-se a uma arraia gigante, sem cauda, com manchas verdes ou marrons. Suas espinhas dorsal e frontal são feitas de ossos resistentes.

Alimenta-se basicamente de pequenos animais das florestas, mas captura criaturas grandes, escondendo-se em trilhas ou estradas. O minerador prende-se ao solo e estende seus 1d20+5 espinhos venenosos, em forma de galhos, por toda a superfície em que se encontra. Viajantes têm 25% de chance (75% se estiverem surpresos) de pisar em um minerador. Se não forem surpreendidos, druidas ou rangers têm 5% de chance por nível de identificar os espinhos. Aqueles que pisarem devem resistir ao veneno ou serão paralisados por 2d20 turnos. O minerador só irá atacar quando todas as suas vítimas estiverem paralisadas, envolvendo-as do mesmo modo que o agarrador subterrâneo.

Essas criaturas viajam lentamente pela superfície, rastejando como cobras. São capazes de escavar a terra, areia e cascalho, viajando em maior velocidade.

Como está quase sempre embaixo da terra, o minerador raramente é atacado. Seu veneno é armazenado em bolsas localizadas na base dos espinhos, que são tóxicos, e podem ser usados em zarabatanas ou como arma manual por pequenas criaturas, desde que o usuário proteja as mãos.

Os ovos são depositados em ninhadas, vários metros abaixo da superfície. Durante seu primeiro ano de vida, os mineradores jovens alimentam-se de animais rastejantes.



LICANTROPOS, INFORMAÇÕES GERAIS

Licantropos são humanos que podem se transformar em criaturas semelhantes a animais ou monstros. Na verdade, o uso do termo licantropo, cuja origem deriva de lico (lobo) e antropo (homem), é incorreto. O que deveria ser utilizado é teriantropo, derivado de terio (animal) e antropo. Entretanto, já que os lobisomens são os teriantropos mais comuns, o termo licantropo tornou-se mais popular.

Para confundir ainda mais a questão, existem criaturas como os lobos e os chacais transmorfos, animais que podem assumir a forma humana. Essas criaturas, transmitem sua condição geneticamente, sem que suas mordidas e patadas afetem outros seres. Outras diferenças entre essas duas classes de criatura incluem suas vulnerabilidades: antropotérios podem ser atingidos por aço frio e licantropos, por prata. Antropotérios odeiam licantropos, atacando-os sempre que possível. Do mesmo modo, a maioria dos licantropos sente aversão por antropotérios e está sempre disposta a atacá-los.

Além disso, existem diversas subespécies de licantropos, além das diferenças entre tipos de animais. Há, por exemplo, três subespécies distintas de lobisomens, que diferem entre si em sua forma secundária: uma tem presas, corpo coberto por pêlos, cauda, pernas e feições de lobo (mas sem o focinho); outra possui face e corpo de lobo, e é facilmente confundida com um lobo, quando está em sua forma quadrúpede; a terceira forma secundária é semelhante a um imenso lobo, tão grande quanto um urso.

A condição de ser um licantropo, por muitos considerada uma maldição, é chamada de licantropia. Uma distinção deve ser feita entre os verdadeiros e os infectados. Os verdadeiros são aqueles cuja licantropia é uma herança genética; eles acasalam com outros licantropos e geram filhotes, sendo os únicos a infectar outras criaturas com a licantropia. Os infectados são aqueles cuja licantropia resulta de um ferimento provocado por um licantropo verdadeiro.

Existem também criaturas conhecidas como licantropos induzidos, cujas alterações corporais são promovidas através de itens mágicos; esses seres não afetam outros com licantropia, apesar de seus itens mágicos poderem ser transferidos para outros donos. Alguns dos itens são malditos e, se forem utilizados, só serão removidos através de *Remover Maldições*.

Finalmente, existem os licantropos malditos, criados por *Maldição de Licantropia* (leia o texto do quadro).

Os licantropos verdadeiros e os induzidos não odeiam sua maldição. Eles se julgam criaturas comuns, com todo direito à sobrevivência. Aqueles que foram infectados por uma mordida ou pela magia correspondente sentem-se infelizes com o seu destino. Esses desafortunados procuram por uma cura, e ocasionalmente tentam caçar o licantropo que os infectou (ou o mago que os amaldiçoou).

DESCRIÇÃO: A maioria dos licantropos possui três formas; alguns têm apenas duas. A primeira forma é sempre a humanóide natural que, com o passar do tempo, torna-se cada vez mais semelhante ao aspecto animal. A segunda é híbrida, combinando características animais e humanóides; o tamanho do ser híbrido varia entre o humanóide e o da criatura em que ele se transforma. A terceira forma é idêntica a uma criatura normal da espécie duplicada; a única diferença visual é que os olhos do licantropo podem brilhar no escuro. Uma rodada após ser morto, ele retorna ao seu estado natural humanóide.

CONTRAINDO LICANTROPIA: Apesar das formas de ataque variarem entre as espécies, todos os licantropos verdadeiros podem transmitir sua desgraça. Qualquer criatura humanóide ferida por um licantropo tem uma chance - 1% para cada ponto de dano - de contrair a licantropia. Alguns deles transmitem a licantropia por mordida, outros através de qualquer ataque natural e, por fim, alguns transmitem a maldição usando armas que possuem. Para facilitar as contas, se um personagem sofrer 24 pontos de dano (por todos os ataques) de um lobisomem verdadeiro, ele terá 24% de chance de se tornar um lobisomem infectado.

Se o personagem comer beladona (espécie de planta venenosa) até uma hora após o ataque, há 25% de chance de que ele seja curado da licantropia. Mesmo assim, o personagem ficará incapacitado por 1d4 dias. A beladona deve ter sido colhida a, no máximo, uma semana, e apenas um dos seus ramos deve ser comido pela vítima. Se o personagem comer mais do que o necessário, permanecerá curado, porém sua recuperação demorará 2d4 dias.

MALDIÇÃO DE LICANTROPIA (NECROMANCIA, ALTERAÇÃO)

Magia arcana de 6º círculo

ALCANCE: Toque

TEMPO DE EXECUÇÃO: 6

COMPONENTES: V, G, M

ÁREA DE EFEITO: Criatura tocada

DURAÇÃO: Especial

RESISTÊNCIA: Anula

Essa magia provoca um estado de licantropia temporária na vítima tocada pelo arcano. Uma jogada de ataque normal é necessária para que o mago consiga tocar sua vítima que, se atingida, deve fazer um teste de resistência à magia. Se falhar, ela é afetada pela licantropia. Durante a lua cheia, a vítima manifesta sua nova condição; após cada transformação, ela pode testar sua resistência à magia numa tentativa de anular a maldição.

Quase todos os tipos de licantropia podem ser criados por esta magia. O sangue animal utilizado como componente material determina o tipo de licantropo que será produzido.

A maldição manifesta-se nas noites de lua cheia, nas noites anterior e posterior. Durante esse período, o personagem não recebe benefícios por dormir (como a cura natural, por exemplo) e não consegue lembrar-se dos eventos ocorridos enquanto estava em sua forma animal. Por outro lado, o personagem ganha as habilidades, imunidades, defesas e sede de sangue presentes em um licantropo infectado, mas é capaz de transmitir a licantropia. Passadas as três noites de transformação, a vítima pode testar sua resistência à magia, com uma penalidade de -3, para tentar livrar-se dos efeitos da licantropia.

Remover Maldições permite que o personagem teste sua resistência à transformação; um bom resultado significa que a maldição está quebrada. Um *desejo* também desfaz a licantropia. Nenhuma outra magia pode remover a maldição.

A outra maneira de cura é lançar *Remover Maldições* no personagem, quando ele estiver transformado. Se ele resistir à transformação depois que a magia for lançada, a maldição estará quebrada. *Curar Doenças* e outras magias e habilidades de cura não fazem efeito contra a licantropia.

Apenas licantropos infectados podem ser curados. O licantropo verdadeiro tem uma licantropia natural, que não pode ser alterada. Ele possui total controle sobre os seus estados físicos; não é afetado pela escuridão, fases da lua ou quaisquer outras situações que afetam o licantropo infectado.

COMBATE: Em sua forma humana, esses monstros usam armas para atacar. Em outras formas, eles costumam utilizar habilidades naturais de ataque. Na forma animal, só pode ser ferido com armas mágicas ou de prata. Ferimentos causados por qualquer outra arma cicatrizam instantaneamente. Dano provocado por magias, ácido, fogo e outros efeitos especiais ferem normalmente. Devido à sua vulnerabilidade à prata, alguns licantropos sofrem de uma aversão psicológica a esse metal, evitando tocá-lo; em alguns casos, o efeito psicossomático é tão forte que apenas o contato físico superficial com a prata é suficiente para queimar o licantropo.

HABITAT/SOCIEDADE: Licantropos verdadeiros podem alterar sua forma sempre que quiserem. Os infectados mantêm-se humanóides durante o dia. Quando é noite de lua cheia, ou noite imediatamente anterior ou posterior, o licantropo infectado transforma-se incontrolavelmente, e é tomado pela sede de sangue. Durante esse tempo, um personagem infectado está fora do controle do jogador, sendo conduzido pelo Mestre.

A Força do personagem aumenta temporariamente para 19. Categoria de Armadura, número de ataques, taxa de movimento e imunidades tornam-se idênticos aos do licantropo que mordeu o personagem. Transformado, ele quer apenas caçar e matar, escolhendo até mesmo amigos pessoais como vítimas, pois o homem-criatura não faz distinção entre as pessoas; só o que importa é a força da emoção que o conduz.

Quando o personagem retorna à sua forma normal, entre 10% e 60% (1d6x10) de todos os ferimentos sofridos na forma animal são curados. Ele tem lembranças vagas e assustadoras dos atos terríveis que cometeu.

Cada tipo de licantropo fala seu próprio idioma, além do humanóide;

LICANTROPOS, INFORMAÇÕES GERAIS

alguns são capazes de falar idiomas usados pelos animais que imitam.

Licantropos verdadeiros preferem evitar a sociedade humana, contatando-a apenas em casos extremos. Eles viajam sozinhos ou em matilhas, normalmente formadas por licantropos da mesma espécie, mas também podendo conter animais ou monstros semelhantes aos licantropos, alguns dos quais têm o poder de convocá-las.

ECOLOGIA: Os licantropos exercem uma grande variedade de funções, dependendo da criatura que se tornam. As descrições individuais fornecem maiores detalhes sobre as atividades exercidas por eles.

DESENVOLVENDO NOVOS TIPOS DE LICANTROPOS

Processo usado para criar licantropos diferentes, de qualquer tipo.

ANIMAL: Em teoria, qualquer predador maior que um pequeno cão e menor que um grande urso pode ser a base para um tipo de licantropo. A maioria dos licantropos verdadeiros é mamífera e carnívora. O animal usado pelo Mestre para criar uma raça de licantropos pode ser um mamífero carnívoro com Inteligência animal (1) ou mais raramente um réptil, ave ou peixe com Inteligência animal. Nunca surgiram informações confiáveis sobre algum tipo de homem-anfíbio.

Licantropos induzidos, por magia ou item, podem ser criados usando-se uma grande variedade de animais, e até mesmo criaturas monstruosas.

APARÊNCIA: Em sua forma humanóide, o licantropo apresenta sutis indicações da sua maldição, como o cabelo da mesma cor do pêlo do animal, o aspecto de sua face, a voz e os gestos. Seu aspecto bestial assemelha-se a uma versão maior do animal em que ele é baseado (mas não tão grande para ser notado à primeira vista). Se forem cuidadosamente examinados, seus olhos apresentarão uma tênue faísca de inteligência inatural e, algumas vezes, brilharão no escuro.

O licantropo também pode ter uma terceira forma, parte humana e parte animal. Normalmente é humanóide em seu aspecto geral, tendo o corpo coberto pelo mesmo tipo de pele do animal (geralmente pêlos, algumas vezes escamas ou penas). Em alguns casos, as características faciais e corporais da criatura mudam, assemelhando-se mais ao animal, com presas e garras.

ESTATÍSTICAS E ATRIBUTOS: Para determinar as estatísticas de um novo licantropo, deve-se tomar como base a parte animal da criatura e as diferentes formas de licantropos já existentes. Se o animal em que o monstro

se baseia é mais poderoso que um lobo, então o novo licantropo deve ter mais dados de vida que um lobisomem; se a base é similar a um rato gigante, então ele terá os mesmos dados de vida que um homem-rato. Em quase todas as situações, o novo licantropo deve ter, pelo menos, 1 ou 2 dados de vida a mais que o animal base. Muitos licantropos convivem com os animais em que se baseiam, formando uma sociedade pela qual são os responsáveis.

A CA depende da rijeza, Destreza e velocidade do animal base. O licantropo deve ter sua CA ligeiramente superior à do animal base.

A taxa de movimento será a mesma do animal, assim como a dieta e o habitat, enquanto a moral será uma categoria melhor que a do animal.

A tendência da criatura costuma ser uma versão extrema da tendência do animal base. Já que a maioria dos animais são neutros, o Mestre deve ater-se ao comportamento do ser escolhido. Se é um predador cruel e um forte guerreiro, a sua versão licantropica provavelmente será *maligna*. Se o animal é muito independente, ele será *caótico*. Se o animal é muito metódico e possui hábito regulares, o licantropo provavelmente será *leal*.

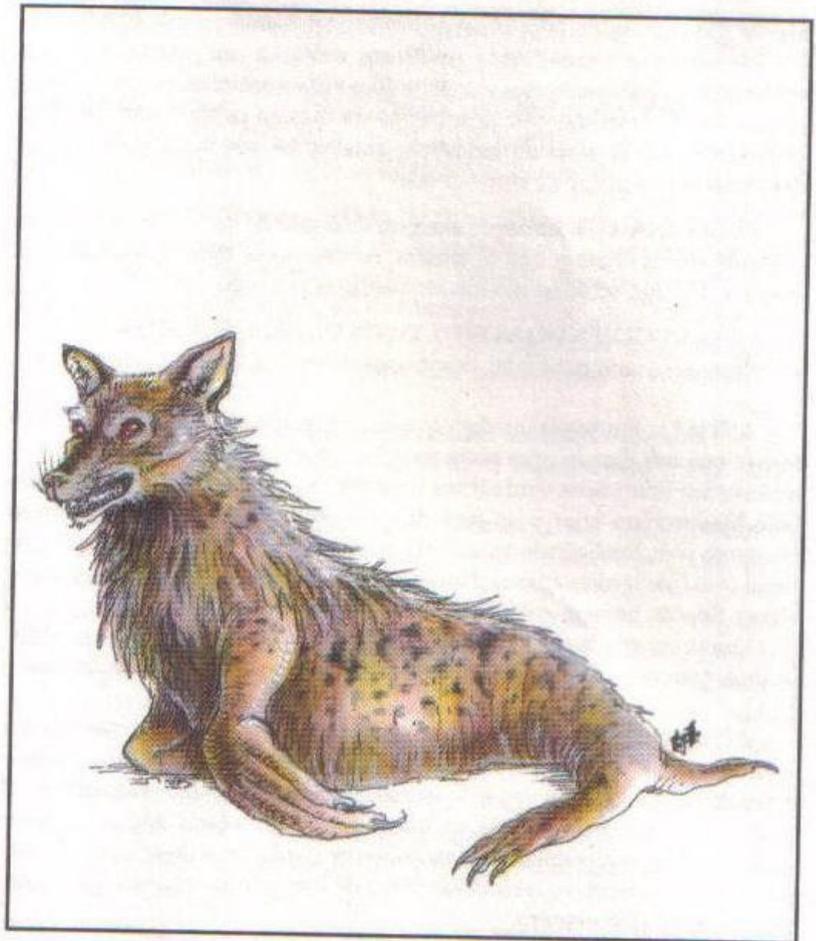
VULNERABILIDADE: Licantropos verdadeiros são vulneráveis a armas de prata, possivelmente porque o metal tem relações místicas com a lua, ou então devido a algum poder e qualidade inerente. Tipos extremamente raros podem não ter essa vulnerabilidade, mas podem ser sensíveis a outros metais preciosos (ouro e cobre são os mais comuns), ou talvez bronze. Outros são sensíveis à madeira.

HABILIDADES ESPECIAIS: Além do poder de transformar-se e atrair animais, alguns licantropos possuem outros talentos especiais. Esses poderes não podem ser simplesmente sorteados, precisam ser cuidadosamente escolhidos para que se encaixem com as atitudes ou o estilo de vida do animal base. Alguns exemplos de poderes são listados abaixo.

- Talentos de ladrão, nível 1-6
- *Enfeitiçar Pessoas* pelo olhar ou pela voz
- Regeneração (exceto para ferimentos provocados por armas de prata)
- Magias arcanas, círculos 1-6
- *Causar Medo*
- Habilidades psiônicas, nível 1-6
- *Sono*, uma vez ao dia
- Veneno

LICANTROPO, LOBO-MARINHO

CLIMA / TERRENO:	Inferior Água salgada	Superior Água salgada
FREQUÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Qq um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Baixa à alta (5-14)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Egoísta	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-18	4-16
CA:	6 (7)	5
MOVIMENTO:	Nd 12, 30	Nd 27, 9
DADOS DE VIDA:	2+2	9+2
TACO:	19	11
Nº DE ATAQUES:	1 (3)	1 ou 2
DANO / ATAQUE:	2d4 (1-2/1-2/1-4)	3-12 ou 1-2, e o dano da arma utilizada
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Atingido por prata, ferro frio, armas mágicas +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m-2,0m)	G (3,5m-4,0m de comp.) ou M
MORAL:	Resoluto (11-12)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	120	1400



Os lobos-marinhos são criaturas de origem humana combinando características de foca e de lobo. Suas matilhas povoam os mares, procurando navios para atacar.

Sua forma monstruosa ou inferior, cujo corpo é semelhante ao de uma foca, mede cerca de 2 metros de comprimento e 1,5 a 1,8 metro de altura. A cabeça e o dorso assemelham-se aos de um lobo. Todos são musculosos, têm orelhas pequenas e cabelos longos que cobrem a cabeça e os ombros, como uma juba. O lobo-marinho inferior possui uma forma híbrida que se caracteriza por tal corpo e pelos dentes, garras e pêlos do lobo-marinho superior.

COMBATE: Lobos-marinhos inferiores aproximam-se de um barco na forma de foca e, então, mudam para a forma híbrida e sobem a bordo. No navio, usam dentes e garras para matar os oponentes. Se a embarcação estiver fortemente defendida, os lobos-marinhos podem roer o casco do navio, afundando-o.

Apesar de licantropos, lobos-marinhos inferiores não possuem proteção especial contra armas normais. Quando mortos, perdem a forma monstruosa humana em uma rodada.

HABITAT/SOCIEDADE: A maioria dos lobos-marinhos é formada por pescadores ou marinheiros; assim sendo, tendem a ser humanos do sexo masculino. O ódio feroz que possuem pelos seus antigos companheiros de profissão faz com que tentem matar marinheiros e pescadores, ou infectá-los. As vítimas que adquirem a doença tornam-se lobos-marinhos em 2-5 dias. Ao cair da noite, essa criatura entra na água e sai à procura de uma matilha.

Os lobos-marinhos são nômades que constantemente vagueiam pelas regiões mais frias dos mares. Não constroem covis ou guardam tesouros. Durante o dia, dormem em praias, cavernas ou casas abandonadas. Se forem surpreendidos na praia, fingem ser vítimas de um naufrágio, matam os intrusos e roubam suas roupas. Se estiverem no mar, eles são capazes de dormir durante o dia, boiando e aí, podem ser confundidos com vítimas de afogamento. Se um navio se aproxima para investigar, os monstros esperam pela melhor oportunidade para atacar e tomar a embarcação.

Lobos-marinhos respiram só fora da água. Podem permanecer submersos por 17-24 (1d8+16) minutos. Se ao final desse período não retornarem à superfície, sofrem 1-6 pontos de dano por rodada, até se afogarem.

Cada fêmea dá à luz um filhote por vez. Esse assemelha-se a um bebê humano durante o dia, e a uma pequena foca, durante a noite. Os lobos-

marinhos não mantêm relações de parentesco e abandonam seus bebês. Apesar de serem capazes de nadar e caçar desde que nascem, os filhotes encontram muita dificuldade para sobreviver, e, muitas vezes, morrem afogados. Apenas 5% deles atingem a idade adulta. O cruzamento entre um lobo-marinho e um humano gera uma criança aparentemente humana, que nada com habilidade e sente grande atração pelo mar. Essa criança tem 25% de chance de se tornar um lobo-marinho quando atingir a adolescência.

Lobos-marinhos podem aliar-se a outros licantropos aquáticos malignos. Eles odeiam os selkies, pois os consideram aliados dos humanóides. Lobos-marinhos inferiores atacam os selkies sempre que os vêem.

A sua dieta inclui uma grande variedade de alimentos, como ostras, peixes, mamíferos aquáticos e qualquer outra coisa que caiba na boca. Ocasionalmente, uma matilha pode invadir uma cidade e tomar uma taverna para beber e se divertir.

A personalidade de um lobo-marinho é uma variação da sua personalidade humana. O comportamento baseia-se em todas as atitudes malignas que praticou quando foi humano. Periodicamente, ele retorna ao porto onde nasceu. Isso pode ser um desejo subconsciente de regressar à antiga vida, ou então, uma maneira de renovar o ódio que sente pelos humanóides. Se um lobo-marinho encontra antigos parentes humanos, ele pode tentar contatá-los.

ECOLOGIA: Lobos-marinhos são os principais inimigos dos humanóides que vivem ou trabalham no mar. Querem destruir embarcações, espalhar o terror e disseminar a sua maldição.

LOBOS-MARINHOS SUPERIORES

O lobo-marinho superior tem entre 3,5 e 4,0 metros de comprimento, 1,8 a 2,0 metros de altura e possui as mesmas características dos seus parentes inferiores.

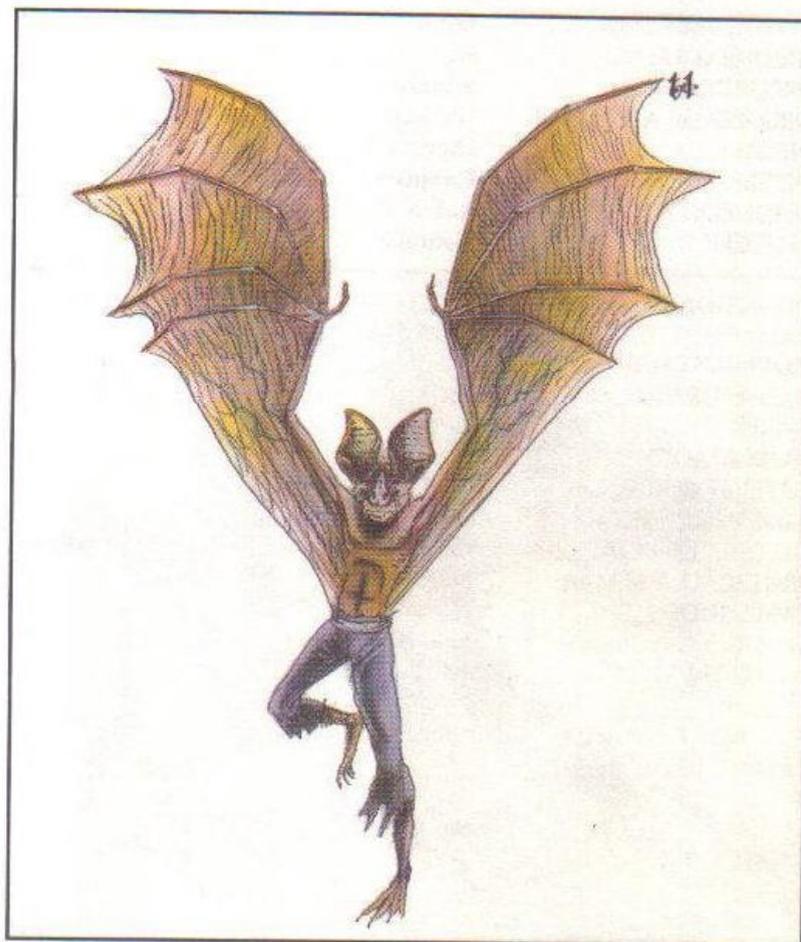
COMBATE: Os lobos-marinhos superiores assumem a forma humana para se aproximar de seus oponentes. Em um navio, eles mordem ou estrangulam um ou dois marinheiros, pegam suas armas e iniciam um ataque aos demais tripulantes da embarcação.

Quando estão transformados, os lobos-marinhos superiores só podem ser feridos por prata, ferro frio ou armas mágicas com bonificação de +1 ou mais. Armas de aço não surtem efeito.

LICANTROPO, HOMEM-MORCEGO

CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	5
MOVIMENTO:	9,Vd 15 (D)
DADOS DE VIDA:	4+2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	1d4/1d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
RESISTÊNCIA À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (2m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	420



Assim como as outras espécies de licantropos que habitam Ravenloft, há dois tipos de homens-morcegos: natural (ou verdadeiro) e infectado. Homens-morcegos verdadeiros são aqueles cujos pais também são homens-morcegos, verdadeiros ou infectados. Nos raros casos em que uma criança nasce de um cruzamento entre um homem-morcego e um humano, há 50% de chance de que ela seja um homem-morcego verdadeiro e 25% de chance de que ela seja um homem-morcego infectado.

O verdadeiro possui três formas: humana normal, morcego vampiro ou híbrido. Na primeira forma, é marcado por um comportamento semelhante ao de um morcego (aversão à grande luminosidade, aguçada visão noturna, gosto por sangue ou carne crua, etc). Quando se transforma em morcego, aparenta ser um morcego vampiro comum. Porém, o seu aspecto físico mais temido é o híbrido. Nele, a criatura mantém a aparência humanóide, acrescentando algumas características físicas de um morcego. Asas de couro se desenvolvem abaixo dos braços, que se estendem e ficam mais flexíveis. Os dentes se transformam em afiadas presas, e o nariz torna-se um focinho. As unhas inofensivas alongam-se, transformando-se em garras mortais. Os olhos expelem um brilho interno quando a luz os atinge.

Os homens-morcegos infectados possuem apenas duas das três formas descritas. A maioria (75%) apresenta a forma humana e híbrida, enquanto os demais manifestam apenas as formas de humano e morcego.

COMBATE: Os tipos de ataque praticados por esse monstro dependem do seu estado físico. Enquanto humano, utilizará armas para combater seus adversários, ou então lutará com as mãos nuas, infligindo 1d2 pontos de dano por ataque. Se possível, evitará o combate nessa forma.

Como morcego, ataca uma vez por rodada, infligindo, em caso de acerto, 1 ponto de dano. A vítima mordida possui uma pequena chance de contrair a licantropia. O homem-morcego irá surpreender os seus adversários apresentando uma forte resistência ao dano: mesmo em tamanho reduzido, ele mantém todos os pontos de vida da sua forma humana.

No estado híbrido, a criatura não tem as habilidades manuais necessárias para utilizar armas. Entretanto, suas garras afiadas e dentes pontudos fazem com que ele seja muito perigoso. Durante uma rodada, pode atacar duas vezes com suas garras, infligindo 1d4 pontos de dano cada. Se os dois ataques acertarem o alvo, o homem morcego poderá morder a vítima, cau-

sando 2d4 pontos de dano. Nesse estado físico, pode voar, e costuma usar essa habilidade durante o combate.

Qualquer um que seja ferido em um ataque natural dessa criatura tem uma chance de contrair a licantropia, tornando-se um homem-morcego infectado. Cada ponto de dano sofrido pela vítima equivale a 2% de chance de infecção.

Homens-morcegos só podem ser feridos com prata ou armas mágicas +1, ou melhores. Qualquer dano provocado por outro tipo de arma cicatriza rapidamente, indicando a verdadeira natureza da criatura.

HABITAT/SOCIEDADE: Eles habitam cavernas próximas a florestas, em regiões temperadas. Assim, podem sobrevoar a área onde vivem, procurando presas para sugar o sangue de que necessitam.

Suas cavernas costumam abrigar uma única família de licantropos (um casal e um a quatro filhotes). Os filhotes permanecem como morcegos até os 3 anos. Nessa fase, iniciam sua entrada na idade adulta e, após 1 ano, atingem o auge do seu desenvolvimento, quando necessitam de uma grande quantidade de sangue e, por isso, passam a maior parte do tempo caçando e se alimentando. Vilarejos humanos localizados nas proximidades de uma caverna de homens-morcegos perderão muitos cidadãos para que essas famintas criaturas aladas possam se alimentar.

Cada caverna dessas criaturas abrigará também dez a duzentos (20d10) morcegos comuns e um a dez (1d10) morcegos gigantes, sob o comando dos homens-morcegos, agindo como sentinelas e companheiros.

ECOLOGIA: Apesar de preferirem humanos e semi-humanos, os homens-morcegos também se alimentam do sangue de outros mamíferos (como bois e cavalos) quando não conseguem encontrar a sua vítima favorita. Curiosamente, esses animais parecem ser imunes à licantropia disseminada pelas criaturas das trevas.

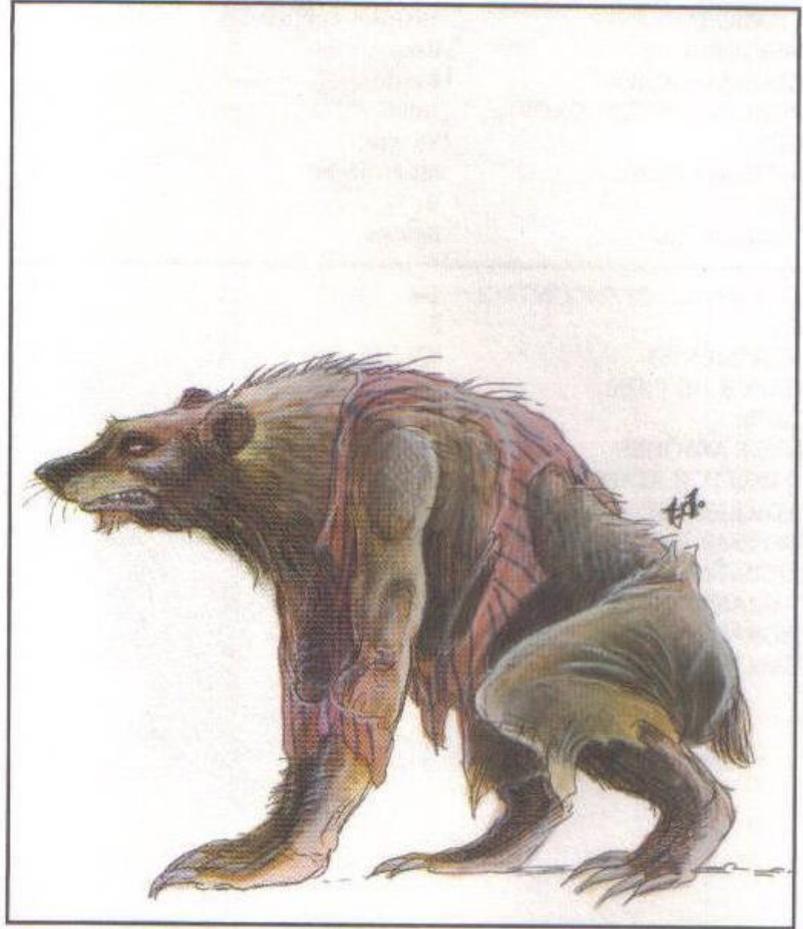
Por encararem os humanos e semi-humanos como animais a serem devorados, os homens-morcegos não se consideram malignos em seus ataques. Eles simplesmente acreditam que a forma humana ocupa um nicho inferior dentro da cadeia alimentar.

Homens-Morcegos costumam se autodenominar "predadores da noite".

LICANTROPO, HOMEM-URSO

CLIMA/TERRENO:	Regiões frias ou temperadas
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (11-12)
TESOURO:	R, T, X
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	2
MOVIMENTAÇÃO:	9
DADOS DE VIDA:	7+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	1-3 /1-3/ 2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	2-16 por abraço
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido por prata e armas mágicas +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2m-2,5m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	1.400



Homens-ursos são humanos que se transformam em grandes ursos marroms. Eles são os mais famosos licantropos de tendência *honrada*. Possuem o pêlo loiro, avermelhado, negro ou branco (este último tipo é comum em regiões frias).

Em sua forma humana são grandes, corpulentos, musculosos e cabeludos. O cabelo volumoso tem a mesma cor do pêlo que cobre o corpo na forma bestial; e costumam usar barba. Vestem-se com roupas simples, que podem ser facilmente retiradas, ou substituídas.

COMBATE: Na forma humana, o homem-urso utiliza armas para atacar, preferindo machados, lanças e facas. Se atacado durante o dia, ele se mantém em sua forma humana, até que perceba que corre risco de vida. A alteração corporal faz com que ele fique indefeso durante uma rodada. Quando se transforma em urso, ataca com as duas garras violentas, além da mordida. Se conseguir acertar as duas patadas em uma mesma rodada, o homem-urso pode, durante a rodada seguinte, abraçar o oponente causando 2-16 pontos de dano adicionais. Esse dano continua a ser provocado nas rodadas seguintes, até que a vítima se solte.

Assim como acontece com outros licantropos, as defesas do homem-urso só funcionam em sua forma animal. As armas usadas contra ele devem ser de prata ou mágicas, com bonificação de +1 ou maior. Os homens-ursos podem convocar um a seis ursos em dois a doze turnos, desde que os animais estejam a uma distância inferior a 2 quilômetros. Esses monstros recuperam-se três vezes mais rápido que os humanos, e podem usar *Curar Doenças* em outra criatura por 1-4 semanas, se quiserem.

Se um homem-urso morre, ele retorna à sua forma humana em uma rodada.

HABITAT/SOCIEDADE: Homens-ursos são criaturas solitárias. Como humanos, erguem cabanas distantes de áreas povoadas, preferencialmente em densas florestas. Eles não se casam, apesar de procurarem parceiras para a reprodução. As fêmeas dão à luz de uma a duas crianças humanas, que são muito fortes e crescem rapidamente. Com 8 anos de idade, entram na adolescência e ganham a habilidade da transformação. Pouco tempo depois, a mãe abandona seus filhotes e parte em busca de um parceiro para

iniciar um novo ciclo. Os filhotes, jovens e independentes, passam a ser aconselhados pelos homens-ursos mais velhos. Apesar do isolamento aparente e de um rude individualismo, eles possuem um senso de comunidade. Nunca se atacam, e sempre se ajudam quando estão em perigo.

Homens-ursos formam grandes laços de amizade com rangers, druidas e clérigos que tenham suas vidas voltadas para a preservação das florestas. Eles raramente entram em vilas, e só vão às cidades em situações de emergência, ou para ajudar outras pessoas de tendência benéfica. Homens-ursos odeiam homens-ratos e lobisomens.

Um homem-urso de tamanho médio controla um território que varia entre 2,5 e 10 quilômetros quadrados. Áreas de pesca são abertas a todos eles. Uma criatura dessa espécie sente uma forte ligação com a região em que vive, atuando como protetor do território e de todos os animais.

Os homens-ursos não gostam de viajar. Poucos indivíduos (normalmente jovens) concordam em se juntar a um grupo de aventureiros, e só o fazem se tiverem garantias de pagamento, e se o trabalho for agradável. Nessas condições, atuam como guias.

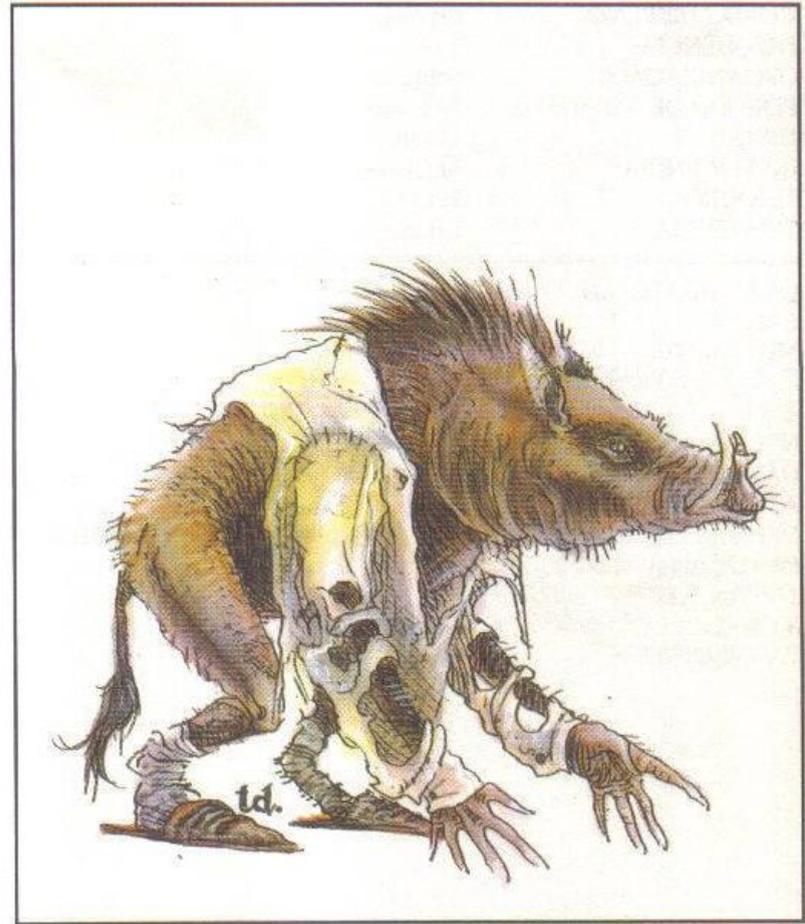
Seus tesouros limitam-se a pequenos objetos valiosos, como ouro, platina, gemas e jóias. Os homens-ursos raramente carregam qualquer tesouro, preferindo escondê-lo próximo aos seus lares. Gostam de acumular pergaminhos, poções e outros itens mágicos, muitas vezes recebidos como pagamento ou recompensa por serviços prestados. Essas criaturas destruirão qualquer item mágico que afete licantropos ou ursos, já que esses itens podem ser usados contra eles.

ECOLOGIA: Homens-ursos são onívoros, preferindo peixes, pequenos mamíferos e uma bebida alcoólica feita à base de mel e açúcar. Essa bebida é extremamente tóxica para humanos normais. Eles têm poucos inimigos naturais. Os seus principais adversários são os lobisomens, com quem dividem as regiões selvagens das florestas.

LICANTROPO, HOMEM-JAVALI

CLIMA/TERRENO:	Qq região árida
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B, S
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	4
MOVIMENTAÇÃO:	12
DADOS DE VIDA:	5+2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	2-12 ou pela arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Só é ferido com arma de prata, +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5-1,8m de altura)
MORAL:	Elite (B)
VALOR EM XP:	650



Homens-javalis são humanos capazes de se transformar em uma criatura com características de homem e de javali. As suas feições são tão estranhas quanto seu comportamento.

Como humanos, são musculosos e de altura mediana. O cabelo é curto e espesso. Vestem-se com roupas simples, fáceis de retirar ou substituir.

A forma de javali é ligeiramente mais baixa que a humana, com uma postura curvada que projeta a cabeça semelhante a de um javali à frente. O diâmetro do tronco dobra, e o pescoço é encurtado. Os pés tornam-se patas. Um pelo negro e grosso cobre todo o corpo da criatura.

COMBATE: O homem-javali combina mãos e presas em um ataque mortal, segurando seu alvo e puxando-o de encontro à cabeça, cravando as presas no corpo da vítima e provocando graves ferimentos. Depois livra-se da vítima, para poder atacar novamente.

No combate em forma humana, a criatura usa o que tiver nas mãos, embora prefira armas de concussão e corte, como machados e maças, às de perfuração e arremesso, como lanças e dardos.

De qualquer forma, o homem-javali só pode ser ferido por armas mágicas e de prata. Qualquer outro ferimento é curado instantaneamente.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros são mal-humorados, facilmente irritáveis e quase sempre propensos a atacar qualquer um, seja amigo ou inimigo. Sob forma humana são rudes, brutos e vulgares. Entretanto, tornam-se aliados valiosos em combate. Um homem-javali dificilmente desenvolve laços de amizade; mas quando o faz, cria uma relação de fidelidade e confiança que dificilmente será desfeita. O grande problema enfrentado pelo homem-javali é encontrar pessoas que suportem a sua personalidade inconstante, pois nunca se sabe quando ele está sendo hostil ou amigável.

Essas criaturas preferem densas florestas, distantes de vilas e cidades. Como os homens-ursos, vivem em cavernas ou cabanas. Seus lares costumam ser sujos e mal-conservados. Homens-javali não consertam coisas, substituem-nas.

Apesar do temperamento, eles preservam a união familiar. As fêmeas dão à luz ninhadas de 1d4+2 filhotes. Os recém-nascidos são muito pequenos para os padrões humanos, mas fortes e capazes de engatinhar poucas

horas após o nascimento. O crescimento é surpreendentemente rápido. Quando atingem a adolescência, aos 8 anos de idade, ganham a habilidade de se transformar. Um homem-javali pai aparenta distância e indiferença, mas irá atacar qualquer um que ameace sua família. As fêmeas tornam-se agressivas quando estão defendendo a cria (bonificação de +2 para a jogada de ataque). Machos e fêmeas jamais fazem teste de moral quando estão defendendo seus filhotes.

Sua dieta é uma mistura de pequenos animais, vegetais e fungos. O prato favorito é um fungo subterrâneo chamado trufa; mesmo na forma humana, eles podem detectar trufas crescendo muitos metros abaixo do solo. Homens-javalis não são bons agricultores e sua horta é um campo desmatado, onde jogam sementes e esperam que alguma coisa comestível cresça. A culinária é igualmente confusa: carne queimada e batatas mal-cozidas.

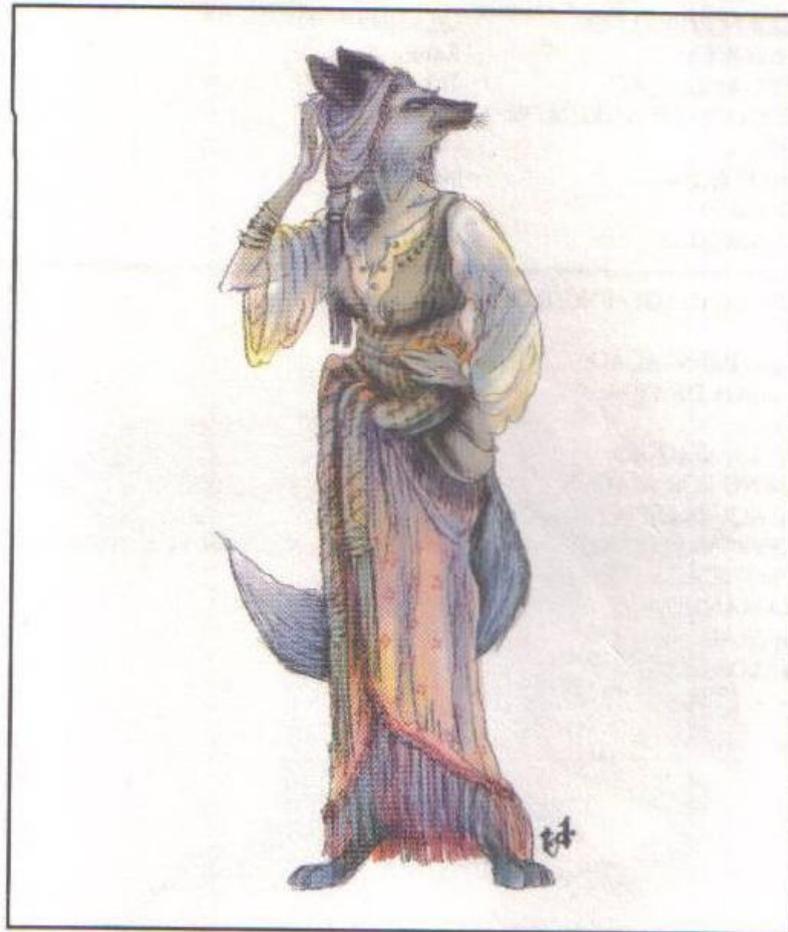
Os homens-javalis evitam contato com porcos e javalis normais. Desconfiam de estranhos, e acreditam que todos são hostis. Na forma humana podem até esperar pelo primeiro ataque antes de reagir, mas quando estão transformados costumam (75% de chance) perseguir os intrusos, e atacam qualquer um que tente se defender.

ECOLOGIA: O homem-javali possui poucos objetos de valor, normalmente obtidos em trocas de favores. Seu principal desejo é manter-se afastado de todos. Em meio selvagem, ele defende o território contra qualquer intruso. Adaptam-se à sociedade dos orcs assim como se adaptam à sociedade humana, e podem, algumas vezes, se aliar às forças orcs. Homens-javalis toleram os meio-orcs.

LICANTROPO, MULHER-RAPOSA

CLIMA/TERRENO:	Qq um
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média à excepcional (8-16)
TESOURO:	E, Q(x5), S
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (ver abaixo)
CA:	2, 4, ou 6
MOVIMENTO:	24, 18, ou 12
DADOS DE VIDA:	8+1
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-2, 2-12, ou pela arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Feitiços e magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferida com armas de prata, +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial (Ver abaixo)
TAMANHO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	2.000



Essa criatura é uma mulher belíssima, de aparência élfica capaz de se transformar em uma raposa prateada, ou em uma fêmea humanóide (conhecida como víxen), cabeça de raposa e pêlo prateado. É extremamente egocêntrica.

Veste-se com elegância, usando roupas longas e delicadas. Uma bolsa guarda seus objetos de valor e componentes mágicos.

A forma híbrida mistura as características dos elfos e raposa: o corpo e os membros possuem forma élfica, sendo cobertos por pêlo prateado. A cabeça e a cauda lembram uma raposa. A víxen pode usar roupas élficas, e movimenta-se com grande velocidade (18).

A raposa prateada assemelha-se a uma normal, porém maior. Move-se muito rapidamente (24), podendo executar *Passos Sem Pegadas e*, se ficar fora do alcance visual por um momento, tem 90% de chance de conseguir esconder-se, desde que esteja em meio a plantas.

COMBATE: A mordida da raposa prateada inflige 1-2 pontos de dano. A mordida da víxen é mais poderosa, causando 2d6 pontos de dano. Humanas ou élficas, mordidas por uma víxen, perdem 50% ou mais dos seus pontos de vida e tornam-se mulheres-raposa em 3 dias, exceto se receberem *Curar Doenças e Remover Maldições* de um clérigo de, no mínimo, 12º nível.

Em sua forma élfica, a mulher-raposa utiliza armas. Ganha +1 de bonificação se estiver usando arco ou espada. A sua melhor arma, no entanto, é a inacreditável beleza. Qualquer humano, humanóide ou semi-humano do sexo masculino com Sabedoria menor que 13 é atraído por *Encantamento*. Aqueles cuja Sabedoria é igual ou maior que 14 não são enfeitiçados, mas sentem-se fortemente atraídos por ela. Nessa forma, essa criatura tem os mesmos poderes mágicos de um mago de nível 1d4. Ela conta com 90% de proteção a magias de *Sono e Encantamento*.

Em qualquer forma, a mulher-raposa possui infravisão (alcance de 20 metros) e só pode ser ferida por armas de prata, ou armas mágicas com bonificação de +1 ou mais. As cicatrizes de possíveis ferimentos desaparecem em 1 mês.

HABITAT /SOCIEDADE: Mulheres-raposas vivem solitariamente em florestas isoladas das comunidades humanóides. Seus lares podem ser case-

bres escondidos ou complexas cavernas confortavelmente mobiliadas; em ambos os casos, os lares são decorados com objetos tipicamente humanos. Auto-suficientes, são vaidosas e hedonistas, suprimindo seus caprichos com escravos machos humanóides, que se tornam servos e companheiros.

Mulheres-raposas não aprisionam anões, gnomos ou halflings; preferem matá-los.

Cada mulher-raposa está sempre acompanhada por 1d4+1 machos enfeitiçados. Pelo menos um desses é um guerreiro (70%) ou um ranger (30%) de nível 1d4+1. Existe 50% de chance de que um dos outros machos também seja um guerreiro de nível 1d4, e 10% de chance que um dos restantes seja um clérigo (10%) de nível 1d4; 25% dos companheiros elfos ou meio-elfos são personagens multiclasse. Todos os machos que não se encaixam em qualquer uma das categorias descritas acima são guerreiros de nível 0, e elfos ou meio-elfos de 1 dado de vida. Os machos podem usar os itens mágicos que possuíam antes de serem enfeitiçados pela beleza da mulher-raposa.

As mulheres-raposas são estereis e precisam raptar ou adotar as suas crianças. Existe 10% de chance de uma mulher-raposa ter uma "filha". A mulher-raposa rouba uma criança élfica, que é infectada com a licantropia e criada pela falsa mãe. A criança raptada tem 1d8+5 anos. Entre doze e treze anos, ela é tratada como uma típica mulher-raposa; se for menor, é excluída dos combates.

Uma mulher, que não for de origem élfica, afetada pela licantropia, sofre uma lenta transformação que altera sua forma normal. Após um período de 1 ou 2 anos, ela torna-se uma criatura élfica; apenas o rosto e as marcas características (tatuagem, e sinais de nascença) mantêm-se intactos, servindo como provas de sua antiga identidade.

ECOLOGIA: As mulheres-raposas são únicas entre os licantropos, com o objetivo de conservar sua beleza, suprimindo sua vaidade. Elas têm pouco contato com outras mulheres-raposas (consideradas rivais), raposas verdadeiras (feras irrelevantes) e demais licantropos (rudes e pouco atraentes).

LICANTROPO, HOMEM-RATO

CLIMA/TERRENO:	Qq um
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	4-24 (4d6)
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	3+1
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	Pela arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido por armas de prata, ou +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P-M (1m-2m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	270



Essas criaturas são de origem humana, e podem se transformar em três seres diferentes: humano, homem-rato e rato gigante. Maliciosos e malignos, normalmente habitam túneis de esgoto sob as cidades.

A forma humana do homem-rato costuma ser a de um indivíduo magro, frágil, de baixa estatura. Seus olhos constantemente espreitam ao redor, enquanto a boca e o nariz estremeçam, em sinal de nervosismo e excitação. Os machos têm bigodes finos e ralos.

Em sua forma híbrida, o homem-rato é ainda menor que seu aspecto humano. Cabeça, tronco e cauda são idênticos aos de um rato, mas os membros permanecem humanos.

A terceira forma é a de um rato de 1 metro de comprimento, idêntico a um rato gigante. Essa é a forma preferida pelo homem-rato para viajar e espionar as vítimas.

Na maioria das vezes, essas criaturas são seguidas por um a seis camundongos ou ratos. A criatura atrai esses seres, mexendo com seus instintos, mas não pode controlá-los.

COMBATE: Nas três formas essas criaturas usam armas em seus ataques, preferindo adagas e espadas curtas. Qualquer um que for ferido por um homem-rato verdadeiro tem 1% de chance de se tornar um desses licantropos. Em sua forma híbrida e de rato gigante, eles só podem ser feridos por arma mágica ou de prata.

Preferem atacar através de emboscada, assumindo a forma humana e atraindo vítimas até uma armadilha, onde as vítimas são roubadas, ou devoradas.

Cada homem-rato é capaz de convocar e controlar dois a doze ratos gigantes.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros vivem em matilhas e, se possível, nunca andam sozinhos. O homem-rato solitário é o último sobrevivente de alguma batalha, ou então está planejando alguma coisa maligna. Eles não mantêm relacionamentos afetivos como amor ou casamento. Na verdade, reproduzem-se raramente e os descendentes do cruzamento de um homem-rato com uma humana são humanos de baixa estatura e aspecto franzino. No entanto, se a mãe for um licantropo e o pai humano, os filhotes

serão semelhantes a ratos gigantes com mãos humanas. Os filhotes atingem a maturidade aos 2 anos, quando ganham a habilidade de se transformar em crianças humanas, aparentando o triplo da idade que possuem.

Homens-ratos preferem covis subterrâneos, escondendo-se entre os esgotos das cidades. Sentem a presença de qualquer estranho em seus domínios. Infelizmente para os homens-ratos, a sujeira e o cheiro dos esgotos não os abandona quando assumem a forma humana. Isso efetivamente impede que deixem os bairros mais miseráveis, e também diminui as possibilidades de um desses licantropos encontrar um companheiro humano.

Os homens-ratos vêem as cidades como territórios de caça e sentem prazer em confrontar seus intelectos e perícias contra a espécie mais forte e numerosa dos humanos. Porém, não são tolos; e só atacarão se tiverem certeza de que podem vencer. Caso estejam perdendo uma batalha, fugirão para os esconderijos nos esgotos. Se forem atacados em seu covil, não perderão tempo em defendê-lo. Acreditam que podem praticar novos roubos e recuperar qualquer coisa que se perca.

Homens-ratos são gananciosos, e pegam todas as coisas que pareçam ter algum valor. Com isso, conseguem, além de vários objetos inúteis, alguns tesouros muito valiosos.

Essas terríveis criaturas frequentam tavernas ordinárias não só para beber, mas também para seguir os bêbados pelas ruas, matando-os ou roubando-os.

ECOLOGIA: Homens-ratos são parasitas e reconhecem que são fisicamente inferiores às raças que dominam a superfície. Por isso, vivem nos subterrâneos onde têm alguma chance de dominar. Alimentam-se de humanos e roubam suas riquezas. Inconscientemente, os humanos protegem os homens-ratos das criaturas da superfície e dos monstros, ainda mais perigosos, que podem surgir das profundezas. De qualquer forma, são os impostos pagos pelos humanos que viabilizam a construção e manutenção dos esgotos.

Os homens-ratos lembram a humanidade de que, por mais protegida que seja a cidade ou fortaleza, eles ainda podem entrar. Muitas mães descrevem tais criaturas como seres que assustam crianças desobedientes.

LICANTROPO, HOMEM-CORVO

CLIMA/TERRENO:	Florestas Temperadas
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Qx10
TENDÊNCIA:	Bondosa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	6
MOVIMENTO:	1, Vd 27 (C)
DADOS DE VIDA:	4+2
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	2-12 (2d6)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5m de altura)
MORAL:	Elite
VALOR EM XP:	420

Esses seres formam uma raça de transmorfos sábios e de tendência benéfica que, há alguns séculos, parece ter migrado para Ravenloft de algum outro reino (provavelmente Greyhawk). Embora não existam mais em seu plano de origem, lutam arduamente para conseguirem sobreviver em Ravenloft.

Homens-corvos verdadeiros possuem três formas: humano normal, corvo gigante e híbrido. Os infectados podem assumir apenas duas dessas formas. Todos eles podem assumir a forma humana, 50% transformar-se no ser híbrido, e os demais viram um corvo gigante.

A forma híbrida dessas criaturas e a dos homens-morcegos são muito semelhantes. Penas crescem dos braços, gerando asas. A musculatura da boca endurece, formando um bico resistente. Os olhos tornam-se negros. Uma camada de penas cobre o corpo originalmente humano.

COMBATE: Apesar de preferirem não lutar, esses monstros são ferozes oponentes no combate corporal e criaturas não temem grupos fortemente armados, já que só podem ser feridos por prata ou por armas mágicas com bonificação de +2 ou maior.

Na sua forma humana, o homem-corvo mantém defesas especiais, mas perde qualquer privilégio ofensivo. Se for obrigado a lutar desarmado, provoca apenas 1-2 pontos de dano. Nessa situação, ele costuma utilizar armas para realizar seu ataque.

Na forma de corvo, o licantropo ataca com o bico afiado. Apesar de infligir apenas 1-2 pontos de dano, tem 10% de chance de conseguir furar o olho da sua vítima. Qualquer olho bicado ficará inutilizado até que *Cura Completa* ou *Regeneração* seja lançada sobre a vítima. Personagens caolhos sofrem -2 em todas as suas jogadas de ataque. A perda do segundo olho resulta em cegueira total, que só será curada se as magias necessárias forem executadas.

Em sua forma híbrida, os braços transformam-se em asas, tornando-se inúteis para o combate. Entretanto, o crescimento do bico no lugar da boca permite que eles tenham uma poderosa bicada (2d6 pontos de dano por ataque).

Qualquer um atingido pelo homem-corvo tem 2% de chance, por ponto de dano sofrido, de se tornar um homem-corvo infectado.

A capacidade de voar é constantemente utilizada pelos homens-corvos em combate.



HABITAT/SOCIEDADE: Uma família de homens-corvos só pode ser encontrada no coração de uma densa floresta, no interior oco de uma grande árvore. Curiosamente, os homens-corvos são capazes de manter viva a árvore que habitam, mesmo estando oca. Com isso, torna-se muito difícil distinguir a residência desses licantropos das demais árvores da floresta.

Essas criaturas têm consciência de que são predadores da bondade em uma terra dominada pelo mal. Conseguem sobreviver, vivendo isoladamente e evitando atos públicos de benevolência, coisas que poderiam atrair a atenção dos governantes locais. Dessa maneira, um bando de homens-corvos raramente terá mais do que oito integrantes adultos. Obviamente, esses grupos também contêm jovens (um a quatro para cada casal de adultos), mas as crianças são pouco vistas. Elas permanecem em sua forma de corvos até que tenham idade suficiente para se defender. Uma árvore habitada por homens-corvos atrai dez a cem (10d10) corvos comuns, que formam seus ninhos na vegetação próxima. As aves servirão aos homens-corvos, protegendo-os de qualquer ameaça.

Em Ravenloft, os homens-corvos não se opõem a ajudar a causa do bem, mas o fazem relutantemente, pois temem a fúria do Poder das Trevas. É dito que os homens-corvos já correram em socorro de clãs Vistani em várias situações de perigo, e que laços profundos unem esses dois povos. Nenhuma das raças, no entanto, admite o fato abertamente.

ECOLOGIA: Homens-corvos são seres onívoros que preferem a dieta vegetariana. Eles gostam de sementes e nozes, mas de tempos em tempos, comem carne fresca ou decomposta para manter a boa saúde.

LICANTROPO, MULHER-TIGRE

CLIMA/TERRENO:	Qq região selvagem
FREQÜÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D, Q (x5)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	6+2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Garras com 2-5/2-5
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferida por armas de prata, +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Padrão
TAMANHO:	M ou G (1,80m a 2,50m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	975



Mulheres-tigres são humanas, fêmeas em sua maioria, capazes de se transformar em tigres. Elas têm grande afinidade com os demais felinos.

A forma humana apresenta uma musculatura delgada, é mais alta que a média e muito ágil. A voz é áspera, e elas costumam forçar a pronúncia do "r".

A forma de mulher-tigre é 25% maior que um humano normal, com o corpo coberto por uma camada de pêlos listrados que definem seu parentesco animal. A fera possui uma cauda de 1,5 metro de comprimento. As pernas são mais felinas do que humanas, fazendo com que caminhe na ponta dos pés. A cabeça também é uma mistura de feições. Orelhas, focinho e dentes são como os de um tigre, mas os olhos e todo o contorno facial são humanos. Se ela apresentar cabelos longos em sua forma humana, após a transformação essa característica será mantida. As unhas viram garras. Apesar das mudanças, a forma híbrida pode ser confundida com um humano, desde que esteja à distância e disfarçada.

A terceira forma é a de um tigre adulto, sem qualquer traço humano.

Mulheres-tigres falam a linguagem utilizada por todos os felinos, portanto os felinos normais, incluindo os grandes gatos, têm 75% de chance de se mostrarem amigáveis. Até mesmo monstros felinos têm 25% de chance de apresentar reação amigável. Entretanto, mulheres-tigres raramente são encontradas na companhia de tigres verdadeiros, já que apenas 5% deles apreciam a convivência com esses licantropos.

COMBATE: Na forma felina, essa criatura ataca com uma variedade de socos, arranhões e mordidas. Os socos de uma mulher-tigre são tão fortes que causam 1-4 pontos de dano. Além disso, as garras podem ser usadas para rasgar um oponente, causando 2-5 pontos de dano. Os dentes compõem a arma mais devastadora. Eles podem arrancar pedaços de uma vítima ou perfurar artérias. Normalmente, as mulheres-tigres só mordem quando estão na forma de tigre.

Na forma humana, usa as armas com que consegue lutar. Além disso, é uma perigosa adversária em um combate corporal, já que mantém o mesmo soco mortal que a acompanha em suas outras formas, juntamente com o faro aguçado e a visão noturna.

HABITAT/SOCIEDADE: Por diversas razões, o número de fêmeas dessa

raça supera o número de machos em cinco para um.

Mulheres-tigres viajam sozinhas ou em pequenos clãs. Não se casam, mas podem ter parceiros humanos ou tigres. Elas dão à luz um ou dois filhotes. Os filhotes nascem na forma híbrida, parecendo bebês humanos com pequenas caudas. O seu crescimento é rápido. Conseguem engatinhar após alguns dias, andam em 1 mês e estão aptos para caçar em 1 ano. O tamanho físico é igual ao de uma criança humana três vezes mais velha. Aos 6 anos, atingem a adolescência e ganham a habilidade de se transformar em humanos. Aos 12, recebem o dom de assumir a forma de tigre e, nesse momento, passam a ser adultos.

Se um macho casa-se com uma tigresa de verdade, ou com uma humana, os filhotes têm, inicialmente, a mesma aparência da mãe. Porém, ao atingir a adolescência, as crianças passam a sofrer transformações licantrópicas.

Mulheres-tigres são onívoras e ocupam um território de 17-23 (2d4+15) quilômetros quadrados, com casas bem conservadas, com hortas de ervas e vegetais, próximas às cidades humanas. As únicas formas de vida que habitam as redondezas são alguns gatos e aves.

Devido à natureza licantrópica, as mulheres-tigres não gostam de ambientes urbanos, como grandes vilas e cidades. Se forem encontradas nesses locais, estarão sob forma humana e realizando uma missão, divertindo-se ou simplesmente fazendo compras. Em qualquer uma das três formas, elas são muito tranquilas e só atacam se forem provocadas.

Os tesouros variam, sendo adquiridos em pagamentos por serviços prestados, pilhagens de aventuras passadas ou roubos praticados contra adversários vencidos. As mulheres-tigres têm grande afinidade por gemas e, muitas vezes, escondem um pequeno cofre próximo às suas casas.

ECOLOGIA: Essas criaturas são as que melhor se adaptam a mudanças. Sentem-se à vontade em meio a humanos, felinos, ou monstros.

LICANTROPO, LOBISOMEM

CLIMA/TERRENO:	Qq um
FREQÜÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-18 (3d6)
CA:	5
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido por armas de prata, +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Padrão
TAMANHO:	M (1,80m de altura)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	420



Lobisomens, os mais temidos licantropos, são homens que podem transformar-se em bestas semelhantes a lobos. Não devem ser confundidos com lobos-metamorfos que se transformam em homens, existindo uma forte inimizade entre as duas raças.

A forma humana do monstro não é diferente de um humano normal. Já a forma de lobisomem é bastante variada. Alguns são bípedes, um híbrido de lobo e homem. Essas criaturas são mais fortes e cerca de 0,5 metro mais altas que os humanos. Têm pernas e cauda de lobo, com o corpo coberto por uma grossa camada de pêlos, e a cabeça combina características de ambas as espécies.

Uma segunda forma de híbrido é mais semelhante ao lobo, e pode ser confundida com um, se mantiver sua postura quadrúpede. Esse ser também é capaz de andar em pé e tem mãos humanas.

Outro tipo de lobisomem (cerca de 20%) é igual a um grande lobo do tamanho de um urso. Essa criatura não possui características humanas, e seus olhos podem ficar vermelhos no escuro.

COMBATE: Na sua forma humana, o lobisomem ataca com uma grande variedade de armas, e geralmente utiliza aquelas que se adaptam à sua classe e identidade humanas. Quando transformado, ele ataca com dentes afiados. Se a forma possuir mãos humanas, pode tentar agarrar a vítima para mordê-la melhor.

Na forma de lobo, só pode ser ferido por armas de prata, por armas mágicas +1 ou mais. Ferimentos provocados por outras armas curam-se instantaneamente.

Lobisomens atacam em matilhas, enquanto há fêmeas e jovens, os machos atacam com mais vigor. Se uma fêmea for atacada, os machos lutam com um bônus de +2 para suas jogadas de ataque e infligem dano total sempre que acertarem. Se um jovem for ferido, as fêmeas passam a atacar com +3 para acertar e também infligem dano total. Filhotes com 60% do seu crescimento total têm -4 para acertar, filhotes com 70% têm -3, e assim sucessivamente. Todos os filhotes infligem 2-5 pontos de dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Matilhas de lobisomens vagueiam por regiões selvagens à procura de humanos ou outras vítimas. Os verdadeiros cos-

tumam ser nômades, enquanto os infectados continuam vivendo da mesma forma a que estavam acostumados. Os lobisomens escondem-se em suas tocas nos meses de inverno ou nos anos em que as fêmeas estão criando os filhotes. Como humanos, não erguem casas, preferindo viver em locais já existentes, possivelmente os lares de antigas vítimas. Cavernas e tocas são os covis mais usados em meio selvagem. As poucas áreas decoradas são usadas como local de descanso, ou depósito de objetos humanos. Como os ciganos, muitas famílias de lobisomens viajam pelas zonas rurais em carroças e, por isso, muitos ciganos são acusados de licantropia.

Lobisomens vivem em matilhas baseadas em laços sanguíneos. Uma matilha com cinco a oito integrantes forma uma única família com macho, fêmea e Trêsa seis filhotes entre 6 e 9 anos. Filhotes menores de 6 anos são mantidos em tocas segregadas, e nunca são encontrados por humanos hostis.

Uma vez grávida, a fêmea se recolhe juntamente com seu parceiro e uma fêmea mais velha, que irá atuar como parteira. Em uma área extremamente afastada, preparam uma toca que será o lar da mãe e dos seus filhotes nos próximos 6 anos. A fêmea dá à luz uma ninhada de cinco a dez filhotes, que nascem em sua forma híbrida, semelhantes a bebês humanos com faces de lobo. A mortalidade infantil é alta; dois a quatro filhotes de cada ninhada não atingem 60% do seu crescimento. Os filhotes crescem até os 5 anos com a mesma velocidade dos humanos. No sexto ano, atingem 60% do seu crescimento total e, então, desenvolvem a habilidade de mutação. Cada ano seguinte faz com que tenha um crescimento adicional de 10%, atingindo a maturidade aos 10 anos.

Se um lobisomem se casar com uma mulher humana, os filhotes serão totalmente humanos. O temperamento refletirá a personalidade do pai: crianças violentas, agressivas e propensas a doenças mentais, com 10% de chance de, a partir da adolescência, transformarem-se, espontaneamente, em lobisomens verdadeiros.

ECOLOGIA: Lobisomens são uma fusão incomum da personalidade de humanos e lobos. Apesar de terem respeito pelas relações familiares, na verdade são assassinos selvagens. Lobisomens costumam ser agressivos com os demais licantropos, especialmente homens-ursos.

Mamífero	Qde./Enc.	CA	Movimento	DV	TAC0	Nº de Ataques	Dano/Ataque	Moral	Valor em XP
Macaco Carnívoro	2-8	6	12, 9 árvores	5	15	3	1-4/1-4/1-8	Resoluto (11-12)	175
Babuíno Selvagem	10-40	7	12, 12 árvores	1+1	19	1	1-4	Incerto (5-7)	35
Texugo	2-5	4	6, Ev 3	1+2	19	3	1-2/1-2/1-3	Mediano (8-10)	35
Banderlog	4-24	6	6, 12 árvores	4	15	1	2-5	Mediano (8-10)	120
Bhaergala	1	6	15	4+4	15	3	1-6/1-6/1-8	Elite (13-14)	650
Javali	1-12	7	15	3+3	17	1	3-12	Mediano (8-12)	175
Chattur	2-24	7	12	1-1	20	1	1-4 (ou com arma)	Mediano (8-10)	15
Cooshee	1-8	5	15, correr 24	3+3	17	3	1-4/1-4/2-8	Resoluto (11-12)	270
Dakon	6-60	5	6	1+1	20	2	1-10/1-10	Campeão (15-16)	65
Debbi	1-8	7	15, Es 6	1+1	19	1	1-4	Incerto (5-7)	65
Bode	5-20	7	15	1+2	19	1	1-3	Mediano (8-10)	35
Gorila	1-4	6	12	4+1	17	3	1-3/1-3/1-6	Mediano (8-10)	175
Hsing-Sing	2-20	6	6, Nd 9	2+1	19	1	1-6 (ou com arma)	Mediano 8-10)	65
Hiena	2-12	7	12	3	17	1	2-8	Incerto (5-7)	65
Chacal	1-6	7	12	1/2	20	1	1-2	Inconfiável (2-4)	7
Losel	3-30	7	6, 9 árvores	2	19	3	1-3/1-3/1-4	Incerto (5-7)	120
Macaco-Aranha	20-60	6	18, Es 18	1 pv	18	1	1	Fanático (17-18)	1
Osquip	2-24	7	12, Ev x	3+1	16	1	1-12	Incerto (5-7)	120
Porco-espinho Negro	1-2	6	9, Es 2	1/2	20	1	1-3	Inconfiável (2-4)	15
Porco-espinho Marrom	1-2	6	9, Es 2	1/2	20	1	1-4	Inconfiável (2-4)	15
Rothé	2-20	7	9	2	19	3	1-3/1-3/1-8	Elite (13-14)	35
Gambá	1-6	8	12	1/4	20	1	1	Incerto (5-7)	35
Sleek	1-10	3	36	2+1	19	3	1-4/1-4/2-12	Resoluto (11-12)	65
Alce	1-4	7	24	3	17	1 ou 2	1-3/1-3 ou 2-8	Incerto (5-7)	65
Boi Maldito	15-60	2	15	3+3	17	1	2-8	Mediano (8-10)	175
Taer	10-40	4	18	3+6	17	3	1-6/1-4/1-4	Resoluto (11-12)	270
Tyrg	1-10	5	18	5-8	5-6 DV: 15	1	1-12	Elite (13-14)	5 DV: 270 6 DV: 420 7 DV: 650 8 DV: 975
					7-8 DV: 13				
Javali Africano	1-6	7	12	3	17	2	2-8/1-8	Mediano (8-10)	120
Doninha	1-2	6	15	1/4	20	1	1	Resoluto (11-12)	7
Carcaju	1	5	12	3	17	3	1-4/1-4/2-5	Resoluto (11-12)	120

Esses vertebrados — os mais comuns — nascem com pêlos e têm sangue quente, mantendo a temperatura do corpo estável, regulando-a por um mecanismo interno. A maioria dos mamíferos é inofensiva para os humanóides, e muitos são treinados para realizar uma determinada função.

MACACO CARNÍVORO: Ganha um bônus de +2 em seus testes de surpresa. Comem qualquer coisa que consiga matar.

BABUÍNO SELVAGEM: Primata herbívoro, caracterizado por seus longos braços e pernas, grande focinho, e dentes caninos afiados.

TEXUGO: Criatura traiçoeira que prefere correr do perigo a lutar. Quando encurralado, tenta morder a garganta de seu oponente.

BANDERLOG: Parece com babuínos. Tem pele verde e pêlo marrom. Atira frutas malcheirosas, ou cocos em seus inimigos. Cocos causam 1d4+1 pontos de dano; as frutas molham uma área de 2 metros de raio com líquidos nauseantes que causam vômitos nas vítimas por três rodadas, e, na próxima hora, a Força cai pela metade, sem direito a teste de resistência.

BHAERGALA: Salta de grandes alturas (até 20 metros) sobre a vítima. Causa dano máximo mais 1d6 para cada 3 metros de altura percorrida. Ele recupera 2 pontos de vida por dia, e ganha um bônus de +3 em todos os testes de resistência a veneno. Quatro vezes por dia, o bhaergala reflete magias da mesma maneira que um anel de refletir magias.

JAVALI: Continua a atacar até ficar com -7 pontos de vida. O javali gi-

gante é muitas vezes chamado de alothere.

CHATTUR: Chattur — o bandido territorial — é pequeno e possui traços de primatas e de roedores. Luta para defender seu ninho, família ou amigos.

COOSHEE: Late apenas para avisar seu mestre elfo que corre perigo. Pode atingir oponentes bípedes com suas patas dianteiras, derrubando criaturas de tamanho médio ou menores.

DAKON: Macaco inteligente com um conhecimento razoável do idioma comum. Quando ataca, recebe um bônus de +2.

DEBBI: Necrófago do deserto — mistura de babuíno com hiena — pode causar Medo batendo seus pés e invocando poderes mágicos que fazem seus pêlos estalar e soltar faíscas. O Medo dura duas rodadas.

BODE: Quando ele faz um ataque correndo, recebe um bônus de +2 e causa 1-2 pontos de dano adicionais.

Gorila: Não é agressivo — na verdade, é tímido —, mas lutará furiosamente se for ameaçado ou encurralado.

HSING-SING: Raça reclusa de criaturas parecidas com macacos que acredita-se, personificam os princípios de paz e harmonia com a natureza. Uma vez por ano e durante 2d6+4 dias, os machos se reúnem em bandos de ataque e realizam a "temporada de guerra", atacando colônias de humanóides na fronteira de seu território. Eles saqueiam tanto criaturas benéficas quanto malignas. Para aumentar a vantagem da surpresa, os hsing-sings raramente

MAMÍFEROS

atacam um mesmo povoado por dois anos seguidos.

HIENA: Confundida com um cão, a hiena provoca os inimigos com seus uivos agudos e estridentes. Hienas gigantes são chamadas hienodons.

CHACAL: Necrófago tímido, foge da ameaça de outros predadores. Quando ataca, corre para morder sua vítima e depois recua rapidamente a uma distância segura. Se mais de um chacal estiver tentando matar o inimigo, eles atacam desordenadamente, sem uma combinação de esforços.

LOSEL: Mistura de orc com babuíno, parece um humano primitivo. Podem arremessar pedras a até 20 metros de distância, causando 1d4 pontos de dano.

MACACO-ARANHA: Luta contra criaturas de seu próprio tamanho (cerca de 3 centímetros). Se for forçado a enfrentar oponentes de tamanho superior, ele pula e morde um olho, causando uma dor enorme. A vítima fica segurando o olho, sem fazer mais nada naquela rodada e dando ao macaco uma chance de fugir. Essa criatura pode pular de uma altura de 3 metros, ou 2 metros para a frente. É capaz de escalar qualquer coisa em que uma aranha comum possa subir.

OSQUIP: Roedor de 6 patas, com cerca de 60 centímetros de comprimento. Essa criatura é atraída por objetos brilhantes e reluzentes. Ataca qualquer coisa que invada seus labirintos de túneis e catacumbas.

PORCO-ESPINHO: Coberto por espinhos serrilhados, essa criatura não é capaz de arremessá-los. O predador que corre atrás dessa criatura fica com a boca cheia de espinhos.

ROTHÉ: É uma criatura parecida com um boi almiscarado, com aversão à luz. O animal prefere viver sob o solo, perto de líquens e bolor.

GAMBÁ: Qualquer um na área da nuvem do cheiro do gambá (3 metros cúbicos) deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou ficará enjoado durante 1-4 rodadas, perdendo 50% de Força e Destreza.

SLEEK: Parecido com um arminho, surpreende seus oponentes em um resultado de 1-5 em 1d6. Com uma jogada de ataque de 19 ou 20, ele abre a veia principal da vítima, causando 2d6 pontos de dano. Em cada rodada subsequente a vítima sofrerá mais 1d6 pontos de dano, até que a ferida seja tratada com um torniquete, pressão direta ou cura mágica.

ALCE: Macho agressivo da manada de cervos. Normalmente dócil e pacífico, defende seu bando contra todos, mesmo os mais temíveis oponentes.

BOI MALDITO: Gado dos planos Inferiores, imune a todas as formas de frio, fogo e veneno. Em ambientes fechados, seu hálito e cheiro são tão horríveis que a pessoa deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou sofrerá como se fosse afetada por *Névoa Fétida*. O teste deve ser realizado a cada três rodadas de exposição ao cheiro.

TAER: Perverso primata, mora nas cavernas de montanhas frias e arremessa lanças antes de se aproximar para lutar corpo a corpo.

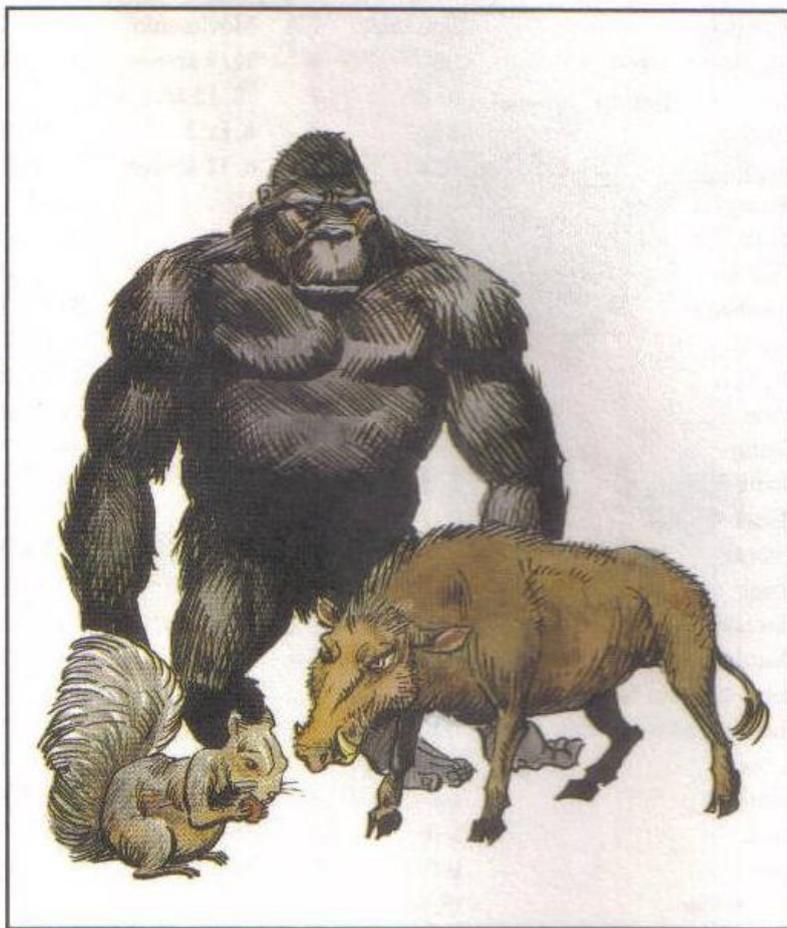
TYRG: Emite uivos horríveis que atordoam levemente suas vítimas (penalidade de +2 na iniciativa e -2 nas jogadas de ataque) durante as três rodadas seguintes e sem direito a um teste de resistência.

JAVALI AFRICANO: É tão agressivo que continua a atacar até ficar com apenas -7 pontos de vida.

DONINHA: Predador comum. Normalmente é caçado por causa de sua pele, ou para ser bicho de estimação.

CARCAJU: Adversário extremamente temível em situações de combate, tendo um bônus de +4 em sua jogada de ataque.

MAMÍFEROS MINÚSCULOS: Raças com metade do tamanho das raças normais correspondentes. Têm os mesmos traços físicos e características de comportamento, apesar de a maioria não ser perigosa. Geralmente têm uma redução da metade do número de dados de vida, acompanhada de um perda proporcional na TACO, uma penalidade de +2 na CA e uma penalidade de -2 no moral. O dano causado é metade do dano de seu parente de tamanho normal.



MAMÍFEROS GIGANTES: Criaturas com o dobro do tamanho das raças normais correspondentes. Têm os mesmos traços físicos e características de comportamento de seus parentes de tamanho normal. Geralmente têm o dobro do número de dados de vida, acompanhado de uma melhoria proporcional na TACO, um bônus de -2 na CA e um bônus de +2 no moral. O dano causado pelo seu ataque é o dobro do infligido por seu parente de tamanho normal.

MAMÍFEROS, REBANHO

CLIMA/TERRENO:	Camelo Qualquer terrestre	Boi Qualquer terrestre	Búfalo Planícies tropicais e temperadas	Antílope Planícies tropicais e temperadas	Carneiro Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Comum	Comum	Incomum	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Rebanho	Rebanho	Rebanho	Rebanho	Rebanho
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Herbívoros	Herbívoros	Herbívoros	Herbívoros	Herbívoros
INTELIGÊNCIA:	Animal a semi (1-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Nula	Neutra	Nula	Nula	Nula
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-12	20-200	4-24 (4d6)	4-24 (4d6)	10-100
CA:	7	7	7	7	7
MOVIMENTO:	21	15	15	24	12
DADOS DE VIDA:	3	1-4	5	2	2
TACO:	17	17	15	19	19
Nº DE ATAQUES:	1	1	2	1	1
DANO/ATAQUE:	1-4	1-4	1-8/1-8	1-4	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Cuspe	Estouro	Carga	Estouro	Carga
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula	Cabeça CA 3	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	G (2,5 m)	G (2,5 m)	G (1,5 m altura ombros)	M (1,5 m)	M (1,5 m)
MORAL:	Inconfiável (3)	Inconfiável (4)	Mediano (10)	Inconfiável (3)	Inconfiável (3)
VALOR EM XP:	65	15-120	175	35	35

Animais de rebanho vivem em todos os tipos de clima e terrenos, desde a tundra congelada (camelo bactriano) até colinas temperadas (gado selvagem) e planícies tropicais (antílope). Apesar de geralmente pacíficos, os animais de rebanho podem ser perigosos se enfurecidos ou assustados.

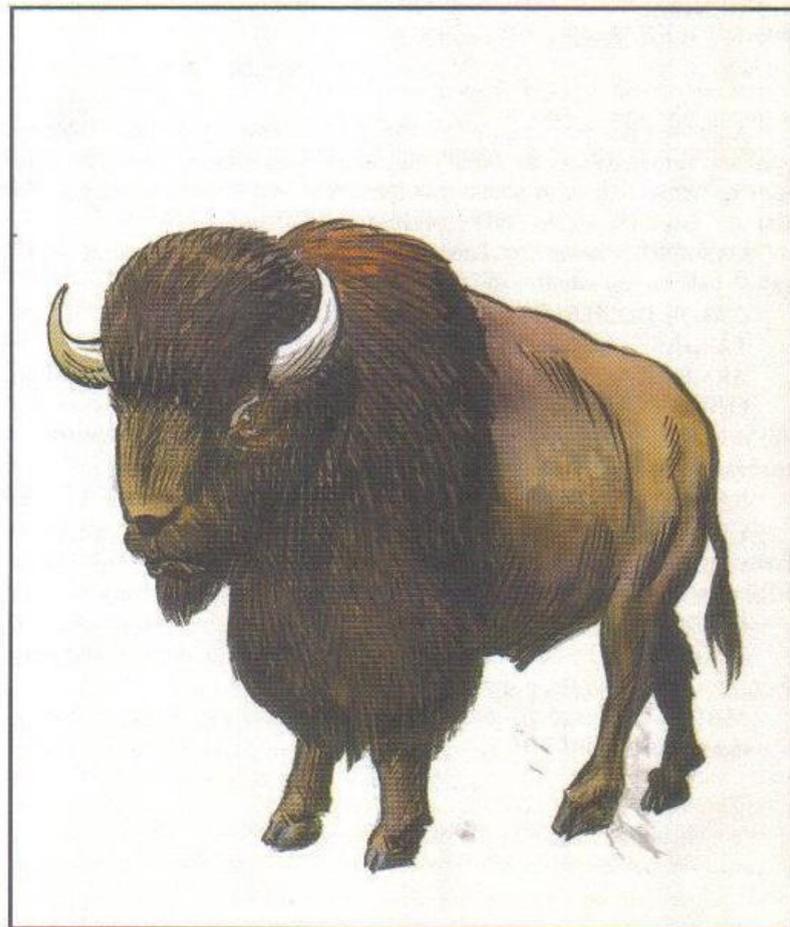
Mamíferos têm quatro patas e cascos, corpo coberto de pêlo — pêlo grosso para o búfalo, lã para os carneiros e pêlos curtos e ásperos nos camelos, antílopes e carneiros. Os machos (boi, búfalo, antílope e carneiro) têm chifres afiados. As corcovas de um camelo (uma no dromedário e duas no camelo bactriano) permitem-lhe ficar sem comida ou água até duas semanas.

COMBATE: Atacam, normalmente, com mordidas. Os búfalos defendem-se com chifres, atacando se o oponente se aproximar muito (2 metros ou menos); se fizer uma investida de uma distância de pelo menos 15 metros, o búfalo inflige 3-18 pontos de dano com a perfuração, e mais 1-4 pontos de dano pelo impacto. Camelos mal-humorados têm uma chance de 50% de cuspir em pessoas que tentem montá-los ou usá-los como animais de carga; a vítima de uma cusparada tem 25% de chance de ficar cega durante 1-3 rodadas. Bois, antílopes e carneiros geralmente fogem do perigo, mas atacam se encurralados ou ameaçados. Um antílope ou carneiro macho defendendo seu rebanho realizará uma investida, causando 1-4 pontos de dano com a cabeçada se percorrer pelo menos 15 metros. Os machos do gado têm uma chance de 75% de atacar, se os intrusos se aproximarem antes de a manada ter chance de fugir.

Se os animais forem assustados, há uma chance de 25% de que haja um estouro da manada. Se isso acontecer, jogue 2d4 para cada criatura, no caminho do estouro, que não consiga proteger-se. O resultado dos dados será o número de criaturas que pisotearão a vítima desprotegida. O pisoteamento pode causar 1-4 pontos de dano (camelos, bois, antílopes e carneiros) ou 1-6 pontos (búfalo) por animal que passar sobre a vítima.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas pastam em lugares abertos, migrando para um novo território quando a quantidade de comida diminuir. O tamanho dos rebanhos varia desde uma família de quatro búfalos até uma criação de 1.000 carneiros. O macho maior e mais velho geralmente age como líder, direcionando o movimento de sua manada e ficando alerta contra predadores. Esses animais não acumulam tesouros.

ECOLOGIA: Os animais de rebanho comem grama, cereais e outras plantas. São presas favoritas de carnívoros. O homem freqüentemente domestica esses animais para obter uma fonte constante de carne, leite, lã (para cobertores e roupas) e pele (para sapatos e tendas). O esterco seco é usado como combustível.



MAMÍFEROS PEQUENOS

Mamífero	DV	CA	Qde./Enc.	Nº de ataques	Dano/ataque	Movimento	Valor em XP	Observações
Castor	1-4 pv	9	10-40	1	1	4, Nd 12	7	
Tâmia	1 pv	7	1-6	1	1	12, Ev 1	0	
Arminho	1	6	1-2	1	1	15	15	
Furão	1	6	1-2	1	1	15	15	
Raposa	1	7	1-2	1	1-3	15	15	
Gopher	1-3 pv	8	1-20	1	1	12, Ev 2	7	
Ouriço	1-2 pv	8	1-2	nulo	nulo	4	7	
Marta	1	6	1-2	1	1	15, Ev 1	15	
Toupeira	1 pv	10	1	nulo	nulo	1, Ev 1/2	0	
Macaco	1+1	8	1-50	1	1	9	35	
Camundongo	1 pv	7	1-100	nulo	nulo	15, Ev 1/2	0	
Rato Almiscarado	1-3 pv	10	1-2	1	1	4	7	
Opossum	1-3 pv	10	1-8	1	1	4	7	
Lontra	1-1	5	1-4	1	1-2	12, Nd 18	7	
Lontra (mar)	1+1	5	1-4	1	1-2	12, Nd 18	7	
Lontra (gigante)	5	5	2-5	1	3-18	9, Nd 18	175	
Porco (doméstico)	2	10	1-20	1	1-4	12	35	
Porco (selvagem)	2	9	1-8	1	1-4	12	35	
Coelho	1-3 pv	6	1-12	1	1	18	7	
Guaxinim	1-6 pv	9	1-4	1	1-2	5	7	
Esquilo	1 pv	8	1-6	1	1	12	0	
(Voador)	1 pv	8	7	1	1	12, Vn 15 (E)	0	Planar
(Negro gigante)	1+1	6	1-12	1	1+3	12	35	
Marmota	1-6 pv	9	1-2	1	1	5, Ev 2	7	

CLIMA/TERRENO:	Variado
FREQÜÊNCIA:	Comum
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TENDÊNCIA:	Neutra
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
MORAL:	Inconfiável/Mediano (2-9)

A maioria dos pequenos mamíferos é inofensiva aos humanos. Alguns possuem características ou habilidades úteis. Seus idiomas são rudimentares e os humanóides não podem usá-los exceto com a ajuda de magias. Todos têm TAC0 20, exceto onde especificado diferente.

CASTORES: Roem rapidamente as árvores, e fazem seus lares em lagos. A pele de um adulto vale 2 po.

GATOS DOMÉSTICOS: São raças pequenas e domesticadas.

TÂMIAS: Possuem excelente audição e visão.

ARMINHOS: Parentes das doninhas. A pele branca com pintas vale 4 po.

FURÕES: Parentes das doninhas. Se capturados ainda filhotes ou criados domesticamente, podem ser treinados para realizar truques simples, recuperar objetos ou caçar pequenos animais que vivem em tocas.

RAPOSAS: Têm excelente visão, audição e olfato. A pele vale de 3 a 5 po.

GOPHERS: Vivem em grandes colônias escavadas no solo de planícies. Possuem audição e olfato apurados. Para cada gopher encontrado, outros 1d10 estarão escondidos em buracos por perto.

OURIÇOS: Apesar de cobertos com espinhos afiados, são inofensivos.

TOUPEIRAS: Possuem uma excelente habilidade de detectar sabores e vibrações, mas uma visão muito ruim.

MACACOS: Espécies pequenas e não-agressivas (rhesus, aranha, lemures e outros). TAC0 19.

CAMUNDONGOS: Infestam literalmente qualquer construção de humanos.

MARTAS: Parentes das doninhas. Sua pele vale 3 po.

RATOS ALMISCARADOS: A pele é relativamente valiosa, vendida por 5 po.

OPOSSUNS: Marsupiais das florestas, com boa audição.

LONTRAS: Rápidas corredoras (12) e nadadoras (18). Amistosas e só atacam se encurraladas ou se seus filhotes forem ameaçados. As peles valem de 2 a 3 po. Lontras gigantes são idênticas, exceto pelo seu tamanho (3 a 4 metros de comprimento). A pele vale de 1.000 a 4.000 po. TAC0 19 (lontras do mar e gigantes).

PORCOS: Mordem ou tentam um atordoamento, e então atacam com cabeçadas. Porcos domésticos normalmente são inofensivos, a menos que enfurecidos ou controlados magicamente. Porcos selvagens são porcos domésticos que escaparam para a vida selvagem. São menores (60 centímetros) e não são agressivos, só quando provocados. TAC0 19.

COELHOS: Difíceis de se surpreender ou capturar, devido à visão, à audição e ao olfato excelentes, ajudados por uma paranóia natural.

GUAXININS: Atacam se encurralados, ou quando infectados pela raiva (10% de chance). A pele vale 1 po.

ESQUILOS: Possuem boa visão e audição.

ESQUILOS VOADORES: Possuem membranas cobertas de pêlos que lhes permitem planar 2 metros para cada 30 centímetros de altura que descenderem.

ESQUILOS NEGROS GIGANTES: Animais com 60 centímetros de comprimento que habitam florestas dominadas pelo mal. Roubam pequenos objetos de valor que estejam soltos (anéis, pedras preciosas, frascos) para decorar seus ninhos. TAC0 19.

MARMOTAS: Conseguem roer com rapidez árvores ou madeira. A pele vale 1 po.

HOMEM-ESCORPIÃO

CLIMA/TERRENO:	Desertos, cavernas trop. e subtrop.
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Esquadrão, enxame e cidades
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa/Gênio (5-18)
TESOURO:	J, K, M, Q (F, U x 10)
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	8 ou mais
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	8-12
TACO:	8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	2-5/2-5/1-4 (garra/garra/cauda) ou com arma e 2-5/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno e uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	G (2 m de altura, 1 m de comprimento, 3 m de cauda)
MORAL:	Campeão a Fanático (15-18)
VALOR EM XP:	4.000
Líder do esquadrão de 9 DV:	5.000
Recitador do esquadrão de 9 DV:	6.000
Líder do enxame de 10 DV:	6.000
Recitador do enxame de 10 DV:	8.000
Nobre de 11 DV:	7.000
Mago de 11 DV:	9.000
Rei ou Rainha de 12 DV:	8.000
Alto sacerdote de 12 DV:	10.000

Parte homem, parte escorpião, ele tem o torso de um ser humano com pele escura, o abdômen protegido por placas de ossos e as costelas e vértebras projetadas para fora do corpo. As mãos, que possuem dois dedos grossos e um polegar comprido, são freqüentemente confundidas com garras, como as de um escorpião. Essas criaturas não têm pêlos, e seu rosto é nobre, exceto pelos olhos vermelhos, brilhantes e sem pupilas.

O torso da criatura encontra-se acima de um corpo aracnídeo com 1,5 metro de comprimento, coberto por placas de ossos e sustentado por seis patas.

A espinha saliente percorre todo abdômen e culmina com a formação de uma cauda de 3 metros. A parte inferior do corpo, as patas e a cauda geralmente são cor de areia, camuflando-se facilmente no deserto. Observadores raramente vêem mais que o musculoso torso humano, pelo menos até que o homem-escorpião esteja perto.

Sua origem talvez esteja em uma antiga maldição lançada contra humanos malignos. Falam seu próprio idioma, e 20% também conhecem algum idioma da região.

COMBATE: A maioria dos homens-escorpiões tem Inteligência variando de baixa a mediana; patrulham seu território em esquadrões de seis guerreiros. Também estarão presentes um líder e o recitador de magias do esquadrão, cada um com 9 DV e maior Inteligência. O recitador possui as habilidades de um mago ou clérigo de 4º nível. Metade do esquadrão carrega clavas de obsidiana (um machado de batalha) e boleadeiras ou azagaias. O restante usa apenas armas naturais.

Sob o comando do líder, os homens-escorpiões atacam organizadamente. Usam ataques à distância antes de se aproximarem para o combate corpo a corpo. Quando estão próximos, esses monstros atacam com arma, garra e cauda, ou com cauda e duas garras. A cauda pode atacar em qualquer lugar próximo, inclusive à frente da criatura. Quando não está sendo usada para atacar, a cauda faz uma varredura na área atrás do homem-escorpião, para detectar obstáculos ou oponentes. Qualquer um atingido pelo ferrão da cauda deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou morrerá em 2d4 rodadas. As vítimas são acometidas de fraqueza por uma rodada (penalida-



de de -2 no ataque), começam a tremer na rodada seguinte (penalidade de -3 no ataque e a perda do bônus de Destreza na CA), e então sofrem convulsões até a morte (CA 10 e nenhum ataque pode ser realizado).

Homens-escorpiões comuns perdem a organização e seu moral cai se não tiverem um líder. Quando o moral for reduzido a 1 ou 2 pontos, entram em frenesi, realizando apenas dois ataques com a cauda por rodada.

As patrulhas são mais comuns perto dos covis dos monstros, sempre guardados por um enxame composto de três esquadrões. Um líder e um recitador do enxame, cada um com 10 DV, acompanham o grupo. O recitador é o equivalente de um sacerdote ou arcano de 7º nível. Os líderes ficam fora do combate, dirigindo as ações e lançando magias.

Para cada dois enxames há um nobre e um mago que permanecem próximos ao covil, a menos que um exército de homens-escorpiões esteja ativo. Quando isso ocorre, essas criaturas assumem a liderança de um grupo de dois enxames. Os nobres têm 11 DV, e os magos podem lançar magias como se fossem de 9º nível.

Finalmente, cada covil tem um rei ou rainha, ou ambos, com 12 DV. Um alto sacerdote, também com 12 DV, ajuda os governantes com as habilidades de um sacerdote de 11º nível. Eles sempre permanecem no covil, e só lutam se ameaçados diretamente.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas vivem sob as areias do deserto, em covas interligadas por túneis, todas localizadas sobre cidades subterâneas, feitas como a imagem refletida de grandes cidades de humanos, com buracos em vez de casas e enormes abismos. As cidades contêm 40-400 indivíduos.

Os homens-escorpiões muitas vezes escravizam humanos e anões, usando-os para mineração e criação de armas. Os dedos de um homem-escorpião não são muito ágeis, mas essa raça tem bons escultores de martelo e cinzel, e muitas estátuas decoram suas cidades.

ECOLOGIA: Comem praticamente qualquer tipo de carne, inclusive carneira. Não existem predadores normais dessas criaturas.

MANTÍCORA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	4
MOVIMENTO:	12, Vn 18 (E)
DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Espinhas da cauda
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (5 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	975



Esse monstro, com o torso e as pernas de um leão, asas parecidas com as de um morcego, a cabeça de um homem, cauda com espinhos de ferro, tem um grande apetite por carne humana.

Mede 2 metros na altura nos ombros, e 5 metros de comprimento. Suas asas têm 8 metros de uma ponta a outra. Cada parte da mantícora parece-se com a criatura que imita: o torso tem couro de cor castanha, a juba é marrom-escura, as asas são marrom-escuras e os pêlos esparsos. Todas as mantícoras têm cabeças que se parecem com as de humanos machos; a juba forma uma mescla de grande barba e cabelo comprido.

COMBATE: A criatura arremessa uma rajada 1-6 espinhos da cauda (alcance de 180 metros, como uma besta pequena). Cada espinho inflige 1-6 pontos de dano. A criatura pode lançar quatro rajadas por dia (os espinhos se regeneram rapidamente). Depois disso o monstro se aproxima de sua presa e ataca com as patas da frente e dentes afiados. Em um ambiente externo, a fera tenta permanecer voando, para minimizar suas chances de ser atacada. Entretanto, esse tipo de monstro não voa muito bem, e não pode usar seus dentes enquanto estiver no ar.

HABITAT/SOCIEDADE: Mantícoras são encontradas em qualquer clima, mas preferem temperaturas mais quentes. Assim, podem encontrar seu alimento favorito: humanos. O território de uma mantícora chega a medir 50 quilômetros quadrados, e inclui, pelo menos, um povoamento de humanos. Tais territórios geralmente têm interseções com os de outras mantícoras e de outros predadores de humanos, como dragões.

As mantícoras têm um mesmo parceiro por toda vida. O macho permanece com a fêmea durante o período de gestação, e caça para levar comida a ela, que gera um ou dois filhotes. Estes crescem rapidamente até o estágio adulto em cinco anos. Os filhotes nascem com 1 DV e ganham 1 DV adicional a cada ano. No primeiro ano, não têm habilidade de voar, mas ainda são pequenos o suficiente para que os adultos os carreguem com as patas dianteiras. Há uma chance de 20% do covil de uma mantícora fêmea ter filhotes com menos de um ano de idade. Filhotes de até dois anos causam 1 ponto de dano por pata dianteira, e 1-2 pontos com sua mordida. Filhotes de 3 a 4 anos de idade causam 1-2, 1-2 e 1-6 pontos de dano.

Os filhotes de mantícora podem ser capturados e treinados para ajudar

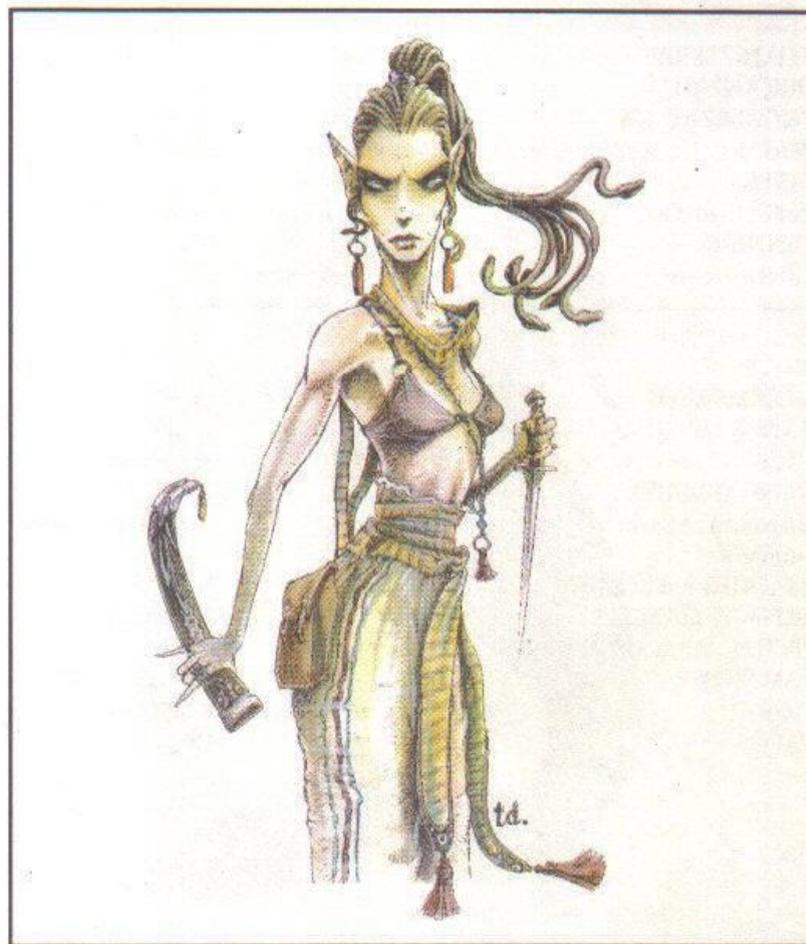
humanos malignos. Esse treinamento é difícil e perigoso, porque as criaturas têm uma chance de 80% de reverter ao estado selvagem. Mantícoras não se deixam montar e as selvagens podem se aliar voluntariamente a humanos malignos, contanto que estes consigam fornecer uma quantidade regular e suficiente de comida.

Mantícoras normalmente comem suas presas no próprio local da batalha. Às vezes, os machos levam vítimas mortas para suas companheiras, ou carregam vítimas ainda vivas para o covil, oferecendo um pouco de treino aos filhotes.

Essas criaturas acumulam os objetos de valor de suas vítimas por várias razões: por curiosidade, para competir com outros monstros, porque o cheiro dos humanos nos objetos lembra comida, ou por saber que os humanos dão valor a tesouros, e poderão vir buscá-los. A falta de mãos impede a maioria das mantícoras de usar os objetos mágicos que adquirem. No entanto, monstros que se tenham aliado a humanos malignos podem possuir itens mágicos criados especialmente para seu uso. Por exemplo, colares ou braceletes mágicos que são, na verdade, anéis mágicos gigantes.

ECOLOGIA: Criaturas carnívoras, conseguem sobreviver em todas as regiões habitadas por humanos, seja em lugares selvagens ou em subterrâneos. São oponentes temíveis, mas preciosos aliados se as condições forem favoráveis. Sua pele é a marca dos mais poderosos caçadores e guerreiros. O couro intacto e curtido, incluindo as asas, vale 10.000 po.

	Medusa	Medusa Superior
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)	Muita (11-12)
TESOURO:	P, Q (x 10), X, Y	P, Q (x 10), X, Y
TENDÊNCIA:	Vil	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3	1-3
CA:	5	3
MOVIMENTO:	9	12
DADOS DE VIDA:	6	8
TACO:	15	13
Nº DE ATAQUES:	1	1 + arma
DANO/ATAQUE:	1-4	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Petrificação, veneno	Petrificação, veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Sangue venenoso
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	20%
TAMANHO:	M (2 m)	M (2 m)
MORAL:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2.000	4.000



Essas fêmeas humanóides têm serpentes no lugar dos cabelos. São criaturas detestáveis, capazes de petrificar qualquer um que olhe em seus olhos.

A medusa típica tem uma pele bastante clara e o corpo sinuoso de uma mulher. Geralmente mede pouco mais de 1,5 metro, com as serpentes acrescentando cerca de 30 centímetros. A uma distância maior que 10 metros, ela é facilmente confundida com uma mulher comum. Os olhos, vermelhos e brilhantes, podem ser vistos a até 10 metros de distância. Em 6 metros ou menos, a verdadeira natureza da medusa é revelada. Seu rosto é horrível e as serpentes se contorcem constantemente, principalmente quando a medusa está irritada.

Elas usam roupas de humanos, como vestidos largos e soltos, ou mantos. Raramente vestem armaduras, e dificilmente usam elmos. Esses monstros carregam uma faca, adaga ou arco curto. As medusas falam seu próprio idioma e o comum.

COMBATE: A medusa tenta se aproximar da vítima antes de revelar sua verdadeira natureza. Usa o corpo atraente para chamar a atenção de machos, enquanto permanece oculta nas sombras. Uma vez que a medusa esteja dentro de um raio de 10 metros da vítima, ela ataca, tentando fazer com que a presa olhe em seus olhos. Esta precisa obter sucesso em um teste de resistência à petrificação, ou será transformada em pedra, sem vida. Se um oponente conseguir evitar seus olhos, a medusa se aproximará para que as serpentes possam atacar. O alcance desses ataques é de apenas 30 centímetros, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou morrerá.

A medusa consegue enxergar criaturas nos planos Etéreo e Astral, e seu olhar petrificante tem o mesmo poder contra elas. O poder da petrificação é mantido mesmo após a morte do monstro. Criaturas que olharem para uma medusa recém-morta realizam seus testes de resistência com um bônus de +1. O bônus aumenta em +1 para cada dia após a morte.

Se a medusa não conseguir usar suas táticas normais a contento, ela pode recorrer a armas comuns, como facas e arcos curtos.

HABITAT/SOCIEDADE: Medusas vivem em cavernas escuras, ou nas partes inferiores de grandes prédios abandonados e a pouca iluminação deixa seus lares cheios de sombras.

A presença de vítimas petrificadas é o indício da verdadeira natureza do habitante desses locais. Devido a esse fato, e também por uma questão de estética, a medusa geralmente retira de sua caverna a maioria das vítimas. Aquelas que se tornam estátuas interessantes poderão permanecer; o resto é quebrado em pedaços irreconhecíveis, jamais revividos.

Se uma medusa vir seu próprio reflexo em um espelho, ela se transforma em pedra o que não acontece com reflexos em superfícies não-metálicas, como água ou pedra polida. Essas criaturas são imunes aos efeitos petrificantes de outras medusas.

Em raras ocasiões elas acasalam com humanos machos. Isso sempre culmina com a morte dele, geralmente por petrificação, quando a criatura revela seu rosto antes escondido. De dois a seis ovos são postos depois de um mês, e rompem após oito meses. Os filhotes fêmeas parecem-se com meninas recém-nascidas, com pequenos tentáculos verdes com uma aparência horrível e revoltante, mas ainda não causam petrificação. Medusas crescem à mesma velocidade que os humanos. Com cerca de dois anos, os cabelos de serpente ganham vida e veneno. A medusa adolescente já consegue petrificar.

MEDUSA SUPERIOR

Raras medusas (10%) têm corpos de serpente em vez de torso e pernas. Nesse caso, o corpo é coberto por pequenas escamas e mede de 3 a 6 metros. Seu veneno é tão mortal que os testes de resistência são feitos com uma penalidade de -1. Tais criaturas são conhecidas por usar arcos com flechas envenenadas. Na verdade, o sangue é tão venenoso que uma pessoa que toque o cadáver de um desses seres precisará realizar um teste de resistência a veneno. Esses monstros raramente vão para muito longe de suas tocas, já que são reconhecidos imediatamente. As medusas superiores têm um bônus no moral de +1.

MEDUSA, MAEDAR

	Maedar	Glyptar
CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)	Muito (11-12)
TESOURO:	P, Q (x 10), X, Y	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Vil	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	5	5
MOVIMENTO:	9	Vn 9 (A)
DADOS DE VIDA:	6	1-4 pv
TACO:	15	Ver abaixo
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO/ATAQUE:	2-8/2-8	1 pd ou com arma animada
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m)	D (menos de 15 cm)
MORAL:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	975	65

MAEDAR

Equivalentes aos machos da medusa, mas sem o olhar petrificante das fêmeas.

O típico maedar é um humanóide musculoso e calvo, geralmente vestindo uma toga ou túnica.

COMBATE: Os maedars atacam com seus poderosos punhos, que causam 2d4 pontos de dano cada. Uma vez a cada três turnos ele é capaz de usar um poder igual ao de *Pedra em Carne*, que surte efeito com o toque. Seres dessa espécie são capazes de atravessar rochas com sua taxa de movimentação normal e precisam de uma rodada de concentração antes de fazê-lo; nenhuma outra atividade pode ser realizada naquela rodada. Maedars atingidos por *Passagem Invisível*, enquanto estiverem atravessando rochas, são mortos instantaneamente.

Essas criaturas são imunes a petrificação e paralisação (incluindo magias relacionadas, como *Lentidão*, e as de *Imobilizar*). São imunes à mordida venenosa das serpentes da medusa. Além disso, eles conseguem enxergar os planos Astral e Etéreo, e estender os efeitos de seu poder a esses lugares.

HABITAT/SOCIEDADE: Os maedars são a versão masculina pouco conhecida das medusas, extremamente raros que poucas medusas conseguem encontrar um parceiro maedar. A maioria delas geralmente acasala com humanos.

Quando uma medusa encontra com o maedar, os ovos geram crianças humanas, 25% de machos e 75% de fêmeas. Apenas 1% dos machos nascidos desses cruzamentos são maedars; os machos restantes, assim como todas as fêmeas, são crianças humanas normais, que morrem ao ver sua mãe.

O maedar típico é monogâmico, ficando com a mesma parceira por toda a vida; ele fará qualquer coisa para ajudá-la ou vingá-la. Um maedar viúvo perseguirá o assassino de sua esposa durante anos.

Devido à raridade do maedar e sua reclusão natural, até mesmo a maioria dos sábios não sabe de sua existência. Eles permanecem no covil que dividem com uma parceira medusa. Seus poderes mágicos fornecem comida para ele e sua parceira. Ele destrói as vítimas petrificadas, e então as transforma em carne.



ECOLOGIA: Maedars podem cooperar com criaturas *vis*, como kobolds e orcs, em troca de segurança ou recompensas. Se forem forçados a ajudar outras criaturas, procuram vingar-se na primeira oportunidade.

GLYPTAR

Glyptars são cristais de rocha animados pelos espíritos de maedars. Quando um maedar prevê que irá morrer, pode transferir sua força vital para as rochas. Um maedar extremamente maligno permanece consciente enquanto vaga através do solo. Quando a força vital encontra pedras preciosas, como feldspato ou ametista, fica presa dentro do cristal, e não consegue sair voluntariamente. Com o tempo, o monstro enlouquece. (Se um maedar já estiver preso dentro de um glyptar, sua força vital não poderá ser capturada por um outro cristal.)

Se o glyptar for removido intacto do solo, o espírito do maedar poderá animar o cristal e qualquer coisa inorgânica acoplada a ele. Assim, se for colocado no olho de uma estátua de pedra, a força vital do maedar irá animá-la como se fosse um golem. Esse efeito pode animar até 500 quilos.

Da mesma maneira, se for colocado no punho de uma espada, a arma poderá golpear como se estivesse sendo usada pelo maedar ainda vivo. A lâmina ganha um bônus de +1 em sua jogada de ataque, atingindo como se fosse manejada por um guerreiro de 6º nível, tendo bônus de +2 no dano. Repare que o poder de *Pedra em Carne* do glyptar permite que a espada penetre sem qualquer dano em rochas, desde que o maedar assim decida.

O glyptar também retém os outros poderes do monstro. O cristal e o que estiver acoplado a ele podem atravessar rochas à vontade, e com taxa de movimento normal. Ele é imune a *Passagem Invisível*. Uma vez a cada três turnos, o glyptar pode realizar um ataque com o poder de *Pedra em Carne* contra um alvo tocado pelo cristal, ou por objetos a ele conectados. Os glyptars continuam imunes a quaisquer tipos de ataques que causem paralisia e petrificação.

CLIMA/TERRENO:	Temperado/Oceanos
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Comunidades
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a Muito (8-12)
TESOURO:	C, R
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-200
CA:	7
MOVIMENTO:	1, Nd 18
DADOS DE VIDA:	1+1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	De acordo com arma usada
ATAQUES ESPECIAIS:	Arpoar navios
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	1 DV: 65 2 DV: 120 3 DV: 175 4 DV: 270 5 DV: 420 6 DV: 650 Xamã: 420



Sereias são humanóides anfíbios, com a parte superior do torso de um humano e a parte inferior de um peixe, que habitam os mares.

Foram humanos, mas se transformaram em suas formas atuais por forças desconhecidas. Vivem da criação de peixes, mas em tempos de necessidade atacam outros habitantes marítimos, ou navios que cruzam os oceanos. Frequentemente elas vão à superfície para tomar sol em grandes recifes.

Machos adultos medem de 1,5 a 2 metros e pesam entre 75 e 110 quilos. A cor da pele varia do branco ao bronzeado, e o cabelo é geralmente castanho-escuro (às vezes loiro). As escamas podem ir do verde ao prateado. As fêmeas são 15 centímetros menores que os machos, e pesam entre 50 e 75 quilos. As sereias se enfeitam com ornamentos de coral e conchas, falam seu próprio idioma (comunidades separadas por grandes distâncias falam dialetos diferentes), e 50% de todas as comunidades também falam locathah.

COMBATE: As comunidades de sereias são bem armadas:

Tridente, adaga (50%) *

Besta, adaga (30%)

Azagaia, adaga (20%)

* 20% de todas as que usam tridentes também estão armadas com um gancho e uma corda (15 metros de comprimento) para agarrar.

As bestas usadas por sereias têm um alcance de 30 metros debaixo d'água. Usam ganchos atirados até 15 metros para atacar navios. Cada gancho, sendo segurado por dez sereias, reduz o movimento do navio em 1. Uma vez parado, o navio é atacado e um rombo é aberto no casco em 4d4 rodadas, momento em que a embarcação começa a afundar lentamente, para depois ser saqueada.

Sereias sofrem o dobro do dano por ataques de fogo.

HABITAT/SOCIEDADE: Para cada 20 sereias encontradas, existe um líder da patrulha (2 a 3 dados de vida) e 1-3 barracudas (CA 6; Movimento 30; 3 dados de vida; 1 ataque; dano 2d4). Para cada 40 sereias, existe um líder (4 dados de vida). A cada 120 sereias encontradas, há 1 chefe (6 dados de vida) e 2 guardas (4 dados de vida). Para cada 10 sereias, há uma chance de 10% de haver 1 xamã (3 dados de vida, com as magias de um sacerdote de 3º nível).

Sereias têm comunidades estabelecidas sob as águas, geralmente um recife ou montanha com túneis escavados. Raramente (10% das vezes), eles erguem uma vila de corais e conchas. Uma comunidade tem, em média, de cem a seiscentos machos. Para cada macho adulto existe uma fêmea adulta e um jovem. As comunidades geralmente são defendidas por 3d6 barracudas treinadas.

Essas criaturas preferem permanecer sozinhas, e geralmente recusam propostas de amizade ou comércio. Apesar de seu parentesco com os humanos, não sentem nenhum afeto por eles. Os machos caçam, criam peixes e protegem o território. As fêmeas criam as crianças e cuidam de assuntos domésticos. Sereias também são conhecidas por sua criatividade, e produzem obras de arte para a comunidade (esculturas em conchas, tapeçarias de algas e canções).

ECOLOGIA: Sereias são onívoras, mas preferem uma dieta de peixe, lagosta, caranguejo e marisco. Não cozinham as criaturas, mas cortam-nas em pedaços antes de comê-las. Podem sobreviver fora d'água por uma hora, antes que comecem a desidratar. Quando desidratadas, perdem 2 pontos de vida por hora e morrem ao chegar no zero; imersão em água doce ou salgada restaura imediatamente seus pontos de vida.

Sereias têm uma expectativa de vida média de 150 anos e conhecem vários inimigos naturais, mas odeiam principalmente os sahuagins e os ixitxachtl. Lutam frequentemente contra tritões em disputas territoriais.

MÍMICO

	Comum	Assassino
	Subterrâneos	
CLIMA/TERRENO:	Rara	Rara
FREQÜÊNCIA:	Solitária	Solitária
ORGANIZAÇÃO:	Qualquer um	Qualquer um
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Carnívora	Carnívora
DIETA:	Média (8-10)	Semi (2-4)
INTELIGÊNCIA:	Ocasional	Ocasional
TESOURO:	Neutra	Neutra (Egoísta)
TENDÊNCIA:		
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	7	7
MOVIMENTO:	3	3
DADOS DE VIDA:	7 a 8	9 a 10
TACO:	13	11
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	3-12 (esmagar)	3-12 (esmagar)
ATAQUES ESPECIAIS:	Cola	Cola
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	G	G
MORAL:	Campeão (15)	Elite (13)
VALOR EM XP:		7 DV: 975 9 DV: 2.000 8 DV: 1.400 10 DV: 3.000



Essas criaturas originadas magicamente têm uma carapaça externa semelhante à rocha que protege os órgãos internos. Mímicos podem alterar sua forma e pigmentação e usam esse talento para atrair vítimas e devorá-las. Esses seres geralmente aparecem na forma de baús de tesouro. Existem dois tipos: o mímico comum, e mais inteligente, e o assassino, maior e menos inteligente.

Os mímicos comuns ocupam cerca de 5 metros cúbicos (um baú medindo 1 x 2 x 2,5 metros ou uma porta grande), enquanto os assassinos ocupam cerca de 8 metros cúbicos. Sua cor natural é cinza, com manchas que parecem granito. Podem parecer com pedras como mármore ou madeira e metais como ouro prata e cobre. Leva uma rodada para a criatura realizar a alteração desejada, sem perder massa na transformação (devem manter o mesmo volume).

Mímicos comuns possuem seu próprio idioma (deturpações da língua falada pelos arcanos que os criaram) e também podem ser ensinados a falar o idioma comum, assim como outros idiomas. Mímicos assassinos não têm a capacidade de falar.

COMBATE: Um mímico consegue surpreender sua vítima facilmente (penalidade de -4 no teste de surpresa da vítima). Quando uma criatura toca um mímico, ele lança um pseudópode que inflige 3d4 pontos de dano. Além disso, o monstro se recobre com uma substância parecida com cola, deixando a criatura ou objeto completamente preso. Álcool enfraquece a cola em três rodadas, permitindo ao personagem se libertar, ou o personagem poderá realizar um teste de abrir portas para se soltar. Apenas uma tentativa pode ser feita por personagem, e nenhuma outra ação, ofensiva ou defensiva, poderá ser realizada na rodada do teste. Um mímico pode neutralizar sua cola a qualquer momento que desejar; a cola dissolve cinco rodadas após a morte do mímico. O monstro é imune a ataques ácidos, e não é afetado por bolores, muco verde e os vários tipos de pudins.

HABITAT/SOCIEDADE: Vivem em subterrâneos, evitando a luz do sol. São solitários e têm bastante espaço para procurar sua vítima. Sem cultura, eles têm duas preocupações primárias: sobrevivência e alimento. Mímicos comuns são bastante inteligentes, e oferecerão informação em troca de comida. Mímicos assassinos atacam independentemente de tentativas

de comunicação. Eles não têm valores morais, e não se interessam por cultura ou religião. Os arcanos que os utilizam como guardiões às vezes descobrem que essas criaturas não estão nem um pouco ansiosas para obedecer suas ordens.

ECOLOGIA: Criados por arcanos, são usados como proteção contra caçadores de tesouros. Uma boa refeição (um ou dois humanos) pode sustentá-los por semanas. Eles se reproduzem por divisão, e crescem até o tamanho adulto em vários anos. Mímicos imitam objetos de pedra, portas, estátuas, escadas, baús ou outros itens comuns feitos de pedra, madeira e metal. A pele é coberta por sensores óticos, sensíveis ao calor e à luz a um raio de 30 metros, mesmo em escuridão completa. Qualquer fonte forte de luz pode cegá-los facilmente, inclusive luz direta do sol. Além da cola, essas criaturas podem secretar um líquido com o cheiro de carne podre; isso atrai presas menores e mais comuns (geralmente ratos). O líquido de um mímico é útil na criação de poções de *Metamorfosear-se*, a cola e solvente são vendidos para alquimistas, e outros órgãos internos são úteis na fabricação de perfumes, além de servirem como deliciosas iguarias.

DEVORADOR DE MENTES (ILLITHID)

CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Comunidades
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora (cérebros)
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	S, T, x (B)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	8+4
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	4
DANO/ATAQUE:	2; ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Rajada mental, ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Poderes mágicos
PROTEÇÃO À MAGIA:	90%
TAMANHO:	M (2 metros de altura)
MORAL:	Campeão (15) + especial
VALOR EM XP:	9.000 (7.000 para a versão psiônica)

O devorador de mentes é uma criatura maligna e temida que vive em Underdark; ele se alimenta do cérebro de qualquer criatura que encontrar. Usando poderes místicos, escraviza ou destrói seus inimigos. Illithids são odiados por criaturas poderosas, como drows e kuo-toas.

Eles medem cerca de 2 metros, têm pele lilás, recoberta com gosma brilhante. A cabeça parece um polvo, com olhos brancos e quatro tentáculos ao redor da boca, um orifício redondo repleto de dentes, parecida com a de uma lampreia. Tem 3 dedos avermelhados e 1 polegar em cada mão.

Illithids têm infravisão, e podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura através de seu dom natural; esses monstros não dispõem de uma língua falada, apesar de freqüentemente enfatizarem seus pensamentos com silvos e agitação de tentáculos. Se vestem com largos mantos, muitas vezes de gola alta e apertada, enfeitado com símbolos de morte e dor.

COMBATE: O método de ataque preferido por um devorador de mentes é a rajada mental, que se projeta em um cone com 20 metros de comprimento, 2 metros de largura no começo e 6 metros de largura na outra extremidade. Todos dentro da área do cone devem realizar um teste de resistência a varinhas ou ficarão atordoados e impossibilitados de agir durante 3d4 rodadas. O illithid tenta agarrar uma ou duas vítimas atordoadas e escapar com elas. Ele mantém algumas vítimas como escravos, e se alimenta dos cérebros das demais. Para devorar o cérebro de uma vítima atordoada, ele insere seus tentáculos no crânio da presa e remove os miolos, matando-a em uma rodada. Um devorador de mentes também pode usar seus tentáculos em combate; ele só o faz quando é surpreendido, ou quando estiver atacando uma única vítima desarmada. Um tentáculo que consegue acertar inflige 2 pontos de dano e prende a criatura. O tentáculo não causa dano enquanto estiver segurando a presa, e pode ser removido obtendo-se sucesso em uma jogada de dobrar barras/suspender portais. Se preferir, o Mestre pode simplesmente jogar 1d4 para descobrir o número de rodadas necessário para matar uma vítima que esteja tentando escapar.

Um devorador de mentes também pode usar os seguintes poderes arcanos, um por rodada, como um mago de 7º nível: *Sugestão*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Enfeitiçar Monstros*, *Percepção Extra-sensorial*, *Levitação*, *Projeção Astral*, *Mudança de Plano*. Todos os testes de resistência contra esses poderes são feitos com uma penalidade de -4, devido às grandes habilidades mentais da criatura.

HABITAT/SOCIEDADE: Os devoradores de mentes detestam a luz do sol e a evitam sempre que possível. Eles vivem em cidades subterrâneas de duzentos a dois mil illithids, além de pelo menos dois escravos por illithid. Todos os escravos se encontram sob os efeitos de *Enfeitiçar Pessoas* ou *Enfeitiçar Monstros* e obedecem seus mestres sem hesitar.

O centro de uma comunidade é seu cérebro-ancião, (uma fonte de água salgada que contém os cérebros dos illithids da cidade já mortos), que tem um alcance telepático de 3 a 8 quilômetros, dependendo de sua idade e



tamanho. Ele não ataca, mas avisa sobre a presença de criaturas pensantes, de modo que um devorador de mentes dentro de seu alcance telepático só pode ser surpreendido por criaturas não-inteligentes. Grupos de ataque são enviados muito além do limite.

Devoradores de mentes não têm estrutura familiar. Suas atividades sociais incluem comer, comunicação com o cérebro-ancião e realização de debates para escolher as melhores táticas para conquistar Underdark. Por diversão, eles maltratam seus prisioneiros e forçam os escravos a participar de jogos de gladiadores.

ECOLOGIA: Devoradores de mentes vivem cerca de 125 anos. São anfíbios de sangue quente, e passam os 10 primeiros anos de suas vidas como girinos, nadando na fonte do cérebro-ancião até morrerem (o que acontece com a maioria) ou atingirem a forma de illithids adultos. Illithids são hermafroditas; cada um pode gerar dois girinos durante toda sua vida.

O sangue de um devorador de mentes é um bom ingrediente para fazer uma poção de Percepção Extra-sensorial.

ILLITHIDS PSIÔNICOS

Devoradores de mentes psiônicos, considerados por alguns (inclusive eles mesmos) os únicos illithids verdadeiros, têm a maioria das características e habilidades comuns aos outros devoradores de mentes. No entanto, em vez das habilidades mágicas, eles são somente psiônicos.

Resumo Psiônico

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Poder	PPPs
10	4/5/15	AE, II/Todas	= Int	1d100 + 250

Os illithids usam os poderes psiônicos para ataque, controle mental e viagens. Todos os illithids psiônicos têm pelo menos os seguintes poderes:

- **Psicocinésia - Devoções:** controlar corpos, levitação
- **Psicometabolismo - Ciências:** equilíbrio (seu único poder de psicometabolismo).
- **Psicotransporte - Ciências:** viagem astral, teleporte. **Devoções:** projeção astral.
- **Telepatia - Ciências:** dominação, elo mental. **Devoções:** assombro, contato, Percepção Extra-sensorial, açoitamento do ego, insinuação do id, sugestão pós-hipnótica.

MINOTAURO

CLIMA/TERRENO:	Labirintos temperados e subtropicais
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora (devorador de homens)
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	(C)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2-8/2-8 ou 1-4/arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Prender, carga
DEFESAS ESPECIAIS:	Bônus de +2 nos testes de surpresa
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (2,20 m)
MORAL:	Elite (13) + especial
VALOR EM XP:	1.400
	Ancião: 3.000

Minotauros ou são humanos amaldiçoados ou são filhos de minotauros e humanos. Geralmente vivem em labirintos subterrâneos, o que lhes dá vantagem sobre a presa.

Minotauros medem mais de 2 metros, e o corpo é largo e musculoso. Eles têm a cabeça de um touro, e o corpo de um macho humano. O pêlo varia de marrom a negro, enquanto a pele do corpo é como a dos humanos normais. Esses monstros usam pouquíssimas roupas, geralmente uma tanga ou um saiote.

COMBATE: Minotauros são muito fortes (o equivalente à Força 18 dos humanos). Quando enfrentam oponentes de tamanho médio (de no mínimo 2 metros de altura), conseguem chifrar causando 2-8 pontos de dano. Contra oponentes menores essas criaturas podem morder, causando 1-4 pontos de dano. Se um minotauro estiver a 10 metros ou mais de um oponente, ele pode abaixar sua cabeça e fazer uma investida contra qualquer criatura que tenha pelo menos 2 metros. Se conseguir acertar, o ataque causa o dobro do dano normal da chifrada. Além desses ataques, a maioria dos minotauros carrega armas — um enorme machado (considere como uma alabarda) ou mangual, com o que consegue infligir o dano normal +2.

Pouco inteligentes, são extremamente astutos e têm sentidos excelentes. Recebem um bônus de +2 nos testes de surpresa, têm infravisão e podem rastrear pelo cheiro como um ranger, com precisão de 50%. Eles sempre perseguem um cheiro que não lhes é familiar. Minotauros são imunes a magias do tipo *Labirinto*. Atacam qualquer intruso, sem medo, e só recuam se a suposta vítima se mostrar obviamente superior às capacidades da fera (bônus de +3 no moral em combate).

HABITAT/SOCIEDADE: Minotauros vivem em comunidades de até oito membros. As com mais de seis minotauros, terão um minotauro ancião com Força 18/50 e 8+4 dados de vida, que é o líder do clã; ele permanece sempre no centro do labirinto, e educa os minotauros jovens enquanto os outros caçam.

Raramente o labirinto de um minotauro é natural. Muitas vezes, um feiticeiro maligno ou um tirano constrói um labirinto e coloca a família de minotauros nele, dando-lhes prisioneiros e escravos como alimento.

Algumas vezes o tirano acaba sendo morto, e os minotauros serão for-



çados a encontrar alimento sozinhos; uma vez que outras criaturas raramente entram num labirinto de minotauro por livre e espontânea vontade, os monstros freqüentemente estarão famintos.

Eles falam seu próprio idioma primitivo, com uma chance de 25% de conhecerem uma versão alterada do idioma comum. Suas vidas assemelham-se mais às de animais do que às de humanos. Toda a cultura desse povo venera a força física acima de qualquer outra coisa, e sabe-se que alguns guerreiros humanos especialmente fortes já conseguiram ganhar seu respeito. Eles adoram deuses toscos, e têm clérigos fracos (no máximo xamãs de 3º nível).

ECOLOGIA: A maldição que cria os minotauros é desconhecida, mas sábios desconfiam que ela envolve crimes contra a ordem natural. Sempre machos, sabe-se que o primeiro minotauro era originalmente um guerreiro humano forte e mal-humorado; ele queria ser tão forte quanto um touro, e seu desejo foi atendido da maneira mais terrível. Minotauros acasalam com fêmeas humanas e têm uma expectativa de vida de 200 anos. Eles podem sobreviver sem comida durante anos seguidos, mas estão sempre com fome, a menos que sejam alimentados regularmente. Esses monstros comem carne, preferindo a carne humana. Os que forem transformados em minotauros por maldição podem ser devolvidos à forma humana com a *Desejo*, mas aqueles que nascem minotauros não podem ser transformados em humanos. Gnolls são seus inimigos naturais.

Partes de minotauros são usadas algumas vezes em magias e poções, e servem para itens mágicos que envolvam força, senso de localização e desorientação.

MORTE ESCARLATE (NÉVOA)

CLIMA/TERRENO:	Charcos, pântanos
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Z
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	0 (4)
MOVIMENTO:	Vn 12, Vn 6 após se alimentar (B)
DADOS DE VIDA:	13
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	95%
TAMANHO:	M (2 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	9.000



Morte escarlata é uma criatura vaporosa e malévola, que se alimenta dos fluidos corpóreos de suas vítimas.

Seu corpo é uma nuvem pálida com forma humanóide, difícil de distinguir se for visto em meio à neblina; é praticamente invisível à infravisão. Nesse estado, a criatura tem um bônus de +4 nas jogadas de iniciativa. Quando está alimentada, ela desenvolve uma coloração avermelhada, facilmente visível para a visão normal ou infravisão. A nuvem possui traços humanóides. Os dedos se prolongam, formando tentáculos quando a criatura está alimentando-se. Devido ao comportamento da névoa, os sábios acreditam que morte escarlata é o resultado da morte de um vampiro.

Seu idioma é um conjunto de sussurros quase inaudíveis. O monstro pode se comunicar com outros seres vaporosos, como elementais do ar. Comunica-se com humanóides apenas se for feito prisioneiro.

COMBATE: Ela ataca apenas para comer ou para se defender, cercando sua vítima com tentáculos vaporosos. Toda vez que acerta um golpe, os tentáculos sugam fluidos corpóreos e causam 3d10 pontos de dano.

Normalmente, a criatura é imaterial (CA 0), e só pode ser atingida com armas mágicas com bônus de +2 ou mais. No entanto, depois de se alimentar, ela atinge o estado sólido (CA 4), condição que dura seis turnos. Nesse momento, a morte fica vermelha, move-se mais lentamente (Vn 6) e pode ser atingida por armas mágicas com bônus +1 ou maior.

Quando uma morte escarlata é destruída, ela se dissipa no ar, e seus fluidos ainda não digeridos caem de forma grotesca no chão.

O monstro é capaz de carregar objetos, levitando qualquer coisa que esteja envolta pela sua forma vaporosa. Apesar de ter uma natureza eminentemente gasosa, ele possui Força equivalente à de um humano normal. É capaz de carregar um peso passivo igual ao de um humano adulto. Se tentar levantar uma vítima que lute contra seu abraço, a morte deve obter sucesso em uma jogada de ataque por rodada. Uma falha indica que a pessoa cai no chão (sofrendo o dano apropriado à altitude).

HABITAT/SOCIEDADE: A criatura habita charcos e pântanos onde o frio e a umidade imperam, e é praticamente invisível no habitat natural.

Solitária, prefere alimentar-se de criaturas também solitárias— mais fáceis de se capturar. Se várias pessoas estiverem presentes, a morte escarlata

tenta, antes de mais nada, capturar o aventureiro que fica de sentinela enquanto os demais dormem. Para ocultar sua presença, tal ser leva os corpos embora, guardando-os em seu covil, no pântano profundo.

A criatura mantém o covil em meio ao matagal, sob bancos de areia ou debaixo de uma árvore morta. Lá o monstro guarda os objetos de valor que recolhe de suas vítimas. Esses itens podem ser usados como suborno para aliados humanóides, ou isca para vítimas potenciais.

Existem lendas que falam sobre a relação entre mortes escarlates e vampiros. Uma delas conta que, quando um vampiro morto-vivo é destruído, seu espírito é transformado em uma morte escarlata. Outra lenda diz que, quando um vampiro é criado, a alma perdida da vítima renasce em outro lugar como uma morte escarlata, e que um vampiro pode ter sua vida mortal restaurada se seu corpo e alma (no caso, a morte escarlata) forem reunidos. De acordo com uma terceira lenda, elementais do ar extremamente malignos são condenados e exilados para o plano Material Primário sob a forma de mortes escarlates.

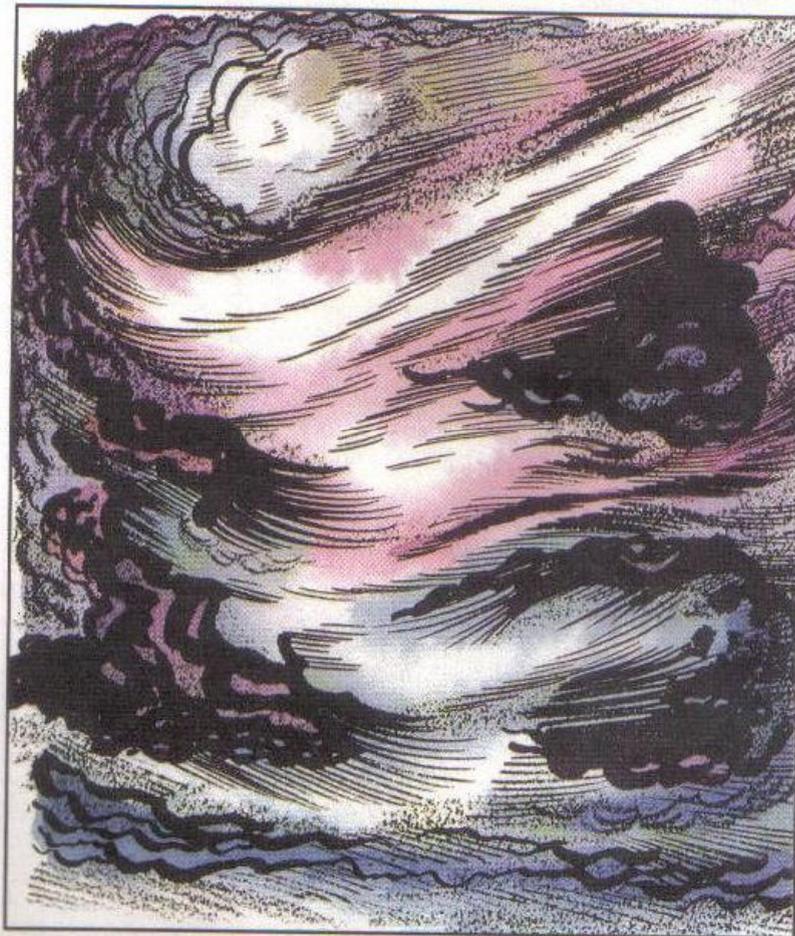
ECOLOGIA: Essa criatura é um perigoso predador que vaga pelos pântanos como um fantasma, podendo ser capturada e aprisionada em um recipiente hermético. Isso não a machuca. Tal monstro quando aprisionado, pode ser confundido com um djinn ou um vapor mágico. Se alguém libertá-lo ele imediatamente atacará seu salvador inocente.

As mortes escarlates conhecem muito bem as vantagens de alianças. Elas podem concordar em cooperar com humanóides malignos que prometam fornecer-lhes uma fonte regular de vítimas. Elas são excelentes aliadas para aqueles que vivem perto de seus covis.

NÉVOA VAMPÍRICA

CLIMA/TERRENO:	Não-ártico/Pântanos e subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	(D)
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	4 (8 quando substancial)
MOVIMENTO:	12 (6 quando substancial)
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	Ver abaixo
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,5 a 2,5 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	270



Esses monstros sustentam-se atacando qualquer criatura viva, envolvendo-a em seus tentáculos gasosos e sugando-lhe o sangue.

Névoas vampíricas têm a aparência de nuvens espessas, com cerca de 1,5 a 2,5 metros de diâmetro. A cor varia entre o rosa claro, quando está com fome, ao vermelho vivo, quando estão satisfeitas. Comunicam-se através de uma forma limitada de telepatia e exalam um terrível cheiro de sangue podre, freqüentemente sentido antes de serem avistadas.

COMBATE: Névoas vampíricas sentem a presença de qualquer criatura de sangue quente dentro de um raio de 15 metros. Névoas famintas pegam o caminho mais curto possível até a vítima, guiando-se pelo tato, flutuando com facilidade sobre a água ou através de pequenas fendas. Seu caminho pode ser bloqueado por obstáculos não-porosos, mas esses monstros são inteligentes e sabem encontrar caminhos alternativos.

Todas as névoas vampíricas têm o máximo de pontos de vida (8 por dado) quando satisfeitas, mas quase nunca são encontradas nesse estado. A cada 12 horas de jejum a névoa perde 1 ponto de vida, e, ao chegar a zero, ela morrerá. Para recuperar pontos de vida, essas criaturas precisam sugar sangue fresco de vítimas vivas (daí o seu nome). A cada 2 pontos de vida de sangue sugado, a névoa recupera 1 ponto de vida.

Uma névoa vampírica pode atacar uma vítima por rodada. Os alvos são considerados de CA 10. Ajuste o número de acordo com a Destreza da vítima e a proteção mágica usada (+1, +2, etc.), mas ignore escudos mágicos. O toque de uma névoa suga 1d8 pontos de sangue. Um resultado 4 pontos acima do necessário na jogada de ataque indica que a névoa conseguiu envolver a vítima, atingida automaticamente a cada rodada. Isso dura até que a névoa morra, pare de comer ou recue. Os ataques feitos por outros personagens contra a névoa vampírica que esteja envolvendo uma vítima têm seu dano dividido igualmente — metade para a névoa, metade para a vítima. Apenas a vítima envolvida pode atacar a névoa sem causar dano a si mesma. Entretanto, devido à desorientação causada pela rápida perda de sangue, as vítimas não podem lançar magias ou usar objetos mágicos que requeiram concentração.

A sucção de sangue também pode ser usada como defesa por névoas vampíricas sem fome e o sangue extra é derramado no chão.

Normalmente, esse monstro só pode ser atingido por armas mágicas ou

magias que afetam o ar. *Relâmpago* e *Dardos Místicos* também fazem efeito. Apesar disso, imediatamente após atingir seu máximo de pontos de vida, a névoa vampírica fica substancial. Esse estado dura 1d6 turnos, o movimento da névoa cai para 6, a CA para 8, e névoa pode ser atingida por armas normais.

A sucção de sangue não é uma forma de regeneração; uma névoa que perca pontos de vida em combate deve curar esses pontos normalmente. Tome nota dos pontos de vida atuais de uma névoa e de seu máximo possível para aquele combate (esse valor começa com 24 e cai de acordo com o dano causado à névoa). Toda vez que ela for atingida, reduza tanto seus pontos de vida atuais quanto seu máximo. Os pontos de vida ganhos com a sucção de sangue são acrescentados aos pontos de vida atuais, que não podem exceder o total máximo (24 menos o dano). Pontos de vida perdidos devido à fome são subtraídos apenas dos pontos de vida atuais. (Após o término da batalha, o total volta ao 24.)

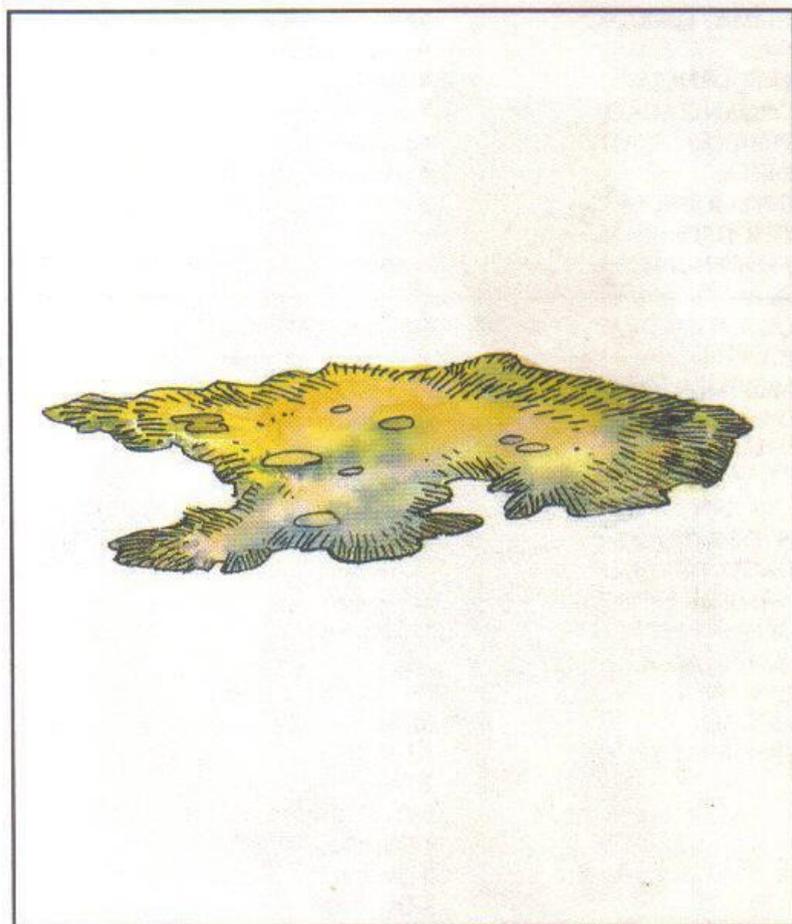
HABITAT/SOCIEDADE: Habitam os pântanos, onde flutuam misturados à neblina da alvorada e do crepúsculo, e as cavernas, onde atacam presas na absoluta escuridão. Preferem vítimas solitárias, mas, às vezes, atacam cidades à noite, matando gado e sugando seres humanos enquanto dormem.

ECOLOGIA: Inicialmente, acreditava-se que essas criaturas eram formas imaturas de mortes escarlates; agora sabe-se que são seres malignos criados deliberadamente por um poderoso mago vampiro.

As névoas vampíricas se reproduzem através de divisão, com 10% de chance de se dividir enquanto está em seu estado substancial, imediatamente após se alimentar. As duas névoas criadas têm 3 dados de vida cada, mas apenas 4 pontos de vida por dado (nascem com uma fome assustadora).

Nenhum animal caça as névoas deliberadamente. Apesar disso, stirges, sanguessugas e outros sugadores de sangue às vezes são atraídos (fatalmente) pelo cheiro. Névoas vampíricas não têm expectativa de vida conhecida. Vivem até morrer de fome, serem mortas ou se dividirem.

	Marrom	Vermelho	Amarelo
CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Manchas	Manchas	Manchas
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Qq um	Qq um
DIETA:	Calor	Umidade	Energia mental
INTELIGÊNCIA:	Não-inteligente (0)	Não-inteligente (0)	Não-mensurável (0)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 mancha:	1 mancha	1 mancha
CA:	9	9	9
MOVIMENTO:	0	0	0
DADOS DE VIDA:	—	—	—
TACO:	—	—	—
Nº DE ATAQUES:	0	0	1
DANO/ATAQUE:	—	—	—
ATAQUES ESPECIAIS:	Congelamento	Esporos	Esporos venenosos
DEFESAS ESPECIAIS:	Absorver calor	Imune a armas, frio e fogo	Afetado apenas por fogo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	20%
TAMANHO:	P - G	P - G	P - G
MORAL:	—	—	—
VALOR EM XP:	15	35	65



Bolores são uma variedade de fungos produtores de esporos, que se formam em comida podre ou em lugares quentes e úmidos. Esses fungos geralmente têm uma textura parecida com lã, ou pêlos. Apesar da maioria dos bolores ser inofensiva, existem (no mínimo) três tipos de bolores monstruosos que representam uma ameaça mortal aos aventureiros: os bolores marrons, vermelhos e amarelos.

BOLOR MARROM

O bolor marrom é encontrado em áreas subterrâneas úmidas, como grutas e cavernas. Sua cor varia de marrom claro ao dourado escuro. Esse ser se alimenta por absorção de calor, mesmo calor do corpo; onde os bolores marrons vicejam, a temperatura é abaixo da média. Luz direta ou raios ultravioleta matam-no.

Se uma criatura de sangue quente chegar a 2 metros de um bolor marrom, ele suga calor equivalente a 4d8 pontos de vida da vítima por rodada. Um *anel de calor* oferece proteção completa contra esse ataque. Bolores marrons crescem instantaneamente com o calor. Se uma tocha for usada em suas proximidades, ele dobra de tamanho; se óleo em chamas for usado, ele quadruplica, e magias do tipo *Bola de Fogo* fazem com ele aumente oito vezes.

Bolores marrons não se alimentam de fontes frias de luz (por exemplo, luz, fogo das fadas). As únicas magias que o afetam são *Desintegração* (que o destrói) e magias que funcionam em plantas e magias do frio. *Tempestade glacial* ou *Muralha de Gelo* deixam o bolor dormente durante 5d6 turnos. Uma *Varinha do Frio*, *Sopro-de-Dragão* branco ou uma *Cone Glacial* matam-no. Bolores marrons não afetam criaturas que usam o frio, como dragões brancos, lobos das estepes, sapos do gelo, etc.

BOLOR VERMELHO

O bolor vermelho tem uma cor que varia do castanho avermelhado ao vermelho ferrugem. Sua textura é encaroadada, como um mingau frio; e a substância é coberta por ramificações parecidas com cabelos curtos, que ficam em pé e balançam, como se agitadas por uma brisa fria. Parece-se com ferrugem a distâncias acima de 10 metros (chance de erro de 70%). É imune a armas e à maioria das magias; só é afetado por álcool, ácido e sal, coisas que o matam; uma magia *a Curar Doenças* ou *Luz Contínua* também irão destruí-lo.

O bolor vermelho emite continuamente uma nuvem de esporos, que atinge o raio de 1 metro. Todas as criaturas dentro da nuvem sofrem 5d4 pontos de dano (por rodada em meio aos esporos) e devem obter sucesso em um teste de resistência a veneno, ou ficarão infectados por uma doença

dos esporos. Vítimas da doença dos esporos são paralisadas instantaneamente e morrem em 5d4 minutos, a menos que *Curar Doenças* seja usada.

Qualquer um que morrer da doença dos esporos sofre uma transformação e começa a ficar coberto por bolor; quando estiver completamente imerso na substância (1d4+20 horas), a vítima se torna um homem-bolor ou vegepigmeu. Uma *Imobilizar Plantas* deterá o crescimento do bolor ao longo de sua duração, enquanto que *Curar Doenças* irá destruí-lo, desde que usada até uma hora depois da morte do hospedeiro; passado esse tempo, uma *Desejo* é necessária para destruir o bolor.

BOLOR AMARELO

Esse tipo de bolor tem uma coloração variando de amarelo pálido a dourado. Se for tocado bruscamente, pode (50% de chance) liberar uma nuvem de esporos em um raio de 3 metros. Qualquer criatura apanhada dentro da nuvem deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou morrerá. São necessárias *Curar Doenças* e *Ressurreição*, lançadas até de 24 horas após a morte, para restaurar a vida.

Qualquer tipo de fogo destrói o bolor amarelo. Uma magia *Luz Contínua* deixa-o dormente durante 2d6 turnos.

Colônias de bolor amarelo com mais de 30 metros quadrados podem ser sencientes (1 chance em 6). Esses bolores sentem criaturas dentro de um raio de 20 metros, e podem enviar seus esporos a essa distância. Duas vezes por dia, eles podem usar o poder de *Sugestão* em alguém dentro do raio; além do teste de resistência, a vítima deve obter sucesso em uma teste de Inteligência, ou perderá permanentemente um ponto de Inteligência (devorado pelo bolor).

Resumo Psíquico

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Poder	PPPs
1	2/0/2	II/Nulo (especial)	15	1d10 x 5

Telepatia: lobotomia temporária, insinuação do id.

Metapsionismo: sentido psíquico (alcance de 6d6 metros, sem custo).

Apenas bolores amarelos sencientes (1 chance em 6) têm poderes psíquicos. Tais criaturas também são imunes a ataques psíquicos, a menos que a criatura esteja sendo ajudada por alguém que possa se comunicar com plantas.

HOMEM-BOLOR (VEGEPIGMEU)

CLIMA/TERRENO:	Tropicais ou subtropicais/Cavernas e florestas úmidas
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	O, P
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	6-24 ou 30-300
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	1 a 6
TACO:	1 ou 2 DV: 19 3 ou 4 DV: 17 5 ou 6 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P - M (60 cm a 1,3 m)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	1 DV: 120 2 DV: 175 3 DV: 270 4 DV: 420 5 DV: 650 6 DV: 2.000

Homens-bolor, chamados depreciativamente de vegepigmeus, ou de embolorados, são pequenas criaturas bípedes feitas de fungos. Têm garras afiadas (como espinhos), e trepadeiras saindo dos ombros, abdômen, pernas e braços. Um rabo de cavalo, feito com estas trepadeiras, está no alto da cabeça.

Sua coloração combina com o ambiente: homens-bolor das florestas têm pele marrom e trepadeiras verdes, enquanto os encontrados em subterrâneos podem ter pele cinza e trepadeiras negras. Medem aproximadamente 45 centímetros, mais 15 centímetros por dado de vida.

Apesar de não terem um idioma, eles são capazes de emitir gritos. e normalmente se comunicam batendo no peito, em árvores ou pedras.

COMBATE: Grupos de homens-bolor caçam perto dos covis. Em seu território natal, misturam-se com o ambiente, de modo que os oponentes recebem uma penalidade de -2 nos testes de surpresa.

Eles atacam qualquer forma de vida animal, para alimentar-se. Apesar de usarem a camuflagem natural para preparar emboscadas, eles raramente utilizam truques ou armadilhas, preferindo a aproximação direta.

No grupo de homens-bolor metade têm 1 dado de vida, enquanto 25% têm 2 dados de vida. O restante tem 3 ou 4 dados de vida (chances iguais). Para cada 50 homens-bolor, há um subchefe com 5 dados de vida e 1d4+1 guarda-costas com 3 dados de vida cada. Cada tribo é liderada por um chefe com 6 dados de vida e 2d4 guarda-costas com 4 dados de vida cada.

Metade dessas criaturas carrega lanças, enquanto os outros usam clavas, ou não carregam armas (chances iguais).

Chefes também atacam com esporos; as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou serão paralisadas, morrendo em 5d4 minutos, a menos que recebam *Curar Doenças*. Criaturas que venham a morrer dessa maneira renascem em 1d4 + 20 horas como homens-bolor de 4 dados de vida. Essas pessoas geralmente se tornam os guarda-costas do chefe.

Ataques feitos com armas de perfuração causam apenas 1 ponto de dano aos homens-bolor, que são imunes aos efeitos de ataques elétricos, assim como a todas as magias de feitiço, exceto aquelas que afetam plantas. Homens-bolor têm direito a testes de resistência a encantamentos, mesmo que esse teste não seja permitido normalmente.

Cerca de metade de todos os grupos de caça é também acompanhadas



por um grupo de cães de espinhos. Suas colônias têm 1-4 grupos de cães de espinhos (ver cão de espinhos, em Plantas Perigosas).

HABITAT/SOCIEDADE: Os covis dessa criatura são geralmente encontrados em áreas quentes subterrâneas, embora algumas prefiram covis na vegetação rasteira de selvas e florestas escuras e profundas. As tribos têm fortes sentimentos territorialistas e convivem bem com plantas e fungos. Muitas vezes usam fungos guardiões para tomar conta dos covis. Geralmente, pode-se encontrar bolor vermelho nas proximidades da toca de um homem-bolor. Ele é criado pelo bolor vermelho, pelos ataques de esporos do líder ou por divisão. Esse último mecanismo só ocorre se a comida for abundante. Os bolores vermelhos geram homens-bolor com 5 dados de vida, enquanto os líderes geram criaturas de 4 dados de vida. A divisão normal gera homens-bolor com 1 dado de vida.

Sabe-se que eles se associam aos miconids, seus primos distantes.

ECOLOGIA: Homens-bolor vivem como necrófagos ou caçadores, e comem desde carne fresca até carniça. Em tempos de grande escassez podem comer outros homens-bolor, ou mesmo miconids.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa a média (5-10)
TESOURO:	(C)
TENDÊNCIA:	Ordeira

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-100
CA:	5
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	1-4
TACO:	1-2 DV: 19
3-4 DV: 17	
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4 (1 DV), 1-6 (2 DV), 1-8 (3 DV), 1-10 (4 DV) ou de acordo com o tipo de arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem, imitação
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,5 a 2 m)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	1 DV: 35 2 DV: 65 3 DV: 120 4 DV: 175 Líder: 270



Os párias são uma mistura sangüínea de várias espécies e suas piores características: humanos, orcs, gnolls, ogros, anões, robgoblins, elfos, bugbears, bullywug e muitos outros. Geralmente, vestem-se com trapos sujos e têm vergonha de sua aparência, procurando manter seus corpos escondidos, principalmente no meio de estranhos. Falam uma forma adulterada do idioma comum, misturado a grunhidos, assobios, rugidos e gestos. Seus nomes muitas vezes imitam sons produzidos por animais.

COMBATE: Os párias possuem três habilidades que os ajudam a sobreviver: primeiro são capazes de imitar os sons feitos por qualquer criatura que tenham encontrado (o grito mortal de espíritos do gemido, por exemplo).

Segundo, furtam bolsos para adquirir itens que não conseguiriam de outra forma (sua chance de sucesso é 70%).

E por último, a chance básica de um pária passar despercebido é de 80%, e precisa de um turno para realizar a camuflagem. Cada turno adicional preparando o efeito aumenta a chance em 1%, até um máximo de 95% (após 16 turnos). Pessoas ou objetos camuflados com sucesso não são percebidos, a menos que sejam movidos ou tocados (ou se mexam, no caso de criaturas). Construções camufladas geralmente não são reconhecíveis a distâncias maiores que 15 metros (isso varia de acordo com o tipo e tamanho da estrutura).

Párias costumam lutar com clavas e espadas, mas 5% dos membros de qualquer grupo estarão armados com zarabatanas e dardos venenosos ou paralisantes.

HABITAT/SOCIEDADE: Para cada dez párias encontrados, existe pelo menos um com 2 dados de vida; para cada 30, há um com 3 dados de vida e para cada 40, há um com 4 dados de vida. Em uma comunidade onde esses seres não sejam escravizados, geralmente existe um líder (CA 4, Movimento 12, 5 dados de vida, 1d12 de dano, bônus de +1 na jogada de ataque) e cinco guarda-costas (4 dados de vida).

Por causa de sua aparência, eles raramente são bem-vindos em qualquer sociedade *leal* ou *benéfica*, e geralmente são escravizados ou por grupos *malignos* ou *caóticos*. Assim, párias são encontrados trabalhando várias horas para humanos ou humanóides malignos em uma comunidade desolada, ou

como fugitivos vivendo em ruínas abandonadas. Quando escravizados, não tentam rebelar-se, preferindo esperar pacientemente que seus mestres sejam destruídos por forças externas.

Um pária se orgulha, mais do que ser grandioso, de sua habilidade de sobrevivência. Para eles, paciência é a maior virtude. Um pária só pratica atos de violência em defesa própria ou (no caso de escravos) obedecendo as ordens de seus mestres. Quando livres, não hesitam em matar qualquer um que possa representar uma ameaça à comunidade. Preferem evitar o contato com outras criaturas, com exceção de tempos de grande necessidade, roubando o que precisam (comida, ferramentas, etc.).

Párias livres criam animais para o abate, e cultivam frutas e verduras. Eles têm uma antiga tradição de arte, música e literatura. A música, bizarra mistura sons de animais, lamentos e gemidos.

ECOLOGIA: Os párias são onívoros, apesar dos dentes fortes, bons para comer carne. A expectativa de vida de um pária está entre 25 e 35 anos; o escravo vive, em média, de 15 a 20 anos. A mortalidade infantil é enorme. Seus maiores inimigos são tribos de humanóides nômades, que os caçam por diversão.

MORKOTH

CLIMA/TERRENO:	Qualquer local aquático
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	(G)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	Nd 18
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Hipnose
DEFESAS ESPECIAIS:	Reflexão de magias
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (2 m)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	1.400

Das criaturas que habitam o mar, apenas os krakens superam os morkoths em crueldade. Vivem em túneis, esperando atrair suas vítimas para uma armadilha da qual os seres mais desavisados não conseguirão escapar.

As descrições dadas por aqueles que já encontraram morkoths variam bastante; sabe-se pouco de sua aparência. Geralmente dizem que tais monstros lembram um peixe, com boca semelhante à da piranha. Na maioria das vezes, são descritos medindo entre 1,5 e 2 metros, cor negra e com pequenas manchas prateadas, luminescentes. Talvez tenham barbatanas no lugar de braços e pernas, apêndices que vagamente lembram os membros humanos, além de várias outras barbatanas para navegação e propulsão nas profundezas. Os morkoths possuem infravisão de 30 metros. Eles falam seu próprio idioma.

COMBATE: Um morkoth ataca mordendo com a boca, causando 1d10 pontos de dano. Vive no centro de seis túneis em espiral, cada um levando à câmara central. Os túneis são estreitos (apenas uma criatura de tamanho M pode entrar por vez, e criaturas tamanho G não conseguem passar) e quando uma vítima passa por um deles, é atraída por desenhos hipnóticos que a levam em direção à câmara central. Quando entra na câmara central, aproxima-se do morkoth sem perceber, e deve obter sucesso em um teste de resistência à magia com penalidade de -4 ou será enfeitiçada. Se enfeitiçada, será devorada quando o monstro assim desejar. Se ele não enfeitiçar a vítima antes que ela entre num raio de 20 metros, o efeito hipnótico dos túneis é quebrado.

Um morkoth tem grandes garantias contra magias. Ele pode revertê-las para quem as lançou, inclusive magias com área de efeito. Se *Dissipar Magias* for lançada simultaneamente com alguma outra, há uma chance de 50% do morkoth não ser capaz de refleti-la, apesar de ter direito a um teste de resistência à dispersão.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são, geralmente, solitárias. Mas, às vezes, fazem alianças com krakens, oferecendo ajuda em troca de escravos. Se humanoides marítimos malignos procurarem por morkoths, fazem acordos, mas, freqüentemente, acabam traindo seus aliados.

Os morkoths raramente saem de seus túneis. Os túneis, naturais, são



lentamente escavados pelas criaturas com o passar dos séculos, ampliando a câmara central. Às vezes, erguem seus túneis perto de fontes de ar quente; assim, a água nas suas tocas pode ser um pouco mais quente do que a normal.

Os morkoths sabem que outras criaturas inteligentes gostam de tesouros, e por isso acumulam os pertences das vítimas, para usá-los em trocas com outras criaturas. Não dão valor a ouro, pedras preciosas ou mesmo itens mágicos. Eles gostam de enganar, acima de tudo, e não escravizam suas vítimas, talvez devido à voracidade de seu apetite.

ECOLOGIA: De acordo com as teorias populares, os morkoths são uma espécie inteligente de peixe, contaminada com sangue de humanos. Não se sabe se surgiram ao acaso ou se foram planejadas. Essas criaturas são carnívoras, comem praticamente qualquer ser marítimo, sobretudo os que vivem nas profundezas do oceano, como tubarões, polvos, kuo-toas e sahuagins. A expectativa de vida dos machos é de 80 a 100 anos, enquanto as fêmeas morrem após porem os ovos.

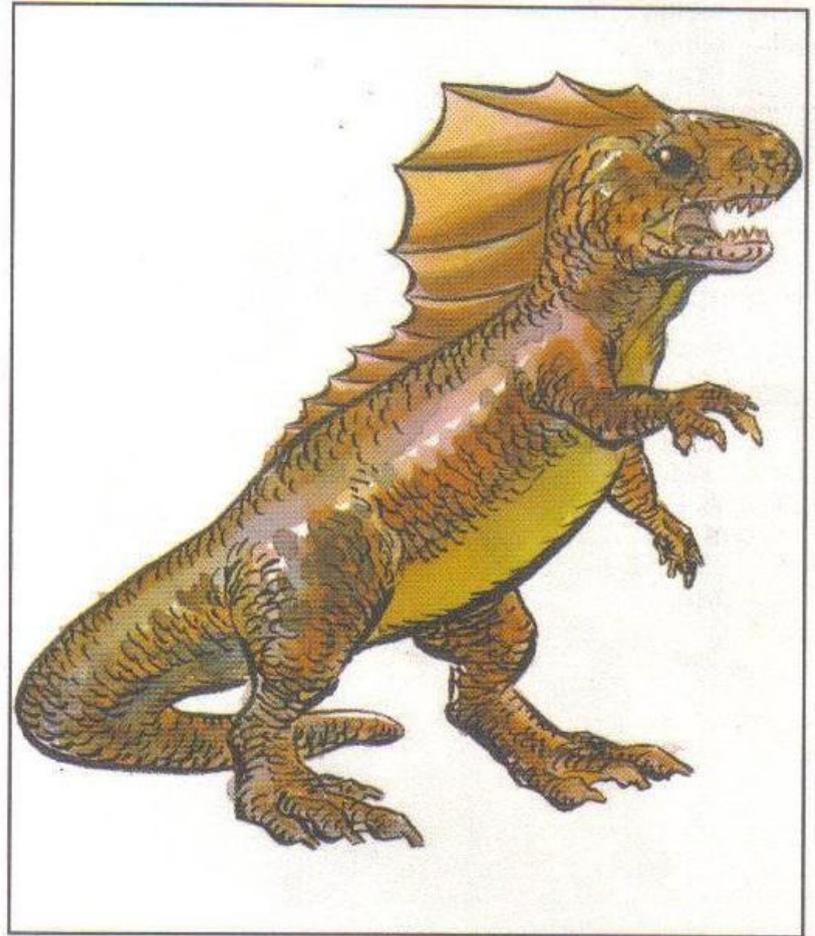
Uma vez a cada dez anos, o morkoth sai de seus túneis e vaga pelos mares procurando uma parceira, deixando atrás de si trilha de forte odor, que os outros morkoths facilmente reconhecem e seguem. Após o acasalamento, o macho volta aos túneis, e a fêmea bota cerca de 25 ovos, que são enterrados no fundo do mar. A mãe morre em seguida. Os ovos racham em dois meses, e os morkoths imaturos lutam para sobreviver, procurando instintivamente túneis vazios. A maioria dos filhotes morre nessa jornada.

Após seis meses, o jovem morkoth está maduro o suficiente para sobreviver (agora ele tem 2 pontos de vida/dados de vida, somando 14 pontos de vida). O monstro cresce, até atingir o estágio de um morkoth adulto, excepcionalmente inteligente no quinto ano.

LAGARTO DO BARRO

CLIMA/TERRENO:	Temperado ou tropical/Pântano
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média
TESOURO:	Q (J, K, L, M, N)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	5-20
CA:	6
MOVIMENTO:	3, Nd 12
DADOS DE VIDA:	1/2
TACO:	20
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-2
ATAQUES ESPECIAIS:	Jato d'água
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	D (30 cm de altura)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	15



Os lagartos do barro, uma espécie de pequenos anfíbios bípedes inteligentes, habitam pântanos, charcos ou até águas lamacentas, servindo os homens-lagartos e kuo-toas.

Medem 30 centímetros e parecem lagartos venenosos que andam sobre as patas traseiras, parcialmente cobertas por membranas natatórias. As patas dianteiras podem segurar objetos, mas são muito pequenas e fracas. As costas são malhadas nas cores cinza e marrom, e a barriga é amarela. Eles têm caudas curtas, usadas para nadar e para manter o equilíbrio na terra. Esses monstros falam seu próprio idioma, composto de silvos e, possivelmente (chance de 50%), o idioma dos homens-lagartos.

COMBATE: Os lagartos do barro usam táticas de emboscada. Formam grupos para esperar por uma vítima e, quando ela se aproxima, várias criaturas lançam água (com um alcance de até 10 metros) nos olhos da vítima, o que a cega temporariamente (um sucesso em um teste de resistência a varinhas cancela esse efeito, mas criaturas surpreendidas não têm direito ao teste de resistência). Assim, cega, a vítima não pode agir naquela rodada, perdendo os bônus de Destreza, enquanto que todos os ataques contra ela ganham um bônus de +2 para acertar. Além disso, se os lagartos do barro conseguirem atrair a vítima para águas lamacentas até a altura dos joelhos, a criatura perde todos os bônus de Destreza e luta com uma penalidade de -1 na jogada de ataque, devido à falta de firmeza na água. Se a água chegar até a cintura, a penalidade aumenta para -2; se chegar no peito, a penalidade será de -3. Um anel de livre movimento ou magia equivalente anula as penalidades. Essas desvantagens não são usadas contra os lagartos de barro. Geralmente, qualquer um deles só luta se estiver encurralado, ou se tiver certeza de que poderá matar com facilidade.

HABITAT/SOCIEDADE: O covil dessas criaturas situa-se debaixo d'água, mas sempre dispõem de uma área lamacenta fora dela para descansar, tomar sol e comer. Existem 5d4 lagartos do barro em cada covil, onde guardam objetos brilhantes (ouro, pedras preciosas, etc.). Se 16 ou mais monstros forem encontrados em um covil, fora da água, eles possuem o dobro do tesouro tipo Q.

Embora inteligente, essa espécie tem pouca cultura, baseada em cultos primitivos de adoração à natureza; enfatizam a supremacia da água sobre a

terra. Devido à fraqueza das mãos, eles não usam nem fabricam ferramentas, utilizando as patas traseiras para escavar e os dentes para cortar. Algumas vezes fazem minúsculas jangadas de bambu e lama que flutuam na superfície da água, e usam as patas traseiras como fonte de propulsão, num movimento rápido (18). Seus abrigos—raramente construídos com caniço, galhos e lama—protegem-nos.

Devido às diferenças de tamanho entre essas criaturas e os homens-lagartos, os pequenos répteis consideram que seus primos maiores são uma espécie superior, e às vezes lhes servem. Lagartos do barro acreditam na sobrevivência do mais forte e não têm espaço para amor, piedade ou compaixão. Acertar a mordida fatal em uma criatura muito maior dá ao lagarto que realizou a proeza um status de elite na comunidade, ao passo que ser morto por uma criatura maior é vergonhoso e demonstra a falta de habilidade de caça.

ECOLOGIA: Comem plantas, insetos e animais aquáticos. No entanto, a carne fresca de animais de sangue quente é a refeição preferida.

Esses anfíbios passam seu estado de larva na água e o estágio adulto em terra. A média de vida é de 9 a 12 anos e, após três anos, atingem o tamanho máximo. Os lagartos de climas temperados hibernam durante os meses de inverno. Seus inimigos são as cobras, além de certos peixes carnívoros gigantes. Uma comunidade de lagartos de barro tem um território de caça de, aproximadamente, 3 quilômetros.

HOMEM-LAMA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer poça
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Dweomer
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12 (2d6)
CA:	10
MOVIMENTO:	3
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremesso de lama, asfixia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (1,20 metro)
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	175

Homens-lama surgem em poças de lama onde as águas de rios encantados (mesmo rios fracamente encantados, como um riacho erodindo uma estrutura mágica) se evaporam, deixando grandes concentrações de dweomer. Por serem criaturas mágicas, os homens-lama são às vezes chamados de seres do dweomer. Essas formas de vida não-inteligentes conhecem um único objetivo: proteger suas poças contra intrusos.

Quando levados a assumir uma forma física, os homens-lama adquirem a aparência de lama animada, com um contorno semelhante ao de um humanoíde forte e baixo, com cerca de 1,20 metro de altura. Sua coloração varia do marrom sujo ao negro como piche. Possuem quatro grossos dedos em cada mão. Suas pernas permanecem submersas dentro da poça, e geralmente não são visíveis. Os olhos são pequenas manchas negras.

Os homens-lama não falam nenhuma língua e são incapazes de se comunicar com qualquer criatura viva.

COMBATE: Em seu estado dormente, essas criaturas esperam sob a superfície da poça, espalhados pelo fundo, se alimentando de dweomer. Nesse estado eles são imunes a todas as armas, inclusive armas mágicas. Magias que normalmente afetariam um homem-lama afetam-no nesse estado, mas o dano é dividido igualmente entre todos os homens-lama na poça (o grupo conta como uma criatura para esses efeitos, e as frações são arredondadas para baixo). Quando uma criatura entra na poça, os homens-lama imediatamente sentem sua presença. Eles gastam apenas uma rodada agregando suas substâncias e subindo à superfície, prontos para atacar na rodada seguinte. Uma vez completamente formado e em pé, um homem-lama pode ser ferido por armas mágicas.

Atacam atirando lama em seus oponentes, que são considerados CA 10 (ajustado pela Destreza) para se determinar os acertos. A lama seca com o impacto, e diminui o movimento da criatura em 1, caso a atinja. Ao mesmo tempo em que arremessa lama, o homem-lama também avança em direção à vítima, usando para isso sua capacidade máxima de movimentação. Quando estiver num raio de 3 metros do oponente, o monstro se arremessará (literalmente) sobre a vítima. O homem-lama que atingir seu adversário estará morto, mas terá reduzido o movimento da criatura em 4. Se errar, o homem-lama terá de passar a próxima rodada se recompondo para poder atacar novamente.



Se o movimento da vítima chegar a 0, ela estará imóvel e começará a asfixiar, sofrendo 1-8 pontos de dano por rodada, até que boca ou nariz seja desbloqueado. A vítima morrerá sufocada após cinco rodadas consecutivas, a menos que seja resgatada. A lama seca pode ser removida do nariz e boca de um personagem em uma rodada. O movimento é recuperado à taxa de 1 ponto a cada 5 rodadas.

Se a criatura fugir da poça, os homens-lama não a perseguirão, uma vez que seus sentidos não se estendem para além do fosso de lama. Em vez disso eles afundam e retornam a seu estado dormente, esperando a próxima vez em que alguém entre na poça.

Os homens-lama são afetados por todas as magias que causam dano a criaturas vivas (por exemplo, *Causar Ferimentos Leves*, *Dardo Místico*, *Bola de Fogo*, *Coluna das Chamas*). *Dispersar Magias* e *Escavar* funcionam como se fossem bolas de fogo lançadas por um mago de mesmo nível.

Lama em Pedra mata todos os homens-lama dentro de sua área de efeito, sem direito a um teste de resistência.

Os homens-lama são imunes a todos os tipos de veneno, tanto naturais quanto mágicos, e não são afetados por magias que atingem a mente (por exemplo, *Imobilizar*, *Feitiços*, *Sono*).

HABITAT/SOCIEDADE: Os homens-lama têm dois estados: em descanso e ativos, o último tendo como único objetivo matar intrusos. A poça de um homem-lama pode ter entre 6 e 60 metros de diâmetro. Essas poças são muitas vezes encontradas perto de cachoeiras.

ECOLOGIA: Os homens-lama não são criaturas naturais, e não fazem parte no ecossistema. Eles tentam matar todas as criaturas naturais que encontram, e não têm inimigos naturais. Com o passar do tempo, eles absorvem carne, madeira e ossos, extraindo todo o dweomer que puderem, de modo que raramente possuem qualquer tipo de tesouro — o que acontece somente se tiverem sido atacados a menos de um mês por alguém que possuía tesouro. Apesar de não se conhecer qualquer uso prático para sua lama, é claro que os magos não ignoram a existência de propriedades mágicas nela.

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos em desertos
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	P, (D)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	3
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	6+3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Medo, doença
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (2 m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	3.000



Múmias são cadáveres de áreas desérticas, tratados por um processo de mumificação. Quando suas tumbas são perturbadas, eles são animados em uma bizarra forma, cujo ódio maldito pela vida autêntica faz com que ataquem todas as criaturas vivas.

As múmias estão, geralmente, enroladas em faixas de linho apodrecidas, e medem entre 1,5 e 2 metros, possuindo uma força sobrenatural.

COMBATE: Esses terríveis inimigos tem um único golpe de braço que causa 1-12 pontos de dano. O toque escabroso contagia a vítima com uma doença do apodrecimento que é fatal em 1-6 meses. A cada mês a vítima perde permanentemente 2 pontos de Carisma. A doença só pode ser neutralizada com uma *Curar Doenças*. Magias do tipo *Curar Ferimentos* não fazem efeito em uma pessoa contaminada, e suas feridas se curam com apenas 10% da velocidade normal. *Regeneração* restaura o dano sofrido, mas não afeta o desenvolvimento da doença.

A simples visão de uma múmia causa tamanho terror que um teste de resistência à magia deve ser realizado com sucesso, ou a vítima ficará paralisada de medo durante 1-4 rodadas. Vantagem numérica aumenta a coragem; para cada seis criaturas presentes, o teste de resistência recebe um bônus de +1. Humanos realizam os testes contra múmias com um bônus adicional de +2.

Essas criaturas só podem ser feridas por armas mágicas, que causam apenas metade do dano (frações arredondadas para baixo). *Sono*, *Feitiço*, *Imobilizar* e magias de frio não surtem qualquer efeito, assim como veneno e paralisia. *Ressurreição* transforma a criatura em um humano normal (um guerreiro com as habilidades de 7º nível) com a memória de sua antiga vida; ou então não fará efeito, caso a múmia seja mais velha do que a idade máxima que o sacerdote pode ressuscitar. *Desejo* também restaurará a múmia à forma humana, mas *Remover Maldições* não o fará.

Tais criaturas são vulneráveis ao fogo, mesmo chamam não-mágicas. Um golpe com uma tocha causa 1-3 pontos de dano. Um frasco de óleo em chamas causa 1-8 pontos de dano na primeira rodada, e 2-16 na segunda. Fogo mágico causa um dano adicional de +1 por dado. Frascos de *água benta* causam 2-8 pontos de dano se atingirem o monstro diretamente.

Qualquer criatura morta por uma múmia apodrece imediatamente e não pode ser revivida, a menos que *Curar Doenças* e *Reviver Mortos* sejam lançadas dentro de seis rodadas.

HABITAT/SOCIEDADE: As múmias são o produto de um processo de embalsamamento usado em pessoas importantes. A maioria delas é cadáver sem propriedades mágicas. Algumas vezes, por vários motivos, o espírito de um ser mumificado não morre, drena energia do plano Material Positivo e é transformado em um terror morto-vivo. A maioria das múmias permanece adormecida até que seu tesouro seja levado; então a criatura acorda e mata sem piedade.

Uma múmia vive em sua antiga câmara de sepultamento, geralmente no centro de uma cripta ou pirâmide. Seu túmulo é composto de uma complexa rede de câmaras cheias de relíquias (a maioria não-mágicas), que incluem cópias dos objetos da múmia, itens e tesouros prediletos, corpos de animais de estimação mortos e alimentos para sustentar o espírito após a morte. Pessoas extremamente malignas ordenam que se matem escravos e membros da família após sua própria morte, para tê-los enterrados consigo. Devido às suas propriedades mágicas, as múmias existem nos planos Material Primário e Positivo.

ECOLOGIA: Para criar uma múmia, um corpo deve ser mergulhado em uma solução conservante (geralmente carbonato de sódio) durante várias semanas, e recoberto com ervas e resinas. Os órgãos do corpo (coração, cérebro e fígado), geralmente são removidos e conservados em jarras. Às vezes, pedras preciosas são enroladas nas faixas (se a lista de tesouros da múmia indicar que ela possui pedras preciosas). Múmias não fazem parte do ecossistema natural, e não têm inimigos naturais.

O pó das múmias é um componente usado em itens mágicos que causam apodrecimento ou doenças.

MÚMIA SUPERIOR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer deserto ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Nula
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	V (A x 2)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	8 + 3 (mínimo)
TACO:	11 (mínima)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (2 m de altura)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	8.000, ver abaixo



Também conhecidas como Filhos de Anhktepót, essas criaturas são poderosas formas de mortos-vivos, criadas quando um sacerdote de tendência vil de alto nível é mumificado e encarregado de proteger um local de sepultamento. O monstro pode sobreviver durante séculos, matando qualquer um que ouse profanar o local de descanso sagrado.

As múmias superiores têm a mesma aparência de seus primos mais comuns, exceto por estarem quase sempre enfeitadas com símbolos sagrados (amaldiçoados) e usarem as vestes de sua ordem religiosa. Elas liberam um odor semelhante ao de temperos, por causa das ervas usadas no seu processo de embalsamento.

As múmias superiores são extremamente inteligentes, e conseguem se comunicar da mesma maneira que o faziam em vida, além de possuírem a habilidade de comandar telepeticamente todas as múmias que criaram.

COMBATE: Essas múmias irradiam uma aura de medo que obriga todas as criaturas que as vêem a fazer um teste de medo. Deve-se ajustar o teste de acordo com a idade do monstro, conforme indicado na Tabela de Idade e Habilidades na outra página. Os efeitos da falha para aqueles que não passarem no teste são dobrados, devido ao enorme poder e presença da criatura. A aura da múmia pode ser derrotada com *Remover Medo*, *Manto da Bravura* ou magia semelhante.

Em combate, elas têm a opção de atacar com sua própria força física ou com as poderosas magias que lhes foram concedidas pelos deuses a que serviam em vida. No primeiro caso, só podem atacar uma vez por rodada, causando 3d6 pontos de dano por ataque.

Qualquer um atingido pela múmia sofre o dano indicado e é acometido de uma terrível doença do apodrecimento, mais sinistra que aquela causada por múmias comuns, que se manifesta em uma questão de dias. Quanto mais velha for a múmia, mais rápido a doença se manifesta e a vítima morre em um curto período de tempo, a menos que conte com cuidados médicos. Após vinte e quatro horas do golpe que o infectou, o personagem perde 1 ponto de Força e Constituição devido aos efeitos do vírus em seu corpo. Além disso, perde 2 pontos de Carisma, já que sua pele começa a secar e enrugam como um pergaminho velho. Nenhuma cura normal é possível enquanto a doença estiver se espalhando pelo corpo, e as tremedeiras e convulsões que a acompanham impedem o personagem de memorizar e lançar

magias. Apenas uma forma de cura mágica tem algum efeito: *Regeneração* cura a doença e restaura os pontos de vida perdidos, mas não os pontos de Habilidade. Várias *Curar Doenças* (uma para cada dia transcorrido desde que o mal do apodrecimento foi contraído) detêm temporariamente a infecção, até que uma cura completa possa ser realizada. A recuperação de pontos de Habilidade perdidos não é mais possível com exceção de uma *Desejo*.

O corpo da pessoa morta pelo apodrecimento da múmia começa a virar pó quase que imediatamente. A única maneira de ressuscitar um personagem que perece dessa maneira é lançar tanto *Curar Doenças* quanto *Reviver os Mortos* sobre o cadáver, antes de 6 turnos (1 hora) após a morte.

As múmias superiores podem ser afastadas pelo *poder da fé*; no entanto, quanto mais velha for a múmia, mais difícil será vencê-la dessa maneira. Novamente, os detalhes são fornecidos na Tabela de Idade e Habilidades. Esses monstros são imunes aos efeitos de *água benta*, mas o contato com o símbolo sagrado de uma religião não-maligna causa 1d6 pontos de dano. O contato com um símbolo sagrado de sua própria religião restaura 1d6 pontos de vida.

Possivelmente a mais terrível característica destas criaturas, entretanto, é sua capacidade de usar magias. Todas foram sacerdotes em suas vidas passadas, e retêm as habilidades de lançar magias que possuíam quando vivas. Elas lançam magias como se fossem de 16º a 20º nível e têm disponíveis as mesmas esferas que acessavam em vida. As múmias superiores recebem a mesma quantidade de magias extras devido à Sabedoria que os personagens ganham. É melhor que os Mestres escolham as magias de cada múmia superior antes de começar a aventura, simplesmente lhe atribuindo poderes como se fosse um clérigo comum de alto nível.

As múmias superiores só podem ser afetadas por armas mágicas, e as mais velhas são as mais difíceis de se atingir. Devido à sua natureza mágica, a arma só consegue causar metade do dano.

Magias também têm menos efeito contra múmias superiores do que contra outras criaturas. As magias que utilizam o frio são inúteis contra uma múmia, e aquelas que usam o fogo causam dano normal. Ao contrário das múmias comuns, essas horríveis criaturas são imunes a fogo não-mágico. Porém, são vulneráveis a ataques envolvendo eletricidade, que causam um dano adicional de 50% além do normal. No entanto, as múmias mais velhas

desenvolvem uma proteção à magia que faz com que mesmo essas magias não sejam totalmente confiáveis.

Como os vampiros, elas se tornam mais poderosas com o passar do tempo, em Ravenloft. A tabela, a seguir, indica as mudanças que ocorrem:

Tabela de Idade e Habilidades

Idade	Bônus para acertar	CA	DV	TAC0
99 ou menos	+1	2	8+3	11
100-199	+1	1	9+3	11
200-299	+2	0	10+3	9
300-399	+2	-1	11+3	9
400-499	+3	-2	12+3	7
500 ou mais	+4	-3	13+3	7

Idade	Tendência	Sabedoria	Proteção	Doença
99 ou menos	V	18	Nula	1d12 dias
100-199	V	19	5%	1d10 dias
200-299	V ou C	20	10%	1d8 dias
300-399	C ou V	21	15%	1d6 dias
400-499	C	22	20%	1d4 dias
500 ou mais	C	23	25%	1d3 dias

Idade	Nível	XP	Medo	Múmias
99 ou menos	16	8.000	-1	1d4
100-199	17	10.000	-2	2d4
200-299	18	12.000	-2	3d4
300-399	19	14.000	-3	5d4
400-499	20	16.000	-3	6d4
500 ou mais	20	18.000	-4	7d4

Notas:

Bônus para acertar: bônus mágico que uma arma deve ter para conseguir causar dano à múmia.

CA: Categoria de Armadura do monstro.

DV: as múmias superiores são afetadas pelo *poder da fé* como se tivessem um dado de vida a mais do que têm na realidade, de modo que uma múmia de 250 anos (10+3) é afetada como se tivesse 11 dados de vida. Qualquer múmia com 300 anos ou mais é afetada como se fosse um morto-vivo especial.

TAC0: indicada de acordo com os vários níveis de dados de vida da múmia, para facilitar a consulta durante o jogo.

Tendência: conforme envelhece, ela se torna mais *caótica* e *maligna*. Nos casos em que duas tendências são indicadas, há uma chance de 75% que a múmia tenha a primeira tendência, e uma chance de 25% de que tenha a segunda. Assim, uma múmia de 300 anos tem 75% de chance de ser *cruel*.

Sabedoria: quando estão usando suas magias, recebem todas as magias extras atribuídas à alta Sabedoria. Além disso, conforme atingem valores mais altos (19 ou mais), elas ganham imunidade a certas magias, conforme explicado no *Livro do Jogador*.

Proteção: conforme pode-se notar pela tabela, múmias velhas podem ser realmente letais.

Doença: tempo que uma pessoa infectada pela doença do apodrecimento da múmia leva para morrer.

Nível: múmias mais velhas têm acesso a magias muito mais poderosas que as mais novas e são, portanto, mais perigosas.

XP: experiência em pontos conferida a um grupo que enfrente e derrote uma múmia superior de determinada idade.

Múmias: indica o número de múmias normais que servem à criatura, quando encontrada.

Medo: penalidade atribuída às pessoas realizando testes de medo devido à influência maligna da aura da múmia superior.

HABITAT/SOCIEDADE: A múmia superior retira suas habilidades místicas das forças do mal e das trevas. Em raras oportunidades, entretanto, os sacerdotes mumificados servem deuses não-malignos em vida, e ainda recebem poderes dessas divindades.

Vivem freqüentemente, em grandes templos ou tumbas, onde protegem os corpos dos mortos contra perturbações e ladrões de túmulos. Ao contrário das múmias comuns, no entanto, sabe-se que algumas superiores deixam suas tumbas e saem vagando pelo mundo — levando uma terrível nuvem de maldade para todos os lugares por onde passam.

Quando uma múmia superior deseja criar múmias comuns, ela o faz mumificando pessoas contagiadas por sua doença do apodrecimento. Esse processo mágico leva 12-18 horas (10 + 2d4) e não pode ser perturbado sem que isto arruine o encantamento. As pessoas que serão mumificadas geralmente se encontram sob o efeito de *Imobilizar* ou *Feitiço*, para que não resistam ao embalsamamento. Uma vez que o processo tenha sido completado, as vítimas não conseguem escapar das faixas. Se nada acontecer para libertá-las, elas morrerão de apodrecimento da mesma maneira que aconteceria em qualquer outro lugar. Porém, em vez de virar pó, tornam-se a levantar como múmias comuns.

ECOLOGIA: Sabe-se que a primeira dessas criaturas foi criada por Anhktepót, o Lorde de Har'akir, nos anos anteriores a sua própria transformação em morto-vivo. Acredita-se que a maioria, se não todas elas, ou foram destruídas ou levadas para Ravenloft junto com ele, quando lhe foi concedido um domínio no semiplano. Acredita-se, também, que algumas dessas criaturas servem a Anhktepót como agentes em outras terras, quando o sacerdote deseja saber mais sobre o que se passa em Ravenloft.

O processo pelo qual uma múmia superior é criada permanece um mistério para todos. Há rumores de que envolve um grande sacrifício, para receber o favor dos deuses, e um juramento de lealdade eterna ao Lorde de Har'akir. Se isso for realmente verdade, o poder de tal demônio das trevas é ainda maior do que se imagina.

MICONID (HOMEM-FUNGO)

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Comunidade
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Herbívoros
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	S (x 2)
TENDÊNCIA:	Ordeira

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-12; 20-200 no covil
CA:	10
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	1-6
TACO:	1-2 DV: 19 3-4 DV: 17 5-6 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d4 x DV
ATAQUES ESPECIAIS:	Nuvens de esporos
DEFESAS ESPECIAIS:	Pele venenosa
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	D a G (60 cm por DV)
MORAL:	Resoluto (12) a Elite (13)
VALOR EM XP:	1 DV: 65 2 DV: 120 3 DV: 175 4 DV: 270 5 DV: 420 6 DV: 650



Miconids, ou homens-fungos, são uma raça de fungos inteligentes que habita as áreas distantes do Underdark. Tratam-se de criaturas cuidadosas, que detestam a violência e não têm a ambição de realizar conquistas, preferindo viver sozinhas e em paz.

Os miconids se parecem com cogumelos ambulantes, de forma humana. A pele é encaroadada e esponjosa, com uma coloração variando do roxo ao cinza. Seus grandes pés têm dedos vestigiais, e as pequenas mãos têm dois dedos curtos e um polegar. Os dados de vida de um miconid determinam seu status social e suas habilidades. Eles não possuem idioma falado.

COMBATE: Os homens-fungos lutam golpeando com as duas mãos, causando 1d4 pontos de dano por dado de vida. Assim, um miconid de 1 dado de vida causa 1d4 pontos de dano, um miconid de 2 dados de vida causa 2d4 pontos de dano, etc., até o rei de 6 dados de vida, que causa 6d4 pontos de dano com um golpe.

Essas criaturas também têm a habilidade de expelir nuvens de esporos especiais. O número e tipo de esporos aumenta conforme elas crescem.

Um miconid pode expelir cada um de seus tipos de esporos, um número de vezes igual a seus dados de vida. Por exemplo, um miconid de 3 dados de vida (com 1,80 metro de altura) pode expelir três tipos de esporos, e fazê-lo três vezes ao dia:

Perigo: Esse esporo é usado para alertar outros miconids da existência de perigo, ou para fazer um pedido de socorro. A nuvem se expande a uma velocidade de 10 metros por rodada, atingindo seu tamanho máximo de 30 metros em três rodadas. Essa habilidade é obtida no nível de 1 dado de vida.

Reprodução: Esses só são expelidos no momento apropriado para gerar novos miconids, de modo que a população é rigidamente controlada. Eles também são expelidos automaticamente por um miconid à beira da morte. Essa habilidade é obtida no nível de 2 dados de vida.

Ligação: Esses esporos são usados primariamente no processo de harmonização. No entanto, podem ser utilizados pelos miconids para se comunicar com outras espécies, uma vez que os homens-fungos não falam. Uma pequena nuvem de esporos é disparada em uma pessoa; se o alvo falhar em um teste de resistência a veneno (pode haver uma falha voluntária), ele se torna capaz de entrar em comunicação telepática com o miconid, como se estivesse falando normalmente. O alcance desse efeito é de 10 metros. Sua

duração é um número de turnos igual ao de dados de vida do miconid. A habilidade é obtida no nível de 3 dados de vida.

Pacificador: Esse tipo de nuvem de esporos pode ser lançado em uma única criatura. Se o alvo falha em um teste de resistência a veneno, ele assume uma atitude completamente passiva, tornando-se incapaz de fazer qualquer coisa. A criatura afetada só consegue observar; é impedida de realizar qualquer ação, mesmo se for atacada. O alcance do efeito é de 10 metros. Sua duração é um número de rodadas igual aos dados de vida do miconid. A habilidade é obtida no nível de 4 dados de vida.

Alucinação: Esse tipo de esporo é geralmente usado no processo de harmonização, mas um miconid pode mirá-lo em um oponente. A nuvem de esporos pode ser expelida em uma criatura, e se o alvo falhar em um teste de resistência a veneno ele passará a sofrer alucinações durante um número de turnos igual aos dados de vida do miconid. Criaturas sob os efeitos da alucinação comportam-se assim (jogue 1d20):

Jogada em D20	Reação
1-10	Encolhe-se de medo e chora
11-15	Olha para o vazio
16-18	Foge gritando sem direção
19-20	Tenta matar a criatura mais próxima

O alcance do efeito é de 10 metros. A habilidade é obtida no nível de 5 dados de vida.

Animação: Esses esporos surgem no nível de 6 dados de vida, que apenas o rei pode atingir. São usados para infectar uma criatura morta. Um fungo roxo cobre o cadáver rapidamente, dominando os órgãos mortos e pondo-os para funcionar, animando o corpo de modo a parecer um zumbi (CA 10, Movimento 9, 1 dados de vida, 4 pontos de vida, 2 ataques, dano com suas garras de ossos de 1-3/1-3). No entanto a criatura não é um morto-vivo e não pode ser afastada pelo poder da fé de um sacerdote. O monstro sempre ataca por último na rodada. O corpo continua a apodrecer, e o fungo gradualmente substitui as partes que faltam, especializando-se para poder realizar as funções corporais. Com o tempo, porém, o processo de apodrecimento torna-se avançado demais, e o corpo pára de funcionar, podendo

MICONID (HOMEM-FUNGO)

finalmente descansar. A animação ocorre 1d4 dias após o uso dos esporos, e o corpo fica animado durante 1d4 + 1 semana antes de apodrecer. Criaturas animadas obedecem a ordens simples dadas por quem as animou (através dos esporos de ligação). As ordens são mais importantes que a segurança da criatura.

Um miconid tem um medo mortal de luz do sol, e não viaja por vontade própria ao mundo da superfície.

HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade dos miconids é baseada em círculos, grupos sociais extremamente fechados, unidos por trabalho grupal e sessões de harmonização. Os círculos de miconids geralmente são compostos por vinte membros, quatro de cada tamanho entre 1 e 5 dados de vida (ou seja, quatro de 1 dado de vida, quatro de 2 dados de vida, etc.). Cada comunidade é composta por 1d10 círculos.

A rotina diária de cada círculo é rigidamente estruturada: oito horas de descanso, seguidas de oito horas de cultivo das plantações de fungos, seguidas de oito horas de harmonização (diversão, adoração e interação social). Os homens-fungos se reúnem em um círculo, e o miconid ancião libera esporos de ligação e alucinação. Então, todo o grupo tem alucinações telepáticas nas oito horas. Os miconids consideram a harmonização a razão de sua existência. Somente esporos de perigo tiram o grupo da harmonia antes do término das oito horas.

O rei miconid é sempre o maior membro da colônia, o único com 6 dados de vida, e que não é membro de um círculo. Os outros miconids consideram que não pertencer a um círculo é algo horrível, e sentem pena do rei solitário. O papel de liderança é visto como desagradável, quase uma punição. Entretanto, quando o velho rei morre, o miconid de 5 dados de vida mais forte sempre assume as funções de líder. O rei deve permanecer fora dos círculos para manter a objetividade e se dedicar totalmente aos seus deveres. O rei anima guardiões para a colônia, para que os miconids não precisem realizar atos de violência. Ele coordena os horários de trabalho e presta atenção aos assuntos externos, que poderiam afetar os homens-fungos. O monarca também pratica alquimia com fungos, preparando poções especiais que podem ser úteis em tempos de perigo.

De modo geral, essas criaturas são pacíficas, desejando apenas trabalhar e realizar suas sessões de harmonização em paz. Não há notícias de desarmonia ou qualquer tipo de violência ou desentendimento entre eles. Se forem forçados a lutar, evitam matar; a violência afeta negativamente sua harmonia.

Nunca se conseguiu alcançar harmonia entre tais seres e os humanóides. Cada grupo vê o outro como uma ameaça repugnante. Os miconids têm dificuldade em acreditar que os humanóides não irão usar violência imediatamente. Portanto, são muito relutantes em lidar com eles. Devido a pressões populacionais existentes no mundo subterrâneo onde vivem, outros conflitos parecem inevitáveis. Se os miconids forem abordados de forma pacífica, é possível que se comuniquem, mas continuarão desconfiados.

Eles vivem em regiões do Underdark, úmidas, que são grandes áreas cavernosas subterrâneas, cujas proporções variam entre um grande complexo de cavernas e um continente secreto debaixo do solo. Os miconids tentam encontrar lugares isolados, distantes de áreas civilizadas. Apenas os batedores serão encontrados fora da toca. Eles procuram sinais de batalha e mortos, que seu rei reanima. Os miconids se alimentam de água e pequenos fungos, e o rei usa o produto dessas hortas para fazer poções. Reis miconids mortos são enterrados com honra sob as pilhas de pedra, enquanto os seres comuns são enterrados perto das hortas.

ECOLOGIA: Essa estranha espécie cultiva fungos, que mais tarde apodrecem, e se alimentam desses nutrientes do solo.

Sua expectativa de vida é de 24 anos. São necessários quatro anos para atingir cada dado de vida; assim, um miconid de 1 dado de vida tem quatro anos de idade, um de 2 dados de vida tem oito anos, etc., até um máximo de 5 dados de vida aos 20 anos. É necessária uma alienação especial para se chegar a 6 dados de vida (rei).

Além das poções mágicas comuns, um rei miconid pode preparar as seguintes poções:

Poção do Crescimento dos Fungos: Usada em tempos de escassez

populacional. Essa poção aumenta em 1 o número de dados de vida de um miconid. Só pode ser usada em uma criatura uma vez em toda a vida; novas doses não surtem efeito.

Poção da Cura dos Fungos: Só funciona em fungos e cura 1d6+1 pontos de vida.

Poção do Apodrecimento: Afeta uma criatura humanóide como se a vítima fosse um ser morto e contagiado pelos esporos de fungos roxos. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência a veneno ou morrerá, sendo substituída em 1d4+1 dias por uma forma inteligente de fungo amistosa aos miconids, que sobrevive 1d4+1 semanas, antes de apodrecer permanentemente. *Curar Doenças* evita a morte da vítima, mas apenas se lançada até no máximo três minutos após a infecção. *Curar Doenças* junto com *Reviver Mortos* trazem de volta vítimas da doença dos fungos após 48 horas. Essa poção raramente é usada pelos homens-fungos.

Pó da Alucinação: É usado quando há escassez de esporos de alucinação, talvez devido à morte dos membros de 4 e 5 dados de vida de um círculo. O pó também é usado como defesa, quando os miconids têm certeza de que serão atacados: a substância é embrulhada em teias de aranha e colocada na entrada do círculo. Criaturas de tamanho M liberam o pó, que afeta todos os seres em um raio de 6 metros da mesma forma que os esporos de alucinação.

Poção da consagração: É a dieta especial que permite que fungos de 5 dados de vida cresçam até o nível de 6 dados de vida e se tornem reis. O crescimento é imediato e doloroso, e só afeta o miconid uma única vez. O líquido é venenoso para humanos (sucesso em um teste de resistência ou morte).

Sempre há uma *poção da consagração* na comunidade. Se outras poções estiverem indicadas, consulte a seguinte tabela:

01-10	Outra <i>poção da consagração</i>
11-20	<i>Poção do Crescimento dos Fungos</i>
21-30	<i>Poção da Cura dos Fungos</i>
31-40	<i>Pó da Alucinação</i>
41-45	<i>Poção do Apodrecimento</i>
46-00	Use a tabela normal das poções

CLIMA/TERRENO:	Guardiã	Espiritual	D'Água
FREQÜÊNCIA:	Qualquer um	Subterrâneo	Água fresca
ORGANIZAÇÃO:	Muito rara	Rara	Incomum
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Solitária	Solitária	Solitária
DIETA:	Diurno	Noturno	Qualquer um
INTELIGÊNCIA:	Onívora	Carnívora	Onívora
TESOURO:	Excepcional(16)	Alta(13)	Muito (11)
TENDÊNCIA:	X(H)	X (B,T)	X (D)
	Justa	Cruel	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2	1-3	1-4
CA:	3	4	5
MOVIMENTO:	15	12	9, Nd 18
DADOS DE VIDA:	11-12	9-10	7-8
TACO:	9	11	13
Nº DE ATAQUES:	2	1	1
DANO/ATAQUES:	1-6 / 2-8	1-3	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	No texto	No texto	No texto
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	I (7m)	I (5m)	G (3m)
MORAL:	Campeão (15)	Elite (14)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	7.000	5.000	3.000

Nagas são criaturas com corpo de serpente e cabeça humana, com alta inteligência e habilidades mágicas. Elas preferem climas quentes, e não costumam se distanciar muito de seus lares.

Criaturas de sangue frio, apresentam escamas brilhantes e na idade adulta chegam a ter de 3 a 7 metros de comprimento. Seus olhos, sem pálpebras, são claros e arregalados, quase luminescentes, e as espinhas são equipadas com extensões triangulares e afiadas, que crescem numa linha que vai da base do pescoço à ponta da cauda. Sábias e pacientes, essas criaturas podem permanecer imóveis por horas, mas movem-se rapidamente quando alarmadas. Elas preferem descansar num estado semiconsciente, que economiza energia e as torna muito difíceis de surpreender. Ocasionalmente, fabricam uma bolsa para carregar itens, que alojam debaixo do queixo. Os dois tipos terrestres de naga têm um cheiro peculiar, que impregna seus covis e áreas próximas.

Nagas normalmente podem falar quatro ou mais idiomas.

COMBATE: Essas criaturas freqüentemente montam armadilhas para aprisionar intrusos. Como possuem poucas habilidades de combate, usam magias em primeiro lugar. Quando se esgotam, as nagas contam com uma mordida venenosa, mas apenas as muito grandes podem esmagar suas vítimas, como uma serpente gigante.

HABITAT/SOCIEDADE: Nagas vivem solitariamente, caçando em uma área equivalente a um quadrado de 400 metros de lado. Vivem em buracos profundos, embora algumas vezes sejam vistas repousando em ruínas ou salas escuras. Embora seja impossível distinguir o sexo de uma naga, existe uma chance de 10% de que um encontro inclua um ou mais companheiros. Esses acasalamentos são temporários, pois a naga grávida rapidamente abandona o macho em busca de um lugar seguro para esconder os ovos. Nagas jovens se parecem com serpentes gigantes até a maturidade, quando suas cabeças humanas emergem após um longo e doloroso processo.

ECOLOGIA: Embora as nagas não produzam bens comerciais, suas vidas ultrapassam muitas gerações humanas, e elas mantêm um detalhado registro histórico, sendo boas fontes de informação. Essas criaturas freqüentemente protegem tesouros ou artefatos por séculos. Sua pele pode ser utilizada na fabricação de brunea +2, e seus olhos e dentes são vendidos para uso em magias arcanas.

NAGA GUARDIÃ

Cercada por um odor floral adocicado, essa naga é marcada por escamas verde-douradas, espinha prateada e ofuscantes olhos dourados. É chamada dessa maneira porque sua natureza justa torna-a uma sentinela perfeita para o tesouro de criaturas com tendência semelhante. Essa naga sempre adverte intrusos, e freqüentemente enterra os que foram derrotados em batalha. Ela pode cuspir veneno em um atacante individual a uma distância de até 10 metros. O veneno mata qualquer um que falhar no teste de resistência. Além da mordida venenosa e do esmagamento, essa naga tem a habilidade de usar magias divinas como sacerdotes do 6º nível.

NAGA ESPIRITUAL

De coloração rubro-negra essas criaturas têm cabeças mais humanas que as outras, com cabelo seboso e olhos castanho-escuros. Elas cheiram a carne podre, que, por acaso, é seu prato favorito! Escondem-se em ruínas ou cavernas desertas e procuram causar o mal a qualquer criatura que invada seus domínios. Elas montam armadilhas, e freqüentemente atacam de surpresa. Embora não sejam grandes o bastante para esmagar suas vítimas, possuem uma mordida venenosa e um olhar que enfeitiça (como *Encantar*) todos aqueles que fixam seus olhos e falham num teste de resistência a paralisção. Além disso, esses monstros podem usar magias arcanas como magos de 5º nível, e magias divinas como sacerdotes de 4º nível.

NAGA D'ÁGUA

As encantadoras nagas d'água variam do verde-esmeralda ao turquesa, com inclusões de castanho-escuro e um pálido verde ou cinza-escuro. Suas espinhas têm pontas vermelhas, que se levantam como lâminas quando estão irritadas. Os olhos vão do verde-pálido ao âmbar. Essa naga é encontrada em águas claras e frescas. Ela dificilmente ataca quando não ameaçada. Além de sua mordida venenosa que inflige 1d4 pontos de dano, essas criaturas possuem magias arcanas como magos de 5º nível. Desconhecem magias que lidem com fogo.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um / exceto ártico
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Trios, pares, só, ou trabalhando com outras criaturas <i>vis</i>
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (16)
TESOURO:	S, T, W
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3 (frequentemente 1)
CA:	6
MOVIMENTO:	13
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-4 / 2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (até 4m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	4.000

Nagas negras são criaturas terríveis, com rostos humanos (suas bocas têm presas) e corpo de serpente. Elas freqüentemente trabalham com outras criaturas malignas para ganho mútuo ou sobrevivência. Nagas negras costumam ser dessa cor mesmo, púrpura-escuro ou azul muito escuro. Sua cabeça, provida de cristas, e suas escamas, quase invisíveis, fazem com que essa criatura se pareça mais com uma gigantesca enguia que com serpentes.

COMBATE: Nagas negras têm poderes de percepção extra-sensorial naturais (alcance de 25 metros) e usam essa habilidade constantemente.

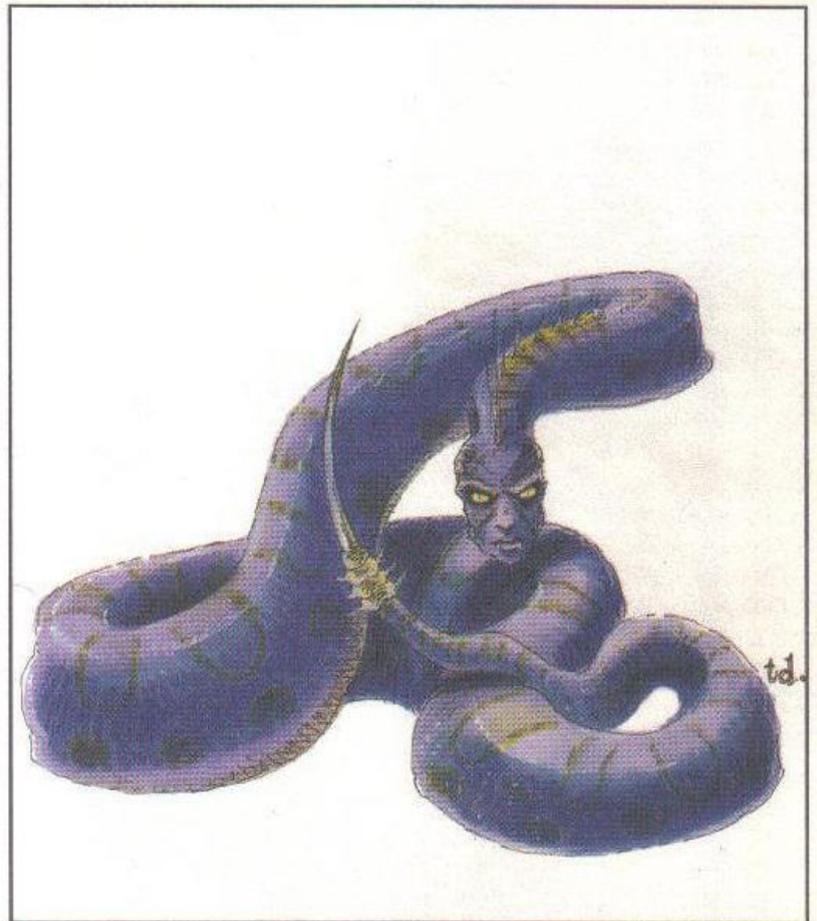
Esses monstros podem morder (sem veneno nas presas) e contam com um ferrão venenoso na ponta da cauda; o ferrão serrilhado causa dano físico, e qualquer ser atingido deve fazer um teste de resistência a veneno ou sofrer 1-2 pontos de dano adicionais, antes de cair em sono profundo (tempo para fazer efeito: uma rodada, o sono dura 2d4 rodadas).

A habilidade mais temida de uma naga negra é o seu poder de lidar com magias, que pode utilizar como um arcano de 6º nível (4, 2, 2). Usa apenas magias verbais, podendo aprendê-las com dragões, Phaerimm ou outras criaturas que possam criá-las com apenas palavras ou pensamentos (magias que são fruto da vontade, definidas em oposição a poderes mágicos naturais, podem ser facilmente alterados para magias de efeito verbal, mas o desenvolvimento de uma magia que envolva componentes gestuais e materiais em magias de efeito verbal não é tão fácil). Nagas negras podem criar novas magias ou modificar, por experimentação, as já existentes para que só seja necessário o componente verbal. Os dois modos de adquirir novas magias são demorados e custosos, e isso pode forçá-las a servirem a criaturas malignas mais fortes ou a qualquer um que as contrate, acabando por abraçarem uma vida de aventuras.

Nagas negras são imunes ao efeito de todos os ácidos, venenos de animais e naturais conhecidos (normais e mágicos). Algumas são conhecidas pelo hábito de engolir venenos e trabalhar como portadoras, cuspidas quando chegam ao seu destino. Elas podem cuspir o veneno que carregam a uma distância de 3 metros sobre qualquer oponente; isso requer uma jogada de ataque, que, na rodada, deve substituir o ataque de mordida, embora a naga possa liberar o veneno enquanto morde, combinando os danos.

Em combate, uma naga negra pode usar seu ferrão, e uma magia ou mordida, na mesma rodada. Se o espaço permitir, a criatura pode direcionar seu ferrão e sua mordida contra o mesmo inimigo, mas ela é inteligente o bastante para dirigir ataques contra oponentes múltiplos, atacando até mesmo adversários que estejam na sua frente e atrás de si simultaneamente caso seja encurralada por ambos numa passagem estreita.

Nagas negras não podem ter suas mentes lidas, pois sua habilidade de percepção extra-sensorial, as torna imunes a poderes como *Percepção Extra-sensorial* e outros. Elas estão sujeitas, mas são resistentes, a *Sono*, *Imobilização* e magias similares da escola de **Encantamento/Feitiço**, recebendo um bônus



de +2 para todos os testes de resistência contra magias desse tipo.

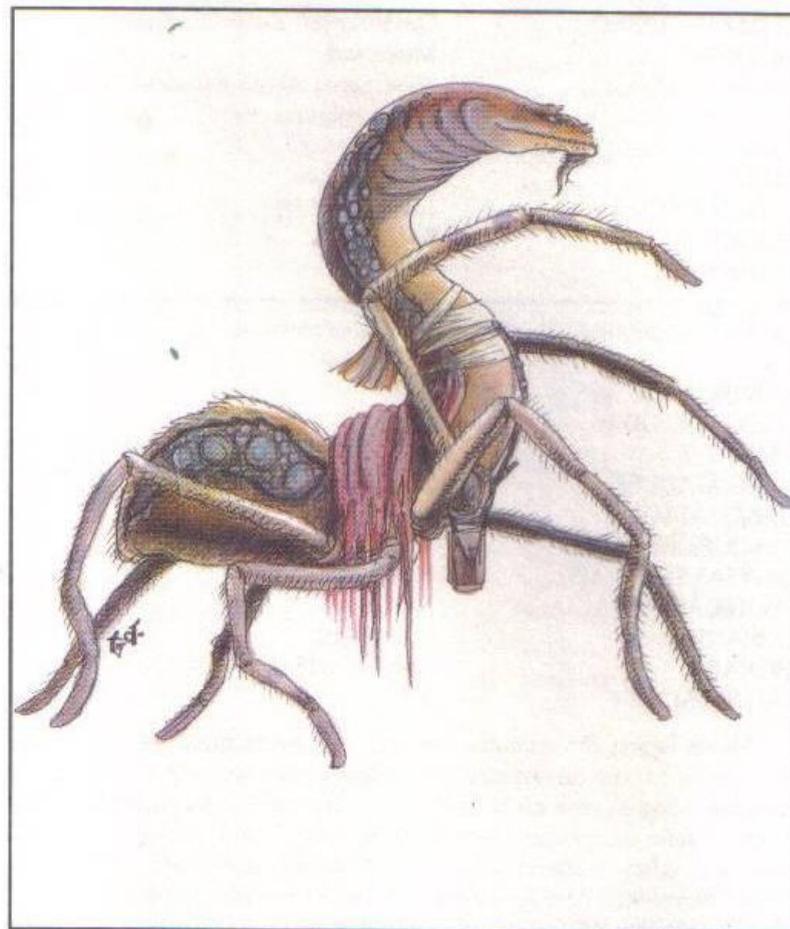
HABITAT/SOCIEDADE: Nagas negras fazem seus covis em lugares rochosos, como cavernas e ruínas. Gostam de habitar locais onde possam esconder tesouros e *grimoires*, que tenham mais que uma entrada ou saída e pelo menos uma passagem estreita o suficiente para que a víbora a bloqueie com o próprio corpo, enfrentando individualmente cada intruso. Nagas negras gostam de armadilhas, e irão montá-las (ou contratar criaturas para fazê-lo) sempre que possível.

Nagas tendem a ser solitárias, mas podem formar grupos familiares estáveis de dois ou três membros. Elas são bissexuais, e dão à luz uma massa sinuosa de várias crias semelhantes a vermes, rapidamente abandonadas para que possam cuidar de si mesmas. Inteligentes, as nagas sabem que têm poucas chances de enfrentar e vencer, sozinhas, a maioria das criaturas do mundo. (Esse monstro é nativo de FORGOTTEN REALMS.) Por isso, freqüentemente se aliam a outros seres malignos como orcs, robgoblins, drows, phaerimm, beholders e outros. Elas gostam de ocupar um papel de "comandante e força de ataque mágico", talvez num posto intermediário como sargento, abaixo de um comandante mais poderoso — mas são sábias o bastante para adotar a fé, crenças e regras de qualquer grupo de que façam parte.

ECOLOGIA: Nagas negras não comem umas as outras por vontade, mas comerão quase qualquer outra coisa quer esteja viva ou morta. Ocasionalmente comerão líquens ou plantas, embora sua dieta principal seja carne, preferencialmente quente, com sangue ainda fresco.

Nagas negras passam sua vida trabalhando para outros seres. Entretanto, sempre que possível, elas também perseguem objetivos pessoais que às vezes podem parecer tão excêntricos ou estranhos quanto alguns objetivos humanos, embora sempre incluam o aumento de seu poder pessoal, com a aquisição de novas magias e itens mágicos. Nagas negras são rápidas na pilhagem de seus inimigos caídos, engolindo itens, pergaminhos e livros de magia para que possam cuspi-los de volta depois; todas possuem um órgão interno em forma de bolsa que usam para carregar objetos. Esse órgão tem paredes espessas, cheias de ar — semelhantes à borracha — e que estão lá para proteger a naga de pontas afiadas e coisas do gênero. No entanto, essa estrutura também protege sua carga dos líquidos digestivos e tem o efeito colateral, bastante incomum, de esconder itens mágicos de qualquer forma de detecção.

CLIMA/TERRENO:	Neogi	Grande Mestre Anciã
FREQÜÊNCIA:	Qualquer um	Qualquer um
ORGANIZAÇÃO:	Rara	Muito rara
	Tribal	Solitária mais alimentadores
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Q	Nenhum
TENDÊNCIA:	Vil	Vil
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8	1
CA:	3	5
MOVIMENTO:	6	3
DADOS DE VIDA:	5	20
TACO:	15	Nenhum
Nº DE ATAQUES:	3	0
DANO/ATAQUES:	1-3 /1-3 /1-6	0
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno retardante	Digestão, crias
DEFESAS ESPECIAIS:	Possíveis magias	Crias
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	10%
TAMANHO:	P (1m de altura)	I (7m de altura)
MORAL:	Resoluto (12)	Incerto (6)
VALOR EM XP:	650	14.000



Um neogi parece ser um cruzamento entre uma aranha-lobo e uma enuia elétrica. Ele é pequeno, peludo, tem oito patas e um pescoço flexível, carnudo e nu, que termina na cabeça ofidia com uma boca cheia de dentes afiados como agulhas. As extremidades de seus membros são pequenas garras. Os pêlos de um neogi têm uma coloração marrom-clara, mas são tingidos com uma variedade de cores para denotar poder, marcas, feitos e avisos para outros neogis. Quanto mais velho mais colorida sua pele se torna.

Os neogis são escravocratas e saqueadores impiedosos, e não se importam em devorar inimigos, servos ou companheiros mortos. Compõem uma odiosa raça xenófoba.

Neogis comunicam-se no seu próprio idioma, e na língua comum. Alguns podem falar de uma a quatro outras línguas para facilitar a comunicação com escravos, garantindo que as ordens sejam obedecidas corretamente.

COMBATE: Os neogis têm inúmeras defesas; a primeira é a escravização de umber hulks. Cada neogi tem um escravo umber hulk pessoal que combina as funções de guarda-costas, servo e outras. Segundo, a mordida de um neogi é venenosa. Aqueles que forem mordidos e falharem num teste de resistência a veneno serão afetados como se estivessem sob os efeitos de *Lentidão* por 1d8 rodadas. Múltiplas mordidas irão estender esse período por 1d8 rodadas adicionais por nova mordida. Por último, um em cada dez neogis tem alguma habilidade mágica, com um domínio da magia semelhante ao de humanos do 1º ao 8º nível.

HABITAT/SOCIEDADE: Os neogis são encontrados apenas nas localidades mais remotas, muito abaixo da terra, ou entre as estrelas mais distantes. Suas vidas se resumem em suas comunidades e escravos.

São escravocratas, com um senso de propriedade que acompanha cada indivíduo desde o nascimento: todos são ou propriedade ou proprietários, escravos ou neogis. Até mesmo neogis são escravos de outros neogis, sendo que um neogi escravizado também pode ter seus próprios escravos e todos que não sejam da mesma raça são tatuados com símbolos de propriedade, geralmente na frente e atrás do ombro esquerdo.

Umbur hulks cativos são treinados desde a infância para obedecer a seus pequenos mestres, satisfazendo todos os seus desejos. Qualquer neogi pode comandar um umber hulk (o efeito desse comando é semelhante aos efeitos de *Enfeitiçar Monstros*).

A visão de mundo "possua ou seja possuído" dos neogis resulta numa percepção paranóica da realidade, algo que beira à xenofobia, e seus inflexíveis ataques a outras raças tornam-os universalmente odiados. A única raça "normal" em contato com os neogis são os devoradores de mentes, que lucraram com o comércio de escravos.

ECOLOGIA: À medida que um neogi fica mais velho e sua mente falha, suas ordens se tornam confusas, e seus escravos, desobedientes. Seus companheiros podem optar por envenenarem o velho. Os diferentes tipos de veneno circulando pelo corpo sobrecarregam o organismo do velho neogi, e ele começa a se transformar num grande mestre ancião.

O neogi que sofre a transformação cresce até 7 metros em altura e cintura, suas pernas e braços se tornam inúteis, e a inteligência desaparece; agora ele só vive para comer. Carne fresca é a preferida, embora qualquer outra possa sustentá-lo. Um grande mestre ancião inflige 1d12 pontos de dano por rodada a qualquer criatura com a qual seja alimentado.

Após 2 meses comendo, a pele do grande mestre ancião se rompe, e uma nova ninhada de neogis maduros surge. Os rebentos não têm marcas e são pouco inteligentes ao nascer, e, durante a semana seguinte na área da ninhada, só se ouvem sons de batalha enquanto os jovens neogis se matam por comida. Dos vinte a quarenta que comem seu caminho para fora da barriga do grande mestre ancião apenas três a seis sobrevivem, e serão considerados escravos da comunidade, até a época em que clamam por um umber hulk como escravo pessoal. Se um grande mestre ancião for atacado e sua pele for perfurada, ele libera 2d4 neogis para defender a si próprio. Essas criaturas são parte da futura ninhada, e não são substituídos. Armas de concussão não irão perfurar a pele e, dessa maneira, não liberam os jovens neogis. Armas de corte ou perfurantes e magias que perfurem ou queimem irão produzir o efeito defensivo.

FUGITIVOS

Esses neogis ladinos se rebelaram e procuram escapar dos outros neogis e de seus venenos, que podem transformá-los em grandes mestres anciões. Neogis ladinos são um pouco melhores que seus camaradas, e são mais desesperados, devido ao fato de serem perseguidos pela própria raça, sedenta para começar o processo que dará origem a mais neogis.

CLIMA/TERRENO:	Planos inferiores
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	-4
MOVIMENTO:	15, Vn 36 (C)
DADOS DE VIDA:	6 + 6
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUES:	4-10 / 4-10 / 2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Cascos ardentes
DEFESAS ESPECIAIS:	Nuvem paralisante
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2m no ombro)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2.000



Pesadelos voadores são os cavalos selvagens dos planos inferiores, freqüentemente servindo como montarias para baatezu, tanar'ri, bruxas noturnas, lichs e poderosos lordes mortos-vivos. Eles se parecem com grandes e poderosos cavalos de cor completamente negra. Têm olhos vermelhos e brilhantes, narinas flamejantes alaranjadas e cascos que queimam como brasa. A crina e a cauda esvoaçantes são ásperas e selvagens.

Pesadelos voadores podem entender as ordens de cavaleiros malignos e comunicarem-se por empatia.

COMBATE: Pesadelos voadores odeiam a vida material e freqüentemente atacarão qualquer criatura que não pertença aos planos inferiores, e, às vezes, até as criaturas desses planos. Esses monstros têm presas odiosas, que infligem 2-8 pontos de dano numa mordida. Seus cascos ardentes infligem cada um 5-10 (1d6 +4) pontos de dano por ataque, e atearão fogo a qualquer combustível.

Durante o combate, a emoção e o fervor da luta farão com que o pesadelo voador emita uma nuvem quente, fumegante, de vapores nocivos. Essa emanação cega e sufoca todos aqueles num raio de 3 metros do cavalo maligno. Vítimas devem fazer um teste de resistência à paralisção ou sofrer penalidades de -2 em jogadas de ataque e dano.

Embora não tenham asas, pesadelos voadores são capazes de moverem-se magicamente pelo ar, e a uma velocidade impressionante. Eles podem voar pelos planos Astral e Etéreo à vontade.

HABITAT/SOCIEDADE: Pesadelos voadores são inteligentes, e não podem ser tratados como simples cavalos. Servirão como montaria por sua própria vontade em quaisquer missões que envolvam intenções malignas. Entretanto, para um cavaleiro desavisado, as ambições do próprio animal podem tornar o ato de montá-lo inviável. Freqüentemente eles farão o que querem, em vez de seguirem os desejos de seus mestres. De certa maneira, pesadelos voadores oferecem os mesmos problemas que as armas mágicas de ego forte.

Qualquer um nos planos inferiores que não seja um nativo pode atrair a atenção de um pesadelo voador para tê-lo como montaria. O processo envolve várias magias, assim como uma oferenda em troca dos serviços da criatura. A convocação requer um mago ou arcano especialista no mínimo

do 5º nível. As seguintes magias devem ser executadas: primeiramente, o arcano precisa executar *Montaria Arcana*. Essa conjuração é usada para atrair a atenção do pesadelo voador. Então, o ritual de *Convocar Criaturas III* tem que ser efetuado para conectá-lo ao serviço desejado. Quando isso estiver completo, uma *Muralha de Névoas* tem que ser erguida. Se todos os passos foram seguidos corretamente, o animal voador virá galopando pela névoa, com suas narinas fumegantes e olhos brilhando, à disposição do serviço do mal. Finalmente, uma oferenda é necessária, e pode ser entregue por qualquer um, não apenas pelo arcano. A oferenda consiste em flocos na forma de aveia e feitos de platina, que o pesadelo voador irá comer. Os flocos devem valer no mínimo 200 po. Quem quer que o alimente com os flocos, será seu mestre por 72 horas.

Criaturas dos planos inferiores não executam esse procedimento para convocar um pesadelo voador. A natureza do pacto que une-o aos nativos desses planos é desconhecida.

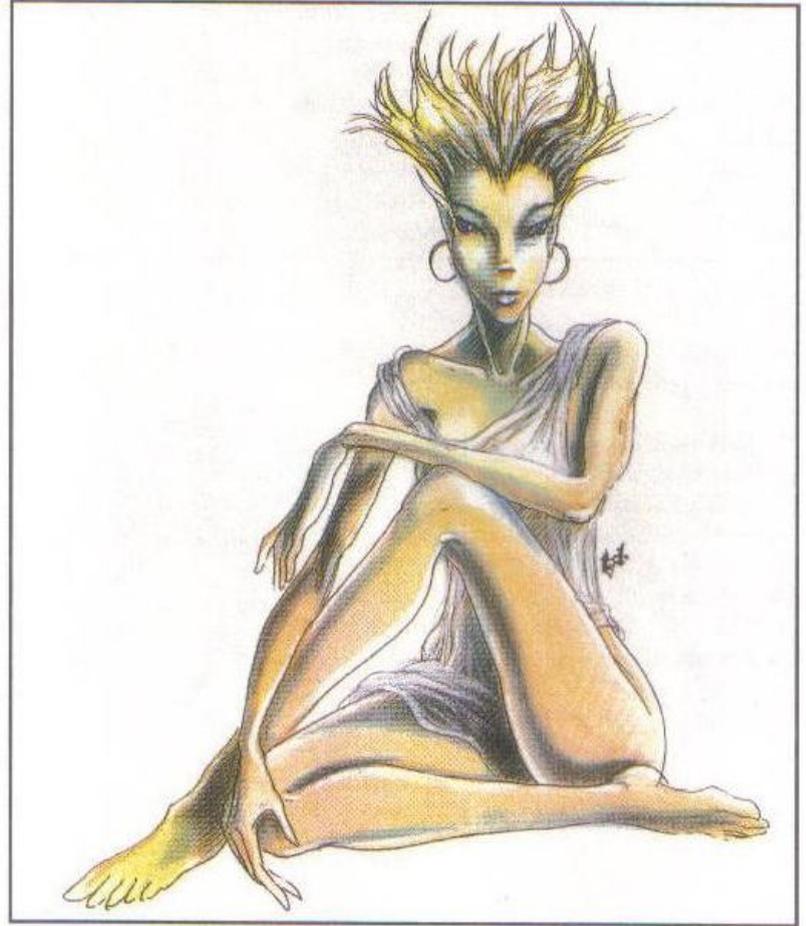
Uma vez por década, no plano de Hades, há um período negro e sinistro chamado Encontro das Trevas, em que as criaturas dos planos inferiores se encontram e decidem como espalhar o mal pela próxima década. Quando esse período se aproxima, existe uma grande concentração de pesadelos voadores, e sua freqüência muda de muito rara para incomum. Essa é a primeira indicação de que o Encontro das Trevas está pronto para acontecer, e dura aproximadamente 2 semanas. Imediatamente antes de começar, os pesadelos voadores cavalgam os planos numa carga assustadora que informa a todos que o Encontro das Trevas começou.

ECOLOGIA: Pesadelos voadores não possuem laços biológicos com cavalos verdadeiros. São simplesmente servos do mal, sem necessidade de comida ou ar, e que por algum pacto desconhecido adotaram essa forma. São tidos como carnívoros, pois têm o hábito de comer os inimigos derrotados sempre que possível. Entretanto, não há nada que indique que um pesadelo voador retira sustento da carne de animais — eles ganham sua força através do serviço maligno.

NINFA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (16)
TESOURO:	Q (Qx10, X)
TENDÊNCIA:	Neutra (bondosa)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	9
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	0
DANO/ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M (1,2m - 1,8m)
MORAL:	Incerto (7)
VALOR EM XP:	1.400



Tão lindas que apenas um rápido olhar pode cegar ou até mesmo matar um homem, as ninfas são a personificação da amabilidade, um triunfo da natureza. Sua beleza está além de palavras — uma mulher sempre jovem, com pele macia e radiante, cabelos longos e sedosos, dentes perfeitos, lábios carnudos e olhos gentis. Exala um aroma delicioso e seu longo robe, bordado com linhas douradas e adornado com as nuances do arco-íris, brilha num esplendor de outro mundo. O comportamento da ninfa é encantador, seu raciocínio é rápido, fala sua própria língua musical e a comum.

COMBATE: Neutras em suas alianças e cuidados, ninfas não lutam mas fogem se confrontadas por um intruso ou perigo. Elas são capazes de criar uma *Porta Dimensional* uma vez por dia, e podem utilizar magias como um druida de 7º nível, o que lhes concede quatro magias do 1º círculo, duas do 2º, duas do 3º e uma do 4º, que podem ser usadas uma vez por dia. Olhar para uma delas causa cegueira permanente ao observador, no caso de falha num teste de resistência à magia. Se a ninfa estiver nua ou desnudar-se diante de um observador, ele irá morrer, a não ser que obtenha sucesso num teste de resistência à magia.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas belas fêmeas habitam apenas os mais amáveis locais selvagens, lagos e riachos de águas claras, palácios de gelo, grutas oceânicas e cavernas cristalinas. Ninfas preferem uma existência solitária, mas muito ocasionalmente algumas se reunirão num local de encanto espetacular, embora esses encontros raramente durem mais que alguns meses. Animais de todos os tipos se aglomeram ao redor de uma ninfa para receber mimos e carinhos, esquecendo seus inimigos naturais para ficar próximos à adorável criatura.

Há uma chance de 10% de que uma ninfa venha a ser amigável se abordada por uma criatura benéfica, desde que a mesma não tenha olhado a ninfa anteriormente, chamando-a ou atraindo sua atenção antes de observá-la. Por outro lado, se uma ninfa vir um humano com Carisma 18 e inclinação para o bem antes que ele a veja, há uma chance de 90% de que a bela criatura seja simpática em relação ao homem. Ainda é necessário que se façam os testes de resistência ao olhar para uma ninfa.

As ninfas odeiam a feiúra e o mal, e algumas vezes irão ajudar os perso-

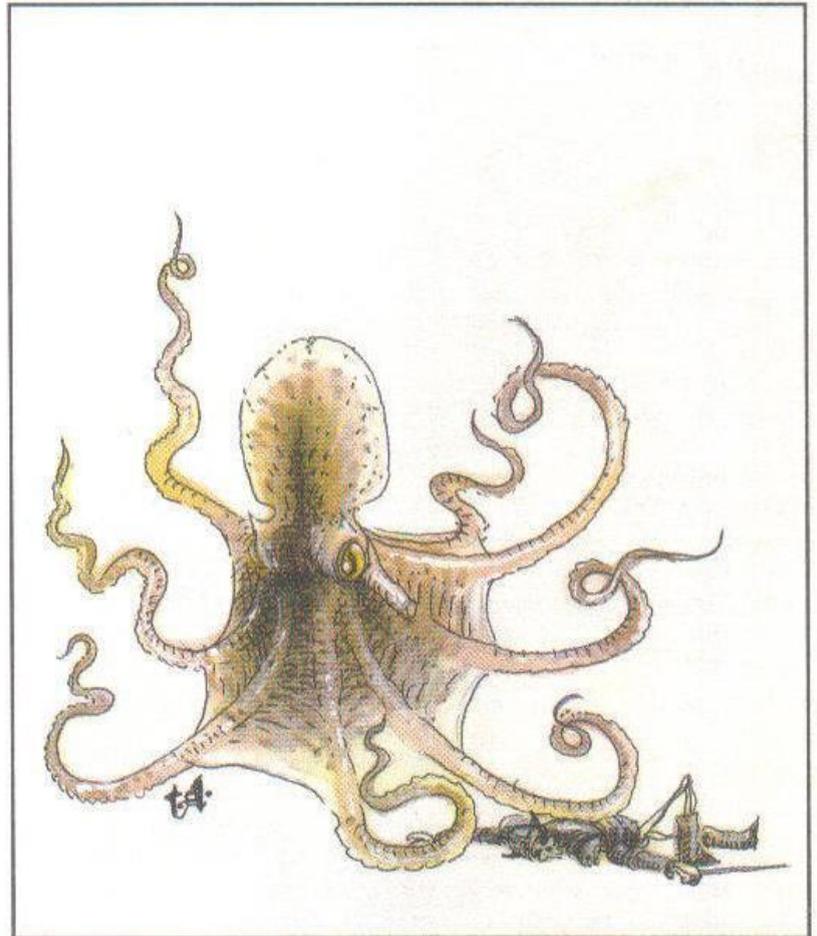
nagens a derrotá-los. Qualquer tesouro que uma ninfa possua terá sido presente de algum homem apaixonado.

ECOLOGIA: Como um druida, a ninfa acredita na santidade da natureza e de seu meio-ambiente, e tentará manter seu lar seguro e puro. Ela irá curar animais, cuidar de árvores e plantas quebradas e, às vezes, até mesmo ajudar um homem aflito (chance de 15%). Como ninfas vivem por muitas gerações, elas podem mostrar bons conhecimentos sobre a história de uma área, e freqüentemente conhecem locais secretos, esconderijos e passagens há muito esquecidas. Se um homem for beijado por uma ninfa, todas as memórias dolorosas e incômodas serão esquecidas pelo resto do dia — o que pode ser um alívio para alguns, e uma maldição para outros. Um tufo dos cabelos de uma ninfa pode ser usado para produzir uma poderosa poção do sono. Esse cabelo, se encantado, trançado num tecido e costurado numa peça de vestuário, irá aumentar magicamente em 1 ponto o Carisma do usuário da roupa. As lágrimas de uma ninfa podem ser usadas como ingrediente para um filtro do amor. Se uma mulher se banhar na mesma água em que se banhou uma ninfa, seu Carisma será aumentado em 2 pontos, até que ela se lave novamente.

POLVO GIGANTE

CLIMA/TERRENO:	Qualquer água salgada
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	(R)
TENDÊNCIA:	Neutra(maligna)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	7
MOVIMENTO:	3, Nd 12
DADOS DE VIDA:	8
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	7
DANO/ATAQUE:	1-4 (x6) / 2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Constricção
DEFESAS ESPECIAIS:	Tinta, mudança de cor
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Grande (3-4m lado a lado)
MORAL:	Elite(13)
VALOR EM XP:	2.000



A temida siba é o flagelo dos pescadores e marinheiros que vivem e viajam pelos mares. Maliciosos e astutos, os polvos gigantes são conhecidos por atacar navios, roubando e capturando seus tripulantes.

Esses monstros mudam de cor para obter camuflagem, e o número de cores e padrões disponíveis é extenso, indo do verde ao preto, com manchas azuis ou faixas vermelhas. Os tentáculos são geralmente disfarçados como algas marinhas. Uma vez camuflado, há apenas uma chance de 10% de alguém conseguir detectá-lo, e, na maioria das vezes, são os olhos da criatura que a denunciam. A coloração normal do monstro varia do cinza ao marrom; a boca e a língua são de um tom laranja-claro.

COMBATE: Um polvo atacará nadadores ou pequenas embarcações para comer a tripulação. Sabe-se que vários desses animais podem cooperar para vencer um navio maior, e qualquer embarcação atacada por tais monstros perde o rumo e pára totalmente em três turnos.

Um polvo gigante costuma atacar com seis de seus oito tentáculos, valendo-se dos dois restantes para se ancorar. Cada tentáculo causa 1d4 pontos de dano, mas a menos que o mesmo seja cortado ou afrouxado, o polvo irá apertar a vítima, causando 2d4 pontos de dano a cada rodada após o ataque inicial. Se uma presa for trazida próxima o suficiente da boca, o monstro poderá mordê-la, causando 2d6 pontos de dano.

Qualquer criatura com menos de 2,5 metros será atacada por apenas um tentáculo de cada vez. A chance de que os membros superiores da presa venham a ser imobilizados em um ataque bem-sucedido do monstro é de 25%; a chance de que os dois membros superiores continuem livres também é de 25%. Se os braços estiverem presos, a vítima não tem direito a ataque; se apenas um membro estiver preso, a jogada de ataque da vítima sofre uma penalidade de -3. Se ambos os membros da vítima estiverem livres (ou seja, o tentáculo se enrolou apenas no corpo), a jogada de ataque sofrerá uma penalidade de -1. Os tentáculos seguram com uma Força 18/20. Qualquer criatura com Força superior a 18/20 pode agarrar o tentáculo e anular a sua constricção. No entanto, isso não liberta a vítima, e o polvo vai imediatamente tentar levá-la à boca para devorá-la. Para que alguém possa se libertar, o tentáculo deve ser cortado; isso requer 8 pontos de dano (esses pontos são contados além dos possuídos pelo monstro por seus 8 dados de vida).

Uma vez que três ou mais tentáculos sejam cortados, há 90% de chance de que o polvo fuja, ejetando uma nuvem de tinta negra de 15 metros de altura, 20 de largura e 20 de comprimento. Essa nuvem obscurece a visão de qualquer criatura em seu interior. O polvo ferido então se camufla no covil, ou em algum outro esconderijo próximo e leva de 2 a 3 meses para regenerar os tentáculos cortados.

HABITAT/SOCIEDADE: Embora cooperem para atacar uma fonte de comida, esses monstros vivem uma existência solitária, preferindo se abrigar em águas mornas com profundidade de média a rasa. Seus covis são feitos em navios afundados e cavernas submarinas; qualquer tesouro encontrado é apenas um resto de refeições anteriores. Grandes caçadores, estes monstros têm grande paciência e cobrem uma área muito pequena, esperando que a comida venha até eles. A época de acasalamento é na primavera. Como a maioria dos animais marinhos, eles deixam seus ovos em um recife para que choquem sozinhos.

ECOLOGIA: Quando a presa está escassa, ou se o polvo está ferido, ele passa a se alimentar de qualquer coisa, ingerindo desde pequenos crustáceos até algas marinhas. Ele prefere caçar à noite. Sobrevivência é o seu maior objetivo.

O couro do monstro é resistente à prova d'água, e é transformado em ótimas capas contra a chuva. Outro subproduto dessas criaturas é a tinta usada para escrever pergaminhos mágicos.

OGRO

CLIMA/TERRENO:	Ogro Qualquer terra	Ogro Mago Qualquer terra oriental	Ogro Merrow Qualquer água
FREQÜÊNCIA:	Comum	Muito rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa(8)	Média a excepcional (9-16)	Média(8-10)
TESOURO:	M(Q,B,S)	G(R,S,mágico)	M(A)
TENDÊNCIA:	Cruel	Egoísta	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20 (2d10)	1-6	2-24(2d12)
CA:	5	4	4
MOVIMENTO:	9	9, Vn 15(B)	6, Nd 12
DADOS DE VIDA:	4+1	5+2	4+4
TACO:	17	15	15
Nº DE ATAQUES:	1	1	3 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-10 (ou por arma +6)	1-12	1-6/1-6/2-8 (ou por arma + 6)
ATAQUES ESPECIAIS:	+2 no dano	Magia	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	Grande (2,7m +)	Grande (3m)	Grande(2,7m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Elite(13-14)	Resoluto(11-12)
VALOR EM XP:	270	650	420
Líder:	650	—	650
Chefe:	975	975	975

Ogros são humanóides feios, grandes e gananciosos, que vivem de emboscadas, ataques e roubos. Sórdidos e com péssimo temperamento, são encontrados como mercenários nas tropas de tribos orcs, clérigos malignos e gnolls. Esses monstros se misturam livremente com gigantes e trolls.

Ogros adultos têm entre 2,7 e 3 metros, e pesam de 150 a 175 quilos. A cor da pele varia do amarelo ao marrom-escuro fosco e (raramente) um violeta. Suas protuberâncias nodosas e verrugas são geralmente de uma cor diferente — ou, pelo menos, mais escuras que o restante da pele. Os olhos, púrpura, têm pupilas brancas. Dentes e garras são alaranjados ou pretos; ogros possuem cabelo longo e seboso, cuja cor varia do azul quase preto até um verde escuro e fosco. O odor dessas criaturas é repulsivo, lembrando leite estragado. Vestem-se com peles malcuidadas e couro de animais. É comum para os ogros falar o idioma de orcs, trolls, gigantes de pedra e gnolls, bem como o sua própria língua. A expectativa de vida típica desse povo é de 90 anos.

COMBATE: Em pequenos grupos, os ogros lutam como indivíduos desorganizados; mas em tropas compostas por onze ou mais, um líder, e grupos de dezesseis ou mais geralmente incluem dois líderes e um chefe. Ogros manuseando armas recebem um bônus de Força de +2 para atingir; líderes recebem um bônus de +3, e os chefes têm +4. As fêmeas lutam como os machos, mas infligem apenas 2-8 pontos de dano, e têm um máximo de 6 pontos de vida por dado. Ogros jovens lutam como adultos.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas são encontradas em cavernas profundas, picos de montanhas, em qualquer lugar. As tribos têm de dezesseis a vinte machos, de duas a doze fêmeas e de dois a oito jovens. Xamãs, se presentes, serão sacerdotes de 3º nível e terão acesso às esferas de **Combate**, **Adivinhação**, **Cura**, **Proteção** e **Solar** (apenas escuridão). Os ogros vivem de ataques a comunidades próximas e a viajantes, e comem praticamente qualquer coisa. Preferem carne de elfo, anão e halfling havendo apenas 10% de chance de que membros dessas raças sejam encontrados como prisioneiros ou escravos. Há uma chance de 30% de que um covil ogro possua de dois a oito escravos. Prisioneiros capturados são sempre usados como escravos (25%) ou comida (75%). Extremamente avarentos, esses monstros brigam e disputam os tesouros, e não são dignos de confiança, nem mesmo dentro de sua própria espécie.

LÍDER OGRO

Quando mais de onze ogros forem encontrados juntos, haverá um líder presente. Trata-se de um monstro com 7 dados de vida, 30-33 pontos de vida

e CA 3. Ele provoca 5-15 (2d6+3) pontos de dano por ataque, +6 com arma.

CHEFE OGRO

Se dezesseis ou mais ogros forem encontrados juntos, serão comandados por dois líderes de patrulha e um chefe. O chefe é um monstro com 7 dados de vida, 34-37 pontos de vida e CA 4. Ele inflige 8-18 (2d6+6) pontos de dano por ataque, +6 com arma. Os chefes são, geralmente, os ogros maiores e mais espertos de suas tribos.



ECOLOGIA: Ogros constantemente representam uma praga para a humanidade, com seu insaciável desejo por ouro, gemas, jóias e carne humana. São criaturas malignas, que se unem a outros para atacar os fracos, e preferem uma luta com enormes vantagens a uma luta justa. Os ogros não produzem nada, nem trabalham.

OGRO MAGO

O ogro oriental tem a pele azul-clara, verde-clara ou marrom pálida, possuindo também chifres de marfim. O cabelo geralmente é de uma cor diferente (azul com verde, por exemplo) e de um tom mais escuro; a exceção principal a esse padrão de cor é encontrada em ogros magos com a pele de matiz marrom pálido e cabelo amarelo. Esses monstros têm olhos escuros, com pupilas brancas, e apresentam unhas negras. Os dentes e presas são muito brancos. Ogros magos são mais altos e mais inteligentes que seus primos ocidentais, e se vestem com armaduras e roupas do oriente.

COMBATE: Ele pode utilizar *Vão* (por doze turnos), *Invisibilidade*, *Escurecimento* em um raio de 3 metros, *Metamorfosear-se* em um humano ou outra criatura bípede similar (de 1,2 metro até 3 metros) e *Regenerar* 1 ponto de vida por rodada (membros perdidos devem ser recolocados no lugar para que regenerem). Uma vez por dia, a criatura pode *Enfeitiçar Pessoas*, lançar *Sono*, assumir *Forma Gasosa* e criar um *Cone Glacial* com 20 metros de comprimento e um diâmetro final de 5 metros, que provoca 8-64 (8d8) pontos de dano (testar resistência à magia para reduzir o dano à metade). Os ogros orientais atacam primeiro com magia, e recorrem a ataques físicos apenas se necessário. Eles têm +1 no moral.

Em batalha, esses monstros preferem armas como a naganata (75%), ou cimitarra e chicote (25%). Aqueles encontrados em cenários orientais (25%) podem possuir poder ki, ou dominar uma forma de arte marcial. Como os ogros magos são inteligentes, eles não lutarão se confrontados com possibilidades escassas de vitória; nesse caso, irão fugir para se esconder ou reagrupar suas forças.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros vivem em moradias fortificadas ou cavernas, e saem para capturar escravos, tesouro e comida. Já foram relatados casos de sacerdotes de até 7º nível entre os ogros magos. As tribos são pequenas, com duas a cinco fêmeas e uma a três crianças que não irão lutar, mas que tentarão usar *Forma Gasosa* para fugir. Esses ogros são extremamente protetores para com seus filhos. Se um ogro mago jovem for seqüestrado, as criaturas pagarão altos resgates para que ele seja devolvido, mas irão procurar vingança e jamais esquecerão o ocorrido.

Se encontrados no próprio covil, os ogros magos estarão sob a liderança de um chefe de grande Força (+2 em cada dado de vida, atacando e resistindo como um monstro de 9 dados de vida). O butim é dividido pelo chefe, e sua cota pessoal é sempre a maior. A tribo terá um símbolo de clã particular, típico das terras orientais, colocado em seus estandartes de batalha e bandeiras, bem como em suas armaduras e capacetes. O chefe frequentemente terá o símbolo tatuado na testa ou nas costas.

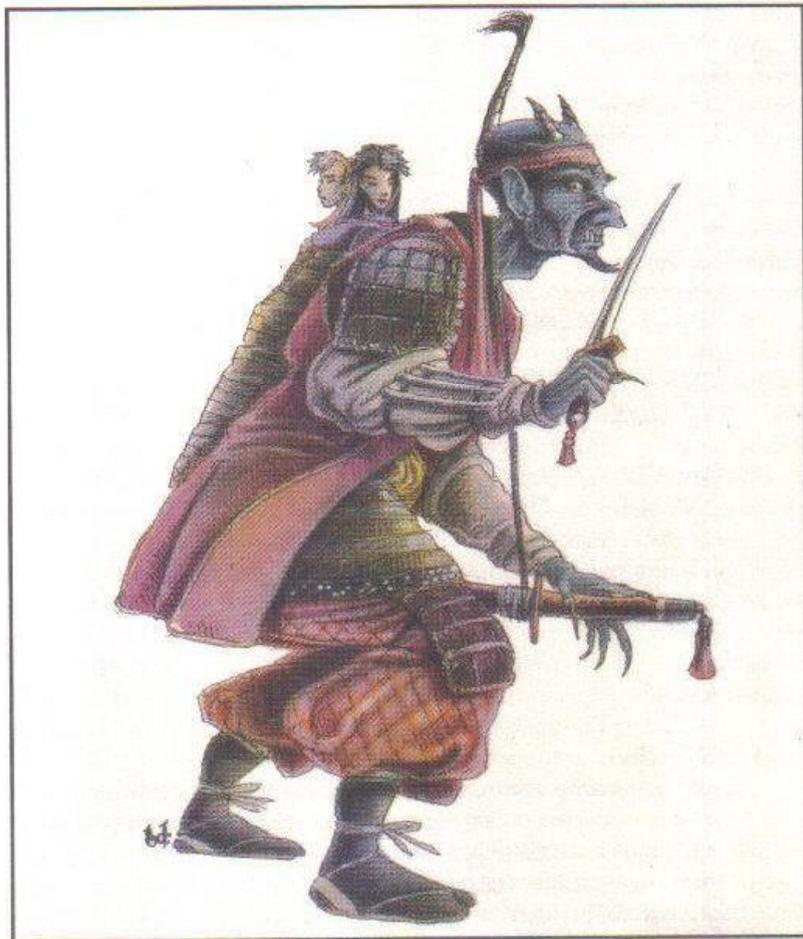
Os ogros magos falam o idioma comum, o seu próprio idioma e o dos ogros normais.

ECOLOGIA: A armadura mágica desses monstros é grande demais para um humano. Seu covil geralmente é uma poderosa estrutura, que pode ser facilmente expandida e convertida em uma ótima fortaleza, se conquistada de seus donos originais.

MERROW (OGRO AQUÁTICO)

Mais rápido e cruel que os seus similares terrestres, o merrow vive na água doce, é esverdeado, tem escamas e possui membranas nos pés e nas mãos. Seu pescoço é longo e grosso; os ombros, inclinados; e a boca, enorme, com mandíbulas proeminentes. Dentes e unhas pretos, olhos verdes e pupilas brancas; os cabelos lembram algas viscosas. Apenas, 10% deles desenvolvem chifres de marfim, especialmente os machos mais poderosos.

Os ogros aquáticos gostam de tatuagens, e as fêmeas podem ter o corpo inteiramente pintado com cenas de morte e destruição, como sinal de status. Eles falam o seu próprio dialeto e o idioma de outros ogros.



COMBATE: Usando a coloração esverdeada como camuflagem, eles podem se esconder, tornando-se efetivamente invisíveis 10-80% do tempo, dependendo do terreno. Eles atacam a partir do esconderijo, fazendo com que suas vítimas recebam -5 no teste de surpresa. Esses monstros costumam atacar nadando em plena investida, usando uma grande lança perfurante (fazendo 2-12 pontos de dano), com +1 na jogada de ataque. Após esse ataque-surpresa, entram em corpo a corpo usando presas e garras.

HABITAT/SOCIEDADE: Uma típica tribo merrow tem:

- 1 chefe, CA 3, 6+6 DV, +2 no dano
- 2 líderes de patrulha, CA 3, 5+5 DV, +1 no dano
- 2-24 merrows comuns
- 2-24 fêmeas, CA 5, 3+3 DV, dano 1-2/1-2/1-6
- 1-12 jovens, CA 6, 2+2 DV, dano 1-2/1-2/1-4
- 1 Xamã de 3º nível

Os ogros aquáticos moram em cavernas com águas rasas (15-75 metros de profundidade) e doces. Eles podem viver fora d'água por mais ou menos 2 horas, e controlam um território com raio de 15-20 quilômetros, onde também caçam. Em tempos de escassez, ou quando desejam muito um tesouro, um grupo de guerra irá atacar as vilas costeiras dos humanos. Esses monstros preferem ouro e jóias, e muitas vezes ignoram um item mágico de aspecto pouco chamativo para procurar objetos brilhantes e reluzentes.

ECOLOGIA: Os merrows são ignorantes e supersticiosos e não têm conhecimentos ou artesanatos que não estejam relacionados com o saque e o assassinio. As áreas de água doce influenciadas por essas criaturas são evitadas por marinheiros e pescadores. Carnívoros e vorazes, alimentam-se de todos os incautos que adentram seu território.

MEIO-OGRO

CLIMA/TERRENO:	Meio-Ogro Qualquer/terra	Ogrillon Qualquer/terra
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi- a Alta(3-14)	Baixa(5-7)
TESOURO:	B,M(Q,B,S)	M(B,S)
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1-4(5-30)
CA:	5(9)	6
MOVIMENTO:	12	12
DADOS DE VIDA:	2+6	2+4
TACO:	17	17
Nº DE ATAQUES:	1	2
DANO/ATAQUE:	2-8 (por arma)	2-7/2-7
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G(2,4-2,7m)	M(1,8-2,1m)
MORAL:	Resoluto(12)	Mediano(10)
VALOR EM XP:	270	175

MEIO-OGRO

Quando grupos de aventureiros viajam por território selvagem, eles freqüentemente se deparam com ogros (humanóides grandes e feios). Esses estranhos seres têm uma melhor compreensão dos movimentos de seus oponentes, e rosnam comandos que antecipam as táticas dos aventureiros. É desse modo que os mestiços de ogros e humanos ganham o respeito de sua espécie.

Os meio-ogros têm de 2,1 a 2,4 metros de altura, e pesam de 160 a 215 quilos. A coloração da pele e cabelo varia, mas os matizes tendem ao marrom, cinza, preto, amarelo fosco (apenas a pele), ou qualquer um dos anteriores, mas com um ligeiro toque de cinza esverdeado. Os dentes e unhas são sempre alaranjados. A maioria desses seres tem olhos humanos, mas um em cada cinco possuem as características pupilas brancas dos ogros. O odor é perceptível, mas não tão presente ou nauseante quanto o de um verdadeiro ogro. Essas criaturas geralmente vestem peles pesadas e espessas, que igualam sua CA à dos ogros legítimos, mas alguns conseguem até mesmo manufaturar uma peça de cota de malha, que lhe dá CA 3. Meio-ogros falam comum (com mais clareza e desenvoltura que os ogros), ogro, orc, troll e mais alguma outra linguagem, em geral humana, e vivem por volta de 110 anos.

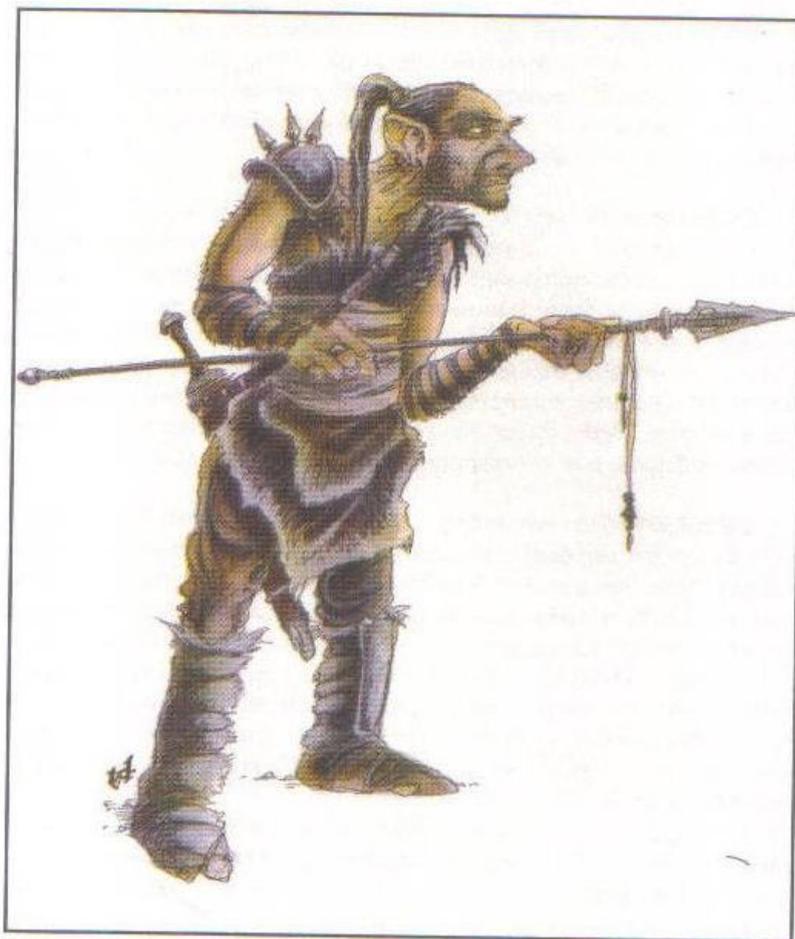
Possuem infravisão de 20 metros e o olfato é superior ao de um ogro, mas inferior ao de um humano.

COMBATE: Meio-ogros de todos os tipos sofrem uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque contra anões e -4 contra gnomos, já que essas pequenas raças possuem grande técnica para combater povos maiores.

Em combate, eles são freqüentemente encontrados junto de ogros puros. Se isso ocorrer, o meio-ogro estará provavelmente comandando o grupo. Os ogros lutam mais sabiamente se liderados por um meio-ogro que concentre os ataques em personagens que ele reconheça como magos ou em guerreiros hábeis. As emboscadas são mais bem planejadas, cuidadosamente preparadas.

Para merecer os privilégios de comando, principalmente quando líderes ogros estão presentes, um meio-ogro deve se mostrar ansioso para lutar, e poderoso em combate. A arma preferida desses mestiços geralmente é a espada — a do tipo bastarda, empunhada com as duas mãos, exceto quando seguram um escudo grande na outra — ou a lança de guerra, capaz de fazer 2d4 pontos de dano. Um meio-ogro inflige 2 pontos adicionais de dano, devido à sua grande massa.

Essas criaturas, às vezes, se reúnem para formar suas próprias tribos. Nesses casos, serão encontrados em grupos de 2d10 indivíduos, e irão gastar tanta energia definindo e preparando uma emboscada quanto no combate propriamente dito.



Para cada cinco meio-ogros em um encontro, há um veterano adicional com 5+3 dados de vida. Para cada dez meio-ogros, há um kader com 6 dados de vida. Se mais de quinze meio-ogros forem encontrados, eles terão um xamã, um guerreiro/sacerdote com 5+3 dados de vida e as magias de um sacerdote de 4º nível, acompanhado por dois xamãs-acólitos, com 4+6 dados de vida e as magias de um sacerdote do 2º nível.

Os meio-ogros têm uma certa tendência a intimidar os outros. Um sorriso largo e cheio de presas e, talvez, um punho batendo na mesa freqüentemente levam um PdM a se lembrar de compromissos (ou fazem com que ele desfaleça). Kobolds irão agarrar suas lanças, gemer e bajular em uníssono quando 2,4 metros de puro músculo reduzirem a porta a migalhas e invadirem a sala; mesmo monstros maiores terão sérias reservas ao atacar meio-ogros. A mera presença de um meio-ogro em um grupo de aventureiros muitas vezes convence a população de um local a deixá-los em paz.

HABITAT/SOCIEDADE: Os meio-ogros não têm uma sociedade própria. Em uma comunidade humana, aprenderão a viver com a suspeita e o medo, e freqüentemente terão uma ocupação militar ou solitária.

Ocasionalmente, os meio-ogros se unem a meio-orcs, orogs, ogrillons e outros humanóides. Essas comunidades são pequenas (cinco a duzentos residentes) e, na maioria dos casos, isoladas, mas podem surgir virtualmente em qualquer terreno. Esses monstros ocupam um nicho social intermediário — são mais fortes que os meio-orcs ou orogs, e mais inteligentes que os ogrillons, trolls e outros humanóides. Como um todo, tais comunidades são *cruéis*, com tendências *neutras* assegurando a cooperação necessária a essa situação. Preferem como companhia outros da sua espécie, mas são tolerantes com orcs e ogros. Um número suficiente deles possui sangue humano, de modo que tratam os humanos com neutralidade. Na verdade, humanos *cruéis* freqüentemente encontram seus seguidores mais fanáticos nessa tribo híbrida. Eles também toleram outros humanóides monstruosos, como trolls e gigantes, mas todas as demais raças são tratadas com indisfarçável hostilidade. Colônias híbridas atacam territórios civilizados em busca de prisioneiros e saque. Tais colônias podem ser encontradas mantendo prisioneiros, e tesouros provavelmente existirão nesses locais. Os meio-ogros são muitas vezes

enganados por seres mais astutos quanto à sua parte de direito no tesouro.

ECOLOGIA: Através dos anos, os sábios mostraram-se preocupados com os motivos que levam ogros a acasalarem-se com humanos, mas não com elfos ou halflings. Quando a resposta surgiu, a preocupação dos sábios se provou infundada. A explicação não se relacionava nem remotamente com qualquer origem comum entre ogros e orcs: uma biologia facilmente adaptável. Da mesma forma que ogros e orcs adaptam-se rapidamente a qualquer terreno, de florestas às mais altas montanhas, sua construção genética permite procriar com qualquer espécie humanóide.

Se esse processo continuar por muitas gerações, o resultado será um horrível híbrido, já conhecido como pária. Muitos párias têm um forte acento ogro e orc em sua ascendência, o que talvez justifique algumas atitudes cruéis. O meio-ogro compartilha o lugar do ogro no ecossistema.

MEIO-OGROS COMO PDMS OU PERSONAGENS

Os meio-ogros podem ser PdMs, ou mesmo personagens, desde que com o consentimento do Mestre. Se ele permitir, as estatísticas serão determinadas da forma que se segue: a Força é determinada por 1d6+13, com um resultado de 6 sendo tratado como 18(00). Personagens com um resultado de 5 no dado (Força 18) devem jogar 1d100 normalmente, para determinar Força Extraordinária. A Destreza é 3d4. Constituição é 1d6+13, com resultado de 6 sendo considerado Constituição 18. A Inteligência é 3d4, e a Sabedoria, 2d6. O Carisma é 2d4, e deve ser dobrado para efeitos de Carisma efetivo no tocante a ogros, meio-ogros, orcs, orogs e outros humanóides. Meio-ogros criados fora de suas tribos não conhecem os idiomas citados anteriormente. Personagens meio-ogros não podem ser exclusivamente sacerdotes, mas podem ser de qualquer outra classe permitida a eles. Os dados de vida são dobrados no 1º nível, progredindo normalmente a partir do 2º.

Como PdMs, meio-ogros xamãs são guerreiros/sacerdotes. Também possíveis são meio-ogros apenas sacerdotes, chegando até o 8º nível, e os raramente vistos guerreiros/ladrões (3+9 dados de vida, com os talentos de

um ladrão de 1º ou 2º nível). Os ladrões meio-ogros são sempre autodidatas, e recebem os seguintes ajustes raciais: Furtar Bolsos: -20%, Abrir Fechaduras +5%, Ouvir Ruídos +0%, Achar/Remover Armadilhas +0%, Mover-se em Silêncio -5%, Esconder-se nas Sombras +5%, Escalar Muros -30%, Decifrar Linguagens -25%.

OGRILLON

Essa é a espécie mais forte de meio-ogro, fruto da união entre ogros e orcs. O ogrillon apresenta as inclinações gerais de seu primo maior, com algumas exceções. Ele é ainda mais bruto e violento, e normalmente aprende a falar apenas ogro e um punhado de palavras comuns.

O ogrillon é do tamanho de um orc e um em cada dez nasce com traços e coloração muito semelhantes aos dos ogros: olhos púrpuras com pupilas brancas, dentes pretos, pele amarelada e cabelo verde e opaco. A pele de um ogrillon de qualquer tipo é coberta por pequenas placas com espetos (similares a pequenos chifres), o que lhes garante uma boa CA, além da capacidade de lutar sem armas, armadura e outros itens materiais, mantendo apenas algumas moedas de ouro como objetos de estimação. É incerto o motivo pelo qual esses híbridos guardariam ouro, exceto, talvez, como amuletos de boa sorte.

Eles adoram destruição. Em combate, usam os punhos, e, em virtude da sua grande força, cada soco provoca 1d6+1 pontos de dano. Um ogrillon fora de um combate parece uma criatura impaciente e agitada, mas o monstro será visto rindo alegremente para si mesmo durante uma boa luta.

Devido a essa obsessão, eles, muitas vezes, são procurados pelos orcs, quando precisam de bons guerreiros contra algum inimigo. Os híbridos ficarão felizes em lutar, algumas vezes por amor ao combate e à destruição, mas também freqüentemente por mais peças de ouro da sorte. Em combate, há apenas uma chance de 10% de que um ogrillon típico possa ser distinguido de um orc. Ogrillons que lembram ogros, obviamente, são bastante peculiares e podem ser facilmente diferenciados.

Essas criaturas são estéreis. A união de um macho orc com uma fêmea ogro resulta em um orog, uma classe melhor de monstro humanóide.

LIMO/MUCO/GOSMA

	Muco Oliva	Criatura do Muco Oliva	Gosma Mostarda	Gosma Atordoante
CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo	Qualquer úmido	Qualquer subterrâneo	Qualquer subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Muito rara	Rara	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Colônia	Colônia	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Noturno	Noturno
DIETA:	Necrófaga	Carnívora	Necrófaga	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Não(0)	Animal(1)	Média(8-10)	Animal(1)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Ver abaixo	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1-20	1	1
CA:	9	9	4	8
MOVIMENTO:	0	6	9	4
DADOS DE VIDA:	2+2	Ver abaixo	7+14	17
TACO:	19	17,15 ou 13	13	17
Nº DE ATAQUES:	0	1	1 ou 2	1
DANO/ATAQUE:	N	Ver abaixo	5-20	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Muco oliva	Ver abaixo	Paralisação
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	+1 ou melhor para atingir	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	Ver abaixo	10%	Nenhuma
TAMANHO:	P(raio de 1,20m)	Especial	G(3m-3,5m de diâmetro)	G(3m de lado)
MORAL:	Mediano(10)	Mediano(9)	Elite(13-14)	Mediano(9)
VALOR EM XP:	420	420, 975, ou 2.500	4.000 (1/2 se destruído pela metade)	420

Há muitas espécies diferentes de limo, muco e gosma, e novas variedades são descobertas todo o tempo, já que magos insanos muitas vezes tentam criar vida ou criaturas eficientes para eliminar os restos podres de suas masmorras. A característica comum a todos esses seres é o toque solvente, que consome carne tão bem quanto armas e armaduras.

MUCO OLIVA

O muco oliva é uma forma de vida vegetal monstruosa, que cresce pendurada nos tetos e é muito similar, em certos aspectos, ao muco verde. Mais perigoso que esse último, o muco oliva prefere regiões subterrâneas úmidas. Ele se alimenta de qualquer substância animal, vegetal ou metálica que tenha a infelicidade de cruzar seu caminho. As vibrações de uma criatura passando sob o teto onde o muco esteja preso, são suficientes para que o monstro se solte e caia. Isso anula os efeitos de armadura no cálculo da chance do muco acertar. Bônus de Destreza também são inúteis, a menos que o alvo esteja ciente da presença do monstro e adote procedimentos para evitá-lo. O contato físico com a vítima faz com que a criatura secrete um veneno entorpecedor. O muco então se espalha pelo corpo da presa e envia ramos parasitas, como tentáculos, que se alimentam dos fluidos vitais do hospedeiro. Para humanos e semi-humanos, o ponto de ligação é geralmente ao longo da região espinhal. O processo de alimentação rapidamente começa a afetar o cérebro da vítima, ao mesmo tempo que modifica seu corpo. Uma presa desatenta deve fazer um teste de resistência a veneno. A falha indica que o personagem não notou que o muco oliva caiu sobre ele. Qualquer grupo de personagens próximos terá uma chance de 50% de notar a conexão do monstro com um olhar casual. Essa porcentagem só pode ser modificada por itens mágicos. Uma busca mais detalhada, realizada por indivíduos atentos, revelará a criatura sem dificuldade.

Em 2d4 horas, a principal preocupação do hospedeiro passa a ser como alimentar, proteger e sustentar o crescimento do muco oliva. Naturalmente, isso inclui manter a presença da criatura em segredo. Se um companheiro do personagem afetado começar a suspeitar da infestação, ou se ficar nítido qualquer desejo de destruir o monstro, o hospedeiro irá fugir na primeira oportunidade. A alimentação da vítima deve dobrar em quantidade, ou ela começará a definhar (10% dos pontos de vida do personagem são consumidos por dia, arredondando para cima, e nenhuma recuperação natural irá ocorrer enquanto o hospedeiro estiver definhando). Depois de 1d6 dias, a vítima súbita e dolorosamente se metamorfoseia em uma criatura vegetal. O muco oliva gradualmente substitui pele e músculos, e forma um elo mental simbiótico. A nova forma de vida não tem interesse em seus antigos amigos

ou corpo. Ela existe como uma nova espécie, mais similar às plantas que a qualquer outro tipo de ser. A alimentação se torna fotossintética, parálitica ou, mais provavelmente, ambas. Quando destruída, a criatura se dissolve em uma nova colônia de muco oliva.

Esse tipo de vegetal é ferido apenas por ácido, frio congelante, fogo ou por *Curar Doenças*. Magias que afetem plantas vão agir também sobre esse monstro, embora *Construção* não tenha efeito prático. Muco oliva e muco verde são totalmente opostos — quando essas duas formas se encontram, o ataque de uma anula o da outra.

Se um personagem afetado for convertido em uma criatura de muco oliva, poucas coisas menos poderosas que uma *Desejo Restrito* poderão trazê-lo ao normal.

CRIATURA DE MUCO OLIVA

Criaturas do muco oliva, popularmente conhecidas como zumbis de muco, são o resultado final da metamorfose sobre o hospedeiro. A criatura vegetal recém-formada estará simbioticamente conectada ao muco oliva que a criou. A ligação simbiótica alcança até 300 quilômetros, mas não ultrapassa um plano de existência. O muco original pode chamar seus zumbis para defendê-lo, o que eles farão imediatamente e sem qualquer reflexo.

A despeito de suas formas anteriores, as criaturas de muco são diferenciadas somente pelo tamanho:

Tamanho	DV	Dano/Ataque
Diminuto	1+2	1-3
Pequeno	3+2	1-4
Médio (humano)	5+2	2-8
Grande	8+2	3-12
Imenso	12+2	4-16
Abissal	16	4-24

Criaturas do muco compartilham de um elo telepático, efetivo a um alcance máximo de 200 metros, e se reúnem para ajuda mútua durante a alimentação ou para defesa. Suas identidades anteriores só podem ser descobertas através de detalhada observação.

O habitat varia de locais subterrâneos bem populosos a florestas, pântanos e charcos. As criaturas do muco estão igualmente à vontade na terra ou em água rasa e morna. Elas procuram animais hospedeiros para o vegetal. Quando atacam, têm 10% de chance por golpe certo de infectar o alvo. Se conseguem fazê-lo, os zumbis de muco escolhem outra vítima, ou

fogem do combate rapidamente — afinal, eles certamente não desejam matar o futuro colega.

Zumbis de muco podem ser feridos por ácido, frio congelante, fogo e por *Dardos Místicos*. Magias que afetam plantas também irão atingi-los, mas *Construção* terá efeitos mínimos. Nenhum outro ataque, seja por arma, eletricidade ou magias que afetem a mente, irá matar um zumbi de muco. O monstro, no entanto, só pode suportar dano físico na medida em que possuir pontos de vida. Acima disso, seu esqueleto sucumbe, e ele se transforma em uma poça de muco. Quando muco verde é aplicado num desses zumbis, ele neutraliza a substância oliva, provocando 2d4 pontos de dano por rodada até que o corpo seja reduzido a um esqueleto (não-animado).

A inteligência vegetal dos zumbis de mucô não é maior que a dos animais comuns, mas lhes permite aprender com a experiência. Essa inteligência inata comporta o uso de armadilhas simples, e eles não hesitarão em ficar aguardando no fundo de fossos camuflados e locais similares.

GOSMA MOSTARDA

A gosma mostarda surgiu quando uma jovem maga tentou *Metamorfosear-se* em gosma ocre. A magia falhou, e ela se tornou a primeira criatura desse tipo. A coisa tem se multiplicado rapidamente desde o acidente, e agora é uma séria ameaça em muitas áreas.

Esse monstruoso amebóide é muito mais perigoso que a gosma ocre. A variedade mostarda é translúcida, e muito difícil de se ver, ao menos até a hora em que ataca. A única pista de sua presença é um leve odor, semelhante ao da flor-mostarda quando desabrocha. No ataque, a criatura adquire uma coloração marrom-amarelada.

Normalmente, esse monstro ataca formando um pseudópode ácido a partir de sua própria substância, e arremessa-o. A criatura secreta uma nuvem de vapor com um raio de 3 metros. Aqueles que estiverem próximos à gosma devem testar sua resistência a veneno em cada rodada. Os que falham tornam-se letárgicos, e movem-se com metade da velocidade normal, devido aos efeitos do gás. Esse poder tóxico perdura durante duas rodadas, e é cumulativo.

Uma grande gosma pode dividir-se à vontade em duas criaturas menores e mais velozes (Movimento 18). Cada uma delas é capaz de atacar, mas tem apenas metade dos pontos de vida da entidade original. Uma gosma mostarda pode, por exemplo, entrar em uma sala, dividir-se em metades independentes para atacar e então se reconstituir em forma toróide para cercar a coluna que sua presa escalou. Ao contrário das ocre, a gosma mostarda não pode mover-se através de espaços minúsculos, e nem pode rastejar pelos tetos. Pode, em compensação, dissolver portas de madeira. Ela é incapaz de escalar paredes. Por isso, a maior parte de seu volume total deve permanecer no chão, erguendo-se apenas de 1 a 1,5 metro.

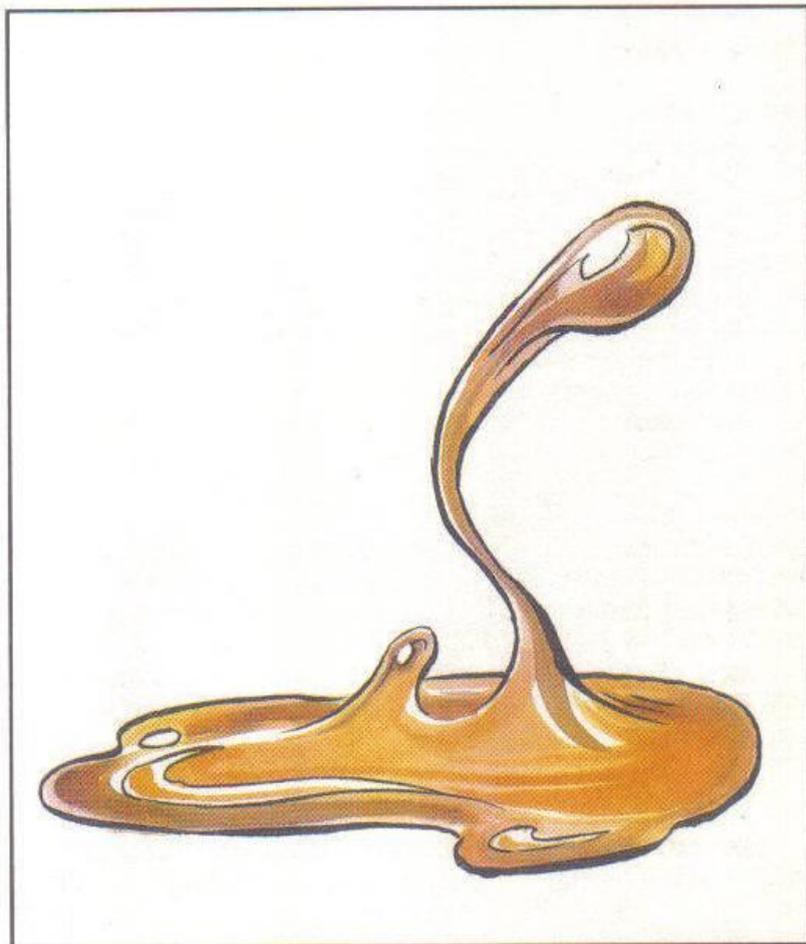
Embora seja inteligente, a gosma mostarda não é conhecida por valorizar tesouros de qualquer espécie, exceto como isca para aventureiros ambiciosos. Obviamente, é possível que algum tesouro permaneça intacto depois de uma vítima ter sido devorada.

O monstro é imune a armas normais (e pode comer as confeccionadas em madeira) e a ataques elétricos. *Dardos Místicos* apenas irão fazê-la crescer; o monstro ganha pontos de vida em número igual ao dano, em vez de perdê-los. O frio causa metade do dano, e outros ataques surtem efeito normal.

GOSMA ATORDOANTE

Esse parente do cubo gelatinoso foi feita por um mago há muito esquecido para assemelhar-se a uma seção de parede de pedra comum. Essas gosmas têm, em geral, por volta de 9 metros quadrados, com 70-150 centímetros de espessura, e são um tanto quanto translúcidas. Se uma luz forte for lançada em um dos lados da criatura, seu brilho poderá ser visto do outro. Iluminação similar àquela emitida por *Luz Contínua* irá revelar qualquer tesouro que a gosma esteja carregando. Elas não fazem ruído quando se movem, mas produzem um leve odor de vinagre.

O monstro tem muitas características em comum com o cubo gelatinoso. Assim como ele, a gosma paralisa quem se aventure a chegar muito perto! Aventureiros caminhando próximos a um desses seres podem ser atacados por um pseudópode anestésico; os que forem atingidos devem testar sua resistência à paralisação. Os que falharem ficarão paralisados por 5d4



rodadas, durante as quais a gosma tentará cercar a vítima e digeri-la. Também é imune a ataques elétricos, magias que influenciem a mente, paralisação e efeitos do tipo *Metamorfose*. Ao contrário do cubo, entretanto, a gosma é afetada normalmente por ataques de frio.

Gosmas atordoantes se reproduzem por divisão, com uma gosma extremamente espessa se dividindo em duas menores. Esse processo é acompanhado por um horrível som de algo se rasgando, audível por toda a vizinhança.

Uma dessas criaturas pode, inadvertidamente, carregar consigo metais não digeridos por dias. Isso inclui tesouros dos tipos J, K, L, M, N e Q, bem como poções, adagas ou objetos semelhantes.

Esses monstros são tolerados em muitas masmorras, seja como armadilhas para intrusos desavisados ou como monstros-zeladores que limpam o lixo orgânico das passagens. Para essa última tarefa, as gosmas atordoantes são mais procuradas que outros tipos de gosma e muco, já que não podem deslizar através das portas para áreas onde não seriam bem-vindas.

LIMO/MUCO/GOSMA

	Gosma Ocre Subterrâneo	Limo Cinzento Subterrâneo	Lodo Translúcido Águas levemente iluminadas	Cubo Gelatinoso Subterrâneo	Muco Esverdeado Subterrâneo
CLIMA/TERRENO:					
FREQUÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária	Colônia
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Não(0)	Animal(1)	Animal(1)	Não(0)	Não(0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum (incidental)	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3	1-3	1-2	1	1-6
CATEGORIA DE ARMADURA:	8	8	8	8	9
MOVIMENTO:	3	1	1, Nd 3	6	0
DADOS DE VIDA:	6	3+3	4	4	2
TACO:	15	17	17	17	19
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1	0
DANO/ATAQUE:	3-12	2-16	4-16	2-8	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Corroer metal	Veneno	Paralisação, surpresa	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M(1,2 - 2m)	M a G(1,20 - 3,5m)	M a G(1,2 - 3,5m)	G(cubo de 3m)	P(50cm - 1m)
MORAL:	Mediano(10)	Mediano(10)	Mediano(10)	Mediano(10)	Mediano (10)
VALOR EM XP:	270	270	420	650	65

RESUMO PSIÔNICO, APENAS PARA LIMO CINZENTO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Poder	PPPs
1	2/1/1	CP/LM	13	1d100+20

Os limos, mucos e gosmas dos subterrâneos são criaturas hediondas e amorfas, que representam o flagelo de tudo o que vive, dissolvendo armas, armadura e carne das suas vítimas.

GOSMA OCRE

Esse monstro lembra uma ameba gigante, surgindo de corredores escuros, sob portas ou através de rachaduras, em busca de carne ou celulose para devorar. Sua forma permite-lhe viajar por paredes e tetos, e cair sobre vítimas desavisadas.

COMBATE: A gosma ocre ataca tentando envolver a vítima. Suas secreções dissolvem carne, infligindo 3-12(1d10+2) pontos de dano por rodada de exposição. Uma *Relâmpago* irá separar a criatura em uma ou mais gosmas menores, cada uma causando metade do dano; ataques baseados em frio e fogo terão seus efeitos normais.

HABITAT/SOCIEDADE: Assexuada, a gosma ocre é uma criatura solitária que ocasionalmente pode ser encontrada com sua prole, resultado de uma divisão. Ela vive apenas para comer e reproduzir-se.

ECOLOGIA: Dissolvendo vorazmente todos os tipos de carniça e lixo, esse monstro algumas vezes é tolerado em áreas subterrâneas habitadas, devido aos serviços de zelador que presta; mas a atividade da gosma é difícil de controlar, e não é normalmente apreciada pelos habitantes, devido ao perigo que representa.

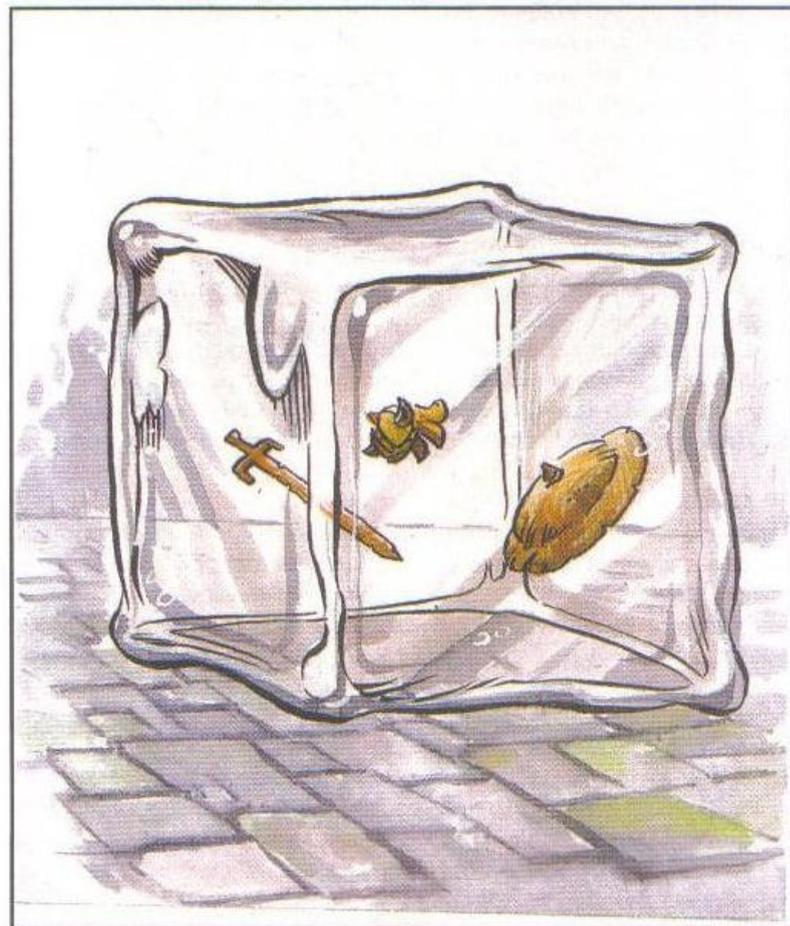
LIMO CINZA

Um horror viscoso, semelhante a uma pedra molhada ou a uma formação rochosa sedimentar, o limo cinzento raramente tem uma espessura superior a 19 ou 20 centímetros, mas às vezes pode desenvolver um comprimento de 3,5 metros. Ele não pode escalar paredes ou tetos, e assim desliza, pinga e se arrasta pelo chão das cavernas.

COMBATE: O limo cinzento ataca como uma cobra, e pode corroer metal a uma velocidade alarmante (cota de malha em uma rodada, armaduras simples em duas e armaduras mágicas em uma, mais uma para cada ponto

de bônus da CA). Magias não têm efeito sobre esse monstro, nem ataques baseados em fogo e frio. Raios elétricos e golpes de armas causam dano total. Note que as armas que atingem um limo cinzento podem ser corroídas e quebradas.

HABITAT/SOCIEDADE: Depois de comer bastante, o limo cinzento se reproduz por germinação, deixando uma pequena vagem para trás em um corredor ou caverna. Essa vagem leva dois ou três dias para amadurecer e, então, o pequeno limo cinzento dissolve a casca coriácea e começa a deslizar em busca de comida. Algumas vezes é possível encontrar dois ou mais limos



juntos; isso, no entanto, é um evento aleatório: tais criaturas não têm inteligência.

ECOLOGIA: O limo cinza é um necrófago de masmorra. Há rumores de que artesãos de metal dotados de grande talento guardam pequenos limos em jarros de pedra, usando as criaturas para gravar e marcar seus trabalhos, mas essa é uma prática delicada e perigosa.

LODO TRANSLÚCIDO

Essa criatura é uma variação do limo cinzento que se adaptou à vida na água, e é invisível 75% do tempo que passar imersa em seu elemento natural. O monstro é translúcido, quase tão transparente quanto o vidro, com uma distorção leitosa ocasional em sua substância.

COMBATE: O lodo translúcido ataca como uma cobra, e então tenta fluir sobre a vítima e secretar o seu veneno paralisante. Ao contrário do limo cinzento, essa criatura não corrói metal, mas o líquido que libera ataca madeira, tecido e carne. A menos que teste com sucesso sua resistência a veneno, a vítima estará paralisada e será consumida pelo monstro em pouco tempo. Quando a presa estiver reduzida a -20 pontos de vida, ela terá sido totalmente devorada. Essas criaturas não podem ser feridas por ataques baseados em ácido, frio, calor ou fogo, mas eletricidade e *Dardos Místicos* infligirão dano total. Ataques com armas irão provocar apenas 1 ponto de dano por golpe certo. Uma arma de madeira deve testar sua resistência a ácido ou será corroída e irá se quebrar.

HABITAT/SOCIEDADE: Os lodos translúcidos vivem em qualquer massa de água sombria ou escura, mas podem sobreviver fora d'água por várias horas. Eles se reproduzem por germinação, como os limos cinzentos, mas as vagens de cristal levam de 7 a 10 dias para chocar. Normalmente, o lodo translúcido irá devorar a prole. No entanto, se o local for grande o suficiente e a comida, abundante, algumas dessas criaturas podem ser encontradas dividindo a mesma massa de água.

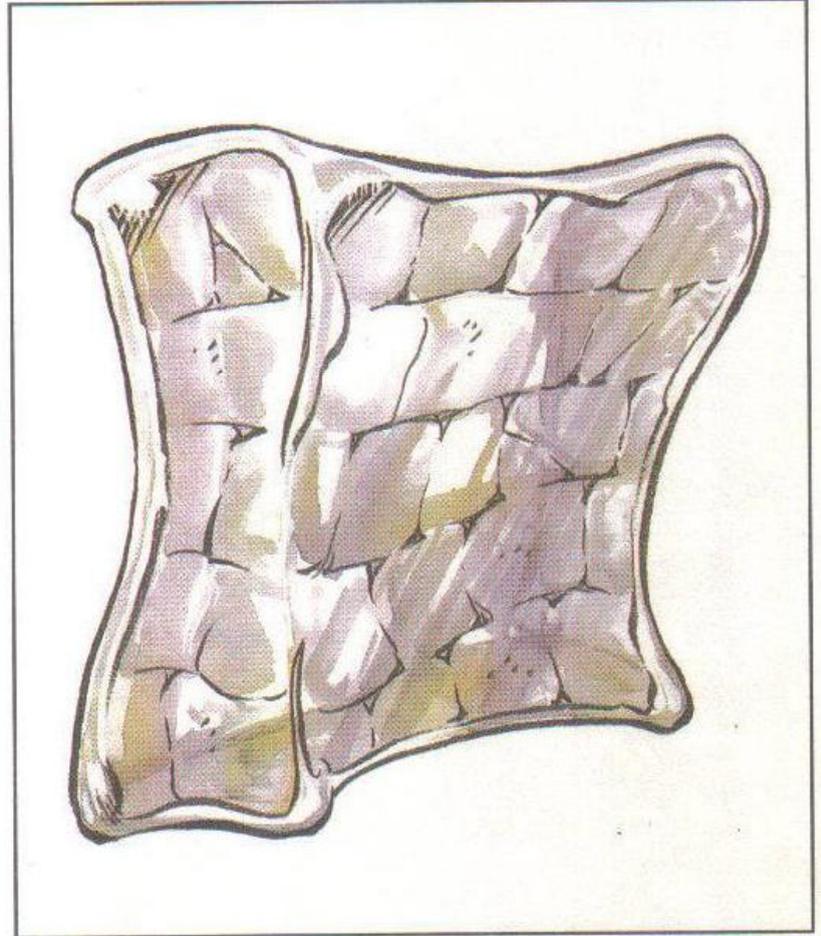
ECOLOGIA: Lodos translúcidos deixam objetos de metal e pedra em sua passagem; portanto, algum tesouro incidental pode ser encontrado em seus covis.

CUBO GELATINOSO

Transparentes quase ao ponto da invisibilidade, esse cubos viajam pelos corredores das masmorras, absorvendo carniça e lixo que encontram no caminho. Suas arestas cintilam, deixando uma trilha gosmenta. Não escalam paredes nem aderem ao teto, mas alguns crescem o suficiente para arrancar fungos e substâncias similares de lá.

COMBATE: Um cubo gelatinoso ataca com sua substância anestésica. Se a vítima falhar em um teste de resistência a paralisação, ficará presa por cinco a vinte rodadas (5d4 rodadas). O monstro então a envolve, e secreta fluidos digestivos para digeri-la. Todo o dano é causado por esses ácidos digestivos. Como a criatura é difícil de ver, suas presas recebem -3 de penalidade no teste de surpresa. Ataques baseados em medo, eletricidade, imobilização (como em *Imobilizar Pessoas*), paralisação, *Metamorfose* e sono não têm efeito, mas fogo e golpes de armas causam dano normal. Se um cubo falhar no teste de resistência contra um ataque baseado em frio, sua velocidade será reduzida a 50%, e ele causará apenas 1-4 pontos de dano.

HABITAT/SOCIEDADE: Não possuindo inteligência, o cubo gelatinoso vive para comer. Ele prefere masmorras conhecidas, onde sempre há alimento. Essas criaturas se reproduzem por germinação, deixando cubos translúcidos, parecidos com borracha, em cantos escuros ou montes de lixo. Os jovens não são protegidos e, às vezes, são até reabsorvidos pelo pai. Algumas vezes, um tesouro é absorvido pelo monstro, conforme a criatura viaja pelas cavernas e masmorras; quaisquer metais, gemas ou jóias serão carregados no corpo da criatura, até que sejam ejetados como indigestos. Itens encontrados dentro de um cubo incluem tesouros dos tipos J, K, L, M, N e Q, bem como uma ocasional adaga, poção ou objeto similar.



ECOLOGIA: O cubo gelatinoso é, algumas vezes, encorajado a permanecer dentro de uma certa área pelas suas habilidades de limpeza. Nesse caso, ele é preferido a outras formas de gosmas e limo, pois sua forma quadrada não lhe permite passar por baixo de portas ou penetrar em áreas onde não é desejado.

MUCO ESVERDEADO

Essa criatura é um vegetal horrível, de cor verde brilhante, gosmenta, pegajosa e molhada que cresce nas paredes, tetos e pisos de lugares subterrâneos e escuros.

COMBATE: Esse muco não pode atacar, mas é sensível a vibrações e freqüentemente cai do teto sobre vítimas que estejam passando. Ele adere à carne e, em uma a quatro rodadas de corpo a corpo, transforma a criatura em outro muco esverdeado (sem ressurreição possível). A criatura pode corroer 3 centímetros de madeira em 1 hora, mas é capaz de dissolver metal muito rápido, corroendo uma armadura simples em três rodadas. O monstro pode ser arrancado, cortado, congelado ou queimado. *Curar Doenças* irá matá-lo, mas outros ataques, incluindo armas e magias, não têm efeito.

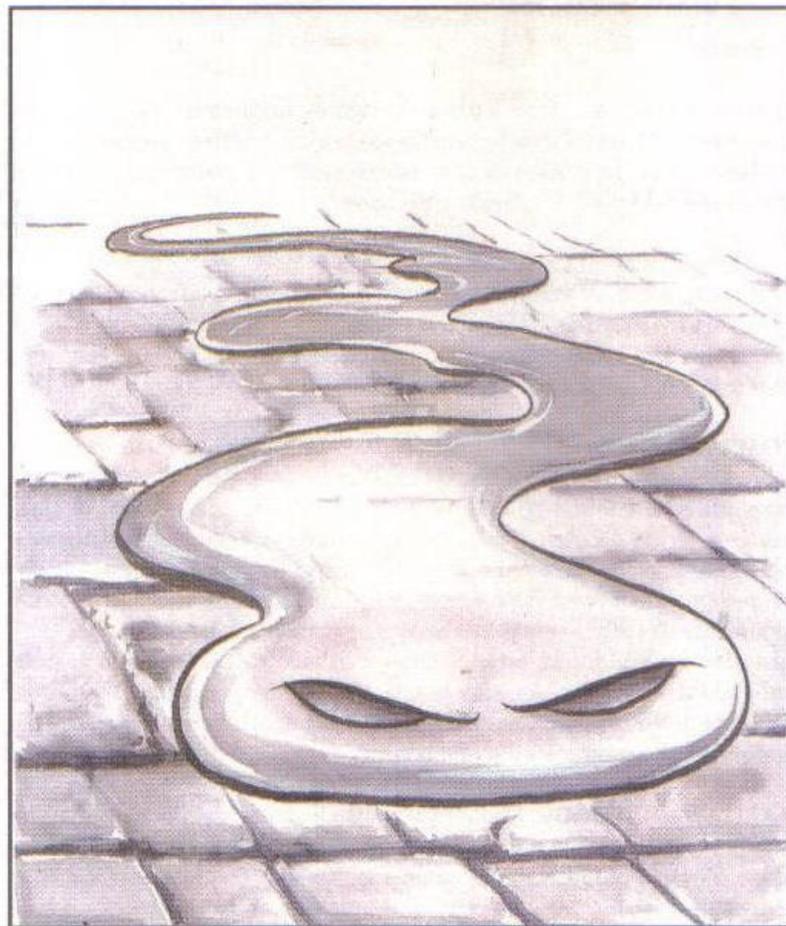
HABITAT/SOCIEDADE: Essa criatura odeia a luz, e se alimenta de substâncias animais, vegetais e metálicas em cavernas escuras. Já que não pode mover-se, o muco cresce apenas quando a comida vem a ele. A luz do sol resseca a substância do vegetal, matando-o ao longo do tempo. Existem relatos sobre mucos gigantescos, ou colônias de vários mucos.

ECOLOGIA: O muco esverdeado é uma infestação que todas as criaturas evitam; se localizado em cavernas ou minas, é queimado o quanto antes. Uma vez que tenha infectado uma área, o monstro tende a crescer novamente, mesmo após ser queimado ou congelado, pois deixa esporos que podem germinar anos depois.

LIMO/MUCO/GOSMA

CLIMA/TERRENO:	Rastreador Escorregadio
FREQÜÊNCIA:	Subterrâneo
ORGANIZAÇÃO:	Rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Solitária
DIETA:	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Plasma vivo
TESOURO:	Média(8-10)
TENDÊNCIA:	C
	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	0
DANO/ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisação
DEFESAS ESPECIAIS:	Transparência
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P(1m de comprimento)
MORAL:	Campeão(15)
VALOR EM XP:	975



Os rastreadores escorregadios são gosmas transparentes, sugadoras de plasma, encontradas em muitas masmorras e outros lugares escuros.

Esses monstros não são realmente invisíveis, e sim feitos de um material transparente e gelatinoso (a chance de se notar a presença de um deles é de apenas 5%).

COMBATE: A natureza única dos rastreadores escorregadios lhes dá a vantagem especial de penetrarem em fendas e buracos tão pequenos quanto a toca de um rato. Eles se movem silenciosamente em qualquer superfície, fluindo sobre todos os obstáculos e ao longo das curvas. Esses seres preferem atacar criaturas sozinhas, adormecidas ou inconscientes, já que a principal fraqueza do monstro reside na longa duração de seu ataque. O rastreador secreta uma substância paralisante que imobiliza a vítima, através do contato, por doze horas, se o teste de resistência à paralisção falhar. A gosma, então, cobre o corpo de sua presa e lentamente suga todo o plasma da criatura, matando-a. O rastreador pode drenar uma criatura de tamanho humano em uma hora.

HABITAT/SOCIEDADE: Rastreadores escorregadios são feras solitárias. Já que não possuem nenhuma forma de ataque capaz de ferir outros seres da espécie; a disputa de território limita-se a uma questão de chegar antes e servir-se primeiro. Sendo os seres mais inteligentes dentre as gosmas e os mucos, pareceria natural que os rastreadores fossem os líderes dos demais. Mas as gosmas e os mucos não possuem a capacidade de comunicação, e sequer a inteligência necessária para juntar aliados. Dessa forma, permanecem sendo a extremidade inferior da cadeia alimentar dos monstros, funcionando como os carneiros que matam os fracos e os estúpidos, deixando as criaturas maiores para os predadores maiores das masmorras onde habitam.

De fato, rastreadores escorregadios freqüentemente se escondem nos covis de monstros, que são conhecidos por matar muito mais do que conseguem comer. Assim, os rastreadores sugam os restos deixados para trás. Muitas vezes, a vítima não está morta, mas apenas inconsciente. Em mais de uma ocasião, personagens matadores de monstros deixaram o tesouro de uma criatura recém-derrotada para trás, sob a guarda de um

companheiro, enquanto saíam em busca de ajuda. Ao retornar, esses heróis encontraram seu amigo misteriosamente morto e desidratado, com todo o tesouro ainda no covil.

ECOLOGIA: Há duas teorias sobre a origem dessas criaturas. A primeira, e mais aceita, afirma que eles são apenas uma variedade mais avançada de gosma, afortunada o suficiente para desenvolver um corpo de plasma transparente e um simulacro de inteligência. Como a maioria das gosmas, esses monstros se reproduzem assexuadamente, quando o tempo e a quantidade de comida assim o permitem.

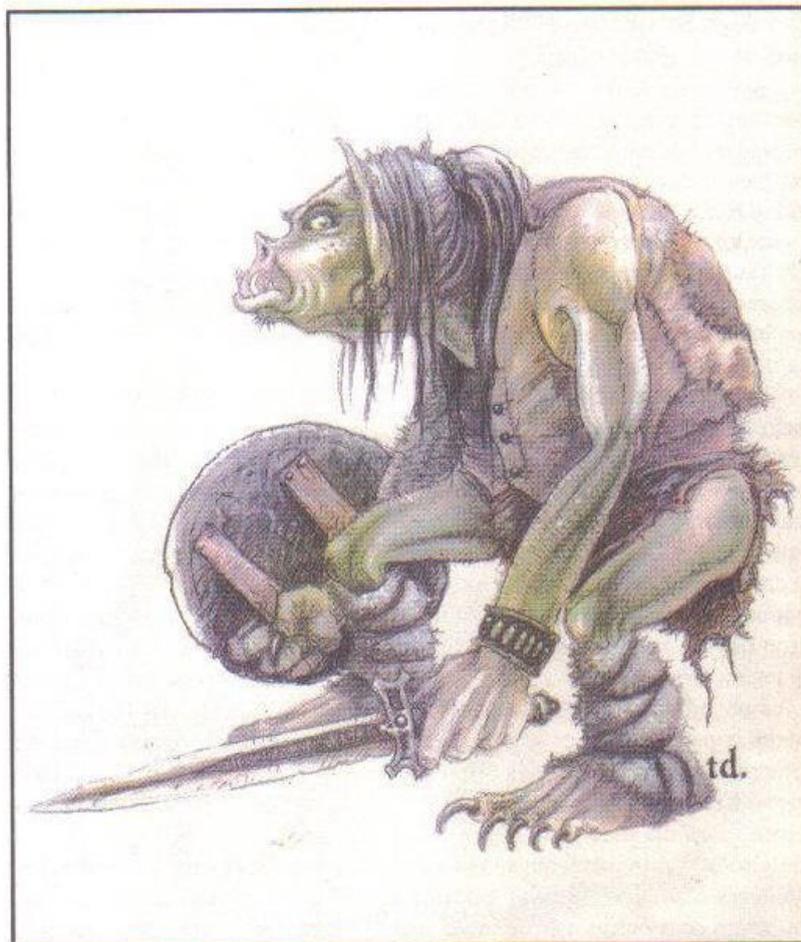
A segunda, mais duvidosa, afirma que esses monstros são criados, envolvendo a transformação de um ser humano vivo. Certas lendas corroboram essa teoria, já que há inúmeras histórias de magos das trevas que removem os ossos dos seus inimigos, transformando-os em massas desajeitadas de carne, semelhantes à gosma. Embora seja certo que nenhum mago respeitável (de tendência neutra ou benévola) criaria tais horrores, é igualmente certo que há praticantes de artes mais negras, e que realizam experimentos muito piores.

É possível que, nas entranhas mais profundas da masmorra algum mago exista um antigo diário, com anotações detalhadas sobre a terrível maldição do rastreador escorregadio.

Há inúmeras lendas sobre estes monstros abomináveis, que vivem nos mais profundos recessos do Underdark. É dito que eles se escondem nas fronteiras de grandes civilizações subterrâneas, atingindo vastas proporções devido à abundância de presas.

	Orc	Orog
CLIMA/TERRENO:	Qq terrestre	Qq terrestre
FREQUÊNCIA:	Comum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno	Noturno
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-9)	Muito (10-12)
TESOURO:	L (C, O, Q x 10, S)	L (C, O, Q x 10, S)
TENDÊNCIA:	Vil	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	30-300 (3d10 x 10)	20-80 (2d4 x 10)
CA:	6 (10)	4 (10)
MOVIMENTO:	9 (12)	6 (12)
DADOS DE VIDA:	1	3
TACO:	19	17
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)	1-10 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	+1 no dano
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,75 de alt.)	M (1,75 a 2 de alt.)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	15	65
Subchefe, líder	35	120
Guardas	35	
Chefe	65	175
Guarda-costas	65	
Xamã, 1º nível	35	
Xamã, 2º nível	175	
Xamã, 3º nível	650	



Lança	10%
Machadinha	10%
Arma de haste	20%

Orcs são mamíferos carnívoros e agressivos, que se reúnem em tribos e vivem da caça e de saques. Eles acreditam que, para sobreviver, precisam ampliar seu território, e por isso envolvem-se constantemente em guerras contra vários inimigos: humanos, elfos, anões, goblins e outras tribos de orcs.

Orcs variam bastante em aparência, uma vez que freqüentemente cruzam com outras espécies. De modo geral, se parecem com humanos primitivos, dotados de uma pele verde-acinzentada recoberta por pêlos grossos. Sua postura é levemente curvada; eles têm a testa baixa e saliente, e um focinho em vez de nariz. Seus dentes caninos são bem desenvolvidos para comer carne, e as orelhas, curtas e pontudas, lembram as de um lobo. O focinho e as orelhas são levemente rosados. Os olhos são iguais aos dos humanos, mas com uma leve coloração avermelhada que às vezes faz com que esses órgãos pareçam brilhar, ao refletir uma fonte fraca de luz em condições de escuridão quase total. Isso na verdade faz parte de seu sistema ocular, um pigmento que lhes confere infravisão. Os machos medem entre 1,60 e 1,75 metro. As fêmeas costumam ser 15 centímetros mais baixas que eles. Orcs preferem usar roupas de cores que os humanos achariam desagradáveis: vermelho sangue, ferrugem, amarelo mostarda, etc. As armaduras costumam ser pouco atraentes, sujas e às vezes até um pouco enferrujadas. Orcs falam sua própria língua, um produto de antigos idiomas de humanos e elfos. Costumam aprender outras línguas comuns em sua região, mas não se sentem muito à vontade falando idiomas estranhos. Alguns orcs possuem um vocabulário limitado das línguas dos goblins, robgoblins e ogros.

COMBATE: Orcs estão constantemente em guerra. Eles usam as seguintes armas:

Espada e machadinha	5%
Espada e lança	10%
Machadinha e lança	10%
Machadinha e arma de haste	10%
Machadinha e besta	10%
Machadinha e arco	10%
Espada e machado de batalha	5%

As armas de haste geralmente são alabardas, piques (prontos para receber uma investida) ou glaives. Líderes costumam ter duas armas. Se um subchefe estiver presente, há 40% de chance de que os monstros estejam lutando sob uma bandeira, o que aumenta o moral em +1 para todos os orcs dentro de um raio de 60 metros. Essas criaturas geralmente usam corseletes de couro batido e um escudo (CA 6).

Orcs odeiam a luz direta do sol, e lutam com uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque sob tais condições. Além disso, nesses casos, seu moral também é reduzido em 1 ponto. Em terreno selvagem, orcs usam táticas de emboscada. Eles não obedecem regras de guerra, a não ser que seja de seu interesse. Aproveitam o melhor que podem dos códigos humanos de compromisso e cavalaria. Esses monstros têm uma inimizade histórica com anões e elfos; várias tribos assassinam tais semi-humanos assim que os avistam.

Costuma-se pensar que orcs são tão sanguinários e selvagens que não conseguem empregar boas táticas, e que preferem ser malignos e devastadores a simplesmente vencer. Assim como a maioria dos estereótipos, acreditar nisso pode se constituir num sério engano; na verdade, essas informações são verdadeiras para a maioria das tribos, mas não para todas. Vários grupos de orcs vêm guerreando há décadas, e conseguiram desenvolver uma assustadora eficiência em táticas de batalha.

HABITAT/SOCIEDADE: Para cada três orcs encontrados, haverá um líder e três ajudantes. Esses seres têm 8 pontos de vida, e são os mais malignos e fortes do grupo. Se cento e cinquenta ou mais orcs forem encontrados, existirão os seguintes membros adicionais junto do grupo: um subchefe e três a dezoito guardas, cada um com CA 4, 11 pontos de vida e +1 no dano devido à Força. Eles lutam como monstros de 2 dados de vida (TACO 19). Para cada cem orcs haverá um xamã (no máximo um sacerdote de 5º nível) ou um pajé (no máximo um mago de 4º nível). Xamãs e pajés recebem 1d4 pontos de vida adicionais para cada nível acima do 1º, e lutam como monstros

de 1 dado de vida adicional para cada dois níveis (frações arredondadas para cima) de experiência.

Se os orcs não estiverem no covil, há 20% de chance de que estejam escoltando uma caravana com uma a seis carroças e dez a sessenta mercadores de escravos trazendo mantimentos, saques ou resgates e tributos para seu chefe, ou para uma tribo orc mais forte. O valor total das mercadorias contidas em todas as carroças varia entre dez e mil peças de prata, e cada mercador de escravos terá consigo objetos valendo entre cinco e trinta peças de prata. Se os orcs estiverem escoltando uma caravana com tesouros, dobre o número de líderes e ajudantes, e acrescente dez orcs para cada carroça no comboio; um subchefe com cinco a trinta guardas sempre estará encarregado da missão.

Seus covis localizam-se sob o solo (75% das vezes) ou em uma vila no meio de terreno selvagem (25% das vezes). Comunidades de orcs variam desde pequenas fortificações com cem a quatrocentos orcs a cidades mineradoras com quinhentos a dois mil orcs, mas podem ser até metrópoles (parcialmente sob o solo e parcialmente na superfície) tendo de dois mil a vinte mil orcs. Sempre haverá os seguintes orcs adicionais quando o encontro se der em seus covis: um chefe e cinco a trinta guarda-costas (CA 4, 13-16 pv, atacando como monstros de 3 dados de vida — TACO 17 — e com +2 no dano devido à Força). Se o covil for subterrâneo, há 50% de chance de que ali vivam também dois a cinco ogros para cada duzentos orcs. A maioria dos covis na superfície é aldeia rústica e primitiva, composta por cabanas de madeira protegidas por um fosso e muralhas, paliçadas de madeira ou construções mais avançadas feitas por outras raças. A aldeia terá uma a quatro torres de observação e um único portão. Haverá também uma balista e uma catapulta para cada cem machos adultos.

Orcs são extremamente agressivos, acreditam que as outras espécies são inferiores e que escravizá-las e oprimi-las faz parte da ordem natural. Eles cooperam com outras espécies mas não são confiáveis: como escravos, irão se rebelar contra todos, menos os mestres mais poderosos; como aliados, se ofendem facilmente e quebram acordos com grande rapidez. Orcs acreditam que as batalhas constituem o desafio ideal, mas alguns líderes são pragmáticos o bastante para dar o devido valor à paz, que mantêm a um alto preço. Se tratadas com muita paciência e cuidado, tribos de orcs podem vir a ser parceiras de comércio e aliadas militares.

Esses seres valorizam o território acima de qualquer outra coisa; experiência de combate, riqueza e quantidade de filhotes são outras fontes de grande orgulho. Eles são patriarcais: mulheres só servem para gerar filhos e criá-los. A reputação de grande crueldade da espécie é completamente merecida, mas sem exceder à capacidade humana de praticar o mal. Orcs têm tradições matrimoniais, mas os maridos não são muito fiéis a suas esposas.

Esse povo venera várias divindades, podendo nomes diferentes em cada tribo; a divindade principal costuma ser um gigantesco orc de um olho só. Sua religião inspira grande ódio contra as outras espécies, e instiga a violência e as guerras. Os xamãs são bem conhecidos por sua ambição, e muitas tribos sofrem com lutas políticas internas entre guerreiros e sacerdotes.

ECOLOGIA: Orcs vivem em média quarenta anos. Seu período de gestação é de dez meses, e as fêmeas geram dois ou três filhotes de cada vez. No entanto, a mortalidade infantil é bastante alta. Orcs são carnívoros, mas preferem a carne de animais de pasto ou caça a humanos e humanóides.

Esses seres não têm inimigos naturais, mas se esforçam para preencher esse vazio. As tribos de orcs têm nomes assustadores, como Runas Malignas, Cabeça Sangrenta, Ossos Quebrados, Olho da Morte e Lâmina Ensangüentada.

OROGS

Orcs de elite, ou orogs, são uma raça de orcs superiores, possivelmente uma mistura com ogros. Orogos medem entre 1,75 e 2 metros. São guerreiros altamente organizados, e possuem seus próprios estandartes e bandeiras, que exibem com orgulho — geralmente é fácil perceber quando orogs se encontram em meio a orcs. Podem ser vistos na linha de frente de grandes exércitos, mas raramente em grupos de patrulha. Há 10% de chance de uma tribo de orcs conter orogs, cuja quantidade será equivalente a 10% da

população de machos. Pequenos grupos de elite (vinte a oitenta orogs) podem procurar emprego como mercenários. Orogos têm 3 dados de vida, armadura simples (CA 3) e +3 de bônus de Força no dano. Para cada vinte orogs, haverá também um líder com 4 dados de vida (TACO 17). Existe somente um chefe orog, que possui 5 dados de vida (TACO 15). Suas armas são praticamente geralmente as mesmas usadas pelos orcs, mas cada um costuma ter duas armas.

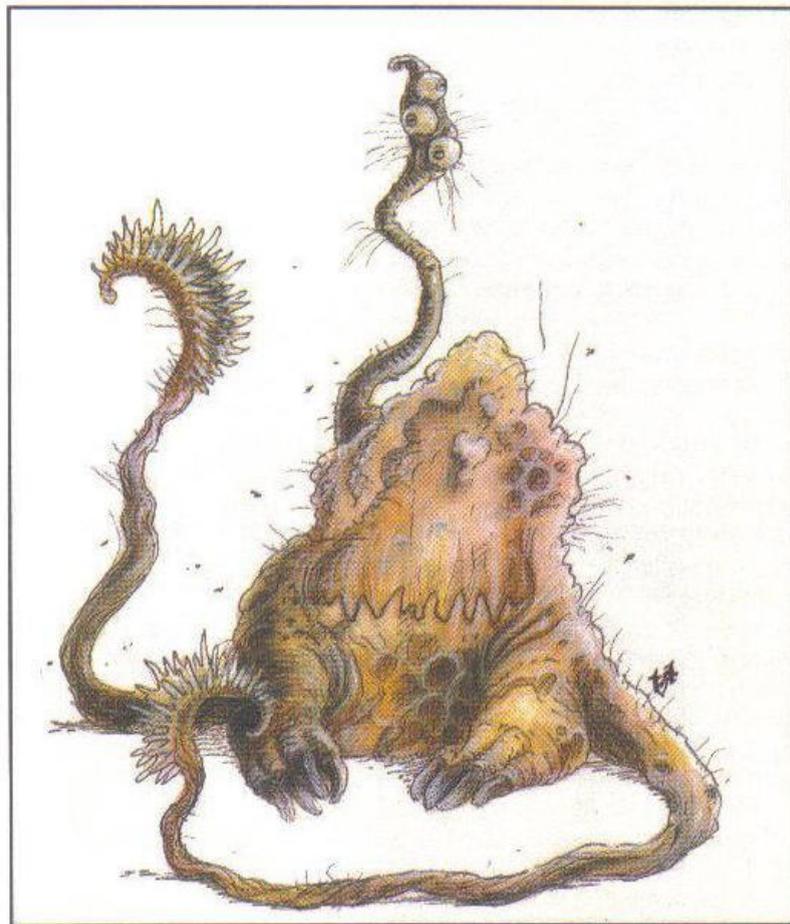
MEIO-ORCS

Os filhotes nascidos da mistura de orcs com outras espécie humana ou semi-humana são conhecidas como meio-orcs. Orcs-goblins, orcs-robogoblins e orcs-humanos são os mais comuns. Meio-orcs costumam valorizar muito mais seus traços de orc, de modo que são basicamente iguais a orcs comuns, apesar de 10% desses filhotes poderem se fazer passar por humanos muito feios. Essas criaturas são consideradas humanas, com níveis de experiência em vez de dados de vida. Se forem multiclasse, eles têm os seguintes limites: sacerdote: 4º nível; guerreiro: 10º nível; ladrão: 8º nível.

Se meio-orcs permanecerem em uma só classe, esses limites são ampliados da seguinte maneira: sacerdote: 7º nível (Sabedoria 15 necessária para se atingir o 5º nível, 16 para o 6º e 17 para o 7º); guerreiro: 17º nível (Força 18/00 necessária para o 11º nível, Força 19 para o 12º, Força 20 para o 14º e Força 21 para o 17º); ladrão: 11º nível (Destreza 15 necessária para o 9º nível, Destreza 16 para o 10º e Destreza 17 para o 11º).

Meio-orcs são discriminados tanto por humanos quanto por orcs, por fazê-los lembrar das características raciais da outra espécie. Meio-orcs ganham poder em comunidades de orcs exibindo suas habilidades superiores, e nas sociedades de humanos unindo-se a pessoas que não se importem com sua aparência. A maioria tem tendência *neutra*, com uma certa inclinação para o lado *vil*, mas sabe-se da existência de indivíduos *justos*. Alguns meio-orcs separaram-se de ambas as culturas, e resolveram formar sua própria sociedade em locais isolados. Esses meio-orcs veneram seus próprios deuses e (como a maioria dos eremitas) desconfiam profundamente de estranhos.

	Otyugh	Neotyugh
CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média-Baixa (6-10)	Média-Muita (8-12)
TESOURO:	Ver abaixo	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1 (2)	1
CA:	3	0
MOVIMENTO:	6	6
DADOS DE VIDA:	6-8	9-12
TACO:	6 DV: 15 7-8 DV: 13	9-10 DV: 11 11-12 DV: 9
Nº DE ATAQUES:	3	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/2-5	2-12/2-12/1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Agarrar, doença	Agarrar, doença
DEFESAS ESPECIAIS:	Não surpreendido	Não surpreendido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
Tamanho:	M-G (2-2,3 m diâm.)	G (2,6 m diâm.)
Moral:	Elite (14)	Fanático (17)
Valor em XP:	6 DV: 650 7 DV: 975 8 DV: 1.400 9 DV: 2.000 10 DV: 3.000 11 DV: 4.000 12 DV: 5.000	



Otyughs — conhecidos também como gulguthras — são criaturas aterrorizantes, que vivem no excremento e matéria em decomposição. Existem os otyughs normais, os neotyughs, uma versão maior e mais inteligente. Esses seres se alimentam de esterco e outros excrementos dos habitantes das masmorras mas, eventualmente, apreciam um petisco à base de carne fresca.

Esses monstros têm o corpo grande e inchado, coberto por uma pele de aparência rochosa, marrom, quase cinzenta, coberta de esterco. Apóiam-se em três pernas grossas, que não lhe dão grande velocidade de caminhada, mas permitem que a criatura gire em torno de si mesma com uma rapidez surpreendente. Os otyughs têm três olhos numa antena em formato de folha, que se move rapidamente de um lado para o outro, vasculhando uma grande área. A antena também funciona como receptor/emissor para os poderes telepáticos do monstro. Eles têm, também uma grande boca, no centro da massa corpórea, com dentes afiados. A criatura possui dois tentáculos com extremidades em forma de folha, usados para golpear ou agarrar oponentes. Esses tentáculos são cobertos com projeções semelhantes a espinhos. Neotyughs têm bocas menores que seus primos menos espertos.

As duas variedades da raça falam um idioma próprio, quase que desprovido de componentes verbais, usando mais movimentos da antena ou dos tentáculos e emissão de certos odores.

COMBATE: Apenas os olhos desses monstros espreitam sob pilhas de restos e lixo. Geralmente atacam se ameaçados, ou se sentirem fome e houver carne fresca por perto. A criatura usa os dois tentáculos para golpear o oponente, ou agarrá-lo. Adversários agarrados sofrem 2-4 pontos de dano por rodada. O ataque por mordida ganha +2 de bônus para acertar se a vítima estiver aprisionada pelos tentáculos. Otyughs batem com as vítimas agarradas no chão, enquanto os neotyughs, mais inteligentes, usam-nas como escudo, melhorando a CA em 1. Neotyughs também podem induzir seus adversários a atingir a vítima agarrada. Para tanto, só precisam de um sucesso numa jogada de ataque (contra a CA do "escudo"). Ao fazer isso, o monstro abre mão de seu ataque por esmagamento. Personagens com Força 18 (no mínimo) podem lutar contra o abraço do otyugh e escapar automaticamente em uma rodada; outros devem obter sucesso numa jogada de abrir portas.

A mordida desses monstros tem 90% de chance de causar uma moléstia debilitante (80%) ou fatal (20%). Mas eles são imunes a essas doenças.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas têm um poder telepático limitado. Os otyughs comunicam-se com criaturas a até 15 metros de distância, enquanto os neotyughs podem fazê-lo a até 20 metros. A comunicação é limitada às sensações básicas, como fome, temperatura e desconforto causado pelo calor ou frio, aversão a luzes fortes e a morte de uma vítima. Eles têm uma infravisão de 30 metros.

Otyughs e neotyughs vivem em ruínas e masmorras, com outros criaturas dos complexos subterrâneos, concordando em conviver com outros moradores sem atacá-los, em troca de estrume e outras excreções. Para manter o fluxo de estrume constante (e para conseguir alguma carne fresca) esses monstros defendem a masmorra contra intrusos, geralmente aventureiros. Otyughs podem ser convencidos a não atacar, em troca de promessas de amizade e comida. Neotyughs são menos crédulos (e mais maldosos), e normalmente atacam aventureiros o quanto antes. Os aliados de um otyugh, às vezes, pedem ao monstro que defenda seus tesouros. Esses monstros são solitários e em 10% do tempo — época de acasalamento — dois deles podem ser encontrados no covil.

ECOLOGIA: Essas criaturas odeiam a luz do sol, preferindo a escuridão das masmorras. Acasalam todo ano, durante mais ou menos 1 mês, produzindo um filhote por casal. O recém-nascido leva 4 meses para amadurecer (e tem 3-5 dados de vida, dano de 1-6/1-6/1-2 e é preciso Força 16 para escapar do abraço dos tentáculos). Otyughs são tão repugnantes que nenhum mago ou alquimista iria tocar qualquer parte de seu corpo; logo, os seus cadáveres não têm valor algum.

URSO-CORUJA

CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Fim de tarde/anoitecer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	(C)
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-8)
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	5+2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Abraço
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,7 m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12) + Especial
VALOR EM XP:	420



Ursos-corujas são provavelmente o resultado de uma experiência de cruzamento entre uma coruja gigante e um urso, feita por algum mago insano. Eles são malignos, mal-humorados, ferozes e violentos.

A pele do monstro é coberta por uma espessa camada de pêlos e penas, marrom-escuro e marrom-amarelado. Os machos têm 3 metros de altura e pesam entre 650 e 750 quilos. Seu bico é amarelo ou branco-marfim, e os olhos terríveis têm contornos vermelhos. Esses monstros falam um idioma próprio — pios e gritos de duração e tonalidade variáveis.

COMBATE: O urso-coruja ataca a presa, assim que a avista, lutando até a morte (ignore os valores de Moral ao determinar retirada). Para isso, usa as garras e o bico. Se atingir a vítima com a garra, o resultado é de 18 ou mais, e ele aprisiona a vítima num abraço, esmagando-a, o que causa 2-16 pontos de dano por rodada, e dura até que um dos dois, vítima ou monstro, morra. Durante o abraço, ele pode usar o bico contra a presa. Uma única tentativa de dobrar barras/suspender portais pode ser feita pelo personagem que tente escapar do abraço. Note que se a vítima tem CA maior que 18, o abraço não será mortal.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros são encontrados no coração de florestas densas, de clima temperado, e em labirintos subterrâneos, habitando, também, cavernas ou troncos ocos.

Ursos-corujas vivem em casais num território de 5 quilômetros quadrados; o macho é maior e mais pesado que a fêmea. Se o monstro for encontrado no seu covil, há 25% de chance de que existam um a seis ovos (20%) ou crianças (80%) além dos adultos. Os filhotes já terão completado de 40% a 70% de seu crescimento, e lutarão como criaturas de 3 ou 4 dados de vida, dependendo do estágio de desenvolvimento. Eles têm pontos de vida baseados nos dados de vida ajustados. Filhotes imaturos causam 1-4/1-4/2-8 pontos de dano, e um personagem recebe bônus de 20% na tentativa de dobrar barras/suspender portais para escapar do abraço da criança.

A principal fraqueza dessa criatura confunde-se com sua principal força: ferocidade. Devido ao seu instinto violento, esses seres não se deixam deter por nada antes que o alvo esteja morto. Não é difícil enganar um urso-coruja para que ele pule de uma encosta direto numa armadilha.

ECOLOGIA: Ursos-corujas têm uma expectativa de vida de 20 anos. Eles são mamíferos de sangue quente, mas põem ovos. Caçam qualquer coisa, coelho, ursos, trolls, cobras, etc. Eles preferem o clima temperado, mas alguns vivem em regiões subárticas. Como híbrido, tem hábitos opostos — um diurno e outro noturno — essa criatura tem um período de atividade incomum, acordando ao meio-dia, caçando animais diurnos e depois caçando criaturas noturnas antes de adormecer, à meia-noite. Essa criatura permanece ativa nos meses de verão e hiberna no inverno. Há rumores sobre ursos-corujas polares, um cruzamento entre a coruja do ártico e o urso polar, mas nenhum desses seres foi capturado.

Esse monstro não acumula tesouros, mas restos de vítimas podem ser encontrados em fossas escavadas ao redor de seu covil. Ovos de urso-coruja valem 2.000 peças de prata no mercado aberto; filhotes podem ser vendidos por 5.000. Esses animais geralmente são comprados por magos; embora impossíveis de se domesticar, eles são sentinelas formidáveis, e os magos costumam deixá-los em locais de importância estratégica.

CLIMA/TERRENO:	Temperado e Subtropical/Florestas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	6
MOVIMENTO:	24, Vn 48 (C, D se montado)
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8/1-8/1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Mergulho, coice
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (1,66 m nos ombros)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP: Superior	175
	650



Pégasos são magníficos garanhões alados, que freqüentemente servem à causa do bem. Inteligentes, tímidos e selvagens, não se deixam domar facilmente. Eles servem apenas a personagens benéficos e, quando o fazem, acompanham seu mestre com total fidelidade por toda a vida.

O pégaso é um puro-sangue que se assemelha a um cavalo árabe (embora um pouco maior) dotado de duas asas. Geralmente são brancos, mas pégasos marrons já foram vistos, e há rumores constantes sobre pégasos negros. Como seria de se esperar, a tendência não depende da cor (todos são honrados). Pégasos têm 1,66 metro na altura dos ombros, e pesam mais de 750 quilos. Esses animais devem ser montados em pêlo, pois não aceitam selas. Também não gostam de ser domados.

COMBATE: Um pégaso irá atacar com cascos e dentes, ou dando um coice em oponentes às suas costas, causando 2-12 pontos de dano, o que o impede de usar qualquer outro ataque na mesma rodada. Um pégaso ainda pode mergulhar sobre seu adversário, vindo de altitudes superiores a 15 metros, e usar os ataques com os cascos; cada ataque tem +2 para acertar e causa dano dobrado.

Numa batalha, ele tentará atrair oponentes maiores (como dragões) a espaços exíguos. Enquanto o inimigo tenta manobrar para aproximar-se do animal alado, esse sobe a grandes alturas e ataca por cima. Contra adversários de tamanho semelhante (como grifos) o pégaso usa sua velocidade superior para despistá-los. Se o grifo estiver próximo ao ninho da criatura (e especialmente se houver filhotes em perigo), um dos pais atacará agressivamente, atraindo a atenção do monstro, e então voará para longe. Com essa tática, o cavalo alado espera afastar o inimigo do ninho, cansá-lo e despistá-lo, e então voltar para casa.

HABITAT/SOCIEDADE: Pégasos são mamíferos que põem ovos. Se encontrados em seu covil, haverá um ninho para cada casal com 20% de chance de existirem um ou dois ovos (30% de chance) ou filhotes (70%) com 20-50% de seu desenvolvimento completo. Cada ovo vale 3.000 peças de prata, enquanto os filhotes valem 5.000.

Um pégaso pode ser usado como cavalo de batalha. O macho suporta

carga como um cavalo médio (110/165/220), enquanto a fêmea pode fazer as vezes de um cavalo leve (85/127/170).

Criaturas inteligentes, podem *Detectar Bondade* e *Detectar Maldade* sempre que desejarem (raio de 60 metros). Eles usam esse poder naqueles que pretendem montá-los e tentam derrubar qualquer um de tendência *não-benéfica* que tente domá-los. Se provocados, pégasos não hesitam em atacar seres malignos.

Para domar o cavalo alado, uma pessoa de tendência *benéfica* precisa, primeiro, localizar uma manada desses animais. Então, à noite, deve tentar espereitar um pégaso e surpreendê-lo. O personagem deve ter a perícia de cavalgar montaria alada. Há uma penalidade inicial de +10 no lance de dados. Um arreo mágico, encantado especialmente para esse propósito, anula a penalidade. Se o personagem passar no teste de perícia, o pégaso estará domado e obedecerá a seu mestre por toda a vida, ou enquanto o mestre mantiver uma tendência *benéfica*.

ECOLOGIA: Pégasos comem capim, frutas e vegetais. Grifos e hipogrifos são seus inimigos naturais. A expectativa de vida desses seres é de 40 anos.

PÉGASO SUPERIOR

Lendas dizem que se uma medusa for morta e decapitada, haverá uma pequena (5%) chance de que um pégaso superior nasça, saindo do pescoço do monstro. Esse animal tem o mesmo movimento e os mesmos ataques do pégaso normal, mas possui 6 dados de vida e tem 20% de proteção à magia, além de um bônus de +1 no moral. Há 5% de chance de que o líder de uma manada de pégasos seja um pégaso superior, que só pode ser domado pelo mais bravo e nobre herói, e vive cerca de 100 anos.

PERYTON

CLIMA/TERRENO:	Montanhas de qualquer clima
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Ninho
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CATEGORIA DE ARMADURA:	7
MOVIMENTO:	12, Vn 21 (C)
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	4-16
ATAQUES ESPECIAIS:	+ 2 na jogada de ataque
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,50 m de altura)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	270



Essa criatura é inteligente, paciente e malévola, capturando suas presas para arrancar-lhes o coração.

Ele se assemelha a uma águia gigante de corpo verde-escuro, e cabeça de alce, negro-azulada, com chifres brilhando como ébano; os olhos vermelho-alaranjados parecem chamas. As penas do peito do macho são azuis; as das fêmeas, marrons. A sombra projetada pelos perytons geralmente é a de um humano adulto, e não corresponde à forma verdadeira do animal.

Perytons não usam enfeites ou armas. Seu idioma é um conjunto de rosnados e gritos, dando a impressão de que o monstro está ferido ou irado. Algumas criaturas dotadas de olfato apurado afirmam que um peryton tem o cheiro de um humano; no entanto, outros seres são acometidos por um medo irracional quando sentem o odor do monstro.

COMBATE: A preocupação principal do monstro, no que diz respeito a humanos e humanóides, são os corações das vítimas. Essa criatura é incrivelmente precisa em combate — recebe um bônus de +2 na jogada de ataque, quando usa os chifres afiados, já que as garras são muito fracas. Quando ele escolhe o alvo — sempre o mesmo durante um combate — inicia uma luta onde um dos combatentes acaba morrendo. Eventualmente pode-se afugentar a fera, que continuará a espreitar a presa, e retornando posteriormente.

Perytons são imunes a qualquer tipo de arma, exceto àquelas com um encantamento de pelo menos +1.

Alguns deles gostam de mergulhar a toda velocidade sobre as presas, precisando subir dezenas de metros. Aí, ganha um bônus de +2 em sua jogada de ataque. Se atingir o alvo, o golpe causa o dobro do dano. Essa manobra só é usada se o peryton estiver perdendo o combate, ou se achar que surpreenderá a presa completamente.

Outra tática comumente usada é agarrar uma presa de tamanho humano e levantar vôo com a criatura. O peryton sobe tão rapidamente que a maioria das pessoas não reage até estar a uma altura de pelo menos 30 metros, sofrendo um dano de queda de 10d6, caso consiga escapar.

HABITAT/SOCIEDADE: Perytons fazem ninhos em cavernas, no cume de colinas ou montanhas. Esses ninhos contêm 2d4 criaturas, e são indepen-

dentos. Diferentes covis situam-se sempre a uma distância de vários quilômetros uns dos outros, exceto em raríssimas circunstâncias — como uma comunidade de anões nas montanhas, fornecendo vítimas em grande quantidade.

Perytons algumas vezes capturam humanos e humanóides vivos, mantendo-os prisioneiros até que se tornem necessários como alimento (probabilidade de 90% no caso de não-humanos, 25% no caso de humanos) ou para reprodução. Por isso seus ninhos podem ter tesouros espalhados, bem como 1d4 ovos.

ECOLOGIA: O peryton é um predador sem inimigos naturais (poucos são capazes de perfurar sua pele mágica). Humanóides, e especialmente humanos, são as presas favoritas. Uma fêmea precisa de um coração fresco, ainda batendo, para a reprodução; os de humanos são os preferidos. Quando um peryton come um coração, passa a projetar sua sombra verdadeira, tornando-se fértil por 3d6 horas.

Ovos de perytons são vendidos a 10d12 po cada.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nula
INTELIGÊNCIA:	Nula
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	Não se aplica
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	Não se aplica
TACO:	Não se aplica
Nº DE ATAQUES:	Nulo
DANO/ATAQUE:	Nulo
ATAQUES ESPECIAIS:	Medo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	Variável, geralmente M
MORAL:	Nulo
VALOR DE XP:	Nulo



Visões são imagens tridimensionais deixadas para trás oriundas de mortes trágicas. Tais imagens são gravadas na hora e local da morte. Assim, essa criatura pode ter qualquer forma, parecendo, freqüentemente, com a pessoa que sofreu o grande trauma — uma imagem transparente reencenando a própria morte. Pode também representar aquilo que estava na mente da vítima no terrível instante, como uma imagem do agressor, ou alguma missão incompleta. Visões são coloridas em tons pálidos, e detectadas por todos os sentidos.

COMBATE: É difícil lutar contra visões, puras imagens que não causam dano direto. Assim, lembranças cristalizadas não podem ser feridas. Brandir armas ou lançar magias na área ocupada por uma visão não interferem na projeção, e não é possível comunicar-se com elas, já que não possuem inteligência. Achar o assassino ou completar uma tarefa não a fará desaparecer.

Muitas vezes tais criaturas são confundidas com fantasmas, assombrações ou banshees, mas não podem ser afastadas ou destruídas pelo *poder da fé*. Somente *Remover Maldição*, lançada por um personagem de 12º nível, conseguirá eliminar a imagem.

O mal que a visão pode causar é um espanto supersticioso em qualquer um que a vir, causado pela essência mágica da criatura. Tal magia é tão forte que afeta a mente e os sentidos do observador. Criaturas sem mente (como mortos-vivos) são imunes a seus efeitos, assim como as raras criaturas que, por algum motivo, são incapazes de presenciar uma visão (uma vez que a visão é percebida por todos os sentidos, cegueira não pode, de modo geral, ser considerada proteção).

Personagens que presenciem uma visão devem obter sucesso em um teste de resistência à morte por magia com penalidade de -2, ou entrarão em pânico imediatamente, fugindo como se estivessem sob os efeitos de *Medo*. Visões especialmente realistas podem fazer com que aqueles que falham em seus testes de resistência precisem realizar um teste de colapso com bônus de +10. Se falhar, a vítima morrerá. Essa pessoa pode, entretanto, ser revivida normalmente.

Existem outras dificuldades quanto ao efeito de medo; a causa da morte

da visão pode ainda estar por perto. Mesmo depois de vários séculos, armadilhas e monstros mortos-vivos ainda podem ser igualmente perigosos e letais, e fugir em pânico geralmente não é a melhor defesa.

Poucas são as chances da morte de um personagem criar uma visão. É quase inexistente para personagens de nível 0, ou para aqueles que já esperavam pela morte — por causas naturais ou na guerra. Entretanto, personagens de 4º nível ou mais, morrendo subitamente ou pegos de surpresa, podem ter uma chance de 1-2% de gerar visões. Se esses personagens estavam em uma busca importante, ou sob os efeitos de *Tarefa* ou *Missão*, a chance poderá ser aumentada para 5-6%. A chance percentual de surgimento de uma visão nunca deve ser maior que o nível do personagem na hora de sua morte. (Personagens aniquilados por mortos-vivos com poder de drenar energia raramente geram visões.) Cabe ao Mestre decidir exatamente o que será representado pela visão. Um personagem que é assassinado e cria uma visão pode também retornar como um revenant.

Certas visões afetam apenas um dos sentidos. São imagens, sons (explosões, gemidos ou sussurros) e odores. A maioria das visões exige um teste de resistência, mas os efeitos de uma falha podem variar. Um sussurro sombrio, dando conta de um perigo iminente, pode gerar desespero (como o criado por *Símbolo*). Um terrível odor pode causar vômitos. Uma pressão sufocante, temperaturas extremas e o som de uma revoada de morcegos podem levar a conseqüências diferentes.

A maior preocupação, entretanto, é que existem algumas visões que são realmente *malignas*, criadas quando poderosas criaturas do mal, vindas de outros planos, são "mortas" (forçadas a voltar a seu plano de existência original) no plano Material Primário. Essas visões têm 35% de chance de aparecerem conforme a criatura maligna desejar, e podem dar informações falsas, ou levar os personagens a sério perigo. Essas visões podem ser denunciadas por *Detectar Maldade*, enquanto *Dissipar o Mal* neutraliza a visão por um número de turnos igual ao nível da pessoa que lançou a magia.

CLIMA/TERRENO:	Elísio
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	O
TENDÊNCIA:	Bondosa

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	-3
MOVIMENTO:	6, Vn 39 (D)
DADOS DE VIDA:	20
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	2-12 ou 1-8/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Grito
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido, nunca é pego de surpresa
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	G (12 m de uma ponta a outra de suas asas)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	19.000

A fênix é um pássaro fantástico, de natureza extraplanar e que representa o espírito de liberdade e ressurreição. É uma criatura mortal que apresenta o máximo de esplendor divino.

Uma fênix se parece com uma grande ave, medindo cerca de 12 metros de uma ponta a outra das asas, recoberta por penas brilhantes de várias cores. A coloração das plumas inclui violeta, escarlate, vermelho-sangue e laranja-fogo. O bico e as garras são violeta-azulados, enquanto os olhos são vermelhos e cintilantes, como um rubi.

Além de sua própria língua, uma fênix pode conversar com todas as aves. A criatura também se comunica através de uma forma limitada de telepatia ou por empatia.

COMBATE: A fênix é uma criatura benévola, e não gosta de atacar os outros. Entretanto, se houver a necessidade de combate, essa ave se torna um oponente rápido e poderoso. Ela pode atacar no ar, com suas duas garras, infligindo 1-8 pontos de dano cada. Quando está no chão, ataca com o enorme bico, que causa 2-12 pontos de dano. No entanto, esse pássaro é uma criatura mágica e inteligente, de modo que geralmente escolhe os métodos mais eficientes de ataque e defesa.

Uma fênix sempre inicia a rodada de combate emitindo um grito agudo que lhe dá uma vantagem, válida para aquela rodada: todos os oponentes com 12 dados de vida, ou menos, dentro de um raio de 10 metros recebem uma penalidade de +3 na iniciativa. Esse grito não afeta de maneira alguma as habilidades de combate da ave.

Todos os pássaros dessa espécie podem lançar mão dos seguintes poderes mágicos, como se fossem personagens de 20º nível, uma vez por rodada, um por vez, à vontade:

- Manipular Chamas
- Som Ilusório
- Cegueira
- Piscar
- Borrar a Visão
- Convocar Criaturas da Floresta, 1 vez por dia
- Leque Cromático, 3 vezes por dia
- Luz Contínua
- Controlar Temperatura, 3 m
- Globos de Luz
- Detectar Feitiços, sempre ativo
- Detectar Maldade, sempre ativo
- Detectar Magia, sempre ativo
- Forma Plana, 1 vez por dia
- Encontrar Armadilhas
- Encontrar o Caminho, 1 vez por dia



- Fogo da Contemplação
- Sementes de Fogo, 1 vez por dia
- Nuvem Incendiária, 1 vez por semana
- Invisibilidade
- Confundir Detecção
- Neutralizar Veneno, 1 vez por dia
- Metamorfosear-se, 3 vezes por dia
- Criar Fogo
- Proteção ao Mal, 3 m, sempre ativo
- Pirotecnia
- Reencarnação, 1 vez por dia
- Remover Medo, dentro de um raio de 3 m
- Remover Maldições
- Encantar Cobras
- Vêu, 1 vez por dia
- Muralha de Fogo, 1 vez por dia

Além disso, quando abre suas asas e executa uma dança ritual, a fênix pode usar as seguintes habilidades mágicas, como se fosse um personagem de 40º nível:

- Expulsão
- Dissipar o Mal
- Dissipar Magia

Qualquer uma dessas três habilidades pode ser usada quantas vezes o pássaro desejar, mas apenas uma por vez, e cada dança consome uma rodada inteira para ser executada. Nenhuma outra ação — como um grito para obter vantagem de iniciativa — pode ser realizada com esses três poderes.

Um toque da asa da fênix tem o efeito de *Curar Ferimentos Leves*, sendo que cada ave pode realizar dois toques por indivíduo por dia. Um toque de sua crista *Cura Doenças*, mas esse efeito só pode ser usado uma vez a cada dia por pessoa.

Se for realmente necessário, uma fênix pode fazer com que gotas de seu próprio sangue tenham o efeito de *Sementes de Fogo*, do tipo incendiário, surgindo um fruto para cada 5 pontos de dano que a ave venha a sofrer.

Em casos extremos, uma fênix pode criar uma combinação de 40º nível

de *Tempestade de Fogo* (6 metros de altura x 1,5 metro de largura x 2,5 metros de profundidade) com *Nuvem Incendiária*, mesmo se já tiver usado esses poderes anteriormente. Isso destrói a fênix adulta, mas cria uma fênix jovem com todos os poderes e habilidades de sua ancestral.

O pássaro pode viajar astral ou eterealmente, conforme desejar. Esses seres podem ser atingidos apenas por armas mágicas +3 ou melhores. Uma fênix nunca pode ser surpreendida, e tem infravisão de até 40 metros.

HABITAT/SOCIEDADE: A fênix é uma criatura estranha e enigmática. Esses pássaros são profundamente admirados e respeitados nas lendas de muitas tribos bárbaras e em outras culturas primitivas. Acredita-se que a fênix seja a encarnação do renascimento. Isso estaria simbolizado na autodestruição do pássaro adulto, de onde surge uma ave jovem. Tal ato é visto como o maior sacrifício possível pela causa do bem, e portanto a ave é considerada uma criatura nobre.

Diz a lenda que esses seres têm uma vida muito longa. Alguns afirmam que podem viver mais de 1.000 anos, enquanto outros dizem que podem chegar a viver até 12.000 anos. Quando chega a hora da fênix morrer, ela voa para as montanhas longe da civilização. No mais alto pico, o pássaro faz um grande ninho, usando palha e várias outras plantas, onde repousa, olhando pela última vez o mundo que conhece tão bem. Satisfeita em saber que seu trabalho neste plano chegou ao fim, ela se sacrifica, produzindo uma grande chama brilhante. Quando as chamas se extinguem, dentro do ninho intocado pelo fogo, encontra-se uma jovem fênix com suas penas de cores vivas. Segundo a lenda, essa fênix deve voar para o templo do sol e lá enterrar o corpo mumificado da progenitora.

De modo geral, as fênix são criaturas isoladas, costumando fazer seus ninhos longe do mundo dos seres humanóides. Apesar de terem a habilidade de viajar pelos planos Astral e Etéreo (e, portanto, para qualquer plano interior ou exterior), elas geralmente preferem ficar no Elísio, ou em um local isolado do plano Material Primário.

Existem tantas lendas sobre as fênix quanto existem culturas, cada uma com um ponto de vista um pouco diferente. Alguns acreditam que o pássaro é o símbolo benevolente da morte, aparecendo somente quando chegou a hora de alguém partir do mundo dos vivos. Outras culturas — principalmente malignas — vêem a ave como um símbolo da destruição e da fúria, trazendo uma enorme desgraça através das chamas, quando surge. Ainda existem culturas que consideram a fênix um amigo e benfeitor das criaturas do bem.

Apesar de tanto mistério, existem certas coisas sobre as quais se tem certeza. É bem claro, por exemplo, que a fênix é uma campeã que promove o bem. Apesar de essas criaturas aparentemente não disporem de uma rotina sistemática de combate ao mal, é difícil que deixem passar uma oportunidade de fazê-lo. Além disso, e mesmo com as enormes diferenças nas ideologias, crenças e filosofias das várias culturas que veneram a fênix, uma coisa permanece constante: o pássaro é o símbolo da criação através da destruição. Algumas culturas acreditam que o fogo é o grande purificador, limpando tudo o que toca. Outros acreditam que o fogo simplesmente destrói. No que diz respeito à fênix, ambos são verdadeiros. Durante a própria reprodução da ave, o fogo destrói o pássaro velho, levando consigo vários séculos de vida e sabedoria, mas cria uma nova fênix, com uma nova mente, purificando assim sua linhagem.

ECOLOGIA: De todas as criaturas mágicas ou encantadas, a fênix talvez seja a mais procurada por sábios e alquimistas. Praticamente não há partes do corpo dessa ave que não possam ser usadas em uma poção mágica ou em pesquisas.

Suas penas podem servir para enfeitar um cajado da cura, para fazer uma poção de cura extra e têm várias outras utilidades em curas mágicas. Os olhos, o bico e as garras são muito valiosos, podendo alcançar preços de 5.000 po ou mais. Nem sempre é fácil encontrar um comprador no mercado livre, uma vez que muitas culturas consideram de mau agouro matar uma fênix.

A natureza precisa das fênix só pode ser fruto de especulação por parte dos intelectuais. Todas as fênix são machos, e o ciclo reprodutivo é composto inteiramente pela autodestruição. Não se sabe se isso é uma reprodução biológica natural ou um nascimento mágico.

CONVOCAR FÊNIX (CONJURAÇÃO/CONVOCAÇÃO)

Magia Divina de 6º Círculo, Esfera Animal

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada por nível do personagem

Tempo de Execução: 2 rodadas

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia divina permite que a pessoa convoque uma fênix. A ave virá, então, para auxiliar o convocador. A mais importante restrição dessa magia exige que o personagem seja de tendência *benéfica* ou um druida. Sacerdotes malignos, ou neutros que não sejam druidas não podem convocar uma fênix.

Quando a magia é executada, uma fênix sempre virá em socorro do personagem. Entretanto, dependendo da distância em que se encontra a fênix mais próxima, pode levar algum tempo até o pássaro surgir. De qualquer forma, uma dessas poderosas criaturas aparecerá em 1d8-1 rodadas. Um resultado ajustado de 0 indica que a fênix aparece imediatamente, em meio a uma grande explosão de fumaça e chamas.

Como o personagem deve ser benéfico ou um druida, raramente existem conflitos de interesses entre a fênix e seu convocador. Entretanto, uma dessas aves jamais atacará outra criatura benéfica. O pássaro arriscará sua própria vida, no entanto, se o motivo for forte o suficiente, ajudando a promover a boa causa da pessoa que o convocou.

Quando a duração da magia termina, a fênix não vai embora, mas está livre para fazer o que desejar.

Os componentes materiais da magia são três diamantes de pelo menos 500 po (que são consumidos) e uma brasa ardente.

PERFURADOR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Colônia
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-18 (3d6)
CA:	3
MOVIMENTO:	1
DADOS DE VIDA:	1-4
TACO:	19 (1-2 DV)
17 (3-4 DV)	
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 (1 DV)2-12 (2 DV)3-18 (3 DV)4-24 (4 DV)
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	D-M (30 cm a 1,75 m de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	
1 DV	35
2 DV	65
3 DV	120
4 DV	420

Perfuradores parecem estalactites. Na verdade, são uma espécie de gastrópode que, sem as cascas, assemelham-se a lesmas com caudas compridas. O perfurador sobe no teto de uma caverna e espera, pacientemente, por uma presa abaixo dele. Aí, deixa-se cair, atingindo a vítima com a ponta afiada de sua casca.

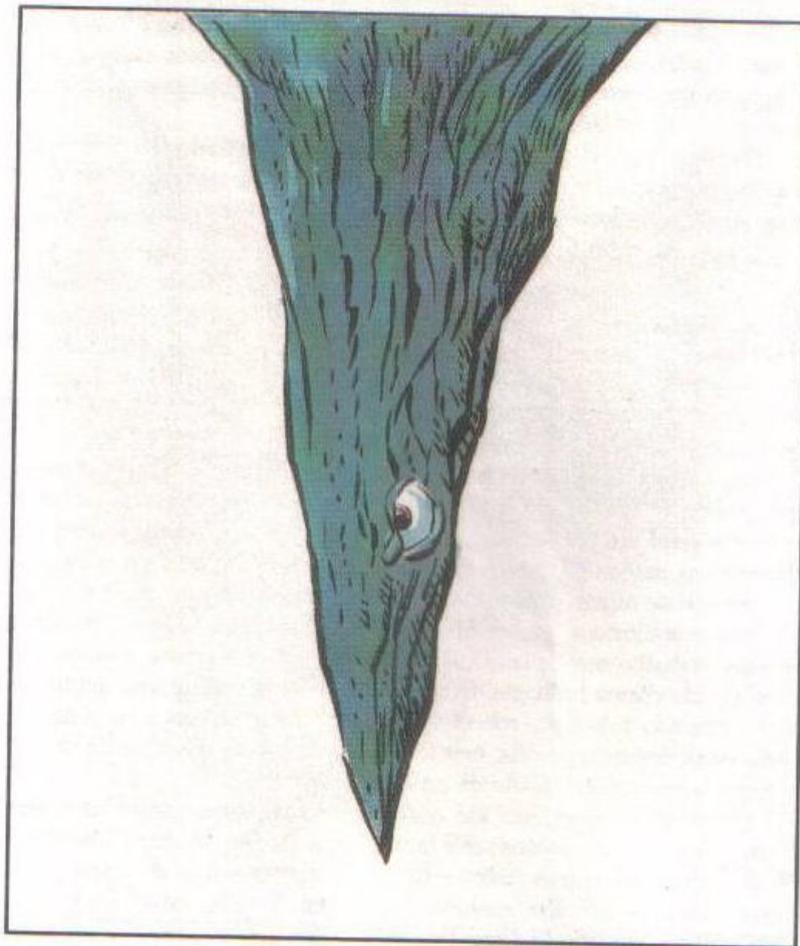
A criatura aparenta ser apenas mais um acúmulo de calcário no teto da caverna, como estalactites comuns. Elas existem nos seguintes tamanhos: 30 centímetros de comprimento (1 dado de vida), 1 metro (2 dados de vida), 1,3 metro (3 dados de vida) e 1,75 metro (4 dados de vida). Perfuradores podem ser identificados se examinados cuidadosamente, denunciados pelo par de olhos.

COMBATE: O perfurador tem apenas uma chance de acertar o ataque; se erra, não pode atacar novamente antes de retornar à posição original. Esses monstros detectam ruídos e fontes de calor (o que inclui seres humanos) dentro de um raio de 120 metros. Se o barulho parar e a luz se apagar por vários minutos, o perfurador lentamente se moverá para uma posição de ataque, direto sobre a fonte do estímulo. Um grupo de personagens sofre uma penalidade de -7 em seu teste de surpresa contra um perfurador (isso garante que eles serão surpreendidos, a menos que também tenham modificadores positivos).

Após sua queda, o perfurador é lento e pode ser morto com relativa facilidade. A parte inferior do corpo é mole, mas possui um mecanismo de defesa: quando fica exposta ao ar, cobre-se com um ácido corrosivo que causa 1 ponto de dano ao entrar em contato com a pele. Isso geralmente basta para manter predadores afastados.

HABITAT/SOCIEDADE: Apesar de não-inteligentes, esses monstros, em uma colônia, sabem da presença uns dos outros. Todos caem ao mesmo tempo para comer as presas mortas por outros perfuradores (o que faz com que, de repente área a fique bastante perigosa).

Esses monstros habitam cavernas em grupos de cerca de dez indivíduos. Preferem ficar pendurados sobre áreas de grande movimento, sendo encontrados, geralmente, próximos às entradas. Com exceção do período de acasalamento, os perfuradores não são criaturas sociáveis. Há boatos sobre



a existência de enormes cavernas, a grandes profundidades, que conteriam colônias de centenas de perfuradores. Esses seres não sentem qualquer atração por tesouros, apenas por comida.

ECOLOGIA: O perfurador é um molusco que nasce de um ovo do tamanho do de uma galinha, em ninhadas de seis a oito ovos, em áreas isoladas da caverna. Quando nascem, os filhotes parecem lesmas, e alimentam-se de fungos. Passados vários meses, as criaturas sobem pelas paredes da gruta e liberam uma substância química que endurecerá com o tempo, constituindo-se na concha em forma de estalactite, pronta para atacar.

Um perfurador vive cerca de 4 anos, crescendo 1 dado de vida por ano. Em uma colônia, o número de criaturas com 1, 2, 3 e 4 dados de vida estará dividido relativamente por igual (por exemplo, em um grupo de doze, haverá três perfuradores com 1 dado de vida, três com 2, três com 3 e três com 4 dados de vida).

Um desses moluscos pode ficar sem comida por vários meses. Ele armazena alimento em um estômago secundário, capaz de conservar os nutrientes por um longo tempo; alguns alquimistas procuram perfuradores para extrair uma substância desse órgão e usá-la no dia a dia dos humanos, uma vez que esse composto seria capaz de conservar frescos, por várias semanas, comida e ingrediente preciosos. Os monstros também mantêm grandes reservatórios da água obtida de suas vítimas. Perfuradores podem sobreviver com esse estoque de água por vários meses.

O sabor de um perfurador parece com o de uma lesma, mas deixa um gosto amargo na boca. Seus ovos e filhotes não são comercializados no mercado livre.

PLANTAS PERIGOSAS

	Vinha Estranguladora	Corruptora Ácida	Palmeira Nauseante	Arbusto Serrilhado	Arbusto Lança-espinhos	Flor Tríplice	Almíscar Amarelo	Zumbi do Almíscar
CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas	Colinas ou florestas temperadas	Qq terra quente	Qq terrestre	Qq terrestre	Florestas tropicais	Florestas temp. ou subterrâneos	Florestas temp. ou subterrâneos
FREQUÊNCIA:	Rara	Muito rara	Rara	Muito rara	Rara	Muito rara	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Pares	Aglomerados	Solitária	Aglomerados	Arranjo	Solitário	Esquadrão
PERÍODO DE ATIV:	Diurno	Diurno	Qq um	Qq um	Qq um	Diurno	Qq um	Qq um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Sol, terra	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Nula
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Não (0)	Não(0)	Não (0)	Não (0)	Não (0)	Animal (1)
TESOURO:	Nulo	J-N(x5), Q	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	B	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANT/ENC:	1	1-2	2-20	1-2	3-12	1-10	1	1 a cada 2 flores
CA:	6/5	6	8	4/7/9	8	9	7	10 ou menos
MOVIMENTO:	1/2	0	0	0	0	0	0	6
DADOS DE VIDA:	25	4-9	5-8	5	4	2+8	3	2(especial)
TACO:	7	Nula	5-6 DV:15 7-8 DV:13	15	Nulo	17	17	19
Nº DE ATAQUES:	8 ou mais	0	1 ou 1d4+1	1d4+2	1 rajada	1	2-12	1
DANO/ATAQUE:	1-4	0	0	2-5	2-8	0	Nulo	1-8 ou com arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Estrangulamento	Ver abaixo	Ver abaixo	Prender as vítimas	Orvalho	Ver abaixo	Pólen	Nulo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nula	Ver abaixo	Nula	Nula	Nula	Imunidades	Imunidades
PROT À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	A (6 a 48 m de comp)	G-A (1,2 m por DV)	I (6 m de altura)	I (4,5 m de raio)	M (1,2 m de raio)	M (1,5 a 2,5 m de altura)	G (6 m quadrados)	M (1,2 a 2 m de altura)
MORAL:	Elite (14)	Resoluto (12)	Mediano (8-10)	Resoluto (11-12)	Mediano (8-10)	Mediano (10)	Destemido (20)	Destemido (20)
VALOR EM XP:	18.000	4 DV: 650 5 DV: 975 6 DV: 1.400 7 DV: 2.000 8 DV: 3.000 9 DV: 4.000	5 DV: 270 6 DV: 420 7 DV: 650 8 DV: 975	3 serras: 270 4-5 serras: 270 6 serras: 975	270	420	650	120

Dos vários perigos encontrados em áreas inóspitas e selvagens, essas plantas estão entre os mais assustadores, pois se alimentam de animais e talvez por vingança escolham os animais que costumam comer plantas.

VINHA ESTRANGULADORA

Esta é uma planta comprida, com vários outros galhos, ou vinhas menores, capazes de atacar independentemente. A planta tem uma coloração verde-oliva e a vinha central tem de 30 a 60 centímetros de espessura. Os galhos, flexíveis, permitem rastejar a uma velocidade de 5 metros por rodada. Esses ramos são atraídos por luz e calor.

Para cada 6 metros de comprimento, a vinha principal terá 1 ponto de vida por dado de vida; os galhos têm 2 pontos de vida para cada 6 metros do tronco principal (os pontos de vida dos galhos são adicionais, não fazendo parte do total da vinha). Em cada seção de 3 metros do tronco haverá quatro galhos. A menor vinha estranguladora tem 6 metros, possui 1 ponto de vida/dados de vida (total de 25) e oito galhos, cada um com 2 pontos de vida. A maior vinha estranguladora tem 48 metros de comprimento, 8 pontos de vida/dados de vida (total de 200) e 64 galhos, cada um com 16 pontos de vida. O tronco tem CA 6; e os galhos, CA 5.

Quatro galhos, no máximo, podem atacar um único alvo. Parecem vegetação normal, mas conseguem agarrar vítimas distraídas, que podem se libertar passando por uma jogada de dobrar barras/suspender portais; se a jogada falhar, entretanto, o personagem permanecerá preso até que o galho seja decepado. Vítimas capturadas sofrem 1d4 pontos de dano por rodada, com uma chance de 10%, também por rodada (mas não cumulativa), de que a vinha consiga uma posição de estrangulamento. A presa morrerá após 1 rodada de estrangulamento.

Essas vinhas são imunes ao fogo de uma tocha, mas sofrem dano normal de fontes mais poderosas, como óleo em chamas; fogos ainda mais quentes

fazem com que a planta se afaste. Essas criaturas sofrem apenas 1 ponto de dano por dado de ataques de frio, mas a temperatura baixa atordoa todas as partes atingidas da planta durante 1d4+1 rodadas. Ataques de eletricidade não causam dano; em vez disso, a energia elétrica dobra a taxa de movimentação do monstro por 1d4+1 rodadas.

CORRUPTORA ÁCIDA

Esse parente traiçoeiro da flor carnívora comum atrai suas presas pelo cheiro, aprisionando-as e dissolvendo-as em secreções ácidas. Trata-se de um enorme arbusto, com hastes dotadas de botões roxos e gigantescas folhas à altura do chão.

Durante o dia, esse vegetal emite pólen continuamente; todas as criaturas que se aproximem dentro de um raio de 20 metros devem passar em um teste de resistência a veneno ou serão atraídas pelo cheiro e caminharão em direção à planta, entrando em uma de suas 1d4+1 folhas-armadilha. Uma vez que a vítima esteja em seu interior, a folha se fecha, prendendo firmemente sua presa (nenhuma chance de escapar). O personagem capturado não poderá ser libertado antes que a planta seja destruída. Suas secreções ácidas acabam rapidamente com as presas, causando um dano igual à CA da vítima (sem contar possíveis bônus de Destreza). Independentemente de sua CA, a vítima sofre pelo menos 1 ponto de dano por rodada. Itens expostos ao ácido devem realizar testes de resistência uma vez por rodada; todos os objetos de metal recebem um bônus de +2 nesses testes.

A atração criada pela corruptora ácida é tão forte que, após uma vítima ser cativada, serão necessárias 24 horas para que o efeito se dissipe. Os gases liberados caso a planta seja queimada anulam os efeitos dessa sedução. Devido a esse poder sedutor, o néctar da corruptora ácida é usado como ingrediente em uma essência do amor.

PLANTAS PERIGOSAS

PALMEIRA NAUSEANTE

Parece uma palmeira comum; à primeira vista, o que a distingue são seus 1d4+1 frutos esféricos, parecidos com cocos, pendurados na copa, envoltos por uma membrana bem esticada, de coloração azul, violeta ou lilás.

Caminhar sob uma destas palmeiras gera uma chance de 20% de que uma esfera caia. Se houver contato sólido com o tronco (bater ou esbarrar nele, ou tentar escalá-lo) 1d4+1 dessas frutas fétidas despencarão. O alvo é escolhido ao acaso e as vítimas são consideradas CA 10 para os efeitos desse ataque. Quando atingem o alvo, elas estouram e um líquido nauseante se espalha por um raio de 1,5 metro. Criaturas dentro de 1,5 a 2,5 metros do impacto têm 25% de chance de ser atingidas pelo fluido. Essa substância grossa e gosmenta faz as vítimas vomitarem durante as próximas 3 rodadas, e perderam metade de sua Força por uma hora. Não há nenhum teste de resistência para evitar tais efeitos.

As criaturas atingidas pelo líquido precisam ser lavadas com álcool (ou bebidas alcoólicas) ou terão uma maior probabilidade de atrair seres carnívoros naquela área, dobrando a frequência e chance de ocorrerem encontros aleatórios. Se não removido, esse odor é reconhecível dentro de um raio de 15 metros e persiste por 1d4 horas.

ARBUSTO SERRILHADO

Também chamada de maldição da floresta, essa planta possui um arbusto central com várias frutas silvestres, branco-esverdeadas e atraentes, com um ótimo cheiro, comestíveis e altamente nutritivas, além de ricas em proteínas. Várias folhas verde-escuras e largas espalham-se a uma distância de 1,5 a 2 metros do arbusto central, que esconde 1d4+2 duras hastes de coloração violeta, parecidas com serras. Uma planta saudável possui seis dessas hastes, enquanto plantas machucadas têm menos.

Criaturas que pisem nas folhas largas estarão sujeitas ao ataque. As folhas agarram uma ou duas vítimas; a armadura é ignorada nesse ataque, mas bônus de Destreza e proteções mágicas são contadas na CA. Uma vítima deve passar em um teste de Força para se soltar.

A criatura capturada será agredida pelas "serras", mesmo se conseguir se libertar na rodada em que foi presa. Cada serra ataca uma vez por rodada, causando 1d4+1 pontos de dano, rasgando a pele e a carne de sua vítima para que o vegetal se alimente de seu sangue. Vítimas agarradas não podem utilizar bônus de Destreza, mas a armadura e as proteções mágicas são consideradas na CA.

As serras têm CA 4 e precisam receber 1d8+16 pontos de dano cada uma para serem decepadas, enquanto cada folha possui CA 7 e precisa levar 1d8+8 pontos de dano para ser decepada. Estes pontos são contados à parte, não estando incluídos no total de dados de vida do arbusto central, que tem CA 9 e fica completamente protegido contra ataques enquanto as folhas estiverem em guarda. Uma vítima capturada pelas folhas pode atacar as serras ou o arbusto central, mas somente com pequenas armas de perfuração. Folhas e serras perdidas voltam a crescer em 2d4 semanas, a menos que o arbusto seja destruído.

ARBUSTO LANÇA-ESPINHOS

Essas plantas brancas, carnívoras, com forma parecida à de uma aranha, ostentando botões amarelo-claros cobertos de orvalho, medem cerca de 2,5 metros de diâmetro e são rasteiros, permanecendo sempre juntos ao solo.

Os arbustos atacam suas vítimas arremessando espinhos, que têm um alcance de 10 metros e causam 1 ponto de dano cada. Como uma grande quantidade de espinhos é arremessada em uma área bem ampla — para atingir o maior número possível de vítimas — todos os alvos acabam atingidos por pelo menos um deles. O dano causado é de 2d4 em qualquer criatura dentro de um raio de 10 metros, uma vez por rodada. O estoque de espinhos é literalmente inesgotável, sendo mantido em aglomerados fechados. Como a chuva de espinhos é sua única defesa, o arbusto lança-espinhos muitas vezes aparece em lugares de difícil acesso, como fossos ou cavernas inacessíveis, ou crescendo em paredes de pedra ou tijolos.

As folhas e a haste central do arbusto são cobertos por um adesivo orgânico muito poderoso. Aqueles que o tocarem ficarão presos imediatamente se tiverem Força 13 ou menos; esse aprisionamento dura até que a vítima seja libertada ou digerida. Personagens com Força 13 ou mais podem se libertar em 1d4 rodadas. Uma vez que a vítima seja apanhada, o arbusto libera ácidos digestivos que causam 1-3 pontos de dano por rodada.

Os arbustos lança-espinhos não são muito inflamáveis, mas o fogo causa dano normal. Uma chama desprotegida some em uma rodada, e óleo permanece em chamas por apenas duas rodadas.

FLOR TRÍPLICE

As hastes verde-escuras dessa planta têm, em seu ápice, flores laranjas, amarelo-vivas e vermelho-escuras em formato de trombeta.

Cada flor tem sua própria função: a laranja lança 2d4 tentáculos cobertos de pólen, cada um com 1 metro de comprimento; qualquer criatura atingida deve passar em um teste de resistência a veneno ou entrará em coma por 1d4 horas. As pequenas e sensíveis raízes da planta informam à flor amarela onde está a vítima atingida; essa flor, então, despeja sobre a presa uma enzima pegajosa, que causa 2d4 pontos de dano por rodada até ser removida com água (o dano é reduzido em 1 ponto para cada frasco de água; imersão completa em água remove a substância em 1 rodada). A flor vermelha estica tentáculos até a vítima, sugando fluidos corporais à velocidade de 1d6 pontos de dano por rodada.

ALMÍSCAR AMARELO E ZUMBI DO ALMÍSCAR

O almíscar amarelo é uma planta que ataca humanóides, sugando Inteligência e transformando-os em zumbis. Essas duas criaturas são imunes a *Feitiços*, *Imobilização*, *Ilusões*, *Sono* e outros ataques que afetam a mente.

O almíscar amarelo é uma grande planta verde-clara capaz de escalar, com folhas parecidas com as de uma hera, 1d4 botões verde-escuros e 2d6 flores amarelas com manchas roxas. O vegetal consegue ocupar uma área de até 36 metros quadrados, a partir de sua única raiz tuberosa. Qualquer dano causado à planta é ignorado, a menos que a raiz seja atacada, uma vez que as vinhas voltam a crescer a partir dali. A planta libera um odor doce e agradável enquanto dorme.

Os almíscares amarelos permanecem adormecidos até que uma criatura se aproxime num raio de 3 metros; nesse momento, as flores mais próximas viram-se em direção à presa e soltam um pólen almíscarado. O personagem atingido deve passar em um teste de resistência à magia ou ficará em transe, caminhando na direção da planta e resistindo a qualquer tentativa de afastá-lo dela. Quando a vítima alcança o vegetal, um bulbo verde estica suas raízes até a cabeça da criatura, alcançando o cérebro em 2 rodadas. Depois disso, a vítima perderá 1d4 pontos de Inteligência por rodada.

Uma presa que atinja Inteligência 0 ou menos morre instantaneamente; uma vítima reduzida a 1 ou 2 pontos de Inteligência torna-se um zumbi, sob o comando do almíscar amarelo. Se a planta morrer antes de transformar o personagem em zumbi, 1 ponto de Inteligência é recuperado por dia; como alternativa, a Habilidade poderá ser plenamente restaurada usando-se *Cura Completa*. Se a planta original for destruída, o zumbi poderá ser curado por *Neutralizar Veneno* e, em seguida, *Cura Completa*, além de passar por quatro semanas de repouso absoluto.

Somente criaturas de tamanho humano tornam-se zumbis do almíscar; a planta original pode controlar um zumbi para cada duas flores. Um zumbi tem a pele amarelada e o olhar distante, mas de resto permanece com a mesma aparência de antes, vestindo as mesmas roupas e armaduras e brandindo quaisquer armas que segurava quando foi transformado. Ele possui os mesmos pontos de vida que antes, mas ataca como um monstro de 2 dados de vida. Não pode usar magias, nem recebe bônus por altos valores de Habilidade. O zumbi pode se afastar até 30 metros do almíscar amarelo que o criou. Esses monstros não são mortos-vivos de verdade, logo o *poder da fé* não tem efeito sobre eles. Um zumbi serve a seu mestre por cerca de 2 meses antes de se afastar pelo menos 60 metros e morrer; o embrião que estava crescendo em sua cabeça germina rapidamente, produz flores e torna-se um novo almíscar amarelo.

PLANTAS INTELIGENTES

	Árvore dos Enforcados	Kelpie	Oblivix (Ladrão de Memória)	Árvore Espiã	Homem Vegetal	Alga Estranguladora	Orvalheira Gigante	Cão de Espinhos
CLIMA/TERRENO:	Florestas temperadas ou subtropicais	Água salgada em climas temperados e tropicais	Qq terreno quente	Qq floresta com carvalhos	Pântanos ou subterrâneos úmidos	Oceanos tropicais ou subtropicais	Florestas temperadas ou tropicais	Cavernas ou florestas quentes e úmidas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara	Rara	Muito rara	Rara	Comum	Incomum	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Colônia	Solitária	Solitária	Leito	Solitária	Matilha
PERÍODO DE ATIV:	Diurno	Qq um	Qq um	Qq um	Qq um	Qq um	Diurno	Qq um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Solo, água, lembranças	Solo, água	Onívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa a média (5-10)	Média (8)	Muito (11-12)	Baixa (5-7)	Animal (1)	Semi-inteligente (2-4)	Animal (1)
TESOURO:	Ocasional	D	Nulo	Especial	B, T, X	J-N, Q, C	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Egoísta	Egoísta	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANT/ENC:	1	1-4	2-12	1 (90%) ou 2-4 (10%)	1-3	3-12	1-4	2-20
CA:	3/5	3	10	5	0	6	7	3
MOVIMENTO:	0; ver abaixo	9, Nd 12	0	1 (raízes 3)	6	0	1	15
DADOS DE VIDA:	6, +1 pv por ano	5	1 a 2 pv	5 a 10	8-11	2-4	8	4
TACO:	7	Nulo	20	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13 9-10 DV: 11	8 DV: 13 9-10 DV: 11 11 DV: 9	2 DV: 19 3-4 DV: 17	13	17
Nº DE ATAQUES:	3	0	0	1	2	1	6 por alvo	1
DANO/ATAQUE:	1-3	0	0	3-12	2-16/2-16	Ver abaixo	1-3	2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Raízes	Asfixia	Esmagamento	Asfixia	Espinhos
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Nula	Ver abaixo	Nula
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	I-A (6 ou mais m de altura)	M (1,75 a 2 m de altura)	D (15 cm quadrados)	G (3,5 ou mais m de altura)	G (1,75 a 2,5 m de altura)	G (2 a 3,5 m de comp.)	M (1 a 1,2 m de altura)	M (1,2 m de comp.)
MORAL :	Campeão (15)	Elite (13)	Mediano (9)	Campeão (15-16)	Fanático (17-18)	Mediano (9)	Resoluto (11)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	1.400	420	35	5 DV: 2.000 (+1.000 para cada DV adicional)	8 DV: 6.000 (+1.000 para cada DV adicional)	2 DV: 120 3 DV: 175 4 DV: 270	2.000	175

Assim como outros tipos de plantas perigosas, esses vegetais não são nem um pouco indefesos.

ÁRVORE DOS ENFORCADOS

Essa árvore possui vinhas em forma de forca e assemelha-se a grandes carvalhos de poucos ramos e folhagem esparsa. Órgãos sensores com aparência de nós situam-se na parte superior do tronco. Na área onde os galhos principais se dividem, existe uma abertura que leva ao estômago da criatura, repleto de ácido. A parte inferior do tronco possui uma fissura usada para expelir materiais indigestos. Árvores jovens podem se mover a uma velocidade de 2 metros por hora, enquanto plantas mais velhas só conseguem movimentar-se 60 centímetros por hora.

As raízes superficiais e a pequena quantidade de folhas das plantas dessa espécie forçam-nas a complementar sua dieta com ingestão direta de proteínas, levando-as à caça. Durante os invernos mais rigorosos, a raiz principal é recolhida, e o vegetal entra em estado de dormência.

A árvore dos enforcados pode liberar um perfume alucinógeno sempre que deseje, e o faz assim que uma presa em potencial chegue a uma distância de 10 a 25 metros. Criaturas que inalaram o perfume passam a imaginar que a árvore dos enforcados é uma árvore normal, ou mesmo um ente, dependendo do desejo da planta. Espécimes maduros e anciões são capazes de falar uma forma precária do idioma comum.

O vegetal ataca envolvendo as vítimas com suas vinhas, apesar de cada árvore ter 1d4+5 dessas vinhas, ela só consegue controlar três de cada vez. São necessários 1d8+12 pontos de dano para amputar uma delas; essa quantia é computada à parte, e não compõe o total necessário para matar a árvore. As vinhas têm CA 5,

enquanto a árvore principal tem CA 3. Quando entra em contato com uma vítima, a planta causa 1-3 pontos de dano por rodada, enquanto aperta e ergue sua presa (com um limite de 500 quilos) em direção à abertura existente na parte superior do tronco, processo que consome quatro rodadas. Pode-se fazer uma tentativa de dobrar barras/suspender portais para se libertar; vítimas que falham são incapazes de fugir. Na quinta rodada após a captura, a presa é jogada no estômago da árvore (que comporta até três presas de tamanho humano), sofrendo 3d4 pontos de dano por rodada devido aos ácidos, até morrer; nesse momento, ela será digerida. É impossível escapar, pois o estômago tem protuberâncias afiadas em sua abertura, voltadas para dentro e apontando para baixo.

A árvore dos enforcados retira poder do ambiente. Ela conquista uma proteção à magia de 5% por década, até um máximo de 95%. No entanto, é vulnerável a ataques elementais. *Relâmpagos* que conseguirem vencer a proteção à magia causam o dobro do dano; frio extremo a coloca em um estado de dormência que dura até a planta ser descongelada. Escuridão também diminui pela metade a eficiência de suas atividades (apenas três ataques a cada duas rodadas).

Esses vegetais não têm interesse algum em tesouros e, por se movimentarem constantemente, é pouco provável que qualquer item seja encontrado nas proximidades de um deles, apesar de expelirem materiais indigestos periodicamente.

Tabela de idade: 0-4 anos é um broto sem habilidades de combate, com 1 ponto/dado de vida, nenhum ataque; 5-20 anos é uma árvore jovem, com 2-3 pontos/dado de vida; 21-75 anos é uma árvore madura, com 4-5 pontos/dado de vida; 76-150 anos é uma árvore velha, com 6-7 pontos/dado de vida; 151 anos ou mais é uma árvore anciã, com 8 pontos/dado de vida.

PLANTAS INTELIGENTES

KELPIE

Essa massa de algas marinhas animadas é capaz de alterar sua forma para parecer uma mulher vestida de verde, um cavalo-marinho ou um cavalo verde. Seu objetivo é afogar os tolos que se aproximam; esses monstros podem se comunicar telepaticamente com as vítimas de seu abraço.

Quando um humanoíde macho se aproxima, a kelpie muda de forma para parecer uma mulher ou uma montaria; sua imitação é grotesca e facilmente percebida: 95% de chance sob a luz do dia. Uma vez por dia, entretanto, a criatura pode usar *Encantamento* sobre um humanoíde macho, que sofre uma penalidade de -2 em seu teste de resistência. Se falhar no teste, a vítima a vê como uma mulher atraente, ou uma bela montaria, pulando na água e nadando em direção ao monstro. A kelpie então agarra e se enrosca à vítima, que se afogará alegremente, sofrendo 2d10 pontos de dano por rodada até voltar à superfície para respirar, receber proteção contra os efeitos do afogamento ou morrer. Após a morte da presa, a kelpie leva o corpo para sua toca e o devora.

Vítimas capazes de respirar na água, ou que não estejam sujeitas a afogamento, abraçam contentes a kelpie sem nada sofrer, confundindo-a; no entanto, o vegetal poderá permitir que o abraço tenha continuidade.

Uma kelpie na forma de mulher ou de cavalo, pode viajar por terra durante uma a três horas. A planta encanta um humanoíde para protegê-la, e esse fará qualquer coisa para garantir a segurança de sua amada kelpie, podendo até ficar furioso com a "traição" de seus companheiros. O efeito do feitiço termina somente se a alga morrer, libertando quaisquer vítimas que ainda estejam vivas.

A temperatura do corpo desse monstro é igual à do ambiente. Como a massa de algas está permanentemente encharcada, kelpies sofrem apenas metade do dano por fogo (nenhum dano caso passem no teste de resistência).

Existem várias lendas sobre a criação das kelpies. Alguns dizem que essas criaturas foram elaboradas por um deus do mar para punir os marinheiros, num tempo em que mulheres não podiam tornar-se marinheiras; também é possível que tenham sido criadas por uma princesa Elemental da Água, Olhydra, que torna todas as criaturas do sexo feminino imunes aos poderes das kelpies.

Esses monstros se reproduzem aumentando de tamanho até cerca de 2 metros, e então dividindo-se em duas ou quatro criaturas menores. Elas podem fazer isso uma vez por mês, caso haja uma boa quantidade de vítimas e os peixes não comam muitas algas.

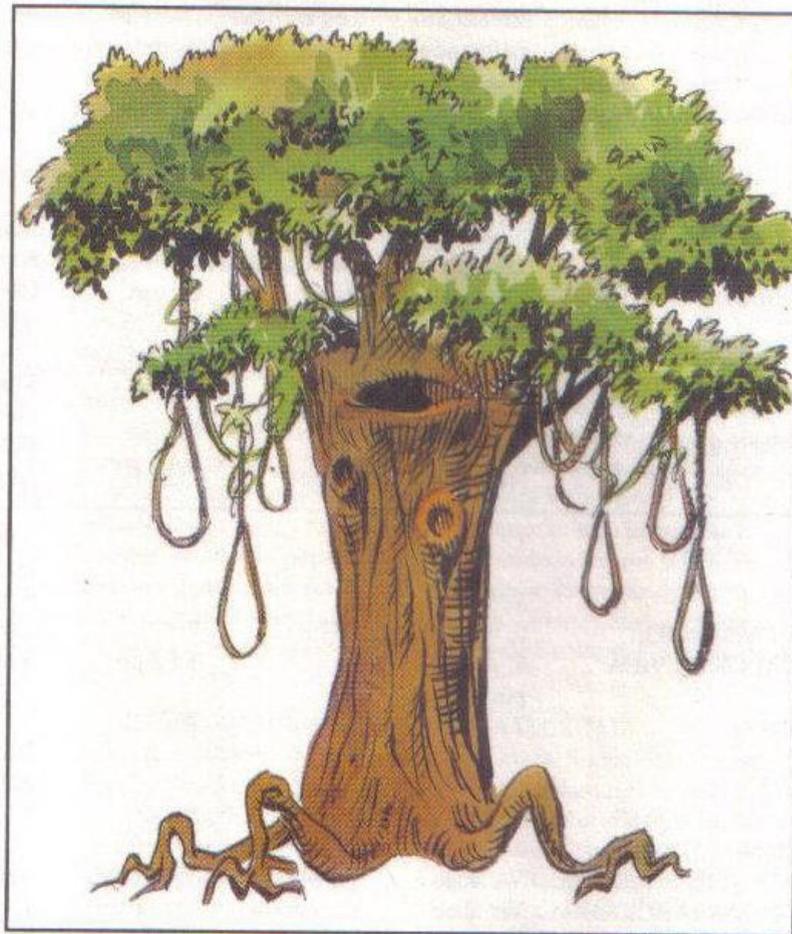
OBLIVIAX (LADRÃO DE MEMÓRIA)

Oblivix, ou ladrão de memória, é um fungo negro e maligno, dotado da habilidade de roubar memórias e até mesmo magias memorizadas. O monstro cresce na forma de pequenas manchas, precisa da luz do sol para se reproduzir através de esporos, apesar de não precisar de iluminação para crescer. O vegetal prefere ambientes nem muito úmidos, nem muito secos, e não sobrevivem a temperaturas muito baixas.

Esse musgo detecta seres inteligentes dentro de um raio de 20 metros; ele escolhe um, dando preferência a magos, e depois a outros seres com habilidades mágicas. A vítima deverá passar em um teste de resistência à magia, ou perderá toda as lembranças do que aconteceu nas últimas 24 horas. Se um oblivix que tenha roubado memórias for atacado, ele transformará parte de seu corpo em uma pequena imitação da criatura cuja memória agora possui. Essa imitação permanece unida ao musgo principal, e o protege lançando magias roubadas.

Para recuperar as lembranças perdidas, a vítima deve comer o oblivix ainda vivo, o que consome uma rodada. Se o personagem passar em um teste de resistência a veneno, ele recuperará a memória e as magias perdidas; caso contrário, ficará muito doente por 3d6 turnos. Memórias e magias adicionais podem ser adquiridas comendo-se um oblivix que tenha absorvido as memórias de outra pessoa recentemente. As magias podem ser usadas pela pessoa que o ingerir, mas as memórias são perdidas após um dia.

Uma poção do esquecimento pode ser preparada a partir do oblivix, e seus esporos podem ser usados para fazer um elixir que restaura as memórias de uma pessoa esquecida ou senil.



ÁRVORE ESPIÃ

Essa planta se parece com um carvalho, mas um exame cuidadoso revela que o vegetal possui órgãos sensoriais, além de algo que parece ser um rosto deformado de ser humano. Há 90% de chance de que o rosto não seja notado, a menos que o observador esteja a menos de 3 metros da árvore. A criatura possui sentidos aguçados, com infravisão de até 40 metros, habilidade de detectar vibrações através de suas raízes e movimentação aérea através das folhas.

A árvore-espiã raramente se movimenta, mas envia raízes a até 30 metros de distância, percorrendo a camada fofa superior do solo, para capturar e imobilizar qualquer criatura pesando menos de 500 quilos. As raízes não causam dano algum, mas são fortes demais para serem arrebatadas, não sofrem dano de armas de impacto e sofrem apenas 1 ponto de dano por armas de perfuração. Armas de corte podem decepar essas raízes, que são consideradas criaturas grandes com 10 pontos de vida cada; dano causado às raízes não é computado no total necessário para se matar a árvore. A planta suporta que até seis de suas raízes sejam cortadas antes de recolher as outras 1d6+6 raízes, deixando-as em segurança. Essas raízes puxam suas vítimas para a boca da árvore, que é capaz de morder causando 3d4 pontos de dano em qualquer coisa que a toque.

O vegetal é capaz de perspirar e se encharcar, o que o torna imune ao fogo; é também imune a relâmpagos, venenos e gases. Essa imunidade se estende à maioria das magias que não afetem plantas especificamente, incluindo todos os poderes que atuem sobre a mente. Se for atacada por magia, a árvore-espiã absorve parte ou toda a energia, usando-a para gerar uma aura de *Medo* com raio de 3 metros por círculo da magia absorvida. A pessoa que lançou o efeito deve realizar um teste de resistência à magia; se falhar, todo o poder de sua magia é canalizado para produzir *Medo*. Caso contrário, a magia funciona normalmente, e o *Medo* é apenas um efeito colateral.

A árvore-espiã consegue controlar 2d4 carvalhos normais dentro de 1,5 quilômetro, usando-os para obter informações.

Apesar de não acumular tesouros, o monstro poderá ser enfeitado ou persuadido a defender riquezas, que talvez sejam colocadas em seu tronco.

Se estiver agindo como guardiã para outro ser, a árvore pode emitir um som oco, como se fosse produzido por um tambor, audível a mais de 1 quilômetro de distância.

HOMEM-VEGETAL

Homens-vegetais parecem ser montes de plantas apodrecidas, mas na verdade são uma forma inteligente de vida, com um aspecto vagamente humanóide e uma espécie de cérebro no peito. Em sua porção inferior, têm um perímetro de cerca de 2 metros, sendo que a cabeça tem uma circunferência de cerca de 60 centímetros.

Esses seres são encontrados somente em áreas de chuva e vegetação abundantes. Charcos, pântanos sombrios e florestas tropicais são suas áreas favoritas, mas alguns subterrâneos úmidos também podem servir como covis. São criaturas solitárias, dificilmente encontradas em uma mesma área com outros de sua espécie — isso geralmente só acontece em áreas com uma fonte de comida constante, próximas a ruínas famosas ou minas de ouro abandonadas.

Homens-vegetais são quase completamente silenciosos e invisíveis em seu ambiente natural: oponentes sofrem uma penalidade de -3 em testes de surpresa. Muitas vezes, a criatura se deita em um charco raso, esperando que alguma vítima tente atravessá-lo, e então ataca. Essas plantas também nadam muito bem, e às vezes entram furtivamente em acampamentos de viajantes incautos durante a noite.

Os homens-vegetais atacam com seus braços; uma vítima atingida por seus braços na mesma rodada fica enroscada em suas vinhas gosmentas e na matéria vegetal em decomposição. Presas enroscadas sufocam em 2d4 rodadas, a menos que o homem-vegetal seja morto ou a vítima se liberte passando em uma jogada de dobrar barras/suspender portais.

Devido à vegetação que cobre a parte interior de seu corpo, o monstro é imune a armas de impacto, e recebe apenas metade do dano de armas perfurantes e cortantes. Também é imune ao fogo, e recebe metade ou nenhum dano de ataques de frio, dependendo do resultado de seu teste de resistência. Relâmpagos fazem com que o homem-vegetal cresça; a planta aumenta 30 centímetros em altura e recebe 1 dado de vida em cada ataque de eletricidade.

Devido à localização de seu cérebro, o homem-vegetal não pode ser morto decependo-se a cabeça ou os membros. As vinhas que restarem no torso se unirão novamente para formar um novo membro em uma rodada. Somente quando uma grande parte do seu corpo tiver sido destruída é que ele morrerá. Um monstro seriamente ferido só precisa descansar em uma pilha de folhas úmidas para se curar; ele ressurge em 12 horas completamente curado, e provavelmente furioso.

Como os homens-vegetais adquirem poder de ataques de eletricidade, existem boatos sobre a existência de criaturas desse tipo com vinte ou mais dados de vida. Como muitas vezes vivem na mesma região que os fogos-fátuos, pode haver alguma verdade nesses rumores, e homens-vegetais gigantes talvez habitem pântanos e selvas profundas e escuras.

ALGA ESTRANGULADORA

A alga estranguladora é uma forma inteligente de planta aquática, encontrada em mares de águas relativamente quentes. Um leito composto por essas plantas carnívoras é indistinguível de uma camada de algas normais. Uma mancha de algas estranguladoras cobre uma área oval de 0,3-1,3 metro quadrado na superfície do mar; 3d4 galhos de comprimentos variáveis (1d2+2 metros) esticam-se para baixo a partir da mancha superficial.

Qualquer criatura próxima o bastante é atacada, sendo que um golpe bem-sucedido significa que os galhos do monstro envolverão a vítima. Presas capturadas dessa forma sofrem uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque. Cada galho tem 4d4 pontos de Força; uma vítima tem sua Força comparada à do galho; Forças entre 18/51 a 18/00 são arredondadas para 19. Se a vítima for mais forte, cada ponto de diferença dá uma chance de 10% de o personagem conseguir escapar. O teste poderá ser feito a cada rodada.

Se o galho for mais forte que sua vítima, ela não terá chance de escapar sozinha, e os galhos irão esmagá-la causando 1 ponto de dano por ponto de diferença entre as Forças. Se as Forças forem iguais, a vítima não poderá escapar, mas também não sofrerá dano.



ORVALHEIRA GIGANTE

Uma orvalheira gigante parece ser uma pila verde-acinzentada de panos velhos ou cordas, medindo de 1 a 1,2 metro. O ar ao seu redor está infestado de moscas e sustenta um cheiro doce, como se fosse melado. Preferindo lugares sombreados, a orvalheira possui apenas raízes finas, que a mantêm precariamente no lugar. A criatura pode se arrastar pelo chão lentamente, usando tentáculos pegajosos. Graças ao exterior pegajoso da planta, projéteis e ataques de fogo causam apenas metade do dano.

A orvalheira detecta o movimento de criaturas através das vibrações. Quando alguma coisa se aproximar a menos de 1,5 metro, o monstro atacará com seus tentáculos. O corpo é coberto por centenas deles, mas no máximo seis podem atacar uma criatura específica, dentro do alcance, a cada rodada. Esses membros limosos liberam gotas de seiva pegajosa. Cada grupo de três tentáculos que adere ao corpo da presa impõe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque do personagem. A seiva possui uma enzima fraca, que causa 1 ponto de dano por rodada e por tentáculo que toca a vítima, independentemente do membro estar ou não preso ao personagem. Sucesso numa jogada para abertura de portas quebra um tentáculo; deve-se fazer um teste em separado para cada membro do vegetal. Pode-se fazer uma tentativa por tentáculo por rodada.

Se o ataque de uma orvalheira gigante obtiver um resultado natural de 20, significará que atingiu a boca e o nariz da vítima, obstruindo-os com a seiva; a presa será asfixiada em 1d3+1 rodadas, a menos que a substância seja removida. Esse líquido pode ser dissolvido com vinagre ou álcool.

CÃO DE ESPINHOS

Essas criaturas parecem-se com cães, tendo sido treinadas para servir como guardas dos homens-bolores, e têm seus corpos envolvidos por uma carapaça coberta de espinhos. O cão de espinhos ataca primeiramente com uma mordida; se acertar esse golpe, ele tentará rolar seu corpo sobre a vítima, sendo capaz de causar 3d4 pontos de dano caso consiga. Os cães de espinhos se reproduzem botando semente ovais. Uma pequena árvore germinará da semente, que cresce e produz botões de onde surgirão pequenos cães de espinhos. Essas plantas podem ser treinadas, se o adestramento começar quando ainda são botões.

POLTERGEIST

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneos
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	10
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	1/2
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Nulo
ATAQUES ESPECIAIS:	Medo
DEFESAS ESPECIAIS:	Invisibilidade, só é atingido por armas mágicas ou de prata
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,75 m de altura)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	120



Poltergeists são espíritos perdidos, parecidos com assombrações, só que mais malignos. Eles odeiam todas as coisas vivas, e atormentam-nas constantemente, quebrando móveis, arremessando objetos pesados e fazendo barulhos assombrosos. Esses seres muitas vezes estão ligados a um local específico, no qual permanecem.

Poltergeists são sempre invisíveis. As criaturas capazes de ver objetos invisíveis descrevem-nos como humanos cujos traços e feições foram deformados pelos horrores que presenciaram. Esses espíritos se vestem com trapos, e envolvem o "corpo" com correntes e outros objetos pesados que representam os incontáveis atos malignos que já realizaram contra si mesmos e os outros.

COMBATE: O ataque de um poltergeist consiste em arremessar objetos pesados. Essa criatura tem a mesma chance que um monstro de 5 dados de vida de acertar um ataque (daí sua TAC0 ajustada nas características acima). Se a vítima for atingida, ela não sofrerá dano algum (aja como se os ataques feitos por armas letais, como facas e espadas, tivessem passado assustadoramente perto), mas deve passar num teste de resistência à magia ou fugirá aterrorizada em uma direção aleatória (escolha as possíveis rotas de fuga para longe do poltergeist e determine a trajetória) por 2d12 rodadas, antes de se recuperar. Existe 50% de chance de que a vítima solte tudo o que estava segurando (qualquer item será abandonado no início da fuga). Se o personagem passar no teste de resistência, ele será imune a outras tentativas de causar Medo feitas pelo poltergeist nessa área.

Quem tenta atingir um poltergeist é incapaz de detectar coisas invisíveis, sofrendo uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque. Essa criatura só pode ser ferida por armas mágicas ou de prata. Água benta ou um símbolo sagrado empunhado com forte convicção afastam-no, mas não são capazes de machucá-lo. Poltergeists presos à área de sua morte são difíceis de afastar; eles são considerados como carniçais na tabela do poder da fé. Criaturas errantes podem ser afastadas ou destruídas por um sacerdote como se fossem esqueletos.

HABITAT/SOCIEDADE: Alguns dizem que poltergeists são espíritos daqueles que cometeram crimes hediondos e morreram impunes. Qualquer

que seja sua origem, a verdade é que são seres malignos, cujas ações podem ser desde incômodas a letais, e têm como único objetivo assombrar e perturbar aqueles que ainda estão vivos.

Com muita frequência, eles têm uma forte ligação com um lugar específico, normalmente o local onde sua existência terrena chegou ao fim. Alguns poucos poltergeists são espíritos errantes, amaldiçoados para que nunca encontrem seus lares. Os espíritos presos a um lugar são mais fortes que os errantes (esses últimos nunca têm mais de 3 pontos de vida).

Lugares em que os poltergeists são especialmente fortes podem ter visões temporais. Essas ilusões, extremamente raras e assustadoras, levam os personagens de volta no tempo, para uma época em que o monstro ainda vivia. Muitas vezes, as visões revelam a razão que transformou o espírito em poltergeist. Personagens em uma visão temporal podem interagir livremente com a ilusão, mas qualquer tentativa de machucá-la a despedaça, e os personagens voltam ao tempo normal. Da mesma maneira, qualquer tentativa por parte da ilusão de machucar os personagens também destrói o efeito, sem que eles sofram qualquer dano. A visão pode ser contínua, incluindo épocas diferentes, ou pode se repetir eternamente. Ninguém é capaz de prever com exatidão quando ocorrerá uma visão temporal, mas elas parecem acontecer no aniversário da morte do poltergeist.

ECOLOGIA: Esses espíritos, que são ao mesmo tempo assustadores e dignos de pena, não comem nem acumulam tesouros. Poltergeists dissolvem-se quando destruídos ou postos para descansar em paz.

PUDIM MORTAL

	Negro	Branco	Pardo	Marrom
CLIMA/TERRENO:	Qualquer subterrâneo	Planícies árticas	Desertos	Qualquer charco
FREQUÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Qualquer uma	Qualquer uma	Qualquer uma	Qualquer uma
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Não (0)	Não (0)
TESOURO:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-4)
CA:	6	8	7	5
MOVIMENTO:	6	9	12	6
DADOS DE VIDA:	10	9	8+1	11
TACO:	11	11	13	9
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	3-24	7-28	4-24	5-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	P-G (1 a 2,5 metros)			
MORAL:	Especial	Especial	Especial	Especial
VALOR EM XP:	2.000	1.400	1.400	2.000

Pudins são monstros vorazes e gosmentos, formados por colônias de células, e cumprem tanto o papel de necrófagos quanto de caçadores. Geralmente vivem em ruínas e masmorras, e têm a habilidade de detectar calor e analisar estruturas materiais a uma distância de até 30 metros, para verificar se uma coisa é ou não comestível. Pudins mortais atacam quaisquer formas de vida animal ou plantas, imediatamente.

Todos os pudins mortais são imunes a ácido, frio e veneno. Relâmpagos e golpes de armas dividem-nos em partes menores, cada um capaz de atacar exatamente da mesma maneira que o original. Fogo e *Dardos Místicos* causam dano normal. Pudins podem passar por rachaduras estreitas (com pelo menos 2,5 centímetros de largura) e são capazes de andar pelas paredes e pelo teto (causando uma desagradável surpresa quando resolvem cair em cima das vítimas) à mesma velocidade com que se arrastam pelo chão.

Esses monstros se reproduzem por cissiparidade. São bem-adaptados à vida em uma grande variedade de climas.

Pudins que tenham inicialmente 11-30% do seu máximo possível de pontos de vida medem cerca de 1 metro de diâmetro; seres com 31-50% do total de pontos de vida têm 1,5 metro; com 51-70%, 1,75 metro; com 71-90% medem 2 metros; pudins com 91-100% do máximo possível de pontos de vida medem 2,5 metros. Se um desses monstros for dividido de modo a ficar com menos de 1 metro de largura, ele perderá espessura, mas manterá o diâmetro de 1 metro. Como os pudins não usam a totalidade de seus orifícios bucais (que recobrem toda a sua superfície exposta), a menor dessas criaturas ataca da mesma maneira que a maior.

PUDIM NEGRO

O ácido dos pudins negros é altamente corrosivo, causando 3-24 pontos de dano por rodada em matéria orgânica, e dissolvendo uma espessura de 5 centímetros de madeira, com área equivalente à do monstro, em uma rodada. Pudins negros também dissolvem metal. Cota de malha é consumida em uma rodada, armaduras simples, em 2; cada bônus mágico (+) aumenta em uma rodada o tempo necessário para derreter uma armadura (assim, uma armadura simples +3 leva duas rodadas para ser destruída, por ser uma armadura simples, e mais três rodadas por ter um bônus mágico de +3, totalizando cinco rodadas).

PUDIM BRANCO

Essas criaturas adoram o frio, e há 50% de chance de que sejam confundidas com gelo ou neve (o que lhes garante a surpresa) mesmo nas melhores condições possíveis. Pudins brancos assolam regiões polares ou lugares de frio extremo em busca de presas, apesar de sobreviverem devorando qualquer matéria animal ou vegetal. Essas criaturas não são capazes de afetar metais, mas dissolvem matéria animal ou vegetal em uma única rodada, causando dano à pele exposta a uma velocidade incrível.

PUDIM PARDO

Adaptados à vida em regiões áridas, esses monstros vagam pelos desertos e se alimentam de silicato (areia) se não houver matéria animal ou vegetal disponível. Eles dissolvem couro em uma única rodada, ignorando bônus mágicos. Metais são corroídos à metade da velocidade dos pudins negros: cota de malha leva duas rodadas para ser dissolvida, armaduras simples, quatro, além de duas rodadas adicionais para cada bônus mágico.

PUDIM MARROM

Esses tipos de pudins habitam principalmente os charcos e pântanos. Sua pele é dura e resistente, mas o ataque é o menos perigoso dentre todos os outros. Essas criaturas não podem afetar metais, mas dissolvem couro e madeira em uma única rodada, independentemente de bônus mágicos.

Se o Mestre desejar, outros tipos de pudins podem existir.



QUAGGOTH

CLIMA / TERRENO:	Cavernas subterrâneas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Todos
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum (O, R)
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-24
CATEGORIA DE ARMADURA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2+2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4 ou da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Fúria
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade a venenos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
Tamanho:	G (2m altura)
Moral:	Elite (15-16)
Valor em XP:	Normal: 175 Jald: 270 Thonot: 1400



ELES APENAS POSSUEM:

Psicocinésia - Ciências: telecinésia. **Devoções:** controlar as chamas, agitação molecular.

Psicometabolismo - Ciências: forma sombria. **Devoções:** ajuste celular, expansão, redução.

HABITAT/SOCIEDADE: Quaggoths são caçadores nômades, e mudam de território periodicamente, escolhendo sempre uma caverna central como covil.

As fêmeas são iguais aos machos em habilidade e número. Para cada quaggoth adulto há um jovem. Metade desses jovens são incapazes de entrar em combate; a outra metade tem 1+1 dados de vida e os mesmos ataques e CA dos adultos.

O thonots têm o controle do que se poderia chamar de vida religiosa dos quaggoths, supervisionando os poucos rituais existentes. Alguns ritos conhecidos incluem o de preparação para a caça, iniciação da vida adulta e o da morte (um curto assobio para encomendar a alma do defunto ao descanso eterno; depois disso, os demais comem o corpo).

Quaggoths se acasalam em qualquer época do ano e os bebês nascem aproximadamente 10 meses após o acasalamento. As fêmeas geralmente dão à luz um único filhote, apesar de gêmeos não serem tão incomuns.

A origem desse povo é desconhecida. Alguns sábios aventam a possibilidade deles já terem sido uma raça semicivilizada, que dominava grande parte do subterrâneo através de conquistas e sacrifícios rituais até que os drows, duergars e outras raças quebraram o domínio. Outros acham que esses seres já formaram uma civilização que vivia na superfície e foi banida para o subterrâneo. Essa teoria se baseia no ódio que os quaggoths sentem pelos anões e elfos da superfície.

ECOLOGIA: Os quaggoths produzem alguns poucos artefatos rusticamente esculpidos em pedras. Alguns são peritos na fabricação de colares feitos com contas de pedra, ossos ou madeira.

Eles não temem nenhuma criatura e são caçadores perigosos, apesar de também serem presa de outros predadores subterrâneos. Quaggoths podem ser treinados como servos e guardas, se capturados ainda jovens.

Quaggoths são humanoides com pêlos brancos, longos e felpudos que recobrem todo o seu corpo. Afeitos à guerra, perambulam pelo Underdark, sempre caçando. Às vezes, drows escravizam essas criaturas, para usá-las como guardiões ou pastores de aranhas. Eles usam uma forma grotesca do idioma comum das profundezas, articulando poucas palavras. Os mais inteligentes, às vezes, conhecem uma ou outra frase na língua dos duergars, drows ou comum. Possuem infravisão com alcance de 40 metros e são imunes a qualquer tipo de veneno.

COMBATE: As tribos de quaggoths delimitam territórios e estão constantemente patrulhando suas divisas, caçando comida. Quaisquer animais ou criaturas (como um grupo de aventureiros) detectados serão atacados.

A maior parte das tribos de quaggoths (70%) não carrega armas, e eles costumam atacar com as próprias garras, causando 1-4 pontos de dano por ataque. As demais tribos usam machados ou clavas de pedra. Todos os quaggoths que são mantidos como (ou já foram) escravos de drows portam armas de qualidade superior, como espadas montantes ou machados de batalha de aço.

Se os pontos de vida de um quaggoth for reduzido a 25%, ele entra em fúria, e passa a contar com um bônus de +2 em suas jogadas de ataque e dano. A fúria persiste até que o monstro seja destruído, que todos os inimigos morram ou saiam do alcance visual da fera.

Para cada doze quaggoths deve haver um líder, ou jald, que tem 3+3 dados de vida e veste couro ou peles, atingindo CA 5. Além disso, jalds ganham um bônus de +1 nas jogadas de dano. São esses líderes que organizam o combate; mas, mesmo que não exista um jald presente, eles atacarão só que de uma forma desorganizada.

Qualquer tribo quaggoth tem uma chance de 20% de contar com um ou dois thonots. Um thonot é o equivalente a um xamã, usando poderes psiônicos, em vez de magias. Ele se valerá de suas habilidades para auxiliar o grupo em combates, fugas ou cura.

Quando vencem, os seres dessa espécie recolhem todos os corpos, incluindo os de quaggoths mortos, e levam-nos ao covil, onde todos os cadáveres são devorados.

RESUMO PSIÔNICO (APENAS PARA THONOTS):

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Poder	PPPs
3	2/2/5	EM/BM	15	50

	Rakshasa	Rakshasa Superior
CLIMA/TERRENO:	Florestas trop. ou subtrop., selvas, ou pântanos	
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite	Noite
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)	Alta (13-14)
TESOURO:	F	B, F
TENDÊNCIA:	Vil	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1
CA:	-4	-5
MOVIMENTO:	15	18
DADOS DE VIDA:	7	8 + 16
TACO:	13	11
Nº DE ATAQUES:	3	3
DANO/ATAQUE:	1-3 / 1-3 / 2-5	1-6 / 1-6 / 2-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Ilusão	Ilusão
DEFESAS ESPECIAIS:	Só pode ser por armas mágicas +1 ou mais	
PROTEÇÃO À MAGIA:	Especial	Especial
TAMANHO:	M (1,8m de alt.)	M (2,0m de alt.)
MORAL:	Campeão (15-16)	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	3.000	
Ruhk	7.000	
Rajá	7.000	
Marajá	11.000	



Os rakshasas são uma raça de espíritos malévolos encarnados que caça e atormentam a humanidade. Têm origem desconhecida, apesar de algumas pessoas dizerem que eles são o resultado da encarnação dos pesadelos.

Rakshasas medem entre 1,8 e 2,0 metros de altura, e seu peso varia de 120 a 150 quilos. Eles não possuem uma aparência definida, mas podem ser vistos como criaturas humanóides com características de animais (na maioria das vezes, tigres e macacos). Mãos com as palmas voltadas para fora, distantes do corpo, são comuns. Em algumas casas, rakshasas de grande poder apresentam, múltiplas cabeças. Todos vestem roupas humanas da mais alta qualidade.

COMBATE: Rakshasas apreciam o sabor da carne humana, e utilizam ilusões para obtê-la. Eles possuem uma forma limitada de percepção extra-sensorial que lhes permite ser confundidos com alguém em quem a vítima confie, usando essa ilusão como uma forma de atrair a presa, atacando-a inesperadamente. Para atacar ele precisa desfazer a ilusão, revelando, assim sua verdadeira face. Também possuem habilidades mágicas, porém com os seguintes limites: quatro magias arcanas de 1º círculo, três de 2º e duas de 3º, além de três magias divinas de 1º círculo. Esses efeitos são executados com uma habilidade de 7º nível, e eles são imunes a todas as magias de círculo inferior ao 8º. Um adversário precisa de uma arma com bônus de, no mínimo, +1 para ferir um rakshasa; qualquer arma com bonificação menor que +3 inflige apenas metade do seu dano normal. Entretanto, um disparo certo de um quadrelo de besta abençoado mata o rakshasa instantaneamente.

HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade rakshasa é liderada por um rajá ou marajá, e organiza-se em castas. O nascimento determina a camada social a que pertencerá durante toda sua vida, sem qualquer possibilidade de alteração. As fêmeas (denominadas rakshasi, e que são em número de três a quatro para os machos) são submissas, e sua reputação é baseada na fidelidade e na capacidade de luta dos filhos.

Os rakshasas constantemente entram em guerra contra os humanos, e não apenas para comer. Na verdade, esses monstros acreditam que a batalha é a única forma de obter honra. Se confrontados por humanos que conhecem sua verdadeira aparência, eles se tornam extremamente arrogantes.

A vida dos rakshasas varia em ciclos de luxúria nas épocas de prosperidade, e total obediência e auto-sacrifício em períodos de dificuldades ou antes de batalhas. São confiáveis e honrados até o momento em que precisam deturpar as regras de um acordo para atingir seus objetivos. Esses monstros preferem se relacionar com humanos através do uso de seus poderes de ilusão para enganar e manipular, mas são corajosos e disciplinados em combate.

ECOLOGIA: Como espíritos, rakshasas são virtualmente imortais. Eles produzem uma nova geração a cada século para repor os mortos em combate. São caçados somente por aqueles que buscam vingança contra esses seres malignos. A essência de um rakshasa pode ser usada como ingrediente para uma poção da desilusão.

RAKSHASAS RUHKS

Cerca de 15% de todos os rakshasas são superiores ou ruhks (cavaleiros), que são os guerreiros e guardiões de suas comunidades. Eles só podem ser feridos por armas mágicas com bônus de +2 ou mais; qualquer arma com bonificação menor que +4 inflige apenas metade do dano. Suas magias são lançadas com uma habilidade de 9º nível.

RAKSHASAS RAJÁS

Cerca de 15% de todos os ruhks são rajás ou lordes. Cada rajá é o líder (patriarca) de seu clã local. Esses governantes possuem as mesmas habilidades de um ruhk, mas também são capazes de lançar as magias de um clérigo de 6º nível e de um mago de 8º nível, com habilidade de 11º nível.

RAKSHASAS MARAJÁS

Cerca de 5% de todos os rajás são marajás ou duques. Os marajás têm as mesmas habilidades dos ruhks, mas possuem 13+39 dados de vida e os conhecimentos de magias de um mago de 13º nível e de um clérigo de 9º nível. Um marajá é o líder de um grupo de inúmeros clãs pequenos, ou de um único e poderoso clã. Vivem nos planos exteriores, de onde governam comunidades de centenas de rakshasas e atuam como contatos para entidades ainda mais poderosas.

RATO

CLIMA / TERRENO:	Rato (Gigante) Qualquer um	Osquip Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Comum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Matilha	Matilha
PERÍODO DE ATIV.:	Noite	Noite
DIETA:	Necrófaga	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1) <i>Semi-(2-4)</i>	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum (C no covil)	D no antro
TENDÊNCIA:	Neutra (<i>maligna</i>)	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1-100 (5-50)	2-24
CA:	7	7
MOVIMENTO:	15 (12, Nd 6)	12, Ev *
DADOS DE VIDA:	(*)	3+1
TACO:	20	16
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	1 (1-3)	2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Doença	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	D (30cm de comp.) P (60cm de altura)	D (60cm de comp.)
MORAL:	Inconfiável (2-4) Incerto (5-7)	Incerto (5-7)
VALOR EM XP:	7 (15)	120

Esses roedores medem entre 15 e 30 centímetros de comprimento. Eles são agressivos, onívoros, de fácil adaptação e na maioria das vezes carregam doenças. Acima, as estatísticas em itálico referem-se ao rato gigante. Estatísticas sem um valor correspondente em itálico referem-se as duas raças.

O rato negro mede cerca de 20 centímetros de comprimento, com uma cauda tão longa quanto seu corpo magro, nariz pontudo e orelhas compridas. O rato chamado negro, na verdade é cinza escuro, com manchas marrons e um ventre cinza ou branco. O animal escala (taxa de Movimento 3) e salta com habilidade, mas é incapaz de nadar.

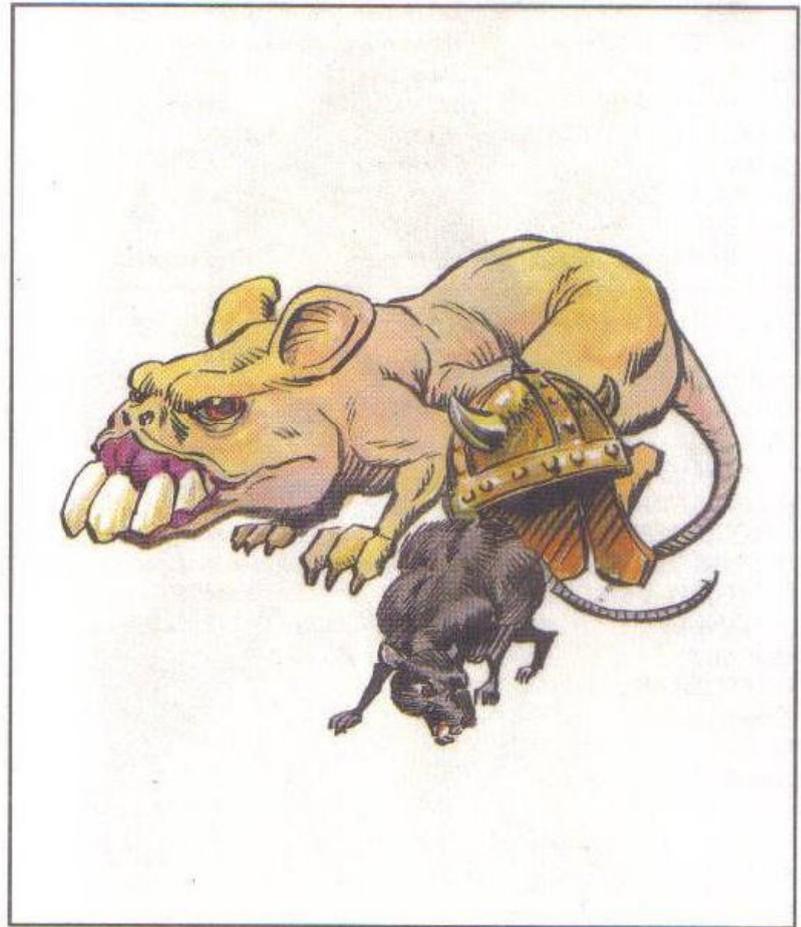
O rato marrom, também conhecido como rato do cais, mede entre 15 e 25 centímetros de comprimento, e sua cauda é mais curta que a do rato negro. Olhos e orelhas também são menores, mas o corpo é maior e mais robusto. Ratos chamados marrons podem ser cinzentos, brancos, pretos ou malhados. Eles não podem escalar, mas são excelentes nadadores (taxa de Movimento 3) e escavadores. Se ratos infestam uma construção, os negros ocupam os andares superiores, enquanto os marrons vivem nos andares inferiores e porões.

COMBATE: Ratos normalmente fogem de qualquer coisa que seja maior que eles. Por outro lado, quando encurralado, fará de tudo para sobreviver, e um grupo de ratos famintos irá atacar qualquer criatura para se alimentar. Usam os dentes frontais cortantes que, na maioria das vezes, transmitem doenças. Dessa forma, cada mordida de rato tem 5% de chance de infectar a vítima com uma doença grave, a menos que se consiga resistir a veneno. Os ratos comuns temem o fogo, mas são capazes de enfrentá-lo quando estão famintos.

Para efeitos de jogo, um grande grupo de ratos pode ser tratado como um único monstro com um número maior de dados de vida, e que cause dano automático aos seres que estiverem dentro da área ocupada por eles. Um grupo típico de ratos cobre uma área de 3 x 3 metros, possui 4 dados de vida, e inflige 4 pontos de dano por rodada. Armas são pouco eficazes contra esses grupos, mas magias com efeitos de área e algumas outras formas de ataque (como óleo flamejante) são eficientes. Quando um grupo perde todos os seus pontos de vida, ele é considerado dispersado, incapaz de infligir dano em massa.

HABITAT/SOCIEDADE: O objetivo vital dos ratos é encontrar comida. Muitas vezes invadem depósitos para poderem se alimentar. Os ninhos dessas criaturas são construídos em quase todos os lugares, e são confeccionados com pedaços de roupas, papéis ou madeira.

ECOLOGIA: Os ratos proliferam-se rapidamente, procriando de três a cinco vezes por ano. Ratos marrons geram 2d4+6 filhotes por ninhada, enquanto ratos negros geram apenas 5-6 filhotes. Ambas as raças são onívoras. Os ratos marrons são considerados mais agressivos que os negros.



Seus dentes são extremamente poderosos e conseguem abrir buracos em canos de chumbo. O ciclo vital de um rato dura de dois a quatro anos.

RATOS DO MATO

Também conhecidos como mercadores ou de matilha, eles pertencem a mesma agressiva família dos ratos das florestas. Possuem corpo cinzento e ventre branco. Seu tamanho é semelhante aos dos ratos marrons. Fazem ninhos ou cavam tocas em áreas florestais. São atraídos por objetos pequenos e reluzentes, carregando-os consigo sempre que possível. Eles são herbívoros e não atacam humanos, nem transmitem doenças. Podem ser treinados.

RATOS GIGANTES

Essa maligna raça de monstros vive em locais subterrâneos, como criptas e masmorras, percorrendo cemitérios para abrir buracos nos corpos enterrados. Os ratos gigantes são marrons ou negros e, assim como os marrons, possuem corpos robustos e rabos curtos. Qualquer criatura mordida por esse ser gigante tem 5% de chance, por ferimento, de adquirir uma doença grave; um teste de resistência a veneno bem-sucedido evita que a vítima contraia a moléstia. Ratos gigantes evitam atacar grupos poderosos, a menos que estejam com fome ou sob as ordens de vampiros ou homens-ratos. Esses monstros temem o fogo, mas também são capazes de enfrentá-lo se estiverem famintos ou sob controle mágico. Eles são excelentes nadadores, capazes de promover ataques na água tão bem quanto em terra.

OSQUIP

O osquip é um roedor de muitas pernas, do tamanho de um cachorro pequeno. Ele não possui pêlos e apresenta cabeça e dentes enormes. A maioria possui seis pernas, mas alguns (25%) oito, e outros (5%) dez.

Osquips escavam pequenos túneis, cuidadosamente escondidos e seus dentes perfuram pedras. Se alguém invadir a área em que o ele faz túneis, o monstro pode emergir rapidamente, fazendo com que o oponente uma penalidade de -5 em seu teste de surpresa. A criatura defende o território, atacando com coragem e ferocidade. Osquips não temem o fogo, mas são péssimos nadadores (50% se afogam, 50% bóiam com uma taxa de movimento igual à 1).

Osquips dificilmente são domesticados, mas jermlaines e alguns magos têm obtido sucesso nessa prática, dando gemas aos roedores, que colecionam objetos brilhantes. A pele desse monstro é macia e resistente à água, e seus dentes podem ser usados em magias de escavação.

CLIMA/TERRENO:	Planícies árticas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	Geral 0, cabeça 2, ventre 4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	7-14
TACO:	13 (7-8 DV), 11 (9-10 DV), 9 (11-12 DV), 7 (13-14 DV)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Mordida: (7-8 DV) 4-24; (9-12 DV) 5-30; (13-14 DV) 6-36
ATAQUES ESPECIAIS:	Engole a vítima, chicotada
DEFESAS ESPECIAIS:	Derrete metais
PROTEÇÃO À MAGIA:	75%
TAMANHO:	A (7-14m de comprimento)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP: (7 DV)	5.000 (+1.000 para cada DV acima de 9)

O remorhaz, também conhecido como verme polar, vive apenas em regiões árticas. Ele é um predador agressivo, que devora qualquer tipo de vida animal.

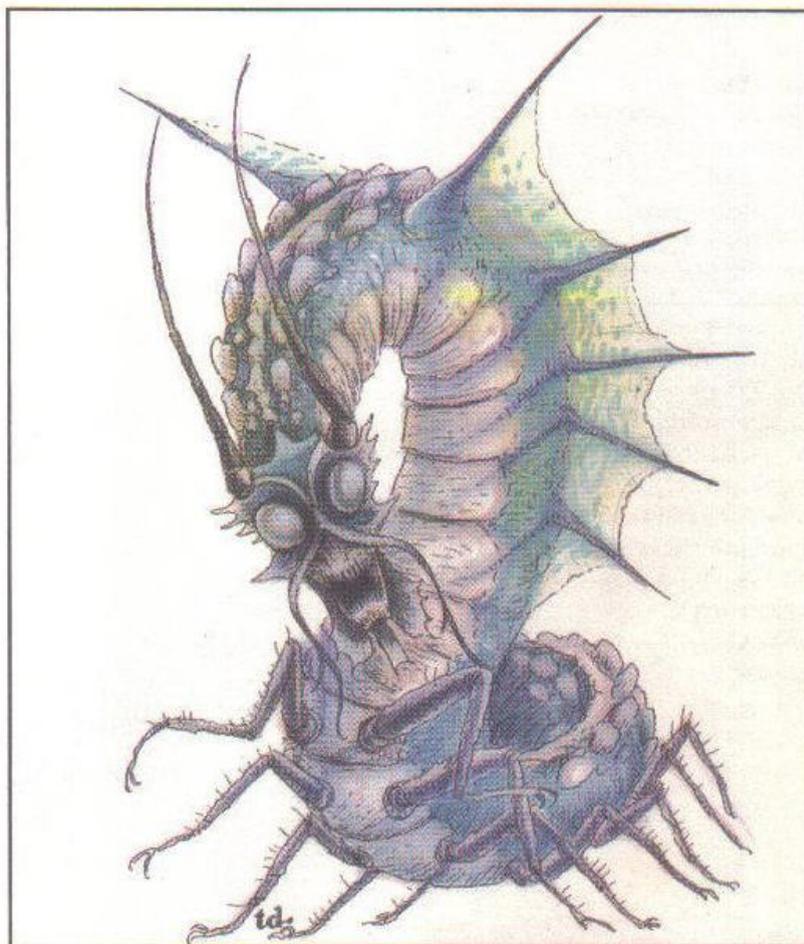
Um remorhaz possui um corpo segmentado que se sustenta sobre dezenas de patas de quitina. Pequenas asas surgem de sua cabeça e do pescoço. Todo o corpo é coberto por uma coloração azul-gelo, exceto as costas, onde manchas brancas surgem em meio a inúmeras protuberâncias. O tamanho de um remorhaz varia conforme o número de dados de vida: um remorhaz de 7 mede 7 metros de comprimento, outro de 8 dados de vida mede 8 metros, e assim sucessivamente. Sua linguagem é composta por rugidos, urros e uivos.

COMBATE: Em combate, o remorhaz bate suas pequenas asas, erguendo a parte frontal do corpo, projetando-se para frente e atacando em alta velocidade. Se obtiver um 20 natural em uma jogada de ataque, o monstro é capaz de engolir sua vítima por inteiro, matando-a instantaneamente devido à elevada temperatura de seu interior. Quando provocado, secreta uma substância que faz com que seu intestino torne-se extremamente quente. Qualquer arma não-mágica será derretida ao entrar em contato com as costas do monstro, e qualquer criatura que tocar a superfície sofrerá 10-100 pontos de dano.

Para determinar qual parte do corpo do remorhaz é atingida em um ataque bem-sucedido, considere a posição do atacante em relação à fera. Enquanto o monstro se prepara para atacar, um golpe frontal de seu oponente acertar o ventre da criatura. Durante o ataque do remorhaz, qualquer golpe praticado contra ele atingirá sua cabeça, a menos que o ventre tenha sido determinado como alvo específico. Em todos os outros casos, o corpo é o objeto de ataque, cabendo ao Mestre determinar qual parte específica foi atingida.

Os remorhazes são mais lentos que a maioria dos habitantes das regiões polares e, portanto, preferem esconder-se na neve, surpreendendo a vítima quando esta chegar suficientemente perto para ser atacada. Eles possuem invisibilidade de 20 metros.

HABITAT/SOCIEDADE: Geralmente o remorhaz vive em um complexo subterrâneo composto por túneis amplos, arredondados, abertos



em gelo e neve ou pedra e que gradualmente descem na direção de uma grande câmara central. Os túneis escavados em gelo e neve são bastante escorregadios, e costumam ser usados pelos remorhazes para resfriar suas costas quentes. A câmara central de um remorhaz solitário mede cerca de duas vezes o seu tamanho. A mesma câmara, habitada por uma dupla em período de acasalamento, é quatro vezes maior que eles, e pode conter estalactites de gelo.

Os remorhazes mantêm um região de caça de 90 quilômetros. Eles toleram a presença de outros membros da sua espécie na área de caça; só não o fazem se todas as presas do território já tiverem sido extintas.

ECOLOGIA: Remorhazes são carnívoros, e se sustentam com uma dieta à base de renas, alces e ursos polares. Eles acasalam no verão, e permanecem juntos por 2 meses antes de se separarem para voltar a viver solitariamente. Esses monstros copulam todos os anos, mas só podem gerar filhotes três ou quatro vezes durante toda a vida; a fêmea põe um ou dois ovos cinza-azulados e permanece ao lado deles todo o tempo, mantendo-os aquecidos; ovos expostos ao frio congelante por um minuto jamais chocarão. Os filhotes de remorhaz nascem com 1 dado de vida e atingem 7 após quatro meses, quando abandonam o ninho. Jovens remorhazes apresentam uma armadura mais frágil que a dos adultos (+2 na CA em todas as partes do corpo); remorhazes de 1-3 dados de vida causam 2-12 pontos de dano com sua mordida, enquanto que aqueles que possuem 4-6 dados de vida infligem 3-18 pontos. Desde o nascimento, o filhote remorhaz possui todos os poderes especiais de um adulto.

Os remorhazes vivem, em média, trinta anos. Seus ovos valem 500 peças de ouro e têm grande procura, já que essas criaturas podem ser treinadas, tornando-se excelentes guardiões. Entretanto, um remorhaz pode ser treinado para obedecer apenas a um ou dois mestres, e irá atacá-lo se estiver faminto. Thrym, a secreção quente de um remorhaz, é muito valorizada como componente para itens mágicos ligados ao fogo e ao aquecimento, e pode ser vendido para alquimistas por 5-10 peças de ouro o frasco. O intestino de um remorhaz contém o equivalente a dez frascos de thrym por dado de vida.

REVENANT

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Não se aplica
INTELIGÊNCIA:	Ver abaixo
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	8
TACO:	13 (base)
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisação
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,5m-1,8m)
MORAL:	Ver abaixo
VALOR EM XP:	3.000

Revenants são espíritos vingativos que voltam para destruir seus assassinos. Suas aparências são uma versão decadente dos corpos que possuíam enquanto vivos. A pele pálida mostra os contornos de ossos já desgastados. A carne é fria e sangrenta. Os olhos fundos, surgem semicerrados e, aparentemente, cegos, mas quando encontram suas vítimas, brilham com uma intensidade sobrenatural, revelando uma aura de loucura, ódio e determinação.

COMBATE: O revenant ataca agarrando a vítima pelo pescoço. A estrangulação causa 2d8 pontos de dano por rodada, e só cessará se o monstro for destruído ou a vítima morrer. A criatura nunca usa armas.

Se o monstro olhar fixamente nos olhos da vítima, ela precisará resistir à magia ou será paralisada, devido ao terror, por 2d4 rodadas. Esse poder afeta apenas o assassino do revenant.

Se um revenant for desmembrado, as diversas partes do seu corpo agem independentemente, guiadas pela mente da criatura. Seu poder mental é capaz de reuni-las. O monstro também pode regenerar 3 pontos de dano por rodada, a menos que o ferimento tenha sido provocado por fogo. Ele é imune a ácido e gás. Apesar do corpo da criatura ser vulnerável a armas normais ou mágicas, o dano provocado é temporário, e não destrói o monstro. Apenas fogo é capaz de destruir um revenant — o corpo deve ser completamente queimado e reduzido a cinzas.

Apesar de ser um morto-vivo, essa aberração possui vontade própria. Além disso, o monstro não é maligno em essência, logo não é afetado por água benta, símbolos sagrados ou profanos e outros objetos religiosos. Esses seres vingativos são imunes ao *poder da fé*, e não podem ser revividos ou ressuscitados.

HABITAT/SOCIEDADE: Sob circunstâncias excepcionais, um personagem morto de forma violenta pode retornar do túmulo como um revenant, para vingar-se de seu(s) assassino(s). Para que isso ocorra, dois pré-requisitos são necessários. A Constituição do morto deve ser maior que 17, e sua Sabedoria ou Inteligência deve ser superior a 16. Além disso, a soma dos seis valores de Habilidades do personagem deve ser igual a 90 ou maior. Mesmo se essas condições forem cumpridas, há apenas 5% de chance de que o personagem morto se torne um revenant.



Se Inteligência e Sabedoria forem maior que 16, a chance aumenta para 10%. Se Inteligência, Sabedoria e Constituição forem iguais a 18 a criatura pode, se quiser, transformar-se em um revenant, desde que obtenha sucesso em um teste de resistência à morte.

Se um personagem tiver morrido de forma excessivamente violenta, ele pode ser incapaz de recuperar seu corpo original. Nesse caso, o espírito se apodera de qualquer corpo disponível, morto recentemente. Entretanto, o assassino do revenant e seus parceiros sempre verão o monstro como a pessoa que mataram.

O revenant mantém todas as habilidades que possuía na época em que era vivo e tem, no mínimo, o mesmo número de pontos de vida e valores de resistência que uma criatura de 8 dados de vida. Não importa qual tenha sido sua tendência: quando o personagem se transforma em revenant, ele assume a neutralidade. O ser pode conversar fluentemente no seu idioma original, mas devido à deterioração natural de suas cordas vocais, só fala em circunstâncias extremas.

O único objetivo dessa criatura é levar a vingança a seu assassino e a qualquer outro que possa tê-lo ajudado, e jamais deixará de buscar esse propósito, sendo capaz de localizar a vítima onde quer que esteja. Cúmplices também serão perseguidos se continuarem acompanhando o assassino; porém, se não estiverem mais com ele, serão ignorados até que o assassino seja morto.

O corpo do revenant continua se decompondo, porém de forma mais lenta que um cadáver normal. Em um período que varia de três a seis meses, seu corpo se desfaz totalmente, e volta ao plano de onde veio. Assim que o monstro completa sua missão, o corpo se desintegra, e ele pode, finalmente, descansar em paz.

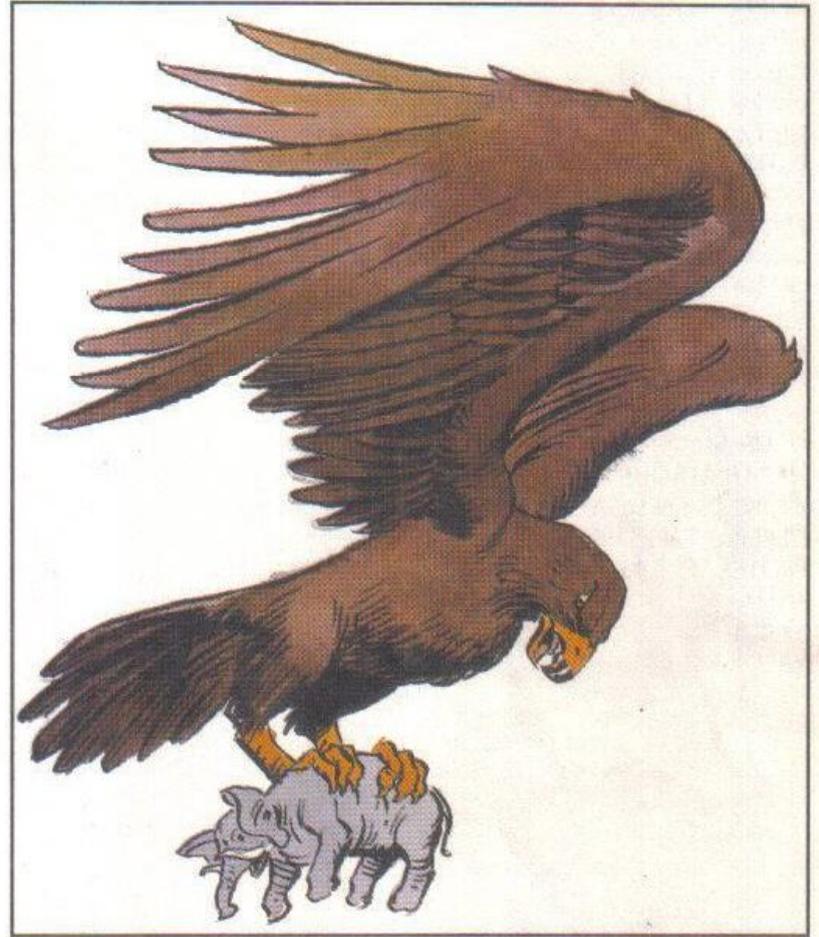
Um revenant jamais ataca inocentes, exceto em caso de autodefesa. Se necessário, pode preparar armadilhas para pegar sua vítima.

ECOLOGIA: Eles perseguem seu objetivo sozinhos, sem qualquer necessidade de aliados. Entretanto, se um deles encontra um adversário poderoso, capaz de destruí-lo, ele pode recorrer ao auxílio de aventureiros para completar a missão.

PÁSSARO ROCA

CLIMA/TERRENO:	Subtropical/Montanhas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2
CA:	4
MOVIMENTO:	3, Vn 30
DADOS DE VIDA:	18
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO/ATAQUE:	3-18 / 3-18 ou 4-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (20m de comprimento + envergadura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	10.000



Rocas são aves enormes de rapina que vivem em regiões quentes e montanhosas e capturam animais grandes (gado, cavalos, elefantes) para sua alimentação.

Eles assemelham-se a grandes águias, com uma plumagem marrom-escuro ou dourada e em alguns poucos casos, totalmente vermelhos, brancos ou negros considerados maus presságios. Esses pássaros gigantes medem 20 metros do bico até a cauda, e possuem uma envergadura que chega a atingir 49 metros.

COMBATE: O roca mergulha sobre sua vítima e, usando poderosas garras, leva-a até seu covil, para que possa devorá-la com tranqüilidade. O dano resultante é de 3d6 por garra. Na maioria das vezes (95%), um pássaro roca só carrega a vítima se ambas as garras acertarem o alvo. Se a presa for capturada apenas por uma das garras, o roca costuma soltá-la para tentar segurá-la corretamente. Uma vez com a presa, ele levanta vôo e parte rumo ao ninho. Se a vítima resistir, o pássaro irá atacá-la com o bico, provocando 4d6 pontos de dano por bicada.

Se um humano, semi-humano ou humanóide for capturado, há 65% de chance de que seus braços fiquem presos, tornando impossíveis os ataques com armas e magias. Um roca irá abandonar sua presa se perder 1/4 de seus pontos de vida. A ave pode agarrar dois alvos simultaneamente, desde que estejam a uma distância menor de 3 metros entre si.

Normalmente, o roca voa a uma altura de 100 metros, procurando possíveis presas com seus olhos aguçados. Quando um bom alvo é encontrado, ele mergulha silenciosamente, o que impõe uma penalidade de -5 para o teste de surpresa da vítima.

HABITAT/SOCIEDADE: O covil desses pássaros são vastos ninhos, distantes uns dos outros, feitos com árvores, galhos e outros vegetais. Eles habitam as mais altas montanhas em regiões quentes. Há 15% de chance de se encontrar 1d4+1 ovos em um ninho de roca, que podem ser vendidos por 2d6x100po para mercadores especializados em iguarias exóticas. Os rocas lutam até a morte para proteger seus ninhos e ovos, ganhando uma bonificação de +1 em suas jogadas de ataque.

O tesouro de um roca, formado pelos resíduos das presas, fica espalhado

ao redor e dentro do ninho, já que a fera não lhe dá valor. Se o roca tiver capturado grupos de cavalos ou mulas, parte desse tesouro pode ser formado por produtos de mercadores como temperos, capachos, tapetes, perfumes, roupas caras ou jóias.

O roca procura por comida três vezes ao dia: uma hora após o alvorecer, ao meio-dia e uma hora antes do crepúsculo. Se há filhotes no ninho, uma quarta refeição é necessária, aproximadamente às 2 horas da tarde, para que cresçam fortes e bem alimentados.

ECOLOGIA: Ocasionalmente, rocas são treinados e utilizados por gigantes das nuvens e das tempestades. Gigantes de tendência *benigna* não permitem que seus pássaros rocas ataquem áreas civilizadas e os animais que ali vivem.

Não fazer ninhos próximos uns aos outros é um hábito que evita grande concentração desses predadores famintos, impossibilitando, assim, o extermínio da população animal de uma região. A existência de rocas, no entanto, é importante para controlar o número de grandes predadores, como ankhegs, vermes púrpuras e harpias.

Dizem que as penas de um roca podem ser usadas na manufatura dos amuletos de Quaal, assim como de asas e vassouras voadoras.

Anões não gostam de rocas. As minas desses seres localizam-se em montanhas onde vivem rocas dotados de instinto de defesa de seus territórios. Os anões nunca conseguiram controlar esses pássaros e, portanto, concluíram que a única solução aceitável seria matá-los e destruir seus ninhos. Aventuroiros que estiverem em uma comunidade de anões trabalham como caçadores de rocas. Esses grupos devem executar sua tarefa sem que druidas percebam que as aves foram vítimas de um contrato de morte.

ESTRANGULADOR

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Escurecimento
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	0
MOVIMENTO:	3
DADOS DE VIDA:	10-12
TACO:	10 DV: 11 11-12 DV: 9
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	5-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Tentáculos, drenagem de força
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	80%
TAMANHO:	G (3m de comprimento)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	10 DV: 10.000 11 DV: 11.000 12 DV: 12.000



O estrangulador assemelha-se a um amontoado de rochas. Tem pele cinzenta e áspera; e o corpo, bastante maleável. Essas criaturas arredondadas, possuem 3 metros de altura, 1 metro de largura na base e 0,3 metro de largura no topo. Têm um olho amarelado e uma mandíbula formada por dentes extremamente afiados. Na região central do corpo, há pequenas saliências, onde ficam retraídos os tentáculos de ataque. A temperatura corporal desses seres é a mesma do local em que se encontram.

COMBATE: Um estrangulador pode permanecer em pé para disfarçar-se de estalagmite, deitar-se no solo para imitar um seixo ou até mesmo aplainar-se sobre um buraco para parecer uma tampa. É capaz de alterar a própria cor, só para assemelhar-se às pedras do local. Oponentes sofrem uma penalidade de -2 no teste de surpresa quando atacados por essa criatura.

Os estranguladores, no ataque, arremessam tentáculos fortes e aderentes. Podem lançar até seis desses membros, um por rodada, a uma distância de até 15 metros; cada tentáculo carrega, no máximo, 370 quilos. Toda vez que acerta o alvo, a vítima deverá resistir ao veneno ou perderá metade de sua Força (arredondada para baixo). Essa perda ocorre 1d3 rodadas após o ataque, sendo cumulativa em caso de múltiplos ataques; dura 2d4 turnos.

Se a vítima do monstro não for capaz de se soltar, ele a puxará a uma velocidade de 3 metros por rodada, até a presa chegar perto e ser mordida pela criatura, o que causará 5d4 pontos de dano (se a vítima estiver presa, o acerto será automático). Um tentáculo é afrouxado ou quebrado por um personagem que obtenha sucesso em uma jogada de abrir portas. Esse membro (CA 0), pode romper-se se sofrer pelo menos 6 pontos de dano em um único ataque de arma cortante.

Estranguladores são imunes a magias relacionadas à luz (incluindo *Relâmpagos*), e sofrem apenas metade do dano por ataques baseados em frio. Já em testes de resistência ao fogo, sofrem uma penalidade de -4.

HABITAT/SOCIEDADE: Estranguladores não participam de atividades sociais, e raramente são encontrados grupos desses seres caçando uma mesma presa.

Para se reproduzirem, depositam parte do próprio corpo no solo, em forma de semente. Sugando nutrientes do chão das cavernas (e algumas

vezes absorvendo energias mágicas das profundezas da terra), o jovem estrangulador atinge a maturidade em 2d4 semanas. Antes disso, ele não é diferente de um simples amontoado de pedras.

Esses monstros movem-se através de pequenos filamentos, localizados em sua base, que permitem a essas criaturas fixarem-se em paredes e tetos. Dificilmente deixam as cavernas, e só o fazem quando percebem que as possibilidades locais de alimentação estão extintas. A migração geralmente ocorre através de túneis subterrâneos; mas, quando isso não é possível, os seres viajam durante a noite.

ECOLOGIA: Estranguladores comem qualquer tipo de carne, mas preferem humanos e semi-humanos.

A criatura possui um órgão interno capaz de acumular os tesouros que não podem ser digeridos, guardando ali, muitas vezes, 3d6 peças de platina e, em alguns casos (35%), 5d4 gemas. A cola que existe nos tentáculos do monstro é muito cobiçada por alquimistas, assim como o seu ácido digestivo, que pode ser vendido em frascos de platina.

PEDRADOR

Esse monstro apresenta maior quantidade de rochas que um estrangulador comum e superfície exterior menos flexível. Seus tentáculos de pedra, sempre estendidos a 6 metros, podem chegar a 15 para capturar uma vítima. O pedrador prefere atacar duas vítimas ao mesmo tempo, arremessando três tentáculos em cada. Duas vezes por dia o monstro pode injetar veneno através dos tentáculos. As vítimas deverão resistir ao veneno ou ficarão paralisadas por uma rodada, e depois passarão a lutar ao lado da criatura; o efeito dura 10 turnos. O exterior rochoso desses monstros torna-os imune à projéteis comuns. Pedradores têm 6 dados de vida, e todas as outras habilidades e estatísticas de um estrangulador de 10 dados de vida.

MONSTRO DA FERRUGEM

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Metais
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Q
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-2
CA:	2
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5m de comprimento)
MORAL:	Mediano (9)
VALOR EM XP:	270



Monstros da ferrugem são criaturas subterrâneas que se alimentam dos mais diversos tipos de metal. Apesar de inofensivos, são o terror de todos os guerreiros.

Um exemplar típico mede 1,5 metro de comprimento e 1 metro de altura. Possui uma cauda que parece revestida por placas de metal e cuja extremidade apresenta uma protusão óssea semelhante a uma lâmina de dois gumes. Duas antenas sensitivas localizam-se abaixo dos olhos do monstro. A pele é áspera, coberta por pequenas protuberâncias. A coloração varia do bronze, presente no ventre e nas patas, ao vermelho-ferrugem, predominante na parte superior das costas. Tais monstros cheiram a metal enferrujado.

COMBATE: Essa criaturas, embora pacíficas por natureza, quando sentem a presença de objetos de metal, tornam-se agitadas e partem em busca do seu alimento. Podem farejá-lo a uma distância de até 30 metros. Se a antena do monstro toca um metal (determinado por um acerto em uma jogada de ataque), o objeto enferruja ou se corrói imediatamente. Itens mágicos têm uma chance de escapar ilesos igual a 10% para cada "+" (uma arma ou armadura +2 tem 20% de chance). Qualquer pedaço do metal afetado pode ser facilmente engolido pelo monstro da ferrugem. Armas de metal usadas para atacar uma dessas criaturas são afetadas como se tivessem sido tocadas pelas antenas. Se um objeto metálico mágico (que não seja arma) entrar em contato com o monstro, trate-o como uma arma mágica +2 para determinar se é afetado ou não.

Se um grupo de aventureiros perseguido por um monstro da ferrugem começar a abandonar objetos metálicos, a criatura irá deter a caçada por uma rodada, para devorar aquilo que foi deixado para trás. Monstros da ferrugem procuram metais ferrosos como o próprio ferro, aço e ligas mágicas de aço como mithril e adamantina, em vez de preferirem variedades mais valiosas como ouro, prata, cobre ou platina.

Algumas vezes (30%), o monstro irá parar de lutar por uma rodada, para se alimentar. Essas criaturas não devem sua fama às táticas que usam, e sim à voracidade e selvageria. A refeição sempre dura 1 minuto (uma rodada).

HABITAT/SOCIEDADE: Monstros da ferrugem vivem apenas em locais escuros e subterrâneos. Na maioria das vezes, um covil abriga um ou dois monstros, com 5% de chance de haver um filhote, que age como uma criatura com metade da força e do apetite do adulto. Esses seres vasculham toda a extensão dos complexos subterrâneos à procura de pedaços de metal. Apesar de também comerem minérios, preferem metal forjado e refinado.

Por serem relativamente inofensivos, os monstros da ferrugem tornam-se um alvo frágil, porém indesejável. Existem histórias a respeito de magos que, na tentativa de se aproximar desses monstros, foram rapidamente farejados e desprezados. Anões e gnomos, são capazes de tudo para se verem livres dessas criaturas.

Os únicos tesouros que podem ser encontrados no covil do monstro da ferrugem são as gemas usadas na decoração de armaduras e cabos de espadas. A maior aspiração da criatura é manter-se bem alimentada.

ECOLOGIA: Os monstros da ferrugem ajudam a remover refugos metálicos dos subterrâneos de forma rápida. É comum serem encontrados junto com o verme de carniça: enquanto os primeiros comem os resíduos metálicos, o segundo alimenta-se dos restos orgânicos.

SAHUAGIN

CLIMA/TERRENO:	Água salgada/temperado
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	N (I, O, P, Q (x10), X, Y)
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	20-80
CA:	5
MOVIMENTO:	12, Nd 24
DADOS DE VIDA:	2 +2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 ou ver abaixo
DANO/ATAQUE:	1-2 / 1-2 / 1-4 / 1-4 / 1-4 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m), alguns G (2,7m)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	175
	Tenente: 270
	Chefe: 420
	Sacerdotisa: 650
	Barão: 975
	Príncipe: 2.000

Sahuagins compõem uma raça predatória e odiosa de homens-peixes, que vivem em águas litorâneas mornas. São altamente organizados e adoram atacar comunidades costeiras em busca de comida ou apenas por esporte.

Sahuagins típicos têm suas costas de cor verde-escura, clareando para o verde normal em direção ao abdômen, com barbatanas negras. Os grandes olhos, estáticos, são profundamente negros e brilhantes. Eles têm pele escamosa, com os dedos das mãos e dos pés unidos por membranas; e a boca é repleta de presas afiadas. Um, a cada 216 sahuagins, é mutante, possuindo quatro braços utilizáveis. Esses, em particular, têm pele negra, clareando até o cinza. Só se distinguem as fêmeas dos machos, pelo tamanho um pouco menor. Recém-nascidos apresentam coloração verde-clara; escurecem e atingem a maturidade após aproximadamente 1 ou 2 meses do nascimento.

Sahuagins falam sua própria língua.

COMBATE: Embora esses seres não usem armadura, suas escamas resistentes equivalem a CA 5. Usam um arreio para carregar equipamento pessoal e armas. Um grupo dessas criaturas se arma da seguinte forma:

Besta pesada & adaga	20%
Lança & adaga	30%
Tridente, rede & adaga	50%

Lanças são usadas apenas como armas de perfuração. As redes possuem dúzias de ganchos, que tornam uma tentativa de fuga impossível para criaturas sem armadura ou que sejam incapazes de agarrar e rasgar com Força 16 ou mais. Essas são substituídas por três azagaias, quando o bando se aventura em terra. Tridentes têm três usos — atingir presas normalmente, espetar presas aprisionadas nas redes e manter inimigos à distância.

Sahuagins são perigosos mesmo desarmados, pois suas mãos membranosas terminam, cada uma, em longas e afiadas garras que causam 1-2 pontos de dano por ataque. As poderosas pernas são igualmente mortíferas: um chute inflige 1-4 pontos de dano por golpe certo de cada pé. Os dentes afiados de um desses monstros causam 1d4 pontos de dano se a vítima for mordida. Dessa maneira, é possível para um monstro desarmado atacar três ou cinco vezes numa rodada de combate corpo a corpo, causando 1-2/1-2/1-4 pontos de dano, e 1-4/1-4 adicionais se as pernas puderem alcançar o inimigo.

A visão e audição dessas criaturas são particularmente aguçadas. Elas



podem enxergar a uma distância de 90 metros embaixo d'água, e em profundidades de até 30 metros. Para cada 30 metros adicionais, a visão é reduzida em 3 metros (por exemplo, a 150 metros de profundidade). Os ouvidos são tão apurados que conseguem detectar o tilintar de metal a 1,5 quilômetro.

Um bando de sahuagins é sempre liderado por um chefe, que conta com um tenente para cada dez membros do grupo. O chefe tem 4+4 dados de vida, e seus tenentes têm 3+3. Todos esses monstros especiais são contados além do número de sahuagins normais do grupo.

Quando invadem vilas, esses homens-peixes matam e saqueiam em massa, com os líderes na segunda fileira. Continuam o ataque até haver resistência realmente significativa.

Embaixo d'água, seu elemento natural, os sahuagins são muito mais confiantes. Usando o aspecto tridimensional da luta subaquática, algumas vezes mergulham sobre um grupo de exploradores submarinos, passando por cima das vítimas e derrubando redes sobre elas.

Quando esses monstros atacam embarcações, aparecem de todos os lados e tentam se impor pelo número. As criaturas constantemente lançam seus oponentes ao mar, onde pelo menos 25% do grupo de ataque aguarda, esperando por ação ou como reforço. Alguns líderes carregam uma grande concha, que ao ser soprada, dá o sinal para que o grupo de retaguarda entre na batalha.

Sahuagins têm muito medo de criaturas que lidam com magia ou que apresentem poderes com efeitos místicos, às quais direcionam os ataques mais poderosos. O teste de resistência a fogo desses monstros sofre uma penalidade de -2, e eles recebem 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano, quando enfrentam ataques dessa natureza.

HABITAT/SOCIEDADE: Os sahuagins vivem em águas salgadas aquecidas, em profundidades que variam entre 30 e 450 metros. Esses monstros são predatórios ao extremo, matando por prazer da mesma maneira que matam por comida. Abominam água doce e não gostam de nenhuma espécie de luz.

A estrutura social dos sahuagins é baseada no governo de um rei, que mantém sua corte numa imensa cidade muito abaixo das ondas. Esse domínio é dividido em nove províncias, cada uma governada por um príncipe, que é

suserano de 2d10+10 nobres. Cada nobre, por sua vez, controla os pequenos grupos sob sua proteção. Esses seres veneram um grande demônio-tubarão. Sacerdotes sahuagins acima do 5º nível são muito raros.

Supõe-se que o rei viva numa cidade especial, localizada na máxima profundidade possível a um sahuagin. Nesse lugar em que palácios e moradias foram erguidas, vivem aproximadamente cinco mil desses monstros. Há ainda a comitiva do rei, formada por rainhas, concubinas, nobres, guardas, etc. Esse séquito, segundo boatos, chega a ser composto por mil indivíduos ou mais. É dito também que o rei é um ser gigantesco (10 dados de vida + 10 pontos de vida) e de extrema malignidade. O monarca sempre está acompanhado por nove guardas nobres (9+9 dados de vida), pela maligna suma-sacerdotisa de todos os sahuagins (9+9 dados de vida) com sua comitiva de nove subsacerdotisas (clérigas de 7º nível).

Quando sahuagins são encontrados no covil, existem os seguintes monstros adicionais:

- 1 barão (6+6 dados de vida)
- Nove guardas (3+3 dados de vida)
- 3d4x10 fêmeas (2 dados de vida)
- 1d4x10 recém-nascidos (1 dado de vida)
- 2d4x10 ovos

Além disso, existe uma chance de 10%, para cada dez sahuagins machos, de que haja uma sacerdotisa maligna e 1d4 sacerdotisas assistentes, pois a vida religiosa desse povo é ditada pelas fêmeas. Se a sacerdotisa está com o grupo no covil, ela tem nível de habilidade 1d4+1, e as sacerdotisas inferiores são de 3º ou 4º nível.

Há sempre 2d4 tubarões no covil de um sahuagin. Os demônios do mar são capazes de fazer com que essas criaturas obedeçam a comandos simples. Sempre que o covil de um sahuagin for encontrado, existirá uma chance de 5% de que se trate, na verdade, da fortaleza de um príncipe. O príncipe tem 8+8 dados de vida, mais nove guardas da categoria de um chefe de bando. Há também uma suma-sacerdotisa de 8º nível, acompanhada por quatro subsacerdotisas de 4º nível. O número de machos, fêmeas, recém-nascidos e ovos no covil de um príncipe são o dobro dos valores listados acima. Há 4d6 tubarões presentes a todo momento.

Os covis de sahuagins são verdadeiras vilas, erguidas com pedra e rocha. Os edifícios são em forma de cúpula, e as algas e plantas marinhas espalhadas tornam tais construções difíceis de serem detectadas.

Os prisioneiros dessas criaturas são rapidamente torturados e devorados. Qualquer presa ou visitante indesejável será mantido aprisionado numa cela do covil. Embora os sahuagins sejam capazes de ficar fora d'água por até 4 horas, não há ar nas áreas de confinamento de uma vila típica. Nas cidades dos nobres, no entanto, existem quartos especiais para manter prisioneiros capazes apenas de respiração pulmonar. Os monstros separam alguns cativos para tortura e esporte — tipicamente, uma luta até a morte entre duas criaturas diferentes na arena. Dificilmente um cativo escapa, embora alguns sahuagins achem divertido deixar que os prisioneiros pensem que encontraram a liberdade, apenas para cercá-los novamente, enquanto um

cardume de tubarões move-se para executar o massacre.

Sahuagins são cruéis e brutais. Qualquer companheiro incapacitado, mesmo que recém-nascido, é imediatamente devorado por esses canibais. Essa lei impiedosa desenvolveu uma raça forte, e qualquer líder está sujeito a um desafio. Essas criaturas nunca param de crescer, embora o façam muito vagarosamente. A morte, porém, chega para a maioria antes que atinjam o tamanho grande (G). Líderes são sempre os maiores e mais fortes. Existem relatos de que os nove príncipes têm quatro braços, assim como o rei. O perdedor de uma luta sempre será morto, tornando-se, muitas vezes, o prato principal do banquete da vitória.

Duelos acontecem sem armas: apenas presas e garras são permitidas.

Os sahuagins são lembrados nas crônicas devido a sua crueldade, tendo assolado a terra e as costas marítimas bem como destruído navios de passageiros. A origem exata desse povo é desconhecida. Alguns sábios sugerem que eles foram criados a partir de uma nação de homens particularmente malignos, graças à intervenção de divindades vis. Outros clamam que esses monstros eram antigos habitantes das costas marítimas, cuja malignidade acabou por convertê-los nessa raça de homens-peixes. Eles, então, procuraram a escuridão das profundezas oceânicas. Entretanto, os tritões acreditam que os sahuagins, criados pelos drows, são parentes distantes dos elfos marinhos.

Sahuagins se afastam até 80 quilômetros de seus covis, localizados a 2d10+30 quilômetros de terras litorâneas. Algumas criaturas gostam de colecionar pérolas e formações de coral, transformando-as em símbolo de status. Também apreciam a riqueza, que funciona como medida de influência e sacrifício para as divindades que veneram. A maior parte do tesouro encontrado com os sahuagins pertenceu a suas vítimas, em geral aventureiros e exploradores do mundo submarino próximo. Entre esses objetos, encontram-se itens mágicos relacionados com a água, como botes, tridentes, elmos, poções, colares, etc.

Essas criaturas querem o controle total das costas marítimas. Acumulam o máximo possível de riqueza e poder durante esse processo, mantendo secreta a localização de seus covis. Os prisioneiros que escapam de suas celas são perseguidos obsessivamente, pois os monstros temem a revelação das cidades submarinas.

ECOLOGIA: Sahuagins se aventuram fora d'água apenas em noites escuras e sem lua, para atacar e saquear cidades costeiras habitadas por humanos. Apenas os tubarões eles consideram seus aliados.

A inimizade tradicional e a guerra direta com os *ixitxachitl* têm contribuído para evitar a ascensão dessa raça de arraiais gigantes. Sahuagins também gostam de comer lulas gigantes e kraken. A caça promovida pelos homens-peixes tem mantido a população de monstros submarinos num nível seguro. Esses, por sua vez, adoram devorar aqueles, evitando que os sahuagins dominem as costas facilmente.

Tritões, elfos marinhos, golfinhos e cavalos-marinhos são os mais implacáveis inimigos dos sahuagins. Na verdade, as poucas criaturas com respiração pulmonar que escaparam dos homens-peixes devem sua liberdade a tais criaturas, que as auxiliaram na fuga.

SÁTIRO

CLIMA/TERRENO:	Sátiro Florestas silvestres temperadas	Korred Florestas temperadas e ambientes silvestres
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)	Muito (11-12)
TESOURO:	I, S, X	E
TENDÊNCIA:	Neutra	Inconstante
QUANT./ENCONTRO:	2-8 (2d4)	1-4
CA:	5	5
MOVIMENTO:	18	9
DADOS DE VIDA:	5	6 +1
TACO:	15	15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	2-8 ou por arma	3-6 (1d2 +4) ou por arma +4
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%	25%
TAMANHO:	M (1,5m)	P (0,9m)
MORAL:	Elite (13)	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	975	1.400

Criaturas meio-humanas e meio-caprinas, simbolizam os caminhos livres da natureza, têm torso, cabeça (com dois chifres) e braços humanos, e as patas traseiras de um bode. A pele da parte superior do corpo varia de uma cor bronzeada para o castanho-claro. Alguns indivíduos raros (1%) possuem pele vermelha. Seu cabelo é castanho comum, avermelhado ou escuro. Chifres e cascos são negros. Possuem sua própria língua, e podem falar em élfico e comum. Sátiros que vivem próximos a centauros têm uma chance de 80% de manter relações amigáveis com esses homens-cavalos, e de falar a língua deles. Raramente (5%), sátiros são encontrados com korreds.

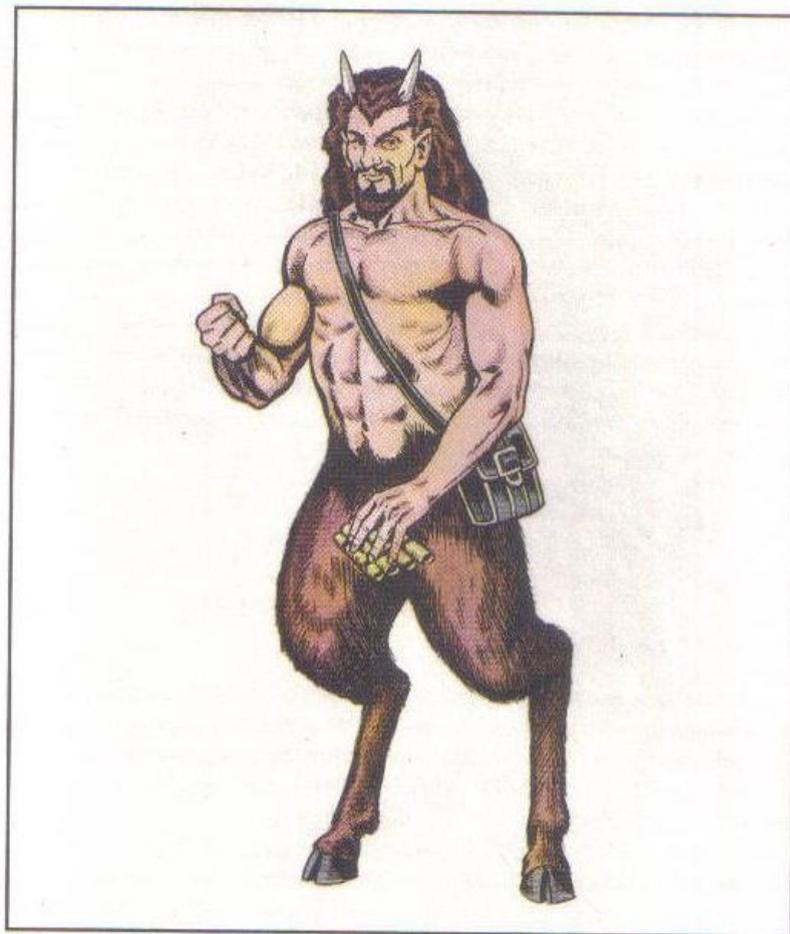
COMBATE: Sátiros têm sentidos aguçados, e dessa maneira ganham um bônus +2 em testes de surpresa. Eles podem ser quase silenciosos, e camuflarem-se nas folhagens, ficando indetectáveis 90% do tempo; isso dá aos oponentes uma penalidade de -2 em testes de surpresa. Têm infravisão com alcance de 20 metros.

Um sátiro ataca com seus chifres. Alguns (20%) usam armas mágicas +1. Antes de entrarem em combate, normalmente tocam uma melodia em sua flauta. Com a flauta, conseguem obter *Feitiço*, *Sono* ou *Causar Medo*, afetando a todos num raio de 20 metros, a não ser que haja sucesso num teste de resistência à magia.

Apenas um sátiro por bando possui a flauta. Se fêmeas humanoides atraentes (Carisma 15 ou mais) fizerem parte de um grupo encontrado por sátiros, a melodia será tocada para *Enfeitiçar*. Se os intrusos forem inofensivos, a melodia será *Sono*, e os sátiros roubarão os pertences das vítimas. Se os intrusos forem hostis, a flauta será tocada para causar *Medo*. Os efeitos da melodia duram 1d6 horas, ou até serem dissipados. A canção de um bardo pode anular a música da flauta, mas apenas antes que a melodia tenha efeito.

HABITAT/SOCIEDADE: Fazer travessuras, tocar melodias, perseguir ninfas da floresta e outras formas de prazer, é só no que pensam. Eles se ressentem com intrusos, e expulsam criaturas que os ofendem. Estranhos são bem-vindos se contribuírem com boa comida e bebida, especialmente vinhos superiores (10 ou mais po por garrafa), que podem ser usados para enganá-los ou suborná-los. Se o grupo inclui elfos, os personagens têm uma chance ainda maior de serem aceitos.

A colônia de sátiros geralmente inclui jovens numa quantidade igual a 50% do número de adultos. Vivem em cavernas confortáveis e árvores ocas. Não existem fêmeas nessa raça. Esses seres caprinos compartilham a afeição das driades por humanos do sexo oposto, mas uma fêmea enfeitiçada por um sátiro talvez retorne após 1d4 semanas (chance de 10%). Eles raramente se aventuram a mais de 15 quilômetros de seus lares. As criaturas apreciam carne de cervo e caça pequena, mas também comem plantas e frutas.



ECOLOGIA: Os sátiros, em florestas silvestres, mantêm a população de animais de caça estável; nunca caçam em excesso, nem danificam as plantas.

KORRED

Esses pequenos amantes da dança são parentes dos sátiros e se parecem muito com seus primos, embora não tenham chifres e possuam barba e cabelo que esvoaçam selvagemmente. Exalam um odor de pinheiro e terra fresca. Eles geralmente usam calções de couro, carregam grandes bolsas e manuseiam porretes de madeira. Esses seres têm vozes altas e falam sua própria língua, mais a dos sátiros, driades, centauros e elfos; alguns inclusive falam o idioma druídico.

Korreds têm Força 18/76. Eles arremessam pedregulhos a até 33 metros (2d8 de dano), usam porretes (1d6 de dano), tesouras (1d4 de dano), ou os punhos (1d2 de dano), ganhando um bônus de +4 devido à Força.

Essas criaturas podem trançar seus cabelos, criando cordas e armadilhas em 1d4 rodadas. Essas cordas têm CA 1,5 pontos de vida, e Movimento 3. Qualquer um atacado pelas cordas deve passar num teste de resistência à magia ou ficar emaranhado. Algumas vezes, as cordas protegem lugares especiais.

Um korred pode usar uma gargalhada mágica três vezes por dia; a não ser que o som seja anulado pela canção de um bardo, todos num raio de 20 metros devem obter um resultado acima de seu valor de Carisma em 1d20, ou ficarão atordoados por 1d4 rodadas. Korreds também podem usar os seguintes efeitos à vontade, uma vez por rodada: *Moldar Rochas*, *Animar Pedras*, *Portal de Pedra* (teleporte - 10m), *Despedaçar Rochas*, *Pedra em Lama* e *O Conto das Rochas*.

Korreds não possuem comunidades estruturadas; famílias de um clã comum vivem a 8 quilômetros umas das outras. Os pequenos faunos não toleram estranhos, exceto alguns poucos rangers, druidas e elfos. E mesmo esses amigos jamais devem presenciar sua dança semanal. Aqueles que o fazem têm que passar num teste de resistência à magia ou começam a dançar, perdendo 1d4 pontos de vida por rodada até morrerem ou serem contidos, ou até que o korred pare de tocar e dançar.

A bolsa de um korred contém cabelo, tesouras e outros itens. Esses objetos se transformam em ouro (valor de 5d4x10po) se banhados em água benta. Um korred não dará a sua bolsa a ninguém, voluntariamente.

	Grande	Imenso	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Regiões despovoadas quentes e áreas subterrâneas	Regiões despovoadas quentes e áreas subterrâneas	Regiões despovoadas quentes e áreas subterrâneas
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Comum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Enxame	Enxame	Enxame
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Não (0)
TESOURO:	D	D	D
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6	1-4	1-4
CA:	5	4	3
MOVIMENTO:	9	12	15
DADOS DE VIDA:	2 +2	4 +4	5 +5
TACO:	19	15	15
Nº DE ATAQUES:	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/1	1-8/1-8/1-3	1-10/1-10/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Ferrão venenoso	Ferrão venenoso	Ferrão venenoso
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (0,6m)	M (1,2m)	M (1,5m-1,8m)
MORAL:	Mediano (8)	Mediano (10)	Resiluto (11)
VALOR EM XP:	175	420	650

Escorpiões gigantes são predadores que vivem em quase todos os lugares, incluindo locais relativamente frios, como uma masmorra, embora prefiram desertos e terras quentes. Essas criaturas são versões gigantescas do escorpião normal de 20 centímetros, encontrado em climas desérticos. Têm uma carapaça verde, com garras e patas amareladas. A cauda segmentada é negra, com um terrível ferrão em sua ponta. Eles produzem um som irritante (de algo raspando) enquanto caminham pelo chão de calabouços e masmorras.

COMBATE: Há uma chance de 95% de que um escorpião gigante ataque qualquer criatura que se aproxime. O monstro tem uma carapaça quitinosa sólida, que lhe confere CA 3. Quando ataca, suas imensas garras capturam a presa, infligindo 1-10 pontos de dano cada uma; ao mesmo tempo, leva a cauda para a frente numa tentativa de ferroar a vítima; dessa maneira, o monstro pode lutar com até três oponentes ao mesmo tempo. Se um escorpião gigante consegue aprisionar a vítima com uma garra, irá, automaticamente, infligir 1-10 pontos de dano por rodada até que a pinça se abra. A vítima tem apenas uma chance de escapar, passando num teste de dobrar barras/suspender portais. No entanto, forçar a pinça do escorpião será a única ação do personagem em tal rodada, e isso pode ser tentado apenas uma vez por combate. Se o ferrão for utilizado contra um oponente livre (em movimento), uma jogada de ataque é necessária para que o golpe seja bem-sucedido. Se o golpe for desferido contra um personagem aprisionado, a vítima será automaticamente atingida.

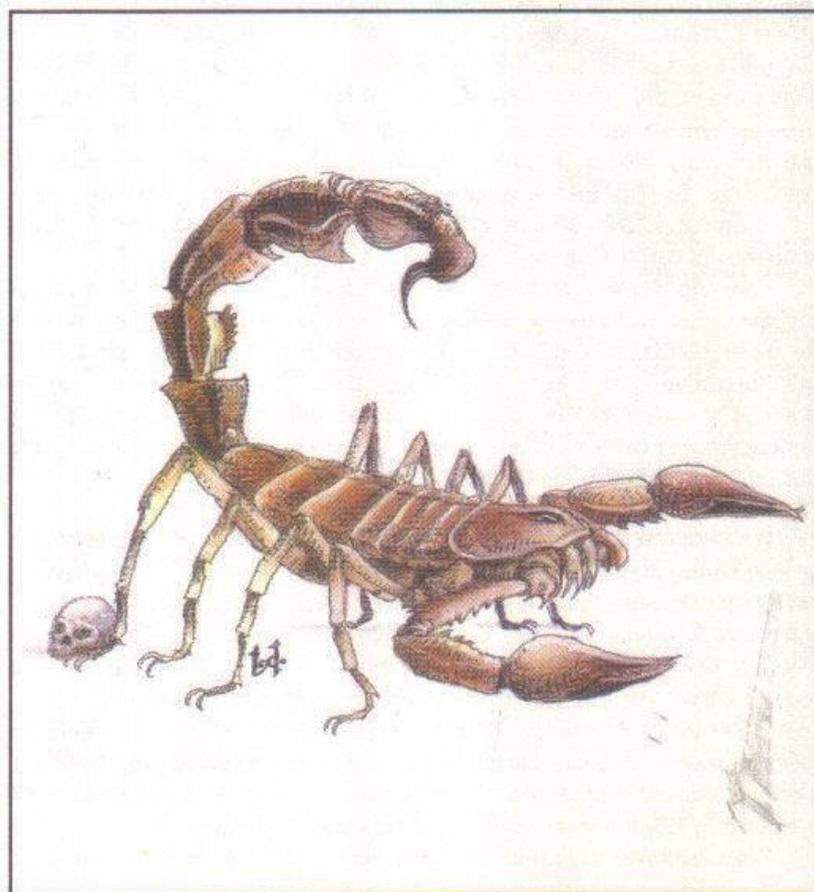
O ferrão inflige 1-4 pontos de dano, e a vítima precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência ou morrerá na rodada seguinte (veneno Tipo F). Note que os escorpiões não são imunes ao seu próprio veneno. Se um escorpião for reduzido a 1 ou 2 pontos de vida, ele entrará em frenesi, ferroando tudo que estiver a sua volta, ganhando dois ataques, apenas com a cauda, por rodada. Criaturas mortas são arrastadas até a cova do escorpião para serem devoradas.

HABITAT/SOCIEDADE: Escorpiões gigantes vivem em covis subterrâneos, ou em masmorras. Cada covil pode conter 5d4 ovos (20% de chance). Essas feras comem qualquer criatura viva que se aproxime do covil. Qualquer tesouro encontrado provém dos corpos de vítimas humanas ou semi-humanas, arrastadas até ali para serem devoradas. Armaduras raramente são encontradas intactas, pois os escorpiões usam suas garras para despedaçar as vítimas.

ECOLOGIA: Esses bizarros aracnídeos contribuem para o ecossistema, alimentando-se das versões gigantes de aranhas e insetos como as formigas gigantes. Eles mesmos são presas para vermes púrpuras e outros monstros subterrâneos. Alquimistas e assassinos estimam o veneno de um escorpião, devido à sua potência.

ESCORPIÕES GRANDES E IMENSOS

Geralmente encontrados em masmorras e regiões despovoadas, são versões menores dos escorpiões gigantes. Suas cores variam de um tom bronzeado para o marrom e o negro, e existem rumores sobre escorpiões brancos vivendo bem abaixo da superfície. Todos atacam com garras e ferrões. Se atingida pelo ferrão, a vítima deve passar num teste de resistência a veneno ou morrer na rodada seguinte. Entretanto, o veneno de um escorpião grande é mais fraco de que o normal (Tipo A, 15/0 pontos de dano), dando à vítima um bônus +2 no teste de resistência. Escorpiões imensos têm veneno letal (Tipo F) e podem prender as vítimas da mesma maneira que os escorpiões gigantes, só que, com o imenso, a vítima ainda consegue lutar. Não é raro ver escorpiões de vários tamanhos lutando entre si.



LEÃO DO MAR

CLIMA/TERRENO:	Costas marinhas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Matilhas
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Semi(2-4)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-12
CA:	5/3
MOVIMENTO:	Nd 18
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Espancamento
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (4,5m de comp. com a cauda)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	420

Um leão do mar é uma criatura temível, com cabeça e patas dianteiras de leão, corpo e cauda de peixe.

COMBATE: Leões do mar são ferozes e difíceis de lidar, pois têm instintos muito territorialistas, e geralmente atacam qualquer coisa que entre em seus domínios, não importando o tamanho. Suas poderosas presas e patas são páreo até mesmo para a maioria dos tubarões, que são odiados por esses felinos do mar acima de todas as outras criaturas. Leões do mar têm que atacar o mesmo oponente com patas e dentes, e não podem dividir seus ataques. Qualquer criatura atingida pelas duas patas na mesma rodada está sendo espancada, e não pode atacar, se já não tiver atacado na rodada, e deve ser bem-sucedida numa jogada de abrir portas para se libertar. Quando espanca uma criatura, o leão complementa os golpes com uma mordida, com bônus de +4 na jogada de ataque e dano dobrado se atingir o oponente.

A cabeça do leão do mar, que ostenta uma juba espessa, tem CA 5, e o resto de seu corpo escamoso tem CA 3.

Leões do mar são muito difíceis de se capturar, mas podem se tornar as melhores e mais leais montarias. Esses monstros são muito úteis como animais de caça e guarda, uma vez que seu estrondoso urro pode ser ouvido a até 16 quilômetros embaixo d'água, providenciando tempo suficiente para que seu dono se prepare para um ataque ou mande ajuda. Eles não são nadadores tão habilidosos como cavalos-marinhos (leões são o equivalente submarino das criaturas com Espécie de Manobra B).

HABITAT/SOCIEDADE: Cavalos-marinhos e leões do mar quase nunca se encontram, pois os leões preferem habitar as áreas costeiras, enquanto os cavalos ficam com as profundezas. Isso está diretamente relacionado com as diferentes dietas que possuem. Cavalos-marinhos comem plâncton, enquanto leões do mar comem qualquer tipo de carne. Esses caçadores do mar não temem a terra, e é dito que eles, às vezes, se arrastam alguns metros pelas praias em busca de comida. Embora esses ataques sejam raros, relatos de leões do mar nas redondezas tendem a causar mais medo na população que a presença de um simples tubarão. Mas, num mundo de krakens, dinossauros e vampiros, leões do mar são uma ameaça relativamente menor.

Essas criaturas vagam pelos mares em matilhas, formando algo assim



como um clã de leões. O mais forte (geralmente aquele com mais pontos de vida) é o líder. Na matilha, machos e fêmeas caçam e cuidam dos filhotes. Uma coisa que os diferencia de seus parentes terrestres, é que os machos são melhores caçadores. Embora os leões do mar não se dirijam a lugar algum sem objetivos específicos, algumas vezes eles se unem para auxiliar outras matilhas, e geralmente passam perto o suficiente para escutar o urro coletivo de seus camaradas. Mas a territorialidade entra em vigor imediatamente após a matança ter sido executada, e raramente o líder local deixa os visitantes usufruírem dos espólios da vitória. Quase sempre se segue uma nova batalha, pelo poder, entre os dois líderes. Se o líder local vencer, os visitantes deixam a área sem provar a refeição. Se o líder visitante vencer, ele e sua matilha ficam tempo suficiente para escolher os melhores pedaços de carne, e então partem para casa. O líder que fica, vencido e enfraquecido diante de seus pares, raramente vive o suficiente para saborear o espólio.

ECOLOGIA: Leões do mar odeiam tubarões, e geralmente viajam grandes distâncias pela oportunidade de caçá-los. O sabor dos tubarões parece ser abominável para os leões do mar, uma vez que esses seres sempre deixam as carcaças de tubarão intactas, o que indica um mistério sobre as origens dessa rivalidade. Alguns sábios afirmam que a guerra é o resultado do conflito entre divindades menores da natureza, mas é mais provável que se trate apenas do atrito entre dois predadores poderosos, lutando por supremacia nos mares.

Devido às qualidades impermeáveis de suas escamas, leões do mar podem permanecer fora d'água por 24 horas antes que suas guelras sequem e eles se vejam incapazes de obter oxigênio. Se um leão do mar for alimentado com uma quantidade constante de água, poderá sobreviver uma semana inteira antes que doenças penetrem por suas escamas secas e a fome seja insuportável. É teoricamente possível manter um leão do mar cativo, mas, como acontece com a maioria dos carnívoros aquáticos, a restrição de espaço é um choque psicológico muito grande para a criatura, e a morte lentamente leva a orgulhosa fera.

CLIMA/TERRENO:	Águas frias a subárticas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média a excepcional (8-16)
TESOURO:	A (mágico apenas), R
TENDÊNCIA:	Neutra (bondosa)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 12-30
CA:	5 (base 10 na forma humana)
MOVIMENTO:	12, Nd 36
DADOS DE VIDA:	3 +3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Pode assumir forma humana
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5 - 1,8m em ambas as formas)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	175
Líder	420

Selkies são seres quase idênticos a focas normais, mas uma inspeção rigorosa em seus membros revelará a presença de mãos levemente membranosas no lugar das nadadeiras dianteiras, e pernas, em vez de um corpo cônico com barbatanas na cauda. Uma vez por mês, selkies podem assumir forma humana, e mantê-la por volta de 1 semana. Geralmente, essas criaturas gostam de visitar rapidamente o mundo dos homens (que elas chamam de Mundo da Superfície) por curiosidade, mas algumas vezes elas recebem ordens para fazê-lo, vindo em busca de suprimentos ou informações. Quando usam a forma humana, os selkies são muito atraentes, e não foram poucos os habitantes da superfície que tiveram seus corações partidos. Os olhos desses metamorfos são particularmente notáveis, pois têm cor verde-esmeralda ou azul celeste. Como a transformação dos selkies não é fruto de efeito mágico, apenas magias como *Visão da Verdade* revelarão a verdadeira natureza do animal, embora certas atitudes e uma predileção por frutos do mar também possam denunciar a verdadeira identidade dessas criaturas.

COMBATE: Como selkies são incapazes de nadar rapidamente enquanto carregam armas, 90% deles encontrados embaixo d'água estarão desarmados. Usarão seus dentes afiados sempre que forem encurralados, embora prefiram se valer de sua velocidade impressionante para fugir, quando em desvantagem. Se encontrados sobre a terra, os selkies são inteligentes o suficiente para usar armas humanas, como espadas recuperadas de navios naufragados (veja a seguir).

HABITAT/SOCIEDADE: As comunidades selkies dividem as tarefas entre machos e fêmeas, com o número de fêmeas geralmente superando o de machos. Isso acontece porque os selkies do sexo masculino são caçadores/coletores que atuam nas águas próximas, às vezes perigosas. Entretanto, os dois aspectos da família selkie (doméstico e provisor) são igualmente respeitados dentro do lar, e nenhum sexo é detentor de privilégios.

Essas criaturas habitam apenas águas frias, e são encontradas tanto na água salgada quanto doce. Selkies quase sempre fazem seus lares em imensas cavernas ou grutas submarinas, abarcando tanto áreas subaquáticas quanto áreas cheias de ar — os filhotes selkies têm que ser criados numa atmosfera de ar durante quase todo o primeiro ano de vida.



A maioria das comunidades desse povo acumula algum butim (especialmente pérolas), guardando todos os itens que considerem inúteis para fazer comércio com a superfície. Apenas os seres que visitam o mundo terráqueo são passíveis de adquirir um certo gosto por ornamentos e jóias como os humanos, e podem ser imediatamente distinguidos dos selkies mais tradicionais. Por razões óbvias, os selkies mais experientes são os melhores representantes da raça para se lidar, se forem encontrados por habitantes da superfície. Essas criaturas podem ser contratadas, e detêm um conhecimento razoável sobre os hábitos humanos. Todo tesouro mágico resgatado por selkies é imediatamente incorporado à comunidade, para garantir o bem-estar da mesma e a defesa do lar.

ECOLOGIA: Selkies são onívoros, preferindo comer peixes, moluscos, crustáceos e várias formas de algas marinhas. Aqueles que já visitaram a superfície podem se tornar apreciadores da comida humana. Essas criaturas são particularmente suscetíveis a bons vinhos, o que é esperado, já que o álcool é desconhecido sob as ondas.

Selkies são muito sensíveis em relação ao seu ambiente, e colhem apenas o que precisam para sobreviver. Vale lembrar que representantes selkies fazem um lobby poderoso sempre que o lixo do mundo externo ameaça o ambiente aquático. A maioria das comunidades desse povo aprendeu o valor de se soltar algumas pérolas aqui e ali para conquistar favores dos homens.

Para sorte dessas criaturas, a pele de selkie tem pouco valor como mercadoria. Assim sendo, não possuem inimigos especiais, a não ser aqueles comuns às focas e a todos os habitantes do mundo aquático.

LÍDER SELKIE

Cada venerável líder de uma comunidade selkie pode recitar as seguintes magias uma vez por dia, uma por rodada: *Augúrio*, *Curar Ferimentos Leves* e *Curar Doenças*. Líderes também podem *Convocar Clima* e *Controlar o Clima* uma vez por semana. Eles temem que o mar se enfureça caso usem seus poderes para o mal.

SOMBRA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer ruína ou câmaras subterrâneas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bandos nômades
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite ou escuridão
DIETA:	Seres vivos
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20 (2d10)
CA:	7
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	3 +3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-5 + especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar Força
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingida
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,8m de altura)
MORAL:	Especial
VALOR EM XP:	420



Sombras são mortos-vivos que drenam a força de suas vítimas com um toque macabro. Têm 90% de chance de não serem detectadas em qualquer ambiente, exceto naqueles muito iluminados (*Luz Contínua* ou equivalente). Na presença de luz forte, elas podem ser vistas claramente.

COMBATE: Como sombras existem primariamente no plano Material Negativo, elas têm a habilidade de drenar força vital. Seu toque macabro inflige 2-5 pontos de dano à vítima, que perde 1 ponto de Força. Pontos de Força perdidos voltam de dois a oito turnos depois de terem sido drenados. Se um oponente humano ou semi-humano for reduzido a 0 pontos de Força ou de vida, o monstro terá drenado toda sua força vital, transformando-o numa sombra. Essa recém-formada sombra é obrigada a se unir ao bando errante, e seguir num além-vida maligno. Outros seres vivos simplesmente desmaiam, vítimas da fadiga (se chegarem a 0 pontos de Força), ou caem inconscientes (se chegarem a 0 pontos de vida), momento em que são deixados para morrer. Caso contrário, serão atacados novamente ao recuperarem a consciência.

Sombras são imunes a magias do tipo *Sono*, *Enfeitiçar* e *Imobilizar*, e não são afetadas por ataques baseados em frio. Elas podem ser afastadas ou destruídas pelo *poder da fé* de clérigos.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros viajam em grupos, que vagueiam livremente por ruínas antigas, cemitérios e masmorras, aterrorizando suas vítimas.

Sombras não têm líderes e, dessa maneira, passam o tempo errando sem destino nas proximidades de um local escolhido. Ao contrário do que dizem as crenças populares, elas não acumulam tesouros. Na verdade, tais bugigangas apenas fazem com que os monstros se lembrem de suas antigas existências. Em vez de acumular, esses furiosos mortos-vivos jogam fora todo o tesouro que encontram (geralmente no fundo de um poço ou de uma fossa profunda), cuidando para que os itens fiquem fora da vista do bando. Por essa razão, especula-se que roubar o tesouro de uma sombra seria uma tarefa relativamente fácil (até mesmo bem-vinda), não fosse o fato de que elas atacam seres vivos sem hesitar, não importando as intenções ou ameaças das vítimas.

ECOLOGIA: De acordo com os maiores eruditos, as sombras parecem ter sido criadas magicamente, talvez como parte de uma antiga maldição imposta a um inimigo morto há muito tempo. A maldição afeta apenas humanos e semi-humanos. Quando as vítimas não podem mais resistir, seja pela perda de consciência (pontos de vida) ou de força física (pontos de Força), a maldição é ativada e a maior parte da essência do personagem é transferida para o plano Material Negativo. Apenas uma sombra de sua antiga existência permanece no plano Material Primário, e a transformação sempre deixa a vítima terrivelmente insana e inegavelmente maligna.

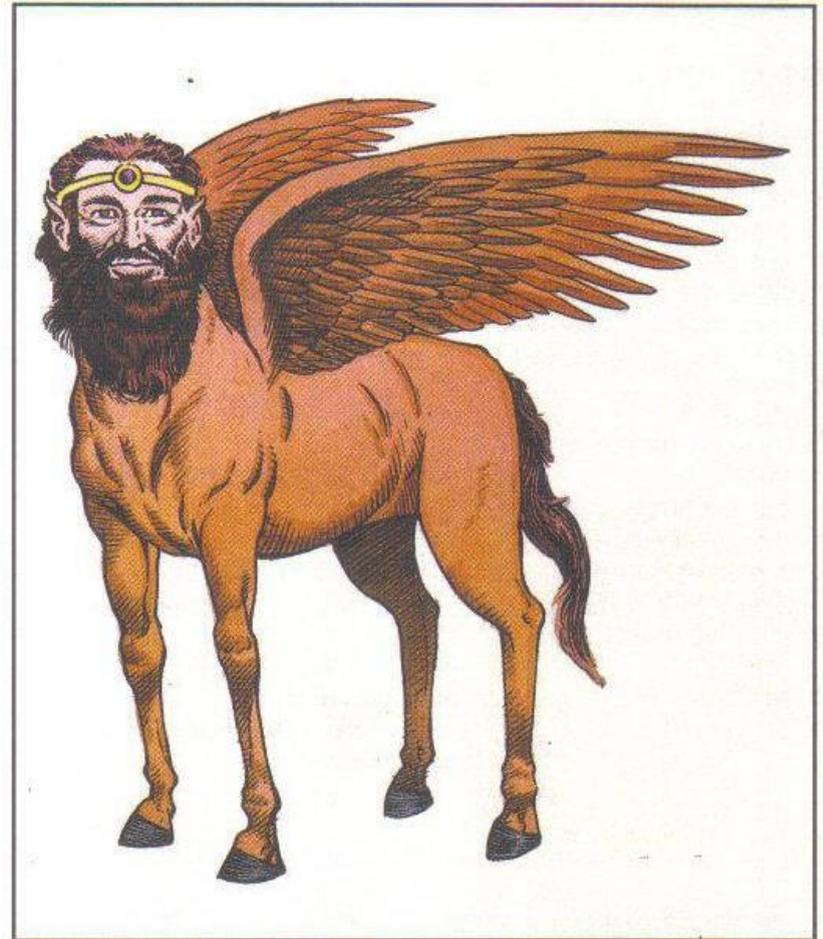
Todas as tentativas de remover a maldição de sombras capturadas sempre falharam, embora tenham fornecido mais pistas sobre a natureza da moléstia. *Desejo Restrito* provou ser apenas parcialmente bem-sucedida: a vítima retorna à vida por apenas uma hora, e permanece insana durante esse período. Especulou-se recentemente que *Desejo*, seguida de *Cura Completa*, talvez fosse capaz de restaurar a sombra ao seu estado original, mas deve-se deixar claro que isso é apenas uma teoria.

Felizmente, é difícil que as sombras deixem seus covis. Um grupo corajoso que deseje resgatar um guerreiro ou mago perdido deve ter bastante tempo para se aventurar e recuperar seu amigo, desde que ninguém mais explore a masmorra e mate o infeliz personagem enquanto as sombras estiverem ausentes.

O corpo original da vítima é destruído quando ocorre a transformação em sombra. Talvez isso seja um efeito da maldição, ou um resultado da exposição descuidada ao plano Material Negativo. De qualquer maneira, matar uma sombra significa apenas cortar o laço entre as formas do plano Material Primário e plano Material Negativo.

	Menor	Superior
CLIMA/TERRENO:	Qq um (prefer. quente)/Qq região aberta	
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Manada	Líder da manada
PERÍODO DE ATIV.:	Período mais quente do dia	
DIETA:	Herbívora	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)	Gênio (17-18)
TESOURO:	G	Nenhum
TENDÊNCIA:	Justa	Justa

QUANT./ENC.:	2d4	1-2
CA:	4	2
MOVIMENTO:	12, Vn 24 (C)	15, Vn 30 (B)
DADOS DE VIDA:	9 +9	14 +14
TACO:	11	5
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO/ATAQUE:	1d6/1d6	3d6/3d6
ATAQ. ESPECIAIS:	Poderes psiônicos	Poderes psiônicos
DEF. ESPECIAIS:	Poderes psiônicos	Poderes psiônicos, invisibilidade
PROT. À MAGIA:	25%	50%
TAMANHO:	G (como mula)	G (como cavalo de milícia)
MORAL:	Campeão (15-16)	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	8.000	15.000



Shedus são nativos de climas quentes e áridos. Possuem pequenos, mas poderosos, corpos equinos, dotados de asas emplumadas. Sua cabeça é grande e humanóide, semelhante à cabeça de um anão. Esses seres sempre têm barba e bigode, e cabelos espessos e ondulados.

Todos os shedus usam uma faixa simples na cabeça, feita de tecido trançado ou corda, com um botão simples como adorno. O botão é centrado na testa, e o material de que é feito representa o status do usuário. Do menor ao maior grau, pode ser de prata, ouro, platina, safira, rubi ou diamante. Shedus menores quase nunca possuem um botão acima do status platina, e os superiores quase nunca usam gemas abaixo do status safira.

Essas criaturas vagam pelos planos Material Primário, Astral e Etéreo, promovendo a causa da ordem e da bondade, ajudando criaturas necessitadas e combatendo o mal. Shedus superiores geralmente lideram manadas de seis ou mais shedus menores.

COMBATE: Todos os seres dessa espécie atacam com seus cascos dianteiros. Entretanto, as duas formas de shedus preferem utilizar os poderes psiônicos sempre que possível.

SHEDU MENOR

Idiomas: Shedus menores falam shedu, lamia, lammasu e a maioria das línguas humanas (embora não falem comum). Evidentemente, eles sempre podem usar empatia (uma forma limitada de telepatia, veja a seguir).

RESUMO PSIÔNICO:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
9	4/4/13	Todos/Todos	= Int	100

Shedus menores têm os cinco poderes listados abaixo (dentro das três disciplinas), e podem usá-los sem o gasto de PPPs. Além disso, sempre conhecem quaisquer três ciências e cinco devoções desejadas (dessas disciplinas ou de outras). Cada criatura tende a se especializar em uma disciplina particular para complementar o poder da manada (cada indivíduo toma uma disciplina diferente).

Psicometabolismo - Devoções: forma ectoplásmica.

Telepatia - Devoções: contato, empatia, elo mental.

Psicotransporte - Devoções: projeção astral.

SHEDU SUPERIOR

Shedus superiores irradiam *Proteção ao Mal*, 3m.

Idiomas: Shedus superiores falam shedu, lamia, lammasu, comum e a maioria das línguas humanas. Entretanto, sempre podem utilizar telepatia, estabelecendo até contato rudimentar com plantas.

RESUMO PSIÔNICO:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
14	5/12/15	Todos/Todos	= Int	200

Poderes Comuns (* denota poderes sempre possuídos, # denota poderes naturais que são como poderes psiônicos, mas não requerem gasto de pontos):

Defesa - barra mental*#.

Clarividência - Ciências: enxergar auras, discernimento, clarividência, ler objetos, precognição; **Devoções:** perceber o perigo, sensibilidade a impressões psíquicas.

Psicometabolismo - Ciências: conter energia, metamorfose; **Devoções:** controlar corpos, forma ectoplásmica*#.

Psicocinésia - Ciências: telecinésia; **Devoções:** agitação molecular, manipulação molecular.

Telepatia - Ciências: dominação, dominação em massa, elo mental*#; **Devoções:** contato*, invisibilidade*#, sugestão pós-hipnótica.

Psicotransporte - Ciências: Jornada de possibilidades*#, teleporte*#; **Devoções:** porta dimensional, passeio dimensional*#.

SIRINE

CLIMA/TERRENO:	Água doce ou salgada, temperada ou tropical, em áreas despovoadas
FREQÜÊNCIA:	Rara (água salgada) ou muito rara (água doce)
ORGANIZAÇÃO:	Solitária ou família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Alta a gênio (13-18)
TESOURO:	L, M, N, Q; X
TENDÊNCIA:	Qualquer uma

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2d4)
CA:	3
MOVIMENTO:	12, Nd 24
DADOS DE VIDA:	4-7
TACO:	4 DV: 17 5-6 DV: 15 7 DV: 13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Canção, poderes mágicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Poderes mágicos, respiração aquática
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	M (1,5 - 1,8m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	4 DV: 2.000 (+1.000 para cada dado de vida adicional)

Sirines são belos seres femininos, semelhantes às mulheres, que habitam qualquer ambiente aquático. Elas possuem os tons da pele humana, mas podem chegar a uma coloração suavemente verde amarelada; seus cabelos podem ser de qualquer cor, embora prateado e verde-escuro sejam mais frequentes. Sirines possuem corpos belíssimos, e usam trajes sumários.

A maioria dessas criaturas é anti-social, tentando sempre afastar intrusos. Sirines malignas são as que tomam as medidas mais severas contra invasores. Uma minoria, no entanto, sente-se faminta por interação social, e tenta atrair humanos ou semi-humanos junto de si por algum tempo.

Esses seres falam sua própria língua e a linguagem das raças inteligentes mais próximas. Eles podem respirar tanto na água quanto fora dela, e possuem infravisão de 36 metros.

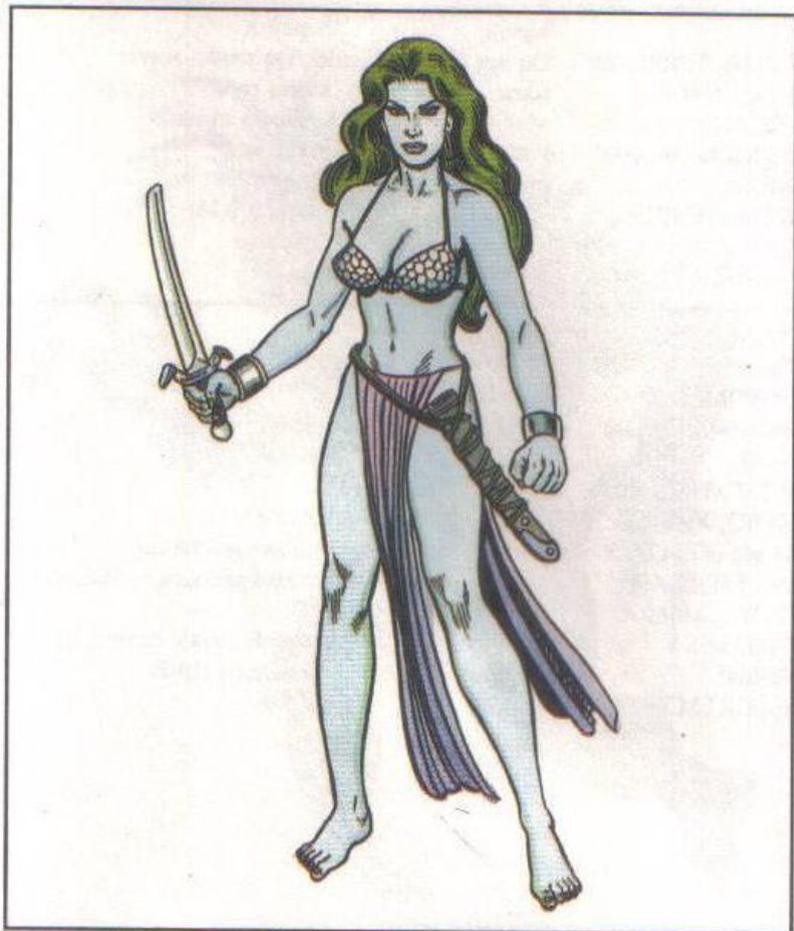
COMBATE: Uma sirine solitária sempre tem 6 ou 7 dados de vida; cada membro de um grupo tem uma chance igual para 4, 5 ou 6 dados de vida. Todos os membros de uma tropa têm a mesma tendência básica (todas *malignas*, *benéficas* ou *neutras* no que diz respeito ao bem e ao mal). Qualquer sirine pode defender sua privacidade com alguma aptidão.

Essas criaturas possuem Destreza 18; combinada à sua magia natural, esse fato garante uma CA excepcional. A maioria (90%) carrega uma espada curta ou uma adaga, e 30% carrega armas de arremesso, assim como azagaias e fundas. Cada arma tem uma chance (10%) de ser mágica, e azagaias do relâmpago são comuns.

Esse povo possui várias habilidades mágicas, cada uma podendo ser utilizada uma vez por dia, e como se fosse um mago de 11º nível: *Enfeitiçar Pessoas*, *Névoa*, *Metamorfosear-se* e *Invisibilidade Melhorada*. A habilidade de enfeitiçar é empregada através do canto da sirine, e todas as pessoas num raio de 10 metros estão sujeitas ao efeito.

Se uma dessas criaturas toca um oponente, ele deve realizar um teste de resistência a veneno; aqueles que falharem têm sua Inteligência reduzida a 2. Esse toque é automático para indivíduos enfeitiçados, mas requer um ataque normal para atingir outros. Uma tentativa de *Dissipar Magia* bem-sucedida (contra 11º nível) irá restaurar a Inteligência da vítima; o toque de uma sirine também pode anular o efeito. Qualquer sirine pode restaurar a Inteligência tomada por outro ser da espécie.

Esses seres realizam testes de resistência como magos de 11º nível, com um bônus de +2 contra veneno. Eles são imunes a todos os ataques gasosos.



HABITAT/SOCIEDADE: Sirines são encontradas apenas em lugares solitários e desabitados. A maioria vive próxima a formações rochosas ou em pequenas ilhas no mar. Algumas escolhem viver em água doce, mas a tendência geral da espécie é evitar essas áreas, pois é comum haver habitantes nas proximidades de rios e lagos. Além disso, pode ser difícil chegar a tais lugares.

Jovens sirines geralmente vivem com suas irmãs, pois tendem a ser sociáveis. Entretanto, à medida que envelhecem, elas se tornam mais reclusas e contemplativas, e eventualmente procuram por um lar que seja só seu, onde possam pensar e cantar em paz. Mesmo assim, elas podem vir a sentir algum desejo por companhia.

Sirines geralmente se acasalam com machos humanos. Algumas escolhem elfos, tritões ou povo submarino como parceiros, o que resulta em crianças com algumas características dos pais. Essas mulheres das águas nunca formam relações duradouras, pois alegam que o chamado do mar é muito poderoso.

Após um período de gestação de nove meses, sirines dão à luz a 1d4 bebês, que são nutridos e protegidos pela mãe até os cinco anos. Depois disso as jovens estarão por sua própria conta, vivendo da generosidade do mar. Alcançando a maturidade aos dez anos de idade, essas criaturas vivem por volta de cinquenta anos, sem perder sua beleza.

Tais criaturas vivem para cantar e para filosofar sobre o mar. Se privadas de suas vozes, ou confinadas longe da água, elas definharão lentamente até a morte. Elas geralmente detêm um grande conhecimento a respeito da história de sua região e quaisquer eventos em andamento. Algumas vezes, as sirines trocam esse conhecimento por companhia.

ECOLOGIA: Sirines não são, de maneira alguma, prejudiciais ao seu ambiente, pois matam somente o suficiente para comer, e nunca tomam muito do mar. Essas criaturas têm poucos inimigos naturais, e são capazes de cuidarem de si mesmas. Embora façam belos ornamentos de conchas marinhas, pele de peixe e algas, essas criaturas conseguem outros itens e tesouros revirando navios naufragados.

	Esqueleto	Esqueleto Animal	Esqueleto Monstro
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Bando	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Não(0)
TESOURO:	Nenhum	Ver abaixo	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-30 (3d10)	2-20 (2d10)	1-6
CA:	7	8	6
MOVIMENTO:	12	6	12
DADOS DE VIDA:	1	1 -1	6
TACO:	19	20	15
Nº DE ATAQUES:	1	1	1
ATAQUES ESPECIAIS:	1-6 (arma)	1-4	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,8 metro)	P-M (0,9-1,5m)	G-I (2-4,5m)
MORAL:	Especial	Especial	Especial
VALOR EM XP:	65	65	650

Todos os esqueletos são mortos-vivos animados magicamente, criados como guardiões ou guerreiros por poderosos magos e sacerdotes malignos.

Eles não aparentam ter os ligamentos ou a musculatura que permitem o movimento nos seres vivos. Em vez disso, seus ossos são magicamente unidos durante a execução de *Animar os Mortos*.

Esses monstros podem ser feitos com ossos de humanos e semi-humanos, animais de tamanho de humanos ou menores, ou até mesmo humanóides gigantes como bugbears e gigantes.

COMBATE: Esqueletos de tamanho humano sempre lutam com armas, geralmente uma espada ou lança enferrujada. Devido a sua natureza mágica, eles não lutam tão bem como os seres vivos, e infligem apenas 1-6 pontos de dano quando atingem seus oponentes. Esqueletos de animais quase sempre mordem, com dano de 1-4, a menos que esse valor seja obviamente menor (por exemplo, ratos esqueletos deveriam infligir apenas 1-2 pontos de dano, etc.). Esqueletos de monstros, sempre construídos a partir de criaturas humanóides, usam armas gigantescas, e infligem o mesmo dano que seus semelhantes vivos, mas sem qualquer bônus de Força.

Esses mortos-vivos são imunes a todas as magias do tipo *Sono*, *Enfeitiçar* e *Imobilizar*. Por terem sido criados a partir de ossos, ataques baseados em frio não causam dano algum. Devido ao fato de esses corpos serem quase totalmente vazios, armas de perfuração e corte (como adagas, espadas ou lanças) infligem apenas metade do dano. Armas de concussão, com grandes extremidades projetadas para esmagar e quebrar ossos, causam dano normal. Água benta inflige 2-8 pontos de dano por frasco que atinja o monstro.

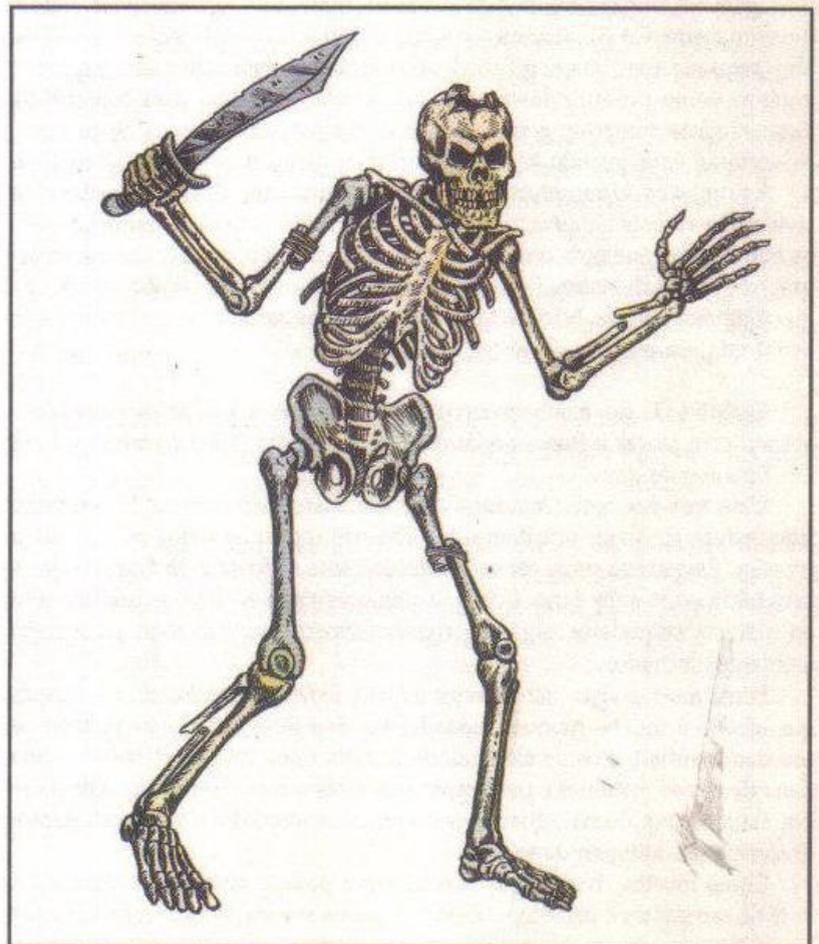
Esqueletos são imunes a *Medo*, e nunca precisam fazer testes de moral; geralmente recebem ordens para lutar até a morte. Quando um esqueleto morre, ele cai em pedaços, produzindo um forte estrondo.

HABITAT/SOCIEDADE: Esqueletos não têm vida social, nem hábitos dignos de nota. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar onde haja um mago ou sacerdote poderoso o suficiente para criá-los. Note que alguns sacerdotes da neutralidade, ligados a divindades dos mortos ou da morte, não raro erguem exércitos inteiros de seguidores animados em tempos de crise. Clérigos do bem podem criar esqueletos apenas se o ser morto tiver dado permissão (antes ou após a morte), e se sua divindade aceitar a execução do ato. De qualquer forma, violar o descanso eterno de qualquer ser ou animal é algo que a maior parte das divindades do bem condenam severamente.

Esqueletos não possuem qualquer tipo de mente, e podem apenas obedecer às ordens mais simples, compostas apenas de uma ou duas sentenças, formuladas por seus criadores. Esses mortos-vivos lutam sem

organização alguma, e tendem a executar ordens complexas de forma desastrada e incompetente. Não é difícil encontrar mais de um tipo de esqueleto (monstros com animais, animais com humanos) trabalhando juntos para proteger a masmorra ou a torre de seu mestre.

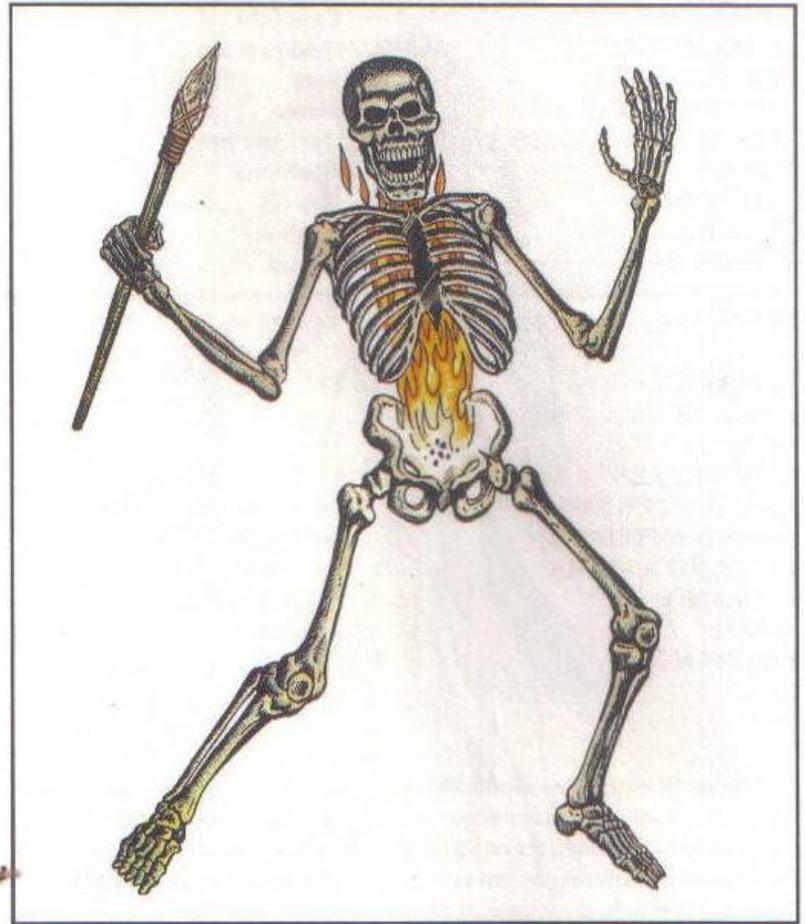
ECOLOGIA: A não ser que os restos de um esqueleto sejam destruídos, ou os ossos afastados uns dos outros, o morto-vivo pode ser recriado com o uso de *Animar os Mortos*. Rumores de que o uso de *Animar os Mortos* de círculos superiores criam esqueletos capazes de se reconstituir e continuar lutando após terem sido destruídos ainda não foram confirmados.



ESQUELETO GIGANTE

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4 +4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d12
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (4m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	975



Esqueletos gigantes são similares aos esqueletos mortos-vivos mais comuns, mas foram criados a partir de uma combinação de magias e são, dessa maneira, mais letais que seus primos menores. Têm aproximadamente 4,2 metros de altura, e são esqueletos humanos expandidos magicamente. Eles geralmente aparecem armados com lanças longas ou foices, que terminam em longas lâminas ósseas. Poucos indivíduos usam escudos (tendo, dessa maneira, CA 3). Mortos-vivos desse tipo dificilmente são encontrados. Um pequeno fogo mágico brilha no interior do peito de cada esqueleto gigante, como produto das magias que foram utilizadas para construí-lo. Essas chamas começam acima da pélvis, e alcançam os ossos do pescoço. Misteriosamente, quando as chamas tocam os ossos, não ocorre queimadura.

Esqueletos gigantes não se comunicam. Eles podem obedecer a comandos verbais simples, dados pelo seu criador, mas irão ignorar todos os outros. Para que uma ordem seja compreendida, ela deve conter não mais que três frases distintas. Por exemplo: "Fique nesta sala. Tenha certeza de que ninguém entrará. Não permita que o príncipe saia", é o tipo de instrução que a criatura poderia obedecer.

COMBATE: Em combate corpo a corpo, esqueletos gigantes geralmente atacam com lanças e foices de lâminas ósseas. Cada golpe certo infligirá 1d12 pontos de dano.

Uma vez por hora (seis turnos), o esqueleto pode retirar de seu peito uma esfera de fogo, originada das chamas que queimam em sua caixa torácica. Essa esfera pode ser arremessada como se fosse uma *Bola de Fogo*, e causa 8d6 pontos de dano. Como são imunes tanto ao fogo natural quanto ao mágico, esqueletos gigantes freqüentemente usarão esse ataque em ambientes fechados.

Esses mortos-vivos são imunes a *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e à magias que afetem a mente. Ataques baseados em frio infligem apenas metade de seu dano normal, e os de eletricidade causam dano total. Eles sofrem meio dano de armas cortantes e perfurantes e apenas um ponto por dado de dano por ataques com flechas, quadrelas ou armas de combate à distância. Armas de concussão infligem dano total.

Como mortos-vivos, esqueletos gigantes podem ser afetados pelo *poder da fé* de sacerdotes e paladinos. Entretanto, eles são mais difíceis de lidar que

esqueletos mundanos, e são tratados como múmias. Água benta utilizada contra eles causa 2d4 pontos de dano por frasco.

HABITAT/SOCIEDADE: Os primeiros esqueletos gigantes a surgirem em Ravenloft foram criados pela sacerdotisa morta-viva Radaga em seu lar, dentro do domínio de Kartakass. Outros têm aprendido as magias e técnicas necessárias para criar esses monstros; dessa maneira, esqueletos gigantes estão começando a aparecer gradualmente em outros domínios onde mortos e mortos-vivos espreitam.

Esqueletos gigantes são utilizados como guardas e sentinelas por aqueles com poder para criá-los. É dito que os poderes das trevas podem ver tudo que acontece diante dos olhos desses autômatos amaldiçoados, mas não há confirmação de tal rumor.

ECOLOGIA: Como os esqueletos animados menores, esses mortos-vivos não possuem um lugar na natureza. Eles são criados a partir dos ossos daqueles que morreram, e são aberrações aos olhos de todos que acreditam na santidade da vida e na bondade.

O processo através do qual são criados é negro e maligno. Tentativas de criá-los fora de Ravenloft têm falhado, o que deixa claro que eles são de alguma maneira ligados aos próprios poderes das trevas. Aquele que deseja criar um esqueleto gigante tem que possuir um esqueleto intacto de um ser humano ou semi-humano. Então, numa noite em que a névoa cobre a Terra, deve-se recitar *Animar os Mortos*, *Criar Fogo*, *Expandir* e *Resistir Calor* sobre os ossos. Quando a última magia for lançada, os ossos crescerão, tornando-se mais espessos, e a criatura se levantará. O criador deve fazer um teste dos Poderes de Ravenloft por ter tomado parte nesse ritual maligno.

ESQUELETO GUERREIRO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Egoísta

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	9 +2 a 9 +12
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Por arma (+3 na jogada de ataque)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	90%
TAMANHO:	M (1,8 - 2m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	4.000



Antes eram soldados de grande poder e perícia, agora tornaram-se lordez mortos-vivos reduzidos a esse horrível estado por magos ou semideuses malignos, que aprisionam suas almas em tiaras douradas. A única razão pela qual o esqueleto permanece no plano Material Primário é procurar e recuperar as tiaras que contêm sua alma.

O esqueleto guerreiro aparece como um esqueleto amarelo e rachado, recoberto por vestígios de carne putrefata. Seus olhos são buracos negros que contêm pontos de luz avermelhada. Ele traça a armadura escurecida e os ornamentos apodrecidos que usava em sua vida mortal.

COMBATE: Qualquer um que possua a tiara dourada de um esqueleto guerreiro pode controlar as ações do monstro, contanto que o controlador fique num raio de 85 metros do esqueleto, e poderá exercer controle ativo ou passivo. Quando assume o controle ativo, ele pode ver tudo o que o esqueleto vê, comandá-lo mentalmente para lutar, procurar tesouros ou fazer qualquer outra ação; entretanto, o próprio controlador não poderá recitar magias (se souber), mover-se ou tomar qualquer atitude. No modo passivo, o controlador pode agir normalmente, embora fique incapacitado de enxergar pelos olhos do esqueleto guerreiro; o monstro se mantém inerte enquanto o controlador permanece passivo. O dono da tiara pode mudar de um modo para outro à vontade.

O personagem tem que estar com a tiara em sua cabeça para poder controlar o guerreiro, se for removida ele não poderá mais dar ordens. Se a tiara permanecer em poder do personagem, ele poderá reassumir o controle do esqueleto mais tarde. Se o controlador perder a posse da tiara, por qualquer motivo, o guerreiro imediatamente se dirige até o personagem com o dobro de sua velocidade normal (12), com o intuito de atacá-lo e destruí-lo. O guerreiro não descansa até destruir seu antigo amo, ou até que o controle seja restabelecido. Se o esqueleto colocar a tiara em sua própria cabeça, tanto o guerreiro quanto a tiara se transformarão em pó.

Quando um personagem tiver contato com a tiara pela primeira vez, é improvável que ele saiba que um esqueleto estará em busca da jóia, a não ser que reconheça o significado do item. Para estabelecer o controle inicial, o personagem deve colocar a tiara em sua cabeça. Além disso, ele tem que ser capaz de ver o esqueleto, e precisa se concentrar durante uma rodada,

fazendo um teste de Sabedoria; se o teste falhar, novas tentativas poderão ser feitas nas rodadas subsequentes. Enquanto isso, o esqueleto guerreiro continua a se aproximar, tentando destruir o personagem e tomar posse da tiara. Se a concentração for quebrada antes do controle ser estabelecido — por exemplo, se o personagem tiver que se defender contra um ataque — uma nova tentativa consumirá três rodadas. Para ser efetiva, a tiara não poderá ser utilizada com nenhum outro adereço da cabeça; colocá-la sobre um elmo, por exemplo, anula seu poder, embora o esqueleto guerreiro ainda esteja a par da sua presença.

Esses mortos-vivos geralmente lutam com montantes, mas podem usar outras armas. Esqueletos guerreiros fazem todos seus ataques a armas com um bônus de +3 na jogada de ataque; essa é uma habilidade natural, a arma por si só não é mágica.

Apenas armas mágicas afetam esqueletos guerreiros. Eles possuem uma proteção à magia de 90%. A mera visão de um desses monstros faz com que qualquer criatura com menos de 5 dados de vida fuja em pânico. Esqueletos guerreiros não podem ser afetados pelo *poder da fé* de sacerdotes.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros geralmente são encontrados próximos às áreas onde suas vidas mortais tiveram fim ou onde foram enterrados, e possuem uma quantidade razoável de tesouro.

ECOLOGIA: Esqueletos guerreiros são usados por seus controladores como guarda-costas, servos ou trabalhadores. Como esses mortos-vivos são obcecados por suas tiaras e, dessa maneira, pouco confiáveis, criaturas malignas e outros mortos-vivos raramente se associam a eles.

SLAAD

CLIMA/TERRENO:	Vermelho	Azul
FREQÜÊNCIA:	Limbo	Limbo
ORGANIZAÇÃO:	Incomum	Rara
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Grupo	Grupo
DIETA:	Qualquer um	Qualquer um
INTELIGÊNCIA:	Carnívora	Carnívora
TESOURO:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TENDÊNCIA:	K, Q	K, Q
	Inconstante	Inconstante
QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-18	2-12
CA:	4	2
MOVIMENTO:	6	6
DADOS DE VIDA:	7 +3	8 +4
TACO:	13	13
Nº DE ATAQUES:	3	5
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4/2-16	2-12/2-12/
	2-12/2-16	2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Atordoar, pílula-ovo	Doença
DEFESAS ESPECIAIS:	ver abaixo	Arma +1 ou melhor p/ ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%	40%
TAMANHO:	G (2,4m de altura)	G (3m de altura)
MORAL:	Média (8-10)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	7.500	16.500

Os slaads vivem no plano exterior do Limbo. Sua forma é sempre a de um imenso sapo bípede, muito embora os seres mais poderosos sejam capazes de *Metamorfosar-se* ou de mudar de forma, algumas vezes ficando parecidos com homens. Na forma de sapo, a cabeça da criatura é imensa, e suas garras são extremamente afiadas. Existem símbolos poderosos desenhados na testa do monstro, que servem para denotar status. Esses monstros falam sua própria língua e, ocasionalmente, algumas línguas de raças malignas. A telepatia garante que consigam compreender e se comunicar com todas as coisas.

SLAAD VERMELHO

Slaads são combatentes perversos e rápidos. Podem ser brutais quando se vêem em vantagem numérica, geralmente cercando grupos menores de outros seres, atormentando-os até trucidá-los.

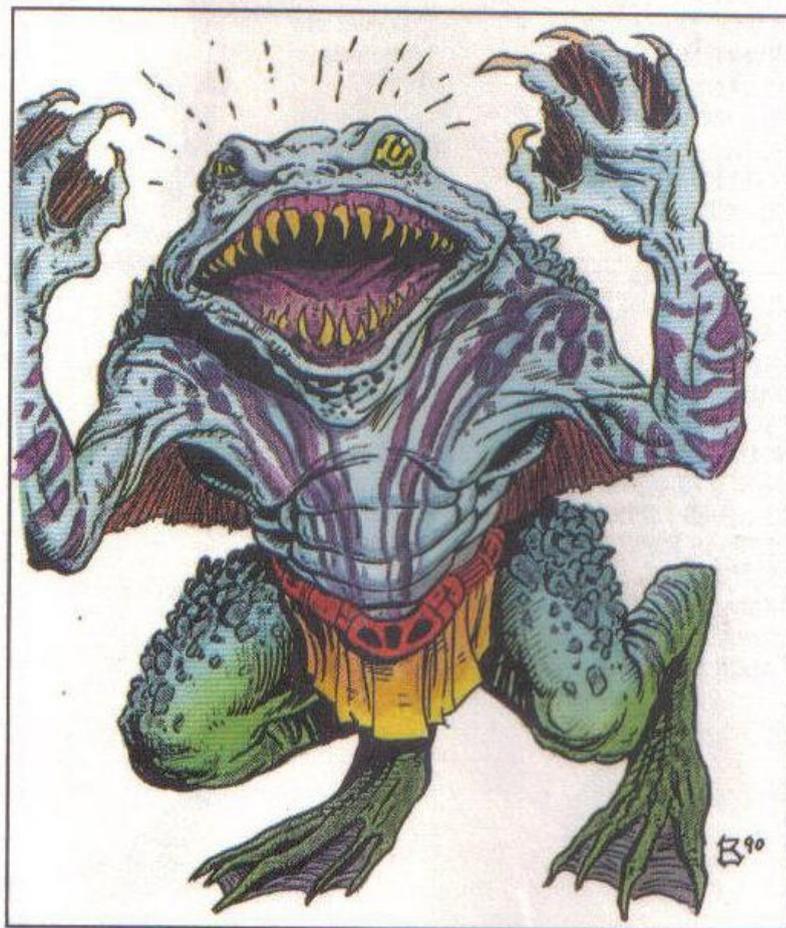
COMBATE: Slaads vermelhos atacam com duas garras que infligem 1-4 pontos de dano, e uma mordida de 2-16 pontos. Eles não são muito inteligentes, às vezes optando por táticas previsíveis.

Esses monstros possuem uma glândula especial sob a pele de cada garra. Quando atingem um oponente dessa forma, há uma chance (25%) de que uma pílula-ovo seja introduzida no corpo da vítima. Essa pílula começa a se mover no hospedeiro, até chegar na cavidade torácica, geralmente sem que ele sequer imagine que foi infectado. Então, o ovo permanece em gestação durante 3 meses, formando um bebê vermelho que devora seu caminho para fora do corpo da vítima, matando-a no processo. O hospedeiro começa a passar terrivelmente mal 24 horas antes do bebê slaad devorar seu caminho. Uma pílula-ovo pode ser detectada somente por *Detectar Maldade*, e pode ser eliminada somente por *Remover Maldições* ou efeito místico similar.

Slaads vermelhos regeneram à taxa de 3 pontos por rodada de combate. Eles podem tentar utilizar *Portal* duas vezes por dia, com chance de sucesso de 35%, para trazer um a dois slaads adicionais. Uma vez por dia, esses grandes sapos vermelhos podem atordoar oponentes, emitindo um coxo que afetará a todos num raio de 6 metros. Vítimas devem ser bem-sucedidas num teste de resistência à paralisação ou ficam incapacitadas por duas rodadas.

SLAAD AZUL

Slaads azuis são guerreiros brutais, especializados no combate em grande escala.



COMBATE: Os monstros azuis possuem duas protuberâncias ósseas, afiadas, nas costas de cada mão. Essas potentes armas infligem 2-12 pontos de dano num golpe bem-sucedido. Slaads azuis desenvolveram um estilo especial de luta com essas lâminas, que os habilita a atacar duas vezes com cada garra, por rodada. A mordida causa 2-16 pontos de dano e tem uma chance (10%) de infectar seu oponente com uma doença de apodrecimento. Essas criaturas possuem os seguintes poderes:

Imobilizar Pessoas (uma pessoa apenas), *Criar Passagem* e *Telecinésia*.

Eles podem tentar utilizar *Portal* quatro vezes por dia, com uma chance de 40% de sucesso, para trazer um a quatro slaads vermelhos ou um a dois slaads azuis.

SLAAD VERDE

Vistos muito raramente, eles são a forma mais avançada dos slaads menores. Esses seres atacam com garras, causando 3-8 (1d6+2) pontos de dano.

SLAAD CINZA

Conhecidos como executores, e muito raros, slaads cinza são superiores. Utilizam o sistema de ataque garra/garra/mordida, causando de 4 a 10 pontos de dano (com suas temíveis garras), e de 2 a 16 pontos de dano com a mordida.

SLAAD DA MORTE

Os maiores de todos os slaads, são mestres absolutos de sua raça. Suas garras infligem de 3 a 18 pontos de dano, e a mordida causa de 2 a 20 pontos de dano.

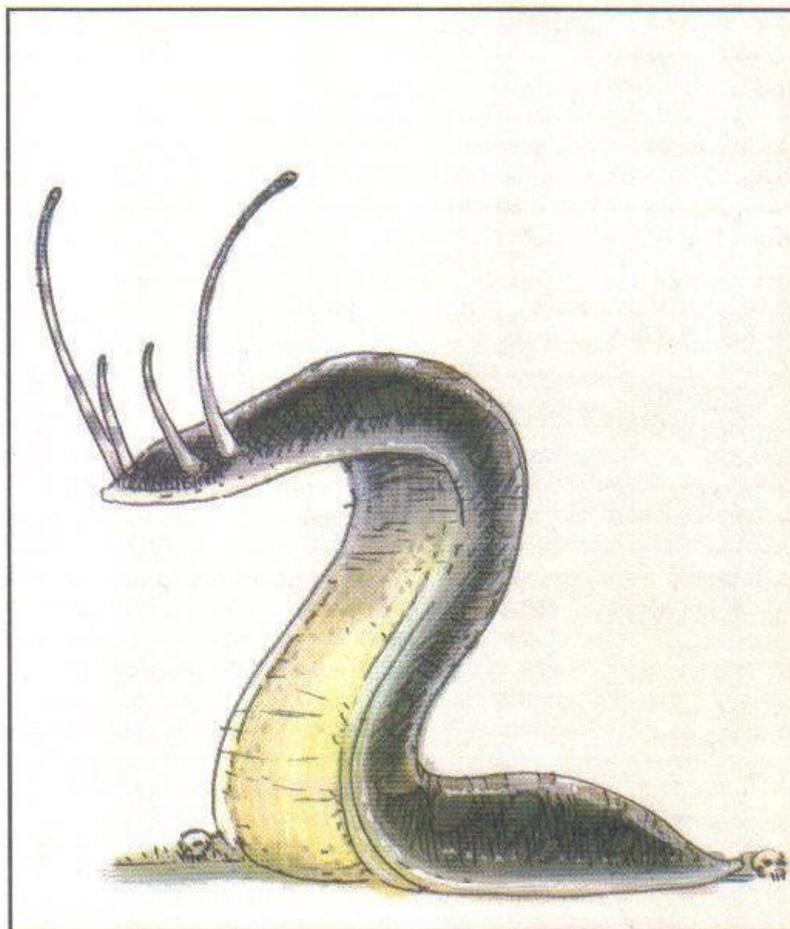
HABITAT/SOCIEDADE: Slaads possuem uma sociedade hierarquizada. Seu sistema de castas, rígido, faz com que os fortes eliminem os fracos apenas por desobediência; slaads menores são forçados à servidão. Os vermelhos e os azuis cooperam em situações de emergência.

ECOLOGIA: Embora esses monstros habitem os planos exteriores e possam ser vistos facilmente viajando para os planos inferiores, têm muito pouco a ver com a Guerra de Sangue entre os baatezus e os tanar'ris.

LESMA GIGANTE

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo e úmido
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CA:	8
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	12
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Cuspida ácida
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune a armas de concussão
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	1-A (7,6m - 15,2m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	5.000



Lesmas gigantes são imensas mutações onívoras das pequenas e benignas lesmas de jardim. Sua boca bem desenvolvida é capaz de mastigar carne, e plantas, e elas cospem um ácido altamente corrosivo em sua comida. A maioria desses seres é cinza-clara, com o ventre branco e pálido.

COMBATE: Lesmas gigantes podem morder, causando 1d12 pontos de dano, mas seu ataque principal vem da saliva, cujo ácido é cuspidado sobre um único alvo, corroendo qualquer tecido orgânico (vegetal ou animal). O líquido também destruirá equipamento (*teste de resistência* a ácido). Essa saliva inflige 4d8 pontos de dano (*teste de resistência* a Sopro-de-Dragão bem-sucedido significa dano pela metade). Lesmas gigantes podem usar o ataque de ácido em todas as rodadas (seu estoque de saliva nunca se esvai). Essas criaturas não são muito precisas em seus ataques; o primeiro tiro tem apenas 10% de chance de acertar o alvo. O sucesso dos tiros subsequentes depende da distância até o alvo — a chance básica de acertar é de 90% a 10 metros de distância. Se a lesma errar, o ácido acerta a 3,5 metros do alvo desejado (determine a direção ao acaso). Observe que esses monstros gigantes são invulneráveis ao próprio cuspe ácido.

Essas criaturas são muito fortes, podendo pôr abaixo construções de madeira rapidamente. Elas não têm ossos, e podem se comprimir em buracos normalmente intransitáveis para predadores muito menores.

A língua áspera de uma lesma gigante lhe permite escavar 30 centímetros de terra ou 15 centímetros de madeira por rodada, o que torna a maior parte das barricadas comuns inúteis contra ela.

Devido à ausência de ossos e à pele espessa e elástica, o monstro pode ser ferido apenas por armas de corte ou perfuração e por ataques mágicos.

HABITAT/SOCIEDADE: Lesmas gigantes podem ser encontradas em qualquer ambiente escuro e úmido. São criaturas solitárias, e não falam nenhuma língua. Sensíveis, exibem reações instintivas quando confrontadas.

ECOLOGIA: Ninguém até hoje encontrou um bom uso para tais monstros, exceto talvez como devoradores de lixo. Esses seres não têm predadores conhecidos. Comem de tudo, mas preferem carne fresca. Já que essas lesmas possuem apetite imenso, elas raramente atacam criaturas

pequenas, cuja presença quase nunca percebem. Mesmo num dia de boas caçadas, geralmente têm que complementar a alimentação com vegetais.

Lesmas normais têm uma reação desagradável ao contato com o sal: secam e morrem por desidratação em 1d4+1 rodadas. É improvável que essa técnica seja adaptável para a variação gigante, mas algumas magias de criação e convocação podem ser adaptadas, se isso parecer útil.

SERPENTE

	Anfísbena	Boalisco	Constritora (Normal)	Constritora (Gigante)	Envenenadora	Veneno (Normal)	Veneno (Gigante)	Marinha Gigante	Cuspidora
CLIMA/TERRENO:	Qq um Temperado	Qq um Tropical	Qq um (quente)	Qq um (quente)	Deserto	Qq um	Qqum	Tropical marinho	Terra tropical
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Rara	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Incomum	Rara
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Animal (1)	Animal (1)	Animal (1)	Baixa (5-7)	Animal (1)	Animal (1)	Animal(1)	Animal (1)
QUANT/ENC:	1-3	1-3	1-2	1-2	1-2	1-6	1-6	1-8	1-4
CA:	3	5	6	5	7	6	5	5	5
MOVIMENTO:	12	12	9	9	12, Nd 6	15	15	12, Nd 12	12
DADOS DE VIDA:	6	5 +1	3 +2	6 +1	1 +3	2 +1	4 +2	10	4 +2
TACO:	15	17	17	15	19	19	17	11	17
Nº DE ATAQUES:	2	2	2	2	1	1	1	2	2
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3	1-3/2-7	1/1-3	1-4/2-8	1-3	1	1-3	1-6/3-18	1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno	Olhar e esmagamento	Esmagamento	Esmagamento	Veneno e olhar hipnótico	Veneno	Veneno e constrição	Veneno	Cusparada venenosa
DEFESAS ESPECIAIS:	ver abaixo	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (4m)	G (7,6m)	M (3m-6m)	G (9m ou +)	M (3,6m)	P (1,5m)	M (3,6m)	A (15m ou +)	M (2,4m)
MORAL:	Mediano (9)	Resoluto (10)	Mediano (8)	Mediano (9)	Incerto (6)	Mediano (8)	Mediano (9)	Resoluto (11)	Média (9)
VALOR EM XP:	650	975	175	650	175	175	420	3.000	650
Anciã:	1.400	2.000	420	1.400	420	420	975	5.000	1.400
Jaculi:	975	1.400	270	975	N/A	270	650	N/A	975

Serpentes são répteis de corpo longo e gracioso, encontráveis em qualquer lugar do mundo, até mesmo nas regiões polares.

Existem basicamente dois tipos, em todos os tamanhos. As venenosas se caracterizam pelo tamanho pequeno e veneno mortal; as grandes constritoras esmagam suas vítimas até a morte. Os dois tipos dormem durante vários dias após uma refeição. Todas as serpentes trocam de pele várias vezes ao ano. Os monstros apresentados aqui partilham as seguintes características:

ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívora
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma

Serpentes temem as chamas, afastando-se de fogo aberto. Sofrem uma penalidade de -6 no moral quando atacadas dessa forma.

ANFÍSBENA

Esses monstros possuem uma cabeça em cada extremidade; as duas têm poderosas presas. Elas se movimentam agarrando um dos pescoços e rolando. Podem atacar com ambas as cabeças, cada uma visando um alvo diferente. Vítimas atingidas pela picada e que venham a falhar num teste de resistência a veneno morrem instantaneamente. Anfísbenas são imunes a ataques baseados em frio.

BOALISCO

Uma boalisco é uma serpente constritora tropical dotada de ataque visual. Qualquer criatura que não consiga evitar os olhos do réptil (falhando num teste de resistência à petrificação) é infectada com uma doença mágica de apodrecimento, idêntica à transmitida por uma múmia. Os que se recusarem a olhar na direção da boalisco, evitam automaticamente esse ataque, mas sofrem uma penalidade de -4 na CA. Vítimas surpreendidas sempre serão afetadas pelo olhar de uma serpente boalisco (sem direito a teste de resistência). O monstro pode usar esse ataque em todas as rodadas, além dos normais de mordida/constrição.

SERPENTE CONSTRITORA

Constritoras de todos os tamanhos se escondem nos galhos das árvores, esperando pacientemente até que possam deslizar ou cair sobre suas vítimas. Uma vez atingida, a vítima é esmagada, automaticamente sofrendo dano a cada rodada. Criaturas humanoides podem se ver livres do abraço de uma constritora, desde que sejam bem-sucedidas numa jogada para abertura de portas (com penalidade de -1). Qualquer um que procure libertar a vítima tentando atingir a serpente tem uma chance (20%) de acertar a presa em vez do réptil. Magias de área como *Bola de Fogo* irão afetar ambos os combatentes; já magias com alvo específico, como *Enfeitiçar Monstros* e *Dardos Místicos*, são mais precisas. Tipos comuns de constritoras são as sucuris, jibóias e grandes pítons reticuladas, todas podendo atingir comprimentos de até 10 metros. A pele dessas criaturas é valiosa; o couro cru pode ser vendido por até 100 po.

Esses répteis de natureza mágica hipnotizam as presas, sobretudo os pássaros, inclinando-se firmemente de um lado para outro, enquanto se aproximam sem tirar os olhos das vítimas. Criaturas de inteligência animal ou menor devem ser bem-sucedidas num teste de resistência à paralisação, ou permanecerão efetivamente imóveis enquanto a serpente continuar oscilando, e por 2d6 rodadas depois que o movimento parar.

SERPENTE CONSTRITORA GIGANTE

Serpentes constritoras gigantes são muito maiores e mais fortes que suas primas de tamanho normal. Para libertar alguém do abraço de tal criatura gigante é preciso uma Força combinada de 60 pontos (a Força da vítima mais a dos ajudantes).

A pele de uma constritora gigante é muito espessa e firme para ser trabalhada, e vale apenas como armadura quando curtida. A não-curtida pode valer 20 po.

Serpentes da neve são uma forma particularmente grande e perigosa dessas, adaptadas ao clima subártico. Tendo pele branca, escondem os 30 metros de seu corpo nos bancos de neve e esperam pacientemente pela presa. Quando uma vítima em potencial aparece, o monstro enrola o corpo ao redor da infeliz, depois automaticamente a mordem a cada rodada, causando 2d10 pontos de dano por golpe bem-sucedido, sem que a presa possa ser socorrida.

Serpentes da neve são muito raras, e possuem as seguintes características: CA 6, MV 9, dados de vida 10, TACO 11, T A (30 metros de comprimento), ML mediano (8-10), XP 2.000. Sua pele vale 2.000 po.

ENVENENADORA

Essas criaturas inteligentes possuem uma pele viscosa e venenosa, que utilizam para infestar poços e oásis. Após nadar numa massa de água por várias horas e espalhar seu veneno, a criatura sai da água e aguarda pela vítima. Uma criatura envenenada por essa serpente deve ser bem-sucedida num teste de resistência a veneno com um bônus +2, ou sofrer 30 pontos de dano dentro de 3d6 minutos e ficar paralisada por 1d6 horas. As que passarem no teste de resistência sofrem apenas 15 pontos de dano. Mesmo animais que sobrevivem aos efeitos iniciais freqüentemente acabam condenados à morte por desidratação.

Muitos humanos e animais atacam a envenenadora logo que encontram um espécime, mas o monstro pode se defender com seu poderoso olhar hipnótico. Qualquer criatura que venha a falhar num teste de resistência à paralisação seguirá a envenenadora até seu covil e se deixará devorar por ela. O réptil às vezes utiliza o olhar apenas para imobilizar uma criatura ameaçadora. Ele então abandona a área, enquanto a vítima permanece assim por 1d6 turnos. Envenenadoras são covardes por natureza, e evitam contato com outros animais. São péssimas lutadoras, e sua mordida não é venenosa; as presas dessa serpente são fracas. Seu prato preferido são pequenos animais mortos. Tocar a pele de uma envenenadora não causa efeito algum, o veneno tem que ser ingerido.

SERPENTE VENENOSA

Todas as serpentes venenosas libertam toxinas automaticamente quando mordem. Jogue um dado (ou escolha) e consulte a tabela abaixo para determinar o tipo de veneno presente.

Resultado do Dado	Modificador para resistência	Tempo de ação	Resultado de falhas no teste*
1-4	+3	1-4 turnos	Incapacitado por 2-8 dias
5-6	+2	2-5 rodadas	Morte
7-11	+1	2-12 rodadas	2-8 pontos de dano
12-14	Nenhum	1-6 rodadas	3-12 pontos de dano
15-17	-1	2-8 rodadas	Incapacitado por 1-4 dias
18-19	-2	1-4 rodadas	Incapacitado por 1-12 dias
20	-3	1 rodada	Morte

* Um teste bem-sucedido significa nenhum dano.

Variiedades típicas de serpentes venenosas incluem áspide, naja, cobra coral, karait, mamba, cascavel e sidewinder.

Algumas najas e sidewinders caçam à noite, e podem rastrear criaturas de sangue quente pelo calor do corpo, assim como pela visão. Elas possuem o equivalente à infravisão de 10 metros. Mambas negras são as mais rápidas e podem alcançar Movimento 30 em campo aberto.

SERPENTE VENENOSA GIGANTE

Serpentes venenosas gigantes matam suas vítimas em apenas uma rodada, se a criatura picada falhar num teste de resistência a veneno. Algumas variedades infligem 3-18 pontos de dano, mesmo que a vítima seja bem-sucedida num teste de resistência.

A naja gigante é um exemplo desse tipo de serpente. Seu veneno resulta em morte, duas a oito rodadas após ser injetado; se a vítima passar num teste de resistência a veneno com penalidade de -2, perdem-se apenas 10 pontos de vida. Najas gigantes hipnotizam vítimas da mesma forma que as serpentes constritoras. Podem matar e comer um bode inteiro ou um semi-humano com o tamanho de um gnomo ou halfling. Alguns tipos de doninhas gigantes podem caçá-las com sucesso, e gigantes das selvas consideram-nas uma deliciosa guloseima, assim como algumas tribos élficas.

SERPENTE MARINHA GIGANTE

Encontrada apenas em águas tropicais, a marinha gigante é o único tipo de serpente que pode tanto envenenar quanto esmagar presas. O abraço constritor, se usado contra pequenas embarcações, pode esmagá-las em dez rodadas. Serpentes marinhas atacam barcos apenas quando estão famintas (chance de 20%). Sua mordida venenosa mata em uma a quatro rodadas.

Essas criaturas são capazes de mergulhar a grandes profundidades, e suas narinas possuem membranas que se fecham automaticamente quando estão submersas.

De tempos em tempos, esses monstros se unem numa grande massa flutuante de centenas de criaturas, geralmente com 100 metros de largura por 45 quilômetros de comprimento. Isso pode representar tanto um ritual de acasalamento quanto uma migração devida às estações.

SERPENTE CUSPIDORA

Serpentes cuspidoras mordem vítimas, e podem disparar uma cusparada venenosa a distâncias de até 10 metros. O veneno é idêntico ao das serpentes venenosas normais. Espécies típicas incluem a naja cuspidora africana, que pode cuspir a uma distância de 4,5 metros. A saliva pode cegar as vítimas que falharem num teste de resistência. A cegueira desaparece após 2-12 horas.

JACULI (SERPENTES ARBÓREAS)

Muitas das serpentes terrestres descritas anteriormente podem ser encontradas como serpentes das árvores, também conhecidas como jaculis. Trata-se de variações arbóreas do tipo principal, que se adaptaram à vida num meio florestal. Possuem o poder de camuflagem de um camaleão, e podem saltar sobre suas presas de uma altura de até 15 metros; oponentes sofrem uma penalidade de -4 nos testes de surpresa.

Algumas dessas criaturas têm cabeças achatadas e largas, dotadas de espinhos ou farpas afiadas que tornam o impacto inicial particularmente perigoso (dano de mordida dobrado). Após o primeiro ataque, as criaturas se valem de constrição ou mordida, ou terão que escalar as árvores novamente, para outro ataque aéreo.

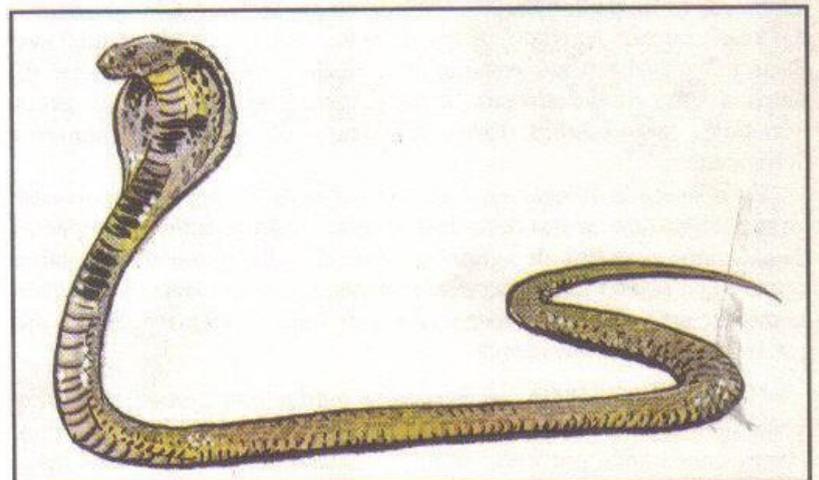
Serpentes jaculis incluem a jibóia esmeralda. Muitas espécies de jaculi devoram outros tipos de serpentes.

SERPENTES ANCIÃS

É dito que as serpentes anciãs ganham sabedoria com o tempo, conquistando uma Inteligência de Semi a Baixa (2-7), bem como um dado de vida adicional e a habilidade de falar (sibilando). O veneno de uma serpente anciã é mais concentrado que o produzido por suas primas mais novas (morte em 1d4 rodadas no máximo, testes de resistência a -4). Elas não sofrem modificador no moral quando enfrentam fogo. Possuem uma certa esperteza, e valorizam objetos brilhantes; acumulam tesouro tipo W.

Serpentes anciãs podem paralisar suas presas, assim como fazem as constritoras. No caso de boaliscos anciões, o ataque visual passa a ter dois efeitos simultâneos, e suas vítimas devem realizar dois testes de resistência. Uma serpente anciã pode hipnotizar pessoas, assim como animais.

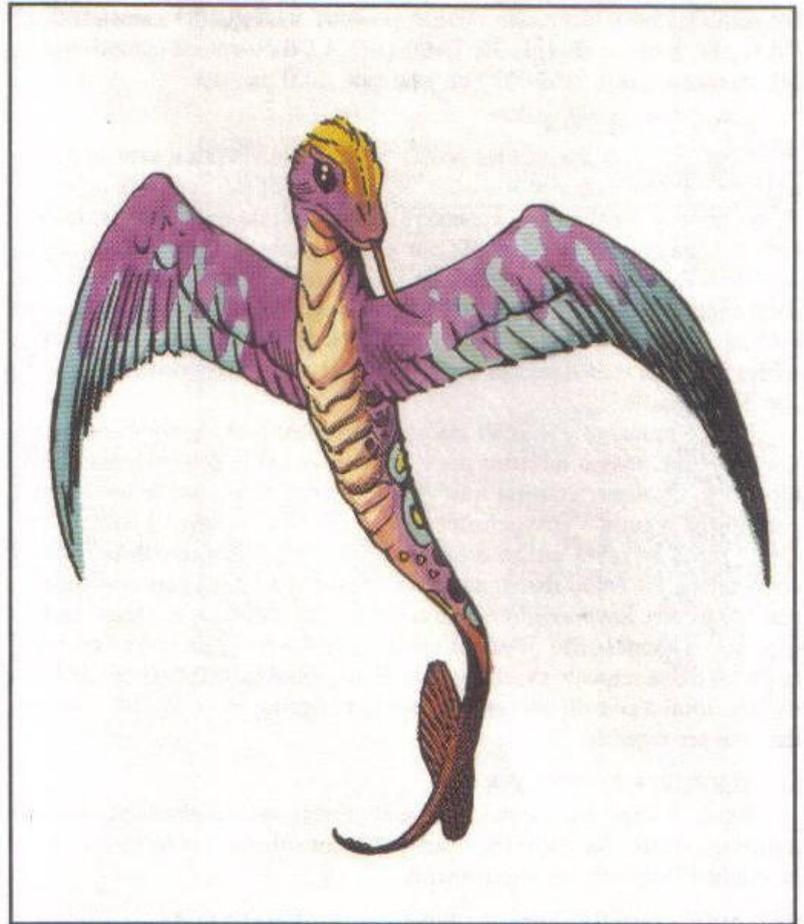
A maior dessas serpentes, chamada de Grande Mestra Serpente, é dita imortal. Entretanto não há comprovação de sua existência.



SERPENTE ALADA

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Florestas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bandos (revoada)
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Semi-inteligente (2-4)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	5
MOVIMENTO:	12, Vn 18 (B)
DADOS DE VIDA:	4 +4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno, chuva de faíscas
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune à eletricidade
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4 - 3m de comprimento)
MORAL:	Média (9)
VALOR EM XP:	1.400



Serpentes aladas, algumas vezes chamadas de serpentes-faíscas, são répteis coloridos que vivem nas florestas e selvas de Zakhara. Essas criaturas existem em várias cores, desde o azul-celeste e verde-esmeralda até o vermelho-framboesa. São sustentadas em vôo por grandes asas, incrivelmente velozes, que fazem com que esses seres se pareçam com beija-flores reptilianos. Quando as asas estão dobradas para trás, elas podem agir como se estivessem sob os efeitos de *Patas de Aranha* à vontade.

COMBATE: Serpentes aladas movem-se com graça e velocidade impressionante. Elas sempre recebem um bônus de -3 nas jogadas de iniciativa.

Sua mordida inflige 1d4 pontos de dano e injeta na vítima um fluido ácido, corrosivo. Esse veneno entra em ação após uma rodada, e inflige 2d8 pontos de dano adicionais pelas próximas duas rodadas (dano pela metade, se um teste de resistência a veneno for bem-sucedido).

Com certeza, a arma mais perigosa de uma serpente alada é seu ataque de faíscas (do tipo Sopro-de-Dragão). Suas asas batem tão rápido que acabam por formar uma carga de eletricidade estática no ar (especialmente numa floresta úmida), que pode ser descarregada pela boca numa chuva de faíscas e energia elétrica com 3 metros de diâmetro. Seres tolhidos na área de efeito sofrem 2d8 (2-16) pontos de dano (metade, se um teste de resistência a Sopro-de-Dragão for bem-sucedido). A chuva de faíscas irá atear fogo a qualquer objeto inflamável exposto, como roupas, cabelos, madeira seca ou óleo de lâmpada. Uma vez descarregada, leva um turno para que a serpente possa criar outra carga estática. Todas as criaturas da espécie são imunes a eletricidade.

Esses seres são vulneráveis a ataques baseados em fogo (especialmente em se tratando de suas asas delicadas). Testes de resistência feitos por serpentes aladas contra esse tipo de agressão sofrem penalidade de -2; uma falha significa que as asas foram incineradas. Embora isso não afete a habilidade de morder uma vítima, a serpente não poderá usar a chuva de faíscas até que as asas cresçam novamente.

HABITAT/SOCIEDADE: Serpentes aladas têm que se alimentar constantemente para sobreviver. Elas transitam pela selva, em pequenos bandos, procurando por frutas tropicais. Quando encontram, voam até a

fruta injetando seu veneno corrosivo, que transforma a planta numa mistura líquida. Depois, sugam o líquido de dentro da casca, através das incisões feitas com suas presas. Uma criatura típica come aproximadamente 10 vezes o seu peso por dia, apenas para permanecer viva.

Serpentes aladas se acasalam tanto quanto se alimentam (ou seja, incessantemente), embora não cuidem dos filhotes, que nascem sem asas, mas com a habilidade de *Patas de Aranha*, o que os auxilia a subir em árvores frutíferas atrás de alimento. Os filhotes são de um tom verde-escuro, o que ajuda a se esconder na folhagem, e ganham nuanças cromáticas na maturidade. Durante os primeiros meses de vida, elas são extremamente vulneráveis aos diversos predadores que freqüentam as alturas da selva (incluindo serpentes comuns, macacos e insetos gigantes). Asas vestigiais aparecem após um mês de vida, e se tornam totalmente funcionais após três meses.

Serpentes aladas não possuem covis permanentes, nem acumulam tesouros.

ECOLOGIA: Essas criaturas desempenham um importante papel na ecologia da selva. Como abelhas gigantes, elas transportam pólen de uma planta frutífera a outra, e ajudam na distribuição de sementes pela selva. Na fase adulta, esses seres não possuem inimigos naturais.

Se capturadas durante o primeiro mês de vida, antes de suas asas terem amadurecido, essas serpentes se tornam animais de estimação excelentes (e caros). Um perito treinador de animais pode ensinar uma serpente alada a desempenhar até três tarefas ou truques por ponto de Inteligência, brincadeiras que a criatura irá executar com prazer (na medida em que um suprimento de frutas frescas esteja sempre à mão). Elas podem ser treinadas até como guardiãs, embora os ladinos já tenham aprendido que, a não ser que sejam extremamente bem-treinados, esses répteis beija-flores podem ser facilmente distraídos por uma fruta-isca aromática e fresca.

Poucos produtos úteis podem ser obtidos a partir de uma serpente alada. Seu veneno se decompõe quase que imediatamente após a exposição ao ar, e a pele é muito fina e frágil para servir como um bom couro. As asas, entretanto, se reduzidas a pó e misturadas com tinta, podem ser usadas para escrever um pergaminho de *Proteção à Eletricidade*.

CLIMA/TERRENO:	Masmorras desoladas e ruínas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Escuridão e noite
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Q(x3), X, Y
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	2
MOVIMENTO:	15, Vn 30 (B)
DADOS DE VIDA:	7 +3
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar energia
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,8m de altura)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	3.000



Espectros são poderosos mortos-vivos que assombram os lugares mais desertos e desolados, e odeiam toda e qualquer forma de vida e luz.

Aparecem como seres translúcidos, e são constantemente confundidos com assombrações e fantasmas. Diferentes da maioria dos mortos-vivos, os espectros retêm o semblante e a maneira de vestir da sua vida mortal, e podem ser reconhecidos por velhos amigos ou através de retratos das pessoas que costumavam ser.

COMBATE: Espectros existem primeiramente no plano Material Negativo e só podem ser atacados por armas mágicas. A luz do dia os deixa sem poder, pois enfraquece seus laços com o plano Material Negativo.

O toque macabro de um espectro drena a energia de criaturas vivas. Um ataque bem-sucedido inflige 1-8 pontos de dano e drena dois níveis de energia vital da vítima. Qualquer ser que tenha sua energia vital totalmente consumida se torna imediatamente um espectro de força máxima, sob as ordens do espectro que o originou. A vítima perde todo o controle sobre a própria personalidade, e pode se tornar mais ou menos poderosa do que era antes, dependendo do seu nível e classe anteriores à transformação.

Espectros são imunes a todas as magias de *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e as baseadas em frio, assim como a venenos e ataques de paralisção. Água benta inflige 2-8 pontos de dano quando atinge um espectro. *Reviver Mortos* aparentemente reverte o estado morto-vivo, destruindo o espectro imediatamente se um teste de resistência à magia falhar.

HABITAT/SOCIEDADE: A maioria dos espectros é solitária, mas alguns bandos existem em locais onde um espectro particularmente poderoso ou sortudo conseguiu drenar a vida de vários mortais. Esse líder é conhecido como espectro mestre (sempre com o máximo de pontos de vida por dado), enquanto os outros são conhecidos coletivamente como seguidores. Nessa organização, o espectro mestre nunca enfrenta os inimigos pessoalmente, mandando seus seguidores para o combate. Mortais que tiverem suas vidas drenadas por espectros seguidores serão leais ao mestre e não ao seguidor. Observe que, se o espectro mestre for morto, todos os seus seguidores se tornarão independentes e poderão rumar para onde quiserem, na esperança de se tornarem mestres. Uma vez que um personagem se torne um espectro, a recuperação é quase impossível, requerendo uma missão especial.

Espectros são encontrados apenas em locais de extrema escuridão e desolação, como ruínas há muito abandonadas, masmorras e esgotos subterrâneos.

Contrariando a mitologia popular, espectros permanecem altamente inteligentes e razoavelmente racionais após a sua transposição para a morte-vida, dispõem de astúcia suficiente para planejar seus ataques, e rivalizam com os vampiros em sua habilidade de permanecerem ocultos da população em geral.

ECOLOGIA: Ninguém sabe quem foi o primeiro espectro, ou como ele veio a se tornar um; os poucos fatos detalhados acima são tudo o que se conhece com algum grau de certeza.

ESFINGE

	Andro-Esfinge	Crio-Esfinge	Gino-Esfinge	Hieraco-Esfinge
CLIMA/TERRENO:	Terras quentes	Florestas quentes	Terras quentes	Colinas quentes
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Rara	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)	Média (9-10)	Gênio (17-18)	Baixa (5-7)
TESOURO:	U	F	R, X	E
TENDÊNCIA:	Honrada	Neutra	Neutra	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1-4	1-6
CA:	-2	0	-1	1
MOVIMENTO:	18, Vn 30 (D)	12, Vn 24 (D)	15, Vn 24 (D)	9, Vn 36 (D)
DADOS DE VIDA:	12	10	8	9
TACO:	9	11	13	11
Nº DE ATAQUES:	2	3	2	3
DANO/ATAQUE:	2-12/2-12	2-8/2-8/3-18	2-8/2-8	2-8/2-8/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhum	Ver abaixo	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4m)	G (2,2m)	G (2m)	G (2m)
MORAL:	Fanático (17)	Campeão (16)	Fanático (17)	Elite (13)
VALOR EM XP:	7.000	5.000	3.000	1.400

ANDRO-ESFINGE

Andro-esfinges são imensas criaturas mitológicas aladas, com o corpo de leões machos e feições faciais humanas. Elas podem falar a língua comum e o idioma de todas as esfinges.

COMBATE: A andro-esfinge é a mais poderosa da espécie. Suas imensas patas podem matar um ser humano normal com apenas um golpe. Se a Força bruta não for bem-sucedida, uma andro-esfinge pode recitar magias como se fosse um sacerdote de 6º nível. Observe que a maioria usa essas magias mais como forma de cura e defesa que como um meio de causar dano.

Essa criatura possui outra arma especial — seu urro ensurdecedor. Ela pode urrar três vezes por dia, mas deve estar muito irada para fazê-lo. Na primeira vez em que o urro é emitido, todas as criaturas num raio de 360 metros devem ser bem-sucedidas num teste de resistência a varinhas ou fugirão em pânico por três turnos. Quando uma andro-esfinge já nervosa continua a ser perturbada mesmo depois do primeiro urro, ela pode urrar ainda mais alto, obrigando todas as criaturas num raio de 200 metros a fazer um teste de resistência à petrificação. Uma falha significa ficar paralisado de medo por 1d4 rodadas. Além disso, as criaturas que estiverem num raio de 30 metros desse segundo urro são automaticamente ensurdecidas por 2d6 rodadas (a não ser que a vítima esteja com proteção auditiva adequada). Seu terceiro e último urro, se for liberado, terá efeitos devastadores. Todas as criaturas num raio de 240 metros devem passar num teste de resistência à magia ou perderão 2d4 pontos de Força por 2d4 rodadas (use -1 ponto igual a -10% para personagens com Força Extraordinária). Além dos efeitos da fraqueza, qualquer criatura num raio de 30 metros é derrubada, a não ser que tenha 2,8 metros de altura ou mais. Criaturas derrubadas sofrem 2d8 pontos de dano e devem fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão para evitar um desmaio que dura 2d6 rodadas. A força desse terceiro urro é tão devastadora que qualquer pedra num raio de 30 metros racha, a não ser que passe num teste de resistência a esmagamento.

HABITAT/SOCIEDADE: Andro-esfinges são as mais solitárias das esfinges. Elas evitam as gino-esfinges porque sentem inveja da inteligência superior de suas parceiras fêmeas, além de acharem a natureza neutra delas

um pouco difícil de se lidar. Entretanto, a maioria das andro-esfinges eventualmente sucumbe aos avanços de uma gino-esfinge, pelo menos uma vez na vida.



ECOLOGIA: O que é mais estranho sobre as andro-esfinges não é a sua aparência combinada leão/homem, mas sim a aparente falta de propósito da raça. Elas são de longe as mais fortes das esfinges, mas, ao contrário do que acontece nas outras raças que compõem a espécie, não há um modelo de comportamento universalmente aplicável a esse grupo. Elas evitam se comunicar com humanos e odeiam enigmas.

Andro-esfinges são criaturas livres, comprometidas em defender as outras esfinges contra outros seres. É sabido que algumas andro-esfinges já barganharam com seres humanos, mas essas criaturas são as menos gananciosas dentre as esfinges, e são as únicas que costumam se sentir ofendidas por propostas assim, principalmente quando vêm de personagens com Carisma baixo ou tendência *maligna*.

CRIO-ESFINGES

Crio-esfinges têm o corpo de leões alados, mas sua cabeça é a de um carneiro. Elas são do sexo masculino, e falam seu próprio dialeto da língua das esfinges, assim como aquele usado por andro/gino-esfinges, e a linguagem dos animais.

COMBATE: Crio-esfinges atacam com suas duas patas ou com os chifres de carneiro. Devido ao fato de não recitarem magias e não serem as mais brilhantes das esfinges, suas barganhas com outras criaturas se resumem em "passagem segura ou morte". Elas amam tesouros, e cobiçam a companhia de gino-esfinges constantemente. Muita riqueza ou o conhecimento sobre a localização do lar de uma gino-esfinge sempre serão o suficiente para que aventureiros evitem um confronto com a crio-esfinge.

HABITAT/SOCIEDADE: Crio-esfinges prezam riquezas e geralmente procuram extorquir vultosos subornos de viajantes, em troca de passagem segura. Elas são eventualmente encontradas em matilhas de duas ou mais, mas somente porque estão atrás da mesma gino-esfinge. Essas criaturas freqüentemente seguem outras crio-esfinges, mesmo que não tenham a mínima idéia se o líder sabe ou não aonde vai. Quando um grupo de crio-esfinges encontra uma gino-esfinge, a primeira ordem é prendê-la; geralmente, empurrar grandes pedras arredondadas para a entrada do lar da fêmea é o suficiente. Depois, as crio-esfinges duelam com cabeçadas, colidindo seus chifres como carneiros, exceto pelo fato de que a luta se dá no ar. O vencedor conquista o prêmio.

Não raro, começam o combate imediatamente após encontrarem a gino-esfinge, e inevitavelmente o vencedor acaba por descobrir que a dama não está mais lá. Embora crio-esfinges fiquem um pouco mais ricas em tais ocasiões — pois a gino-esfinge vê pouca utilidade para tesouros durante a fuga — bens materiais são uma pobre recompensa na eterna busca dessas criaturas por companhia.

ECOLOGIA: Crio-esfinges são obviamente mutações mais complexas da já misteriosa forma da esfinge. Sua habilidade de falar com animais parece ser uma necessidade evolucionária, já que vivem em áreas quentes e arborizadas, freqüentemente se aventurando em terras desérticas, preferidas pelas gino-esfinges.

GINO-ESFINGES

A gino-esfinge é a versão feminina da andro-esfinge, tendo um corpo alado de leoa e feições faciais humanas. Não são tão poderosas quanto andro-esfinges, mas são muito mais instruídas, inteligentes e sábias. Essas criaturas falam todas as línguas das esfinges, assim como o idioma comum.

COMBATE: Gino-esfinges podem atacar com suas duas patas, mas preferem barganhar com seus oponentes. Elas ajudam estranhos apenas se forem pagas. Essas criaturas aceitam pagamento por serviços prestados, conhecimento, ou conselhos, na forma de gemas, joalheria, magia ou informação. A informação que tem interesse especial para uma gino-esfinge costuma ser a localização de uma andro-esfinge, mas essas fêmeas também gostam de uma boa conversa, poesias, histórias ou um bom enigma.

Alguém que venha quebrar um acordo feito com uma gino-esfinge estará sujeito ao ataque da fera, que não hesitará em devorar a vítima. A gino-esfinge pode recitar as seguintes magias uma vez por dia: *Detectar Magia, Ler Magias, Decifrar Línguas, Detectar Invisibilidade, Localizar Objetos, Dissipar Magia, Discernimento, Clarividência, Remover Maldições e Lendas e Histórias*. A

criatura também pode usar cada *Símbolo* uma vez por semana. Observe que a gino-esfinge é muito inteligente, e pode usar suas magias de diversas formas. Se um grupo de aventureiros estiver barganhando com ela e decidir se afastar para discutir os planos entre si, a gino-esfinge irá resmungar um pouco e recitar *Discernimento* para escutá-los.

HABITAT/SOCIEDADE: Gino-esfinges são solitárias por natureza, mas não por opção. Elas passam a maior parte da vida tentando evitar as investidas de crio-esfinges (que detestam) e hieraco-esfinges (que temem), e procurando aqui e ali por uma andro-esfinge.

Gino-esfinges são inteligentes o suficiente para procurar por ruínas e lugares místicos, como templos esquecidos e lugares do gênero, que elas imediatamente ocupam. Usam suas várias magias para descobrir o que puderem a respeito do local, e então aguardam pelo próximo grupo de viajantes, peregrinos ou aventureiros que venham a aparecer, na esperança de que os visitantes tenham encontrado uma andro-esfinge em suas viagens, ou possuam alguma magia ou item mágico que possam ser usados para localizar um companheiro.

ECOLOGIA: Gino-esfinges têm a duvidosa honra de serem as únicas esfinges fêmeas. O resultado do cruzamento de uma gino-esfinge com uma andro-esfinge é outra andro-esfinge ou gino-esfinge (chances iguais para ambos). Uma gino-esfinge cruzada com uma crio-esfinge irá produzir apenas outra crio-esfinge, enquanto o cruzamento com uma hieraco-esfinge produz resultados igualmente desagradáveis.

Elas são mais espertas que todos os seus semelhantes, e podem evitar situações comprometedoras através de truques e trapaças. Mas estão entre as mais lentas quando voam ou correm, e as crio-esfinges e as hieraco-esfinges, raramente desistem de persegui-las.

HIERACO-ESFINGES

Hieraco-esfinges são os únicos membros malignos da família das esfinges. Elas têm corpo de leão, com asas e cabeça de falcão. Essas criaturas são sempre do sexo masculino, e falam as línguas de todas as outras esfinges; algumas (20%) falam a comum.

COMBATE: Hieraco-esfinges não recitam magias, assim como as crio-esfinges, mas mascaram muito bem essa fraqueza com malignidade e depravação. Suas patas e bicos afiados são mortais em combate, e esses monstros são conhecidos por mergulhar, como aves de rapina, sobre suas vítimas.

HABITAT/SOCIEDADE: Hieraco-esfinges vivem exclusivamente em regiões com muitas colinas, habitando em cavernas e inspecionando os desertos mais próximos. Elas sentem um grande prazer na prática da maldade, e algumas vezes se unem em bandos de até seis para realizarem seus negócios malignos. Na maioria das vezes em que um grupo de hieraco-esfinges for encontrado, estará na perseguição acirrada a uma andro-esfinge, criatura que esses monstros malévolos detestam acima de todas as outras. Hieraco-esfinges não respeitam honra alguma, e desconhecem qualquer conceito de luta limpa. Embora seja verdade que a andro-esfinge vitoriosa algumas vezes deixa os derrotados fugirem, uma andro-esfinge derrotada é sempre feita em pedaços.

Hieraco-esfinges também passam grande parte de seu tempo procurando por uma gino-esfinge para procriar, mas preferem matar uma andro-esfinge em seu lar e esperar que uma gino-esfinge apareça (geralmente atraída por velhos rumores e lendas). Vale lembrar que existem mais hieraco-esfinges do que crio-esfinges.

ECOLOGIA: Hieraco-esfinges são mutações hostis de origem desconhecida. Acredita-se que tenham sido criadas por antigos deuses do mal apenas para espalhar destruição entre as outras esfinges.

ARANHA

	Tarântula	Grande	Imensa	Gigante	Interplanar	Espada	Colossal
CLIMA/TERRENO:	Qq lugar não-ártico	Qq lugar não-ártico	Qq lugar não-ártico	Qq lugar não-ártico	Qq um	Qq um	Qq lugar não-ártico
FREQÜÊNCIA:	Comum	Comum	Comum	Incomum	Rara	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Enxame	Enxame	Matilha	Ninho	Solitária	Solitária	Ninho
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qq um	Qq um	Qq um	Qq um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Onívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Não (0)	Animal (1)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Média (8-10)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	J-N	J-N, Q	C	E	Nenhum	C
TENDÊNCIA:	Egoísta	Neutra	Neutra	Cruel	Neutra	Cruel	Cruel
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-20	2-20	1-12	1-8	1-4	1	1-6
CA:	8	8	6	4	7	3	4
MOVIMENTO:	12, T 9	6, T 15	18	3, T 12	6, T 15	6, T 8, Es 8	9, T 12
DADOS DE VIDA:	1-1	1 +1	2 +2	3 +3 ou 4 +4	5 +5	5 +5	7 +7 ou 8 +8
TACO:	20	19	19	3 +3 DV: 17 4 +4 DV: 15	15	15	7 +7 DV: 13 8 +8 DV: 11
Nº DE ATAQUES	1	1	1	1	1	2	1
DANO/ATAQUE:	1	1	1-6	1-8	1-6	2-8 (mordida)/ 2-12 por pata	2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Teleporte	Nenhuma	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	D (15 cm ou menos)	P (0,6m)	M (2m)	G (2,6m-4m)	I (4,2m)	I (4m)	A (3m de comp. 6m de diâmetro)
MORAL:	Mediano (10)	Incerto (7)	Mediano(8)	Elite (13)	Campeão (15)	Elite (13)	Elite (14)
VALOR EM XP:	65	175	270	3 +3 DV: 420 Voadora:650 4 +4 DV: 650 De montaria: 975 Armadora: 975	1.400	2.000	7 +7 DV: 1.400 8 +8 DV: 3.000

Esses predadores agressivos, vivem tanto na superfície quanto embaixo dela e a maioria é venenosa e pica a vítima primeiro, já que presas inconscientes são facilmente carregadas para o covil.

Aranhas geralmente se enquadram em duas categorias: tecelãs, que possuem abdômen bulboso e patas finas e lisas, e caçadoras, que têm corpo menor, cabeça e presas maiores, corpo e patas cobertos de pêlos. Todas possuem oito patas e oito olhos.

TARÂNTULA

Essas temidas caçadoras negras, vivem nas selvas, tumbas, cavernas e por todo Underdark. Embora não teçam, podem locomover-se sobre a teia de outras aranhas, e são imunes aos venenos de aranha já conhecidos.

Tarântulas caçam em grupos, avançando sobre a vítima para morder. Até quarenta desses aracnídeos podem atacar uma vítima de tamanho humano, e mordem com um bônus +5 na jogada de ataque, uma vez fixadas sobre a vítima. Essas caçadoras são resistentes a dano por esmagamento.

Para destruí-las, deve-se atingi-las ou retirá-las individualmente

Tarântulas são, às vezes, utilizadas como familiares, especialmente por magos drows. Elas podem carregar pequenos itens e andar em paredes e tetos; essas criaturas possuem infravisão com 20 metros de alcance, e não temem o fogo. Algumas delas (40%) podem *Detectar Invisibilidade* (têm uma chance — 1,2,3 e 4 em 1d6 — por rodada).

Vítimas têm direito a um bônus +2 em testes de resistência contra o fraco veneno das tarântulas. Se falhar, a CA e as jogadas de ataque da vítima são penalizadas em 1, e todos os testes de Destreza passam a ser feitos a -3. Esses efeitos começam na rodada seguinte à mordida e duram 1d4+1 rodadas.

ARANHA GRANDE

Essas aranhas são tecelãs de teias fortes e pegajosas, e geralmente espream nas proximidades de sua obra, esperando que alguma vítima seja capturada pelos belos fios. Um ser com Força igual ou maior a 19 não é afetado pelas teias. Para cada ponto de Força abaixo de 19, o personagem gasta uma rodada tentando se livrar. O maior número de aranhas possível

atacará a vítima, durante sua luta para se libertar. Personagens envolvidos pela teia são agredidos com um bônus +4 nas jogadas de ataque, e perdem todos os ajustes da CA provenientes da Destreza.

O veneno da aranha grande é tipo A, e age após 15 minutos. Vítimas sofrem 15 pontos de dano, ou nenhum, se forem bem-sucedidas no teste de resistência a veneno (com um bônus +2).

ARANHA IMENSA

Esses são artrópodes caçadores que gostam de se esconder em túneis e fossos camuflados, e esperam para saltar — até 10 metros — caindo sobre vítimas desatentas que sofrem uma penalidade -6 no teste de surpresa.

Esse aracnídeo também possui veneno tipo A, com os mesmos efeitos da substância produzida por uma aranha grande. Vítimas recebem um bônus de +1 no teste de resistência a veneno dessa aranha.

A aranha guardiã é um gênero especial de aranha imensa. Ela é usada como animal de guarda em grandes celeiros, armazéns e alguns covis de drows. Têm inteligência baixa (5-7) e podem ser treinadas para obedecer o mestre, não atacar indivíduos designados por ele e incapacitar recitadores de magia. O veneno age após uma a duas rodadas, e causa paralisia por 2d4 turnos, a não ser que a vítima passe num teste de resistência a veneno (bônus +1 na jogada). Se não forem alimentadas por longos períodos, essas criaturas devorarão presas paralisadas.

ARANHA GIGANTE

Essas versões maiores das aranhas tecelãs têm veneno tipo F, que causa morte imediata se a vítima falhar no teste de resistência.

A aranha gigante aquática é uma versão menor (3 metros de diâmetro, 3+3 dados de vida) da aranha gigante. Vive numa toca situada em água doce, e enche o covil com bolhas de ar, para onde arrasta as vítimas envolvendo-as em casulos para consumi-las depois. Essa criatura é mais rápida que uma aranha gigante comum (Movimento 15), mas não pode caminhar sobre teias. Semi-inteligente (2-4), possui tesouro como o de uma aranha imensa; sua mordida causa apenas 1d4 pontos de dano, mais o veneno.

A aranha voadora, algumas vezes chamada apenas de aranha caçadora, é uma caçadora gigante e alada. Podem ser treinadas como animais de guarda, especialmente pelos drows. Têm 3,5 metros de diâmetro e 3+3 dados de vida. Seu Movimento normal é 9, e as grandes asas permitem que voem à mesma velocidade (EM: D). Esses aracnídeos também podem pular até 24 metros, e cair de qualquer altura sem sofrer dano, já que usa as asas. Aranhas voadoras têm veneno tipo A, assim como a aranha grande, causando o mesmo dano e promovendo o mesmo ajuste no teste de resistência.

A aranha gigante-armadora é uma caçadora que constrói túneis e surpreende suas vítimas, como uma aranha imensa; é marrom ou dourada, com faixas vermelhas em volta das patas. Numa jogada de ataque bem-sucedida, pode agarrar a vítima e tentar arrastá-la até seu covil. A vítima se libertou realizando um teste de Força com penalidade de -2, ou sendo libertada pelos companheiros, se os mesmos totalizarem Força 20 ou mais. A presa não pode fazer nenhum ataque.

Uma aranha gigante armadora tem 4+4 dados de vida, e causa 2d4 pontos de dano por mordida. Seu veneno causa 1d6 pontos de dano adicionais se a vítima falhar no teste de resistência. Embora não produza teias, ela pode caminhar sobre a teia de outras aranhas, e é capaz de disparar fios de teia a até 10 metros. Os fios requerem uma jogada de ataque normal; eles não causam dano, mas aprisionam a vítima por 1d4 rodadas.

A aranha de montaria é uma caçadora gigante com os traços da tarântula, 4+4 dados de vida e Movimento 12. Ela não tece teias, nem pode caminhar sobre fios desse tipo, mas suas patas secretam uma substância pegajosa que permite ao monstro aderir a superfícies precárias, mesmo que apenas uma pata esteja tocando o ponto de apoio. A aranha também usa a secreção (50% das vezes) para aderir à presa; isso requer uma jogada de ataque contra a CA 10 da vítima, ajustada apenas por Destreza e magia. A presa pode escapar realizando teste de Força ou de Destreza bem-sucedido, com penalidade de -10. Enquanto aprisionada pelo adesivo, a vítima sofre uma penalidade -2 em jogadas de ataque e dano, e é automaticamente mordida uma vez por rodada.

Anões duergars usam esses aracnídeos como montaria, pois tais criaturas podem pular 85 metros. Saltos são considerados ataques em investida. Essas caçadoras movem-se em paredes e tetos à metade de sua velocidade normal; as selas dos duergars são construídas para esse tipo de movimento.

ARANHA INTERPLANAR

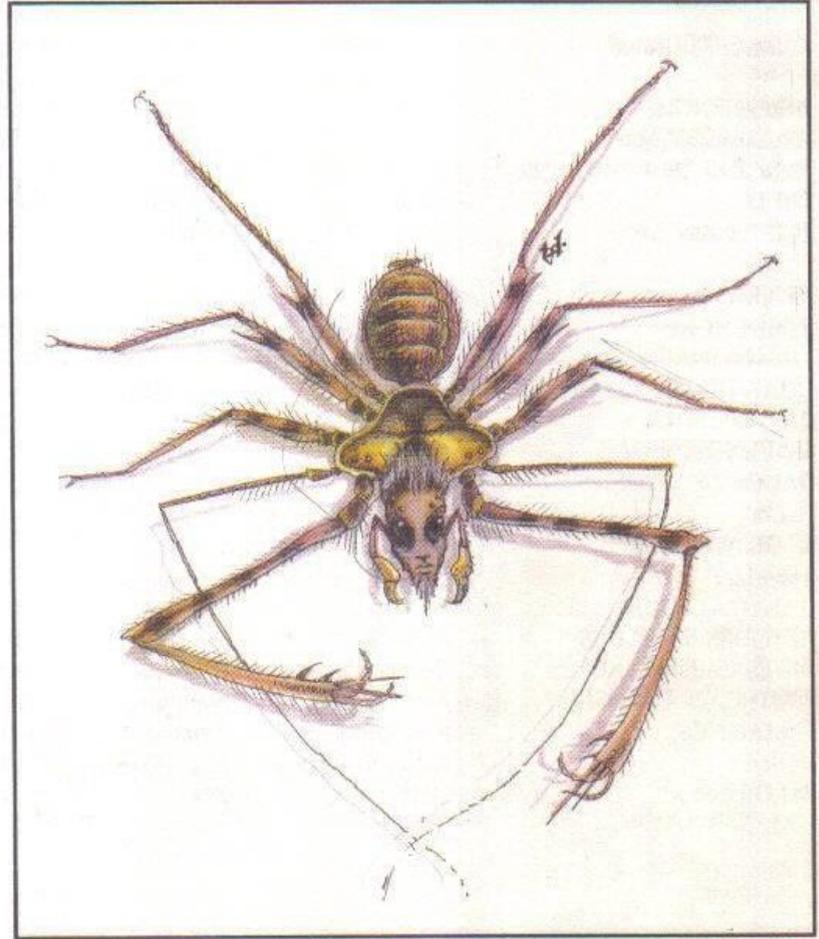
Essas tecelãs têm um tórax levantado, e a cara com feições humanas sendo geralmente confundidas com neogis. Essas criaturas possuem uma habilidade única de se teletransportar para dentro e para fora do plano Material Primário, em apenas uma rodada. Tal poder beneficia essa aranha com um modificador de -3 na jogada de iniciativa; se ganhar a iniciativa por mais de 4 pontos, ela ataca e se teletransporta antes que o oponente tenha chance de revidar. Além disso, o aracnídeo geralmente se teleporta exatamente às costas da vítima escolhida, recebendo um bônus de +4 na jogada de ataque. Aranhas interplanares fogem para o plano Etéreo quando estiverem perdendo uma luta; lá, elas recebem apenas um modificador de -1 na jogada de iniciativa e podem ser atacadas em todas as rodadas, independentemente do resultado da iniciativa.

Possuem veneno tipo F, e suas vítimas recebem uma penalidade de -2 em testes de resistência a ele.

ARANHA ESPADA

Essas aranhas caçadoras gigantes são nativas das selvas, mas foram introduzidas no Underdark pelos mercadores drows. Têm corpo negro, listrado de marrom e com pêlos lisos e macios. Suas patas possuem lâminas ósseas, cortantes, com espinhos eriçados e afiados.

Contra adversários formidáveis, ela pula horizontalmente até 10 metros, e aterrissa com as patas voltadas para frente, empalando a presa. Apenas uma jogada de ataque é feita para a criatura. Se o salto for bem-sucedido, a vítima é atingida por um número de patas baseado no seu tamanho: tamanho P, três; tamanho M, quatro; tamanho G, cinco; tamanho I, seis; tamanho A, todas as oito patas. Se o pulo da aranha for a uma distância superior a 7 metros, cada pata recebe um bônus de +1 no dano. Qualquer ataque dirigido para cima, contra a aranha em meio ao salto, recebe penalidade de -4 na jogada de ataque, pois as lâminas ósseas funcionam como um escudo.



ARANHA COLOSSAL

Essa caçadora de olhos vermelhos, corpo negro e duas faixas cinzentas ao longo do abdômen, geralmente vive em teias imensas, situadas em florestas e cavernas, guardando o tesouro de suas vítimas em um pequeno buraco ou num tronco de árvore. Ela tem 8+8 dados de vida e pode comprimir-se contra o solo o suficiente para ficar 80% indetectável. É tão silenciosa que seus oponentes sofrem uma penalidade de -5 em testes de surpresa.

Usando sua teia, essa criatura pode esculpir um falsa aranha, uma bandeira tremulando, um véu ou qualquer outra forma que já tenha visto; ela se utiliza dessas artes para desorientar suas presas. O monstro pode fazer uma rede de teia para aprisionar presas, ou lançar fios a até 7 metros para prender um inimigo. Qualquer um desses ataques é feito contra CA 10, e impede que a aranha execute ataques corpo a corpo na mesma rodada. Qualquer um desses ataques têm o efeito de Teia. Picadas, as vítimas precisam passar num teste de resistência com penalidade de -2, ou cairão em coma por 2d4 turnos.

ARANHAS GIGANTES MARINHAS

Aracnídeos colossais, têm 7+7 dados de vida, e vivem em tocas próximas à água salgada. Como suas primas de água doce, carregam as vítimas até o covil; e, embora não acumulem tesouros, guardam itens de antigas vítimas. Essas criaturas têm veneno tipo F, e não compartilham das habilidades especiais das aranhas sussurrantes.

	Sprite	Sprite Marinho	Pixie	Nixie	Atomie	Grig
CLIMA/TERRENO:	Campinas e florestas	Bancos de corais tropicais	Florestas temperadas	Lagos temperados	Florestas temperadas	Florestas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara	Rara	Muito rara	Rara	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribo	Comunidade	Comunidade	Tribo	Tribo	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Noturno	Diurno	Noturno	Noturno
DIETA:	Onívora	Onívora	Herbívoras	Peixes	Herbívoras	Herbívoras
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)	Muito (11-12)	Excepcional (15-16)	Muito (12)	Média a muito (8-12)	Baixa a média (5-10)
TESOURO:	C	(D)	R, S, T, X	Q (C)	M (X)	M (X, Y)
TENDÊNCIA:	Neutra (boa)	Inconstante	Neutra	Neutra	Inconstante	Neutra (bondosa)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	10-100	5-40 (5d8)	5-20 (5d4)	20-80 (2d4 x 10)	30-120 (3d4 x 10)	2-12
CA:	6	6	5	7	4	2
MOVIMENTO:	9, Vn 18 (B)	6, Nd 24	6, Vn 12 (B)	6, Nd 12	12, Vn 24 (A)	6, pulo 12
DADOS DE VIDA:	1	1	1/2	1/2	1/2	1/2 +1
TACO:	19	19	20	20	18 (no texto)	20
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1	2	3 (dardos) ou 2
(espadas)						
DANO/ATAQUE:	Por arma	Por arma	Por arma	Por arma	Por arma	Por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	No texto	No texto	No texto	Enfeitiçar	No texto	No texto
DEFESAS ESPECIAIS:	No texto	No texto	No texto	No texto	No texto	No texto
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	25%	25%	20%	30%
TAMANHO:	P (0,6m)	P (0,6m)	P (0,7m)	P (1,2m)	D (0,3m)	D (0,4m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Elite (13-14)	Resoluto (11)	Mediano (8-10)	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	270	270	650	270	270	270

Esse povo-fada, tímido e recluso, é parente de tipos de fadas, como brownies e leprechauns, possui pequenas asas semitransparentes e feições élficas.

Vivem, geralmente, nas campinas e vales das florestas. Sprites marinhos, que não têm asas, fazem suas casas em coloridos bancos de coral, protegendo o delicado ambiente dos corais e se divertindo nas ondas. Os pixies, invisíveis por natureza, são talvez os mais inteligentes e travessos desses seres; vivem em florestas idílicas, e adoram perturbar os viajantes. Nixies são sprites que habitam lagos de água doce e, embora não nutram rancor algum pela raça humana, divertem-se em escravizar os humanos, fazendo-os trabalhar como bestas de carga. Atomies e grigs são sprites velozes que vivem nas florestas.

COMBATE: Sprites, que odeiam o mal e a feiúra, são capazes de resistir bravamente quando orcs (ou seres piores) invadem suas casas. Lutam com longas espadas de lâmina delgada, que infligem o mesmo dano de uma adaga humana, ou usam seus próprios arcos especiais que alcançam metade da distância atingida por arcos curtos humanos e causam metade do dano (1-3 pontos). As pontas de suas flechas são banhadas em um unguento especial, preparado pelos próprios sprites. Qualquer criatura atingida por elas, independentemente de nível, raça ou proteção à magia, terá que passar num teste de resistência a veneno ou cairá num sono profundo que durará 1d6 horas. Normalmente, sprites não fazem mais do que levar a vítima para um lugar seguro, bem distante (geralmente confiscando suas armas no processo). No entanto, criaturas malignas podem, algumas vezes, ser executadas.

HABITAT/SOCIEDADE: Sprites preferem evitar outros seres inteligentes, e vivem em lugares onde realizem muitas festas e reuniões. Eles se encontram na maioria das noites iluminadas pela lua para cantar e dançar (sprites terrestres nas clareiras, e sprites marinhos nas ondas). Sprites terrestres vivem em florestas silvestres, monitorando e protegendo matas e vales isolados, enquanto os aquáticos protegem seus lares da mesma maneira, sob o mar.

A maior parte dos sprites terrestres é imortal; isso significa que só morrem de forma violenta, nunca por doenças ou ação do tempo. O tamanho diminuto e os ambientes perigosos mantêm a população desses seres em equilíbrio com o meio.

SPRITE (PADRÃO)

Eles falam seu próprio idioma, o comum e o dos elfos, mas parecem entender os mamíferos das florestas e outras criaturas. Humanos (à distância) freqüentemente confundem sprites com borboletas.

COMBATE: Sprites podem se tornar *Invisíveis* à vontade, e são capazes de *Detectar Bondade/Maldade* dentro de um raio de 50 metros. Dessa maneira, é difícil enganar, iludir ou capturar um deles. Quando invisíveis, ganham um bônus de +2 nas jogadas de ataque contra seus oponentes, que sofrem uma penalidade de -4 para atingir esses seres.

HABITAT/SOCIEDADE: Sprites são muito volúveis, e acham os elfos sérios demais.

Apenas druidas lidam com sprites regularmente. Alguns desses sacerdotes da natureza até recebem parte de seu treinamento na companhia de alguns sprites. A maioria dessas criaturas adora os druidas, pois a tendência *neutra* e o amor à natureza dos sacerdotes fazem com que eles vejam a floresta quase da mesma maneira que o povo-fada. Em raras ocasiões, sprites se aliam a rangers.

Esses pequenos habitantes das matas são tribais, elegendo o melhor guerreiro entre o grupo (macho ou fêmea) para porta-voz. Esse líder é reconhecido como o que toma as maiores decisões e faz barganhas com druidas e elfos. Sprites, no entanto, raramente esperam pela decisão do líder para atacar criaturas malignas.

ECOLOGIA: O unguento do sono dos sprites é preparado com cogumelos da floresta. A substância deve ficar sob o sol por 7 dias para curtir. Sprites escavam tocos de madeira, que servem de recipientes para essa substância rara.

Ficam de olho em seus companheiros, sabendo dessa maneira quem convidar para a próxima reunião. Uma campina ou vale nunca fica vazio por mais de uma década, antes que um novo clã de sprites se estabeleça.

SPRITES MARINHOS

Sprites marinhos têm faces alegres, com bochechas redondas e olhos arregalados, como os de um peixe. Os cabelos têm a cor e a textura de algas marinhas, descendo até as guelras do pescoço, que permitem que respirem

tanto dentro quanto fora d'água. A pele é azul-clara, lisa e escorregadia. Essas criaturas não têm asas, mas os dedos das mãos e dos pés são membranosos. Sprites marinhos usam gibões feitos com a pele de enguias, e geralmente se adornam com enfeites elaborados a partir de tesouros encontrados no oceano.

COMBATE: Metade dos sprites marinhos carregam uma besta especial leve, que funciona tanto dentro quanto fora d'água. Banham seus quadrelos com o unguento do sono dos sprites.

Esses seres odeiam e temem os sahuagins, e matam aqueles que conseguem pôr para dormir. Seres com respiração pulmonar são deixados em alguma praia próxima, desde que não tenham tentado danificar os bancos de corais.

Sprites marinhos podem se tornar *Invisíveis* à vontade, e são capazes de *Detectar Bondade/Maldade* dentro de um raio de 50 metros. Três vezes ao dia, podem lançar *Lentidão*, através do toque, ao 5º nível de habilidade. Uma vez por dia, podem recitar *Ar Líquido* como um mago de 10º nível.

Há 45% de chance de que um sprite marinho esteja acompanhado por 1d6 peixes carnívoros, como barracudas, que atuam como animais de estimação e de guarda, atacando qualquer criatura que agrida seus mestres.

HABITAT/SOCIEDADE: Vivem em cavernas naturais nos bancos de coral, ou entre os destroços de navios naufragados. Embora possam respirar fora d'água, raramente põem os pés em terra. Seus lares são decorados com uma variedade de conchas, ossos, pérolas, peixes de estimação coloridos e artefatos resgatados de naufrágios. Sprites marinhos vivem em pequenas comunidades de quatro a cinco famílias. Embora cada comunidade seja governada pelo macho mais velho, o verdadeiro poder geralmente está nas mãos de sua parceira.

ECOLOGIA: Essa raça alimenta-se de algas marinhas, pequenos crustáceos e peixes. Eles criam peixes, e nunca esgotam a população desses seres nos bancos de coral onde vivem. Seus únicos inimigos naturais são os sahuagins. Os membros do povo-fada dos mares geralmente vivem por vários séculos. Eles algumas vezes fazem negócios com elfos marinhos, mas nunca se misturam socialmente.

PIXIE

Quando visíveis, pixies lembram pequenos elfos, mas com orelhas maiores. Possuem duas asas prateadas, como as de uma mariposa, e usam roupas brilhantes, geralmente com uma touca na cabeça e sapatos de pontas curvas nos pés. Eles falam o seu próprio idioma, o comum e o dos sprites.

COMBATE: Pixies carregam espadas e arcos adequados ao seu tamanho. Usam três tipos de flechas, e disparam suas setas com um bônus de +4 na jogada de ataque. Além da flecha do sono (dos sprites), pixies também usam uma flecha de guerra, que inflige 1d4+1 pontos de dano, e uma flecha que não causa dano físico ao alvo, mas cuja vítima deve realizar um teste de resistência à magia ou sofrerá perda total de memória, que só poderá ser restaurada com o uso de *Cura Completa* ou *Desejo Restrito*.

Pixies podem, uma vez por dia, utilizar, como se fossem magos do 8º nível: *Metamorfosar-se*, *Revelar Tendência*, *Dissipar Magia*, *Globos de Luz* e *Percepção Extra-sensorial*. Esses seres também podem lançar mão dos seguintes dons: ficar visíveis pelo tempo que quiserem; criar ilusões com efeitos visuais e sonoros; causar *Confusão* pelo toque. Suas ilusões não requerem concentração, e duram até que sejam dissipadas magicamente. Uma criatura atacada por *Confusão* deve passar num teste de resistência à magia. Do contrário, sofrerá seus efeitos até que *Remover Maldições* seja lançada. Um em cada dez pixies pode utilizar *A Dança Irresistível de Otto*, também uma vez por dia.

Como esses seres são normalmente invisíveis, oponentes sofrem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Um efeito de *Dissipar Magia* bem-sucedido, testado contra o 8º nível, deixa todos os pixies dentro da área de efeito visíveis por uma rodada. Depois, tonam-se invisíveis novamente. Enquanto estiverem invisíveis, não sofrem penalidade na jogada de ataque.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses seres vivem em cavernas no seio de florestas profundas, dançando nas clareiras iluminadas pela lua ao som da música de grilos e sapos. Eles são brincalhões, e adoram fazer com que viajantes se percam, usando poderes ilusórios. Gostam, também de assustar



mulheres, bater nas paredes, apagar velas e brincar na água.

Pixies adoram enganar pessoas avarentas, fazendo com que elas lhes dêem seus tesouros. Conseguem isso ao convencê-las de que algo terrível irá acontecer se não fizerem uma doação. Pixies não carregam tesouros, mas algumas vezes possuem coleções em casa para impressionar visitantes. Esses seres usam suas riquezas para tratar com sarcasmo as pessoas gananciosas, aplicando truques impiedosos até que elas abandonem sua busca pela fortuna dos pixies. Se a vítima não demonstrar ganância, e reagir com senso de humor às travessuras, é capaz de ganhar um item.

As famílias e clãs dos pixies costumam imitar os dos humanos. Cada família possui um sobrenome, e lealdade à família e à comunidade são muito importantes. A expectativa de vida dessas criaturas é 300 anos.

ECOLOGIA: Eles se alimentam de frutas e néctar. O mais famoso produto feito com tais seres é a poeira-pixie, também conhecida como poeira do desaparecimento, feita com cinquenta asas de pixies amassadas, transformadas em um pó fino.

NIXIE

Esses seres possuem os dedos das mãos e dos pés membranosos, orelhas pontudas, olhos arregalados e prateados. A maioria dos nixies é magra e graciosa, de pele verde-pálida, levemente escamosa, e cabelos verde-escuros. As fêmeas são atraentes, geralmente entrelaçando conchas e pérolas em seus espessos cabelos, e vestindo-se modestamente em trajes apertados, tecidos a partir de algas marinhas coloridas, enquanto os machos usam tangas feitas dos mesmos materiais. Nixies podem respirar tanto dentro quanto fora d'água; passeios em terra são possíveis, mas esses seres preferem não deixar os lagos. Falam o seu próprio idioma e o comum.

COMBATE: Se um ou mais homens chegarem a menos de 10 metros de um grupo de nixies, o povo-fada irá concentrar sua magia para criar *Enfeitiçar*, produzindo um efeito para cada dez nixies. A vítima deve realizar um teste de resistência à magia com penalidade de -2. Antes que a vítima enfeitiçada entre na água, existe uma chance de 75% de que o feitiço possa ser desfeito por *Dissipar Magia*. Uma vez que o ser atingido entre na água, a chance cai para 10%. Nixies mantêm um escravo enfeitiçado por 1 ano

completo, forçando-o a realizar todo trabalho pesado; passado esse tempo, o efeito se desfaz, e o escravo é liberto. Durante a escravidão, conservam o *caivo humano sob os efeitos de Respirar na Água*. Essa magia pode ser usada em qualquer criatura uma vez por dia.

Machos desse povo carregam adagas e azagaias (usadas para lancetar coisa debaixo d'água, ou como arma de arremesso). Um grupo de dez nixies pode utilizar uma grande rede de pesca contra adversários que estejam na água com eles. O ataque de rede é contra CA 10 para capturar um oponente do tamanho de um homem; -2 CA para cada vítima adicional, até cinco vítimas no máximo (e CA 0). Nixies usam, algumas vezes, peixes guardiões em batalhas.

Mesmo possuindo 25% de proteção à magia, temem o fogo e luzes muito fortes; assim, uma espada flamejante ou *Luz* irá mantê-los distantes. Esse povo subaquático tenta anular os efeitos de *Luz Contínua* convocando muitos peixes para bloquear o brilho e diminuir seu efeito.

HABITAT/SOCIEDADE: Os lares de nixies são feitos de algas marítimas e difíceis de se encontrar (5% de chance dentro de um raio de 6 metros; impossível a uma distância maior). Usam peixes gigantes como guardas, ou um a dois agulhões (20%) ou dois a cinco peixes-espinhos (80%); esses animais aprendem a responder a comandos simples. Pequenos peixes ornamentais brilhantes são criados como bichos de estimação, e treinados para executar truques elaborados. Trutas, pintados e bagres são criados com propósitos alimentícios. Esses seres podem também convocar dez a cem pequenos peixes, o que leva de uma a três rodadas.

Tribos de nixies têm de vinte a oitenta membros; cerca de 1/3 desse número é composto por jovens. Famílias possuem quatro a oito membros, e uma tribo geralmente inclui 10-15 famílias, todas com ancestrais comuns. Uma tribo de nixies controla uma área com raio de 4,5-7,5 quilômetros; quando uma tribo fica muito grande, duas a três famílias se separam para formar uma nova tribo. Nixies vivem por vários séculos.

As tribos são governadas pela Acquar (mãe-água), uma posição hereditária mantida por uma descendente direta da ancestral fundadora. Ela decide as disputas importantes, e escolhe o guerreiro mais apto para ser o S'ougar, o senhor da guerra responsável pela caça e defesa. A Acquar é auxiliada por um conselho de anciões, cujo porta-voz é chamado de L'quar, o perpetuador da história da tribo. Tesouros, sejam espólios de guerra ou o resultado de sorte, e trabalho, são divididos igualmente pela Acquar. Rivalidades entre tribos costumam gerar violência, e as fêmeas são frequentemente raptadas para servir de noivas, pois os machos são polígamos, mantendo duas a três esposas. Nixies veneram a água e os poderes da natureza.

ECOLOGIA: Lagos com tribos desse povo-fada são limpos por escravos humanos e bem abastecidos. Artefatos nixies incluem joalheria feita de conchas, pérolas e opalas, seda de aranhas aquáticas e poções para respirar na água.

ATOMIE

Atomies evitam contato com a maioria das criaturas inteligentes, mas se misturam com grigs (chance de 20%). Mais leves e rápidos dentre os sprites, eles têm menos que 30 centímetros de altura, possuem quatro asas semelhantes às de libélulas. Parecem elfos, e a pele é pálida, com um leve tom de verde florestal. Suas roupas são mágicas por natureza, sendo ao mesmo tempo brilhantes e festivas, mas se confundindo com a paisagem ao redor.

Atomies possuem audição duas vezes mais eficiente que a dos humanos, e infravisão de 30 metros. Sua fala é muito rápida, quase como o zumbido de uma abelha, e comunicam-se em seu próprio idioma, (sabem o dos sprites e pixies, além de algumas palavras do comum). Podem, também, falar com plantas e animais.

COMBATE: Atomies atacam como guerreiros de 3º nível. Cerca de 20% deles carregam minúsculas bestas (alcance de 1 metro; 1d3 pontos de dano) e lanças (1d4 pontos de dano). Os restantes estarão armados com lanças (40%) ou com espadas sprites (40%). Esses seres possuem as seguintes habilidades mágicas (uma por rodada, ao 5º nível de habilidade): *Piscar*, *Invisibilidade*, *Portal Vegetal*, *Falar com Animais* e *Convocar Insetos*.

Atomies são surpresos apenas com resultado de 1 no dado; oponentes sofrem uma penalidade de -6 para testes de surpresa. Quando escuta a aproximação de um intruso, esse povo-fada se esconde e tenta fazer o invasor ir embora, usando luzes falsas, vozes tagarelando e convocando insetos

irritantes. Intrusos reincidentes são alertados por quadrelas de bestas. Se o combate é inevitável, ou se os intrusos forem orcs, os pequeninos se unem e atacam. Atomies com lanças voam e mergulham sobre oponentes surpresos (geralmente mirando nas costas). Ataques provenientes de mergulhadores aéreos causam dano dobrado (2d4).

HABITAT/SOCIEDADE: Cada família vive nos galhos mais altos de velhas árvores sólidas (geralmente carvalhos) e escava uma série de pequenas salas, decorando-as com cadeiras de casca de noz, tapetes de folhas de pinheiro e pratos de bolotas. Uma rede de sacadas, pontos de pouso e pontes de corda conectam os lares, formando uma vila bem acima do chão da floresta, abrigando 3d4x10 adultos e 4d6 crianças.

Atomies geralmente se irritam com forasteiros, até mesmo com sprites padrões (considerados muito sérios e tediosos), mas algumas vezes ajudam crianças perdidas, entretendo-as e depois devolvendo-as ao mundo exterior.

O conceito de bichos de estimação não é conhecido, mas atomies frequentemente criam cogumelos nas salas de estar.

Essas criaturas possuem uma liderança diferente; a escolha do chefe baseia-se na habilidade de contar histórias e cantar.

ECOLOGIA: Esses seres herbívoros, consideram os hábitos alimentares de seus primos repulsivos. Preferem nozes a frutas, mas gostam mesmo é de mel. Atomies são lanches rápidos perfeitos para a maioria das criaturas, e, por vezes vítimas de animais malignos como worgs.

Vêem a magia como uma força conectada à vida, e são fascinados por itens mágicos inanimados, colecionando-os para exibí-los em suas casas e comunidades. Tesouros não-mágicos são desprezados.

GRIG

Esses seres brincalhões e de coração alegre não temem adultos e se divertem bastante pregando-lhes peças. Têm a cabeça, o tronco e os braços de um sprite, com asas, antenas e pernas de grilo. A pele é levemente azulada, os cabelos verde-floresta e as pernas são peludas e marrons. Podem saltar a grandes distâncias. Usam túnicas ou vestes brilhantes e coloridas, decoradas com botões feitos de pequenas gemas. Falam vários idiomas: atomie, brownie, pixie, sprite e comum. Possuem uma audição duas vezes mais eficiente que a humana e infravisão que alcança 60 metros. A origem dos grigs é um mistério.

COMBATE: Impetuosos cada grig carrega seis pequenos dardos e uma espada sprite, e recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque com dardos. Dardos e espadas causam dano normal quando usados por grigs, mas apenas 1 ponto de dano quando usados por não-grigs.

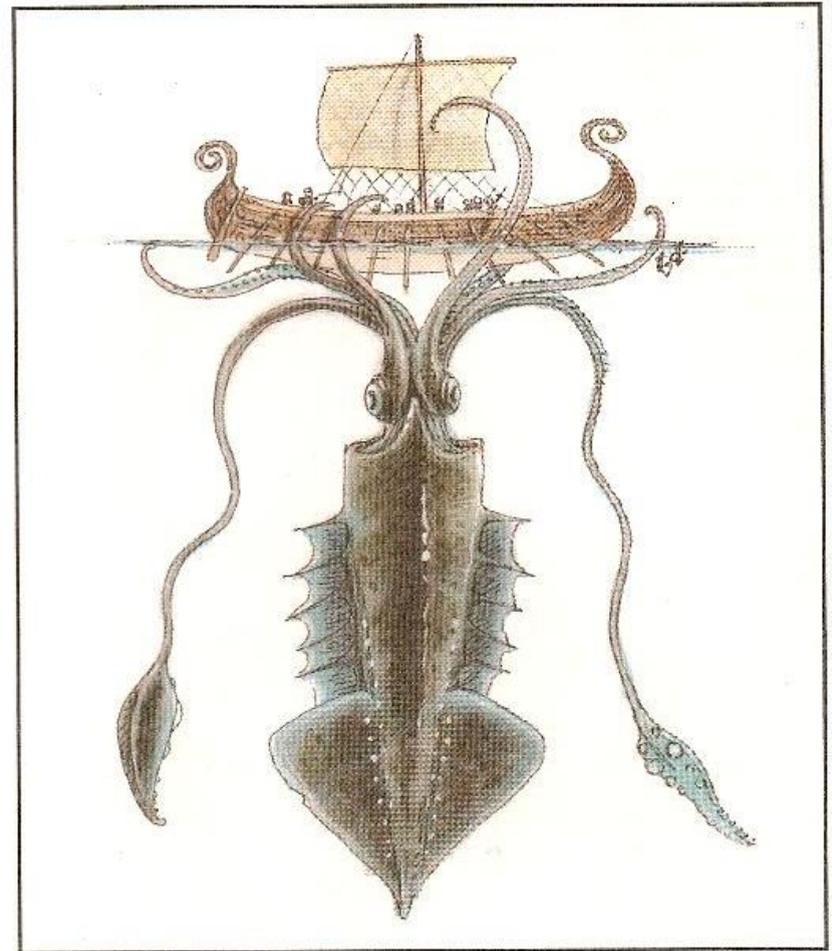
Usam as seguintes habilidades mágicas, uma por rodada, ao 6º nível: *Transformação Momentânea*, *Construção*, *Invisibilidade*, *Pirotecnia*, *Tropeço* e *Ventriloquismo*. Eles se movem silenciosamente na floresta e são surpreendidos apenas com resultado de 1 no dado, enquanto seus oponentes sofrem uma penalidade de -6 nos testes de surpresa. Alguns grigs arremessam dardos, enquanto outros saltam para atacar, e um grig violinista (nunca vão a lugar algum sem um violinista), toca uma canção com o mesmo efeito de *A Dança Irresistível de Otto*. Todos os não-sprites a menos de 10 metros do músico devem passar num teste de resistência à magia ou dançar até que o violinista pare a melodia (ele pode tocar por horas).

HABITAT/SOCIEDADE: Esses seres vagam pelas florestas em pequenos bandos, não possuem lares permanentes, mas dormem frequentemente nos braços de entes ou próximos a unicórnios (que protegem grigs até a morte).

Esse povo-fada é cauteloso, mas confiável, e adora pregar peças nos adultos. Brincadeiras comuns incluem roubar comida, derrubar uma tenda e usar *Ventriloquismo* para fazer objetos falarem. Uma vez que uma travessura esteja armada, sentam-se e observam, rindo da infeliz vítima. Pessoas que caem na armadilha provavelmente serão importunadas com piadas inofensivas até chegarem a uma das saídas da floresta. Nesse ponto, um dos grigs sai do esconderijo e faz as pazes oferecendo um presente, talvez uma ninharia como uma gema no valor de 1d6 x 100 po (25%), ou uma preciosa jarra de mel puro (75%).

ECOLOGIA: Grigs vivem de nozes, frutos e mel.

	Lula gigante	Kraken
CLIMA/TERRENO:	Qualquer água profunda	Oceanos profundos
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Gênio+ (19-20 +)
TESOURO:	A	G, R, S (+A)
TENDÊNCIA:	Neutra	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1
CA:	7/3	5/0
MOVIMENTO:	Nd 3, Jato 18	Nd 3, Jato 21
DADOS DE VIDA:	12	20
TACO:	9	5
Nº DE ATAQUES:	9	9
DANO/ATAQUE:	1-6 (x8)/5-20	3-18 (x2)/ 2-12 (x6)/7-28
ATAQUES ESPECIAIS:	Constricção	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A (18m + de comp.)	A (27m + de comp.)
MORAL:	Elite (13)	Fanático (18)
VALOR EM XP:	5.000	14.000



Estas lulas gigantes são versões imensas das pacíficas lulas normais, possuindo dez longos tentáculos, dois deles usados para manter a estabilidade enquanto o animal ataca e se defende, além de uma cabeça (grande e protegida), com dois olhos. A boca está onde os tentáculos se encontram, na parte inferior do corpo.

COMBATE: Lulas gigantes gostam de agarrar o oponente e esmagá-lo, enquanto levam a vítima na direção de suas imensas mandíbulas. Até oito tentáculos podem atacar um único oponente, embora apenas um deles esmague um adversário do tamanho de um homem (o resto está livre para atacar qualquer coisa ao seu alcance). Os tentáculos resistentes da lula são tão poderosos que não se quebram com a força; precisam ser amputados. O tentáculo causa 1d6 pontos de dano por impacto, mais 2d6 quando esmaga a vítima. Esse dano de esmagamento se repete em cada rodada após o golpe inicial. A boca inflige 5d4 pontos de dano.

Qualquer personagem que esteja sendo esmagado pode ter um braço (01-25% esquerdo, ou 26-50% direito), nenhum braço (51-75%), ou os dois braços (76-100%) presos. Uma vítima presa pelo tentáculo não pode recitar nenhuma magia, mas pode agarrar uma arma e atacar (se apenas um braço estiver livre, o ataque tem uma penalidade de -3; se os dois braços estiverem livres, a penalidade é de -1). Um tentáculo precisa sofrer 12 pontos de dano de armas de corte ou perfuração para ser amputado (esses pontos não entram no cálculo dos pontos de vida definidos pelo dado de vida).

Se uma lula gigante tiver quatro ou mais tentáculos inutilizados, há 80% de chance de que o monstro venha a soltar uma nuvem de tinta negra com 20 metros de altura por 20 de largura e 26 de comprimento. A criatura então retorna ao covil, usando um jato de água para ganhar impulso. A tinta obscurece a visão de todos que estiverem dentro da nuvem.

Uma lula gigante pode puxar, à força, barcos de tamanho pequeno para o fundo do oceano, e deter o movimento de grandes embarcações após um turno de esforço. Depois que seis ou mais tentáculos envolverem o casco da embarcação por três rodadas consecutivas, a nau sofre dano como se tivesse sido atingida por um aríete; começa então a se encher de água e afundar.

KRAKEN

Essa forma rara de lula abissal é um dos monstros mais mortíferos de que se tem notícia.

COMBATE: Eles atacam como imensas variações da lula gigante. Dois de seus tentáculos são serrilhados, e causam 3d6 pontos de dano quando atingem um oponente. O monstro então procura arrastar a presa de encontro à sua enorme boca, para efetuar uma mordida de 7d4 pontos de dano. Os

outros seis tentáculos livres infligem 2d6 pontos de dano por impacto, e 3d6 quando esmagam a vítima. O dano de esmagamento se repete em todas as rodadas após o golpe inicial. O tentáculo de um kraken precisa sofrer 18 pontos de dano por armas de corte ou perfuração para serem amputados (esses pontos de vida não contam como parte dos pontos que o kraken recebe do dado de vida).

Se três ou mais tentáculos tiverem sido inutilizados, há 80% de chance de que o monstro recue, deixando para trás uma nuvem de tinta para desencorajar a perseguição. Se quatro ou mais de seus tentáculos contiverem vítimas aprisionadas, há 50% de chance de que ele retorne ao covil. Nesse caso, também deixa para trás uma nuvem de tinta com 26 metros de altura por 26 de largura e 40 de comprimento; essa substância é venenosa (dissipando-se em duas a cinco rodadas). Personagens dentro da nuvem recebem 2d4 pontos de dano para cada rodada em contato com o líquido. Krakens podem usar um jato de água como fonte de impulso, atingindo taxa de Movimento 21.

Podem afundar navios de até 20 metros do mesmo jeito que uma lula gigante ataca. Têm o poder natural de criar *Ar Líquido* numa esfera de 110 metros de raio ou num hemisfério de 220 metros (o monstro pode fazer isto continuamente). A criatura emprega os seguintes poderes mágicos, um por vez: *Fogo das Fadas* até 8 horas, *Controlar Temperatura* num raio de 36 metros continuamente, *Controlar os Ventos* uma vez por dia, *Convocar Clima* uma vez por dia, e *Convocar Animais III* (apenas peixes) três vezes por dia (observe que essa magia não garante controle sobre os peixes convocados).

Krakens não são afetados pela trombeta de um tritão.

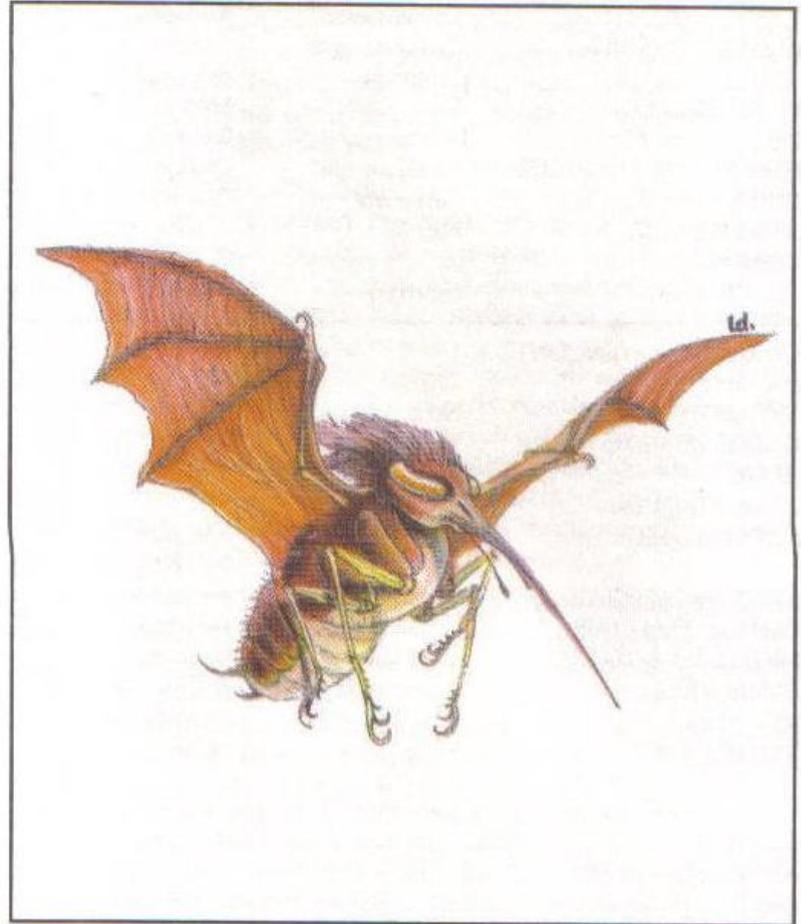
HABITAT/SOCIEDADE: Krakens têm inteligência de gênio, ou maior, e geralmente controlam regiões inteiras do mundo submarino. Seus covis se encontram a milhares de metros abaixo da superfície, e eles mantêm imensos complexos de cavernas, onde criam escravos humanos.

ECOLOGIA: Respiram na água e fora dela, e são caçadores agressivos. Muitas ilhas tropicais tiveram todos os seus habitantes dizimados por krakens. É dito que eles se retiraram para as profundezas quando as forças do bem neutralizaram a tentativa dessa raça de conquistar os mares; mas também é dito que, no futuro, irão reerguer-se.

STIRGE

CLIMA/TERRENO:	Florestas ou subterrâneos
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Cacho
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Sangue
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Nenhuma

QUANTIDADE/ENCONTRO:	3-30
CA:	8
MOVIMENTO:	3, Vn 18 (C)
DADOS DE VIDA:	1 +1
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar sangue
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (0,6m - envergadura das asas)
MORAL:	Média (8)
VALOR EM XP:	175



Essas criaturas aladas alimentam-se do sangue de suas vítimas. Elas têm quatro pequenas patas em forma de pinça, que ajudam o monstro a se fixar no pescoço da presa. Os stirges são vermelhos, têm olhos e patas amarelados, e a tromba pendente (como a de um mosquito) é rosada na ponta e cinza na base (próxima à cabeça).

COMBATE: Devido a uma habilidade instintiva de encontrar e atacar pontos fracos, esses hematófagos investem como monstros de 4 dados de vida, em vez de 1+1. A tromba inflige 1-3 pontos de dano quando atinge o oponente, e drena 1d4 pontos de sangue em cada rodada subsequente. Quando o stirge drenar um total de 12 pontos de sangue da vítima, ele estará inchado e tentará voar para um lugar seguro, onde vai digerir a refeição.

Esse monstro só será removido do corpo da vítima se estiver morto. Isso se deve ao forte abraço da criatura. Se um ataque contra o stirge agarrado a uma criatura falhar, outra jogada de ataque, agora contra a CA da vítima, deve ser feita, verificando se a presa foi atingida ou não pelo golpe destinado ao parasita. É preciso cautela quando se tenta remover o stirge.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses monstros formam colônias do tipo ninho em sótãos, masmorras e árvores mortas. Embora, sob certos aspectos, lembrem pássaros, tais hematófagos se penduram de cabeça para baixo quando estão dormindo, indicando um certo grau de parentesco com morcegos-vampiros.

Podem reproduzir-se em cativeiro, mas precisam de uma fonte de sangue constante. Eles matam mais humanos dos níveis inferiores, animais e crianças. A chegada desses seres alados a qualquer território civilizado é causa de alarme. Felizmente, até mesmo um grupo de aventureiros iniciantes pode acabar com a ameaça, e com poucas baixas ou nenhuma.

ECOLOGIA: Stirges possuem um olfato apurado, podem enxergar na escuridão e sentir fontes de calor a 60 metros. Esses sentidos mantêm a criatura informada sobre a presença de outros seres em seu habitat. Criaturas com uma CA natural de 3 ou melhor são geralmente imunes ao ataque sanguíneo desse monstro pois têm pele muito espessa. Como consequência, imensos ninhos de stirges vivem simbioticamente com alguns dragões malignos. Personagens que consigam proteger o corpo inteiro com couro especial ou uma armadura melhor (couro especial custa de duas a três vezes

mais que uma armadura normal) podem se aproximar com segurança de um stirge. Até mesmo a menor brecha na proteção é detectada pelo olfato da criatura, e uma jogada de ataque bem-sucedida significa que ela conseguiu penetrar pela fraqueza e firmou-se na vítima.

Depois de se empanturrar, a criatura dorme por 1 dia, mais 1 dia para cada 2 pontos de sangue drenados (o período máximo de sono é após o dreno de 12 pontos de sangue — 7 dias). Durante esse descanso, invasores silenciosos podem impor uma penalidade de -2 no teste de surpresa dos stirges, enquanto as feras acordam lentamente e permanecem sonolentas por alguns momentos. Elas são mais vulneráveis nesse período. Embora certas espécies de stirges prefiram beber sangue humano, a maioria se contenta com grandes mamíferos, como vacas, alces e ovelhas. Druidas e rangers experientes geralmente reconhecem os traços de uma colônia desses monstros, devido ao aparecimento de animais misteriosamente enfraquecidos e mortos na vizinhança.

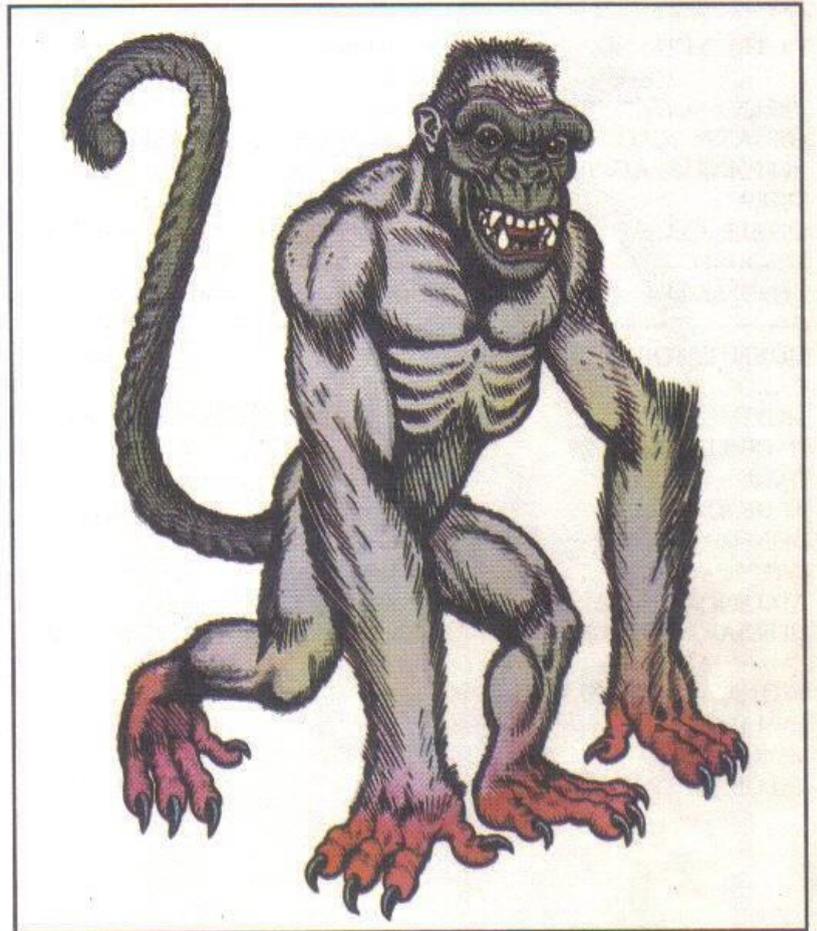
O território de uma colônia de stirges se estende por 1,5 quilômetro de diâmetro. Dessa maneira, eles permanecem na área por bastante tempo antes de esgotarem todo o sangue disponível na região. Geralmente, sua presença numa área só é descoberta após a colônia ter partido, o que dificulta bastante a tarefa de rastreá-los.

STIRGES DA SELVA

Existem rumores de stirges excepcionalmente grandes, que viveriam nas mais densas selvas tropicais. Embora sejam criaturas de apenas 2+2 dados de vida, elas atacam como monstros de 8 dados de vida. Essa variação possui um veneno paralisante na extremidade da tromba, muito utilizado por tribos locais, e são conhecidos por se associarem a morcegos-vampiros gigantes. Nenhum exemplar dessa versão maior já foi capturado ou examinado. Conhece-se pouco a respeito de seus pontos fortes e fracos. O pouco que se sabe, no entanto, veio de canibais e caçadores de cabeça das selvas.

CLIMA/TERRENO:	Áreas escuras/Regiões despovoadas e subterrâneas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Família/clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Alvorada e pôr-do-sol
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	C, Y
TENDÊNCIA:	Caótica (cruel)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1d12
CA:	6
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	5+5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	5
DANO/ATAQUE:	1d4/1d4/1d4/1d4/2d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Poder psiônico, emboscada
DEFESAS ESPECIAIS:	Poder psiônico
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (um macaco grande)
MORAL:	Média (8-10)
VALOR EM XP:	650



Monstros sus são semelhantes a grandes macacos cinzas, de 1,2 a 1,5 metro de altura, com ossos grandes e membros musculosos, mas sempre parecendo estar subnutridos, pois costelas e vértebras são salientes. A longa cauda pode suportar o peso de todo o corpo. As mãos e os pés são virtualmente idênticos, cada um dotado de três longos e grossos dedos e um polegar opositor, todos munidos de garras. Como a cauda, as mãos e os pés são muito fortes, permitindo que os monstros fiquem pendurados por um único membro durante várias horas. Uma pelagem curta e de coloração cinza-escura cobre todo o corpo. A face e o rabo são negros, enquanto as patas sempre têm cor vermelho-sangue (parece que acabaram de matar algo, o que é quase sempre o caso). Esses macacos sorriem com freqüência, mas numa atitude de ameaça (pois expõem os dentes afiados).

COMBATE: Esses monstros atacam com todas as patas sempre que possível, arranhando o corpo da vítima com as unhas afiadas, e desferindo uma poderosa mordida. Essas criaturas gostam de caçar em pequenos grupos (1d12 membros) em trilhas muito utilizadas nas selvas. Eles procuram por galhos resistentes e se penduram nas árvores, esperando pacientemente. Quando uma vítima passa, mergulham, usando a cauda como âncora. Vítimas desse tipo de emboscada recebem uma penalidade de -4 nos seus testes de surpresa.

O que realmente torna essas feras perigosas é a sua unidade tribal. Durante metade do tempo, a família inteira está caçando. Se os filhos forem ameaçados, as fêmeas atacam como se estivessem sob os efeitos de *Velocidade* (isso é, movimento e número de ataques dobrados). Da mesma maneira, se as fêmeas forem atacadas, os machos lutam como se estivessem sob os efeitos dessa magia. Uma explosão de adrenalina é responsável por tanta ferocidade. Fêmeas podem manter o efeito por seis turnos (uma hora), e os machos o mantêm por até quatro turnos. Psionicamente, monstros sus podem ser mortais. Eles conhecem três formas de ataque e são imunes a agressões telepáticas. Quando estão usando a devoção melhoria, se quiserem, podem atacar tanto física quanto psionicamente (em vez de terem o número de ataques dobrado).

RESUMO PSIÔNICO:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	3/1/3(2/5)	CP, EM, RP/Nenhum	= Int	120

Monstros sus sempre dominam os poderes a seguir, e existe uma chance de 10% de que tenham uma ciência e duas devoções a mais na disciplina psicometabolismo.

- **Psicometabolismo - Devoções:** melhoria (sem custo).
- **Metapsionicismo - Devoções:** sentido psiônico (sempre funcionando, sem custo).
- **Telepatia - Ciências:** constrição psíquica, **Devoções:** estocada mental, rajada psiônica.

HABITAT/SOCIEDADE: Uma família de monstros sus é composta de dois pais (macho e fêmeas adultos) e dois filhos (jovens). Quando duas ou mais famílias vivem juntas, formam um clã. São extremamente territorialistas, e têm um ódio particular de seres psionicamente capacitados.

De acordo com lendas, eles foram criados por um poderoso clérigo ou mago, que desejava manter sua floresta livre de intrusos (especialmente aqueles dotados de poderes psiônicos). As criaturas compõem uma força de ataque formidável, o que tende a apoiar essa teoria. De acordo com alguns sábios, elas são híbridos mágicos de humanóides e macacos. De qualquer maneira, atualmente, muitos magos e sacerdotes malignos utilizam monstros sus para defender suas florestas.

ECOLOGIA: Eles mantêm seus tesouros bem escondidos no seu território, em grandes ocos de árvores. A carne da criatura não tem valor nutritivo, pois é venenosa. Personagens que a comerem devem passar num teste de resistência a veneno ou ficarão doentes, e nenhuma cura natural é possível durante uma semana.

MULHER-CISNE

	Mulher-cisne	Pássaro Donzela
CLIMA/TERRENO:	Terras temperadas úmidas	Montanhas tropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Bando (Revoada)	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Diurno
DIETA:	Onívora	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Alta a gênio (13-18)	Média a gênio (8-18)
TESOIRO:	Ver abaixo	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	De ranger	Qualquer uma
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 2-5	1
CA:	7	7
MOVIMENTO:	3 ou 15, Vn 19 (D)	12 ou 3, Vn 36 (C)
DADOS DE VIDA:	2 a 12	2 a 8
TACO:	De ranger	De kahina
Nº DE ATAQUES:	3 ou de ranger	2 ou de kahina
DANO/ATAQUE:	1/1/1-2 ou por arma	1/1-3 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor p/ ser atingida	Arma +2 ou melhor p/ ser atingida
PROTEÇÃO À MAGIA:	2% por DV	5% por DV
TAMANHO:	M	M
MORAL:	Campeão (15)	Elite (13)
VALOR EM XP:	120 a 3.000	420 a 3.000



Essas fêmeas podem assumir a forma de um cisne. Quando humanas, são indistinguíveis de outras mulheres e normalmente usam armaduras leves e carregam equipamento de ranger, como espada, adaga, arco e flechas. Esses itens não são afetados pela metamorfose da mulher em cisne; dessa maneira, precisam ser escondidos. Mulheres-cisnes podem ser reconhecidas por um símbolo ou adereço de pena ou um anel de sinete, distintivos transformados em parte da plumagem do cisne ou usados numa das pernas da ave.

COMBATE: Na forma humana, a criatura atua como um ranger. Para determinar o nível e os dados de vida de uma delas, jogue 2d6. Ela ataca com qualquer arma que possuir. Na forma de cisne, só é vulnerável a armas +1 ou melhores, batendo as asas, saltando sobre o oponente e picando-o com o bico.

HABITAT/SOCIEDADE: Mulheres-cisnes fazem parte de uma irmandade secreta dos rangers licantropos. Diferentemente de outros licantropos, sua habilidade metamórfica é obtida voluntariamente, através de um símbolo especial: um totem em forma de pena, um adereço de penas ou um anel de sinete. Esses itens emanam auras mágicas quando submetidos a *Detectar Magia*. Sem eles, a mulher fica aprisionada na forma que estiver usando. Esses símbolos só funcionam com mulheres-cisnes.

Essas metamorfoses são extremamente reservadas a respeito de sua irmandade (onde há apenas mulheres). Suspeita-se que uma mulher é convidada para a irmandade quando, sem saber, realiza um grande favor para outra mulher-cisne. Se uma personagem de jogador for convidada a fazer parte da irmandade, há uma chance de 50% de que ela abandone sua vida de aventuras para se dedicar totalmente às novas responsabilidades.

Mulheres-cisnes são guiadas pela sua personalidade de ave. Não gostam de criaturas impetuosas e barulhentas, nem de animais ferozes ou qualquer coisa de tendência *maligna*.

Essas criaturas constroem abrigos temporários para uso comum nas proximidades de rios ou lagos, bem ocultos na floresta. Tais abrigos, levemente fortificados contra ataques terrestres, geralmente contêm duas rotas de fuga — um túnel secreto que leva ao lago e uma escotilha no teto.

ECOLOGIA: Mulheres-cisnes são protetoras independentes das florestas

e da vida selvagem. Elas se opõem ativamente às raças malignas e monstros que, de alguma maneira, dizem a vida silvestre e a paisagem.

PÁSSARO DONZELA

Nas montanhas e vales das terras de Zakhara vive uma raça de pássaros donzelas, relacionada às mulheres-cisnes. Assim como suas irmãs, elas também dependem de um símbolo para mudar de forma (um xale colorido ou um véu de penas), e podem assumir muitas formas de aves, incluindo falcões, andorinhas, papagaios e até (ao 8º nível) águias gigantes.

Embora não pertençam a nenhuma irmandade, elas se unem pela sua fé, sendo todas kahinas, sacerdotisas que acreditam na divindade das coisas. Elas vivem como mestras itinerantes, protegendo a terra dos que a exploram e relacionando-se melhor com quem respeita a terra: cavaleiros do deserto, místicos e pescadores.

O número de dados de vida de uma pássaro donzela é igual ao seu nível de sacerdócio, de 2-8. Elas têm acesso principal às esferas: **Animal Adivinhação, Elemental, Cura, Vegetal e Clima**. Acesso minoritário às esferas: **Criação, Proteção e Solar**. Essas mulheres carregam lanças, dardos e fundas, mas não podem usar armadura (mesmo mágica) mais pesada que um gibão de peles. Se o fizerem, não poderão utilizar magias. Pássaros donzela não têm *poder da fé* contra mortos-vivos.

Na forma de pássaro, bicam e arranham, mas a maioria não luta nessa forma. Todo seu equipamento extra deve ser escondido ou guardado com alguém até que volte à forma humana.

Pássaros donzelas são algumas vezes forçadas a casar com homens que roubaram seus xales; se conseguem recuperar o item, abandonam o marido, matam os filhos e levam as filhas consigo, para fazer delas novas pássaros donzelas. Se o adereço de penas (véu ou xale) for destruído, a sacerdotisa morre.

Rumores falam de uma grande fortaleza de madeira entre as nuvens das altas colinas, chamada de Coroa de Todas as Penas, onde as jovens pássaros donzelas aprendem os rituais e deveres de kahinas, ensinados pelos aracockras.

	Tabaxi	Lorde Tabaxi
CLIMA/TERRENO:	— Selva tropical ou subtropical —	
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã	Clã ou solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Noturno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Média/Alta (8-14)	Alta/Gênio (13-18)
TESOURO:	U	U
TENDÊNCIA:	Inconstante	Cruel
QUANTIDADE SURGIDA:	2-8	1
CA:	6	3
MOVIMENTAÇÃO:	15	15
DADOS DE VIDA:	2	8
TACO:	19	13
Nº DE ATAQUES:	3	3
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-3 ou da arma	1-4/1-4/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Arranhão patas traseiras 1d4+1/1d4+1	Uso de magia, arranhão patas traseiras 1d6+1/1d6+1
DEFESAS ESPECIAIS:	— Surpresa, surpreendido apenas com 1 —	
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,80 a 2,10 m alt.)	G (3,00 a 3,60 m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	420	5.000
	Líder do Clã: 975	
	Xamã, 3º: 975	
	Xamã, 5º: 3.000	



Esses humanóides felinos são graciosos, altos e esbeltos, e têm garras retráteis. A pele varia de um tom amarelo-claro ao vermelho-acastanhado, e é coberta por pintas. Os olhos são verdes ou amarelos.

COMBATE: Tabaxis são excelentes caçadores, combinando movimentos sorrateiros com camuflagem natural para surpreender as presas. Os inimigos sofrem uma penalidade de -2 em testes de surpresa. Esses seres são espertos e organizados, freqüentemente atraindo sua presa a uma emboscada (embora alguns brinquem com a vítima antes de matá-la). Sabem escalar e nadar, e usam essas habilidades em combate. Devido à esperteza e a um acentuado sentido de olfato, essas criaturas quase nunca caem em armadilhas.

Usam armas de madeira, osso e pedra, incluindo boleadeiras, fundas e clavas de obsidiana com pregos (trate-as como machados de batalha), e azagaias. Em combate, a probabilidade de um tabaxi decidir usar garras e dentes é a mesma de ele preferir outras armas. Se as duas patas dianteiras acertam um golpe, um tabaxi arranha com as patas traseiras. Um grupo dessas criaturas, encontrado em locais selvagens, irá incluir um líder de caçada com o número máximo de pontos de vida, e pode (50% de chance) conter ainda um sacerdote de 3º nível com dados de vida e magias apropriadas.

HABITAT/SOCIEDADE: Os clãs de tabaxis contêm números iguais de machos e fêmeas, e um clã completo tem 1d6+1 grupos de caça, compostos por 2d4 tabaxis. Os grupos de caça trabalham ao redor do covil do clã. Alguns covis são temporários, mas a maioria é constituída por pequenas vilas de ramadas (cabanas com telhados de grama, apoiados em postes altos, e sem paredes). Em um covil, serão encontrados 3d4 jovens com 1 dado de vida cada. Um ancião com 4 dados de vida lidera o clã, e 50% dos líderes são auxiliados por um xamã de 5º nível. Um clã tem 10% de chance de possuir aliança com um lorde tabaxi; esses clãs tendem a comportamentos malignos e belicosos, e seus xamãs cultuam poderes das trevas.

Os tabaxis são reclusos, e evitam outros seres inteligentes, até mesmo clãs da mesma espécie. Eles não se envolvem em comércio, que consideram aviltante, mas alguns poucos têm agentes que fazem trocas por eles. Essas

criaturas falam seu próprio idioma. As lendas falam de uma grande civilização tabaxi, suplantada depois por outras raças.

ECOLOGIA: Eles têm poucos inimigos naturais. Como alimento, eles preferem porcos do mato e capivaras; poucos clãs degenerados atacam membros de outras espécies inteligentes por comida. Os tabaxis às vezes são perseguidos por sua pele, que vale até 250 po cada.

LORDE TABAXI

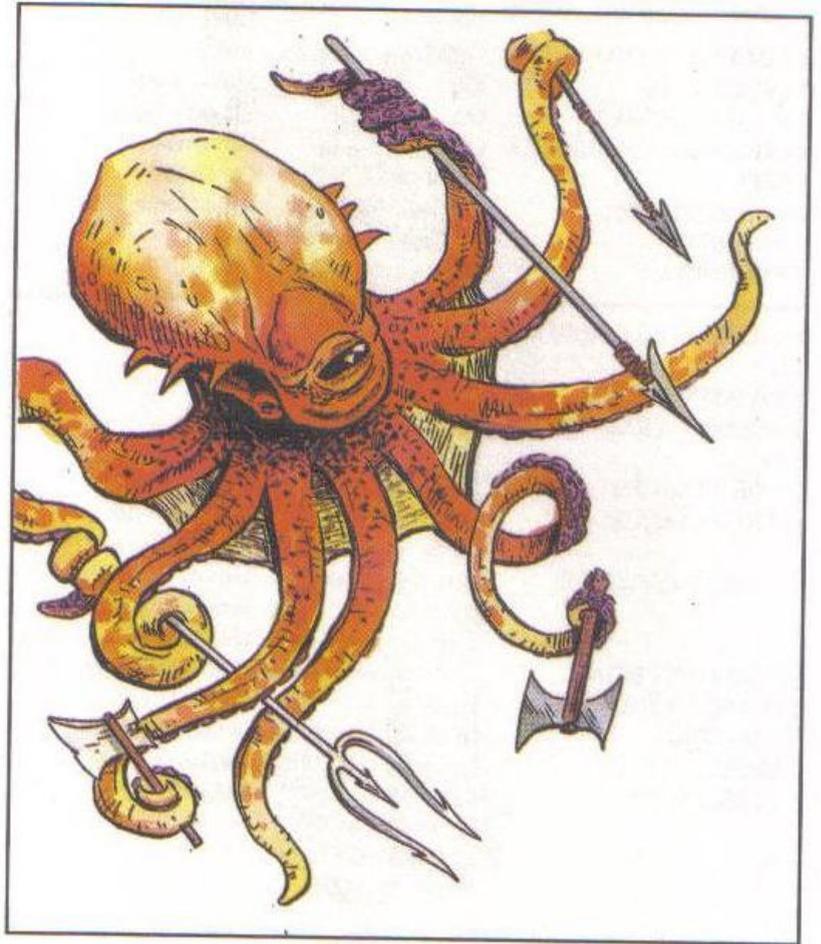
Um lorde parece com uma onça ou um leopardo enorme, dependendo do lugar onde for encontrado. São inteligentes, malignos e astutos, falando tabaxi e idiomas comumente usados por sociedades próximas. Os lordes tabaxis odeiam os couatls (o sentimento é mútuo) e atacam-nos ao avistá-los.

Esses monstros usam truques, emboscadas, aliados e magia para enfraquecer os adversários antes de decidirem entrar no combate. Cerca de 55% deles são magos de 7º nível, enquanto 40% são sacerdotes de 7º nível, consagrados a um poder negro conhecido como zaltéc. Cinco por cento pertencem a ambas as classes. As magias arcanas são escolhidas nas escolas **Ilusão**, **Encantamento/Feitiço** ou **Necromancia**; magias das escolas de **Alteração** e **Invocação/Evocação** nunca são usadas. Além de magias que requerem apenas componentes verbais, eles podem usar os seguintes poderes, à vontade: *Detectar Bondade/Maldade*, *Detectar Invisibilidade*, *Nó* e *Hipnotismo*. Os mais corajosos e malignos dos lordes tabaxis podem usar *Porta Dimensional* três vezes por dia.

Todos os lordes são machos, e devem encontrar um par tabaxi para gerar filhotes (sempre um lorde tabaxi macho). Embora usualmente solitário, ele algumas vezes assume a liderança de um clã, para fins de acasalamento e procriação. Alguns escolhem ficar com o clã mesmo depois que o filhote nasce. É, entretanto, mandado embora, para encontrar seu próprio caminho na selva.

TAKO

	Tako Macho	Tako Fêmea
CLIMA/TERRENO:	Oceano tropical, subtropical e temperado	Oceano tropical, subtropical e temperado
FREQÜÊNCIA:	Raro	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Média (8-10)
TESOURO:	J, Q	J, Q
TENDÊNCIA:	Ordeiro	Ordeira
QUANTIDADE SURGIDA:	3-12	1-2
CA:	3	2
MOVIMENTO:	3, Nd9	3, Nd9
DADOS DE VIDA:	4	6
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	7	7
DANO/ATAQUE:	1-2 (x7)/3-6 ou da arma	1-3 (x7)/2-8 ou da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Esmagamento	Esmagamento
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m diâm.)	G (2,10 m diâm.)
MORAL:	Resoluto (12)	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	270	650



Os takos são uma raça de polvos inteligentes, que podem mover-se em terra firme e usar armas e outras ferramentas.

Não têm ossos e seu corpo gelatinoso é protegido por camadas ásperas de couro. Possuem oito tentáculos flexíveis, similares aos dos polvos, com músculos circulares alinhados, que funcionam como ventosas. Essas criaturas têm um único olho dourado no centro da cabeça, além de mandíbulas afiadas e protuberantes que lembram o bico de um papagaio. Embora os takos possam mudar de cor com facilidade, a coloração normal do macho adulto é verde-clara, enquanto a de uma fêmea adulta é laranja-avermelhada. Os seres jovens aparecem numa grande variedade de cores.

Essas criaturas têm sua própria língua, baseada em movimentos de tentáculos e mudanças de coloração da pele. Personagens que tenham Inteligência de pelo menos 17 (ou com a perícia ler/escrever) têm 25% de chance de entender a língua dos takos.

COMBATE: Embora sejam normalmente dóceis, essas criaturas atacam qualquer um que invada seu território. Além disso, têm um forte senso de honra e vingam-se de ataques, aliando-se a quem ajudá-los. Esses seres são oponentes astuciosos. Podem mudar, em apenas uma rodada o padrão de cores de seu corpo para reproduzir a superfície de qualquer terreno natural. A camuflagem os torna indetectáveis 90% das vezes, e modifica testes de surpresa de oponentes em -3.

A maioria dos grupos de combate dos takos é exclusivamente masculina. Os polvos inteligentes atacam com seus bicos. Podem se apoiar em um único tentáculo, deixando os outros sete livres para fazer ataques. Normalmente carregam sete armas — uma lança ou machadinha em cada tentáculo livre.

Essas criaturas podem usar os tentáculos para esmagar, assim como os polvos. Qualquer vítima com menos de 2,1 metros de altura (ou 2,1 metros de comprimento) pode ser agarrada por um desses membros por vez. Takos machos têm 10% de chance de prender ambos os braços da vítima com um único golpe; fêmeas têm 15% de chance. A chance de se imobilizar apenas um membro superior é a mesma. Se dois forem tolhidos, a vítima ficará incapaz de atacar. Se apenas um estiver seguro, a presa atacará com uma penalidade de -3 em sua jogada de ataque. Se nenhum membro for preso, a vítima atacará com uma penalidade de -1.

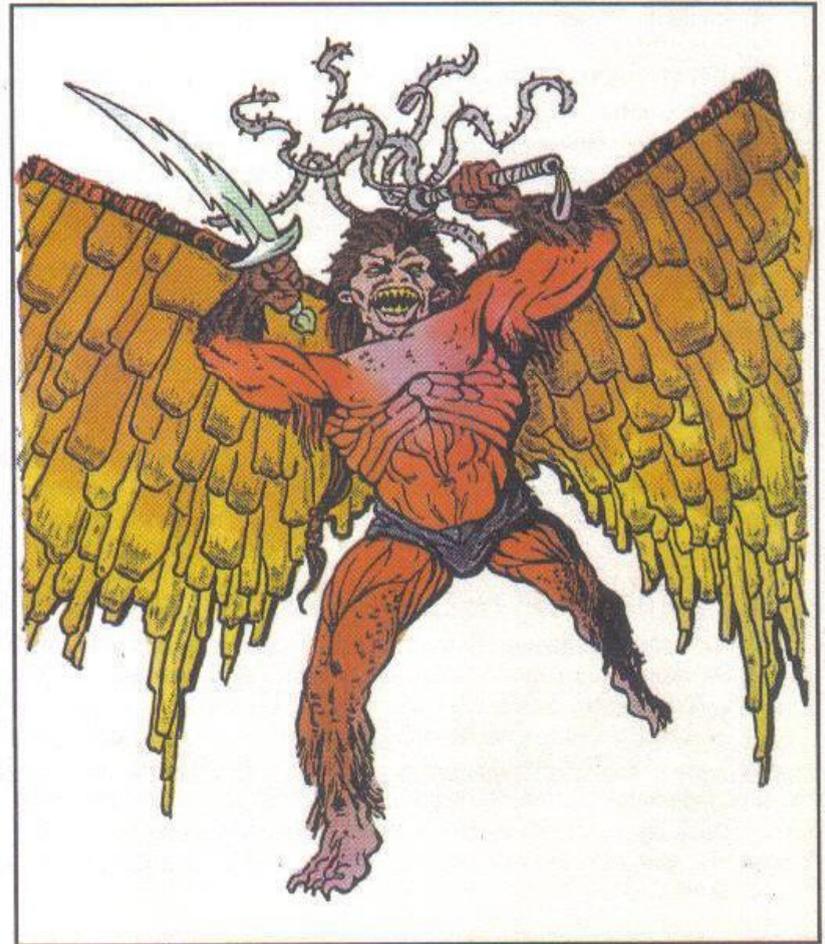
Os tentáculos de um tako agarram com Força 18/00; uma vítima com Força maior ou igual a 18/00 pode segurar o tentáculo e afrouxá-lo, anulando o esmagamento. Para o prisioneiro escapar completamente, o membro deve ser amputado; machos têm 4 pontos de vida por tentáculo, fêmeas têm 6. Caso não seja capaz de escapar por esses meios, o esmagamento ocorrerá infligindo automaticamente 1-4 pontos de dano por rodada, no caso de um macho, ou 2-8 (2d4) pontos, no caso das fêmeas.

Takos jovens não praticam ataques de esmagamento. A CA dessas crianças é 7, e elas têm 1 dado de vida. Sua TACO é 20. Elas infligem 0-1 ponto de dano por ataque de tentáculo, e 1-3 com seus bicos. De resto, essas criaturas são apenas versões menores e mais brincalhonas de seus pais, com TM 1 (Nd 3) e valor em XP de 35.

HABITAT/SOCIEDADE: Uma tribo de takos contém três a doze (3d4) machos, metade desse número em crianças e uma a duas fêmeas. Estas tomam todas as decisões pela tribo, enquanto os machos agem como defensores e caçadores. O covil dessas criaturas localiza-se em cavernas costeiras submarinas. Elas fazem patrulhas ocasionais à terra para buscar comida, armas e tesouro. Em algumas áreas, coexistem com humanos, cooperando para atacar monstros marinhos e ajudando os pescadores; mas tais situações são raras.

ECOLOGIA: Os takos comem ostras, caranguejos, lagostas e outros crustáceos, cujas cascas quebram com suas poderosas mandíbulas. Esses seres podem lançar nuvens escuras de tinta azul, mas as manchas produzidas na água são muito pequenas para servir como defesa. Os humanos valorizam muito essa tinta e usam-na para escrever.

CLIMA/TERRENO:	Balor Abismo	Marilith Abismo
FREQÜÊNCIA:	Muito raro	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Supra-gênio (19-20)	Gênio (17-18)
TESOURO:	H x 3	C, F
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANTIDADE SURGIDA:	1	1-2
CA:	-8	-9
MOVIMENTO:	15, Vd 36 (B)	15
DADOS DE VIDA:	13	12
TACO:	7	9
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2	7
DANO/ATAQUE:	da arma ou 2-12	4-24 e 6 de arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Terror, chamas corporais, dores mortais, explosão	Armas mágica, aperto
DEFESAS ESPECIAIS:	São necessárias armas +3 ou melhores para atingir	São necessárias armas +2 ou melhores para atingir, nunca surpreendida
PROTEÇÃO À MAGIA:	70%	70%
TAMANHO:	G (3,6 m alt.)	G (2,1 m alt.)
MORAL:	Fanático (17-18)	Fanática (17-18)
VALOR EM XP:	46.000	45.000



Os tanar'ris são o caos e o mal definidos. Os menos inteligentes freqüentemente atacam sem questionar, e lutam até morrer. Os verdadeiros e maiores tanar'ris costumam vagar pelos planos Astral e Etéreo — sua atenção é atraída por aqueles em estado etéreo.

COMBATE: Além das habilidades específicas de cada tipo de tanar'ri, todos compartilham dos seguintes poderes mágicos:

Ataque ácido	Dano total	Ataque fogo (não-mágico)	Dano nenhum
arma de ferro	total	frio	metade
arma de prata	total*	gás (venenoso, etc.)	metade
eletricidade (raios)	nenhum	dardo místico	total
fogo (mágico)	metade	veneno	nenhum

* Os tanar'ris superiores recebem metade do dano de armas de prata

Todos os tanar'ris com inteligência média ou acima da média têm uma forma de telepatia que permite comunicação com qualquer forma de vida inteligente, independentemente de barreiras de língua.

Freqüentemente, as armas mágicas (forjadas no Abismo) dos tanar'ris dissolvem-se com a morte de seu dono. Quando isso não ocorrer, é bem provável que a arma em questão seja originária de outro lugar.

HABITAT/SOCIEDADE: Existem cinco classificações de tanar'ris, listadas em ordem crescente de poder, e com as espécies correspondentes:

- Menor:** dretch, manes, rutterkin
- Inferior:** demônio-alu, bar-lgura, cambion, súcubo
- Superior:** babau, chasme, nabassu
- Verdadeiro:** balor, glabrezu, hezrou, marilith, nalfeshnee, vrock
- Guardião:** molydeus

BALOR (TANAR'RI VERDADEIRO)

Os maiores e mais terríveis dos tanar'ris verdadeiros, os balores representam os terrores inigualáveis do Abismo. São a própria motivação responsável pelo envolvimento dos tanar'ris na Guerra Sangrenta. Extraem grande prazer do sofrimento alheio, vivem tentando atormentar os seres inferiores e infligir-lhes dor.

Os balores são repugnantes. Assemelham a humanóides muito altos, com a pele de um vermelho profundo e sombrio. Esses monstros têm asas enormes, capazes de carregá-los com agilidade inacreditável. Têm garras longas e funestas, além de presas grotescas, das quais goteja veneno. Os balores são comumente cercados por chamas cauterizantes.

COMBATE: Os balores atacam com seus enormes punhos, causando 2-12 pontos de dano. Qualquer um que for atingido deve passar num teste de resistência à magia com penalidade de -6 ou fugir aterrorizado por um a seis turnos.

Esses filhos do Abismo, no entanto, preferem usar armas a punhos. Cada um carrega uma grande espada que se assemelha a um relâmpago. Nas mãos de um balor, as espadas são vorpais e podem Detectar Bondade/Maldade num raio de 9 metros. Qualquer criatura que venha a tocar uma espada de balor — não importa se sua pele realmente encostou na arma, ou não — sofre 10-60 pontos de dano no mesmo instante, e deve passar num teste de resistência à magia ou morrer.

Balores também usam um grande chicote, com muitas caudas, que inflige apenas 1-4 pontos de dano por golpe. Porém, as diversas caudas envolvem magicamente a vítima, permitindo que a presa seja arrastada para dentro de suas sempre presentes chamas corporais. Uma vez engolfada pelas chamas, a vítima sofre 4-24 pontos de dano por rodada. Escapar do chicote requer sucesso em um teste contra metade da Força do personagem. Quando o chicote prende uma vítima, ele não pode ser usado para outros ataques.

Balores podem usar os seguintes poderes mágicos adicionais, com habilidade igual à de um personagem de 20º nível, um por rodada, e quantas vezes quiserem: Detectar Invisibilidade (sempre ativo), Detectar Magia (sempre ativo), Dissipar Magia, Medo, Pirotecnia, Ler Magia, Sugestão, Símbolo (qualquer tipo), Telecinésia e Idiomas.

Um balor também pode teleportar de um a oito tanar'ris inferiores, um a seis menores, um a quatro superiores ou um verdadeiro para sua localização. Esse teleporte sempre tem sucesso, mas pode ser usado apenas uma vez a cada hora.

Balores são completamente imunes a gás. Se for morto no Abismo, ele explode num clarão cegante de luz, infligindo 50 pontos de dano a tudo

TANAR'RI

num raio de 30 metros (*teste de resistência* à magia para metade do dano).

HABITAT/SOCIEDADE: Os balores existem apenas para um propósito: promover a Guerra Sangrenta. Eles são motivados pelo mais forte desejo primal de lutar, e conduzirão legiões inteiras para o combate.

Esses monstros também reconhecem um aspecto sutil, mas importante, da Guerra: o plano Material Primário. Eles frequentemente fazem pactos com mortais, aceitando realizar serviços, em troca de ganharem poder em nosso plano. Os balores sabem que, quanto mais seguidores ou aliados conseguirem reunir no Material Primário, mais poder terão lá.

Sabe-se da existência de pelo menos vinte e quatro balores. As criaturas não habitam nenhuma área particular do Abismo, mas vagam formando exércitos para combater os baatezus.

ECOLOGIA: Os balores, de certa forma, são a Guerra Sangrenta (o que há de mais importante no Abismo), do ponto de vista tanar'ri, e a própria ecologia do Abismo, motivando a criação de novos seres e comandando sua sobrevivência.

MARILITH (TANAR'RI VERDADEIRO)

Corajosas e inteligentes, as mariliths são generais e estrategistas na Guerra Sangrenta. Enquanto os balores são a influência e a energia por trás dos esforços de guerra, as mariliths são o cérebro e a tática.

Terríveis de se contemplar, essas criaturas têm o corpo de uma cobra gigante, com a cauda escamosa, grande e verde, mas da cintura para cima, são mulheres belas e atraentes. Além de seu óbvio corpo de cobra, outra característica reveladora da natureza dessa tanar'ri verdadeira são os seis braços, que normalmente estão adornados com pedras preciosas e armas altamente decoradas.

COMBATE: Embora sejam estrategistas, elas adoram entrar em combate, e o fazem sempre que a oportunidade aparece. Essas aberrações podem atacar com cada um de seus braços, e também esmagam uma vítima com as caudas de cobra.

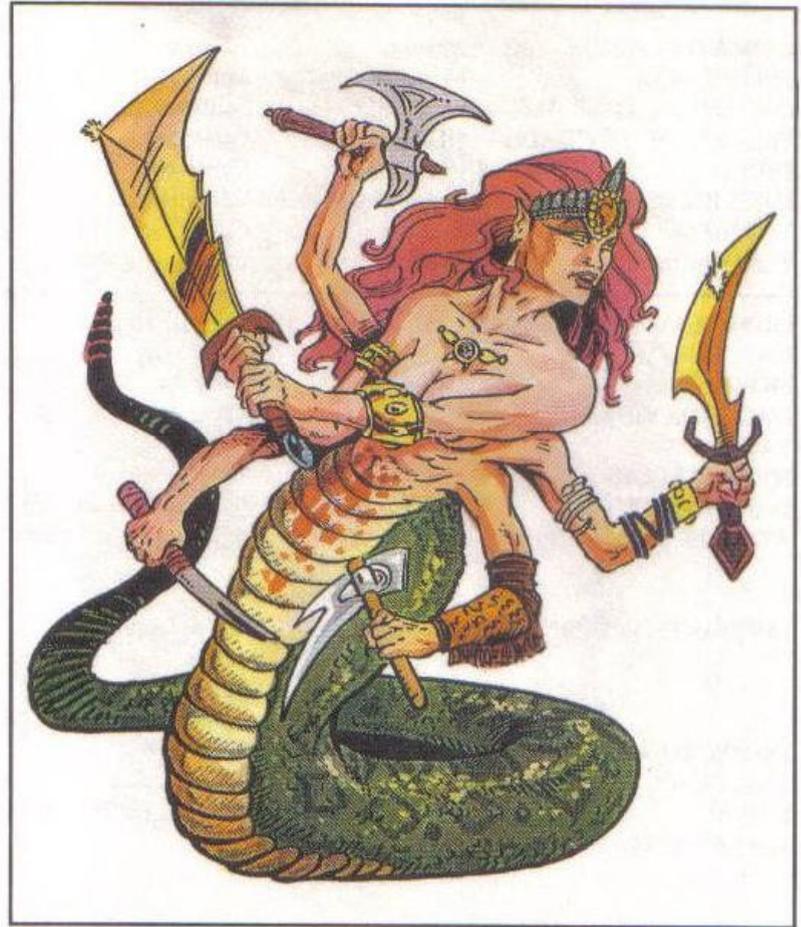
Mariliths sempre carregam uma arma diferente em cada mão, tendo preferência por espadas e machados exóticos. O Mestre deverá designar armas específicas; 90% delas deverão ser versões encantadas de equipamento comum, e 10% serão armas especiais. As mariliths prezam altamente suas armas. Se uma delas chegar a ser perdida ou roubada, as filhas do Abismo irão às últimas consequências para recuperá-la.

Esse monstro também pode esmagar com sua cauda mortífera. Se a cauda acertar um golpe em combate, ela envolve a vítima, infligindo automaticamente 4-24 pontos de dano por esmagamento a cada rodada. Adicionalmente, devido à dificuldade de respirar, a vítima deverá passar em um teste de Constituição a cada rodada ou cair inconsciente. Nenhum oponente com valor de Força inferior a 15 pode sequer sonhar em livrar-se da cauda da marilith. Há uma chance de 10% por rodada, para cada ponto de Força acima de 14, de que a vítima escape. As mariliths têm os seguintes poderes mágicos adicionais, que podem usar uma vez por rodada, um de cada vez, à vontade: *Animar os Mortos*, *Causar Ferimentos Graves*, *Névoa Mortal*, *Compreensão da Linguagem*, *Maldição*, *Detectar Maldade*, *Detectar Magia*, *Detectar Invisibilidade*, *Metamorfosear-se* (7 vezes por dia), *Projetar Imagem*, *Pirotecnia* e *Telecinésia*.

Elas podem tentar trazer para perto de si dois a vinte tanar'ris inferiores; um a seis menores; um a quatro superiores ou um verdadeiro por hora, com uma chance de sucesso de 35%.

Armas com encantamento de +1, ou menos, não conseguem ferir uma marilith. Essas criaturas nunca são surpreendidas, não podem ser enganadas por ilusões, e são imunes a magias que afetem a mente.

HABITAT/SOCIEDADE: Mariliths são as estrategistas da Guerra Sangrenta. Elas são encarregadas de inventar todas as táticas a serem usadas durante as batalhas, e coordenar as atividades de todos os tanar'ris verdadeiros (exceto os poderosos balores, evidentemente). Devido à natureza caótica dos tanar'ris, não é realmente possível coordenar suas atividades, mas as mariliths ainda assim têm essa missão.



Essas criaturas espantosamente poderosas sentem ódio mortal pelos glabrezus, pois acreditam que a tentativa de guerra sutil deles é uma brincadeira de criança, e muito inferior à guerra de verdade. Uma marilith tentará desacreditar os trabalhos dos glabrezus em qualquer oportunidade que apareça. Elas destruiriam completamente as feras sutis, mas os poderosos balores preferem as táticas dos glabrezus, e dariam prosseguimento a elas, de qualquer maneira.

ECOLOGIA: Mariliths são tanar'ris verdadeiras, o que faz delas uma parte da força motivadora por trás da Guerra Sangrenta. Secretamente, sentem que os balores têm um lugar de destaque apenas devido ao grande poder que ostentam, mas não são absolutamente necessários. Elas podem até estar certas, mas o poder dos balores permanece incontestado.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terra
FREQÜÊNCIA:	Único
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Ver abaixo
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Nula

QUANTIDADE SURGIDA:	1
CA:	-3
MOVIMENTO:	9, Disparada 15
DADOS DE VIDA:	300 pv (aprox. 70 DV)
TACO:	-5
Nº DE ATAQUES:	6
DANO/ATAQUE:	1-12/1-12/2-24/5-50/1-10/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida afiada, terror
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	A (15 m de comprimento)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	107.000



O legendário e único tarrasque é o mais temido monstro originário do plano Material Primário. Bípede escamoso, tem dois chifres, uma cauda comprida e uma carapaça refletora.

COMBATE: O tarrasque é uma máquina assassina e quando ativo come tudo o que encontra numa extensão de vários quilômetros. Ataques normais acontecem com as duas garras dos membros frontais (1d12 pontos de dano cada), uma chicotada da cauda (2d12 pontos de dano), uma mordida selvagem (5d10 pontos de dano e age como uma espada cortante, amputando um membro em um resultado de ataque natural de 18 ou mais) e duas estocadas com o chifre (1d10 pontos de dano cada).

Uma vez a cada turno, o normalmente lento tarrasque pode disparar à frente com uma taxa de movimento 15, fazendo todos os ataques com chifre causarem dano dobrado e destruindo tudo sob seus pés, com 4d10 pontos de dano de esmagamento.

A mera visão desse ser faz com que criaturas com menos que 3 níveis ou dados de vida sejam paralisadas de medo (sem resistência) até que ele suma de vista. Criaturas com 3 ou mais níveis ou dados de vida fogem em pânico; personagens e monstros com 7 ou mais níveis ou dados de vida têm direito a um teste de resistência à paralisção, não são afetadas em caso de sucesso (isso, no entanto, não as impede de fugir por livre e espontânea vontade).

A carapaça do tarrasque é excepcionalmente dura e refletora. Rajadas e raios como relâmpagos e cones glaciais não o atingem. Um em cada seis desses ataques na verdade volta contra o recitador (afetando-o normalmente), enquanto o restante é refletido inofensivamente para os lados e para o ar.

O tarrasque é também imune a todo calor e fogo, e regenera pontos de vida perdidos à razão de 1 por rodada. Apenas armas encantadas (+1 ou mais) têm qualquer chance de ferir o tarrasque. O monstro é totalmente imune a todos os ataques psiônicos.

HABITAT/SOCIEDADE: Felizmente, ele fica ativo apenas por curtos períodos de tempo. A criatura sai em busca de alimento por uma semana ou duas, devastando tudo por quilômetros e quilômetros. O tarrasque então busca um covil subterrâneo e deita, adormecido, permanecendo

inconsciente por 5d4 meses antes de aparecer novamente. Uma vez a cada 10 anos, mais ou menos, o monstro fica particularmente ativo, permanecendo desperto por vários meses. Depois disso, seu período de sono é 4d4 anos, caso não seja incomodado. A razão entre estados ativos e de sono parece ser cerca de 1:30.

ECOLOGIA: Diz-se que só é possível matar o tarrasque se o monstro for reduzido a -30, ou menos, pontos de vida, e uma *Desejo* for então formulada. Caso contrário, mesmo o menor pedaço de seu corpo pode se regenerar, restaurando o monstro completamente. A lenda diz que um grande tesouro pode ser extraído da carapaça do tarrasque revelando pedras preciosas (10d10 diamantes, cada um com o valor básico de 1.000 po). Também é dito que a mistura do material abdominal com o sangue da criatura e adamantite dará origem a um metal que pode ser usado por mestres ferreiros anões na criação de 1d4 escudos de encantamento +5. Dois anos são necessários para se manufaturar cada escudo, e os anões provavelmente não o farão de graça.

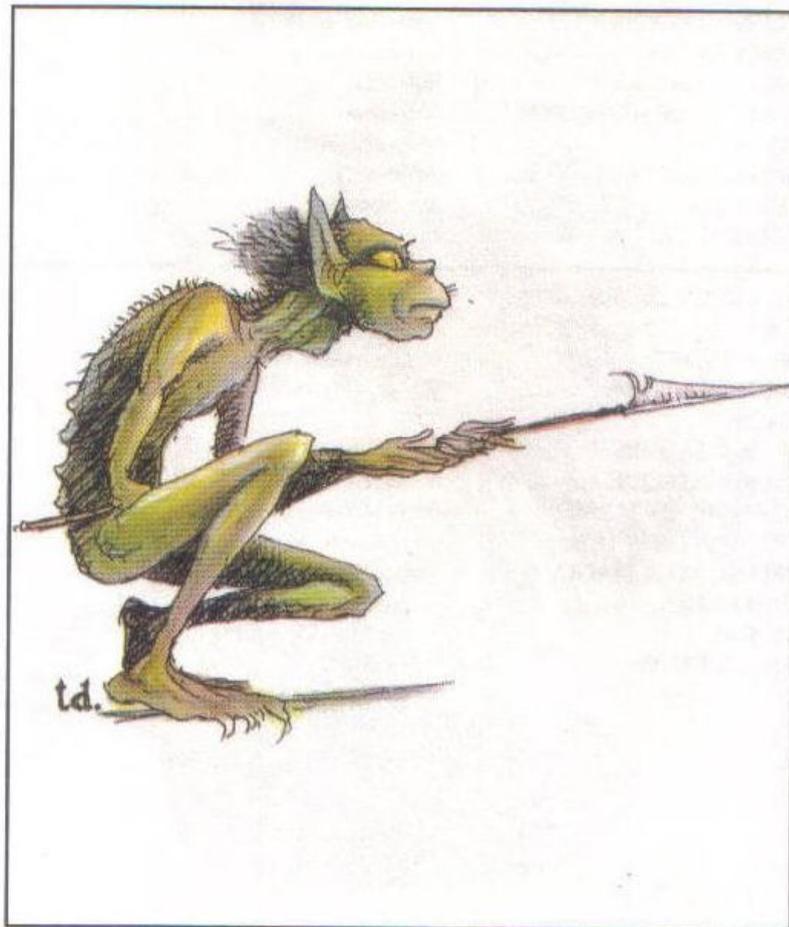
Os sábios têm a esperança de que o tarrasque seja uma criação solitária, produzida pelas artes negras ou por deuses antigos e esquecidos, para punir toda a natureza. A natureza elemental do monstro leva os poucos especialistas em tarrasque a especular que os príncipes elementais do mal têm algo a ver com sua existência. De qualquer modo, a localização do tarrasque permanece um mistério, pois ele raramente deixa testemunhas quando em estado de vigília, e a vida rapidamente ressurge e cobre todos os resquícios de sua presença. Existe o boato de que ele foi responsável pela extinção de uma civilização antiga, pois os registros de seus últimos dias falam de um grande réptil carrasco enviado pelos deuses para acabar com o mundo.

Observação: Criaturas com uma TACO negativa podem ser atingidas apenas com um 1.

TASLOI

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Selvas
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa para média (5-10)
TESOURO:	Q (x5)
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE SURGIDA:	10-100
CA:	5 (6)
MOVIMENTO:	9, Es 15
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3 ou do tipo de arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	P (60-90 cm de altura)
MORAL:	Mediana (10)
VALOR EM XP:	Normal: 35 Chefe de tribo: 270 Xamã: 420



Os taslois são humanóides de pernas longas, cabeças achatadas, que andam em uma posição agachada, tocando o chão com os nós dos dedos. Sua pele é de um verde lustroso, coberta com uma fina camada de pêlo escuro e áspero. Seus olhos são similares aos de um gato, e têm cor dourada.

Esses monstros freqüentemente podem ser ouvidos à noite, falando com vozes agudas e sussurrantes. Os taslois falam sua própria língua e também podem falar as dos macacos e gorilas. Cerca de 5% dos indivíduos da espécie aprendem a utilizar um idioma confuso, que mistura o comum e sua própria língua, criando um dialeto mais ou menos útil no comércio com outros povos.

COMBATE: Os taslois gostam de se esconder em copas de árvores e cair sobre os fracos e desatentos. Eles são rápidos e ágeis nas árvores, mas lentos e desajeitados no chão. Quando estão na selva, seus movimentos sorrateiros impõem uma penalidade de -4 nos testes de surpresa dos oponentes. Essas criaturas também se escondem nas sombras, como os ladrões, com 75% de eficácia. Sua infravisão permite-lhes ver até 30 metros na escuridão. Eles odeiam a luz do dia, e sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque quando lutam sob o sol.

Taslois carregam as seguintes armas: escudo pequeno (CA 5) e azagaia - 20%, clava e azagaia - 40%, espada curta e escudo pequeno (CA 5) - 10%, azagaia e rede - 15%, espada curta e rede - 10% ou azagaia e laço - 5%. Os taslois sem escudo têm CA 6. Eles costumam carregar as azagaias e escudos nas costas, quando se movimentam pelas árvores.

Esses monstros comem qualquer coisa, mas apreciam todos os tipos de carne, especialmente de humanos e elfos. Eles normalmente atacam do alto, tentando fazer prisioneiros sempre que possível. Se ganharem o teste de surpresa, usam suas redes de 3 metros de diâmetro para prender as vítimas (as redes prendem totalmente aqueles com Força menor que 15; aqueles com Força maior ou igual a 15 precisam de uma jogada de abrir portas para rasgar a malha e escapar). Se um grupo estiver muito atento ou preparado, as criaturas tentam desgastar os personagens com ataques curtos e repentinos, seguidos de retirada. Se possível, os taslois roubam os corpos dos inimigos mortos após um ataque.

HABITAT/SOCIEDADE: Esses seres vivem em bandos, formados por

várias famílias e de estrutura flexível. Em cada bando de setenta ou mais, há um chefe de 5 dados de vida. Há uma chance de 30% de que qualquer bando tenha um xamã, que pode avançar até o 5º nível.

Quando encontrados no covil, e somando-se aos machos, existem fêmeas e jovens iguais a 70% e 50% do número de taslois do sexo masculino, respectivamente. As fêmeas lutam como os machos, mas os jovens não combatem de modo algum. O covil consiste em uma série de 1d6 árvores grandes, com 4d6 plataformas localizadas 15-30 metros acima do solo. Todas as árvores são conectadas por cipós e cordas. Há uma chance de 60% de que os taslois tenham 1d6 aranhas gigantes treinadas, e uma chance de 20% de que tenham 2d4 vespas gigantes treinadas. Os monstros conseguem montar nessas vespas por grandes distâncias, e as aranhas ajudam na construção, proteção e manutenção geral da aldeia-árvore.

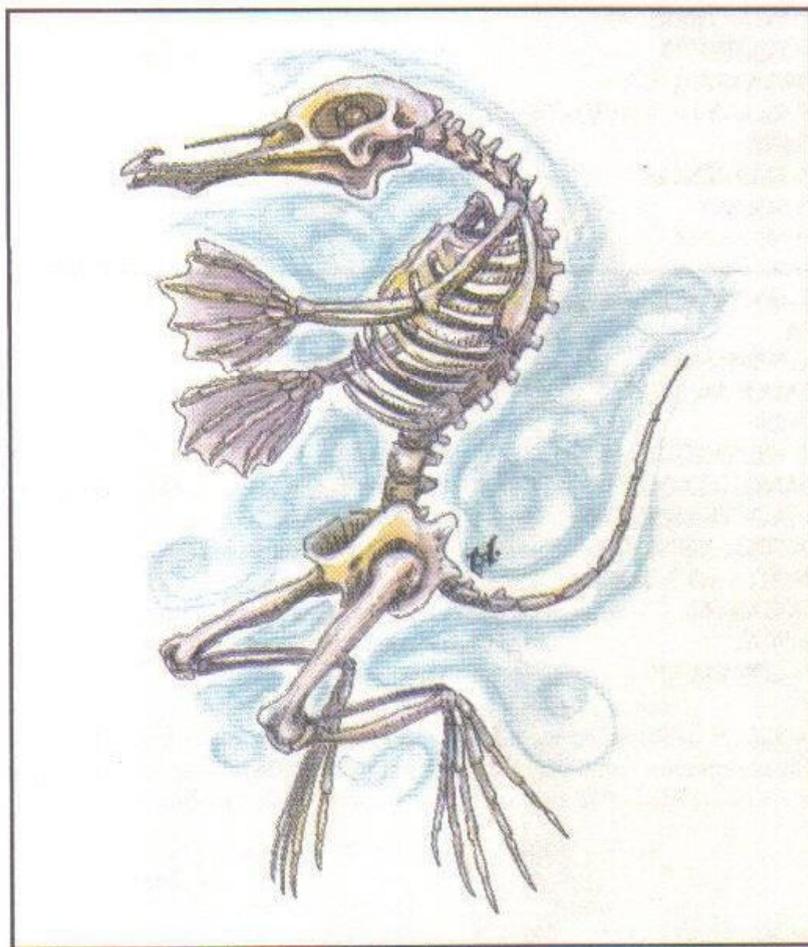
ECOLOGIA: Não se sabe onde nem como o povo tasloi se originou. É provável que eles já existissem desde muitos milênios, procriando em selvas isoladas profundas. Seu estilo de vida primitivo se mantém provavelmente inalterado há milhares de anos.

Apesar de certamente estarem entre as menos assustadoras de todas as criaturas da selva, eles se mostram dignos de preocupação pelo seu grande número, ou depois dos personagens terem saído de encontros violentos com seres mais desagradáveis. Os taslois sabem a localização dos covis de monstros perigosos, e freqüentemente descobrem as rotas de fuga óbvias para qualquer criatura que lute contra a fera. Quando algo assim acontece, esses pequenos humanóides colocam suas armadilhas ao longo do caminho de fuga, e esperam que as cansadas e insuspeitas criaturas passem por elas, correndo às cegas. Essa estratégia tem alto índice de sucesso, pois os taslois ostentam muito mais troféus do que o pequeno tamanho e a limitada perícia poderiam lhes proporcionar.

DEVORADOR DE PENSAMENTOS

CLIMA/TERRENO:	Plano Etéreo
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Energia mental
INTELIGÊNCIA:	Não mensurável
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANTIDADE SURGIDA:	1-3
CATEGORIA DE ARMADURA:	9
MOVIMENTO:	6 (plano etéreo)
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	Nula
Nº DE ATAQUES:	0
DANO/ATAQUE:	Nulo
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos; absorve: poderes psiônicos, magias e inteligência
DEFESAS ESPECIAIS:	Existência etérea
PROTEÇÃO À MAGIA:	Absorção (ver abaixo)
TAMANHO:	P (90 cm de comprimento)
MORAL:	Incerto (5-7)
VALOR EM XP:	1.400



Nativos da Fronteira Etérea, esses seres sobrevivem apenas na forma etérea. Um indivíduo da espécie se parece com um corpo esquelético cinzento e doentio, encimado por uma cabeça de ornitorrinco hipertrofiada. Possuem patas esqueléticas com membranas, apropriadas para nadar no éter.

Um devorador de idéias tem apenas um único desejo: evitar a morte. Por alguma razão, eles morrem quase que instantaneamente no plano Material Primário. Esses monstros têm vários poderes psiônicos que ajudam a evitar isso.

COMBATE: Essas criaturas são únicas, sem habilidades de combate, exceto por seus poderes psiônicos inatos, mesmo na Fronteira Etérea; logo, devoradores de idéias podem ser facilmente mortos se encontrados lá.

No entanto, esses monstros estão longe de ser inofensivos. Embora não possam sobreviver fora da Fronteira Etérea, seus poderes psiônicos se estendem para dentro do plano Material Primário. Esse é um dos poucos exemplos conhecidos de psionicismo transplanar.

O sentido psiônico dos devoradores de idéias está sempre operando. Devido a suas habilidades únicas, eles podem sentir atividade psiônica no plano Material Primário, bem como na Fronteira Etérea, e são atraídos ao local das emanções.

Seu único ataque é a habilidade inata de absorver energia num raio de 20 metros de um psionicista verdadeiro, ou de uma criatura psiônica, ou dentro de 3 metros de um talento selvagem. Os devoradores de idéias drenam 10 pontos psiônicos por rodada, e irão absorver também qualquer magia lançada na área, bem como magias memorizadas (5 pontos por círculo de magia). Finalmente, podem alimentar-se de Inteligência. Eles param quando se sentem satisfeitos. Isso ocorre quando o devorador consome um número de pontos igual à sua Percepção Extra-sensorial.

Embora se alimentem de força cerebral, essas criaturas são essencialmente estúpidas, imunes a todos os ataques e controles telepáticos (psiônicos ou outros), pois não têm inteligência. Suas preferências e a ordem em que se alimentam são sempre as mesmas: 1) pontos psiônicos sendo gastos (faz com que o poder falhe); 2) energia mágica sendo gasta (faz com que a magia falhe); 3) PPPs; 4) magias memorizadas; 5) Inteligência. Observe que se um devorador de idéias consumir toda a Inteligência de alguém, a vítima

irá se tornar um vegetal (efetivamente morta). A perda de Inteligência é permanente, a menos que aliviada por *Restaurar* ou cirurgia psíquica. Magias podem ser memorizadas outra vez, e Percepção Extra-sensorial drenada naturalmente.

O frenesi alimentar dos devoradores tem o único propósito de manter esses monstros no éter. Seus corpos processam Percepção Extra-sensorial da mesma maneira que os humanóides processam comida, à taxa de 3 PPPs/hora. Se ficarem sem pontos, os devoradores caem do éter dentro do plano Material Primário, e encontram morte instantânea.

Embora ele tenha uma taxa de movimento de apenas 6, essa é uma velocidade etérea, permitindo a passagem através de paredes, árvores, etc., como se esses obstáculos não existissem.

Qualquer modo de defesa, exceto aqueles com custo 0 de manutenção, irá evitar que os devoradores se alimentem. Isso inclui magias como *Limpar a Mente* e dispositivos mágicos que frustrem ataques psiônicos.

RESUMO PSIÔNICO: Devoradores de idéias têm 1d100+100 (101-120) PPPs. Seu valor é 18. Eles possuem uma forma natural e inata de sentido psiônico (em um poder Metapsiônico), que opera continuamente com custo 0 de PPPs. Eles também absorvem PPPs (ver *Combate*).

HABITAT/SOCIEDADE: Pouco se sabe a respeito desses monstros, exceto que eles existem unicamente no plano etéreo e são muito solitários. Sondagem mágica indica que os devoradores não são malignos; seus ataques são um gesto de sobrevivência, da mesma forma que os de um caçador humanóide.

ECOLOGIA: Devoradores de idéias não carregam tesouro. Quando morre, automaticamente cai do éter e se materializa.

THRI-KREEN

CLIMA/TERRENO:	Terra árida, temperada ou tropical
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Grupo de caça
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Constante
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Média para alta (8-14)
TESOURO:	Varia
TENDÊNCIA:	Inconstante

QUANTIDADE SURGIDA:	2d12
CA:	5
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	6 + 3
TAC0:	13
Nº DE ATAQUES:	5 ou 2
DANO/ATAQUE:	1d4 (x 4) / 1d4+1, ou 1d4+1 e da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisia
DEFESAS ESPECIAIS:	Esquiva de arremessos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	G (3,30 m de comprimento)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	1.400

Os valores dados acima são para os thri-kreen adultos e maduros. Os outros têm as seguintes habilidades, baseadas em sua idade (eles envelhecem uma categoria de idade por ano, até que se tornem adultos maduros):

	DV	TAC0	XP	Dano de Garra/Mordida	Habilidade especial obtida (ver abaixo)
Larva	1+3	19	65	1/1	-
Criança	2+3	17	120	1/1	-
Jovem	3+3	17	175	1d3/1d3	salto
Adulto jovem	4+3	15	270	1d3/1d3	-
Adulto	5+3	15	975	1d4/1d4+1	veneno, chatkcha
Adulto maduro	6+3	13	1.400	1d4/1d4+1	esquiva de arremessos

Essa raça de insetos grandes e inteligentes ronda os desertos e savanas, onde tem territórios de caça demarcados. Esses monstros não sentem sono, e podem permanecer acordados por dias e noites a fio.

Dos seis membros que se projetam a partir de sua seção central, dois são usados para caminhar; os outros terminam em mãos de quatro dedos. Seu exoesqueleto áspero e amarelo é extremamente duro. A criatura tem dois olhos compostos, usualmente pretos com pontos brilhantes. As antenas ajudam o indivíduo a manobrar entre arbustos e grama na escuridão e reduzem qualquer penalidade de combate corpo a corpo devido a escuridão ou cegueira em 1; o combate à distância não é afetado. Os thri-kreens em geral se cobrem com faixas de couro, e usam até mesmo algumas formas de vestuário, mas nunca envergam armaduras.

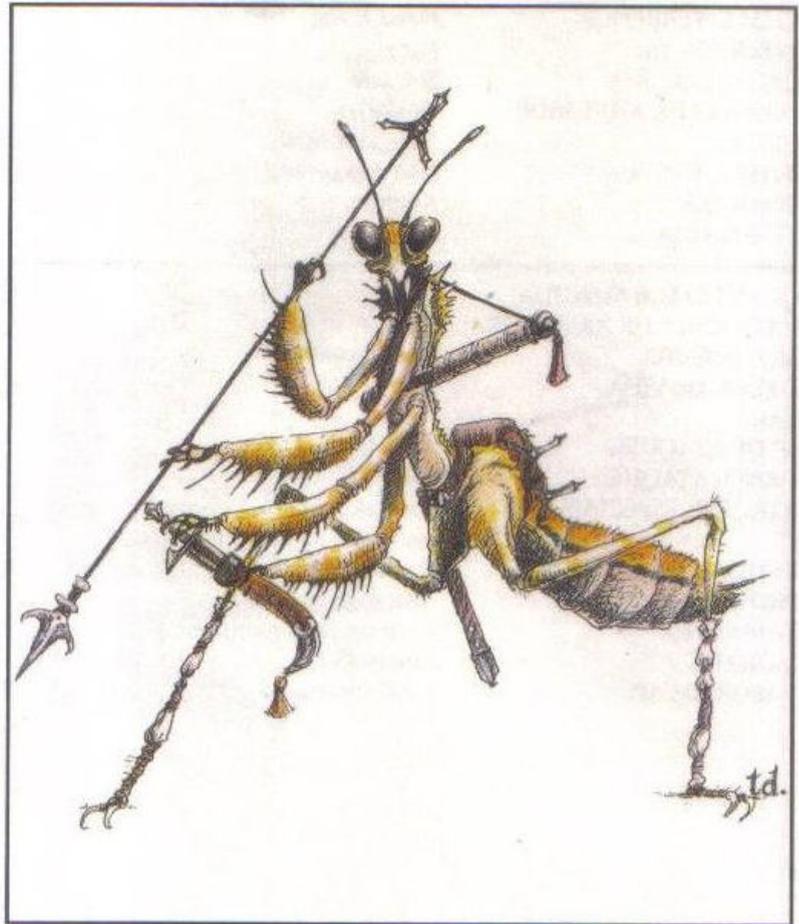
Sua língua nativa é feita de estalos, e de sons de seus apêndices mandibulares. Raramente um desses insetos vive mais do que 35 anos.

COMBATE: O exoesqueleto de quitina da criatura proporciona-lhe CA 5 automaticamente. Desarmado, o monstro pode atacar com quatro garras e uma mordida por rodada. Se estiver usando uma arma, ele é capaz de atacar com a arma e a mordida. O gythka, uma arma de haste com uma lâmina em cada ponta, pode cortar causando 1d6 de dano contra alvos de tamanho humano ou menores, ou 1d10 de dano contra um alvo maior, se arremessado como uma lança, inflige 1d6+2 de dano.

SALTO: Permite à criatura saltar 6 metros de altura ou até 15 metros (só para frente).

CHATKCHA: Cunha cristalina de arremesso. Um thri-kreen pode arremessar dois chatkchas por rodada a até 30 metros, que causam 1d6+2 pontos de dano (cada um) quando acertam, retornam ao arremessador em seguida.

VENENO: É inoculado pela mordida de um thri-kreen mais velho. A vítima deve passar em um teste de resistência à paralisia. Criaturas de tamanho menor do que o humano ficam paralisadas por 2d10 rodadas; as de tamanho



humano são contidas por 2d8 rodadas. Criaturas grandes ficam imóveis por 1d8 rodadas, e as de tamanho imenso e abissal por apenas 1 rodada.

ESQUIVA DE ARREMESSOS: Um adulto maduro pode esquivar-se de armas arremessadas ou disparadas com uma jogada de 9 ou mais em 1d20; ele não pode se esquivar de efeitos mágicos, apenas de projéteis físicos (flechas, machadinhas de arremesso, etc.) que modificam essa jogada com seu bônus mágico.

Psiônicos: Alguns thri-kreens têm talentos psiônicos selvagens. Há uma chance de 50% de que qualquer membro dessa espécie tenha um talento psiônico selvagem.

ITEM MÁGICO: Esses insetos podem usar a maioria dos itens mágicos, embora aqueles projetados para criaturas humanóides talvez não possam ser vestidos apropriadamente, deixando de funcionar por esse motivo.

HABITAT/SOCIEDADE: Os thri-kreens se organizam em grupos de caça; não há comunidades permanentes nesse povo. Os grupos patrulham os vastos territórios cuja posse reclamam. Pequenos grupos consistem apenas de adultos maduros. Grupos de mais de oito thri-kreens são 2/3 adultos maduros, e 1/3 outras categorias (em números mais ou menos iguais).

ECOLOGIA: Carnívoros, eles dificilmente caçam outras criaturas inteligentes para comer, mas o farão quando a necessidade assim exigir. Eles consideram o sabor da carne de elfo especialmente delicioso, o que cria uma certa tensão entre as raças.

ESPÉCIES SEMELHANTES:

Os tohr-kreens, são versões maiores e mais cultas dos thri-kreens. Embora muitos deles vagueiem pelo mundo em busca de conhecimento, algumas vezes também erguem cidades. Eles consideram os thri-kreens como primos bárbaros, embora tenham ocorrido casos de tohr-kreens criando colônias permanentes de thri-kreens, ou ensinando a um grupo de caça modos mais civilizados.

Os xichil são artesãos e cirurgiões habilidosos, que gostam de substituir membros perdidos com próteses "mais eficientes".

CLIMA/TERRENO:	Olimpo
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Grupo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Supra-gênio para Divina (19-21 +)
TESOURO:	E, Q (x 10), R
TENDÊNCIA:	Honrado

QUANTIDADE SURGIDA:	1-10
CA:	0
MOVIMENTO:	36
DADOS DE VIDA:	20
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	7-42 (7d6) arma +14 (bônus de força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	A (8 + m de altura)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	21.000 (ver abaixo)



Essas criaturas amigáveis possuem grande força física e beleza. Vestem-se normalmente com roupas tradicionais gregas, de preferência togas, saiotos e similares. Ostentam jóias raras e valiosas, e lançam mão de diversos recursos para projetar uma imagem de beleza e onipotência.

Além do seu próprio idioma, os titãs sabem falar os seis principais dialetos dos gigantes. São capazes também de conversar no idioma comum, além do normalmente falado pelas criaturas da floresta, uma vez que esses gigantes têm laços estreitos com a natureza.

COMBATE: O ataque básico dos titãs é seu grande martelo (martelo dos titãs). Esses seres monstruosos são capazes de atacar duas vezes numa rodada de corpo a corpo e infligir 7-42 pontos de dano por acerto.

Podem optar por fazer um único outro ataque em 1 rodada. Esse ataque especial é tão destrutivo e mortífero que um titã irá usá-lo apenas se não houver outra alternativa. A forma de ataque de cada titã será diferente (alguns chutam, alguns socam, outros usam um Sopro-de-Dragão, relâmpago, etc), mas o efeito sempre é o mesmo. Tal ataque inflige 10-60 pontos de dano por golpe certo, sendo usado uma vez a cada 2 rodadas.

Os titãs podem se tornar etéreos duas vezes por dia e empregam magia arcana ou divina (dependendo do titã — apenas um tipo de magia, não ambas) como um sacerdote de 20º nível. Além disso, esses seres têm os seguintes poderes, similares a magias (usados uma vez por rodada, um de cada vez, à vontade):

- *Bênção*
- *Comando Visual*
- *Comunhão com a Natureza*
- *Convocar Animais II*
- *Convocar Insetos*
- *Criar Fogo*
- *Curar Ferimentos Leves*
- *Enfeitiçar Pessoa ou Animal*
- *Imobilizar Monstros*
- *Imobilizar Mortos-Vivos*
- *Imobilizar Pessoas*
- *Invisibilidade*

- *Levitar*
- *Luz*
- *Magia Astral*
- *Metamorfosear-se*
- *Passos sem Pegadas*
- *Proteção ao Mal, raio de 3 m*
- *Reflexos*
- *Remover Maldições*
- *Remover Medo*
- *Tempestade de Fogo*
- *Vento Sussurrante*
- *Escudo Arcano*
- *Falar com Plantas*
- *Ilusão Independente*

Armas não-mágicas não afetam essas criaturas.

HABITAT/SOCIEDADE: Os titãs são aqueles que vivem a vida, criadores do destino. Esses gigantes benevolentes estão mais próximos da verdadeira fonte da vida do que os meros mortais e, desse modo, revelam-se em suas gigantescas existências. Essas criaturas são bravas e caóticas, propensas a emoções mais violentas que os humanos, podendo vivenciar ímpetos de fúria como os dos deuses. No entanto, são basicamente bons e benevolentes, de modo que tendem a não matar. Essas criaturas, muito poderosas, lutarão com ferocidade quando necessário.

Para alguns, os titãs parecem deuses. Com seus poderes, fazem acontecer coisas que, certamente, apenas um deus poderia. Essa é uma raça de indivíduos inflamados e passionais, que exibem emoções com grande pureza e menos reserva que os seres mortais. Os titãs são fáceis de se irritar, porém perdoam com facilidade ainda maior. Em ímpetos de fúria destroem montanhas, em momentos de paixão erguem impérios.

Mas os titãs não são deuses. Fazem do Olimpo a sua morada, e caminham entre os deuses.

Em uma sociedade, Jeuron, um titã com domínio sobre o conhecimento, foi reverenciado com um Deus por séculos. Aqueles mortais construíram

uma civilização inteira em seu nome, e Jeuron se divertia com a adoração. Ele até mesmo caminhava ocasionalmente entre esses mortais, para ver o amor e admiração que sentiam. Mas Odin, da mitologia nórdica, descobriu o engodo e puniu Jeuron algemando-o ao fundo do mais profundo oceano por 100 anos.

Os titãs sentem uma afinidade natural pelos gigantes da tempestade, os seres mais próximos daquilo que poderiam chamar de seus semelhantes. Sempre que encontrarem um deles, irão tratá-lo como amigo. Existe uma chance de 35% de haver também um ou mais gigantes da tempestade junto de um grupo de titãs. Embora esses colossos quase divinos possam algumas vezes ser condescendentes por natureza, eles nunca tratam os gigantes da tempestade como subordinados ou inferiores.

No Olimpo, essas criaturas vivenciam a cultura que lá encontraram lá. Usam roupas, alimentam-se, tocam músicas similares, etc., tudo como os deuses locais.

Os titãs vivem principalmente em grandes palácios e mansões no Olimpo, onde passam suas vidas caprichosamente. Lá, dançam, cantam, estudam, debatem e entram em todos os outros tipos de atividades de proporções titânicas. Se um desses seres encontra alguma coisa que o interessa, não seria estranho para ele estudar o assunto com grande aplicação durante semanas, apenas para largá-lo quando o interesse se esvaír. Essas criaturas também podem entrar em discussões ou debates que duram literalmente semanas seguidas e podem terminar em gargalhadas joviais e bom humor, ou em ira e trovões.

ECOLOGIA: Os titãs são basicamente idênticos aos humanos, porém muito maiores. O que os torna imortais é desconhecido. Talvez sejam suas existências encantadas nos salões do Olimpo.

É sabido que esses gigantes experimentam as mesmas variadas emoções que os humanos, e também desenvolvem idiossincrasias. De fato, os maneirismos dos titãs imitam os dos humanos com bastante fidelidade.

Cada uma dessas criaturas (ou às vezes um grupo de titãs) tem um poder especial, relacionado à sua personalidade ou esfera de influência. Esses dons são muito diferentes e, normalmente, muito poderosos. Alguns exemplos dos poderes de um titã são explicados a seguir:

ALGORN: titã com influência sobre os mares, possui a habilidade de *Criar Água* sempre que quiser, no volume que desejar, até o suficiente para

encher um lago médio. Algorn pode simplesmente fazer a água fluir e sair de suas mãos em forma de jato (arrastando tudo que estiver em seu caminho), ou pode até produzir gelo.

MANE: titã com domínio sobre os gatos, transformando-se em uma versão gigante. Quando se transforma, ele é instantaneamente curado de todos os ferimentos, venenos e doenças. Mane pode transformar-se em felino, e novamente em titã, cinco vezes por dia.

PORPHYL: titã com o poder do crescimento. Ele pode fazer qualquer vida imatura atingir o estágio adulto. Assim, esse ser é capaz de fazer plantações amadurecerem, um garoto crescer até virar um homem, etc. Porphyl é muito sábio, e nunca abusa dessa habilidade.

MALEPHUS: titã com influência sobre a lei e a justiça, pode detectar, sem erro, qualquer mentira ou má intenção. Ele é freqüentemente empregado por muitos poderes maiores em julgamentos. Malephus é totalmente honesto, incapaz de mentiras ou engodos.

SYLLIA: uma titã com poder sobre o amor, pode remover quaisquer sentimentos negativos de qualquer ser (exceto deuses e Poderes). Ela tem a habilidade de acabar com raiva, infelicidade, depressão, etc. Syllia é incapaz de eliminar o sentimento permanentemente, mas seu dom o afasta por pelo menos um dia ou dois. Os deuses dos planos superiores freqüentemente empregam o poder dessa titã quando estão tentando acabar com alguma guerra.

GIRZON: um titã com domínio sobre a morte, pode tomar a vida de qualquer ser vivente. Ele só usa essa habilidade quando recebe ordens de uma divindade. A contenção de Girzon é respeitada por outros titãs.

TITÃS SUPERIORES: Existem rumores sobre uma raça de titãs ainda mais poderosa que a dos titãs comuns. Diz-se que esses titãs superiores são muito próximos aos deuses, e sempre acompanham um (com algumas divindades e Poderes sendo atendidos por mais de um titã superior). Talvez os titãs superiores sejam antigos titãs comuns que cresceram tanto em poder que os deuses trouxeram-nos para mais perto de si. Tais assuntos não são de conhecimento comum.

É muito difícil fornecer estatísticas de combate para titãs superiores. Como os próprios deuses, eles simplesmente não são sujeitos à agressão vinda de seres não-divinos.

SAPO GIGANTE

	Sapo Gigante	Sapo de Fogo	Sapo do Gelo	Sapo Venenoso
CLIMA/TERRENO:	Não-polar ou subterrâneo	Não-polar ou subterrâneo	Terras polares, subpolares ou subterrâneas	Não-polar ou subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Comum	Raro	Raro	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Colônia	Colônia	Colônia	Colônia
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Diurno	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Baixa (5-7)	Média (8-10)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	C	Q, (C)	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Inconstante	Neutro	Neutro
QUANTIDADE SURGIDA:	1-12	1-6	1-4	1-8
CA:	6	10	4	7
MOVIMENTO:	6, pulo 6	6, pulo 6	9, pulo 9	6, pulo 6
DADOS DE VIDA:	2+4	4+1	5	2
TACO:	17	17	15	19
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	2-8	Variável	3-12	2-5
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,5 m)	P (1,2 m)	G (2,4 m)	M (1,5 m de)
MORAL:	Incerto (7)	Mediano (8-10)	Resoluto (11-12)	Incerto (7)
VALOR EM XP:	120	270	270	175

Esses são encontrados na maioria das regiões. Embora seus primos menores sejam pacíficos comedores de insetos, estes devoram (ou, tentam devorar) qualquer criatura que pareça apetitosa.

Sua aparência varia de espécie para espécie, mas todas são versões gigantescas de sapos. A cor muda numa escala que vai do marrom claro ao vermelho vivo, mas suas peles são sempre secas, ásperas e cheias de verrugas.

COMBATE: Os sapos gigantes podem saltar até o valor de sua taxa de movimento. Esse pulo irá ultrapassar qualquer objeto cuja altura seja de até 1/3 da distância saltada, e requer apenas uma única rodada para ser realizado. Um sapo saltando pode atacar em pleno ar, ou ao aterrissar.

Quando estão caçando, permanecem imóveis até que uma possível presa caminhe ou rasteje dentro do alcance. O sapo então salta para o ataque; a vítima tem uma penalidade de -3 para o teste de surpresa.

HABITAT/SOCIEDADE: Sapos gigantes freqüentemente fazem suas tocas em lugares subterrâneos, onde aproveitam o ar úmido e o perene suprimento de comida. Preferem zonas temperadas, perto de águas onde possam depositar seus ovos, mas freqüentemente sobrevivem em regiões surpreendentemente frias ou secas.

Os sapos são muitas vezes atraídos a áreas civilizadas, onde podem capturar animais domésticos (bodes, galinhas, carneiros). As cidades costumam ter problemas com sapos de esgotos, monstruosidades gigantes que engordaram a partir de vermes, animais de estimação e, ocasionalmente, engenheiros civis.

ECOLOGIA: Essas criaturas não acumulam tesouros, mas alguns valores não-digeridos são ocasionalmente encontrados em meio a seus dejetos. Sua pele pode ser transformada em um corselete de couro aproveitável, mas o odor será pelo menos perceptível, bem como a aparência.

SAPO DE FOGO

Grandes e avermelhados, eles têm cerca de 1,2 metro de comprimento e são cobertos por verrugas ásperas e de cor violeta. Evitam a água, preferindo lugares mais secos. Eles devem seu nome à habilidade de exalar pequenas bolas de fogo, sua única forma de ataque; uma bola de fogo pode deslocar-se por até 10 metros, e tem um raio de explosão de 1,5 metro. O dano é igual a 2-16 pontos, metade se um teste de resistência à magia for feito com sucesso. Esses sapos raramente atacam, a não ser quando ameaçados, molestados ou para defender-se dos inimigos. Perdem 1 ponto de dano em todos os dados quando enfrentam ataques baseados em fogo, mas ataques baseados em frio ou água infligem 1 ponto de dano adicional por dado. Jogar líquidos - mesmo

água - em um sapo de fogo irá fazê-lo recuar. No entanto, ataques com líquido inevitavelmente levam a fera a disparar duas vezes contra seu atacante na rodada do movimento para trás.

SAPO DO GELO

Completamente inteligentes, esses sapos vivem em climas frios ou muito abaixo da superfície da terra. Além de sua terrível mordida, a criatura pode irradiar frio em um raio de 3 metros, a partir de seu corpo. O batráquio emite o ataque especial uma vez a cada 2 rodadas. Dentro dessa esfera, todas as criaturas que não usem o frio como forma natural de ataque sofrem 3-18 pontos de dano. Os personagens que passarem em um teste de resistência à magia sofrem apenas metade. Sapos do gelo falam seu próprio idioma, muito estranho, e colecionam ativamente gemas e jóias, particularmente diamantes.

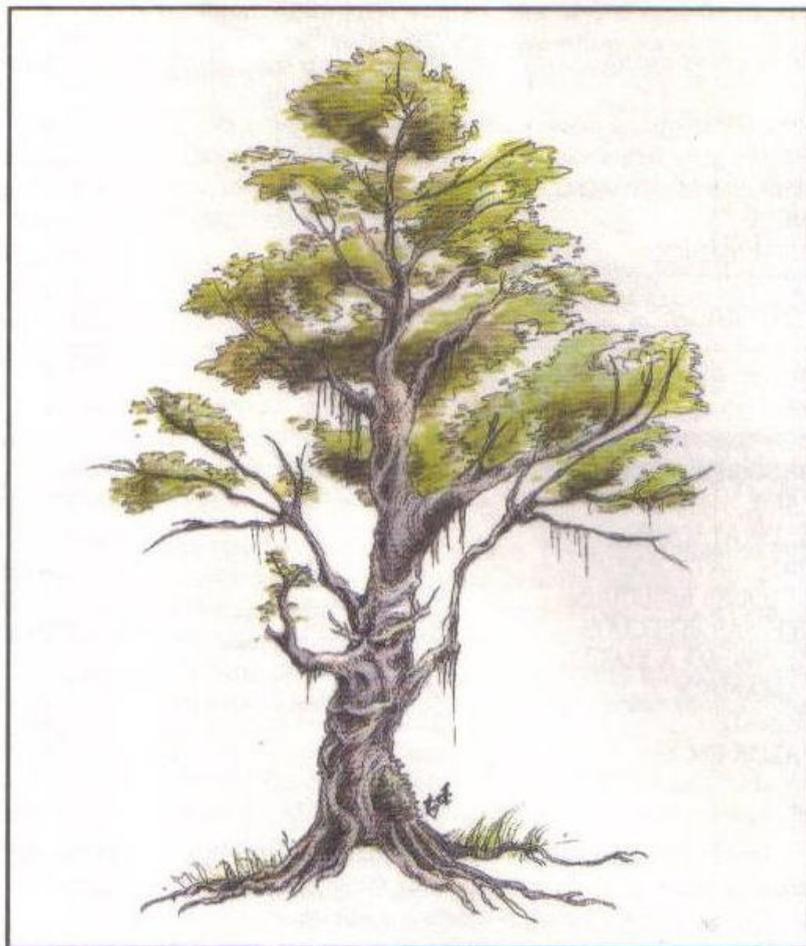
SAPO VENENOSO

Esses sapos, indistinguíveis de sapos gigantes comuns, secretam um veneno fraco e hemotóxico. Uma criatura mordida por ele deve passar em um teste de resistência à veneno com +2. Se não for bem-sucedido, a vítima morre em 24 horas.



CLIMA/TERRENO:	Qualquer floresta
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Bosque
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Fotossíntese
INTELIGÊNCIA:	Muita (11-12)
TESOURO:	Q (x5), X
TENDÊNCIA:	Honrado

QUANTIDADE SURGIDA:	1-20
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	7-12
TACO:	13 (7-8 DV), 11 (9-10 DV), 9 (11-12 DV)
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	Variável
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nunca surpreendido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (4 - 5,5 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	2.000 (+1000 por DV)



Os entes combinam características de árvores e humanos. Pacíficos por natureza, eles causam grandes danos quando enfurecidos e odeiam criaturas malignas ou o uso descuidado do fogo.

É quase impossível distinguir entes de árvores. Têm a pele como uma casca grossa, áspera e marrom. Os braços são retorcidos como galhos, e as pernas mantêm-se juntas quando a criatura está parada, parecendo com o tronco de uma árvore. Acima dos olhos e ao longo da cabeça há dúzias de galhos menores, dos quais pendem grandes folhas. No inverno, as folhas de um ente mudam de cor, mas raramente caem. Esses seres, muito inteligentes, freqüentemente falam um grande número de idiomas, incluindo o seu próprio e algumas palavras de quase todas as outras línguas humanas (pelo menos o suficiente para dizer "Saia de minha floresta!").

COMBATE: Sua habilidade de combate varia com o tamanho. Entes jovens (4,0 a 4,5 metros) têm 7 ou 8 dados de vida, e infligem 2-16 pontos de dano por ataque. Entes de meia-idade (4,5 a 5,0 metros) têm 9 ou 10 dados de vida, e infligem 3-8 pontos de dano por ataque. Os mais velhos (5,0 a 5,5 metros) têm 11 ou 12 dados de vida, e infligem 4-24 pontos de dano por ataque.

Devido à pele-casca áspera, essas criaturas possuem uma CA superior contra quase todas as armas. Sua única fraqueza é o fogo. Eles resistem a todos os ataques baseados em fogo com penalidade de -4. Essa fraqueza também aplica-se às árvores animadas e controladas por um ente.

Cada ente tem a habilidade de animar duas árvores normais que levam uma rodada para se desenraizar, podendo mover-se a uma TM de 3 por rodada. Luta como um ente totalmente desenvolvido (12 dados de vida, dois ataques, 4-24 pontos de dano por ataque). Um ente precisa estar num raio de 60 metros da árvore a ser animada. Essa perde a habilidade de se mover se o ente que a animou ficar incapacitado ou sair dos 60 metros.

Os entes (independente de seu tamanho) e as árvores controladas por eles podem infligir dano estrutural quando atacam um edifício ou fortificação.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas árvores humanas vivem em pequenas comunidades, usualmente em meio a velhas florestas de madeiras resistentes (carvalho, bordo, mogno, etc.). Na floresta, raramente se revelam, preferindo não interagir com formas de vida mais transitórias (qualquer coisa com uma

expectativa de vida de quinhentos anos ou menos). Os humanos e semi-humanos têm uma pequena chance de notar um ente que esteja tentando se misturar às árvores. Rangers têm chances maiores de enxergar um ente (10% por nível).

Entes não suportam atos malignos, como destruir árvores naturais. Eles odeiam orcs e goblins passionalmente, e tendem a desconfiar de qualquer pessoa portando um machado.

Estes seres não vêem utilidade em tesouros, e normalmente depositam tais itens em algum lugar fora do alcance.

ECOLOGIA: Como todas as árvores, esses seres sobrevivem através da fotossíntese e freqüentemente dormem por longos intervalos de tempo (de dias até vários anos). Durante esse período, raízes curtas crescem e aprofundam-se no solo sob seus corpos, recolhendo água e minerais do solo. A reprodução se dá através de brotos, que entes do sexo feminino protegem e acalentam até que estejam desenvolvidos.

A expectativa de vida de um ente não é conhecida, mas é de pelo menos vários milhares de anos. À medida que envelhecem, os entes tornam-se cada vez mais lentos e menos ágeis, dormindo por períodos mais longos, falando menos daquilo que são e mais daquilo que eram. Finalmente, um velho homem-árvore não mais desperta, criando raízes permanentes no local onde dorme e vivendo o resto de sua vida como uma árvore comum.

CLIMA / TERRENO:	Qualquer mar
FREQÜÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Comunidade
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta ou mais (13 +)
TESOURO:	M, Q (C, S, T)
TENDÊNCIA	Neutro (Bondoso)

QUANTIDADE SURGIDA:	6-60
CA:	5
MOVIMENTO:	Nd 15
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	Da arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	90%
TAMANHO:	M (2,10 m de altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	Normal: 270 Excepcional (4-6 DV): 650 Excepcional (7-8 DV): 2.000 Mago: 2.000 + 1.000 por nível acima do 7º Sacerdote: 2.000 + 1.000 por nível acima do 7º Líder tritão: 4.000



Há rumores de que os tritões são criaturas do plano Elemental da Água, colocadas no plano Material Primário por a algum propósito desconhecido. Eles são moradores dos mares, habitando principalmente as águas mais quentes, mas capazes de viver em qualquer profundidade.

A metade inferior do corpo de um tritão termina em duas pernas com nadadeiras, enquanto que seu tronco, cabeça e braços são os de humano. Os tritões têm uma pele prateada, que se transforma em escamas azul-prateadas na metade inferior do corpo. O cabelo é de um azul profundo, ou verde-azulado. Tritões falam seu próprio idioma, o dos elfos marinhos e dos locathahs.

COMBATE: Os tritões carregam tridentes (60%) ou lanças longas (40%). Alguns deles (25%) armam-se, também, com bestas pesadas. Quando equipados para batalha, vestem uma armadura feita de escamas (CA 4).

Fora de casa, há uma chance de 90% de estarem montados; ou em cavalos-marinhos (65%) ou em cavalos-marinhos gigantes (35%). Essas montarias lutam na defesa de seus cavaleiros.

Tritões excepcionais e líderes tritões sempre carregam grandes conchas do mar. Sem magia, essas conchas emitem sons conhecidos por todas as criaturas marinhas. Quando tocadas corretamente por um tritão excepcional, uma concha convoca 5d4 cavalos-marinhos, 1d10 leões-marinhos ou 5d6 cavalos-marinhos gigantes, que nadam para ajudar o tritão que as convocou, chegando 1d6 rodadas depois que a concha emite seu primeiro som. Esses instrumentos podem também ser tocados para assustar animais marinhos. Esse último som faz com que todas as criaturas marinhas dentro de um raio de 20 metros e com Inteligência animal ou inferior fujam em pânico. As vítimas podem realizar um teste de resistência à magia para evitar o efeito de medo, mas mesmo aquelas bem-sucedidas terão um modificador de -5 em suas jogadas de ataque contra os tritões.

Esses seres são reclusos e pacatos. Atacam para capturar ou quando um tritão é morto (por vingança). Se o combate for desfavorável, os tritões recuam para seus lares, onde procuram reunir reforços ou formar um último foco de resistência.

Além de todas as outras habilidades, esses seres são praticamente impermeáveis à magia, com uma proteção natural de 90%.

HABITAT/SOCIEDADE: Os tritões vivem ou em grandes castelos submarinos (80% de chance) ou em cavernas finamente esculpidas (20%). Embora tenham tendência alinhada às forças do bem, eles são muito desconfiados, e não têm nenhum carinho por habitantes da terra firme em geral.

Os tritões raramente matam, exceto se provocados, mas são ágeis para capturar aqueles que invadem seus mares e despí-los de todos os pertences, lançando-os à deriva a pelo menos 16 quilômetros de qualquer costa. Personagens julgados inocentes acordam no dia seguinte em alguma praia distante. Os tritões nunca ajudam habitantes da superfície, a não ser que seus próprios interesses estejam envolvidos no assunto.

Para cada dez tritões encontrados, há um tritão excepcional de 4-6 dados de vida. Para cada vinte, há um tritão excepcional com 7-8 dados de vida. Grupos de cinquenta ou mais são sempre acompanhados por um líder tritão (CA 2, 9 dados de vida). Há uma chance de 10% para cada dez tritões de que o grupo esteja acompanhado por um mago de 1d6 níveis.

Num lar desse povo, há tritões adicionais:

- Sessenta machos (com tritões excepcionais correspondentes)
- Um mago de habilidade de 7º a 10º nível
- Um sacerdote de habilidade de 8º a 11º nível
- Quatro sacerdotes de habilidade de 2º a 5º nível
- Tritãs fêmeas em número igual ao de machos (2 DV, CA 6)
- Jovens em quantidade igual à de machos (não entram em combate)

Há também uma chance de 75% de que o lar contenha 2d6 leões-marinhos, como animais de estimação ou de guarda.

ECOLOGIA: Os tritões são onívoros e vivem de peixe, crustáceos e algas marinhas. Não têm inimigos naturais, exceto pela lula gigante, que é imune aos efeitos de suas conchas. Os tritões normais vivem aproximadamente trezentos anos, enquanto que seus líderes e recitadores de magia têm expectativas de vida de quinhentos anos ou mais.

TROGLODITA

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo e montanhas
FREQÜÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE SURGIDA:	10-100
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/2-5 ou arma 2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m de altura)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	Normal: 120 Guarda: 175 Subchefe: 270 Chefe: 650

Os trogloditas são uma raça guerreira de humanóides reptilianos e carnívoros, que moram em cavernas subterrâneas naturais e nas fissuras e crateras das montanhas. Eles odeiam o homem acima de todas as outras criaturas, e freqüentemente lançam-se em assaltos sangrentos contra comunidades humanas, sempre em busca de comida e aço.

Os trogloditas têm aproximadamente 1,8 metro de altura, o corpo coberto de escamas rijas de couro, e uma cabeça como a dos lagartos. Os machos podem ser facilmente distinguidos das fêmeas pela crista fina, semelhante à nadadeira de um peixe, que existe em toda a extensão da cabeça, até o pescoço. Sua cor varia, devido à habilidade camaleônica que possuem mas marrom acinzentado é o matiz mais comum. A maioria dessas feras veste pouco mais que um cinturão de couro para as armas, com talvez um pequeno saco de carne um pouco passada. Os líderes adornam seus cinturões com pedaços de aço, um sinal de poder na cultura troglodita. Têm excelente infravisão com alcance de 30 metros, e falam somente sua língua.

COMBATE: Metade da tropa troglodita usa dentes e garras. Os 50% restantes usam armas: espadas (5%), machados de batalha feitos de pedra (10%), maças-estrelas de pedra (10%) ou duas azagaias (25%). A azagaia troglodita é algo digno de nota: esses grandes dardos têm bônus de +3 na jogada de ataque quando arremessados, e causam 2d4 pontos de dano. Esse bônus reflete a grande habilidade dos répteis com esses dardos. Metade dos trogloditas armados carrega, cada um, dois dardos desse tipo.

Esses répteis humanóides preferem emboscadas a ataques frontais. A tática favorita é tomar um caminho montanhoso ou subterrâneo de tráfego constante, e então usar os poderes camaleônicos para se misturarem às rochas. Quando um possível alvo passa, eles arremessam uma saraivada de azagaias (esse ataque dá aos oponentes uma penalidade de -4 em testes de surpresa, mas apenas para a rodada inicial). Depois de uma segunda saraivada, os trogloditas caem sobre as vítimas indefesas.

Quando irados ou engajados em combate corpo a corpo, esses répteis secretam um óleo que exala um odor extremamente nauseante para todos os humanos e semi-humanos. Aqueles que falharem em seus testes de resistência a veneno sentem-se tão enjoados que perdem 1d6 pontos de Força. Essa perda permanece em efeito por dez rodadas.



HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade troglodita é organizada em clãs, com cada clã sendo liderado por um chefe (normalmente o réptil maior e mais aterrorizante). Um certo número de subchefes também está presente, escolhido entre os trogloditas que mais se destacaram em batalha. A hierarquia é maleável; disputas internas, comuns. A maioria dos chefes lidera apenas enquanto o clã permanecer bem alimentado (e nenhuma refeição além).

Para cada dez trogloditas encontrados, há um líder com 3 dados de vida. Para cada vinte há dois subchefes, cada um com 4 dados de vida. Grupos de sessenta ou mais sempre incluem o chefe do clã. O chefe tem 2,1 metros de altura, 6 dados de vida e é acompanhado por 2d4 guardas, com 3 dados de vida cada.

Os trogloditas normalmente formam seus covis perto de um povoado humano ou semi-humano. Isso lhes permite caçar tanto os habitantes do povoado como seus animais de criação. O covil é uma grande gruta ou caverna, contendo um certo número de câmaras menores adjacentes para fêmeas e filhotes. Os covis desse povo contêm um número de fêmeas igual a 100% do número de machos. As fêmeas têm 1+1 dados de vida cada e lutam em defesa da prole. Os filhotes são em número igual à metade da população de machos adultos, e não entram em combate.

Trogloditas valorizam o aço acima de tudo, usando-o para confeccionar azagaias e como forma de riqueza. Indivíduos dessa espécie não carregam nada de valor real, mas o covil pode conter um tesouro de proporções respeitáveis, recolhido em ataques ao mundo exterior. Freqüentemente, essa riqueza está espalhada pelo chão, misturada a alimentos meio comidos, ou simplesmente enterrada em algum canto fora do caminho.

Em noites sem lua, grupos de ataque compostos por cinquenta ou mais trogloditas partem em busca de aço e comida. Esses ataques normalmente têm como alvo povoados humanos, onde os monstros podem usar sua infravisão e poderes camaleônicos para obter o máximo de vantagem.

ECOLOGIA: Estritamente carnívoros, os trogloditas preferem carne humana a todas as outras, mas não hesitam em devorar praticamente qualquer coisa que puderem capturar, incluindo membros de outros clãs. Poucas criaturas caçam trogloditas, pois comenta-se que o sabor da carne consegue ser ainda pior que o odor que exalam.

	Troll	De Duas Cabeças	Aquático	Marinho	do Deserto	Espectral	Gigante	Glacial
CLIMA/TERRENO:	Qq terrestre	Qq terrestre	Lagos/Rios	Qq costa	Qq deserto	Qq floresta	Qq terrestre	Ártico
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Muito rara	Rara	Incomum	Muito Rara	Muito rara	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Grupo	Grupo	Grupo	Grupo	Solitário	Solitário	Tribal	Tribal
PERÍODO DE ATIV.:	Noite	Qq	Dia	Noite	Noite	Noite	Qq	Qq
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média (8-10)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Média (8-10)	Muita (11-12)	Baixa (5-7)	Média (8-10)
TESOURO:	Q (D)	Q (D)	Qx4 (C)	(D)	C	C	C	Q (D)
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel	Cruel	Cruel	Cruel	Cruel	Cruel	Cruel
QUANT./ENC.:	1-12	1-3	1-6	1-8	1 (10% 1-6)	1	1-12	2-12
CA:	4	4	3	2	4	0	4	8
MOVIMENTO:	12	12	3, Nd 12	3, Nd 12	12	12	12	9
DADOS DE VIDA:	6+6	10	5+5	6+12	7+7	8	8	2
TACO:	13	11	15	13	13	13	13	19
Nº DE ATAQUES:	3	4	3	3	3	3	1 arma	2
DANO/ATAQUE:	5-8/5-8/ 5-12	5-8/5-8/ 1-12/1-12	2-5/2-5/ 3-12	1-4/1-4/ 9-6	3-6/2-6/ 3-10	3-6/3-6/ 3-10	2d6+7	1-8/1-8
ATAQ. ESPECIAIS:	V. Abaixo	V. Abaixo	V. Abaixo	V. Abaixo	Surpresa	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Defesas Especiais:	Regen.	Regen.	Regen.	Regen.	Regen.	V. Abaixo	Regen.	V. Abaixo
Proteção à Magia:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m)	G (3,3 m)	G (2,7 m)	G (3,3 m)	G (3 m)	G (3,3 m)	G (3,3 m)	G (2,7 m)
MORAL:	Elite (14)	Campeão (15-16)	Elite (14)	Campeão (16)	Fanático (17-18)	Campeão (15)	Fanático (17-18)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	1.400	3.000	650	1.400	1.400	1.400	1.400	175

Esses horrendos carnívoros são encontrados em todos os climas, das vastidões árticas às selvas tropicais. O corpo de um troll aparenta ser frágil, mas possui uma força surpreendente. Os membros são longos e desajeitados. As pernas terminam em grandes pés com três dedos, os braços em mãos largas e poderosas, com garras afiadas. O couro, de consistência semelhante à da borracha, tem a cor verde-limo, verde-cinza ou cinza pútrido. Uma rala massa capilar cresce no crânio desses seres e é normalmente preta, esverdeada ou de um cinza ferroso. Os olhos, negros e estúpidos, são profundos e possuem infravisão de 30 metros. É fácil distinguir as fêmeas dos machos: elas são maiores e mais poderosas.

Os trolls andam eretos, mas pendem para a frente, com os ombros flexionados. Seu caminhar é sem ritmo; e, na corrida, os braços balançam livremente, e tocam o chão. Apesar de toda essa aparente descoordenação, esses monstros são muito ágeis, exímios escaldadores, que galgam até mesmo abismos verticais, com 80% de chance de sucesso. A audição desses seres é ruim, mas seu sentido de olfato está acima do normal.

Esses monstros não têm idioma próprio, usando, em vez disso, uma fala-troll, mistura gutural dos idiomas comum, dos gigantes, dos goblins, dos orcs e dos robgoblins. A fala-troll é muito inconstante, dificultando (25% de chance) a comunicação com trolls de uma área com trolls de outra.

COMBATE: Eles atacam com as garras e mordida (vários oponentes ao mesmo tempo). Nas raras oportunidades em que empunha armas, ele ataca com um bônus de dano de +8. Esses monstros regeneram feridas a uma taxa surpreendente. Começando três rodadas depois do primeiro ferimento, as criaturas recuperam 3 pontos de vida por rodada, até que estejam curadas. Trolls reduzidos a 0 ou menos pontos de vida caem ao chão, incapacitados, mas não mortos. Trolls incapacitados continuam a regenerar, e levantam-se para lutar tão logo tenham um número positivo de pontos de vida.

Usando uma arma afiada, é possível amputar os membros delgados de um troll (um 20 natural é necessário). Membros amputados continuam a lutar depois de separados do corpo (as mãos apertam, as cabeças mordem se forem pisadas, etc.). Os ataques de membros amputados têm chances normais de atingir. Lutam pelo restante da batalha, rastejam de volta e religam-se ao corpo, assim que o combate estiver terminado. Membros incapazes de alcançar o corpo morrem em 24 horas, mas isso é uma consequência menor, uma vez que os trolls regeneram partes do corpo perdidas (incluindo a cabeça) dentro de uma semana. Se um desses monstros é esquartejado e tem as partes de seu corpo espalhadas; o maior pedaço sobrevivente regenera; os outros morrem dentro de um dia, se não conseguirem retornar àquela parte. Somente fogo e ácido causam dano permanente e essas formas de ataque eliminam sua habilidade regenerativa.

Um troll reduzido a 0 ou menos pontos de vida e imerso em ácido, ou queimado com fogo, estará morto.

Os trolls não temem a morte, e se lançam em combate gesticulando selvagememente para seus oponentes, mordendo quem quer que se aproxime primeiro. Eles ocasionalmente (25%) atiram pedras antes de atingir a distância de combate corpo a corpo. As pedras arremessadas têm um alcance máximo de 6 metros, pesam de 5 a 10 quilos e infligem 1d8 pontos de dano. Se confrontados com uma grande massa de chamas, natural ou mágica, eles tentam encontrar uma forma de contorná-las. Esses monstros combinam um voraz apetite com inteligência limitada, e freqüentemente acabam se distraindo, interrompendo uma perseguição, 50% das vezes, para recolher comida jogada pela presa em fuga.

HABITAT/SOCIEDADE: Eles podem sobreviver em todos os climas, mas preferem florestas densas e locais subterrâneos, uma vez que luz solar fere seus olhos; trolls não sofrem penalidades de combate por isso. Eles usualmente fazem covis em cavernas, usando grandes rochedos para bloquear a entrada. Dentro de uma caverna existirá um certo número de ninhos rústicos feitos de palha e grama, ossos espalhados e tesouros de vítimas. Se não há cavernas na área, eles cavam por conta própria um buraco-troll, camuflando a abertura com gravetos e folhas. Tais buracos normalmente são construídos perto de árvores, e há 90% de chance de que não sejam detectados. Qualquer um que pise num buraco-troll tem 75% de chance de cair através da porta camuflada, e terminar estatelado no chão.

Essas criaturas vivem em pequenos bandos de três a doze indivíduos, liderados por uma fêmea dominante que age como xamã/chefe. Ela recita magias divinas como se fosse de 7º nível; as esferas típicas incluem Feitiços, Adivinhação, Solar (apenas Escuridão) e Clima. A liderança é conquistada por combate, e lutas pelo controle do bando são freqüentes. Muitas vezes os trolls mutilam uns aos outros, membro a membro, mas tais batalhas raramente são fatais. Além disso, existe o hábito troll de jogar a cabeça do perdedor a uma grande distância da cena da luta; e então os perdedores devem se sentar e esperar por uma semana até que uma nova cabeça cresça.

As tarefas da líder do bando são poucas: comanda os trolls nas caçadas noturnas, correm pelas redondezas, farejam o ar atrás de presas e ao detectar algo, os trolls atacam, correndo para chegar primeiro e dando um forte grito quando a presa é avistada. Por ser a líder de caça, a xamã pode escolher seus parceiros dentro do bando. As fêmeas dão à luz um único troll a cada cinco anos.

As tocas freqüentemente ficam localizadas perto de civilizações humanas, ou ao longo de estradas bastante utilizadas, mas nunca perto demais: mesmo trolls respeitam resistência organizada de humanos que

TROLL

portam fogo. Trolls errantes, em busca de uma nova morada, viajam à noite e dormem de dia. Famintos devido à caminhada, esses bandos, às vezes, atacam e devoram vilas humanóides inteiras.

ECOLOGIA: Preferem devorar todas as criaturas (exceto as mais poderosas). Eles respeitam e temem os dragões, mas odeiam os gigantes de tendência *benéfica*, e guerreando contra eles freqüentemente. O sangue verde dos trolls é usado na produção de antídotos para venenos e poções de cura, e vale 400 po para três poções.

TROLL GIGANTE DE DUAS CABEÇAS

Essas criaturas ferozes são o resultado do cruzamento entre troll e ettin, com um tom de pele marrom-esverdeado e irregular, e suas vestimentas usualmente são trapos roídos por traças, ou peles de animais. Os trolls de duas cabeças usam a fala-troll como língua. Esses monstros regeneram como os trolls, mas apenas 1 ponto de vida por rodada, e membros amputados não podem ser recuperados (seus membros não são separados do corpo numa jogada de 20). Trolls de duas cabeças atacam com as garras que podem ser direcionadas para dois oponentes e duas mordidas. O monstro consegue empunhar uma arma com bônus de dano de +6. Assim como os ettins, esses monstros serão surpreendidos apenas com o resultado de 1 no teste de surpresa. Essas criaturas vivem em cavernas subterrâneas úmidas, e podem ser encontradas liderando grupos de seus primos trolls menores.

TROLL AQUÁTICO

Esses trolls esbranquiçados dos rios, são os mais desagradáveis dentre todos os monstros da "raça". Percorrem os cursos d'água em busca de vítimas. Seus braços são finos e frágeis, mas a boca é larga, com dúzias de presas, afiadas como agulhas. A cor dessas criaturas varia do verde azulado ao oliva. Eles têm todas as habilidades dos trolls normais, mas se regeneram apenas quando imersos em água doce. Sobrevivem fora da água por uma hora, e freqüentemente vêm à margem em busca de alimento. Devoram tudo que encontram pela frente, preferindo humanóides.

Esses bons caçadores, carregam alguns talismãs consigo, que depositam perto da beira da água, esperando que alguém os veja e se aproxime para alcançá-los. Outras armadilhas incluem enterrar-se na areia, submergir em águas rasas e esperar ser pisado ou prender o leme de pequenos barcos. Os trolls dos rios ocasionalmente fazem ninhos sob pontes, ou perto de portos de balsas, exigindo um pedágio em troca de passagem, que varia, (equivalente a uma vaca por semana, por troll). Gado e crianças costumam desaparecer quando trolls dos rios estão por perto. Xamãs têm acesso a magias da esfera Elemental (água).

TROLL MARINHO

Como os de água doce, os trolls marinhos podem respirar na superfície por uma hora e têm todas as habilidades dos trolls normais, exceto pelo fato de que regeneram somente quando imersos em água salgada. Grandes, verdes e barrigudos, têm pele espessa e escamas pesadas. Os cabelos são da cor de algas marinhas e pendem até os ombros. Seus pés são largos, com membranas para nadar. Embora os membros sejam mais curtos e fracos que os dos trolls comuns, a boca é mais larga, e contém centenas de dentes, afiados como agulhas. Eles podem subsistir apenas com peixes e crustáceos, mas adoram carne humana. Fazem seus covis em cavernas oceânicas rasas, ou sob as docas de cidades. Os monstros emergem das cavernas à noite, para caçar. Seus ataques são rápidos e sorrateiros e, usualmente, caçam em grupos de quatro a seis. Ocasionalmente, várias dúzias podem atacar um navio grande. As xamãs dos trolls marinhos também têm acesso às magias da esfera Elemental (água).

TROLLS DO DESERTO

A cor da pele desses trolls varia de um bronze com tons avermelhados até um marrom rochoso e irregular, causando uma penalidade de -2 aos testes de surpresa dos seus inimigos. Com sentidos aguçados e esperteza animal, ele reduz suas chances de ser surpreendido para 1 em 10. Como os trolls normais, esses monstros usualmente atacam com duas garras e uma mordida.

Os trolls do deserto são imunes aos fogo, calor e frio normais e não regeneram dano de ácido, de fogo mágico ou Sopro-de-Dragão de fogo, e de água normal causa-lhes um dano que não pode ser regenerado. Água normal



inflige 1d4 pontos de dano por dose, 2d4 por frasco e 4d4 por cantil. Um *Decantador de Águas Infinitas*, mirado diretamente contra um troll do deserto (uma jogada de ataque bem-sucedida é necessária) causa 25 pontos de dano, por rodada. Água purificada (incluindo água normal e benta) causa o dobro de dano. Uma poção de água adocicada causa 6d6 pontos de dano, e o troll precisa passar em um teste de resistência a veneno, ou morre.

Essas criaturas são mais firmes e tenazes que o troll comum, mas também são mais solitárias. Trolls do deserto perambulam nos limites das áreas civilizadas, matando viajantes e poluindo fontes de água pura.

TROLL ESPECTRAL

Esses seres, assumindo forma material apenas na escuridão, são atormentados pelas lembranças da vida e tentam matar todas as criaturas vivas que encontram. Assemelham-se aos trolls normais em todos os aspectos, exceto na cor: a pele e os cabelos de um negro profundo distinguem-nos facilmente dos outros trolls. Esses seres espectrais têm os mesmos ataques dos trolls regulares, e podem dividi-los entre vários oponentes. Uma arma mágica ou de prata é necessária para feri-los, tornando, dessa forma, ainda mais difícil a tarefa de enfrentar a criatura.

Sendo mortos-vivos, são suscetíveis ao *poder da fé* de sacerdotes, como se fossem espectros. Já foi observado que um humanóide morto por esse troll torna-se um deles em três dias, a não ser que uma cerimônia fúnebre apropriada seja realizada por um sacerdote da religião da vítima. Trolls espectrais desaparecem sob a luz solar direta e reaparecem no mesmo local ao cair da noite. Mesmo aparições capturadas, inconscientes ou presas em êxtase temporal escaparam de aprisionamento permanente dessa maneira.

TROLL GIGANTE

Esse é o resultado assustador do cruzamento entre trolls e gigantes das colinas. Eles se parecem com os trolls normais sob todos os aspectos, exceto pelo tamanho descomunal. A pele é marrom-avermelhada, e têm olhos em tons escarlates.

Apesar da aparência obesa, os trolls gigantes são imensamente fortes, e infligem dano como um gigante das montanhas sempre que usam sua arma de ataque favorita: uma grande clava com pontas, feita de um tronco de árvore ou da viga de uma casa. Essas clavas causam 2d6+7 pontos de dano.

Nas raras ocasiões em que um troll gigante não tem armas, suas garras infligem 1d6+1 pontos de dano; como acontece com todos os trolls, os ataques com garras podem ser divididos entre vários oponentes, se necessário.

Em vez de usar suas garras para atacar, é mais provável que os trolls gigantes desarmados agarrem a presa, se ela for de tamanho médio. Dessa forma, a vítima, ao mesmo tempo em que é estrangulada, serve como clava. Veja as regras de combate desarmado no *Livro do Mestre*.

Os trolls gigantes que são derrubados por um grande número de oponentes de tamanho pequeno ou médio perdem poucos momentos agarrando e arremessando os guerreiros em árvores próximas, deixando mais tempo para lidar com os inimigos mais fracos e fáceis. Esses monstros conseguem pegar projéteis 25% das vezes, se a arma estiver dentro de alcance, e podem arremessar rochedos que causam 2d8 pontos de dano.

Diferentemente de trolls normais e de seus parentes próximos, esses monstros gigantes nunca atacam com uma mordida. Isso porque eles são muito mais altos que as refeições que gostam de devorar (humanóides, é claro) e não têm a flexibilidade de que os trolls normais dispõem. Assim, a cabeça de um troll gigante, mais do que qualquer outra parte de sua anatomia híbrida, é quase idêntica à de um gigante das colinas. Esse monstro também não tem os dentes tão afiados.

Regeneram-se como trolls normais, mas à taxa de 2 pontos de vida por rodada. Não podem reatar membros perdidos. Antes que um troll gigante possa ser morto, pelos menos 10 pontos de dano devem ser infligidos por fogo. Se essa condição não for satisfeita, e o troll gigante for reduzido a um único ponto de vida, danos posteriores não têm efeito, exceto para evitar regeneração.

Tais criaturas têm o olfato bem aguçado e 30 metros de infravisão. São temíveis adversários, pois possuem a habilidade de regenerar dano combinada à força dos gigantes das colinas. Essa mistura é mortal e, pior ainda, os monstros viajam em bandos tribais de 1d12 membros. Eles raramente são encontrados sozinhos. Nos covis de trolls gigantes há 2d6 trolls normais, que servem como simples empregados (ou alimento).

Esses monstros são encontrados em quase todos os climas e mantêm boas relações com as tribos de gigantes das colinas, onde servem como guardas pessoais de elite para o chefe.

TROLL GLACIAL

Este parente menor e mais inteligente do troll normal é provavelmente o fruto de experimentos mágicos. Ele se parece bastante com seu primo mais comum, mas tem uma pele semi-transparente e muito fria. Trolls glaciais têm a fama de serem criaturas bastante insidiosas e malignas, que criam humanos e semi-humanos como gado. Como necessitam de água para regenerar, eles nunca deixam lagos e rios, e criam armadilhas para atrair presas.

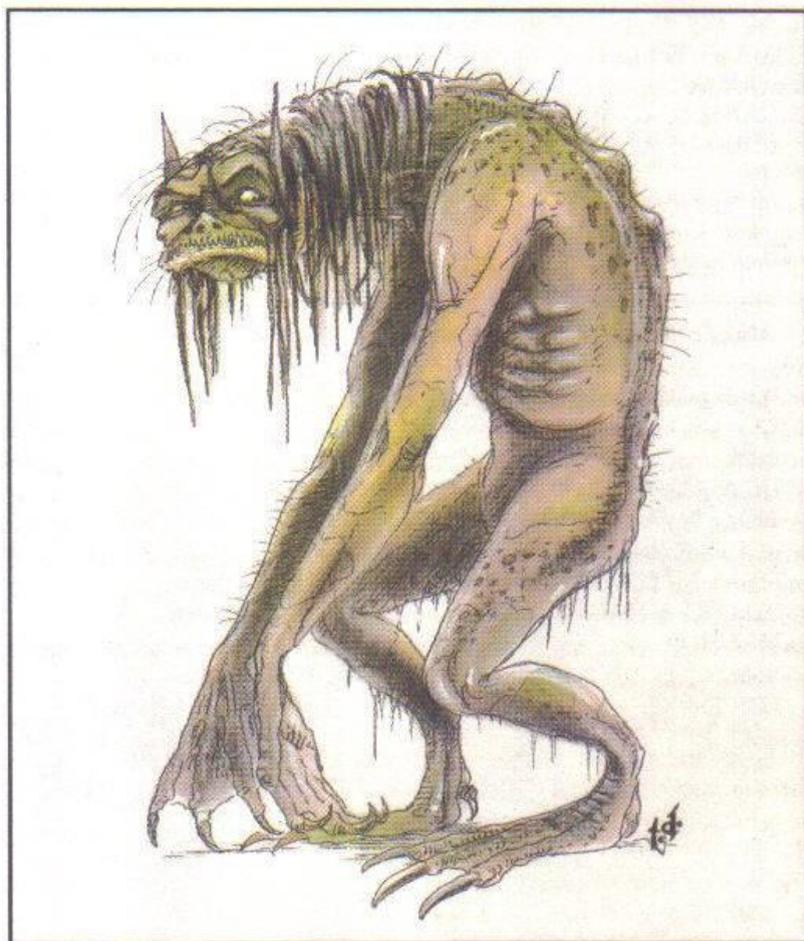
Trolls glaciais são organizados e inteligentes o suficiente para conhecer as próprias fraquezas, e raramente iniciam uma luta em desvantagem. Diferentemente de seus parentes maiores e menos inteligentes, eles não se atiram cegamente ao combate, mas tentam neutralizar os oponentes mais fracos um a um, esperando capturar presas vivas. Essas criaturas geralmente atacam com garras que causam 1d8 pontos de dano cada, mas sabe-se que já usaram armas em ocasiões muito raras (10%), com um bônus adicional de +4 para o dano de cada arma, devido à Força. Os ataques podem ser dirigidos contra oponentes diferentes.

Os poderes regenerativos dos trolls glaciais não são tão grandes como os de trolls normais. Um troll glacial precisa ser imerso em água para conseguir regenerar 2 pontos de vida por turno, processo que só dura enquanto a imersão continuar. Por isso, suas batalhas geralmente acontecem à beira de lagos ou em águas rasas. Se um membro amputado não estiver em contato com água, ele irá se mover por até 10 metros em busca do líquido.

Fogo e ácido são as únicas formas de ataque que negam a habilidade de regenerar do troll glacial.

Devido à sua fisiologia, os ataques baseados em fogo causam dano dobrado. Trolls glaciais não são afetados pelo frio ou magias baseadas em frio, e devido a sua natureza mágica, só podem ser feridos por armas ou projéteis mágicos.

Esses monstros vivem perto de regiões civilizadas, esperando emboscar e capturar humanos e semi-humanos, e, frequentemente, colocam iscas em



armadilhas para aventureiros, usando tesouros que pilharam de grupos previamente emboscados. As civilizações também oferecem gado comum, o qual, embora tido como inferior à carne humana, pode ser comido em épocas de escassez. Essa variedade de troll estabelece seu covil perto de lagos ou rios. Nesses lugares, terão reunidos todos os seus tesouros, bem como cinco a vinte prisioneiros humanos ou semi-humanos. Os prisioneiros são mantidos bem alimentados com cereais e vegetais.

Tais criaturas acasalam na primavera, e dão à luz um troll glacial bebê no fim do outono. Quando uma tribo fica muito grande, ela se divide, com um grupo que parte, vagando em busca de um novo covil. Os trolls glaciais que vivem em regiões árticas frequentemente caçam remorhazes, e irão enfrentar até mesmo um gigante do gelo solitário. Seu sangue é usado na manufatura de espadas do gelo e anéis de resistência ao frio.

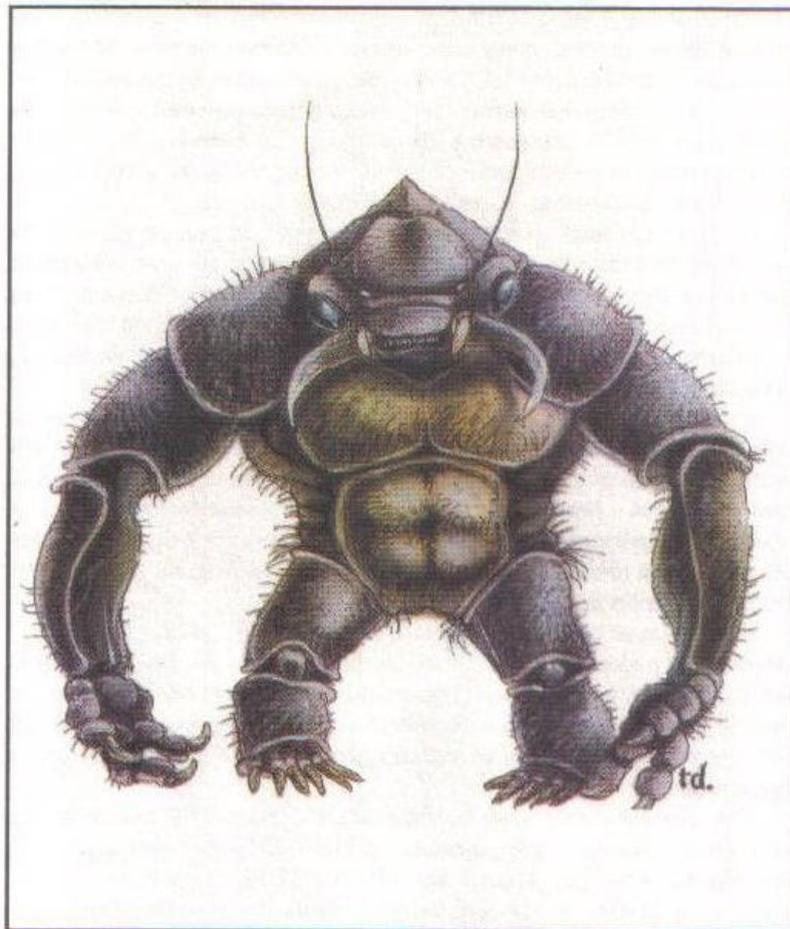
TROLLS ESPIRITUAIS

Essa criatura é uma mutação odiosa do troll espectral, fruto do cruzamento mágico entre trolls e caçadores invisíveis. Ele é invisível e pode ser atingido apenas por armas mágicas. Fogo inflige dano total, mas a criatura é invulnerável a ataques baseados em frio. O monstro regenera da mesma forma que um troll, e à mesma taxa.

O troll espiritual ataca com suas presas e garras afiadas, podendo atingir até três oponentes, se assim desejar. O dano infligido pelas presas (2d4+2) é normal, exceto pelo fato de que o troll espiritual adiciona esse valor aos seus próprios pontos de vida, efetivamente curando a si mesmo! O dano produzido por suas garras (1d4+2) não é subtraído apenas dos pontos de vida da vítima, mas também de sua Força. Pontos de Força perdidos desta maneira são recuperados em 2d4 turnos. Se a Força de um personagem for reduzida a 0, o PJ morre. Se a Força for reduzida a 1 ou 2 pontos, o PJ cai em estado comatoso, retornando à consciência apenas quando (e se) pontos de vida suficientes forem recuperados para aumentar a Força a 3 ou mais. O troll espiritual tem um sentido de olfato muito aguçado e infravisão superior, de 40 metros de alcance.

UMBER HULK

	Umber Hulk	Vodyanoi
CLIMA / TERRENO:	Subterrâneo	Água salgada
FREQÜÊNCIA:	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIV.:	Todos	Todos
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Média (8-10)
TESOURO:	G	G
TENDÊNCIA:	Cruel	Cruel
QUANT./ENC.:	1-4	1-3
CA:	2	2
MOVIMENTO:	6, Ev 6	3, Nd 6
DADOS DE VIDA:	8+8	8
TACO:	11	13
Nº DE ATAQUES:	3	3
DANO/ATAQUE:	3-12/3-12/1-10	3-12/3-12/1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4m alt., 1,5m lar.)	G (2,4m alt., 1,5m larg.)
MORAL:	Elite (13)	Elite (13)
VALOR EM XP:	4.000	2.000



Esses predadores subterrâneos são dotados de garras tão resistentes quanto o aço, podendo cavar através da rocha à procura de vítimas.

Esses monstros são tremendamente fortes, com músculos que saltam de dentro de grossas placas sobrepostas; seus poderosos braços e pernas possuem grandes garras. Eles não têm pescoço, e da parte frontal da cabeça aparecem duas grandes quelíceras de 20 centímetros, capazes de morder através de qualquer tipo de couro, ou ossos. No centro da boca há uma série de dentes triangulares, dispostos em fileiras. Um dos traços mais peculiares da espécie são os quatro olhos, redondos e simetricamente dispostos, dois de cada lado da cabeça. Esses seres são negros, com leves tons cinza-amarelados na parte frontal do corpo. Os olhos são pequenos pontos negros do tamanho de uma moeda. Umber hulks falam um idioma próprio.

COMBATE: Apesar da aparência monstruosa, essas criaturas agem com inteligência em combate. Cavam até um ponto adjacente a um determinado corredor e esperam, olhando através de frestas, para ver quando alguma presa passa. Nesse momento, a fera sai de seu esconderijo, surpreendendo a vítima. Quando o monstro usa essa técnica, os oponentes recebem uma penalidade de -5 no teste de surpresa. Outras táticas envolvem labirintos de túneis com corredores sem saída, onde um monstro pode ficar aguardando até que as presas venham até ele. A velocidade com que esses seres cavam varia de 3 metros por turno em pedra até 10 metros por turno em terra.

Em combate corpo a corpo utilizam mordidas, mas a arma preferida são as garras. Olhar diretamente nos olhos de um umber hulk causa *Confusão*, a não ser que a vítima passe em um teste de resistência à magia. Além desse ataque especial, os outros dois olhos da criatura possuem infravisão de 20 metros.

Essa criatura é muito lenta. Seus passos são pesados, e o equilíbrio é péssimo em espaços abertos.

O umber hulk nunca luta até a morte, a não ser que esteja encurralado (o que é raro: afinal, eles escavam pedras). Se for muito pressionado, não hesitará em tentar causar um desabamento (com chance de 25% por rodada) e então cavar o próprio caminho para a liberdade.

HABITAT/SOCIEDADE: Vivem nos subterrâneos e saqueiam

construções à procura de comida. Mais ou menos como tamanduás em formigueiros, eles entram, comem e vão embora.

Esses monstros costumam caçar sozinhos. Machos e fêmeas acasalam e então se separam; após 1 ano, a fêmea pare três criaturas, em um parto bizarro onde os pequenos filhotes cavam o caminho para fora da mãe. Dois anos mais tarde, a fêmea começa a levá-los para caçar. É apenas nesse período que alguns aventureiros infelizes têm que enfrentar mais de um umber hulk em um único combate.

Sobre sua cultura, há rumores de que existam cidades dessas criaturas, compostas por complicadas seqüências de túneis interligados, assim como os fios de uma teia de aranha, sempre próximas de construções subterrâneas e montanhas. Se isso for verdade, explica-se o fato deles aparecerem e desaparecerem inesperadamente em qualquer ponto de uma região, sempre tomando cuidado para esconder os túneis que deixam atrás de si.

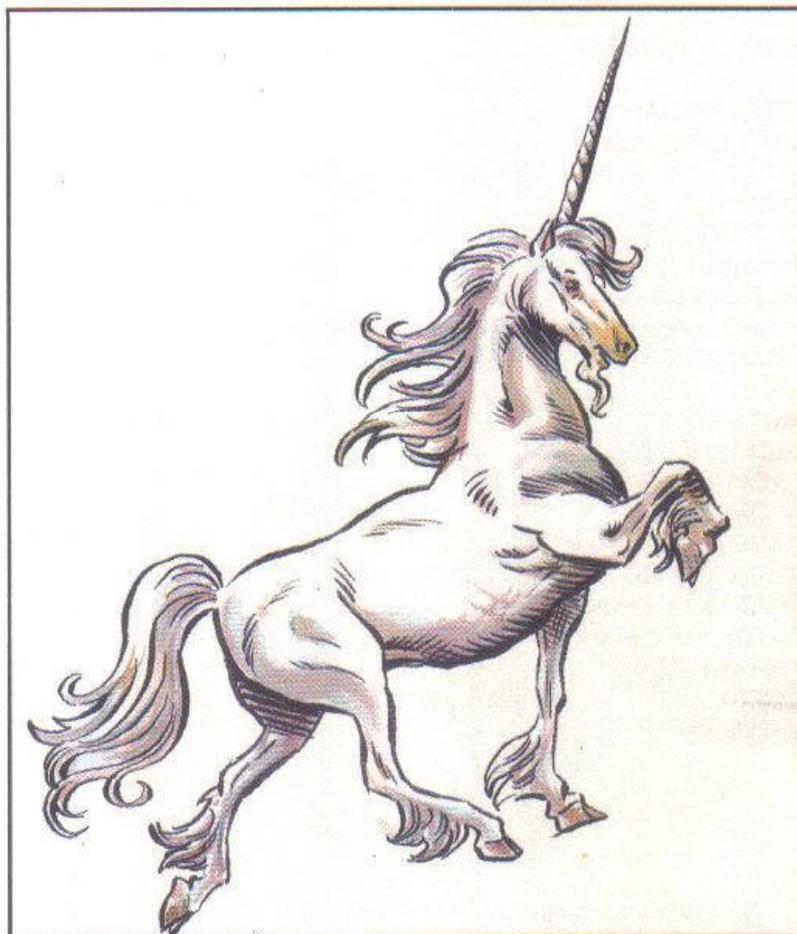
ECOLOGIA: Os umber hulks alimentam-se de vermes púrpuras jovens, ankhegs e criaturas similares. Sua caça predileta, no entanto, são os humanos.

VODYANOI

Esses predadores aquáticos são parentes próximos dos umber hulks, e vivem em profundas massas de água doce. Possuem dois olhos e não têm a habilidade de confundir os oponentes. A pele é verde e escorregadia, mas por baixo do musgo que recobre todo o corpo há uma carapaça resistente, e as patas são membranosas. Eles caçam praticamente qualquer tipo de criatura, mas preferem carne humana. Esses monstros podem estraçalhar o casco de embarcações pequenas, e freqüentemente afundam ou viram canoas. Uma vez por dia, um vodyanoi pode tentar convocar uma a vinte enguias elétricas, com uma chance de 50% de sucesso.

CLIMA / TERRENO:	Florestas silvestres temperadas
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Família
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Herbívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	X
TENDÊNCIA:	Honrada

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	2
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6/1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Investida
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	650



Unicórnios vivem apenas em florestas temperadas, bem longe da presença dos humanos. Essas poderosas mas benévolas criaturas, só mantêm contato com seres silvestres (dríades, pixies, sprites e outras); no entanto, esses animais se expõem para defender a floresta. São poderosos eqüinos, de pêlo branco e brilhoso. Um único chifre de marfim sai do meio da testa, e mede de 50 centímetros a 1 metro. Os machos se distinguem das fêmeas pela pequena barba; as fêmeas têm um porte elegante e musculatura delgada. Os cascos de um unicórnio são divididos, de cor amarelo-marfim. Esses animais falam um idioma próprio, assim como os das demais criaturas silvestres e dos elfos.

COMBATE: Os unicórnios podem sentir a presença de um inimigo a 240 metros de distância. Eles se movem silenciosamente, o que faz com que seus oponentes sejam penalizados em -6 nos testes de surpresa. Esses seres podem chutar com os cascos dianteiros, e atacar com o chifre em todas as rodadas. Devido à natureza mágica, chifre tem um bônus de +2 na jogada de ataque. Podem fazer investidas em combate, usando seu chifre como uma lança. Para que seja viável, o animal precisa de um espaço aberto de pelo menos 10 metros entre ele e o oponente. Seres atingidos por um unicórnio sofrem 3-36 pontos de dano de perfuração. Mas nesse ataque, não podem usar as patas dianteiras.

Uma vez por dia, essa criatura pode lançar *Teleportação* com alcance limitado. Esse poder transporta o unicórnio e seu cavaleiro a qualquer lugar desejado, desde que num raio de até 360 metros. Essas criaturas às vezes usam tal habilidade como um último recurso na tentativa de evitar captura ou morte.

Além disso, os unicórnios nunca são enfeitados ou imobilizados através de magia, sendo imunes a magias de morte. Fazem todos os *testes de resistência* à magia como se fossem magos de 11º nível. Esses seres também são imunes a venenos.

HABITAT/SOCIEDADE: Os unicórnios escolhem seus parceiros em caráter definitivo, por toda a vida, e vivem na floresta que decidem proteger. Lá, nas cascas de algumas árvores, esculpem um símbolo que apenas as criaturas silvestres reconhecem, indicando que a floresta está sob sua proteção. Rangers têm uma chance de 10% por nível de determinar

corretamente se uma floresta é guardada por unicórnios. Nesses casos, nenhum outro representante da espécie poderá entrar na área, a não ser que a mata seja muito grande. Cada família de unicórnios é responsável por uma área florestal de aproximadamente 900 quilômetros quadrados.

Viajantes podem atravessar a floresta de um unicórnio livremente, e até mesmo caçar, mas qualquer um que esteja matando animais por esporte ou danificando mata de propósito será atacado caso o unicórnio esteja por perto (10% de chance). A ferocidade do ataque depende de quão maligno é o intruso. Crianças travessas jogando pedras em animais, por exemplo, serão levadas para fora da mata, ostentando apenas alguns arranhões como castigo; já um grupo de orcs pilhando a floresta será sistematicamente perseguido e chacinado.

Unicórnios solitários ocasionalmente se deixam domar e montar por humanas ou elfas puras de coração e de tendência *benéfica*. Um unicórnio tratado com gentileza servirá como montaria para a dama pelo resto da vida, mesmo que ela deseje deixar a floresta. Esses animais constituem-se numa montaria excepcionalmente leal, e protegerão a amazona com a própria vida.

ECOLOGIA: Esses seres são herbívoros, e preferem folhas e forragem macia. Seus únicos inimigos são grifos e criaturas que destroem florestas, como orcs e dragões vermelhos.

A expectativa de vida de um unicórnio nunca foi atestada, mas sabe-se que eles ultrapassam os mil anos. Acredita-se que possam manter a aparência jovem até semanas antes da morte. O segredo da longevidade é a forte natureza mágica do chifre. O chifre de um unicórnio é altamente cobiçado: quem possui um dispõe do antídoto supremo para todos os tipos de veneno. Alternativamente, um único chifre de unicórnio pode ser trabalhado por um alquimista na elaboração de duas a doze poções de *Cura*. Além disso, essas armas naturais mágicas podem ser vendidas a um preço de 1.500 po ou mais no mercado.

OURIÇO

	Preto	Verde	Vermelho	Prateado	Amarelo	Terrestre
CLIMA / TERRENO:	Bancos de Areia, costas marítimas	Qq temp. ou tropical				
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara	Muito rara	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Leito	Grupo	Grupo	Pares	Grupo	Pares
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Dia
DIETA:	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-4)	Animal (1)				
TESOURO:	10 x 1d10 po	40 x 1d10 po	90 x 1d10 po	250 x 1d10 po	160 x 1d0 po	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6	1-4	1-4	1-2	1-3	1-2
CA:	4	3	2	0	1	3
MOVIMENTO:	6, Nd 6	12				
DADOS DE VIDA:	1+1	2+1	3+1	5+3	4+2	3+3
TACO:	19	19	17	15	17	17
Nº DE ATAQUES:	2	2	3	5	4	6
DANO/ATAQUE:	1-4	2-7	2-5	2-5	1-6	1-2
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo				
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (1,5m)	P (1,5m)				
MORAL:	Resoluto (11)	Resoluto (11)				
VALOR EM XP:	65	120	420	975	650	420

Ouriços são da família das criaturas marinhas que, como as ostras, são caçadas pelo valor das pedras encontradas em seu interior.

Eles se parecem com bolas de 1 metro de diâmetro, cobertas por centenas de espinhos de aproximadamente 10 centímetros e afiados como agulhas. Há várias espécies de ouriço, que podem ser diferenciadas pela cor.

COMBATE: Eles disparam seus espinhos com a precisão de uma besta pequena, e com o mesmo alcance. São capazes de atirar vários espinhos por rodada, como especificado (veja Nº de Ataques). Desprovidos de olhos, eles possuem uma habilidade inata de clarividência. Esse poder resulta em um bônus de +2 nas jogadas de ataque de cada um dos espinhos. O dano causado pelo espinho de um ouriço varia de espécie para espécie, e muitos contêm venenos de paralisação, ou mesmo letais. Como são cobertos com centenas de espinhos, assume-se que essas criaturas possuem uma quantidade virtualmente ilimitada de munição.

HABITAT/SOCIEDADE: Ouriços são primariamente lixeiros do mar, procurando por restos e pequenos moluscos no solo submarino. Ocasionalmente caçam pequenos peixes, e nunca atacam uma criatura de tamanho humano a não ser que se sintam ameaçados (ou aproximarem-se mais que 3 metros).

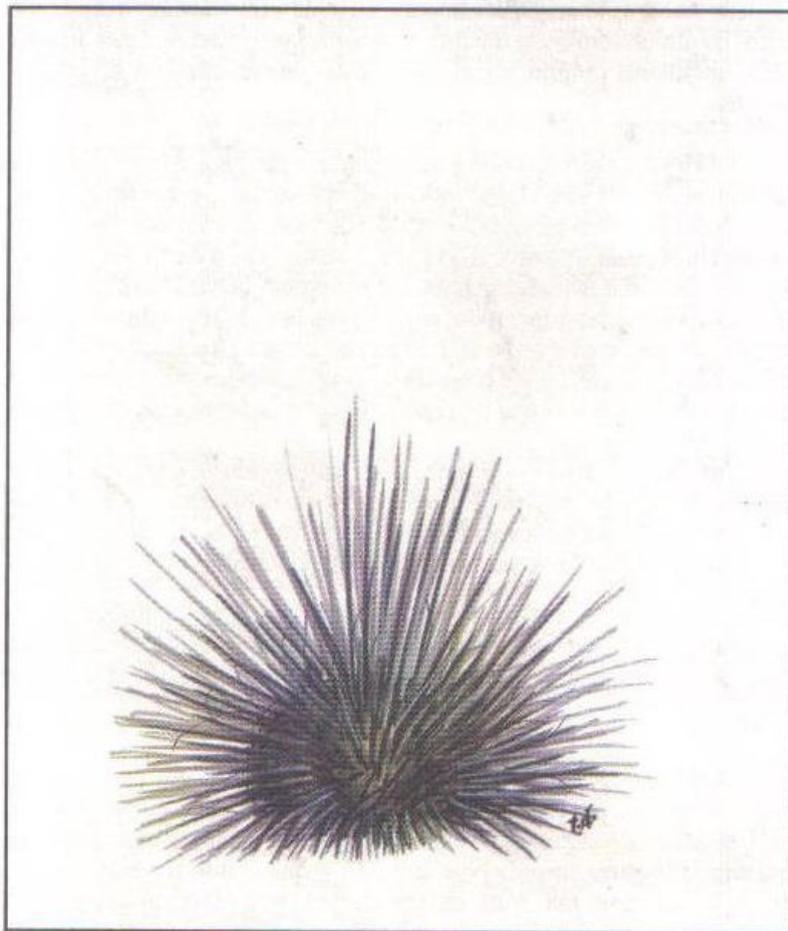
Esses seres vivem em águas rasas e sobre bancos de areia próximos à costa. Eles ocasionalmente (10% de chance) permanecem em terra nas marés baixas, à procura de restos trazidos pela correnteza. Sobre a terra, essas criaturas movem-se rolando, e alcançam velocidades surpreendentes dessa forma.

ECOLOGIA: Dentro dos ouriços há um órgão cristalino em forma de gema, que parece ter alguma conexão com a habilidade inata de clarividência. Apesar dessa gema ter pouco valor como jóia, ela é altamente procurada por alquimistas. O valor exato desses órgãos depende do tipo e qualidade do ouriço de onde foram extraídos. Consulte Tesouro para determinar o valor das pedras.

OURIÇO TERRESTRE

Esses parentes distantes dos ouriços marinhos vivem apenas na terra. Movem-se sobre cinco pernas, dispostas como os dentes de uma

engrenagem. Essas são criaturas tímidas, e só atacam se alguém se aproximar a menos de 3 metros. O veneno, paralisante, dura por 6 turnos. Ouriços terrestres não possuem órgãos-gema, mas às vezes (80% de chance), formam pérolas dentro de seus corpos. Ouriços velhos contêm 2d6 pérolas, cada uma valendo 1d6 x 100 po.



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO de ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	F
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	1
MOVIMENTO:	12, Vn 18(C)
DADOS DE VIDA:	8+3
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	5-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar energia
DEFESAS ESPECIAIS:	Armas Mágicas +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver Abaixo
TAMANHO:	M (5' - 6')
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM EXPERIÊNCIA:	
Occidental	8.000
Oriental	9.000



De todas as criaturas mortas-vivas malignas que assombam o mundo, nenhuma é mais temida que os vampiros. Movendo-se silenciosamente pela noite, esses monstros caçam os seres vivos sem misericórdia ou compaixão. Eles sempre devem retornar para os caixões em que passam as horas do dia, mesmo que estejam no subterrâneo profundo, pois seu poder é renovado através do contato com a terra onde foram sepultados.

Um aspecto que faz com que os vampiros sejam mais temidos que muitos mortos-vivos é a aparência. Diferente de outras criaturas mortas-vivas, o vampiro pode se disfarçar facilmente como um humano comum, apesar de suas feições serem sempre ferozes e pálidas. Mas a verdadeira natureza de um vampiro é revelada apenas quando ele ataca.

No entanto, há meios através dos quais um vampiro poderá ser detectado por um observador cuidadoso. Os monstros não refletem sua imagem no espelho, não projetam sombras e movem-se em completo silêncio.

COMBATE: Quando engajados em combate, vampiros são adversários selvagens e temíveis. Eles são fisicamente muito poderosos, dotados de uma força de 18/76, e recebem +2 de bônus na TAC0 e +4 no dano. O poderoso golpe de um vampiro é tão feroz que inflige 5-10 pontos de dano.

O olhar do vampiro é uma de suas armas mais perigosas. Qualquer pessoa que o deixe olhar dentro de seus olhos será afetada como se estivesse sob o efeito de *Enfeitiçar Pessoas*. Devido ao poder do feitiço, uma penalidade de -2 é aplicada ao teste de resistência à magia da vítima. Dessa maneira, vampiros são sempre capazes de se fazerem passar por guardas e surpreender as vítimas escolhidas.

Como todas as criaturas mortas-vivas, vampiros existem nos planos Material Positivo e Material Negativo ao mesmo tempo. A poderosa essência negativa faz com que drenem dois níveis de energia vital de qualquer um que atinjam. Se o vampiro estiver usando algum tipo de arma no ataque, ele não poderá se valer dessa capacidade.

Armas comuns não os afetam de maneira alguma. Mesmo se atacados e feridos por armas encantadas, vampiros regeneram 3 pontos de vida a cada rodada. Se reduzidos a 0 ponto de vida, eles não serão destruídos, mas forçados a assumirem sua *Forma Gasosa*. Uma vez nesse estado, ele tentará fugir e retornar para o caixão onde, após 8 horas de descanso, recuperará a forma corpórea. No entanto, se o vampiro derrotado for incapaz de atingir o caixão antes que se passem doze turnos, sua essência será fragmentada, e a

criatura estará verdadeiramente destruída.

Magias de *Sono*, *Feitiço* e *Imobilizar* não os afetam. Da mesma forma, esses seres são imunes a veneno e à paralisia. Magias que se baseiam em frio ou eletricidade causam apenas metade do dano.

A qualquer momento, vampiros são capazes de dispersar seus corpos em nuvens de vapor elemental, e assumir forma gasosa à vontade. Nesse estado, eles são totalmente imunes a ataques e podem escapar de praticamente qualquer aprisionamento. Além disso, um vampiro pode *Alterar Forma*, transformando-se num grande morcego.

Vampiros são capazes de convocar criaturas inferiores para ajudá-los. Em ambiente subterrâneo, eles geralmente convocam um bando de dez a cem ratos ou morcegos. Se forem morcegos, não atacam fisicamente, mas confundirão e obscurecerão a visão do adversário. Em lugares desabitados, um vampiro normalmente chama de três a dezoito lobos para ajudá-lo. Em qualquer dos casos, os animais chegam em duas a doze rodadas.

A qualquer momento, um vampiro pode usar *Patas de Aranha* para escalar superfícies inclinadas. Os monstros sempre usarão esse poder para atingir os aposentos de andares superiores sem chamar a atenção daqueles que vigiam o andar de baixo. Esse dom também permite que busquem refúgio em lugares que são praticamente inatingíveis para homens mortais.

Apesar dos grandes poderes que obviamente possuem, eles não deixam de apresentar fraquezas. O forte odor do alho os repele, e impede sua aproximação. Além do mais, eles se afastarão de um espelho ou de um símbolo sagrado *justo*, desde que qualquer um desses itens seja ostentado com coragem e convicção. Entretanto, é importante entender que isso não fere o vampiro de maneira alguma, nem mesmo serve para fazê-lo fugir. O alho impedirá a criatura de atacar ou entrar em uma certa área, enquanto espelhos e símbolos sagrados levarão o monstro a buscar algum meio de remover o objeto que o incomoda. Na maioria dos casos, ele tentará vencer esses obstáculos com a ajuda de subalternos. Por exemplo, uma pessoa enfeitiçada receberia ordem para atacar quem quer que estivesse mantendo o vampiro ao largo com um símbolo sagrado. Um outro aspecto importante para se lembrar, é que um símbolo sagrado *justo* afetará qualquer vampiro, independentemente de sua religião original. Vampiros que são atingidos por um frasco de água benta ou por símbolos sagrados *justos* sofrem queimaduras

VAMPIRO

e recebem 2-7 pontos de dano.

Assim como podem ser mantidos afastados, eles também podem ser destruídos, desde que se tenha o conhecimento necessário para fazê-lo. Qualquer vampiro que seja diretamente exposto à luz do sol tem seus poderes inibidos instantaneamente e, depois de uma rodada, será totalmente aniquilado. Se for imerso em água corrente, ele perderá 1/3 de seus pontos de vida por rodada, até ser destruído na terceira. Finalmente, um vampiro pode ser morto se uma estaca de madeira for enfiada em seu coração. Nesse caso, porém, a criatura poderá ser reanimada, caso a estaca seja removida. Para ser completamente destruído, ele deve ser decapitado e ter a boca preenchida com hóstias (ou o equivalente).

Além da aversão a itens como alho ou símbolos sagrados, o vampiro possui várias outras limitações. Uma das mais críticas é a incapacidade dessa criatura em entrar em uma propriedade particular sem ser convidada por um residente do local. Isso não se aplica a lugares públicos, nem a locais de comércio, pois essas áreas estendem um convite implícito a todos. Uma vez que o vampiro seja convidado a entrar numa residência, ele pode ir e vir livremente. Uma maneira comum de obter a permissão para entrar numa casa é através de *Enfeitiçar Pessoas*.

Qualquer criatura humana ou humanóide morta pela drenagem da energia vital causada por um vampiro está destinada a também tornar-se um. Aqueles que caçam esses lordes mortos-vivos devem ser muito cuidadosos para evitarem um destino pior que a morte. A transformação ocorre 1 dia após o enterro da vítima. Aqueles que não forem realmente enterrados, entretanto, não se tornarão mortos-vivos, e por isso é comum que os corpos das vítimas sejam queimados ou destruídos de maneira parecida. Uma vez morto-vivo, o novo vampiro está sob controle total de seu amo, que se for destruído, o vampiro controlado estará livre para se tornar uma criatura com vontade própria.

Na maioria dos casos, vampiros não perdem as habilidades e os conhecimentos que tinham antes de se tornarem mortos-vivos. Logo, é possível que, por exemplo, tinha os poderes de um mago, um ladrão ou até de um clérigo. Em todos os casos, a nova tendência assumida é *cruel*.

HABITAT/SOCIEDADE: Vampiros vivem em áreas de morte e solidão, onde não exista nada para lembrá-los das vidas que deixaram para trás. Castelos ou capelas em ruínas e enormes cemitérios são covis populares entre eles, assim como os locais de grandes tragédias ou batalhas. Vampiros sentem uma forte ligação com lugares específicos e de algum significado mórbido, como o túmulo de um suicida ou o local de um assassinato.

Eles são lentos e meticulosos ao planejarem suas atividades ou tomarem decisões. É comum terem planos que consumirão décadas, ou até séculos, antes de um desfecho. Devido à maldição da imortalidade que se abateu sobre eles, os vampiros sentem que o tempo é um aliado, e freqüentemente derrotam os inimigos que representam verdadeiro perigo: simplesmente se escondendo por algumas décadas, até que a passagem dos anos se incumba de eliminar a oposição.

Vampiros normalmente são criaturas solitárias. Quando se acham na companhia de outros de sua espécie, o grupo certamente contém um único lorde e um pequeno séquito de monstros que ele criou para servi-lo. Desse modo, a criatura pode exercer seu poder sobre uma área maior, sem correr o risco de se expor ao ataque de pretensos heróis.

Em geral, os vampiros sentem desprezo pelo mundo e seus habitantes. Proibidos de desfrutar os prazeres de uma vida verdadeira, eles se tornam criaturas sombrias e desonestas, ligadas à vingança e ao terror. Quando um vampiro cria outro de sua espécie, ele considera a nova criatura uma mera ferramenta. O servo será mandado em missões consideradas muito perigosas, ou muito insignificantes. Se houver necessidade, esses servos serão sacrificados sem preocupação, para proteger ou prolongar a existência de seu amo.

ECOLOGIA: Não há lugar para o vampiro no mundo das criaturas vivas. Ele é um monstro da escuridão, que existe somente para trazer o mal e o caos. Praticamente sem exceção, é temido e odiado pelos habitantes da região onde estabelece seu covil. Sua presença sobrenatural é assustadora, e fará com que cães e outros animais parecidos iniciem uma série de uivos de

alerta na presença da criatura.

Vampiros se alimentam drenando a força vital das criaturas vivas. No entanto, a menos que tenham uma necessidade específica que os obrigue a criar novos servos, são cuidadosos e evitam matar aqueles que atacam. Nos casos em que a morte da vítima é desejada, o vampiro tomará o cuidado de destruir o corpo, impedindo-o de se tornar um morto-vivo.

VAMPIROS ORIENTAIS: Essa raça de vampiros é até mais terrível que sua contraparte ocidental.

Apesar de apresentarem quase as mesmas características, os vampiros orientais têm o poder da *Invisibilidade* a qualquer momento, e ganham todas as vantagens que esse estado proporciona, inclusive a de ser atacado com uma penalidade de -4. Entretanto, os monstros são incapazes de usar a habilidade especial de enfeitiçar vítimas com os olhos, e não podem assumir *Forma Gasosa* à vontade, como os vampiros ocidentais.



CLIMA/TERRENO:	Planícies temperadas
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Neutra
<hr/>	
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-16
CA:	Machos: 6 (5)/Fêmeas: 7
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	5+8
TACO:	15
Nº DE ATAQUES	2 ou 3
DANO/ATAQUE:	1-4/1-4 e arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Modificador de -2 para iniciativa
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,5m)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	Normal: 270 Cacique/Chefe: 420 Curandeiro/Rei: 975



Wemics são os equivalentes leoninos dos centauros.

Sua forma consiste de um corpo de leão com um tronco humano saindo de onde seria o pescoço do animal. Um wemic típico mede pouco mais de 3 metros da cabeça até a ponta da cauda. Quando fica ereto, em postura semelhante à dos centauros, ele mede aproximadamente 2,5 metros de altura.

A maior parte do corpo é recoberta por pêlos dourados e foscos, com a cauda terminando num chumaço de pêlos negros e compridos. Os machos adultos têm juba, formada por longos cabelos negros, que recobre a cabeça nas faces superior e posterior, escorrendo pelo pescoço e ombros. Filhotes machos desenvolvem a juba em seu terceiro ano de vida. A parte baixa do abdômen é recoberta por pêlos pequenos e brancos. O focinho é normalmente preto ou castanho-avermelhado. Os olhos são dourados, com pupilas verticais em forma de fenda. Todos os dedos terminam em garras. As garras das pernas da frente são retráteis.

Wemics falam a sua própria língua leonina e um dialeto da comum com muito sotaque.

COMBATE: Normalmente, essas criaturas usam as patas dianteiras para atacar com as garras que causam 1d4 pontos de dano, e as mãos para manejar armas.

Wemics machos carregam consigo uma azagaia, uma espada curta ou clava. Eles freqüentemente carregam um forte escudo de couro (CA 5) para defesa. Fêmeas possuem CA 7 mas não usam armas; no entanto, elas ganham +2 de bônus na jogada de ataque se seus filhotes estiverem em perigo. Filhotes com menos de 2 anos não atacam.

Wemics possuem sentidos aguçados. Eles são mestres em emboscadas e estratégia de caça. Se não podem surpreender uma vítima, de um a três deles se movem de maneira a flanquear a presa.

Essas criaturas possuem músculos poderosos nas patas, e podem saltar até 3 metros em altura ou 10 metros em distância.

HABITAT/SOCIEDADE: A sociedade desse povo é uma mistura das formas de organização leoninas com sociedades aborígenes humanas. Eles vivem em grupos chamados clãs, que consistem de 4d4 machos adultos, 2d12 fêmeas adultas e 1d12 filhotes.

Até 3d10 clãs podem se reunir e formar uma tribo, liderada por um cacique, que tem CA 5, 6+4 dados de vida e suas garras causam 1d6 pontos de dano. O cacique tem +1 de bônus para ataques com qualquer arma.

Algumas vezes, 2d4 tribos se unem para formar um nação. Tamaña reunião de wemics é liderada por um rei e 2d4 caciques. O rei tem CA 3, 9 dados de vida e suas garras causam 1d8 pontos de dano. O monarca ainda dispõe de +2 de bônus para ataques com qualquer arma.

Alguns wemics sabem usar magias. Há 70% de chance de que uma tribo tenha um curandeiro. Os curandeiros podem atingir, no máximo, 7º nível de sacerdote e 4º de arcano.

Cruzamentos ocorrem em qualquer época do ano. Uma fêmea gestante dá à luz de um a três filhotes em 10 meses. Os filhotes nascem com a pele naturalmente camuflada por manchas pretas que desaparecem em 2 meses. Filhotes de wemic são curiosos e brincalhões; eles possuem poucos instintos naturais e, portanto, devem aprender muito. Essas crianças nascem com 1 dado de vida, e ganham 2 dados de vida por ano, atingindo a maturidade aos 3 anos.

Wemics têm inteligência de nível humano. Possuem uma cultura da Idade da Pedra, usando fogo e manufaturando coisas simples como armas, cerâmica e ornamentos. Esses seres têm a capacidade de desenvolver habilidades mais complexas. São excelentes rastreadores e guias, e podem prestar esse tipo de serviço em troca de tesouro e ferramentas, como armas e itens mágicos. Wemics também podem cobrar pedágio de viajantes que atravessem seu território.

ECOLOGIA: Filhotes de wemic valem 500 peças de ouro, e podem ser treinados como servos ou aliados.

BALEIA

	Comum	Gigante	Leviatã	Assassina	Narval
CLIMA/TERRENO:	Oceanos	Oceanos	Oceanos	Oceanos	Oceanos
FREQÜÊNCIA:	Comum	Muito Rara	Muito Rara	Comum	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Cardume	Par	Solitária	Cardume	Cardume
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Plâncton	Onívora	Onívora	Carnívora	Peixes
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Média(8-10)	Excepcional (15-16)	Média (8-12)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	Ver abaixo	Ver abaixo	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8	1-2	1	5-40	1-6
CA:	4	3	1	4	6
MOVIMENTO:	Nd 18	Nd 18	Nd 18	Nd 30	Nd 21
DADOS DE VIDA:	12 a 36	18 a 54	36 a 72	9 a 12	4+4 a 6+6
TACO:	12 DV: 9 13-14 DV: 7 15+ DV: 5	5	5	9-10 DV: 11 11-12 DV: 9	4+4-5+5 DV: 15 6+6 DV: 13
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	5-20	2-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Cauda	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A	A	A	I - A	I - A
MORAL:	Campeão (15)	Campeão (15)	Campeão (15)	Elite (14)	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	2.000+1.000/DV acima de 12	8.000+1.000/DV acima de 12	26.000+1.000/DV acima de 36	9 DV: 975 10 DV: 1.400 11-12 DV: 2.000	4+4 DV: 175 5+5 DV: 270 6+6 DV: 420

As baleias são os maiores mamíferos aquáticos que existem. Criaturas altamente inteligentes, ocupam diversos nichos ecológicos. Baleias comuns é uma categoria que inclui aquelas que comem plâncton, como a baleia azul e o jubarte, e as carnívoras, como o cachalote.

Baleias comuns variam de 4 a 36 metros. Sua pele é normalmente azul-acinzentada. Usam uma língua comum que dificilmente é compreendida por criaturas terrestres, pois se utiliza de sons abaixo da capacidade humana de audição.

COMBATE: Todas as baleias comuns atacam com suas caudas, desferindo um golpe esmagador, que causa dano igual à metade dos dados de vida da criatura.

Baleias que comem plâncton podem atacar com suas nadadeiras laterais. As de 12-17 dados de vida causam 1d8 pontos de dano; 18-24 dados de vida, 3d8; entre 24-36 dados de vida, 5d8 pontos de dano.

Baleias carnívoras podem morder suas vítimas. As que têm entre 12-17 dados de vida causam 5d4 pontos de dano; entre 18-24 dados de vida, 1d4x10, e entre 24-36 DV, 3d4x5 pontos de dano.

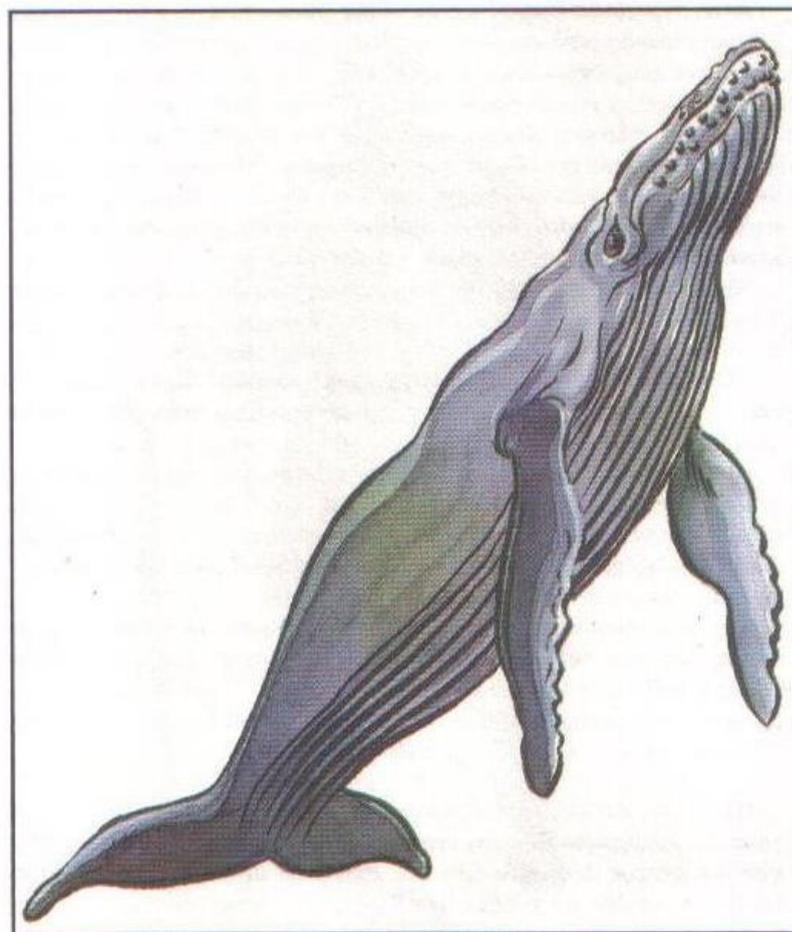
Esses seres são vulneráveis a ataques de embarcações somente quando aparecem na superfície.

HABITAT/SOCIEDADE: Baleias vivem em aglomerados tribais, chamados cardumes. Elas mantêm fortes ligações familiares e pessoais. Sua cultura é baseada em canções complexas, que podem ser ouvidas ao longo de quilômetros sob a água. Sentem certa curiosidade sobre os seres humanóides, mas se atacadas tornam-se inimigas mortais. Essas criaturas raramente iniciam um combate. As baleias têm interesse em outros seres inteligentes, e aceitam de bom grado comunicação com outras formas de vida. Elas não mentem, mas podem não revelar tudo o que sabem.

A maioria se alimenta de plâncton, camarão e pequenos peixes que engolem enquanto nadam. Cachalotes se alimentam de peixes maiores, lulas e, especialmente, polvos gigantes.

Baleias grávidas normalmente dão à luz apenas um filhote. Gêmeos costumam nascer em apenas 5% dos casos. O filhote fica com a mãe de 5 a 10 anos, dependendo da espécie. Depois de 5 anos, a baleia-mãe pode dar à luz de novo. Os filhotes são educados e protegidos por todo o cardume.

ECOLOGIA: Apesar de serem de tendência *neutra* em relação aos humanóides, a tendência desses seres para com a vida marinha é *justa*. Pelo seu enorme tamanho, poder e diversidade, elas são as mestras do mar. Preservam a ordem, graças a seus conflitos contra monstros marinhos de tendência *maligna*.



As relações entre os grandes mamíferos e marinheiros são incertas. Devido ao valor de certas partes de seu corpo, são caçadas indiscriminadamente por baleeiros gananciosos. Mesmo com a hostilidade demonstrada por certos humanóides, essas criaturas do mar continuam curiosas a respeito dos humanos, e basicamente amigáveis em relação a marujos que não sejam baleeiros.

Seus corpos valem 100 po por dado de vida, graças à carne e gordura. As baleias possuem uma substância amarelada e fétida, que vomitam quando estão doentes, chamada âmbar-gris, valiosa na fabricação de perfumes e custa 1d20x1.000 po.

BALEIA GIGANTE

Baleias gigantes são versões imensas dos cachalotes, tendo entre 30 e 130 metros de comprimento. Na cultura cetácea, elas servem em funções similares às de cavaleiros e barões, protegendo as comuns contra monstros marinhos malignos e baleeiros. Baleias gigantes são normalmente acompanhadas por 2d4 baleias comuns.

Essas poderosas criaturas atacam por mordida ou esmagamento. Baleias gigantes entre 18-25 dados de vida causam 1d4x10 pontos de dano; entre 26-35 dados de vida causam 2d4x10; entre 36-54 dados de vida, 3d4x10 pontos de dano. Suas caudas causam dano igual à metade do dado de vida. Baleias gigantes podem bater de encontro aos flancos de embarcações, afundando-as num golpe certo. Também podem erguer metade do corpo para fora d'água e cair numa embarcação (chance de sucesso de 50%). Se o ataque funcionar, o navio é imediatamente afundado. Se a baleia gigante estiver enfrentando um oponente com 7 metros, ou menos, ela poderá engolir o adversário intacto. Para isso, basta que a jogada de ataque obtenha um resultado de 4 pontos além do necessário para acertar.

Os estômagos desses animais contêm ar suficiente para uma vítima sobreviver até escapar, ou ser digerida. O ácido do estômago é diluído pela água do mar; personagens e objetos têm +1 no teste de resistência contra ácido. Uma vítima engolida sofre 2 pontos de dano por rodada pelo ácido (1 se o teste de resistência der certo). O estômago pode conter os tesouros não-digeridos de refeições anteriores. Há uma chance de 1% por dado de vida da baleia de que cada um dos tipos de tesouro esteja presente no estômago. Pode haver de 1.000 a 3.000 moedas de cada tipo, 1d20 gemas ou 1d4 itens mágicos.

O corpo de uma baleia gigante vale 100 po por dado de vida. O âmbar-gris vale 2d20x1.000 po.

LEVIATÃ

O leviatã é uma baleia extremamente imensa, medindo de 170 a 350 metros de comprimento. São lordes entre as demais baleias, e intermediários entre os cetáceos e os deuses. Em circunstâncias normais, apenas um leviatã vive em cada oceano, e não está sempre ativo. Ele pode hibernar durante anos, deitado no fundo do oceano. Durante esses períodos, é protegido por outras baleias, e acorda se a comunidade necessitar de ajuda, ou em resposta à convocação divina. Leviatãs são inimigos formidáveis, e dispõem de uma boa variedade de ataques. O dano da mordida é determinado pelos dados de vida. Se o leviatã tem entre 24-35 dados de vida, são causados 3d4x5 pontos de dano; entre 36-47 dados de vida, 3d4x10; e entre 48-72 dados de vida, 3d4x15 pontos de dano. A cauda causa dano igual à metade do total de dados de vida. Se o ataque é 4 pontos superior ao número necessário para acertar, a criatura pode engolir um oponente de até 27 metros, intacto. Quando ataca várias embarcações de superfície ao mesmo tempo, o leviatã mergulha fundo, e sobe com tamanha velocidade que sai com metade do corpo para fora da água. O resultado é uma onda que faz com que todas as embarcações num raio de 170 metros tenham de passar por um teste de resistência contra esmagamento, e com que todos os barcos e navios entre 170 e 700 metros tenham de passar por um teste de resistência contra golpe normal; as embarcações que falharem afundam imediatamente.

Uma vez a cada século, os leviatãs se reúnem em águas árticas para conferenciar e procriar. Essa reunião dura 6 meses. Cada leviatã é auxiliado por 2d10 baleias gigantes e 10d10 baleias de outras espécies.

O estômago de uma dessas baleias descomunais contém ar suficiente para uma vítima sobreviver até escapar, ou ser digerida. O estômago pode conter tesouros não-digeridos, pertencentes a refeições anteriores. Cada tipo

de tesouro tem 1% de chance, por dado de vida do leviatã, de estar presente. Pode haver de 2.000 a 6.000 moedas de cada tipo, 5d20 gemas ou 1d8 itens mágicos.

O corpo de um leviatã vale 100 po por dado de vida. O âmbar-gris vale 4d20x1.000 po. No entanto, a morte de um leviatã fará com que todas as baleias daquele oceano persigam o assassino para vingar seu lorde.

BALEIA ASSASSINA (ORCA)

A baleia assassina é um dos maiores predadores mamíferos marinhos. Ela é mortalmente forte, agüentando sozinha lutas com quase todos os monstros marinhos. Costuma atacar humanóides, e é capaz de engolir um homem inteiro, se necessário. Mede entre 5 e 10 metros, e seu corpo negro é marcado pela barriga branca e brilhante, e por marcas e manchas que variam de um indivíduo para outro.

Essa criatura não é necessariamente hostil, e não ataca, a menos que seja provocada ou esteja com fome. Há uma chance de 20% de que uma orca encontrada pelos personagens esteja faminta. Se de alguma forma se estabelecer comunicação entre humanóides e uma dessas baleias, ela pode preferir conversar a comer.

A dieta da baleia assassina consiste de peixes e animais de sangue quente. Caçadora implacável, ela pode reconhecer sons e sombras feitos por animais sobre placas de gelo. A orca costuma quebrar o gelo para confirmar visualmente a presença da presa. Placas de gelo menores são viradas, forçando as vítimas a caírem na água. Quando a baleia assassina rompe a camada de gelo, todos os seres que estavam apoiados devem passar num teste de resistência contra paralisação. Falha significa que a vítima caiu na água, e pode ser atacada na rodada seguinte.

Quando a orca acerta um golpe, a vítima fica presa em suas mandíbulas e sofre automaticamente o dano da mordida ao longo das rodadas seguintes. As vítimas podem se afogar em duas a quatro rodadas, e perdem 1 ponto de Força e Destreza por rodada devido ao frio da água. Se a Força ou a Destreza chegarem a 0, a presa morre.

Sua principal arma é a mordida. Baleias assassinas de 9-10 dados de vida causam 4d6 pontos de dano, enquanto que as de 11-12 dados de vida causam 6d4.

Quando persegue criaturas maiores, o cardume age em grupo para matar presas de até 35 metros de comprimento.

A maioria dos cardumes consiste apenas de adultos, mas 25% deles podem conter de um a oito filhotes (2-5 dados de vida, Nd 15, mordem causando 2d4 pontos de dano). Baleias adultas defendem seus filhotes até a morte. Outros membros do cardume também cooperam entre si.

Apesar de serem predadoras de outras espécies de baleia, elas também agem como protetoras, lutando contra monstros marinhos que podem destruir toda a família dos cetáceos.

O corpo de uma baleia assassina vale 100 po por dado de vida. O âmbar-gris vale 1d10x500 po.

NARVAL

Comum em águas frias ou subárticas, o narval é chamado de "o unicórnio do mar" por causa de seu chifre espiralado, que mede de 2 a 4 metros, útil para cavar no fundo do oceano em busca de crustáceos. Se provocado, o narval usará o chifre para atacar, como se fosse uma lança. Quando a criatura ataca com o chifre, o dano causado é determinado em função dos dados de vida. Um narval de 4+4 dados de vida causa 2d12 pontos de dano; um de 5+5 dados de vida causa 6d4 pontos; e um de 6+6 causa 7d4 pontos de dano. Somente os machos possuem chifre. As fêmeas atacam batendo com a cabeça em seus alvos, o que causa 2d4 pontos de dano.

O narval é uma criatura pacífica, e normalmente serve de companhia ou guarda para golfinhos, e pode ser treinado e usado por elfos aquáticos.

O corpo de um narval vale 100 po por dado de vida. O chifre vale 1d4x10 po. O âmbar-gris vale 1d10x200 po.

VULTO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer terrestre
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	B
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-16 (2d8)
CA:	5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Dreno de energia
DEFESAS ESPECIAIS:	Afetado somente por armas de prata, ou armas encantadas +1 ou melhores
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	1.400



À distância, vultos podem ser facilmente confundidos com qualquer humanoíde. Como mortos-vivos, são um reflexo horrível daquilo que eram em vida, com olhos cruéis e brilhantes, incrustados na carne mumificada, sobre um esqueleto retorcido e com mãos que terminam em garras.

COMBATE: Os vultos atacam com poderosos golpes de suas mãos em forma de garra, causando 1-4 pontos de dano em cada acerto. Além do dano físico causado pelo golpe, eles também se alimentam da essência vital de suas vítimas. Cada golpe certo drena um nível da vítima, reduzindo dados de vida, bônus derivados de classe, habilidades mágicas, etc. Portanto, um mago de 9º nível atingido por um vulto perde 1-4 pontos de vida e se torna um mago de 8º nível.

Pessoas mortas pelo dreno de energia de um vulto estão condenadas a reviver como vultos, e sob o controle direto do ser que as matou. Em sua nova forma, essas pessoas têm os poderes e habilidades de um vulto normal, mas perdem metade dos seus níveis de experiência, habilidades de classe e dados de vida que possuíam em vida. Se o vulto que a criou for destruído, a vítima é instantaneamente liberada do controle de seu mestre, e ainda recebe uma porção do poder da criatura, adquirindo o dado de vida normal da espécie (4+3 dados de vida). A cura da transformação em vulto é praticamente impossível, e pode exigir uma missão especial. Vultos não são afetados por *Sono*, *Encantamento*, *Imobilização* ou magias baseadas em frio; eles também não sofrem dano por venenos ou ataques paralisantes.

Vultos podem ser combatidos e derrotados por indivíduos preparados para enfrentá-los. Contato físico com água benta afeta esses mortos-vivos, e cada frasco causa 2-8 pontos de dano. Além disso, *Reviver os Mortos* é uma arma poderosa: se usada contra um vulto, aniquila-o instantaneamente. São feridos por armas de prata ou encantadas.

Esses monstros não toleram luz brilhante, inclusive a luz do sol, e evitam-na a todo custo. É importante notar que vultos não são realmente feridos pela luz do sol, como um vampiro, por exemplo.

HABITAT/SOCIEDADE: Como outros mortos-vivos que infestam o mundo, vultos vivem em túmulos, catacumbas e outros lugares sepulcrais.

Eles detestam luz e áreas habitadas por seres vivos. Normalmente, esses monstros são entidades odiosas e malignas, que tentam satisfazer seu ódio contra a vida matando todos aqueles que encontram.

Apesar de freqüentemente encontradas em bandos, essas são, na verdade, criaturas solitárias. Um bando consiste, sem exceções, de um único líder e alguns vultos menores que ele criou para servi-lo. Nesse caso, o líder do grupo estará mais do que disposto a sacrificar alguns (ou todos) de seus servos para assegurar a própria sobrevivência, ou vitória.

ECOLOGIA: Como todos os mortos-vivos, vultos existem ao mesmo tempo no Plano Material Primário e no Plano Material Negativo. É a forte ligação com o Plano Negativo que lhes confere a terrível habilidade de drenar energia vital. Além disso, a energia drenada é o alimento do monstro.

Como vultos não são criaturas vivas, e portanto não têm um lugar de direito em nosso mundo, muitos animais podem sentir sua presença. Cachorros latem ou uivam em sinal de alarme; cavalos recusam-se a entrar em áreas habitadas por essas monstruosidades, e pássaros e insetos ficam silenciosos quanto um vulto passa perto deles. Além do mais, a presença de uma dessas criaturas faz com que flores e plantas murchem e morram paulatinamente, maculando a área.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer pântano
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15-16)
TESOURO:	Z
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 ou 1-3
CA:	-8
MOVIMENTO:	Vn 18 (A)
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	P (0,5 a 1 metro)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	3.000



O fogo-fátuo são entidades malévolas que habitam pântanos, atoleiros e urzes. Eles subsistem levando criaturas de encontro aos perigos naturais do local, e se alimentando das emanções que as vítimas liberam enquanto morrem.

Quando encontrados em seu próprio habitat, fogos fátuos normalmente aparentam ser pequenas esferas de luz. Eles podem alterar sua cor, forma e tamanho — respeitadas algumas restrições — sendo facilmente confundidos com lanternas, Luz e outras fontes semelhantes de iluminação artificial.

Se não atacam, os fogos fátuos podem apagar completamente seu brilho, tornando-se indetectáveis para todos aqueles que não puderem enxergar objetos invisíveis; esse efeito dura de duas a oito rodadas de combate.

Toda comunicação entre fogos fátuos é feita por meio de mudanças de cor e brilho, muitas das quais são muito sutis para um observador médio notar. O fato de essa linguagem ser quase impossível de se reproduzir, torna extremamente difícil a comunicação com tais criaturas. Exemplares superiores da raça foram capazes de desenvolver um idioma muito simples, baseado em sons. Eles produzem sons vibrando rapidamente, o que resulta numa voz soturna, fantasmagórica.

COMBATE: Normalmente, os fogos fátuos tendem a evitar combate físico, preferindo levar suas vítimas a armadilhas nos pântanos à sua volta. Quando ameaçados, no entanto, eles se tornam adversários perigosos, que devem ser combatidos com grande cuidado. Durante uma luta, esses monstros brilham em azul, violeta ou verde-claro.

Fogos fátuos voam muito bem. Eles podem pairar no ar sem esforço, o que lhes dá, à distância, uma aparência de lanternas ou lamparinas, e atrai vítimas em sua direção. Quando decidem mover-se, esses seres podem fazê-lo em corridas muito rápidas, ou ir lentamente flutuando pelo ar.

Sua principal arma é habilidade de criar uma forte descarga elétrica. Em combate, o monstro mergulha em direção ao inimigo, tentando tocá-lo e, assim, descarregar a eletricidade acumulada. Se a criatura acerta o golpe, sua descarga causa 2-16 pontos de dano.

Aqueles que atacarem um fogo fátuo com qualquer arma física serão capazes de feri-lo normalmente. Pessoas usando magia, no entanto, vão achar seus poderes praticamente inúteis. Na maioria das vezes as únicas magias

que funcionam contra eles são *Proteção ao Mal*, *Dardos Místicos* e *Labirinto*. Se um desses seres for reduzido a 5 pontos de vida, ou menos, tentará escapar. Se não for possível, a criatura se renderá, e tentará comprar sua segurança oferecendo todo o tesouro que possui. É importante lembrar que a natureza caótica do fogo fátuo faz com que qualquer acordo com uma criatura dessas seja, no mínimo, arriscado.

HABITAT/SOCIEDADE: Na maioria das vezes, o fogo fátuo é encontrado sozinho. Em raras ocasiões (10%) grupos de até três podem ser encontrados em uma área particularmente produtiva em termos de vítimas. Nesse caso, os monstros trabalharão em equipe para levar as vítimas às armadilhas.

ECOLOGIA: Apesar de difícil de se confirmar, existem indícios de que o fogo fátuo se alimenta da intensa eletricidade gerada pelos cérebros de pessoas em pânico ante a morte inevitável. Para prolongar o sofrimento das vítimas e aumentar a quantidade de "alimento", fogos fátuos costumam levar suas presas a armadilhas em locais com, por exemplo, areia movediça — o tipo de situação que assegura uma morte lenta e aterrorizante.

Parece certo que o tipo incomum de ambiente encontrado em pântanos e atoleiros é importante para a existência da criatura, de alguma forma; porém, a natureza exata dessa ligação é incerta. É provável que a atmosfera aterrorizante e depressiva desses locais aumente o medo e o terror que as vítimas sentem e, portanto, a energia que liberam antes da morte.

LOBO

	Lobo	Worg	Lobo Ancestral	Lobo das Estepes
CLIMA/TERRENO:	Não tropical	Qualquer floresta	Qualquer floresta	Ártico
FREQÜÊNCIA:	Incomum	Rara	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Família	Matilha	Matilha	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Semi(2-4)	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	I
TENDÊNCIA	Neutra	Egoísta	Neutra	Egoísta
QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12 (1/1%)	3-12	3-12	2-8
CA:	7	6	6	5
MOVIMENTO:	18	18	18	18
DADOS DE VIDA:	3	3+3	4+4	6
TACO:	18	17	15	15
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO/ATAQUE:	2-5	2-8	2-8	2-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Gelo
DEFESAS ESPECIAIS:	+1 contra Feitiço	Nenhum	Nenhum	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TAMANHO:	P (1 - 1,5 metro)	M (1,5 - 2 metros)	G (2 - 4 metros)	G (2 - 4 metros)
MORAL:	Mediano (10)	Resoluto (11)	Mediano (10)	Elite (13)
VALOR EM XP:	120	120	175	975

O lobo é um animal carnívoro, astuto e bastante ativo, capaz de sobreviver em quase qualquer clima. Rodeados por um ar de mistério, são vistos como assassinos impiedosos, que matam apenas para passar o tempo. O fato, porém, é que nunca um lobo que não estivesse contaminado pela doença raiva ou sob efeito de alguma magia atacou uma criatura de inteligência igual ou superior à sua. (Se um lobo é encontrado sozinho, a chance de ele ter raiva e decidir atacar qualquer coisa que surja em seu caminho é de 1%.)

Lobos do norte exibem cores que variam do branco imaculado ao negro, passando pelo cinza. Os do sul são avermelhados ou marrons. Apesar de a cor do pêlo variar de acordo com o clima, todas essas criaturas têm algumas características em comum. São conhecidas pelas fortes mandíbulas, dentes firmes, caudas peludas, e orelhas eretas e fortes. Seus olhos, de cor dourada ou âmbar, têm um poder quase empático.

COMBATE: Lobos caçam em matilhas durante o inverno e fim do outono, quando há somente grandes herbívoros disponíveis. Esses animais preferem presas menores às maiores, exclusivamente pela lei do mínimo esforço. Ainda assim, perseguem apenas animais fracos e doentes. Caçam, normalmente, apenas uma presa grande a cada semana por grupo, e ficam, às vezes, dias sem comida. Durante o verão, uma dessas criaturas come até trinta ratos por dia.

Se uma matilha é atacada por humanos, ela foge. Se perseguidos e encurralados, os animais atacam, rasgando roupas e mordendo pernas e braços, até conseguirem uma brecha para escapar.

HABITAT/SOCIEDADE: Lobos, assim como humanos e semi-humanos, são animais sociais. Eles vivem, caçam e brincam em família. Existe uma rígida estrutura social nesses grupos, que é sempre seguida. Cada matilha é liderada por um macho alfa, sua consorte é a fêmea alfa. Somente o macho alfa e a fêmea alfa cruzam, mas uma outra fêmea frequentemente ajuda a cuidar dos filhotes.

Essas feras preferem áreas que não sejam habitadas por predadores maiores. Os domínios de uma matilha contam com vários locais com grandes rochas, árvores caídas e riachos, que têm um papel importante nas atividades recreativas dessa raça. Se humanos ocupam seus domínios, os lobos se mudam.

ECOLOGIA: Lobos são caçadores valorosos nas florestas. O medo que humanos e semi-humanos sentem desses animais determinou sua extinção em diversas áreas. Esse genocídio resulta num acentuado crescimento da população local de roedores e cervos, que quase destrói os ecossistemas vizinhos.

LOBO ANCESTRAL

Lobos ancestrais são os predecessores das espécies modernas de lobos. Apesar de maiores, são similares aos seus descendentes.

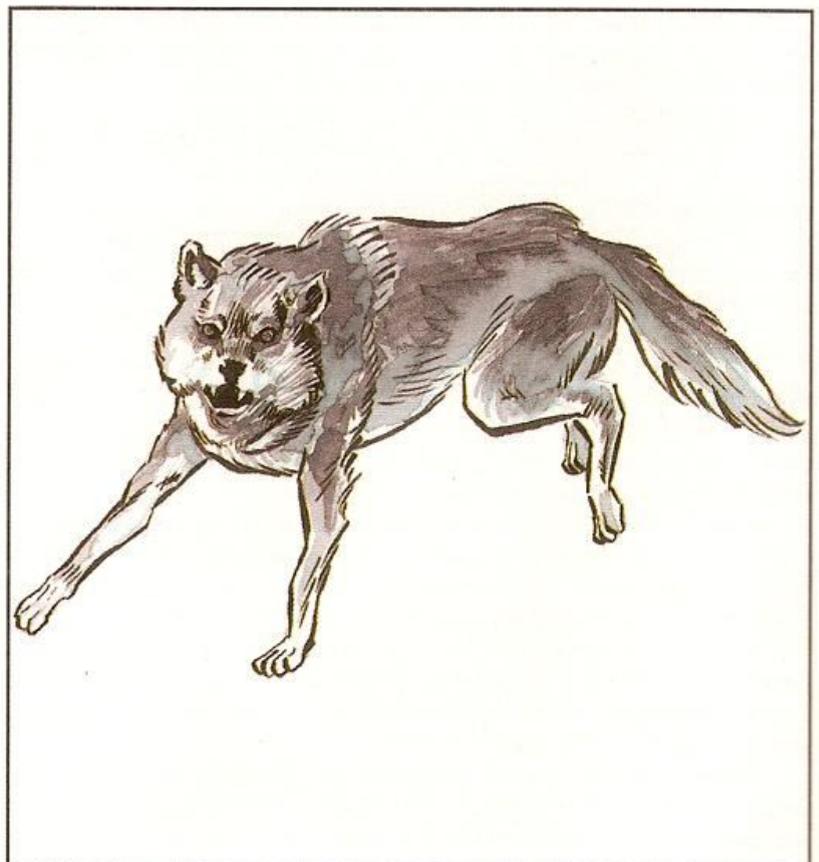
WORG

Worgs compõem um ramo da família do lobo ancestral que adquiriu

um certo grau de inteligência e tendência *maligna*. Worgs se comunicam numa língua primitiva, e frequentemente servem de montaria para goblins.

LOBO DAS ESTEPES

A mais perigosa das espécies, o lobo das estepes é conhecido pelo tamanho avantajado e pela predisposição *maligna*. Vivendo apenas em locais de clima gélido, esses animais podem soltar um jato de vapor gelado dos pulmões uma vez a cada 10 rodadas, causando 6d4 pontos de dano em todas as criaturas a até 3 metros. Um teste de resistência a Sopro-de-Dragão reduz o dano pela metade. Ataques baseados em frio não afetam esse animal; porém, ataques baseados em calor causam 1 ponto a mais por dado de dano. Lobos das estepes são mais inteligentes do que seus primos e, além de conseguirem se comunicar com os worgs, têm língua própria bastante sofisticada. Esse animal é uma bela criatura, com pele brilhante, branca ou prateada, e olhos azuis ou prateados. A pele, em boas condições, vale 5.000 po.



LOBO METAMORFO

CLIMA/TERRENO:	Qualquer floresta
FREQÜÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Alta a Excepcional (13-16)
TESOURO:	B, 50% de S, T
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-3
CA:	3
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	5+1
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO/ATAQUE:	2-12 e arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Canto provoca letargia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido somente por armas +1 ou melhores, ou de ferro
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	M (1,5 a 2 metros)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	1.400



O lobo metamorfo é uma criatura maligna e odiosa, que se delicia em matar brutalmente seres humanos e semi-humanos. Em muitos casos, é capaz de surpreender completamente suas vítimas, devido a sua habilidade de assumir uma forma humana dotada de carisma excepcional.

O lobo metamorfo é capaz de assumir várias formas, sempre que quiser. A transformação leva apenas uma rodada. Sua forma verdadeira, de grande lobo, é a preferida. Quando está sob esse aspecto, o monstro é virtualmente indistinguível de um lobo ancestral. Quando a criatura tenta atrair vítimas para uma emboscada, assume a forma de um membro da raça dessa presa. Na maioria das vezes, a nova forma será do sexo oposto ao da vítima, sempre de beleza física excepcional.

COMBATE: O lobo-metamorfo é um adversário astuto e perigoso. Além da sua grande fúria e poder de combate, o animal dispõe de uma alta inteligência que não deve ser subestimada.

Quando essa criatura descobre vítimas insuspeitas dentro de seu território, muda sua forma para a humanóide e assume o disfarce de menestrel, peregrino ou outro andarilho. O monstro normalmente irá carregar algum tipo de instrumento de cordas, algo que ele parece tocar, distraidamente, enquanto viaja. Na verdade, essa música é terrível e freqüentemente fatal. Qualquer um que a escute e falhe num teste de resistência à magia será posto em *Letargia*. Os efeitos desse encanto são os mesmos da *Lentidão*. Uma vez que o efeito da música se concretize, ele não poderá mais ser evitado; dura 5-8 rodadas.

Quando está prestes a atacar, a fera se transforma num ser meio-lobo, meio-humano, forma que usa no combate físico, pois tal hibridismo permite que ele morda como um lobo e use armas como um ser humano. Sob qualquer forma, exceto no aspecto totalmente humanóide, o monstro pode atacar com uma mordida selvagem, que é sua tática preferida.

Quando está em sua forma humanóide ou de meio-lobo, ele pode carregar e usar armas. Apesar de o tipo de arma depender das preferências de cada criatura, lobos metamorfos tendem a optar por machados ou armas cortantes.

Se o monstro é forçado a entrar em combate ainda sob forma humana, ele se vê obrigado a usar somente armas para se defender. Nessas situações,

a criatura normalmente procura escapar e transformar-se em meio-lobo antes de voltar ao combate.

A natureza mágica do lobo metamorfo torna-o vulnerável apenas a armas de ferro frio, ou com encantamento +1 ou melhor. Todas as outras armas serão bloqueadas pelo couro do monstro.

É possível, no entanto, proteger-se do ataque de um lobo metamorfo, pois esses seres são repelidos por acônito, e tentarão evitá-lo a todo custo.

HABITAT/SOCIEDADE: Essa fera é uma criatura solitária por natureza. Se encontrado nas matas, raramente estará em grupos com mais de três indivíduos.

ECOLOGIA: Há uma chance de 75% de que um lobo-metamorfo esteja acompanhado por uma matilha de lobos selvagens. Se isso ocorrer, os lobos serão worgs em 70% das vezes. Se não forem worgs, serão lobos comuns. Em qualquer um dos casos, a influência do lobo metamorfo fará com que as criaturas fiquem muito mais malignas e ferozes do que o normal.

Apesar de apreciarem a convivência com lobos comuns e worgs, detestam a companhia de lobisomens; normalmente atacam à primeira vista.

VERME

	Verme Púrpura	Verme Sanguinário Gigante	Traça	Verme da Podridão
CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo	Lagos subterrâneos	Qualquer (livros)	Qualquer (restos, lixo)
FREQÜÊNCIA:	Rara	Rara	Rara	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Enxame
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívora	Sangue	Livros	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)
TESOURO:	(B, Qx5, X)	Q	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1-4	1-2 (10-40)	5-20
CATEGORIA DE ARMADURA:	6	4	2	9
MOVIMENTO:	9, Ev 9	6, Ev 1	12, Ev 3	1, Ev 0
DADOS DE VIDA:	15	6	1/4	1 pv
TACO:	5	15	Nenhum	Nenhum
Nº DE ATAQUES:	2	1	0	0
DANO/ATAQUE:	2-24/2-20	1-8	0	0
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Dreno de sangue	Nenhum	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma	Camuflagem	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A (8 m)	I (7 m)	D (2-3 cm)	D (1-5 cm)
MORAL:	Resoluto (12)	Fanático (17-18)	Inconfiável (2-4)	Incerto (5)
VALOR EM XP:	13.000	420	15	15

Apesar de variarem bastante em tamanho, os vermes possuem algumas características em comum: são escavadores, com corpos longos e cilíndricos.

VERME PÚRPURA

Sendo uma constante ameaça aos exploradores do subterrâneo, o verme púrpura vaga escavando a terra em busca de presas. Sensível às menores vibrações da terra, pode sentir a presença de presas a até 20 metros.

A criatura ataca mordendo; uma jogada de ataque que exceda o número necessário para acertar em 4 ou mais indica que a vítima foi engolida inteira. Pode devorar presas com até 3 metros de altura e 2 de largura. Uma vítima engolida morre em 6 rodadas, é digerida em 2 horas e não pode ser ressuscitada. Alguém engolido por um verme pode tentar abrir caminho de dentro para fora da criatura. O interior do monstro é CA 9, mas os sucos gástricos enfraquecem a presa, causando uma penalidade cumulativa de -1 para o dano causado. Este verme tem um ferrão em sua cauda. Qualquer um atingido pelo ferrão sofre 2d4 pontos de dano e deve passar por um teste de resistência a veneno ou morrer instantaneamente.

O verme púrpura é uma criatura solitária, procura companhia apenas para acasalar. No momento em que o monstro nasce, enterra-se no solo e nunca mais é visto pelos pais. À medida que cava, consome grande quantidade de material, incluindo gemas e metais preciosos, que é expelida quando o monstro atinge o covil.

O verme malhado é uma variedade aquática do púrpura. Vive no limo sob águas rasas, mas freqüentemente aflora para procurar presas. De resto, é idêntico ao verme púrpura.

A horda trovejante é uma variedade de verme púrpura que vive no deserto; viaja em hordas de dez a cem indivíduos, vários metros abaixo da superfície. Esses monstros se alimentam de pequenas criaturas, ejetando depois a areia para fora de seus corpos. Eles têm de 2 a 3 metros de diâmetro, 3 a 4 de comprimento e 7 dados de vida. Sua boca não é capaz de morder; porém, a passagem da horda por uma área faz com que ocorra um efeito similar ao de um terremoto.

VERME SANGUINÁRIO GIGANTE

Estes vermes são malhados de verde, com o ventre marrom-escuro e gosmento. Um verme sanguinário ataca quando está faminto, ou quando alguém pisa nele; seu ataque consiste em agarrar a vítima com a boca. Se o verme acerta, o golpe causa 1d8 pontos de dano à presa, e continua causando novos 1d8 em cada rodada subsequente devido ao dreno de sangue, o que perdura até que a vítima ou o verme venha a morrer, ou até que o monstro

seja removido (removê-lo requer uma jogada para abertura de portas).

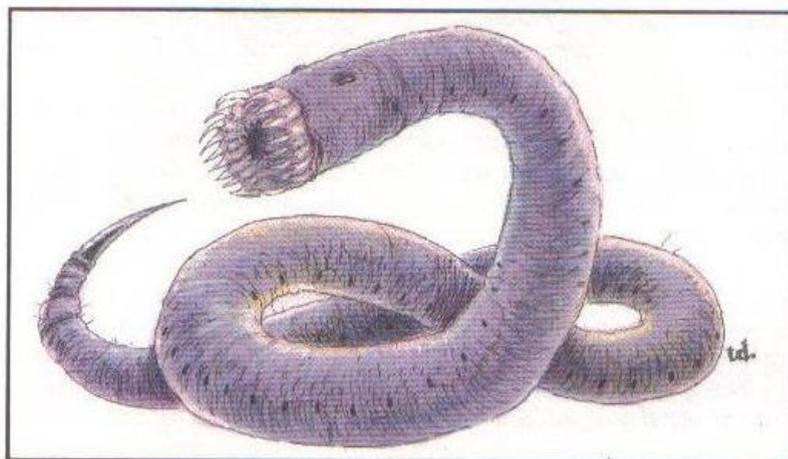
Esses vermes são particularmente vulneráveis a fogo, sofrendo dano duplo de tais ataques, ou dano total se passarem por um teste de resistência com penalidade de -2 no dado.

TRAÇA

Esse verme pode mudar sua cor, normalmente cinza, para camuflar-se; oponentes sofrem uma penalidade de -6 em testes de surpresa. Traças de livro habitam bibliotecas, comendo páginas de livros. Elas não podem comer matéria viva, mas são capazes de cavar através de madeira morta, couro e outros materiais comuns em livros, e o fazem a uma velocidade de 7 centímetros por rodada. Essas criaturas são muito rápidas, e procuram evitar o combate ou a captura quando descobertas.

VERME DA PODRIDÃO

Essas criaturas com forma de larva vivem em refugos. Se tocarem a pele exposta de um ser vivo (chance percentual equivalente à CA da vítima, sem contar escudo), escavam através da epiderme e secretam um veneno suave, que amortece a sensibilidade na área. A vítima deve passar por um teste de Sabedoria para notar a criatura cavando em sua pele; é permitido um teste por rodada. Fogo mata 2d10 vermes por aplicação, mas depois de 1d6 rodadas eles estarão muito fundo no corpo da vítima para serem queimados. Curar Doenças irá matar todas as criaturas. Se os vermes não forem detidos, atingem o coração da vítima em 1d3 turnos, matando-a.



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Vil

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-12. (2d6)
CATEGORIA DE ARMADURA:	4
MOVIMENTO:	12, Vn 24 (B)
DADOS DE VIDA:	5+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Dreno de energia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ferido somente por armas de prata ou com encantamento +1 ou melhor
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8 m)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	2.000



A aparição é o espírito morto-vivo de um humano poderoso que absorve energia vital humana.

Essa horrível criatura é normalmente vista como nuvem negra, de forma vagamente humanóide. Não tem realmente forma, mas tende a assumir um contorno a partir das reminiscências do humano do qual é proveniente, com dois membros superiores, um tronco e cabeça com dois olhos vermelhos, brilhantes.

COMBATE: O toque de uma aparição causa dano de duas formas. Em primeiro lugar, o efeito congelante produz 1-6 pontos de dano, mesmo em criaturas imunes ao frio. Em segundo lugar, um golpe certo causa o dreno de um nível de experiência da vítima. Isso inclui pontos de vida e todas as habilidades relacionadas com aquele nível, tais como magias e talentos de combate. O dano causado pelo frio pode ser curado normalmente, mas a perda de nível é definitiva; a experiência em pontos deve ser reconquistada ou restaurada por magia.

Aparições são imunes a armas normais. Já armas de prata infligem apenas metade do dano normal. As mágicas causam dano normal, e fazem uma fumaça negra emergir do corpo da aparição, como efeito do golpe. Essas criaturas lentamente recuperam seus pontos de vida, se deixadas em paz por pelo menos uma semana (elas restauram 1 ponto a cada 8 horas). Como a maioria dos mortos-vivos, aparições são imunes a magias baseadas em *Feitiço*, *Sono*, *Imobilizar*, *Morte* e *Frio*. Esses monstros também são invulneráveis a veneno e paralisia. Um frasco de água benta causa 2-8 pontos de dano (como ácido) se tocar o corpo da aparição. *Reviver os Mortos* destrói completamente a criatura, caso ela falhe num teste de resistência à magia.

Aparições atacam preferencialmente seres humanos. No entanto, os animais podem sentir a presença de uma aparição a até 10 metros, e irão recusar-se a avançar, entrando em pânico se arrastados ou forçados. Um grupo de aparições sempre tentará fazer um ataque de surpresa, esperando o melhor momento e ocupando a melhor posição possível. Esses monstros são muito inteligentes, e vão sempre atacar primeiro os mais fracos, ou aqueles que se afastam do grupo. Qualquer humano morto por uma aparição se transforma numa nova aparição, com metade de seu poder e sob o controle da aparição que o matou (por exemplo, um guerreiro de 10º nível se

transforma numa aparição de 5 dados de vida e sob o controle de seu algoz).

Essa criatura maléfica perde seus poderes sob luz direta do sol. A radiação solar não destrói o monstro, mas o morto-vivo não pode atacar no dia claro. O monstro detesta luzes brilhantes (como *Luz Contínua*) em geral, mas irá atacar mesmo assim, se sua compulsão for mais forte.

HABITAT/SOCIEDADE: A aparição é o espírito morto-vivo de um humano poderoso e maligno, cujo corpo geralmente é enterrado junto ao de seus familiares. Essa criatura é normalmente encontrada em tumbas, cemitérios ou no local da própria morte, e andam em bando. Mesmo aqueles que morreram sozinhos podem ser encontrados em bandos, pois um humano morto por uma aparição se torna um fantasma morto-vivo sob as ordens de seu assassino. O tesouro de uma dessas criaturas são os pertences que sua forma humana tinha em vida, e que foram enterrados junto com o corpo; ou então trata-se dos pertences de vítimas. Aparições existem apenas para perpetuar o mal, drenando a energia de tantas pessoas quanto for possível. Restaurar a vida de um personagem transformado em um desses monstros é quase impossível, e requer uma missão especial.

A aparição não pode se comunicar, a não ser por meio de *Falar com Mortos*. Elas nem mesmo se comunicam entre si, a não ser como mestre e escravo, para acerto de estratégias de combate. Qualquer tentativa de comunicação com uma criatura dessas é recebida com desprezo, a menos que venha de um grupo poderoso. Nesse caso, o monstro tenta apenas fugir. Aparições podem ser dominadas por criaturas malignas muito fortes, particularmente outros mortos-vivos.

ECOLOGIA: As aparições não pertencem a nenhum nicho ecológico, não servem a nenhum propósito útil na natureza e não fornecem qualquer subproduto útil a outros animais. Elas não necessitam de alimento, matando apenas pelo ódio a toda forma de vida. Todas as criaturas evitam a presença de uma aparição. Essas aberrações existem mais no Plano Material Negativo do que no Plano Material Primário e, portanto, não fazem parte deste mundo.

WYVERN

CLIMA/TERRENO:	Florestas montanhosas temperadas
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Amanhecer e entardecer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	E
TENDÊNCIA:	Neutra (egoísta)

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	3
MOVIMENTO:	6, Vn 24 (E)
DADOS DE VIDA:	7+7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2-16/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (12 m de comprimento)
MORAL:	Muito Resoluto (14)
VALOR EM XP:	1.400



Primo distante dos dragões, o wyvern é um réptil gigante, voador, dotado de um ferrão venenoso na cauda.

Metade do corpo de 12 metros do wyvern é formada por sua cauda. As asas são parecidas com as de um morcego, feitas de couro, e medem mais de 18 metros de ponta a ponta. A cabeça da criatura tem mais de um metro de comprimento, e é cheia de dentes afiados e compridos. Diferentemente do dragão, o wyvern tem apenas as patas de trás, e as usa como as garras de uma ave de rapina. A ponta da cauda é um nó de cartilagem, da onde sai um ferrão de 0,5 metro, muito parecido com o de um escorpião. Os olhos são vermelhos ou alaranjados. O wyvern não exala cheiro forte; porém, seu covil pode ter o odor de uma presa recente. Esses animais são capazes de emitir dois sons: um chiado baixo, que parece o barulho de uma espada quente colocada na água, ou um rugido gutural, semelhante ao de um crocodilo.

COMBATE: Extremamente estúpidos e agressivos, os wyverns, quase sempre, atacam. Em combate, o monstro aproveitará qualquer oportunidade para levantar vô e assim prosseguir com a luta no ar. Se forçado a ficar no chão, o réptil atacará com uma mordida (2-16 pontos de dano) e o ferrão (1-6 pontos de dano), buscando sempre os alvos mais fáceis. A cauda é bastante flexível, movendo-se facilmente por detrás do wyvern para atacar um oponente à sua frente. O ferrão injeta veneno (tipo F) na ferida. A vítima deve fazer um teste de resistência à veneno ou morrer. Mesmo se o teste der certo, a presa sofre 1-6 pontos de dano pela ferroadada.

O wyvern é um oponente muito mais perigoso se ataca do ar. Ele mergulha sobre seus alvos terrestres, tentando capturá-los com as patas traseiras (1-6 pontos de dano cada) e voar para o alto. Alvos de tamanho humano são pegos se pelo menos uma das patas acertar a jogada de ataque. Criaturas de tamanho G são pegas apenas se ambas as patas acertam. O wyvern não pode voar carregando algo maior. Depois de um mergulho, o monstro leva uma rodada inteira para poder mergulhar de novo. Uma vez que a criatura tenha capturado a vítima, começa a morder e a usar o ferrão. Cada um desses ataques tem um bônus de +4, até que a presa pare de se mexer. Em combate aéreo, o réptil faz uma passada pelo adversário, na qual morde ou usa o ferrão. Ele então aterrissa e come sua presa, não caçando mais até o dia seguinte.

Como caçador, o wyvern é sagaz. Sempre evita que sua sombra passe

sobre a presa, alertando-a. O mergulho final em direção à vítima é completamente silencioso, impondo à presa um modificador de -2 no teste de surpresa. Um wyvern maduro frequentemente espera pelo momento certo para atacar, e pode deixar livres presas que sejam muito poderosas, ou que estejam próximas de proteção. Tais répteis entendem que homens vestidos com metais brilhantes são mais fortes do que o tamanho sugere. Se houver oportunidade, ele vai tentar capturar uma presa sem armadura e levá-la para longe.

HABITAT/SOCIEDADE: O wyvern é uma criatura solitária, dividindo o ninho apenas com a companheira e os filhotes. O réptil normalmente faz seu covil nas encostas de montanhas voltadas para florestas e, algumas vezes, planícies. Organiza seu covil em grandes cavernas encontradas nesses lugares, marcando um território de 40 quilômetros na diagonal. Se a caça é pouca, ele irá se agrupar com outros de sua espécie. Somente répteis jovens atacam outros da espécie, normalmente para estabelecer novos territórios. Os monstros mais velhos resolvem suas disputas de uma forma desconhecida, mas sem envolver combate.

Alguns desses répteis trabalham em conjunto com dragões malignos, embora estes os dominam.

ECOLOGIA: Um wyvern adulto consome o equivalente a uma criatura entre tamanho M e G por dia. Isso pode significar um cavalo, um porco ou um punhado de ovelhas. Embora o monstro engula toda a presa, os ossos não são digeridos, nem tampouco os objetos de metal. O réptil pode comer carniça, mas só o faz em tempos de desespero.

O wyvern não tem inimigos naturais; e não, representa desafio para certas criaturas mais poderosas. Esses monstros são conhecidos pelo gosto horrível de sua carne. Os ossos desses répteis são leves e frágeis, para auxiliar no vô. Certas partes de wyvern são usadas por magos e clérigos como componentes para magias, o que as faz atingirem bons preços no mercado de itens arcanos.

CLIMA/TERRENO:	Zorn Subterrâneo	Xaren Subterrâneo
FREQÜÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Minerais	Minerais e metais mágicos
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Média (8-10)
TESOURO:	OO, P, Q(x5), X,	YO, P, X, Y
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4	1
CA:	-2	1
MOVIMENTO:	9, Ev 9	9, Ev 3
DADOS DE VIDA:	7+7	5+5
TACO:	13	15
Nº DE ATAQUES:	4	4
DANO/ATAQUE:	1-3(x3)/6-24	1-3(x3)/4-16
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade à magia	Imunidade à magia
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5m alt.)	M (1,2m alt.)
MORAL:	Campeão (16)	Campeão (16)
VALOR EM XP:	4.000	3.000

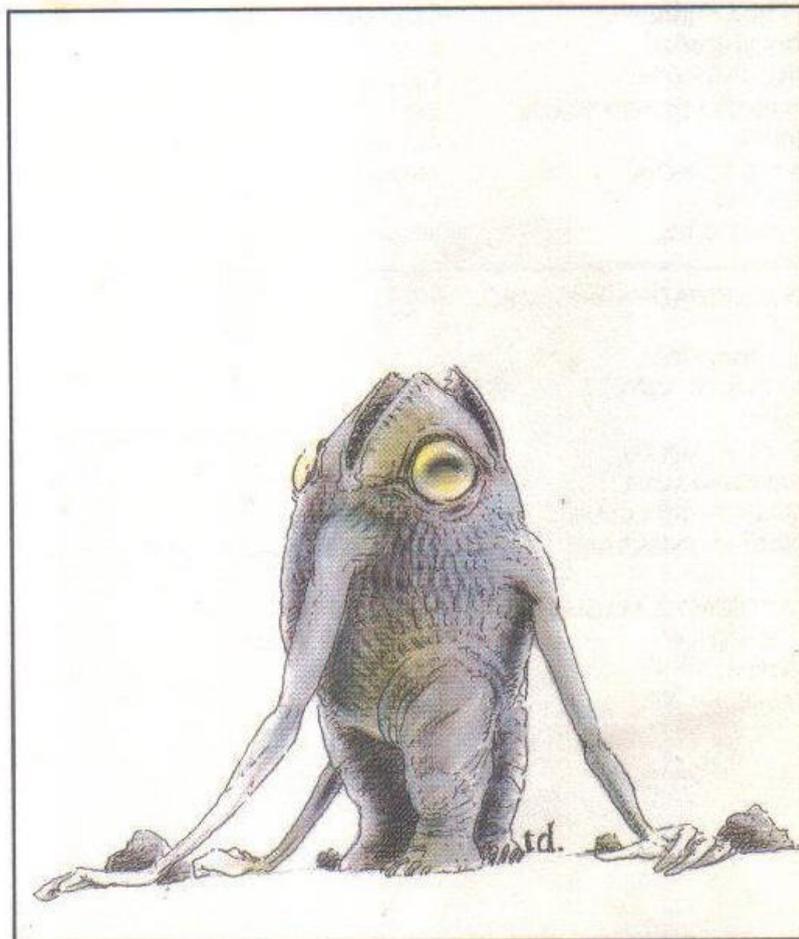
Os zorns são nativos do plano Elemental da Terra. Seu corpo largo é composto por um material cristalino semelhante à pedra. Ele tem uma boca grande e poderosa, localizada no topo da cabeça, e três longos braços, simetricamente posicionados a cada 120 graus ao seu redor, com garras cortantes em suas extremidades. Entre os braços, existem grandes olhos com pálpebras de pedra, que vêm em todas as direções. Na base há três pernas pequenas e grossas, cada uma situada de acordo com a posição de um olho. Todo o corpo, a começar pela boca, é desenvolvido para escavar.

COMBATE: Os zorns só atacam criaturas de carne, que são incapazes de digerir, para defender seus objetivos ou a si próprios. Eles são indiferentes em relação aos seres que vivem no plano Material Primário. Essa criatura, normalmente pacífica, pode tornar-se agressiva quando estiver procurando por comida, especialmente no plano Material Primário, onde o tipo de alimento de que necessita é difícil de ser encontrado. Uma criatura que carregue grandes quantidades de metais ou minerais pode chamar a atenção do zorn, já que o monstro é capaz de sentir o cheiro de seu alimento a uma distância de até 7 metros. Nessa situação, o zorn espera receber a maior parte do carregamento da criatura em troca de uma reação pacífica. Porém, se isso não ocorre, o monstro ataca (90% de chance) para conseguir alimento.

Em combate, os zorns têm dois métodos diferentes de luta. Contra um único adversário dobram as duas pernas mais próximas do oponente, curvando seu corpo em direção a ele. Dessa forma, todos os ataques podem ser realizados. Contra diversos inimigos, atacam em todas as direções, com cada braço acertando um alvo diferente. Um dos alvos recebe um ataque extra, através de uma mordida.

Se necessário, essa criatura pode usar sua habilidade de camuflar-se nas rochas, impondo uma penalidade de -5 para o teste de surpresa dos oponentes, desde que ataque antes de ser localizado. Ele assume uma coloração rochosa e utiliza sua habilidade física de passar através das rochas. Isso não ocorre com muita frequência, já que um zorn prefere ignorar aventureiros ou simplesmente exigir seus metais. Entretanto, uma vez iniciado o combate, ele pode usar uma variação dessa tática. O monstro atravessa a pedra mais próxima (normalmente o chão) e desaparece por 1-3 rodadas. Após esse período, ele reaparece, surpreendentemente, à frente de um dos seus oponentes, atacando-o com os três braços e a boca. Essa prática pode durar indefinidamente. Se uma *Passagem Invisível* for lançada contra o zorn durante a(s) rodada(s) em que ele estiver dentro da rocha, sua morte será instantânea. Se estiver sendo derrotado, a criatura recua para a superfície rochosa mais próxima.

O zorn é imune ao fogo e ao frio, sejam eles normais ou mágicos. Ataques elétricos causam metade do dano, se o monstro falhar em seu teste de resistência,



e nenhum dano, se obtiver sucesso. Armas de corte provocam metade do dano, e armas de concussão e perfuração provocam dano total. *Mover Terra* arremessa o monstro a uma distância de 10 metros, atordoando-o por uma rodada. *Pedra em Carne* ou *Pedra em Lama* alteram a CA do zorn para 8 durante uma rodada. Finalmente, *Criar Passagens* infligirá 1d10+10 pontos de dano nesse ser.

HABITAT/SOCIEDADE: O zorn normalmente é encontrado no plano Elemental da Terra. Ele só irá ao Material Primário à força ou se for vítima de um acidente interplanar.

Em seu plano original, os seres são tão pacíficos quanto as criaturas herbívoras do plano Material Primário. Apesar de serem inteligentes, sua sociedade é formada por pequenos clãs de coletores de minérios. Esses clãs são nômades e, após se alimentarem de um filão de minério, partem, deixando um vazio em meio à rocha.

ECOLOGIA: No plano Material Primário, essas criaturas são visitantes sem qualquer função ecológica. No seu próprio plano, são coletores que comem apenas rochas e minerais. Os buracos abertos na pedra são rapidamente preenchidos pelas criaturas do plano.

XAREN

Os xarens são parentes dos zorns, com as mesmas habilidades de combate. Eles são muito semelhantes aos seus primos, apesar de serem ligeiramente menores e terem uma pele brilhante, quase metálica. Diferentemente dos zorns comuns, alimentam-se de metais mágicos. Para cada ponto de bônus dos metais que comem, esses monstros ganham permanentemente 1 ponto de vida, até um máximo de 45. Mesmo depois de atingir seu desenvolvimento máximo, um xaren continua precisando de metais mágicos para manter boa saúde. Essas criaturas farejam metais mágicos a uma distância de, no máximo, 15 metros.

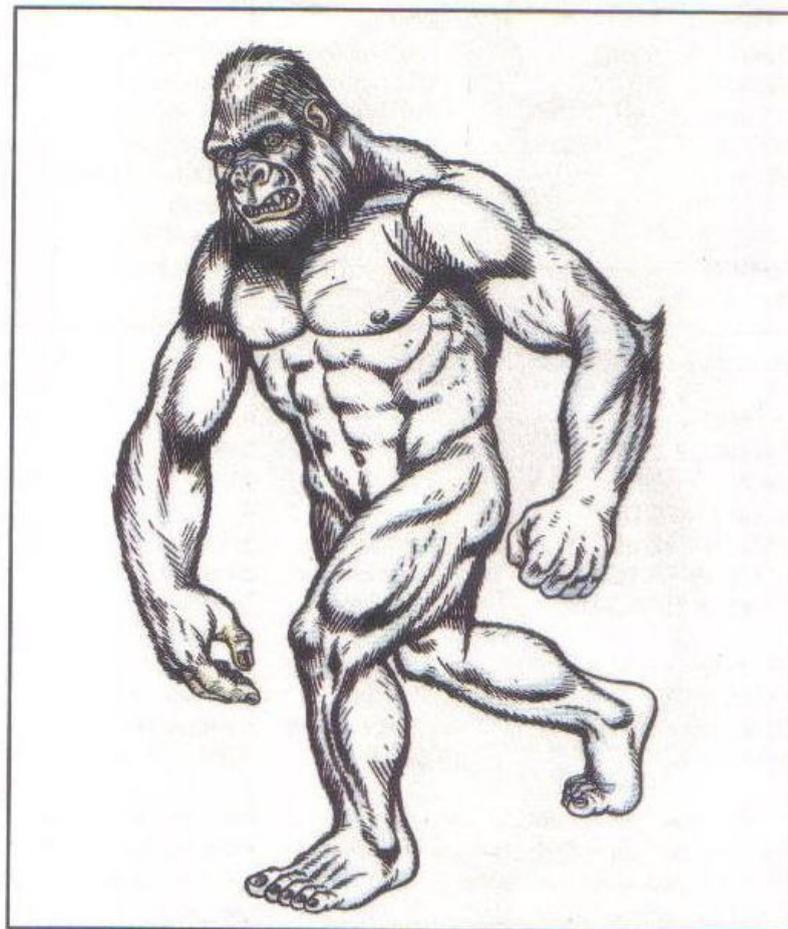
Assim como os zorns, os xarens esperam doações. Eles exigem metais mágicos de criaturas com armas ou armaduras encantadas, e atacam no caso de uma negativa. Eles preferem aço, cobre, prata, ouro e electrum (nesta ordem), apesar de também comerem minérios metálicos.

Se atacado com armas mágicas, o xaren pode fazer uma jogada de ataque contra CA -2 para tentar morder a arma do adversário. Se acertar, a arma deverá resistir ao esmagamento ou será destruída.

YETI

CLIMA/TERRENO:	Montanhas e colinas árticas
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	D
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-6
CA:	6
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	4+4
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-6/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Esmagamento
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune ao frio natural, invisível na neve e no gelo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4m de altura)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	420



Algumas vezes confundido com o abominável homem das neves, o yeti é primo distante dos grandes macacos carnívoros que vivem em climas quentes.

Um yeti adulto mede cerca de 2,4 metros de altura e tem o corpo coberto por um espesso pêlo branco. Pés e mãos são largos e lisos, ajudando no equilíbrio do peso, cerca de 150 quilos, pelos traiçoeiros campos de neve. A criatura anda sobre as quatro patas assim como os macacos, mas luta muito confortavelmente mantendo-se ereto. Diferentemente da maioria dos macacos e gorilas, o yeti não possui polegares opositores nos seus pés. Ele anda nu. O odor de um yeti é muito sutil em climas frios; porém, em lugares fechados ou regiões quentes, ele exala um forte odor de almíscar. Os olhos de um yeti são azul-gelo ou incolores. Suas garras e carne são brancas. Diferentemente da maioria das criaturas árticas, o yeti não possui camada de gordura para manter-se aquecido. Entretanto, consegue resistir ao frio graças a seu pêlo quente. O monstro possui uma segunda pálpebra transparente, o que faz com que enxergue durante tempestades de neve e evita o congelamento de seus olhos em temperaturas extremas.

COMBATE: O yeti é um feroz caçador das regiões polares. Segue as vítimas e lhes prepara emboscadas, tentando surpreendê-las. Uma das artimanhas mais comuns é atraí-las para uma depressão ou para um buraco engenhosamente coberto com neve. Armadilhas como essa só podem ser detectadas por nativos das regiões árticas, e apenas em 25% das vezes. Contra um fundo de neve e a uma distância superior a 10 metros, o yeti torna-se invisível devido a sua coloração, bem como sob uma tempestade de neve.

Qualquer oponente surpreendido por um yeti, ao fixar os olhos profundos da criatura, deve resistir à paralisação ou ficará imobilizado de medo durante três rodadas. Nessa situação, o oponente é automaticamente atingido pelas duas garras da fera, e não tem como se defender do esmagamento.

Apesar de também ter presas (1-4 pontos de dano), o yeti raramente as utiliza nos ataques, preferindo as formidáveis garras. Se qualquer golpe das garras acertar com um 20 natural, a vítima é abraçada e sofre um congelante esmagamento. Por absover calor, o pêlo do yeti torna-se extremamente frio ao ser tocado e provoca 2-16 pontos de dano durante o esmagamento. Essa capacidade de absorver calor pode ser usada contra o yeti, já que ele sofre um dano extra de 50% em ataques baseados em fogo.

HABITAT/SOCIEDADE: Apesar de ter inteligência mediana ele pode usar ferramentas simples, inclusive armas humanas, mas jamais será capaz de fabricá-las. Os yetis vivem em cavernas de gelo, muitas vezes cavadas por eles, em colinas e montanhas. A maior parte do tesouro desses monstros é formado por objetos recolhidos dos corpos de exploradores.

A vida é dura no ártico; amigos e comida são raros, fazendo com que os únicos objetivos dos yetis sejam sobreviver e reproduzir. A criatura mantém relações apenas com sua pequena família, da qual os jovens se preparam assim que atingem a maturidade. Uma família é formada por um macho adulto, de uma a três fêmeas e, em 50% dos casos, de um a seis filhotes. Em um ataque maciço, o macho pode ser identificado por ser ligeiramente maior que as parceiras.

ECOLOGIA: Qualquer criatura viva que não seja de sua família é vista como possível alimento; apenas um yeti faminto irá atacar um grupo visivelmente poderoso. Sua dieta típica é composta por criaturas que vivem em bandos ou quaisquer outros seres que habitem as regiões frias. Em períodos de escassez, o monstro pode tornar-se um necrófago. Ele perambula por uma certa área, geralmente de 25 quilômetros de raio a partir do covil, procurando comida.

As garras e os dentes do yeti têm valor apenas devido à raridade da criatura. No mercado livre, essas partes do monstro valem 1 peça de ouro cada. Por outro lado, o pêlo da criatura é muito cobiçado pelos que vivem em climas frios, graças a sua grande capacidade de manter aquecido quem o veste. Uma pele de yeti adulto chega a custar 300 po.

CLIMA/TERRENO:	Selvas tropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribo ou nação
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-4
CA:	4/0
MOVIMENTO:	12, deslizando 9
DADOS DE VIDA:	6-9
TACO:	15 (6 DV) 13 (7-8 DV) 11 (9 DV)
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	M ou G (3m de comprimento)
MORAL:	Elite (14) Aberrações Campeão (15)
VALOR EM XP:	Variável

RESUMO PSIÔNICO

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Poder	PPPs
DV-2	3/nível	EM, II/M-, FI, TV	=Int	15xMult

Clarisciência - perceber o perigo, sentir o som, perceber venenos*.
Psicometabolismo - afinidade com animais* (cobra), metamorfose (cobra), camuflagem*, simulação química*, armadura de pele.

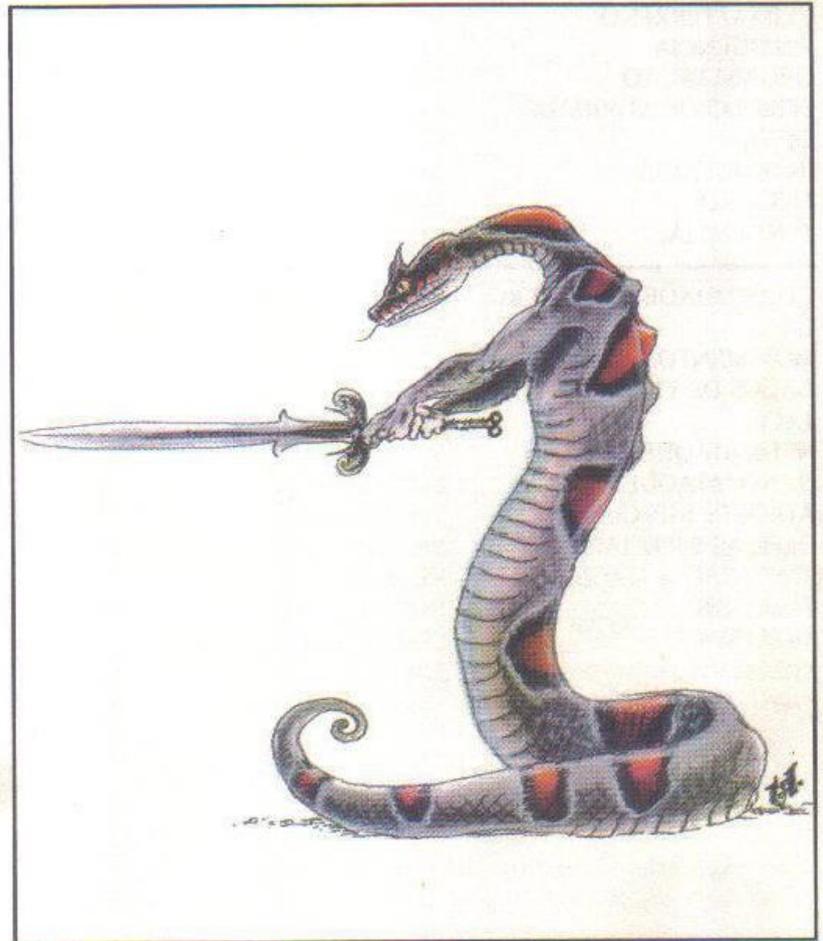
Telepatia - atrair (cobras), aversão* (à cobras), enganar os sentidos, infligir dor, adversário invisível, detectar vida, amplificação de medos*, sugestão pós-hipnótica, repugnância (à cobras), elo do paladar*.

Descendentes de humanos cujo sangue foi infectado, os yuan-tis possuem diversos graus de semelhança com as cobras. São extremamente inteligentes e malignos, gostam de conspirar.

Existem três variações principais de yuan-ti: os puros, os impuros e as aberrações. Os puros podem se manter na forma humana durante 80% do tempo. Apresentam apenas pequenas diferenças em relação aos humanos verdadeiros, como língua bifurcada ou pequenas garras. Impuros são metade humanos e metade cobras. Jogue 1d6 duas vezes e compare com a tabela abaixo; um mesmo número obtido duas vezes não produz resultados, e não deve ser jogado novamente. Ignore combinações inviáveis. Esta é apenas uma tabela geral; o Mestre pode criar suas próprias combinações entre serpentes e humanos.

Resultado	Feição	Efeito
1	Cabeça de cobra	Mordida de 1-10 pontos de dano
2	Dorso flexível	+1 para jogadas de resistência envolvendo Destreza
3	Sem pernas, rabo de cobra	Esmagamento de 1-4 pontos de dano
4	Cobras no lugar dos braços	Mordidas de 1-4 pontos de dano cada
5	Escamas no lugar da pele	Categoria de Armadura 0
6	Pernas e um rabo de cobra	Compressão de 1-4 pontos de dano

Aberrações são totalmente cobras (50%) ou possuem uma única característica humana, como cabeça ou braços, e são de tamanho grande (3 metros de comprimento). Diferentemente dos puros, os impuros e as aberrações evitam vestir roupas ou armaduras humanas. Todos os yuan-tis usam armas e outros itens. Seu odor, ocre e mofado, é percebido por animais mas não por humanos. Das cobras essas criaturas traiçoeiras possuem escamas verdes e marrons ou listas e manchas azuis e vermelhas. Yuan-tis falam seu próprio idioma. Também podem se comunicar com qualquer cobra ou criatura com aspecto semelhante. Além disso, os monstros que possuem cabeça humana também conhecem o idioma comum.



COMBATE: Yuan-tis são gênios e lutam como tais. Planejam complexas armadilhas valendo-se muito do ambiente para isso. Essas criaturas preferem emboscadas a confrontos diretos. Em um grupo misto, os mais fracos atacam primeiro. Isso quer dizer que os puros vão antes dos impuros, que vão antes das aberrações. O líder do grupo pode, entretanto, alterar a ordem do ataque, se isso for necessário para uma estratégia melhor. Quando encontrados fora da área que consideram sagrada, apenas 1-4 integrantes formam o grupo. Dentro dessas áreas, podem ser encontrados em grupos muito maiores.

Puros têm 6 dados de vida; impuros 7-8; e aberrações, 9. Todos os yuan-tis que têm braços usam armas, preferindo as cortantes. Também usam venenos, principalmente os retardantes, mas apenas nas armadilhas.

Qualquer yuan-ti com cabeça humana pode lançar uma vez por dia: *Medo*, *Escuridão*, *4,5 m*, *Encantar Cobras*, *Bastões em Serpentes*, *Neutralizar Venenos*, *Sugestão* e *Metamorfose*.

HABITAT/SOCIEDADE: Yuan-tis são adoradores do mal. Também estimam todos os répteis. O centro da vida desses monstros é o templo religioso, construído em antigas ruínas e em regiões isoladas. Sabe-se que alguns deles já foram erguidos nos subterrâneos de cidades humanas. São construções circulares, em que as escadas são substituídas por rampas e mastros. Em todos os casos, os yuan-tis mantêm segredo sobre a localização de sua cidade ou templo. As aberrações governam os yuan-tis e lideram os templos, com os altos clérigos (de cabeça humana) controlando a tudo e a todos. Seus rituais muitas vezes envolvem sacrifícios de sangue. Os puros são os responsáveis por todas as negociações com o mundo exterior, já que são capazes de passar por humanos. Yuan-tis falam seu próprio idioma e o comum.

ECOLOGIA: Há muito tempo, os membros de um culto de humanos, adoradores de um antigo deus réptil, tiveram seu traçado pelo lorde das trevas: todos os seus filhos teriam características de cobras. Desde então, as gerações desses seres têm sido constantemente miscigenadas, gerando puros (os menos favorecidos), impuros e aberrações (os verdadeiramente abençoados). Eles comem qualquer criatura de sangue quente que consigam capturar. Esses monstros têm um gosto especial por pássaros e carne humana. São suficientemente lúcidos para evitar a caça excessiva em uma mesma região. Grupos maiores mantêm criações de aves (como galinhas, por exemplo) ou de outras criaturas de sangue quente.

YUAN-TI, HISTACHI

CLIMA/TERRENO:	Selvas tropicais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribo
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Cruel

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-20
CA:	8
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2+2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	M (1,5m-1,8m de altura)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	120



Humanos no passado, yuan-tis histachis são aberrações sem cérebro transformadas em répteis humanóides para servir a seus mestres yuan-tis. Na maioria das vezes, são encontrados guardando os filhotes yuan-tis.

Histachis são criaturas sem pêlos. Suas roupas, nada além de trapos imundos, cobrem apenas uma pequena parte do corpo definhante. A pele, cinza ou esverdeada, é resistente e escamosa, cheirando a carne podre. Esses monstros têm brilhantes olhos vermelhos, e sua língua, fina e bifurcada, é colocada para fora incessantemente. Os dentes amarelos são como pequenos ganchos cortantes. As unhas, negras e retorcidas assemelham-se às garras de um lagarto.

Histachis falam através de frases curtas e sibilantes. Conhecem a linguagem dos yuan-tis e de todas as criaturas com aspecto de cobra. Além disso, também dominam o idioma que utilizavam na época em que eram humanos.

COMBATE: Histachis atacam qualquer criatura não-réptil que se aproxime, exceto se seus mestres yuan-tis ordenarem o contrário. Guerreiros rústicos, a maioria desses monstros ataca diretamente seu adversário usando garras e dentes. Para proteger seus mestres, são capazes de lutar até a morte.

Ignorando as habilidades que possuía em sua antiga forma de vida, o monstro não usa armas ou magia. Uma vez por dia, pode tornar-se furioso. Nesse estado, fica tão enraivecido que obtém +2 de bonificação em suas jogadas de ataque. A condição de fúria persiste por 2-12 (2d6) rodadas.

Diferentemente dos yuan-tis, os histachis não têm qualquer tipo de proteção à magia. Entretanto, são imunes a *Imobilizar* e *Enfeitiçar*.

HABITAT/SOCIEDADE: Os yuan-tis criam a maioria dos histachis usando humanos prisioneiros ou voluntários. A transformação ocorre após os humanos ingerirem um destilado feito à base de veneno de yuan-ti, ervas e raízes (essa bebida é preparada pelos próprios yuan-tis). Se um humano não deseja beber voluntariamente, o yuan-ti prende o homem ao solo e despeja o destilado em sua garganta.

Qualquer humano que beba a mistura, seja por imposição ou por escolha, deve testar sua resistência a veneno com uma penalidade de -4. Se a resistência falhar, a vítima torna-se um histachi em sete a doze (1d6+6) dias. Se a resistência obtiver sucesso, a vítima entra imediatamente em coma, morrendo após uma hora. Uma vítima em coma pode ser revivida com *Neutralizar Venenos* e *Retardar*

Venenos, desde que sejam lançadas até, no máximo, uma hora após a ingestão. Yuan-tis com cabeça humana têm o poder de *Neutralizar Venenos*, e são capazes de salvar uma vítima em coma, o que porém, nunca é feito em benefício da presa. Humanos que passam em sua resistência, após beber a mistura, podem encontrar-se surpreendentemente vivos de novo, mas apenas para tragar mais uma dose da bebida, de acordo com os interesses dos yuan-tis.

Apenas humanos podem se tornar histachis. Não-humanos que venham a beber o destilado tóxico também devem fazer *testes de resistência* a veneno com penalidade de -4. Se a jogada é bem-sucedida, o não-humano fica gravemente enfermo, incapaz de qualquer ação durante 1d4 turnos. Se a jogada falha, o não-humano entra em coma e morre em 2-5 rodadas.

Se um humano falhar em seu *teste de resistência* após consumir a mistura, algumas medidas desesperadas podem ser tomadas para evitar sua transformação em um histachi. Se *Neutralizar Venenos*, *Dissipar Magia*, *Remover Maldições* e *Cura Completa* forem lançados sobre a vítima, precisamente nesta ordem, o processo de transformação será revertido. Entretanto, a vítima perderá 1 ponto de Inteligência para sempre. *Desejo* ou *Desejo Restrito* também revertem a transformação, sem a perda de Inteligência. Após o término do período de mutação, apenas *Desejo* poderá fazer com que a vítima volte a sua antiga forma. Histachis vivem vinte a oitenta (2d8x10) anos após sua criação. Eles são incapazes de se reproduzir; só podem ser criados através do uso de seres humanos.

Os histachis são totalmente submissos aos seus mestres yuan-tis, cumprindo todas as ordens sem qualquer hesitação. Os servos vivem com os mestres, na maioria vezes, em antigas ruínas no interior de florestas selvagens; porém, em alguns casos, habitam cavernas subterrâneas pertencentes a cidades humanas. Os hábitos de um histachi incluem caçar, cuidar das coleções de répteis dos yuan-tis, guardar prisioneiros e vários outros serviços banais. Em seus poucos momentos de prazer, essas criaturas divertem-se mergulhando em piscinas de água fria. Histachis não guardam tesouros.

ECOLOGIA: Como os yuan-tis, os histachis são estritamente carnívoros, comendo ratos, lesmas e outros vermes, bem como os restos deixados pelos yuan-tis.

GUARDIÃO YUGOLOTH

	Menor	Inferior	Superior
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Muito (11-12)	Alta (13-14)
TESOURO:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra (egoísta)	Neutra (egoísta)
QUANTIDADE/ENCONTRO:	1	1	1
CA:	3	1	-1
MOVIMENTO:	9	9	9, Vn 9 (D)
DADOS DE VIDA:	6	8	10
TACO:	15	13	11
Nº DE ATAQUES:	3	3	3
DANO/ATAQUE:	1-4/1-10/1-10	1-6/1-12/1-12	1-10/1-12/1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	25%
TAMANHO:	Variável	Variável	G (2,7m de altura)
MORAL:	Elite (14)	Campeão (16)	Fanático (18)
VALOR EM XP:	2.000	4.000	11.000

Os yugoloths são convocados por magos ou clérigos malignos para guardar algo importante, sempre defendendo sua carga com grande ferocidade.

Há três tipos de guardiões yugoloths: menor, inferior e superior. Os yugoloths menores e inferiores variam em forma e tamanho, muitas vezes tendo o aspecto de sapo (menor) ou as características de macaco ou javali (inferior). Guardiões superiores sempre surgem como gigantescos ursos alados, com chifres de carneiro na cabeça e garras de águia nas mãos.

Os guardiões yugoloths têm a capacidade de falar todas as línguas.

COMBATE: Os yugoloths podem soprar fogo três vezes ao dia, em um cone de 10 metros de comprimento e 3 de diâmetro. O dano varia conforme a criatura que sopra. Os monstros menores e inferiores causam 3d6 e 5d6 pontos de dano, respectivamente, enquanto os superiores infligem 7d6 pontos por ataque de sopro. Um teste de resistência a Sopro-de-Dragão bem-sucedido reduz o dano pela metade. Os guardiões jamais usarão seu sopro se as chamas puderem danificar aquilo que protegem.

Todos os yugoloths guardiões são imunes a *Feitiço*, *Imobilização*, *Sono*, *Metamorfose* e *Medo*. Além disso, yugoloths inferiores e superiores só podem ser feridos por armas com bônus de +2 ou mais. Muitas dessas criaturas são invulneráveis a uma ou mais formas adicionais de ataque (por exemplo: espadas, frio, fogo, eletricidade).

HABITAT/SOCIEDADE: Guardiões devem permanecer todo o tempo a uma distância de, no máximo, 30 metros do objeto que protegem. Dentro desse círculo, os yugoloths preferem ficar o mais longe possível do objeto, para que, em caso de combate, possam usar seu Sopro-de-Dragão sem correr riscos.

ECOLOGIA: Convocar essa espécie de demônio-sentinela é algo extremamente perigoso. O convocador tem 10% de chance (máximo de 90%) por nível, a partir do 7º, de conseguir chamar a criatura. Porém, se a convocação falhar, há 30% de chance (-2% por nível do convocador a partir do 10º) de o demônio se sentir ofendido, vindo em busca do personagem para matá-lo.

YUGOLOTH MENOR

Essas criaturas costumam ser chamadas para proteger tesouros de valor inferior a 25.000 peças de ouro. Yugoloths menores têm 50% de chance de ser imunes a um tipo adicional de ataque.

YUGOLOTH INFERIOR

Normalmente, os yugoloths inferiores são encontrados guardando tesouros de 25.000 peças de ouro ou mais. Eles têm 80% de chance de serem invulneráveis a uma forma adicional de ataque.

YUGOLOTH SUPERIOR

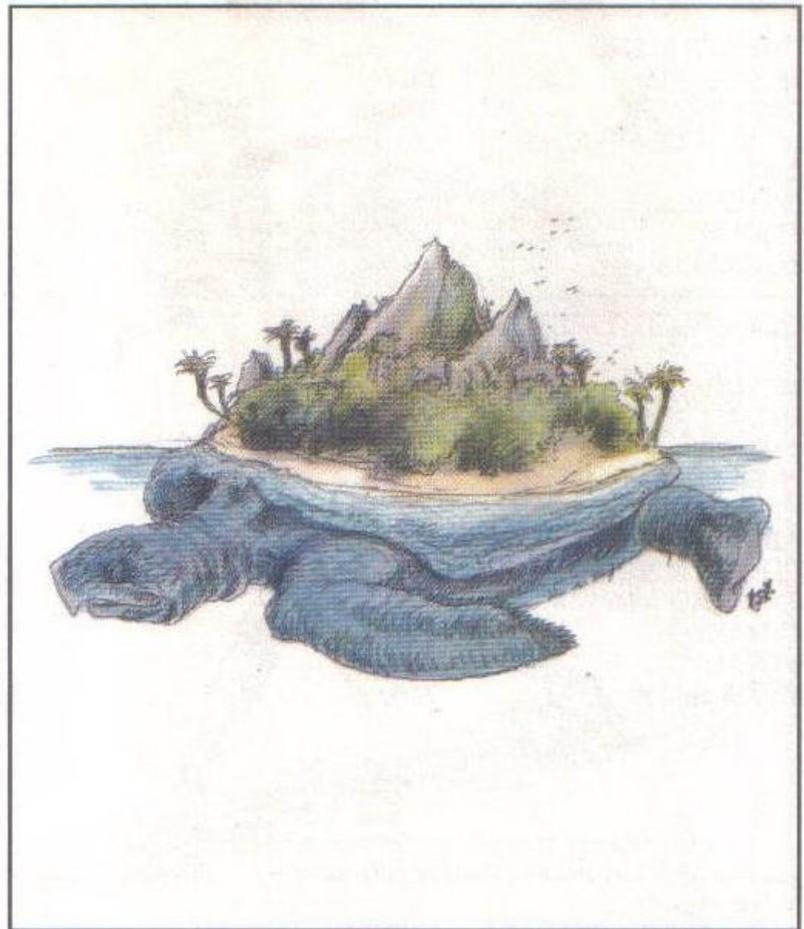
Esses guardiões são convocados apenas para proteger objetos de valor incrivelmente altos. Yugoloths superiores têm proteção à magia (25%) e são imunes a dois tipos adicionais de ataque. Eles podem usar *Sugestão* uma vez por rodada, mesmo quando estão envolvidos em combate.



ZARATAN

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Águas salinas e correntes
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	-6/0
MOVIMENTO:	1, Nd 2
DADOS DE VIDA:	51-70
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	10-100
ATAQUES ESPECIAIS:	Engolir
DEFESAS ESPECIAIS:	Imune a venenos, armas mágicas são necessárias para perfurar o casco
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (60 - 100m de diâmetro)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	46.000 + 1.000 por DV acima de 51



O zaratan é uma gigantesca tartaruga, passiva, encontrada nas correntes quentes dos mares de Zakhara, no ambiente de campanha Al-Qadim. Felizmente, passa a maior parte de sua existência dormindo.

O casco desses seres assemelha-se a uma montanha de pedras com dezenas de metros de diâmetro. A cabeça, com cerca de 15 metros de comprimento, é muitas vezes confundida com um seixo encrustado, parcialmente submerso. A tartaruga geralmente mantém os olhos fechados, cobertos com pálpebras rochosas da mesma cor e textura do resto da cabeça. As quatro nadadeiras do zaratan, cada uma com 30 metros de comprimento, parecem pequenos recifes, abrigando corais, musgos e pequenos peixes. Seu casco rochoso tem CA -6, enquanto a cabeça e as nadadeiras têm CA 0. Em seu estado dormente, o zaratan aparenta ser uma pequena ilha flutuante.

COMBATE: Na maioria das vezes em que é acordado de seu sono, o zaratan reage a um inimigo retraíndo-se em seu casco, contra o qual apenas armas mágicas possuem efeito. Além disso, nenhum veneno conhecido é capaz de afetar seu metabolismo incrivelmente lento. Ele permanece em seu casco por um a dez anos (desde que não seja mais provocado) antes de emergir novamente.

Entretanto, se for perturbado e ferido em mais do que 5% de seus pontos de vida, o zaratan torna-se um oponente terrível. Embora ataque por último em todas as rodadas, uma única mordida de sua boca de 12 metros provoca 10-100 pontos de dano e, se o número obtido na jogada de ataque for 4 pontos maior do que o mínimo necessário, a criatura engole todos os seres dentro de um raio de 3 metros, a partir do alvo (sem teste de resistência).

O estômago de um zaratan é um resistente orifício tubular. Normalmente esse órgão mantém uma grande quantidade de ar confinado, o suficiente para permitir que uma criatura sobreviva por tempo indeterminado (se tiver escapado ao ataque da mordida). Porém, os seres aprisionados sofrem 2 pontos de dano por dia, exceto se encontrarem algum tipo de proteção contra o corrosivo suco digestivo estomacal. O revestimento do estômago tem CA 5. Um dano igual a 5% dos pontos de vida do zaratan (um caso de dolorosa indigestão) irá fazer com que as vítimas sejam regurgitadas. O estômago do zaratan pode conter qualquer coisa, desde pedaços de navios até armas, armaduras e pequenas quantidades de tesouros (tipo sugerido Z).

Após uma batalha, o zaratan irá imediatamente entrar em hibernação,

ficando nesse estado por um a cem anos.

HABITAT/SOCIEDADE: O lento metabolismo dessas tartarugas gigantes lhes garante vida muito longa, medida em milênios. Dizem que já eram vistas flutuando no mar antes mesmo de os gênios visitarem a Terra do Destino pela primeira vez.

O zaratan dorme durante 99% do tempo. Enquanto isso, mantém sua boca totalmente aberta. Qualquer criatura de tamanho inferior ao de um ser humano, estúpida o suficiente para nadar na boca do monstro, é naturalmente engolida. O zaratan passa o restante do tempo procriando ou conversando com os demais membros da sua espécie.

Uma vez em centenas de anos, por pura coincidência, dois zaratans chocam-se. Se acordarem e forem de sexo oposto, irão procriar. O ritual de acasalamento pode levar décadas, e a cópula, por si só, dura pelo menos um ano.

Os zaratans se comunicam por meio de linguagem semelhante à das baleias. As conversas entre eles costumam demorar décadas. Sabe-se que, em raras ocasiões, são capazes de se comunicar com outros seres usando telepatia.

ECOLOGIA: Quanto mais velho um zaratan fica, mais ele dorme. Como resultado, muitos deles acabam se tornando indistinguíveis de ilhas ou recifes flutuantes, suportando seu próprio ecossistema nos arredores da carapaça rochosa. Muitas vezes, palmeiras e outras formas de vegetação crescem no seu casco.

Conforme vai ficando velho e sábio, o zaratan passa a permitir que seres menores ocupem sua parte superior, desde que não atrapalhem o sono. Supersticiosos os habitantes de um zaratan acreditam, corretamente, que, se permitirem à sua divindade acordar faminta, a ilha poderá submergir, destruindo a vila. Dessa forma, os aldeões sempre procuram manter o zaratan satisfeito, mesmo que para isso seja necessário sacrificar grandes quantidades de peixes e talvez até visitantes incautos.

	Comum	Monstro	Vudu	Lorde	Marinho
CLIMA/TERRENO:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um	Águas rasas
FREQÜÊNCIA:	Rara	Muito rara	Muito rara	Muito rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Solitária	Matilha
PERÍODO DE ATIV.:	Noite	Noite	Noite	Noite	Noite
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Carne podre	Necrófaga
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Baixa (5-7)	Média (8-10)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	A	M
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Egoísta	Egoísta	Cruel
QUANT./ENC.:	3-24	1-6	1-4	1	2-24
CA:	8	6	6	6	7
MOVIMENTO:	6	9	9	6	6, Nd 12
DADOS DE VIDA:	2	6	3+12	6	5
TACO:	19	15	15	15	15
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	2	1
DANO/ATAQUE:	1-8	4-16	3-12	2-8/2-8	1-10
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Ver abaixo	Ver abaixo	Fedor, doença, uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade à magia				
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8m)	G (2,4m-3,6m)	M (1,8m)	M (1,8m)	M (1,8m)
MORAL:	Especial	Especial	Especial	Mediano (8-10)	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	65	650	975	650	420

Zumbis são criaturas sem o cérebro, cadáveres animados controlados por seus criadores, geralmente magos e clérigos malignos. A condição física do cadáver não é alterada pela magia de animação. Devido à dificuldade de se conseguir corpos frescos, a maioria dos zumbis encontra-se em estado deplorável, sofrendo perda de cabelos, carne e, em alguns casos, ossos. Isso afeta os seus movimentos, tornando-os confusos e irregulares. Normalmente, os zumbis vestem as roupas com que morreram. O cheiro podre de um deles pode ser notado a uma distância de até 30 metros, dependendo do estado de conservação do corpo. Por não terem cérebro, esses monstros não podem falar, mas sabe-se que produzem um pequeno gemido quando não conseguem cumprir uma ordem determinada.

COMBATE: Zumbis movem-se lentamente, e sempre atacam por último em uma rodada de luta. Eles só compreendem ordens simples, de uma única frase. Sempre lutam exaustivamente, até que sejam destruídos ou que recebam ordem para parar, e nada menos poderoso que um sacerdote pode afastá-los. Esses monstros andam em linha reta na direção de suas vítimas, com os braços estendidos, tentando feri-las até a morte. Assim como a maioria dos mortos vivos, os zumbis são imunes a *Sono, Feitiço, Imobilização, Morte, venenos e frio*. Um frasco de água benta causa 2-8 pontos de dano no zumbi.

HABITAT/SOCIEDADE: Essas criaturas costumam ser encontradas próximas a cemitérios, masmorras e outros lugares em que corpos são depositados. Seguem as ordens de seus criadores. O cadáver de qualquer criatura humanóide pode ser transformado em um zumbi.

ECOLOGIA: Esses monstros não são criaturas naturais e, portanto, não têm qualquer ligação com ecologia ou natureza.

ZUMBI VUDU

Essa criatura surge quando um mago drena a força vital de um ser de tamanho humanóide através de *Drenar Energia*. A sua pele é sólida, cinzenta, semelhante a couro. Zumbis vudus possuem um resquício de inteligência. Têm consciência de sua condição e desejam destruir todos os seres vivos. Essas criaturas compreendem instruções um pouco mais complexas, e usam estratégias simples. Por terem se tornado zumbis no momento exato da morte, possuem o corpo em bom estado de conservação. Zumbis vudu usam iniciativa normal para saber quando irão atacar. São suficientemente hábeis para usar armas normais, desde que recebam ordens nesse sentido. São

capazes ainda de arremessar azagaias ou lanças, e podem disparar flechas em arcos ou bestas. Sua Destreza permite que escalem muros como ladrões (92%). Além disso, essas criaturas atacam como monstros de 6 dados de vida e são tão suscetíveis ao *poder da fé* quanto os espectros.

A força reanimadora de um zumbi vudu é diretamente ligada ao plano Material Negativo. Isso faz com que apenas armas mágicas com bônus de +1 ou mais possam feri-lo. Independentemente da magia contida na arma, os instrumentos de corte infligem dano normal, enquanto as armas de perfuração e concussão causam metade do dano indicado. Além das imunidades normais de todo zumbi a certos tipos de magia, os vudus resistem a magias que utilizam poder mental, psiônicos, ilusões, eletricidade e dardos místicos. O dano provocado pelo fogo tem apenas 50% do seu efeito.

LORDE ZUMBI

O lorde zumbi é uma criatura viva que obteve os poderes e as habilidades de um morto-vivo. Surge nas raras ocasiões em que *Reviver Mortos* dá errado. Lordes zumbis mantêm a mesma aparência que tinham quando estavam vivos, exceto pelo fato de o seu corpo torna-se acinzentado enquanto sua carne apodrece e, aos poucos, se decompõe. Eles emanam um odor de putrefação, e sua carne atrai insetos, que se alimentam dos pedaços que vão caindo do corpo.

O lorde zumbi é capaz de falar os idiomas que conhecia enquanto era vivo, e parece ter um contato místico ou telepático que lhe permite conversar livremente com os mortos-vivos. Além disso, pode *Falar com Mortos* apenas tocando os cadáveres. Eles são tão suscetíveis ao *poder da fé* quanto os vampiros.

Quando forçados a combater, fazem uso da grande força de seus punhos esmagadores. O cheiro de morte que cerca o lorde zumbi é tão desagradável que causa horríveis efeitos naqueles que o respiram. Na primeira rodada em que um personagem se aproxima a uma distância menor que 10 metros, ele deverá passar num *teste de resistência* a veneno ou será atingido por alguns dos efeitos listados na tabela a seguir:

Jogada de 1d6	Efeito
1	Fraqueza (como a magia).
2	Causar Doenças (como a magia).
3	-1 ponto de Constituição.
4	Praga (como a magia).
5	Personagem incapaz de agir por 1d4 rodadas devido a náuseas e vômitos.
6	Personagem morre instantaneamente e torna-se um zumbi controlado pelo lorde.

ZUMBI

Todos os zumbis dentro do campo de visão do lorde zumbi estão sujeitos a suas instruções mentais. Além disso, o lorde pode usar os sentidos de todos os zumbis que estejam dentro de um raio de 2 quilômetros para descobrir o que está acontecendo na área. Uma vez por dia, o lorde pode *Animar os Mortos* para transformar criaturas mortas em zumbis. Essa transformação funciona como descrito no *Livro do Jogador*, exceto pelo fato de que pode ser usada em seres vivos. Qualquer criatura com menos dados de vida que o lorde zumbi pode ser atacada com esse recurso. Uma vítima que não consiga passar pelo teste de resistência à morte desmaia. Após 1d4 rodadas, a criatura desmaiada levanta-se como um zumbi sob o poder do lorde.

Lordes vivem em lugares onde um grande número de pessoas foram enterradas, como cemitérios ou campos de batalhas. Assim, os mortos podem ser reanimados e controlados. Os pensamentos dessa espécie de zumbi giram em torno da morte e da criação de novos zumbis. Os arredores do lar de um lorde estão cobertos com os corpos em decomposição daqueles que algum dia tentaram combater essa criatura profana.

Poucas são as chances de alguém se tornar um lorde zumbi, e isso ocorre apenas sob certas circunstâncias. Primeiro, um humano maligno deve morrer nas mãos de criaturas mortas-vivas. Segundo, uma tentativa de *Reviver* o personagem deve ser feita. Terceiro, o cadáver deve falhar em seu teste de chance de ressurreição. Quarto e último, uma divindade maligna deve completar a nefasta transformação, concedendo ao cadáver a vida eterna. Uma semana após a tentativa de revivê-lo, o cadáver desperta como o lorde zumbi.

ZUMBI MARINHO

Zumbis marinhos, também conhecidos como afogados, são os corpos reanimados de humanos que morreram no mar. Apesar de serem semelhantes aos zumbis terrestres, os afogados têm vontade própria e há rumores de que são criados pelo deus Nerull, o Ceifador (ou qualquer outra entidade maligna semelhante).

A aparência desses monstros corresponde realmente a de um homem afogado: corpo inchado e descolorido, pingando água suja, globos oculares vazios, língua deixada à mostra entre os lábios enegrecidos. O aspecto e odor de um zumbi marinho são tão desagradáveis que qualquer um localizado a uma distância inferior a 6 metros dele deve testar sua resistência a veneno. Uma falha indica que o personagem está enjoado, sofrendo uma penalidade de -1 na jogada de ataque e +1 na CA, o que dura por 2d4 rodadas. Em terra, afogados movem-se lentamente, com andar desajeitado. Na água, entretanto, eles são capazes de nadar com velocidade assustadora.

Zumbis marinhos têm especial ódio por humanos, atacando-os quando encontram oportunidade. Esses ataques são sempre praticados através de emboscadas (por exemplo, eles atraem barcos para as pedras e atacam os marinheiros que tentam escapar do naufrágio). Afogados costumam subir nas embarcações, na tentativa de jogar os marinheiros ao mar, onde podem atacá-los com maior facilidade.

Os zumbis marinhos atacam com as armas típicas dos marinheiros: espadas curtas, adagas, ganchos, maças, arpões, etc. Devido à força sobre-humana das criaturas, as armas infligem 1d10 pontos de dano. A água fétida que respinga dos afogados contém diversas bactérias. Dessa forma, qualquer ataque bem-sucedido tem 10% de chance de transmitir uma terrível doença para a vítima. A carne encharcada do afogado faz com que fogo e ataques baseados em fogo tenham seu dano reduzido pela metade. Por outro lado, ataques baseados em frio e eletricidade provocam dano dobrado. Zumbis marinhos são imunes a *Sono*, *Feitiços*, ilusões e outras magias que possam afetar a mente. Por terem sido criados pela intervenção direta de uma divindade, o poder da fé não tem efeito sobre eles.

Muitos humanos que se tornaram afogados eram clérigos enquanto vivos e, mesmo após a morte, ainda conseguem fazer uso dos poderes divinos. Há uma chance de 50% de que qualquer zumbi marinho encontrado seja um clérigo de nível 1d4. Essas criaturas conseguem seus poderes junto ao próprio Nerull (ou outra divindade semelhante), recebendo apenas magias malignas.

Afogados unem-se em grupos dispersos. Sua única motivação é o ódio que sentem pelos vivos. Eles não precisam comer, porém devoram suas vítimas (provavelmente com o intuito de aterrorizar os outros e manter a má reputação). Embaixo d'água, os zumbis marinhos praticam suas



atividades a qualquer hora e podem ser encontrados vivendo nas ruínas dos navios em que se afogaram. Eles só podem vir à terra durante a noite. Normalmente, afogados não se afastam mais de 100 metros da água. Entretanto, se ventos levam neblina até o litoral, eles podem vir à terra assim que a névoa chegar. Porém, quando a cerração se dissipar ou o sol começar a nascer, os afogados devem retornar à água.

Zumbis marinhos comunicam-se por telepatia, eles não têm necessidade de linguagem falada (exceto para recitar magias). Os componentes verbais das magias são ditos através de sussurros incompreensíveis.

APÊNDICE I: Instruções para a Criação de Monstros

Quando estiver criando um monstro, evite extremos. É um erro comum gerar uma criatura incrivelmente forte, com excelentes habilidades de combate, sem que haja uma razão para isso, e, mais monstros extremamente poderosos devem ser raros. Da mesma forma, a descrição tem que ser compatível com suas características habilidades. Os jogadores precisam ter uma definição coerente com o ser para tentar antecipar seus atos. Por exemplo, um monstro que pode voar deve ter asas ou então deve ser encontrado voando. Se uma criatura tem uma habilidade surpreendente, apresente uma razão lógica para a surpresa.

Nem todos os monstros são malignos. Há maneiras de tornar um monstro perigoso sem que ele pratique o mal. Por exemplo, qualquer criatura irá lutar para proteger sua família ou território, seja ela boa ou má.

Personagens devem ser capazes de negociar com monstros ou intimidá-los, porém negociações não significam necessariamente entregar ou receber tesouros. Muitos animais irão iniciar um ataque se forem interrompidos enquanto faziam tranquilamente uma refeição; criaturas inteligentes têm motivações muito diferentes. Tente não forçar os personagens a matar todos os monstros que encontrarem. Se um monstro for deixado vivo após um encontro, ele poderá ser encontrado novamente, tornando-se uma peça importante para a campanha.

CLIMA/TERRENO: Determine limites para seus monstros. Como regra, apenas espécies de alto desenvolvimento tecnológico podem ser encontradas em qualquer clima ou terreno. Lembre-se sempre que o aspecto físico de um monstro pode estar relacionado com seu clima e terreno.

FREQÜÊNCIA: Monstros só devem povoar todo o mundo, se isto for necessário para sua campanha. Muitos monstros evitam áreas civilizadas, pois, nesses locais, grupos de humanos e semi-humanos costumam se organizar para persegui-los.

ORGANIZAÇÃO: Reflita muito sobre este item; ele determina as tendências sociais do monstro. Um grupo pode ser controlado por um líder. Por outro lado, um bando não possui líder, mas mantém uma ordem alimentar.

PERÍODO DE ATIVIDADE: A maioria dos monstros precisa descansar. Qual o período em que eles estão acordados? Quando é que eles dormem? Esses hábitos devem estar de acordo com a dieta e o clima/terreno da criatura.

DIETA: O que o monstro come? Nem todo monstro é um devorador de humanos. Um touro selvagem é tão perigoso quanto um tigre, mas não come carne. Lembre-se, presas e garras são típicas de carnívoros, enquanto chifres são mais comuns em herbívoros.

INTELIGÊNCIA: Evite a prática de criar monstros muito inteligentes ou muito estúpidos. Uma criatura que vive no meio da selva sem condições de desenvolver qualquer objeto de auxílio não é um ser muito inteligente. Criaturas de inteligência alta indicam sociedades civilizadas ou pelo menos ferramentas sofisticadas. Por outro lado, monstros que precisam lutar para sobreviver devem ter inteligência suficiente para subjugar seus inimigos.

TESOURO: Geralmente, apenas criaturas inteligentes acumulam tesouros. Muitas vezes, animais são convencidos (ou forçados) a guardar um tesouro para uma criatura inteligente. Muitos monstros não têm conhecimento do valor material dos tesouros que encontram e, por isso, abandonam ou deixam desprotegidos objetos raros, itens mágicos e outras preciosidades. Ao contrário, criaturas inteligentes usam todos os objetos mágicos que conseguem, e da na melhor maneira possível.

TENDÊNCIA: Essa é uma descrição superficial da moral e da postura ética do monstro. Uma criatura de inteligência animal não possui moral ou ética, mas é considerada de tendência *neutra*. Em geral, procure evitar

extremos que não tenham ligação com a personalidade do monstro.

QUANTIDADE/ENCONTRO: O número de monstros geralmente encontrados deve estar relacionado com os outros dados sobre a criatura. Carnívoros viajam em grandes grupos, enquanto herbívoros viajam em grandes grupos. Esse número também é uma boa maneira de manter um jogo balanceado; criaturas fracas são perigosas quando unidas e em grande número; por outro lado, um monstro forte, vivendo isoladamente, pode ser uma presa fácil para um grupo bem-organizado de aventureiros.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE: Elas incluem valores como dados de vida e CA, e devem ser compatíveis com as descrições físicas da criatura. Um monstro bem-elaborado luta de acordo com suas características naturais. Uma criatura pequena e felpuda, com olhos grandes e macios, não pode ter 25 dados de vida, CA -8, e muito menos atacar com vôos rasantes mortais. A quantidade de dano provocada deve refletir a potência da arma que está sendo utilizada. Evite formar monstros com muitos dados de vida e grande capacidade de provocar dano. O Mestre é a única pessoa que pode se divertir vendo um personagem sofrer 40 pontos de dano em uma só rodada; os jogadores não acham isso engraçado.

APARÊNCIA: Inclui a descrição física do monstro, seu tamanho, peso, cor (pele, cabelo, olhos, etc.), cheiro, sons, tipos de movimento (andar gracioso, postura desajeitada, etc.), roupas típicas e armas preferidas.

COMBATE: Inclui todas as habilidades e deficiências de combate. Não se esqueça de descrever as táticas e estratégias básicas usadas pelos monstros. Essas estratégias devem refletir as vantagens e desvantagens naturais da criatura.

HABITAT/SOCIEDADE: Como o monstro se relaciona com os estranhos ou outros de sua espécie? Quando eles trabalham em conjunto e quando lutam? Como escolhem seus líderes e como esses líderes governam? Quais são os objetivos desses monstros? Onde eles vivem e como isso afeta seu cotidiano? Eles usam ou elaboram ferramentas? Se sim, quais são e como são feitas? Por que este monstro possui um tesouro? Como ele o conseguiu? Como são formadas as famílias e quantos vivem em comunidade? O monstro possui algum aliado ou protetor? Com que frequência eles são vistos juntos?

ECOLOGIA: Este item pode incluir os tipos de alimentos consumidos pela criatura e quais são os seus predadores. Produtos feitos com partes do corpo do animal devem ser listados, como casacos de pele ou utensílios semelhantes. Porém, não transforme a descrição do seu monstro em uma lista de compras. Os PJs são heróis e não caçadores de criaturas raras. Relacione outros seres que vivem em harmonia com o monstro ou que competem com ele, além do tamanho e das características do seu território.

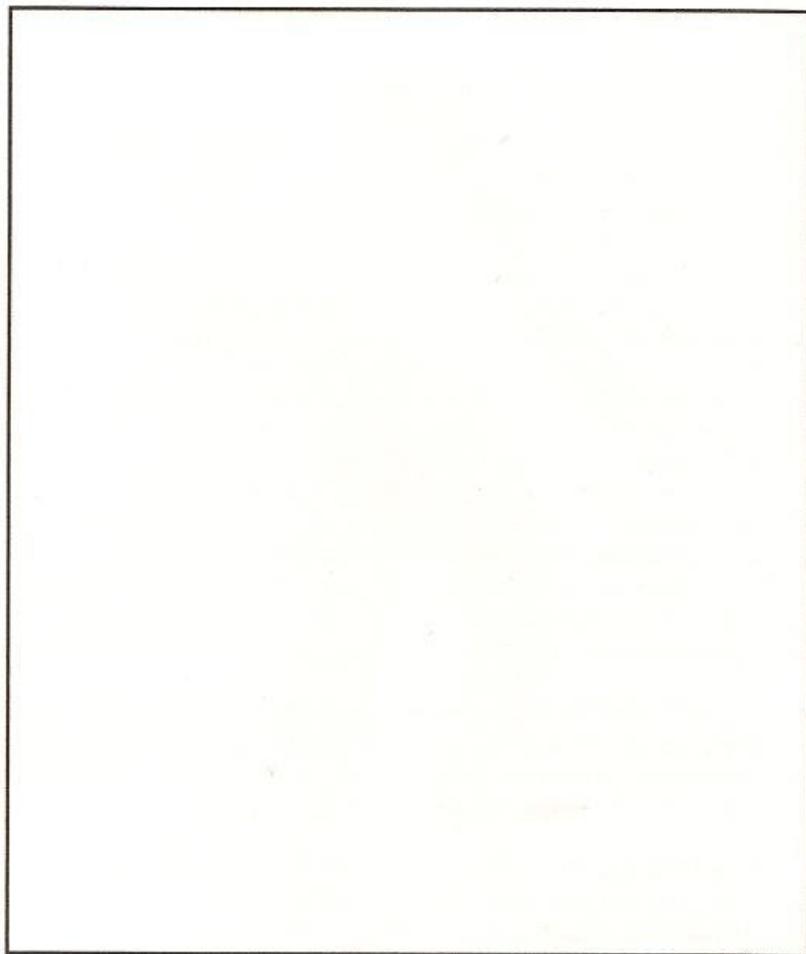
VARIAÇÕES: Se existem sub-raças importantes, elas devem ser descritas aqui. Essas variações podem incluir algum tipo de líder, uma raça de servos inferiores, ou algo especialmente criado pelo Mestre, como esqueletos que arremessam seus dedos como Dardos Místicos.

VALOR EM XP: Regras gerais para conceder pontos de experiência são fornecidas no Capítulo 8 do *LdM*. Os modificadores de dados de vida para monstros psiônicos são os seguintes: monstros que acessam devoções têm modificador de +1; monstros que acessam devoções e ciências têm modificador de +2.

Além dos modificadores de dados de vida listados no *LdM*, considere os seguintes modificadores opcionais: +1 para qualquer movimento especial que concede vantagens; +2 para proteção à magia acima de 50%; +1 para proteção à magia abaixo de 50%; +2 para Sopros-de-Dragão que podem causar mais de 20 pontos de dano por ataque; e +1 para quaisquer outros Sopros-de-Dragão.

CLIMA/TERRENO: _____
FREQUÊNCIA: _____
ORGANIZAÇÃO: _____
PERÍODO DE ATIVIDADE: _____
DIETA: _____
INTELIGÊNCIA: _____
TESOURO: _____
TENDÊNCIA: _____

QUANTIDADE/ENCONTRO: _____
CA: _____
MOVIMENTO: _____
DADOS DE VIDA: _____
TACO: _____
Nº DE ATAQUES: _____
DANO/ATAQUE: _____
ATAQUES ESPECIAIS: _____
DEFESAS ESPECIAIS: _____
PROTEÇÃO À MAGIA: _____
TAMANHO: _____
MORAL: _____
VALOR EM XP: _____



APARÊNCIA:

COMBATE

ECOLOGIA:

HABITAT/SOCIEDADE:

VARIAÇÕES:

APÊNDICE II: Tabelas para Convocar Criaturas

Convocar Criaturas I

- 1 Formiga gigante
- 2 Morcego imenso
- 3 Besouro de fogo
- 4 Bullywug
- 5 Goblin
- 6 Robgoblin
- 7 Jermilaine (3d4)
- 8 Kobold (3d4)
- 9 Sanguessuga gigante (1 DV)
- 10 Asqueroso
- 11 Orc
- 12 Rato gigante (3d4)

Convocar Criaturas II

- 1 Besouro
- 2 Centopéia gigante
- 3 Rã, gigante ou assassina
- 4 Gnoll ou flind
- 5 Lampréia terrestre
- 6 Homem-lagarto
- 7 Mestiço (2 DV)
- 8 Homem-lama
- 9 Aranha grande
- 10 Stirge
- 11 Sapo gigante
- 12 Troglodita

Convocar Criaturas III

- 1 Ankheg (3-4 DV)
- 2 Morcego gigante
- 3 Besouro
- 4 Bugbear
- 5 Mega centopéia
- 6 Carangueijo gigante
- 7 Crocodilo selvagem
- 8 Cão mortal
- 9 Cubo gelatinoso
- 10 Carniçal
- 11 Lagarto gigante
- 12 Homem-rato
- 13 Orc, orog
- 14 Osquip
- 15 Areia vivente
- 16 Escorpião grande
- 17 Cobra constritora
- 18 Aranha imensa
- 19 Doninha gigante
- 20 Ouriço terrestre

Convocar Criaturas IV

- 1 Ankheg (5-6 DV)
- 2 Macaco carnívoro
- 3 Banderlog
- 4 Ettercap
- 5 Gárgula
- 6 Carneçal
- 7 Cão demoníaco
- 8 Heucuva
- 9 Hidra, 5 cabeças
- 10 Lobisomem
- 11 Ogro
- 12 Limo cinzento
- 13 Urso-coruja
- 14 Escorpião imenso
- 15 Cobra constritora gigante
- 16 Sapo venenoso
- 17 Sapo de fogo
- 18 Vespa gigante
- 19 Lobo, worg
- 20 Yeti

Convocar Criaturas V

- 1 Ankheg (7-8 DV)
- 2 Cockatrice
- 3 Pantera deslocadora
- 4 Doppleganger
- 5 Vespão gigante
- 6 Hidra, 7 cabeças
- 7 Hidra, 8 cabeças
- 8 Leucrotta
- 9 Lagarto subterrâneo
- 10 Homem-javali
- 11 Márgula
- 12 Minotauro
- 13 Gosma ocre
- 14 Monstro oxidante
- 15 Rastro escorregadio
- 16 Cobra, gigante, venenosa
- 17 Aranha gigante
- 18 Gigante voerbeg
- 19 Lobo das estepe
- 20 Zumbi vudu

Convocar Criaturas VI

- 1 Basilisco
- 2 Besouro "stag"
- 3 Verme de carniça
- 4 Dracolisco
- 5 Dríade
- 6 Críto
- 7 Hidra, 8 cabeças
- 8 Lagarto minotauro
- 9 Mulher-tigre
- 10 Manticore
- 11 Ogro mago
- 12 Otyugh
- 13 Pírolisco
- 14 Salamandra
- 15 Aranha
- 16 Troll
- 17 Lobo metamorfo
- 18 Aparição
- 19 Wyvern
- 20 Yuan-ti

Convocar Criaturas VII

- 1 Basilisco superior
- 2 Behir ou centopéia gigante
- 3 Bulette
- 4 Quimera
- 5 Ettin
- 6 Golem de carne
- 7 Gorgon
- 8 Hidra, 10 cabeças
- 9 Hidra, 8 cabeças
- 10 Lagarto do fogo
- 11 Múmia
- 12 otyugh
- 13 Pudim negro
- 14 Estrangulador
- 15 Homem-vegetal
- 16 Lesma gigante
- 17 Hieraco esfinge
- 18 Troll, 2 cabeças
- 19 Umber hulk
- 20 Xorn

Convocar Criaturas VIII

- 1 Besouro rinoceronte
- 2 Gigante, do fogo ou do gelo
- 3 Gigante deformado
- 4 Golem de pedra
- 5 Gorgimera
- 6 Hidra, 12 cabeças
- 7 Hidra de Lerna, 8 cabeças
- 8 Pudim marrom
- 9 Remorhaz
- 10 Monstro oxidante
- 11 Fogo fátuo
- 12 Verme púrpura

CONJURAR ANIMAIS

DV	Jogada	Animal	Valor	DV	Jogada	Animal	Valor	DV	Jogada	Animal	Valor			
1	01-10	Babuíno	1 1/4	4	46-50	Lince gigante	2 1/2	6	01-25	Urso marrom	6 1/4			
	11-25	Cão selvagem	1 1/4		51-60	Mula	3		26-50	Leão	5 1/2			
	26-35	Águia grande	1		61-70	Camelo	3		51-75	Porco-espinho gigante	6			
	36-40	Águia sanguinária	1 1/4		71-80	Stag	3		76-00	Tigre	6 1/4			
	41-50	Chacal	1/2		81-90	Lobo	2 1/2		7	01-50	Javali gigante	7		
	51-55	Pequeno mamífero	varia		91-00	Carcaju	3			51-00	Onça pintada	6 1/2		
	56-60	Pequeno animal	varia		5	01-10	Urso negro		3 1/4	8	01-50	Urso das cavernas	7 1/2	
	61-65	Lontra	3/4			11-25	Javali selvagem		3 1/4		51-00	Tigre dentes de sabre	7 1/2	
	66-70	Lontra marinha	1 1/4			26-40	Águia gigante		4	9	—	Olifante	8 1/2	
	71-80	Coruja comum	1			41-50	Jaguar		4 1/4		10	—	Urso polar	10
	81-90	Rato gigante	1/2			51-60	Leopardo		3 1/2			11	—	Elefante africano
	91-00	Gambá	1/4			61-75	Coruja gigante		4		12		—	Mastodonte
2	01-70	Bando de animais	2	76-90		Doninha gigante	3 3/4	13	—			Mamute	13	
	71-80	Texugo	1 1/2	91-00		Lobo horrendo	3 3/4		14+		—	Baleia	(até 36)	
	81-00	Cavalo selvagem	2	5		01-15	Macaco carnívoro	5			Stag: Um grande cervo macho cujos chifres provocam 2-8 pontos de dano e os cascos provocam 1-3 pontos de dano cada um. Stag gigante: Um stag muito grande, medindo 2,1 metros de altura e pesando cerca de 750 quilos. Seus chifres causam 4-16 (4d4) pontos de dano e seus cascos infligem 1-4 pontos de dano cada.			
	3	01-05	Texugo gigante			3	16-25	Búfalo				5		
		06-10	Javali, warthog			3	26-40	Hiena gigante				5		
		11-15	Cavalo selvagem			2 1/2	41-55	Lontra gigante	5					
16-20		Guepardo	3		56-70	Gambá gigante	5							
21-30		Cão de guerra	2 1/2		71-85	Stag gigante	5							
31-35		Hiena selvagem	3	86-00	Carcaju gigante	5								
36-45	Leão da montanha	3 1/4												

GUIA DE TERRENOS

Planos: declives, gramados, pradarias, campinas, savanas, estepes, tundras

Arbustivos: arbustos, moitas e outras plantas pequenas

Florestas: matas, bosques, selvas, arvoredos

Acidentados: terras ruins (badlands)

Colinas: áreas costeiras, dunas, cordilheiras (desfiladeiros e vales)

Montanhas: geleiras, picos

Desertos: regiões estéréis e abandonadas

Pântanos: brejos, charcos, pântanos

Represas: lagos, lagoas, poças

Tabelas para Convocar Criaturas

Encontros Especiais: Jogue os dados de acordo com a tabela apropriada. Se o encontro obtido não for viável, então ele não ocorre.

Encontros em Superfície: Monstros não-inteligentes têm 75% de chance de serem atraídos por explosões de óleos flamejantes; esse percentual sobe para 90% se a criatura tiver sido queimada pela explosão. Grandes quantidades de comida atiradas ao mar provocam encontros em 50% dos casos

Cardume: É um grande grupo de peixes de uma mesma espécie, a versão aquática dos rebanhos. Eles só atacam se estiverem controlados magicamente. Se entrarem em pânico, eles se espalham, obstruindo a visão e o movimento de qualquer outro ser próximo. Se for grande o suficiente, o cardume pode provocar dano (de 1-2 até 1-8, dependendo do tamanho).

Navio-Fantasma: Este é um navio perdido controlado por mortos-vivos. Apesar de poder ser visto a qualquer hora, ele costuma atacar à noite, quando seus líderes atingem o ponto máximo de poder. Jogue 1d100 duas vezes; uma para a tripulação e outra para os líderes. Tripulação: 01-40 = 01-40 esqueletos; 41-80 = 01-40 zumbis; 81-00 = 10-20 zumbis vudus. Líderes: 01-30 = wights; 31-60 = 1-3 aparições; 61-80 = 1-2 espectros; 81-95 = 1-2 fantasmas; 96-00 = 1 lich.

Perigos (gelo): Incluem desde enormes montanhas de gelo até 10-20 pequenos flocos triturados. Contatos bruscos com grandes quantidades de gelo reduzem a navegabilidade em 5%, sendo necessário um teste de navegabilidade para que se mantenha o controle da embarcação.

Algas Marinhas: Incluem grandes massas flutuantes de algas e aglomerações de plantas na superfície. As primeiras reduzem a velocidade do navio em 50%. As segundas têm 10-100 de altura e reduzem a visão em 3 metros. Ambas geram 40% de chance para novos encontros se forem atravessadas ou investigadas.

Navios Naufragados: Vítimas de alguma tempestade, ou ataque inimigo, muitos dos navios naufragados mantêm sua carga original e alguns deles são habitados por monstros. Faça uma jogada de porcentagem: 01-10 = o navio possui tesouros de mercadores; 11-20 = nenhum tesouro encontrado; 21-60 = 2-24 lacedons; 61-00 = monstro (jogue os dados e compare com uma tabela adequada).

Encontros Especiais: Podem incluir morkoths, vermes púrpuras, sobreviventes de naufrágios, um olho das profundezas, tempestades repentinas, algas que, se comidas, concedem o dom de respirar embaixo d'água, moluscos gigantes, versões aquáticas de plantas carnívoras, gigantes das tempestades, e outras coisas mais.

Convocar Criaturas Aquáticas, Água Salgada

Convocar Criaturas I	Convocar Criaturas IV	Convocar Criaturas VI
1 Barracuda (1DV)	1 Cavalo-marinho	1 Enguia marinha
2 Lampréia comum	2 Kapocinth (gárgula)	2 Narval
3 Sereia	3 Lagosta gigante (crustáceo)	3 Polvo
4 Lontra marinha	4 Ogro merrow gigante	4 Homem-foca superior
5 Piranha (3d4)	5 Lontra gigante	5 Tubarão (7-8 DV)
6 Ouriço negro	6 Tubarão (3-5 DV)	6 Cobra marinha gigante (8 DV)
	7 Tritão	
	8 Ouriço amarelo	
Convocar Criaturas II	Convocar Criaturas V	Convocar Criaturas VII
1 Barracuda (2 DV)	1 Crocodilo gigante	1 Arraia gigante
2 Golfinho	2 Lampréia marinha	2 Lesma marinha gigante
3 Locathah	3 Troll	3 Cobra marinha gigante (10 DV)
4 Arraia, ixitxachitl	4 Leão-marinho	4 Lula gigante
5 Arraia	5 Selkie	
6 Cavalo-marinho	6 Tubarão (5-6 DV)	Convocar Criaturas VIII
7 Homem-foca inferior	7 Aranha marinha gigante	1 Olho das profundezas
8 Ouriço verde	8 Víbora aquosa	2 Dragão-tartaruga
Convocar Criaturas III	9 Ouriço prateado	3 Kraken*
1 Barracuda (3 DV)	0 Jogue novamente com 1d8	4 Tubarão gigante
2 Caranguejo gigante		5 Vodyanoi (16 DV)*
3 Lacedon, carniçal		6 Baleia assassina
4 Sahuagin		7 Pequena baleia herbívora (12 DV)
5 Selkie		8 Verme púrpura
6 Ouriço vermelho		

* Se for obrigada a agir contra sua natureza e tendência, esta criatura terá 10% de chance de sair do controle da magia, passando a agir livremente.

Encontros Especiais: Jogue os dados de acordo com a tabela apropriada. Se o encontro obtido não for viável, então ele não ocorrerá.

Encontros em Superfície: Monstros não-inteligentes têm 75% de chance de serem atraídos por explosões de óleos flamejantes; esse percentual sobe para 90% se a criatura tiver sido queimada pela explosão. Grandes quantidades de comida atiradas ao mar provocam encontros em 50% dos casos.

Cardume: É um grande grupo de peixes de uma mesma espécie, a versão aquática dos rebanhos. Eles só atacam se estiverem controlados magicamente. Se entrarem em pânico, eles se espalham, obstruindo a visão e o movimento de qualquer outro ser próximo. Se for grande o suficiente, o cardume pode provocar dano (de 1-2 até 1-8, dependendo do tamanho).

Navio Fantasma: Este é um navio perdido controlado por mortos-vivos. Apesar de poder ser visto a qualquer hora, ele costuma atacar à noite, quando seus líderes atingem o ponto máximo de poder. Jogue 1d100 duas vezes; uma para a tripulação e outra para os líderes. Tripulação: 01-40 = 01-40 esqueletos; 41-80 = 01-40 zumbis; 81-00 = 10-20 zumbis vudus. Líderes: 01-30 = wights; 31-60 = 1-3 aparições; 61-80 = 1-2 espectros; 81-95 = 1-2 fantasmas; 96-00 = 1 lich.

Perigos (navegação): Embarcações cujos capitães não têm um bom conhecimento sobre as condições geográficas dos locais em que navegam podem encontrar dificuldades. A presença de recifes e bancos de areia, que constantemente mudam de lugar, pode provocar dano ou fazer com que navios encalhem.

Algas Marinhas: Incluem grandes massas flutuantes de algas e aglomerações de plantas na superfície. As primeiras reduzem a velocidade do navio em 50%. As segundas têm 10-100 metros de altura e reduzem a visão em 3 metros. Ambas geram 40% de chance para novos encontros se forem atravessadas ou investigadas.

Encontros Especiais: Podem incluir morkoths, vermes púrpuras, sobreviventes de naufrágios, um olho das profundezas, tempestades repentinas, algas que, se comidas, concedem o dom de respirar embaixo d'água, moluscos gigantes, versões aquáticas de plantas carnívoras, gigantes das tempestades, e outras coisas mais.

Convocar Criaturas Aquáticas, Água Doce

Convocar Criaturas I	Convocar Criaturas IV	Convocar Criaturas VI
1 Rã gigante (1 DV)	1 Besouro d'água gigante	1 Enguia marinha
2 Koalinh (robogoblin)	2 Crustáceo gigante	2 Agulhão gigante
3 Lampréia comum	3 Gárgula	3 Polvo
4 Nixie (3d4)	4 Kelpie	4 Homem-foca superior
5 Lontra comum	5 Ogro merrow	5 Cobra marinha gigante (8 DV)
6 Piranha (3d4)	6 Lontra gigante	6 Vodyanoi (8 DV)
	7 Peixe-espinho gigante	
	8 Aranha aquática gigante	
Convocar Criaturas II	Convocar Criaturas V	Convocar Criaturas VII
1 Enguia elétrica	1 Crocodilo gigante	1 Peixe-gato gigante
2 Rã gigante (2 DV)	2 Enguia elétrica gigante	2 Greenhag
3 Kuo-toa	3 Troll	3 Naga aquática
4 Sanguessuga gigante (2 DV)	4 Víbora aquosa	4 Cobra marinha gigante (10 DV)
5 Homem-lagarto		
6 Piranha gigante		
Convocar Criaturas III		Convocar Criaturas VIII
1 Caranguejo gigante		1 Lesma marinha gigante
2 Crocodilo comum		2 Dragão-tartaruga (12 DV)
3 Rã gigante (3 DV)		3 Kuo-toa
4 Lacedon (carniçal)		4 Verme púrpura

GRUPOS DE PDMs

Para evitar problemas, crie os grupos de PDMs antes dos jogos. As tabelas permitem que grupos sejam formados rápida e imparcialmente, conferindo ao Mestre o direito de fazer qualquer alteração que torne sua campanha mais interessante. As tabelas podem ser consideradas como um ponto de partida.

Um grupo típico de PDMs possui dois doze integrantes — com dois a cinco personagens principais e o restante sendo formado por aliados ou seguidores.

Personagens: A Tabela de Personagem fornece a estrutura de um grupo comum, através da determinação do número e das classes de personagens encontrados. Determine as raças dos personagens (20% semi-humanos) e aqueles que são multiclasse (os resultados dos multiclasses podem exceder os limites da Tabela de Personagem).

Equipamento e Nível dos Personagens: Nesse item, os PDMs são muito semelhantes aos PdJs, porém o nível máximo atingido por um PDM (com raras exceções) é o 12°. Armas, armaduras e equipamentos são típicos; um guerreiro de 1° nível usa brunea ou cota de malha e carrega poucos objetos. Ao atingir o 2° nível, o guerreiro passa a usar loriga segmentada ou armadura simples e completa seu equipamento, com óleo, água benta, espelhos, etc. As habilidades mágicas dos PDMs são usadas em combate. Tenha consciência de que se um PDM for derrotado, os seus itens mágicos poderão ser confiscados pelos jogadores.

Magias dos Personagens: São escolhidas pelo Mestre de acordo com o grupo de PDMs formado. Magos limitam suas práticas às magias que conhecem. O mesmo ocorre com aliados que conhecem a arte arcana.

Aliados: Os PDMs principais sempre têm dois a cinco aliados, variando conforme o tamanho do grupo. Se um encontro estiver abaixo do 3° nível de uma caverna, todos aqueles que estiverem com os PDMs serão aliados.

As classes e as raças dos aliados são determinadas de acordo com os personagens principais. PDMs conseguem aliados não só devido ao seu Carisma, mas também de acordo com as afinidades entre os personagens (exemplo, um paladino jamais seguiria um ladrão). O nível de um aliado é igual a um terço do nível do seu líder (arredondado para cima). Se o nível do líder é acima de 8, os aliados ganham 1 nível adicional para cada três completados pelo líder. Dessa forma, um mago de 5° nível pode ter aliados de 2°, enquanto um clérigo de 11° nível pode ter aliados de 5° (4+1). Aliados usam

armas e armaduras semelhantes aos de seus líderes, porém estes possuem equipamentos mais sofisticados. Seus conhecimentos mágicos são similares aos de seus líderes, mas demonstram inferioridade.

Homens-de-armas: a única coisa necessária para esse grupo especial de aliados é o número de pontos de vida. Eles têm armaduras frágeis e poucas armas; por exemplo, corselete de couro batido, besta e adaga, ou, na melhor das hipóteses, brunea, escudo, lança, espada longa e mochila. Eles raramente são encontrados abaixo do 3° nível de uma caverna.

TABELA DE PERSONAGEM

Número Obtido	Tipo de Personagem*	Número Máximo por Grupo
01-17	Clérigo	3
18-20	"Druída"	2
21-60	Guerreiro	5
61-62	"Paladino"	2
63-65	"Ranger"	2
66-86	Mago	3
87-88	"Especialista"	1
89-98	Ladrão	4
99-00	"Bardo"	1

* Geralmente, 20% desses personagens são não-humanos.

TABELA DE RAÇA

Número Obtido	Raça	% de Multiclasse
01-30	Anão*	15%
31-55	Elfo	85%**
56-65	Gnomo*	25%
66-90	Meio-elfo*	85%**
91-00	Halfling*	10%

* Em grupos de tendência maligna, todas essas criaturas serão meio-orcs (elfos serão drows renegados). A chance de um meio-orc ser multiclasse é de 50%: guerreiro-ladrão (01-33), guerreiro-clérigo (34-45), ou clérigo-ladrão (45-50).

** Se o número obtido para multiclasse está entre 01-20, o personagem apresenta três classes.

Níveis de Multiclasse: Para duas classes, subtraia 1 nível; para três classes, subtraia 2 níveis. Ajuste cada classe de acordo com os limites máximos permitidos por raça.

ITENS MÁGICOS PARA GRUPOS DE PDMs

Nível	Chance	Nº de itens	Tabela
1°	10%	1	I
2°	20%	2	I
3°	30%	2	I
	10%	1	II
4°	40%	2	I
	20%	1	II
5°	50%	2	I
	30%	1	II
6°	60%	3	I
	40%	2	II
7°	70%	3	I
	50%	2	I
	10%	1	III
8°	80%	3	I
	60%	2	II
	20%	1	III
9°	90%	3	I
	70%	2	II
	30%	1	III
10°	*	3	I
	80%	2	II
	40%	1	III
11°	*	3	I
	90%	2	II
	50%	1	III
	10%	1	IV
12°	*	3	I
	*	2	II
	60%	1	III
	20%	1	IV
13°+	*	3	I
	*	2	II
	*	1	III
	60%	1	IV

* Os itens são concedidos automaticamente, não é necessário jogar os dados.

Use a determinação aleatória apenas quando qualquer item mágico geral puder ser utilizado pelo personagem. Note que alguns dos itens são fornecidos em grupos ou múltiplos.

ITENS MÁGICOS PARA ENCONTROS DE PERSONAGENS

TABELA I

Número	Item (1d20)
1	2 poções: cura, vôo
2	2 poções: cura extra, metamorfosear-se
3	2 poções: resistência ao fogo, velocidade
4	2 poções: cura, força de gigante
5	2 poções: heroísmo, invulnerabilidade
6	2 poções: controle humano, levitação
7	2 poções: controlar animais, diminuição
8	1 pergaminho: 1 magia, esfera 1-6
9	1 pergaminho: 2 magias, esferas 1-4
10	1 pergaminho: proteção à magia
11	1 anel: controlar mamíferos
12	1 anel: proteção +1
13	1 armadura: couro +1
14	1 escudo: +1
15	1 espada: +1 (sem habilidades especiais)
16	10 flechas: +1
17	4 dardos: +1
18	1 adaga: +1
19	1 azagaia: +2
20	1 maça: +1

TABELA II

Número	Item (1d20)
1	2 poções: super-heroísmo, óleo de eterealização
2	2 poções: PES, forma gasosa
3	1 pergaminho: 3 magias, esferas 2-9 ou 2-7
4	2 anéis: resistência ao fogo, invisibilidade
5	1 anel: proteção +2
6	1 cajado: golpeador
7	1 varinha: dardos místicos
8	1 varinha: maravilhas
9	1 par de braceletes de defesa CA 4
10	1 broche de proteção
11	1 manto élfico
12	1 poeira do aparecimento
13	1 estatueta: "serpentine owl"
14	3 azagaias de relâmpago
15	1 "jar Keoghtom's ointment"
16	1 robe dos itens úteis
17	1 conjunto: cota de malha +1, escudo +2
18	1 conjunto: cota de malha +3
19	1 espada: +2 (ou +1 com habilidades*)
20	2 armas: besta de velocidade, martelo +3

TABELA III

Número	Item (1d20)
1	1 anel: armazenar magias
2	1 anel: proteção mental
3	1 bastão: cancelamento
4	1 cajado: comando
5	1 varinha: pavor
6	1 varinha: anulação
7	1 bolsa de truques
8	1 par de botas da velocidade
9	1 par de botas de caminhar e pular
10	1 manto do deslocamento
11	1 colar dos projéteis
12	1 flauta dos esgotos
13	1 corda de escalar
14	1 corda de enlaçamento
15	1 escaravelho de proteção
16	1 conjunto: armadura simples +2, escudo +3
17	1 escudo: +5
18	1 espada: +3 (ou +2 com habilidades*)
19	1 maça ou martelo: +2
20	1 lança: +2

TABELA IV

Número	Item (1d20)
1	1 anel: Djinn
2	1 anel: influenciar humanos
3	1 anel: refletir magias
4	1 bastão: destruição
5	1 bastão: terror
6	1 varinha: relâmpagos ou fogo
7	1 varinha: ilusão
8	1 cajado: trovões e relâmpagos
9	1 amuleto de proteção do espírito
10	1 cubo de força
11	1 baralho da ilusão
12	1 olhos do encantamento
13	1 elmo da teleportação
14	1 trombeta da destruição
15	1 robe da camuflagem
16	1 pedra da sorte
17	1 conjunto: armadura simples +3, escudo +4
18	1 espada: + (ou +3 com habilidades*)
19	1 flecha: mortal (classe de personagem)
20	1 rede: aprisionamento

* Se o item tiver Inteligência, esta não ultrapassará 16.

ÍNDICE REMISSIVO



A

ABOLETE	6
ANÃO	
das Montanhas	94
das Colinas	94
Derro	96
Duergar	96
ANKHEG	7
APARIÇÃO	365
ARAKOCRA	5
ARANHA	326
Colossal	
Espada	
Gigante	
Grande	
Imensa	
Interplanar	
Tarântula	
ARGOS	9
ASAS SOMBRIAS	157
Mariposa	
Lagarta mortal	
ASSOMBRAÇÃO	186
AURUMVORAX	10

B

BAATEZU	11
Abishai negro	
Abishai verde	
Abishai vermelho	
Demônio das profundezas	
BALEIA	358
Assassina	
Comum	
Gigante	
Leviatã	
Narval	
BANSHEE	13
BASILISCO	14

Dracolisco	
Inferior	
Superior	
BEHOLDER	21
Abelha-rainha	
Arcano	
Beijo mortal	
Diretor	
Esfera anciã	
Espectador	
Examinador	
Mago	
Morto-vivo	
Olho das profundezas	
Orbus	
Soldado	
Supervisor	
Tirano	
Vigia	
BEHIR	20
BESOURO GIGANTE	18
Água	
Bombardeiro	
Fogo	
Galhado	
Irritante	
Rinoceronte	
BOLOR	255
Amarelo	
Marrom	
Vermelho	
BROWNIE	31
Killmoulis	
BRUXA	181
Anis	
Mar	
Verde	
BUGBEAR	32
BULETTE	33
BULLYWUG	34

C

CAÇADOR INVISÍVEL	208
CAÇADOR	
SUBTERRÂNEO	40
CÃO	57
Guerra	
Morte	
Selvagem	
Teleportador	
CÃO DA LUA	58

CÃO INFERNAL	187
CARNIÇAL	131
Carneçal	
Lacedon	
CATOBLEPAS	39
CAVALEIRO DA MORTE	52
CAVALO	194
Carga	
Leve	
Médio	
Montaria	
Mula	
Pesado	
Pônei	
Pônei das estepes	
Selvagem	
CAVALO-MARINHO ...	189
CENTAURO	41
CENTOPÉIA	42
Gigante	
Imensa	
Megacentopéia	
Verme do túnel	
CHACAL	
METAMORFO	210
COCATRIZ	45
Piolis	
COLOSSO	123
Humanóide	
Inseto	
Réptil	
COUATL	46
CRIADOR DAS	
PROFUNDEZAS	53
CROCODILO	49
Gigante	
CRUSTÁCEO GIGANTE	50
Caranguejo	
Lagosta	

D

DEVORADOR DE	
INTELECTOS	207
Adulto	
Larva	
DEVORADOR DE	
MENTES	251
DEVORADOR DE	
PENSAMENTOS	341
DIABRETE	201
DIABRETE MEPHIT	202

Brumas	
Fogo	
Fumaça	
Gelo	
Lava	
Vapor	
DINOSSAURO	54
Anquilossauro	
Deinonico	
Diplodoco	
Elasmossauro	
Estegossauro	
Lambeossauro	
Pteranodonte	
Tiranossauro	
Tricerátops	
DOPPLEGANGER	60
DRAGÃO GERAL	63
DRAGÕES CROMÁTICOS	
Azul	66
Branco	69
Negro	65
Verde	67
Vermelho	68
DRAGÕES GEMA	
Ametista	70
Cristal	71
Esmeralda	72
Safira	73
Topázio	74
DRAGÕES METÁLICOS	
Bronze	76
Cobre	77
Latão	75
Ouro	78
Prata	79
DRAGÃO DE AÇO	86
DRAGÃO AMARELO	87
DRAGÃO DAS	
BRUMAS	84
DRAGÃO MARROM	80
DRAGÃO DE	
MERCÚRIO	83
DRAGÃO DAS	
NUVENS	81
DRAGÃO DAS	
PROFUNDEZAS	82
DRAGÃO DAS	
SOMBRA	85
DRAGÃO LICH	61
DRAGÃO TARTARUGA	88
DRAGONE	92
DRAGONETE DRAGÃO	

FADA 89
 DRAGONETE PSEUDO
 DRAGÃO 91
 DRAGONETE RÉPTIL
 DE FOGO 90
 DRÍADE 93

E

ELEFANTE 107
 Africano
 Mamute
 Mastodonte
 Olifante
 ELEMENTAL, GERAL ... 98
 ELEMENTAL, AR
 E TERRA 99
 ELEMENTAL, FOGO
 E ÁGUA 100
 ELEMENTAL
 COMPOSTO 105
 Nuvem negra da
 vingança
 Skriaxit
 Tempestade
 Tempestade ártica
 ELEMENTAL DA ÁGUA-
 SIMILAR 101
 Nereida
 Víbora aquosa
 ELEMENTAL DO
 AR-SIMILAR 104
 Servo aéreo
 Sífide
 ELEMENTAL DO
 FOGO-SIMILAR 103
 Salamandra
 Serpente de fogo
 ELEMENTAL DA
 TERRA-SIMILAR 102
 Areia viva
 Minerador
 ELFO 108
 Cinzento (Fada)
 Floresta (Silvestre)
 Meio-elfo
 ELFO AQUÁTICO 110
 Malenti
 ELFO DROW (NEGRO) 112
 Drider
 ENTE 346
 ENXAME 206

Formigas assassinas
 Gafanhotos
 ESCORPIÃO 309
 Gigante
 Grande
 Imenso
 ESFINGE 324
 Andro-esfinge
 Crio-esfinge
 Gino-esfinge
 Hieraco-esfinge
 ESPECTRO 323
 ESPREITADOR 229
 Agarrador
 Minerador
 ESQUELETO 315
 Animal
 Monstro
 ESQUELETO
 GIGANTE 316
 ESQUELETO
 GUERREIRO 317
 ESTRANGULADOR 304
 ETTERCAP 114

F

FANTASMA 130
 FELINOS GRANDES 36
 Guepardo
 Jaguar
 Leão
 Leão da montanha
 Leão pintado
 Leopardo
 Lince gigante
 Tigre dentes-de-sabre
 Tigre selvagem
 FELINOS PEQUENOS ... 38
 Doméstico
 Élfico
 Selvagem
 FÊNIX 288
 FEYR 116
 Superior
 FOGO FÁTUO 361
 FUNGO 120
 Ascomóide
 Esporo gasoso
 Ficomóide
 Guardiã
 Violeta

G

GALEB DUHR 122
 GANCHO 193
 GÁRGULA 125
 Márgula
 GARRA RASTEJANTE .. 48
 GÊNIO 126
 Dao
 Djinn
 Efreeti
 Jann
 Marid
 GIBBERLING 149
 GIFF 150
 GIGANTE DAS
 BRUMAS 138
 GIGANTE CICLOPE ... 133
 GIGANTE DAS
 COLINAS 141
 GIGANTE DO
 DESERTO 134
 GIGANTE ETTIN 135
 GIGANTE FIRBOLG ... 136
 GIGANTE DO FOGO ... 137
 GIGANTE FOMORIAN 139
 GIGANTE DO GELO ... 140
 GIGANTE DAS
 MONTANHAS 143
 GIGANTE DAS
 NUVENS 132
 GIGANTE DOS
 RECIFES 144
 GIGANTE DAS
 ROCHAS 145
 GIGANTE DAS SELVAS 142
 GIGANTE SILVESTRE
 (VOADKYN) 148
 GIGANTE DAS
 TEMPESTADES 146
 GIGANTE VERBIG 147
 GITH 151
 GITH, PIRATA 152
 GITHYANKI 153
 GITHZERAI 155
 GNOLL 158
 Flind
 GNOMO 159
 Floresta
 Inventor
 Rocha
 Svirfneblin

GNOMO SPRIGGAN ... 162
 GOBLIN 163
 GOLEM ESPANTALHO 170
 GOLEM FANTOCHE ... 168
 GOLEM GÁRGULA 169
 GOLEM NECROFÍDIO 170
 GOLEM DE OSSOS 168
 GOLEM DE VIDRO 169
 GOLEM INFERIOR 167
 Barro
 Carne
 GOLEM SUPERIOR 166
 Ferro
 Pedra
 GOLEM, GERAL 164
 GOLEM, VARIAÇÕES
 DE PEDRA 171
 GOLFINHO 59
 GORGON 172
 GRELL 173
 Filósofo
 Operário
 Patricarca
 GREMLIN 174
 Fremlin
 Galltrit
 Mite
 Snyad
 GREMLIN JERMLAINE 176
 GRIFO 178
 GRIMLOCK 179
 GRIPPLI 180
 GUARDIÃO DA
 CRIPTA 51
 GUARDIÃO
 YUGOLOTH 371
 Inferior
 Menor
 Superior

H

HALFLING 183
 Pespeludos
 Robusto
 Tiposalto
 HARPIA 184
 HEUCUVA 188
 HIDRA 200
 Crio-hidra
 Lerna

ÍNDICE REMISSIVO

Piro-hidra
 HIPOGRIFO 190
 HOMEM-BOLOR 256
 HOMEM-ANIMAL 30
 Comum
 Superior
 HOMEM
 CARANGUEJO 47
 HOMEM-
 ESCORPIÃO 245
 HOMEM-LAMA 260
 HOMEM-LAGARTO 227
 HOMÚNCULO 192
 HUMANO 196

I

INSETO 204
 Abelha operária
 Abelha soldado
 Aratha
 Aspis fêmea
 Aspis larva
 Aspis zangão
 Carrapato gigante
 Cupim escavador
 gigante
 Operário
 Rainha
 Rei
 Soldado
 Escaravelho assassino
 Formiga gigante
 Formiga leão
 Grilo da caverna
 Horax
 Inseto de orelha
 Libélula gigante
 Libélula larva
 Louva-a-deus
 Mamangava
 Marimbondo gigante
 Mosca das chamas
 Mosca varejeira
 Mutuca
 Pernicon
 Vagalume gigante
 Vespa gigante
 IXITXACHITL 209

K

KENKU 211
 KI-RIN 212
 KIRRE 213
 KOBOLD 214
 Urd
 KUO-TOA 215

L

LAGARTO 226
 Fogo
 Gigante
 Minotauro
 Subterrâneo
 LAGARTO DO BARRO 259
 LÂMIA 217
 Nobre
 LAMMASU 218
 Inferior
 Superior
 LEÃO DO MAR 310
 LEPRECHAUN 220
 LESMA GIGANTE 319
 LEUCROTTA 221
 LICANTROPO, GERAL 230
 LICANTROPO,
 HOMEM-CORVO 238
 LICANTROPO,
 HOMEM-JAVALI 235
 LICANTROPO, HOMEM-
 MORCEGO 233
 LICANTROPO,
 HOMEM-RATO 237
 LICANTROPO,
 HOMEM-URSO 234
 LICANTROPO,
 LOBISOMEM 240
 LICANTROPO,
 LOBO-MARINHO 232
 LICANTROPO,
 MULHER-RAPOSA ... 236
 LICANTROPO,
 MULHER-TIGRE 239
 LICH 222
 Arquilich

Demilich
 LIMO, MUCO, GOSMA
 Criatura do
 mucu oliva 276
 Cubo gelatinoso 278
 Gosma atordoante ... 276
 Gosma mostarda 276
 Gosma ocre 278
 Limo cinza 278
 Limo cristalino 278
 Mucu oliva 276
 Mucu verde 278
 Rastreador
 escorregadio 280
 LOBO 362
 Ancestral
 Das estepes
 Worg
 LOBO-METAMORFO ... 363
 LOCATHAH 228
 LULA GIGANTE 331

M

MAMÍFEROS 241
 Alce
 Babuíno selvagem
 Banderlog
 Bhaergala
 Bode
 Boi maldito
 Carcaju
 Chacal
 Chattur
 Cooshee
 Dakon
 Debbi
 Doninha
 Gambá
 Gorila
 Hiena
 Hsing-sing
 Javali
 Javali africano
 Losel
 Macaco carnívoro
 Macaco-aranha
 Porco-espinho marrom
 Porco-espinho negro
 Rothé

Sleek
 Taer
 Texugo
 Tyrg
 MAMÍFEROS,
 PEQUENOS 244
 Arminho
 Camundongo
 Castor
 Coelho
 Esquilo
 Esquilo negro gigante
 Esquilo voador
 Furão
 Gopher
 Guaxinim
 Lontra
 Lontra marinha
 Macaco
 Marmota
 Marta
 Opossum
 Ouriço
 Porco doméstico
 Porco gigante
 Porco selvagem
 Raposa
 Rato almiscarado
 Tâmia
 Toupeira
 MAMÍFEROS,
 REBANHOS 244
 Antílope
 Búfalo
 Camelo
 Gado
 Ovelha
 MANTÍCORA 246
 MANTOR 44
 MEDUSA 245
 Superior
 MEDUSA, MAEDAR.... 248
 Glyptar
 MEIO-OGRO 274
 MICONID (HOMEM
 FUNGO) 264
 MÍMICO 250
 Assassino
 Comum
 MINOTAURO 252
 MONSTRO DA
 FERRUGEM 305

- MONSTRO SU 333
MORCEGO 15
 Azymth
 Caçador noturno
 Comum
 Grande
 Imenso
 Sinistro
MORKOTH 258
MORTE ESCARLATE
 (NÉVOA) 253
MULHER-CISNE 334
 Pássaro donzela
MÚMIA 261
MÚMIA SUPERIOR 262
MURO VIVO 224
NAGA 266
 Aquática
 Espiritual
 Guardiã
NAGA NEGRA 267
NEOGI 268
 Grande mestre ancião
NÉVOA VAMPIRA 254
NINFA 270
- O**
- OCULTO 8
OGRO 272
 Morrow
 Ogro mago
OLHO ALADO 115
ORC 281
 Orog
OTYUGH 283
 Neotyugh
OURIÇO 354
 Amarelo
 Prateado
 Preto
 Terrestre
 Verde
 Vermelho
- P**
- PANTERA
- DESLOCADORA 56
PÁRIA 257
PÁSSARO 27
 Abutre
 Abutre gigante
 Águia
 Águia gigante
 Cegonha gigante
 Cisne
 Condor
 Coruja
 Coruja falante
 Coruja gigante
 Corvo
 Eblis
 Emre
 Gavião
 Gavião sanguinário
 Gralha
 Terrestre
PÁSSARO ROCA 303
PÉGASO 285
PEIXE 117
 Arraia
 Arraia gigante
 Arraia venenosa
 Bagre gigante
 Barracuda
 Carpa gigante
 Cavalo-marinho gigante
 Enguia elétrica
 Enguia gigante
 Enguia marinha
 Lampreia
 Lampreia gigante
 Lampreia terrestre
 Peixe-dragão
 Peixe-espinho gigante
 Piranha
 Quiper (Piranha)
 Tubarão
 Tubarão gigante
PERFURADOR 290
PERYTON 286
PESADELO VOADOR 269
PLANTAS
 INTELIGENTES 293
 Árvore dos enforcados
 Árvore espiã
 Cão de espinhos
 Homem-vegetal
 Kelpie
- Oblivix
Orvalheira gigante
Vinha estranguladora
PLANTAS
PERIGOSAS 291
 Almíscar amarelo
 Arbusto lança-espinhos
 Arbusto serrilhado
 Corruptora ácida
 Flor tríplice
 Palmeira nauseante
 Zumbi do almíscar
POLTERGEIST 296
POLVO GIGANTE 271
PUDIM MORTAL 297
 Branco
 Marrom
 Negro
 Pardo
- Q**
- QUAGGOTH 298
QUIMERA 43
 Gorgimera
- R**
- RÃ 119
 Assassina
 Gigante
 Venenosa
RAKSHASA 299
 Superior
RATO 300
 Gigante
 Osquip
RATORI 185
 Inferior
 Superior
REMORHAZ 301
REVENANT 302
ROBGOBLIN 191
- S**
- SAHUAGIN 306
SANGUESSUGA 219
- Enxame
Garganta
Gigante
SAPO GIGANTE 345
 Fogo
 Gelo
 Gigante
 Venenoso
SÁTIRO 308
 Korred
SELKIE 311
SEREIA 249
SERPENTE 320
 Boalisco
 Constritora
 Constritora gigante
 Cuspideira gigante
 Duas cabeças
 Envenenadora
 Marinha gigante
 Venenosa
 Venenosa gigante
SERPENTE ALADA 322
SHEDU 313
 Inferior
 Superior
SIRINE 314
SLAAD 318
 Azul
 Vermelho
SOMBRA 312
SPRITE 328
 Atomie
 Grig
 Nixie
 Pixie
 Sprite marinho
STIRGE 332
- T**
- TABAXI 335
 Lorde
TAKO 336
 Fêmea
 Macho
TANA'RI 337
 Balor
 Marilith
TARRASQUE 339

ÍNDICE REMISSIVO

TASLOI	340
THRI KREEN	342
TITÃ	343
Algorn	
Girzon	
Malephus	
Mane	
Porphyll	
Syllia	
Superiores	
TOUPEIRA	
PSIÔNICA	29
TRITÃO	347
TROGLODITA	348
TROLL	349
Água doce	
Água salgada	
Deserto	
Duas cabeças	
Espectral	
Espiritual	

Gelo
Gigante

U

UMBER HULK	352
Vodyanoi	
UNICÓRNIO	353
URSO	17
Caverna	
Marrom	
Negro	
Polar	
URSO-CORUJA	284

V

VAMPIRO	355
Occidental	
Oriental	
VERME	364
de Livros	
da Podridão	
Púrpura	
Sanguinário gigante	
VERME DE CARNIÇA ..	35
VISÃO	287
VULTO	360

W

WEMIC	357
-------------	-----

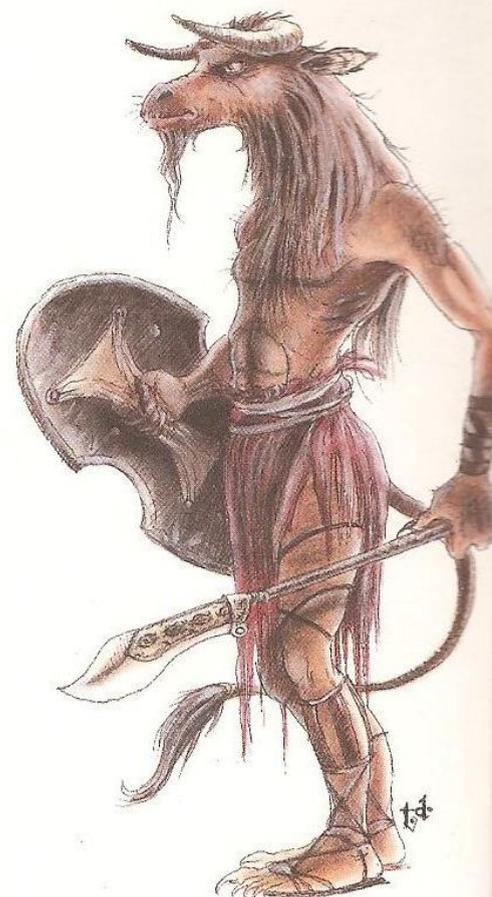
WYVERN	366
--------------	-----

Y

YETI	368
YUAN-TI	369
YUAN-TI, HISTACHI ..	370

Z

ZARATAN	372
ZORN	367
Xaren	
ZUMBI	373
Comum	
Lorde	
Marinho	
Monstro	
Vudu	



Advanced Dungeons & DragonsTM

2nd Edition

LIVRO DOS MONSTROSTM

Neste livro você vai encontrar mais de seiscentas criaturas, suas características, ambiente onde vivem, como atacam, que armas e proteções possuem, de que se alimentam... enfim, tudo o que é preciso saber para enfrentar e vencer seres incríveis do fantástico universo dos Role Playing Games. Um guia completo, ilustrado, para você viver emocionantes aventuras!



TM INDICA MARCAS REGISTRADAS DE TSR, INC.
©1983, 1995 TSR, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



Blog do Dragão Banguela | <http://dragaobanguela.blogspot.com>
dragaobanguela@gmail.com