

Role Playing Game
Old Dragon[®]



DEMON'S CREST

Rodrigo Bazilio



DEMON'S CREST

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Rodrigo Bazilio

Publicação original

Blog Alforje

www.alforje.wordpress.com

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

“Lendas dizem que o mundo fora dividido em dois - o reino dos Humanos e o reino dos Demônios. Um dia, seis pedras mágicas caíram do céu no reino dos Demônios. Cada pedra tinha gravado o nome de cada um dos elementos que representavam - Fogo, Terra, Ar, Água, Tempo e Céu. Logo os Demônios começaram a lutar pela posse dessas cristas mágicas e o reino irrompeu numa guerra civil. Finalmente, o Demônio Vermelho derrotou todos os outros e coletou cinco joias. Não satisfeito com as joias do Fogo, Terra, Ar, Água e Tempo, ele desafiou o Dragão-Demônio pela joia do Céu. O Demônio Vermelho exterminou o Dragão e adquiriu a joia do Céu, mas o preço da vitória fora alto: seus ferimentos eram graves. Um demônio conhecido como Phalanx abateu-o no momento de fraqueza, tirando vantagem de seu estado moribundo, roubou-lhe todas as joias e assim declarou-se todo-poderoso para reger o mundo dos Demônios e o dos Humanos...”

Essa é a premissa do jogo **DEMON'S CREST**, lançado pela **CAP-COM** em 1994 para o console Super NES (Nintendo). A proposta deste artigo é oferecer um cenário de campanha, juntamente com a criação de personagens demônios, para o sistema **OLD DRAGON** da editora Redbox.

Rodrigo Bazilio

ÍNDICE

Demon's Crest.....	4
Cenários de campanha.....	5
Personagens.....	9
Bestiário Demon's Crest.....	21
Fontes.....	25

DEMON'S CREST

Uma campanha utilizando o cenário e o enredo seria uma adaptação que seguiria o gênero da Fantasia Medieval, mas com algumas diferenças temáticas, como a luta pela supremacia e a ausência de valores morais - os demônios são famosos por sua ética de “faze o que tu queres”. O cenário oferece a opção inusitada para os jogadores: a chance de interpretarem Demônios numa dimensão acessível à nossa. A disputa pelo poder engendrada pelas falanges demoníacas sugere diversas situações de aventuras: intrigas, alianças, traições, barganhas, batalhas e até guerras - o que forçaria o uso de todo tipo de regra opcional disponível. Objetos Encantados, poções, e muita magia também seriam recursos constantes na Campanha.

Este cenário exigiria um Mestre de Jogo mais experiente, posto que as regras para

construir personagens Demônios diferem muito da construção de personagens aventureiros elfos, anões, etc. O “demônio iniciante” (isto é, de nível 1) é bem mais poderoso que o Homem de Armas humano com 18 em todos os atributos e uma espada bastarda nas mãos – o que pode desequilibrar a partida em algum ponto.

Desse modo, Lordes-Demônios terríveis acima do 20º nível são deuses perversos capazes de enfrentar sozinhos os exércitos humanos.

Para o suporte do cenário, convém ler os suplementos Equipamentos, Perícias e Combate, disponíveis de graça no site da Redbox. Também seria interessante o Mestre de Jogo ter experiência com suplementos de outros RPGs que tratem de magia e campanhas de fantasia, como o GURPS Magia e o Grimório, Kult, In Nomine e outros rpgs de horror como fonte de ideias e informações detalhadas.



CENÁRIOS DE CAMPANHA

Nesta adaptação para OLD DRAGON existem duas possibilidades de cenário: uma em que os jogadores representam demônios, no Reino Demoníaco; e outra em que os jogadores representam os aventureiros típicos de fantasia no Reino Humano – humanos, elfos, anões sendo guerreiros, magos, clérigos etc., enfrentando esporádicas ameaças demoníacas. Os dois Reinos são paralelos, como se fossem duas dimensões vizinhas. Caberá ao Mestre de Jogo definir se há tráfego entre ambas.

É possível, ainda, fazer uma combinação dos dois cenários. Neste caso, caberá ao Mestre de Jogo considerar algumas ideias:

Reino Demoníaco

Este tipo de campanha reflete mais fielmente o jogo *Demon's Crest* – os jogadores montam personagens que são demônios, seguindo um conjunto bem específico de regras, e entram em jogo na luta pela supremacia do Reino Demoníaco.

Na campanha com demônios, a temática é a da disputa pelo poder: não há benevolência, heroísmo, amizade ou compaixão – as palavras-chave de uma partida de *Demon's Crest* para *Old Dragon* são honra, orgulho, poder e individualismo. Se há companheirismo entre demônios, é por mero interesse condicional e momentâneo – alianças são feitas para facilitar a busca individual pelo enriquecimento ou conquista. Aliados são dispensáveis assim que a ocasião permitir.

Esta campanha pode criar muitas situações violentas e incomuns em partidas de fantasia, com demônios entrando em confrontos implacáveis e destruidores



contra seus compatriotas, lutando com selvageria e sanguinolência, algumas vezes, até de modo suicida. Será comum os jogadores lutarem entre si, ou pelo menos agirem competitivamente o tempo todo durante a partida – e divertirem-se muito com isso, já que esta é a essência temática da campanha com demônios.

Os jogadores devem criar seus demônios seguindo as regras específicas sugeridas neste artigo, e, caso o Mestre deseje, pode realizar as devidas alterações para adaptar ao seu estilo.

Sugestões de campanhas

a) A busca pelas Cristas Mágicas

Como no jogo de Super NES, os jogadores estão vasculhando o reino demoníaco em busca das joias que caíram do céu, na intenção de juntá-las para obter poder absoluto. Esta campanha é a mais fácil de conduzir, pois segue o plot original. Muitos ganchos para situações de conflito, intrigas e uso de habilidades. Sem contar nos combates, porque, assim que encontrem uma das Cristas Mágicas, talvez ela já esteja nas mãos de um ser mais poderoso!



b) Bucha de canhão

Os jogadores são fiéis lacaios (forçados ou não) de poderosos Lordes-Demônios, agindo em missões perigosas e absurdas, para a manutenção da base de poder de seus mestres. Cada jogador teria seu patrono lorde, disposto a defendê-lo em meio a uma série constante de estratégias e intrigas, muitas vezes, com resultados fatais.

c) Guerra dos tronos malditos

Nesta campanha, os jogadores são os próprios Lordes-Demônios, agindo nos bastidores e na prática, tentando derrubar inimigos e anexar seus territórios em busca de acúmulo de mais poder e arregimentação de mais integrantes para seus exércitos. Talvez seja o tipo de campanha mais longo e desafiador.

d) Arena

Os jogadores são demônios escravizados por conta de alguma punição, ou por te-

rem sido capturados por inimigos, e são forçados a lutar por suas vidas em arenas que oferecem combates intermináveis, entretendo, ao mesmo tempo, seus captadores e uma plateia sádica. Boa opção para experimentar as regras do cenário em uma aventura que seja uma sessão de pancadaria.

Reino Humano

Nesta campanha, os jogadores são aventureiros típicos, vivenciando suas façanhas até o momento em que as forças das trevas entram em contato com seu mundo, na forma de espíritos, Liches e demônios. Os personagens-jogadores podem entrar em contato umas poucas vezes com seres demoníacos vindo do Reino paralelo que talvez tenham sido banidos para o Reino Humano. Neste caso, os demônios encontrados seriam grandes vilões por trás de aventuras longas e difíceis, servindo como os “últimos chefes”

da partida, oferecendo grande desafio e recompensas. Os demônios não revelariam nada sobre sua terra natal, principalmente por acharem que este conhecimento não convém aos mortais.

Este estilo de campanha é mais cooperativo, e suas aventuras não seriam distintas daquelas escritas para o clássico *Dungeons & Dragons*. A única diferença prática poderia ser a aparição incidental (e rara) de um ou mais demônios em episódios, talvez invocados por poderosos magos, criando mistério e dúvida sobre as reais capacidades dos heróis.

Sugestões de campanhas

a) O conjurador

Um poderoso e temido Mago descobre um livro banido que dá a receita completa de invocar demônios ameaçadores do Reino Demoníaco. Ele pode conseguir, ou apenas tentar; nesse meio tempo, os personagens podem realizar uma verdadeira busca para encontrá-lo e destruir o livro – mandando o demônio de volta.

b) O exilado

Um demônio de poder razoável foi banido do Reino Demoníaco, e só quer viver dentro de seus termos no Reino Humano. Ele pode estar cometendo diversos crimes, ou talvez só esteja se preparando para reinar sozinho sem a interferência de seus irmãos – o que chama a atenção de heróis dispostos a devolvê-lo ou simplesmente destruí-lo.

c) O batedor maldito

Um demônio (ou grupo de demônios) mediano foi enviado para o Reino Humano com o objetivo de pesquisar territórios, mais ou menos como fizeram alguns países na época das colonizações. Em certo momento, ele entra em contato com o grupo de jogadores, e pode solicitar

informações, observá-los em silêncio ou trucidá-los por diversão.

Crossover

Esta campanha é a mais promissora (e a mais difícil): o Reino Humano e o Reino Demoníaco possuem um canal aberto, em que ir e vir de um para outro é relativamente fácil. Esse fato, por si só, já cria uma lista extensa de ganchos para aventuras. Os demônios acabariam cobiçando conquistar não apenas riquezas do mundo humano, como também a própria supremacia dos dois mundos – o que resultaria em muitos conflitos massivos. Os humanos, com a perspectiva de ameaças de tal magnitude, formariam exércitos mais do que preparados para os desafios, e os heróis alcançariam escalas épicas (principalmente Paladinos e Clérigos, que teriam suas fés reforçadas). Este Crossover lembra os jogos **Ghosts and Goblins** e **Ghouls and Ghosts** da CAPCOM, os títulos que deram origem à ideia de *Demon's Crest*.

Sugestões de campanhas

a) Ghosts and Goblins

Os jogadores são Paladinos ou Clérigos, instruídos por suas religiões (ou divindades) para exorcizar e banir os demônios, purificando o Reino Humano de suas presenças abomináveis. Talvez algumas cidades já estivessem completamente dominadas pelos seres demoníacos, ou algum reino já dispusesse de um novo (e maldito) Rei, cabendo aos jogadores destroná-lo.

b) Ghouls and Ghosts

Os jogadores são demônios, tentando sobreviver em meio aos reinos humanos, enquanto desafiam heróis, saqueiam vilarejos, tentam derrubar soberanos e acu-

mular tesouros. Cada demônio do grupo de jogadores seria poderoso o bastante para enfrentar sozinho uma equipe de heróis, caso contrário, não irão durar muito.

c) O duas caras

Um demônio entraria no Reino Humano e assumiria a aparência de um cidadão nobre e respeitável. Então, com naturalidade, contrataria um grupo de aventureiros para realizar diversas missões a seu gosto, talvez até enviando-os para enxotar seus rivais compatriotas. Os jogadores descobririam tarde demais a real identidade do contratador.

d) A caça

Heróis humanos e demônios audazes entrariam numa caçada implacável, revezando caça e caçador, em uma história cheia de confrontos e perseguições. O uso de magia, poderes e artefatos seria pano de fundo para este subtipo. Sugere-se que o grupo de jogadores seja dividido entre personagens humanos e demônios, tomando extremo cuidado em equilibrar níveis de poder e condições.



PERSONAGENS

Para jogar com um personagem demônio, habitante do Reino Demoníaco, é preciso seguir um conjunto diferente de regras. O Mestre de Jogo pode alterar toda e qualquer regra aqui descrita, caso entenda que o sistema é muito apelativo ou desequilibrado.

Os demônios são seres sobrenaturais, com características variadas e imprevisíveis, com personalidades maliciosas e egoístas, geralmente, de Alinhamento Caótico.

Sendo criaturas imprevisíveis, um demônio pode ter a aparência que quiser: desde um cão enorme sem pele, com órgãos expostos, a uma máquina de escrever com uma boca cheia de dentes afiados e tentáculos pegajosos no lugar das teclas. Para evitar confusões e discussões em mesa de jogo quanto a obter certas vantagens clandestinas em escolher a aparência, o aspecto do “demônio tipo-gárgula” (isto é, humanoide, talvez com asas, cara feia, garras, talvez chifres...) foi escolhido para retratar os personagens no jogo da CAPCOM. Se o jogador desejar definir uma aparência diferente para seu demônio, deve conversar com o Mestre de Jogo, que dará a palavra final. Nenhuma vantagem pode ser extraída de uma aparência sem o consentimento do Mestre (por exemplo, caso o jogador queira um demônio gigantesco, com vários membros coordenados ou invisível).

Demônios: aspectos raciais

Os demônios são seres cuja própria existência é mágica – eles não possuem aparência definida, seus corpos variam em todos os aspectos, o que comprova que sejam seres nascidos no plano do Caos. Sua origem é um mistério insondável até

mesmo para o bruxo mais corrompido e estudioso.

Cada demônio é um indivíduo, possuindo seu nome (ou nomes) e personalidade específicos, em detrimento de padrões raciais. Dizem as lendas que, caso um mago saiba um dos nomes verdadeiros de um demônio, pode obter controle total sobre ele, usando os rituais certos. No entanto, nenhum demônio revela seu verdadeiro nome, nem sob tortura. Por isso, eles costumam se apresentar usando nomes sugestivos e falsos. Alguns usam epítetos em lugar de nomes (por exemplo, “Flagelo Negro”, “Ceifador”, “Mácula das Trevas” etc.).

Esses seres possuem uma moralidade toda particular, que nada se assemelha aos padrões éticos e morais da raça humana – o que pode sempre causar espanto e horror. Não há códigos, lemas, princípios ou sistemas de comportamento para um demônio. Sua existência e vontade são suas únicas leis.

Demônios não possuem alma. Em lugar dela, existe uma “energia mental”, que chamaremos de psique. A psique pode recriar seus corpos, caso sejam destruídos. Essa psique é também chamada de “força vital”.

Em seu plano natal, isto é, no Reino Demoníaco, os demônios são bem poderosos e virtualmente imortais – caso seja morto, a força vital de um demônio pode moldar um novo corpo, gastando algum tempo para isso: ele deve gastar um número de dias igual ao total de seus Pontos de Vida para “retornar” – sua força vital atravessa o plano do Caos e chega ao Reino Demoníaco com o novo corpo remodelado, em algum ponto próximo ao local onde foi destruído. A aparência original não é alterada. No entanto, em compensação, um



demônio que seja destruído e retorne ao plano natal, perde 1 nível de experiência no processo. Caso ele já tenha apenas 1 nível de experiência, demorará o dobro do tempo para retornar. Se um demônio de nível 1 for destruído mais uma vez, ele não conseguirá mais recompor seu corpo e a morte será definitiva. Esta regra serve tanto para demônios iniciantes (de nível 1, chamados “Inferiores”) quanto para os demônios que foram destruídos várias e várias vezes, tendo seus níveis reduzidos drasticamente. A explicação para tal fenômeno é que a psique enfraquece muito na segunda vez em que o demônio de nível 1 é destruído, fazendo com que a força vital perca o elo entre matéria e energia, desintegrando-se para sempre.

Eles não ficam inconscientes: caso seus Pontos de Vida cheguem a -1, morrem. Se estiverem em seu Reino, podem retornar. Se estiverem fora do plano natal, eles transformam-se num montículo de carne fumegante e borbulhante, que logo vira pó!

Se um demônio for morto fora de seu Reino, ele estará irremediavelmente destruído – sua força vital será espalhada por ou-

tros planos e dimensões, o que provocará a efetiva eliminação de sua existência. Isso significa que, caso um demônio seja morto no Reino Humano, ele estará morto para sempre. Suas capacidades também perdem intensidade quando fora do Reino Demoníaco: cada um dos Poderes Extras tem 50% de chance de simplesmente não funcionar em outros planos. Apenas os Poderes Extras de acréscimo de Atributos e bônus na CA funcionam normalmente, em qualquer plano de existência.

Isso tudo, de certa maneira, indica que demônios não se reproduzem – talvez não haja nem distinção sexual entre eles. Cada demônio é um ser que existe desde o princípio dos tempos, entrando em guerra com seus semelhantes na disputa pelo poder, sendo ocasionalmente destruído e retornando para um infundável ciclo de ódio, violência e cobiça.

Como muitos afirmam, demônios falam muitas línguas, e sabem muitas coisas. Talvez isso seja mera arrogância. Ou exagero das lendas e poemas dos trovadores mais loucos e fanfarrões. Apesar disso, algumas afirmações são seguras: eles

não precisam dormir, comer ou beber, e muito menos respirar. Não envelhecem e também são imunes a doenças. Em caso de ferimentos, conseguem regenerar 2 Pontos de Vida por dia.

Demônios são criaturas malignas, o que, na prática, significa que odeiam templos e artefatos sagrados (isto é, de essência benévola). Dias santificados, no Reino Humano, são um verdadeiro incômodo para demônios – chegam a sofrer alergias agudas, o que penaliza todas as suas jogadas em -3. Visitar lugares sagrados e templos também implica nesse mesmo redutor, enquanto o demônio estiver no local. Água benta, por sua vez, provoca dano corrosivo quando em contato com esses seres: como ácido para mortais, a água benta provoca 1d6 pontos de dano no primeiro turno de contato, 1d6-1 no segundo turno, 1d6-2 no terceiro e assim por diante até o dano cessar. Entretanto, símbolos sagrados e o Poder da Fé de Clérigos e Paladinos não afetam demônios, a menos que o sacerdote em questão esteja acima do 25º nível. Neste caso, os demônios sofrerão os efeitos da magia Aterrorizar automaticamente, por 1d12 turnos, obrigando-os manter distância de sacerdotes tão fervorosos e virtuosos. Armas abençoadas provocam o triplo do dano em demônios.

Demônios não possuem classes. Ainda assim, avançam níveis de experiência, que refletem sua evolução em busca de poder e conhecimento aplicado. Ou seja: cada demônio é, por si só, uma raça E uma classe de personagem. Portanto, eles utilizam uma tabela própria de experiência para calcular BA, Jogadas de Proteção e outras características. Esses seres sabem e podem usar Magias Arcanas naturalmente, como se fosse uma aptidão latente – as



magias simplesmente aparecem em suas mentes. Eles não precisam usar grimório (o jogador apenas registra em sua ficha as Magias que o demônio carrega em sua mente). As magias que memorizam só precisam ser escolhidas após um período de 24 horas. Como isso acontece, é outro enigma. Eles também podem aprender magias novas, como um mago normal, bastando ter acesso ao texto (grimório ou pergaminho), e realizar o teste baseado em Inteligência.

Eles possuem uma Classe de Armadura natural de +4, e dois ataques básicos: garras (1d6) e mordida (1d8). Os bônus de Força são aplicáveis. Também possuem uma imunidade natural a algumas magias: Sono, Enfeitiçar Pessoas e outras magias de controle da mente não lhes fazem efeito algum. Magias Divinas com intenções benévolas provocam-lhes o do-

bro dos efeitos. A magia Bênção, em particular, se for usada contra um demônio, pode lhe causar 3d6 pontos de dano!

Demônios não podem ser ressuscitados, reanimados ou reencarnados.

Durante um combate, demônios podem perder o controle com facilidade e entrar em estado de fúria insana, continuando a atacar um adversário mesmo que ele esteja morto. A cada três ataques bem sucedidos que um demônio receber, ele deve fazer uma Jogada de Proteção com o bônus de Sabedoria. Em caso de falha, ficará furioso e atacará incessantemente o oponente em questão, durante um número de turnos igual à sua Sabedoria. Enquanto estiver furioso, um demônio não pode usar magias, poderes ou ataques especiais: apenas ataques normais são permitidos (com garras, mordidas ou com a arma que estiver à mão). Ele ainda ganha um bônus de +3 em seus ataques e dano. Depois disso, ele pode fazer outra Jogada de Proteção para verificar se consegue controlar a fúria. Caso falhe, atacará o inimigo mais próximo. Se não houver inimigos, ele atacará seus aliados! Se seus Pontos de Vida forem reduzidos a -1, o demônio cairá morto.

Atributos: os atributos de um demônio seguem um sistema de rolagem especial. Para definir essas características, veja o quadro:

Tabela 1 - Atributos	
Atributo	Rolagem da característica
Força	2d6+10
Constituição	2d6+10
Inteligência	2d6+10
Sabedoria	3d6
Destreza	3d6
Carisma	2d6+2

Poderes: a cada três níveis de experiência, um demônio ganha um poder extra: algo em sua evolução mística lhe concede uma vantagem, magia ou poder que simplesmente desenvolve-se naturalmente. O jogador deve, então, rolar 1d100 e verificar segundo a tabela Poderes Extras, a cada 3 níveis avançados. Um poder não pode ser adquirido duas vezes, com exceção do aumento em Atributos.

Experiência: os demônios seguem uma progressão especial na tabela de experiência: eles precisam acumular mais pontos que qualquer classe para subir de nível, e, caso sejam destruídos, perdem um nível – perdendo também os pontos de experiência mínimos do nível em que estava. Com isso, o demônio precisa acumular novamente o XP perdido. Nesta situação, ele não perde os Poderes Extras mas, em contrapartida, só terá direito a sortear outro poder na tabela quando superar o nível em que estava quando foi destruído. Se um demônio destruir outro, ele recebe 40% da experiência que o oponente derrotado tinha naquele momento – talvez seja por isso que os demônios vivam confrontando ou submetendo-se uns aos outros.

Idiomas: demônios podem falar, ler e escrever em seu idioma natal. Também sabem qualquer outro idioma existente, até de outras dimensões, sem necessidade de estudo ou contato com outros seres – desde que os idiomas extras estejam dentro dos limites indicados pelo valor de Inteligência.

Tabela 2 - Vantagens
Não precisam comer, beber, dormir ou respirar
Não envelhecem
Movimento 9 metros
São imunes a magias de controle da mente e sono
Classe de Armadura natural +4
Infravisão de 40 metros
Não são afetados pelo Poder da Fé
Não precisam de grimório
Usam o d10 como Dado de Vida
Podem usar todos os itens mágicos
Depois do nível 8 podem atacar duas vezes por turno
A cada 3 níveis ganham um poder extra.
Sabedoria e Destreza: 3d6
Força, Inteligência e Constituição: 2d6+10
São imunes a doenças
Não possuem classe (profissão)
Carisma: 2d6+2

Tabela 3 - Limitações
Em dias santos e locais sagrados, -3 em todas as jogadas.
Água benta causa 1d6 por turno.
Armas abençoadas causam dano x3.
Fora de seu plano, podem ser destruídos.
Não podem ser ressuscitados.
Magia Bênção causa-lhes 3d6 de dano.
Não podem usar itens abençoados.
Fora de seu plano natal, não regeneram, seus poderes extras têm 50% de chance de falhar, não podem atacar pessoas muito fervorosas e não podem cruzar círculos de proteção.
Entram em estado de fúria facilmente.
Não ficam inconscientes: se os PVs chegarem a -1, morrem.
Perdem XP ao serem destruídos
Se forem destruídos duas vezes no nível 1, a morte é definitiva.

Tabela 4 - Pontos de experiência para demônios

Nível	XP	Dado de Vida	Base de Ataque	JP	Círculo de Magias Arcanas								
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1*	0	1	+1	16	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5.000	2	+2	16	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3*	10.000	3	+3	15	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	20.000	4	+4	15	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	40.000	5	+5	14	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6*	80.000	6	+6	14	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	160.000	7	+7	13	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	320.000	8	+7/+3	13	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9*	580.000	9	+8/+4	12	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	840.000	+2	+9/+4	12	5	4	3	3	2	-	-	-	-
11	1.100.000	+4	+10/+5	11	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12*	1.360.000	+6	+11/+5	11	5	5	4	3	3	2	-	-	-
13	1.620.000	+8	+12/+6	10	6	5	4	4	3	2	-	-	-
14	1.880.000	+10	+13/+6	10	6	5	5	4	3	3	-	-	-
15*	2.140.000	+12	+14/+7	9	7	6	5	4	4	3	1	1	-
16	2.400.000	+14	+15/+7	9	7	6	5	5	4	3	2	2	-
17	2.660.000	+16	+16/+8	8	8	7	6	5	4	4	2	2	1
18*	2.920.000	+18	+17/+8	8	8	7	6	5	5	4	3	2	2
19	3.180.000	+20	+18/+9	7	9	8	7	6	5	4	3	2	2
20	3.440.000	+22	+19/+9	7	9	8	7	6	5	5	3	3	2
21*	3.740.000	+24	+20/+10	6	9	9	8	6	6	5	3	3	2
22	4.040.000	+26	+21/+10	6	9	9	8	7	6	5	4	3	3
23	4.340.000	+28	+22/+11	5	9	9	9	7	6	6	4	3	3
24*	4.840.000	+30	+23/+11	5	9	9	9	7	7	6	4	4	3
25	5.340.000	+32	+24/+12	4	9	9	9	8	7	6	4	4	3
26	5.840.000	+34	+25/+12	4	9	9	9	8	7	7	5	4	4
27*	6.340.000	+36	+26/+13	3	9	9	9	8	8	7	5	4	4
28	6.840.000	+38	+27/+13	3	9	9	9	9	8	7	5	5	4
29	7.340.000	+40	+28/+14	2	9	9	9	9	8	8	5	5	4
30*	7.840.000	+42	+29/+14	2	9	9	9	9	9	8	6	5	5

Os níveis marcados com * indicam que o jogador deve sortear um Poder Extra.

Tabela 5 - Poderes extras

1d100		1d100	
1	Acréscimo permanente de +3 em FOR	34	Acréscimo permanente de +1 em FOR
2	Bônus de +5 na CA (a pele enrijece)	35	Redução de dano 5
3	Metamorfose 1 (veja a seguir)	36	Regeneração de membros perdidos
4	Voa (tipo C)	37	Sopro de Gelo 1
5	Possessão (veja a seguir)	38	Seguidores: 2d8+2 Esqueletos Guerreiros
6	Sopro de Fogo 1	39	Dreno de Pontos de Vida
7	Aura de medo (veja a seguir)	40	Acréscimo permanente de +1 em DES
8	Chifres	41	Provocar Amnésia
9	2 membros extras (+2 ataques por turno)	42	Truque
10	Sopro Relâmpago	43	Transmissão Telepática
11	Acréscimo permanente de +2 em CON	44	Bônus de +1 na CA (escamas)
12	Redução de dano 2	45	Seguidores: 2d6+2 Sombras
13	Telecinese	46	Acréscimo permanente de +1 em FOR
14	Voa (tipo A)	47	Percepção Mística
15	Sopro de Gelo 1	48	Acréscimo permanente de +2 em DES
16	Desmaterialização	49	Bônus de +2 na CA (a pele enrijece)
17	Chifres	50	Acréscimo permanente de +1 em SAB
18	Aderência	51	Sopro de Gelo 2
19	Velocidade (movimento +3m andando)	52	Possessão (veja a seguir)
20	Visão Raios-X	53	Voa (tipo B)
21	Acréscimo permanente de +3 em CON	54	Bônus de +1 na CA (escamas)
22	Super Audição	55	Acréscimo permanente de +1 em CON
23	Seguidores: 1d4+1 Espectros	56	Possessão (veja a seguir)
24	Salto extra planar	57	Sopro de Gelo 1
25	Paralisar	58	Acréscimo permanente de +1 em FOR
26	Um membro extra (+1 ataque por turno) Truque	59	Seguidores: 2d6+2 Sombras
27	Metamorfose 3 (veja a seguir)	60	Redução de dano 3
28	Acréscimo permanente de +3 em FOR	61	Mimetismo
29	Invulnerável a ataques físicos	62	Sopro de Fogo 1
30	Sopro de Fogo 2	63	Transmissão Telepática
31	Invulnerável a gelo/frio extremo	64	Acréscimo permanente de +2 em FOR
32	Mimetismo	65	Invulnerável a magias de 1º círculo
33	Possessão (veja a seguir)	66	Seguidores: 2d8+2 Esqueletos Guerreiros

67	Super Audição	84	Telecinese
68	Bônus de +4 na CA (a pele enrijece)	85	Sopro Relâmpago
69	Regeneração de membros perdidos	86	Truque
70	Sopro de Gelo 2	87	Acréscimo permanente de +3 em INT
71	Aura de medo (veja a seguir)	88	Visão Raios-X
72	Invulnerável a fogo/calor extremo	89	Aderência
73	Dois membros extras (+2 ataques por turno)	90	Salto extra planar
74	Voa (tipo B)	91	Seguidores: 1d4+1 Sombras
75	Acréscimo permanente de +1 em DES	92	Percepção Mística
76	Chifres	93	Um membro extra (+1 ataque por turno)
77	Acréscimo permanente de +1 em SAB	94	Velocidade (movimento +3m andando)
78	Redução de Dano 4	95	Voa (tipo A)
79	Desmaterialização	96	Acréscimo permanente de +2 em CON
80	Metamorfose 2 (veja a seguir)	97	Chifres
81	Dreno de Atributo	98	Acréscimo permanente de +3 em FOR
82	Bônus de +3 na CA (a pele enrijece)	99	Sopro de Fogo 1
83	Voa (tipo C)	100	Acréscimo permanente de +3 em DES

Descrição de poderes extras

Muitos dos poderes da lista anterior exigem um esclarecimento melhor. Caso haja incoerência entre dois poderes ou caso desequilbrem a campanha, o Mestre de Jogo pode vetá-los. Em certos casos, a descrição informa que um poder é “ativo permanentemente”: isso significa que o poder funciona de modo constante, como se fosse uma habilidade natural (como ouvir, caminhar ou falar). Poderes ativos permanentemente pode ser “desativados” caso o demônio deseje. Outros são obviamente permanentes, como o acréscimo de bônus em Atributos, CA, chifres e membros extras.

Os poderes de acréscimo de Atributos e bônus na CA são cumulativos: ou seja, se você sortear Bônus de +2 na CA em dois níveis seguidos ao longo da evolução do demônio, deverá somar os dois efeitos, resultando em um bônus de +4 na CA.

Aderência: o demônio é capaz de subir em paredes e tetos como uma aranha. Considere que ele tenha o talento Escalar Muros 120%. Este poder é ativo permanentemente.

Aura de medo: funciona como a magia Aterrorizar, mas só afeta mortais. Este poder é ativo permanentemente. O demônio pode anular os efeitos deste poder quando quiser.

Chifres: cerca de 1d4 chifres surgem em alguma parte do corpo do demônio, definido pelo jogador. A forma dos chifres também é escolhida pelo jogador, podendo ser encurvados, pontudos ou de ponta romba. Eles causam 1d6 de dano se usados em combate, levando em conta o bônus em Força.

Desmaterialização: o demônio torna-se insubstancial, isto é, uma silhueta translúcida sem matéria, capaz de atravessar

qualquer obstáculo sólido. Nesta forma, ele é imune a todo tipo de ataque físico, inclusive ataques com armas mágicas. Magias podem afetá-lo. Apenas os pertences pessoais do demônio também se tornam insubstanciais, podendo ser levados com ele (até um máximo de 10 quilos). Este poder tem a duração de 2d8+6 turnos e pode ser usado uma vez por dia.

Dois membros extras: dois pequenos braços, tentáculos ou pinças, nascem no corpo do demônio. Os membros possuem $\frac{1}{2}$ da Força do demônio e causam 1d4+3 de dano em combate. Com eles, o demônio realizar mais 2 ataques por turno.

Dreno de atributo: com algum ataque, o demônio consegue drenar 1d4 pontos de algum Atributo de um oponente. O demônio precisa tocar a vítima, que tem direito a uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria. Em caso de falha, perderá o valor indicado no Atributo escolhido. O Atributo voltará ao normal em 1d6+2 turnos. Caso os Atributos de uma criatura cheguem a zero com este poder, ele morrerá. Funciona uma vez por dia.

Dreno de pontos de vida: com um toque, o demônio pode absorver 2d8+6 PVs de uma vítima e usá-los para repor seus próprios PVs. O alvo tem o direito a uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria para evitar os efeitos deste poder. Os PVs de um demônio não podem exceder o limite máximo com este poder, que funciona uma vez por dia e tem duração instantânea.

Invulnerável a ataques físicos: este poder (ativo permanentemente) faz com que o demônio só seja ferido por magias ou armas mágicas +1 ou melhores. Armas abençoadas e água benta continuam provocando dano normal.



Invulnerável a fogo/calor extremo: magias baseadas em fogo e o fogo natural não fazem efeito no demônio. Temperaturas absurdamente altas também não o afetam. Este poder é ativo permanentemente.

Invulnerável a gelo/frio extremo: magias baseadas em gelo, congelamento e o frio natural não afetam o demônio. Inverno rigoroso e nevascas não o afetam. Este poder é ativo permanentemente.

Metamorfose 1: com este poder, o demônio pode assumir a forma de algum animal, seja ele terrestre, aquático ou voador. A metamorfose acontece em 1 turno, e tem a duração de 2d8+2 minutos. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Metamorfose 2: com este poder, o demônio pode assumir a forma de uma pessoa dentre as seguintes raças: elfo, anão, halfling ou humano.

A metamorfose leva 1 turno para acontecer, dura 3d8+10 minutos e funciona 1 vez por semana.

Metamorfose 3: este poder é a soma dos dois poderes acima. Funciona 1 vez por semana, por 3d8+10 minutos.

Mimetismo: o demônio é capaz de alterar os pigmentos de sua pele de acordo com o ambiente que o cerca, obtendo grandes chances de não ser notado. Em termos de jogo, é como se ele tivesse os Talentos de Ladrão Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras, ambos em nível 75%. Funciona uma vez por dia, e tem a duração de 2d6+8 turnos.

Paralisar: de algum modo, o demônio consegue paralisar oponentes – com tentáculos, veneno, olhar hipnótico, voz melodiosa etc. O poder faz efeito com um número de vítimas cujo total de níveis não exceda metade do nível de experiên-

cia do demônio, arredondado para baixo. Cada vítima precisa ter sucesso em uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria. Em caso de falha, a paralisia terá a duração de 1d8+2 turnos. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Percepção mística: com este poder, o demônio pode encontrar objetos perdidos, saber se há alguma armadilha no local ou algum item mágico, se uma pessoa em particular está por perto e em qual direção, se há alguma porta ou passagem secreta nos arredores e qual foi o último objeto usado dentro de um conjunto. Este poder funciona dentro de uma área de 15 metros de diâmetro e pode ser usado uma vez por dia.

Possessão: com este poder, o demônio torna-se etéreo e assume o corpo de um mortal (humano, anão ou halfling), tendo controle absoluto sobre suas ações. Enquanto estiver no corpo de alguém, o demônio poderá usar todas as suas habilidades e as habilidades e conhecimentos da vítima, com exceção do Poder da Fé e das Magias Divinas. O demônio também tem acesso a todas as lembranças e outras informações contidas na mente do possuído. A vítima entrará num tipo de transe, não se lembrando de nada do que fez enquanto estava possuída. A possessão altera alguns traços da aparência da vítima: olhos totalmente vermelhos ou negros, feridas pelo corpo, queda de cabelo, unhas pontudas, cheiro diferente etc., são alguns dos sintomas. Todo dano que a vítima sofrer o demônio também sofrerá – mas, se o possuído morrer, o demônio será instantaneamente expulso do corpo, sem sofrer nenhum dano adicional. Para conseguir fazer este poder funcionar, a vítima deve falhar em uma Jogada de Proteção, considerando o bônus



em Sabedoria. A possessão dura 2d10+1 dias, e só funciona uma vez por mês.

Provocar Amnésia: funcionando apenas em mortais, este poder permite que o demônio faça com que a vítima esqueça sua identidade durante 1d4 horas, se ela falhar em uma Jogada de Proteção com bônus de Sabedoria. Ela não poderá usar nenhuma habilidade durante o efeito deste poder, que pode ser usado uma vez por dia.

Regeneração de membros perdidos: caso o um membro (braço, perna, cauda, tentáculo...) de um demônio tenha sido amputado ou inutilizado em combate, com este poder, pode regenerá-lo em 3d6+2 turnos. Funciona uma vez por semana, um membro de cada vez.

Salto extra planar: este poder permite que o demônio viaje para outros planos de existência. Um número considerável de seres poderosos conseguem saltar do Reino Demoníaco para o Reino Humano, indo e voltando em busca de riquezas, para raptar pessoas ou cometer atos de pura perversidade. Para usar este poder, é preciso fazer uso de um espelho do tamanho do demônio. O espelho não pode estar quebrado ou trincado. O demônio só pode levar uma pessoa durante o salto, de até 3 níveis de experiência. É necessário que o demônio conheça o plano para onde quer saltar – para isso, deve aprender o caminho, talvez lendo algum pergaminho, fórmula ou livro antigo. Funciona uma vez por semana.

Seguidores: por alguma razão, o demônio atraiu seguidores poderosos, que o admiram ou temem, aceitando suas ordens literalmente. Estes seres (sombras, espectros e esqueletos) lutarão por ele até suas mortes, e não deixarão ninguém se

aproximar, exceto se o demônio permitir. Caso os seguidores sejam destruídos, não aparecerão outros para substituí-los.

Sopro de fogo 1: este poder permite que o demônio cuspa uma pequena bola de fogo, com no máximo 90 cm de aresta, a uma distância máxima de 10 metros, capaz de causar 1d8+1 de dano, com um acréscimo de +2 pontos de dano a cada 3 níveis do demônio. A bola de fogo é capaz de queimar qualquer material inflamável, além de oferecer o risco de um incêndio. O demônio pode usar este poder a cada 6 turnos. Para todos os efeitos, os poderes de Sopro são mágicos.

Sopro de fogo 2: este poder permite que o demônio exale uma labareda de fogo em forma de cone com 1m de largura na extremidade e 2m de extensão. O cone de fogo dura 1 turno, e causa 1d8 de dano, com um acréscimo de +3 pontos a cada 3 níveis do demônio. A labareda pode incendiar diversos materiais. Este sopro de fogo pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro de gelo 1: o demônio cospe uma adaga de gelo afiadíssima que provoca 1d8+4 de dano por perfuração, podendo atravessar até uma tábua de madeira com 5 cm de espessura. Este poder pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro de gelo 2: o demônio exala uma baforada gélida, capaz de congelar líquidos e causar 1d6+4 de dano por hipotermia em seres vivos. O dano aumenta em +2 a cada 3 níveis. O sopro dura 1 turno e pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro relâmpago: o demônio pode cuspir um raio como a magia Relâmpago (manual Old Dragon, pág.97), uma vez a cada 2d8 turnos.

Super audição: o demônio possui uma audição ultrasensível, conseguindo ouvir até os batimentos cardíacos de alguém escondido em uma sala fechada até 5 metros distante de onde está. Ladrões não escapam deste poder, que pode ser usado uma vez por dia, durante 2d6+1 turnos.

Telecinese: o demônio pode mover com o poder da mente um ou mais objetos com um peso total igual ao seu nível de experiência em quilos. Os objetos são movidos com a velocidade de 1m por turno. Este poder dura por 2d8+4 turnos. Funciona uma vez por dia.

Transmissão telepática: o demônio pode enviar uma mensagem do tamanho de duas linhas para a mente de qualquer ser (tanto um mortal quanto outro demônio). A mensagem pode atravessar qualquer distância, mas o demônio precisa conhecer a criatura que vai recebê-la (e saber falar seu idioma). Funciona uma vez por dia.

Truque: este poder realiza pequenas travessuras perversas e fenômenos sobrenaturais com duração instantânea, para confundir, amedrontar ou provocar vítimas. Dentre os efeitos possíveis que este poder provoca, estão: bater todas as portas de uma casa (se não estiverem trancadas), apagar todas as velas de uma sala, abrir todas as janelas de um aposento, virar algumas páginas de um livro, fazer objetos caírem de seus lugares, mover por alguns segundos cadeiras de balanço, brinquedos, papéis etc., fazer uma gaveta abrir e fechar com força, fazer sons desconexos serem emitidos de lugares indefinidos, criar uma leve e repentina brisa em um ambiente, levantar vestidos, mover os ponteiros de um relógio ao contrário por alguns momentos e outras brincadei-

ras maliciosas e assustadoras. Este poder pode ser usado uma vez por dia a cada 3 níveis de experiência.

Um membro extra: um braço curto, tentáculo pequeno ou apêndice nasce em algum lugar do corpo do demônio. Este membro é mais curto e atrofiado que o normal, e possui apenas $\frac{1}{4}$ da Força do demônio. Se for usado em combate, pode causar 1d4+1 de dano.

Visão de raios-X: o demônio consegue ver através de paredes de qualquer tipo de material (com exceção de alguns raros), uma vez por dia, durante 2d6+1 turnos.

Voa (tipo A): este poder permite que o demônio voe como um pássaro, com o dobro de sua velocidade de Movimento. A altura máxima do voo é de 100 metros.

Voa (tipo B): este poder permite que o demônio voe como uma águia das mais velozes, com uma velocidade de cinco vezes o seu Movimento em terra. A altura máxima do voo é de 800 metros.

Voa (tipo C): este poder permite que o demônio voe planando como uma asa delta, com uma velocidade igual ao seu Movimento em terra. A altura depende do ponto de onde o demônio saltou. Ele não pode alçar uma altura maior que a do salto inicial – na verdade, o demônio plana lentamente até o chão, o que pode depender da força dos ventos.

BESTIÁRIO DEMON'S CREST

Caso o grupo de personagens-jogadores queira avançar alguns níveis em missões básicas de caça e combate, sempre é possível providenciar “bois-de-piranha” e desafios para avaliar o potencial combativo de cada demônio. Para resumir o assunto, muitos dos monstros descritos no manual básico de OLD DRAGON existem por todas as terras do Reino Demoníaco, e alguns outros monstros que ficam a cargo da imaginação do Mestre de Jogo. Os seguintes seres podem ser encontrados com frequência em explorações aleatórias:

Arak-Tachna (comum), Aparição (comum), Aranha Gigante, Banshee, Basilisco, Carniçal, Cria estelar de Cthulhu (comum), Cria Abissal, Cubo Gelatinoso, Dragões (todos os tipos), Espectro (comum), Esqueleto e Esqueleto Guerreiro (comuns), Grifo, Hidra (comum), Inumano, Manticora, Medusa, Múmia, Naga, Ogro, Quimera (comum), Shoggoth (aos montes), Sombra (comum), Tirano Ocular (talvez mais de um!), Troll, Verme Devorador, Warg, Wyvern e Zumbi.

Caso o Mestre queira ser fiel à temática de Demon's Crest, eis algumas adaptações de criaturas encontradas durante o jogo da CAPCOM.



Ovnunu

(Grande e Caótico)

Prêmio: 14.500 XP

Tesouro: 60% e 1d8 itens mágicos

Movimento.: 2m

Moral: 10

FOR 18 DES 10 CON 17

INT 16 SAB 16 CAR 1

CA: 19/10*

JP: 15/13*

DV: 80 PVs/10+3 DV*

RM: 60%/0%*

RD: 10/0*

Ataques: 4 olhos +12 (1d10+6), 1 raio ótico +10 (1d8+4)

** os valores à esquerda da barra referem-se ao Plasma, enquanto que os valores à direita referem-se ao próprio Ovnunu.*

Ovnunu é um lorde de uma distante cidadela perdida nos confins do Reino dos Demônios. Seu corpo é, em maior parte, composto por um olho imenso, de cerca de 3 metros de diâmetro, com vários tentáculos em sua base, os quais o ajudam a se locomover. No entanto, Ovnunu está quase sempre envolto por uma massa de plasma esmeralda, semi-translúcida, flexível e pegajosa como membranas de uma ameba. Dentro desse plasma, Ovnunu gera pequenos inúmeros filhotes, que são usados para reconhecimento, espionagem e defesa. Quando estão em desuso, costuma digeri-los usando o plasma (que contém suco gástrico).

Os filhotes de Ovnunu são regurgitados e voam a uma velocidade de 5 m, em qualquer direção. Eles possuem CA 14 e 5 PVs. Quando encontram um ser que ofereça ameaça, os olhos projetam-se na direção do alvo e explodem, provocando 1d10+6 de dano. Até 4 olhos podem atacar um mesmo alvo de uma só vez. Normalmente, Ovnunu é encontrado com cerca de

2d12+2 filhotes dentro de sua proteção celular. Novos olhos são gerados a cada 1d8+2 horas.

Proteção de plasma: a membrana de Ovnunu é imune a ataques físicos e tem alta resistência mágica (60%). Ela só pode ser danificada com armas mágicas+3 ou melhores e ainda possui uma alta resistência a dano (10). Para destruir o plasma, é necessário provocar 80 pontos de dano, o que fará que Ovnunu fique sem proteção. Entretanto, ele começará a produzir um novo plasma, que ficará pronto em 1d12+8 turnos.

Quem se aproximar da membrana e tocá-la, arrisca-se a ser agarrado por ela e ficar preso – o plasma tentará absorver uma criatura de tamanho Médio, para digeri-la lentamente (1d8 de dano por turno). Para se libertar, a vítima precisa ter sucesso em um Teste Resistido de Força contra Ovnunu. Caso falhe, será engolida e precisará ter sucesso em mais dois Testes Resistidos. Se falhar novamente, pode continuar tentando se libertar até que perca a consciência ou morra com o corrosivo suco gástrico no interior da membrana.

Algumas raras vezes, Ovnunu emerge de seu plasma para sentir o ar ao seu redor, coletar itens ou fazer mágicas (ele não consegue lançar magias quando está dentro do plasma). No momento em que está fora de sua proteção, as características de Ovnunu são mais frágeis: utilize o segundo valor, depois da barra, em cada item de sua planilha (acima). Ele só pode usar seu raio ótico quando está fora do plasma. Ovnunu pode usar magias como se fosse um demônio de nível 10.



Somulo

(Grande e Caótico)

Prêmio: 18.000 XP

Tesouro: 70% e 1d8 itens mágicos

Movimento: 20m

Moral: 12

FOR 24 DES 15 CON 19

INT 17 SAB 15 CAR 5

CA: 28

JP: 13

DV: 16+4

RM: 15%

RD: 6

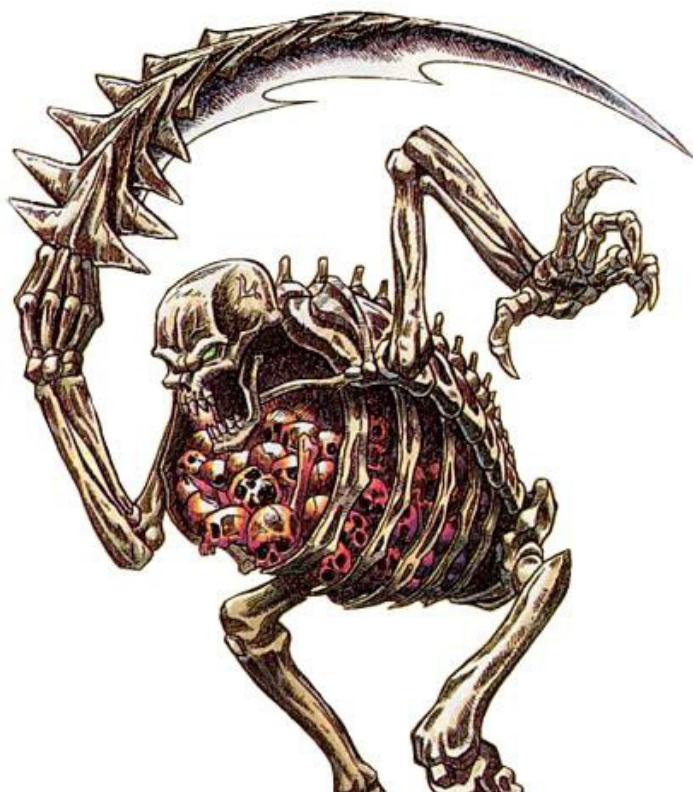
Ataques: 2 garras +20 (3d6+7), 1 mordida +14 (2d8+4)

Baforada: 2d6+12 de dano, renova a cada 1d6 turnos

Somulo é um Dragão-Demônio famigerado e temido por todo o Reino dos Demônios – ele tem seu próprio feudo, possuindo escravos e servos subjugados para

satisfazer seus interesses. Mesmo assim, Somulo prefere agir por conta própria na maioria das vezes. No jogo Demon's Crest, durante a guerra civil causada pela chegada das Cristas Mágicas, Somulo combateu e foi derrotado por Firebrand, mas antes, deu bastante trabalho ao demônio vermelho.

Este ser só pode ser ferido por armas mágicas +2 ou melhores, ou por armas de prata ou abençoadas. Magias funcionam normalmente, mas Somulo tem uma chance de 15% de resistir completamente aos efeitos de uma mágica. Ele pode usar magias como um demônio de nível 20, fica a cargo do Mestre de jogo quais estão memorizadas. Se Somulo obtiver um 20 natural (isto é, sem acréscimos) no lance do dado ao atacar com sua mordida, ele é capaz de engolir inteiro um ser de tamanho Médio (até 2 metros de altura).



Belth

(Médio e Caótico)

Prêmio: 10.500 XP

Tesouro: 65% e 1d6 itens mágicos

Movimento: 9m

Moral: 12

FOR 20 DES 15 CON 19

INT 16 SAB 13 CAR 2

CA: 22

JP: 13

DV: 13

RM: 15%

RD: 2

Ataques: 1 garra +12 (2d6+5), 1 espada +15 (2d8+9)

Belth é um demônio que habita uma enorme planície que foi campo de uma terrível guerra há alguns séculos, cujo solo

já não se vê mais por estar totalmente recoberta por um mar de ossos. Ele é imune a ataques físicos, sendo ferido apenas por armas mágicas +2 ou melhores e magia. Armas perfurantes não lhe causam nenhum dano, mesmo que sejam mágicas (flechas, lanças, azagaias...). Belth utiliza uma espada segmentada de 1,80m feita de ossos de seu corpo, que pode ser esticada por até 6 metros em um ataque. A espada é mágica (+4), indestrutível e não pode ser derrubada de sua mão, pois é parte de seus próprios ossos. O toque da garra de Belth também pode drenar 1d4 pontos de Força. Ele pode usar este poder uma vez por dia. O valor drenado em Força retorna para a vítima após 1d6+2 turnos.

FONTES

Livros

GURPS Magia, Grimório, Horror, Supers, Fantasy – Steve Jackson Games;

Dungeons and Dragons – Dungeon Master’s Guide to Immortals - TSR;

Dungeons and Dragons – Creature Catalogue – TSR;

Advanced Dungeons and Dragons – Livro do Mestre e Livro dos Monstros – TSR, Editora Abril;

Belas Maldições – Neil Gaiman e Terry Pratchett – Bertrand Brasil;

Deuses Americanos – Neil Gaiman;

Livros de Sangue (série completa) – Clive Barker – Civilização Brasileira.

Quadrinhos

Hellblazer, Vertigo Comics;

Livros da Magia, idem;

Sandman, idem.

Hellboy, Dark Horse Comics.

Filmes e séries

A Lenda, Anjos Rebeldes (“The Prophecy”, só o primeiro), Coração Satânico, Evil Dead (todos), Hellraiser, Hellboy, O Exorcista e dezenas de outros filmes tipo B.

Millenium, Twilight Zone, Fringe, Supernatural.

Fonte das imagens

Google.

Jogos

Gargoyle’s Quest I e II, Ghosts and Goblins, Ghouls and Ghosts, Super Ghouls and Ghosts, Actraiser I e II, Black Tiger, Cadash, Diablo (todos), The Elder Scrolls, Demon’s Souls, e uma centena de outros jogos (tudo quanto é jogo tem um demôniozinho à espreita...).

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia