



Um mini-bestiário para suas aventuras

Tatus Monstruosos



Igor Vinicius Sartorato

Tatus Monstruosos

Um mini-bestário para suas aventuras

Introdução

O que esperar deste Suplemento?

“De repente, o chão começou a tremer; primeiro um leve tremor, e depois mais forte, como se o solo estivesse prestes a ruir. Um terremoto naqueles túneis já seria bastante assustador, mas não estávamos preparados para o que aconteceu: uma fera monstruosa, coberta em uma carapaça intransponível, saiu do solo e atacou nosso líder pelas costas!

Nunca imaginei que veria um tatu daquele tamanho...”

Uma das coisas que mais evoca o fantástico nos cenários de RPG são as criaturas fabulosas que povoam esses mundos imaginários. E dentre todas elas, algumas das mais icônicas são aquelas que possuem inúmeras variações: dragões, gigantes, elfos, etc.

A idéia para esse livro veio de um mal entendido no fórum Dragonsfoot, quando ao ler o *release* de *O Forte das Terras Marginais*, os gringos imaginaram que “armadilhas” pudesse ter alguma relação com “armadillo” (“tatu” em inglês). O que se iniciou como uma piada interna sobre uma aventura com tatus gigantes acabou por se tornar inspiração para um tipo de monstro novo e completamente único ao *Old Dragon*.

Mas como tornar os singelos e inofensivos tatus em algo realmente digno de ser enfrentado? Simples: com descrições interessantes e ilustrações inspiradas! Foi divertido fazer esse suplemento, espero que lê-lo e usá-lo seja tão divertido quanto para vocês.

Igor Vinicius Sartorato

Autor

IGOR VINICIUS SARTORATO,
baseado em conceitos originais de
**EDUARDO VENÂNCIO DE ALMEIDA
SOARES** e **IGOR SILVEIRA MORENO**

Revisor

IGOR VINICIUS SARTORATO

Editor

IGOR VINICIUS SARTORATO

Arte

**ANDRÉ MOUSINHO, DIEGO MADIA
e VITOR ANTONIO NARDINO**

Setembro/2012

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

<i>Introdução</i>	3
<i>Tatus - Uma Visão Geral</i>	4
<i>Tatu Gigante</i>	7
<i>Armadilho</i>	9
<i>Gliptodonte</i>	11
<i>Peba Carniceiro</i>	13
<i>Peba das Trevas</i>	15
<i>Escavador Blindado</i>	17
<i>Tatu Lanoso</i>	19
<i>Petrodonte</i>	21
<i>Priodonx</i>	23
<i>Pirodonte</i>	25
<i>Encouraçado Marinho</i>	27

Tatus Monstruosos

Entendendo essas criaturas:

Tatus - Uma Visão Geral

Tatus são mamíferos que possuem uma característica carapaça formada por placas ósseas cobertas por pequenas escamas de queratina. Esta proteção também cobre suas patas, cabeça e cauda. Seus ventres, no entanto, são desprotegidos e cobertos apenas por pele macia e pêlos. Eles possuem garras grandes e afiadas, que utilizam para cavar em busca de alimento e para construir tocas para se abrigar.

Seus metabolismos são muito lentos, apresentando baixa temperatura corporal e dormindo quase dois terços do dia. Boa parte das espécies apresenta hábito noturno, mas existem também tatus que são ativos durante o dia.

Estes animais geralmente são solitários, com territórios bem definidos. Apesar de serem em geral pacíficos, eles podem atacar para defender seu território ou caso se sintam ameaçados.

A maioria dos tatus é carnívoro (alimentando-se principalmente de larvas e insetos) ou onívoro, mas existem es-

pécies herbívoras também. Os indivíduos do tipo gigante, quando carnívoros, tendem a se alimentar de qualquer criatura menor do que eles.

Todos os tatus possuem um excelente olfato, e são capazes de prender a respiração por vários minutos (6 minutos em média, nas espécies mais comuns). Essa habilidade de ficar tanto tempo sem respirar os auxilia a cavar e a atravessar cursos d'água.

Além disso, eles são surpreendentemente ágeis. Normalmente caminham a passos lentos, mas se necessário podem correr razoavelmente rápido, podem saltar e conseguem se erguer nas patas traseiras, apoando-se na cauda. Caso uma massa d'água seja larga demais para ser atravessada caminhando pelo fundo, os tatus também são tranquilamente capazes de nadar.

Tatus são frequentemente caçados por sua carne, que dizem ser similar à do porco. Além disso, as enormes carapaças de suas versões gigantes não raro são utilizadas como abrigo por tribos selvagens.

Idéias para o Mestre:

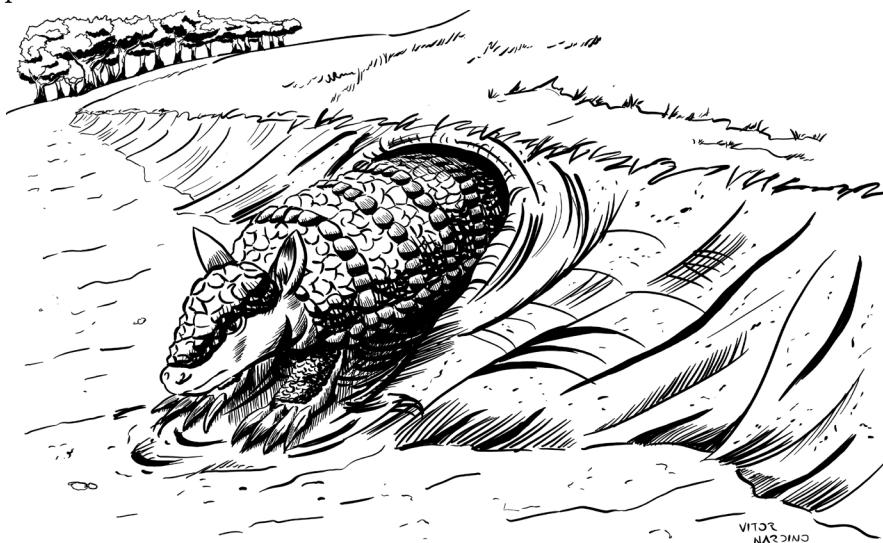
Tatus podem ser portadores de diversas doenças que podem ser transmitidas ao homem, como leishmaniose, hanseníase (vulgarmente conhecida como *lepra*) e doença de chagas. Essa contaminação pode ser dar através da ingestão de sua carne mal cozida ou mesmo pela manipulação do animal. No caso das versões fantásticas deste animal, quem sabe que doenças eles podem hospedar?

1.1 Tatus Monstruosos

Apesar dos tatus comuns não oferecerem nenhum tipo de ameaça real, as versões gigantes e monstruosas deste animal podem ser oponentes realmente formidáveis. E para o azar dos aventureiros, existem diversas espécies de tatus monstruosos dispersos pelo mundo.

Ninguém sabe a real origem dessas bestas. Alguns afirmam que são parentes distantes dos tatus comuns, que evoluíram para sobreviver a um mundo cheio de monstros estranhos e perigosos, outros crêem que são fruto de experiências de magos insanos, muitos afirmam que esses seres foram trazidos de outros planos de existência por alguma força poderosa em algum tempo remoto, e há ainda os que são partidários de que são tatus comuns tocados pela corrupção de entidades caóticas antigas.

Independente de quais sejam suas origens, o fato é que existem tatus monstruosos das mais diversas formas e aparências, e todos mostram-se perigos reais aos aventureiros incautos. Nos capítulos a seguir serão apresentadas algumas das espécies mais comuns desses tatus monstruosos.



© CINCINNATI

Tatus Monstruosos

1.2 A Carapaça dos Tatus

A principal proteção de todo tipo de tatu é sem sombra de dúvidas sua resistente carapaça. E se a carapaça de tatus normais já é resistente, a de alguns tatus monstruosos é praticamente impenetrável.

Devido a isso, alguns aventureiros podem se ver em uma situação difícil enfrentando essas criaturas. Mas um combatente astuto pode burlar essa dificuldade: a carapaça de nenhum tatu cobre seu ventre!

Independente da proteção que a carapaça conferir ao corpo do tatu, sua CA no ventre será sempre 10, e neste local nenhuma possível redução de dano se aplica.

No entanto, em condições normais o ventre destas feras não pode ser atingido. Para que o ventre de um tatu monstruoso possa ser atacado, algum tipo de truque ou artimanha deve ser utilizado, como deitar-se sob a fera, forçar o monstro a ficar em pé nas patas traseiras de alguma maneira, ou então atacar a besta de dentro de um fosso no chão.

1.3 O Perigo Que Vem de Baixo

A maioria dos tatus são excelente escavadores, construindo longos túneis para se abrigar e proteger. As versões monstruosas, além de fazer seus covis no subterrâneo, também são

responsáveis por gigantescos complexos de túneis ligando diversas cavernas e dungeons, que usam para se deslocar e predar os habitantes do subterrâneo.

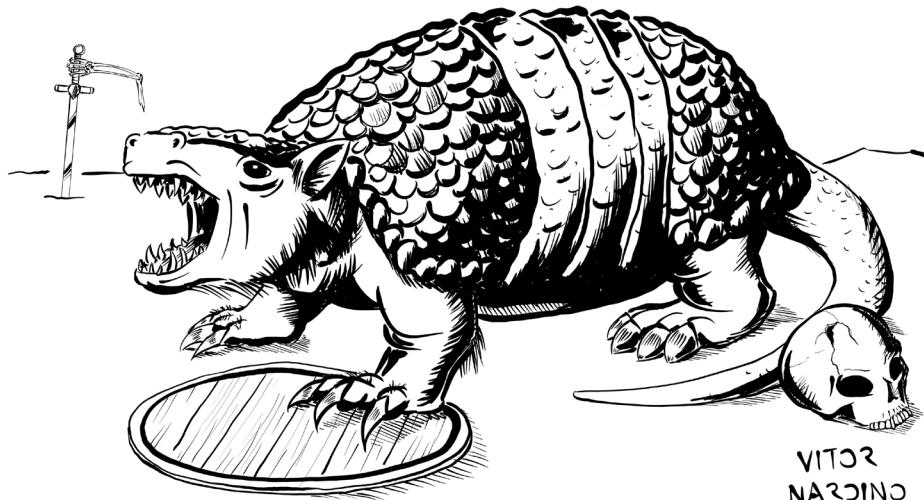
Alguns destes túneis passam bem próximos da superfície, seja a superfície real ou o piso de uma dungeon, e quando isso acontece esses seres monstruosos são capazes de perceber a movimentação de criaturas na superfície através da trepidação que elas causam no solo. E eles usam essa percepção para caçar os incautos seres da superfície.

Quando um tatu monstruoso passa por um túnel sob um grupo de personagens, ele é capaz de perceber a trepidação no solo causada pelo movimento destes, mesmo que eles estejam se movendo devagar e com cuidado. Assim, eles escolhem um dos personagens como sua vítima e cavam um túnel até sob seus pés, saindo abruptamente do solo para atacá-lo.

Nessa situação é sempre necessário um teste de surpresa para as vítimas do tatu monstruoso, já que apesar de ser possível notar um tremor no solo quando o monstro escava para fora do chão, isso só é notado quando é tarde demais, e não é possível determinar exatamente onde a criatura irá surgir (isso se o grupo souber que o tremor é causado por uma criatura!). Esse teste é realizado com uma penalidade de -2, e o tatu nunca é surpreendido nesse tipo de ataque.

Tatu Gigante

(Grande e Neutro; Floresta, Planície e Subterrâneo)



Encontros: 1 covil 1d2

2 garras +10 (2d4+2)

Prêmios: Nenhum 495 XP

Este parente gigantesco dos tatus comuns tem cerca de 3m de comprimento e 1m de altura, pesando por volta de 300kg. Possui garras enormes que utiliza para cavar abrigos ou para desabrigar suas presas. É carnívoro e devora qualquer criatura que conseguir capturar.

Movimento: 10m; cavando 6m

Moral: 8

FOR 16, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 2,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 18 (10 no ventre)

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m.

JP: 12

Carapaça: A carapaça dura do tatu gigante o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 3/contusão. Além disso, ele po-

DV: 13 (104/156)

RD: 3/contusão

Ataques:

1 mordida +15 (3d8+6)

Tatus Monstruosos

de enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques (exceto na situação de Investida Compressora, abaixo).

Giro com cauda: O tatu gigante pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +4 que causa 2d4 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

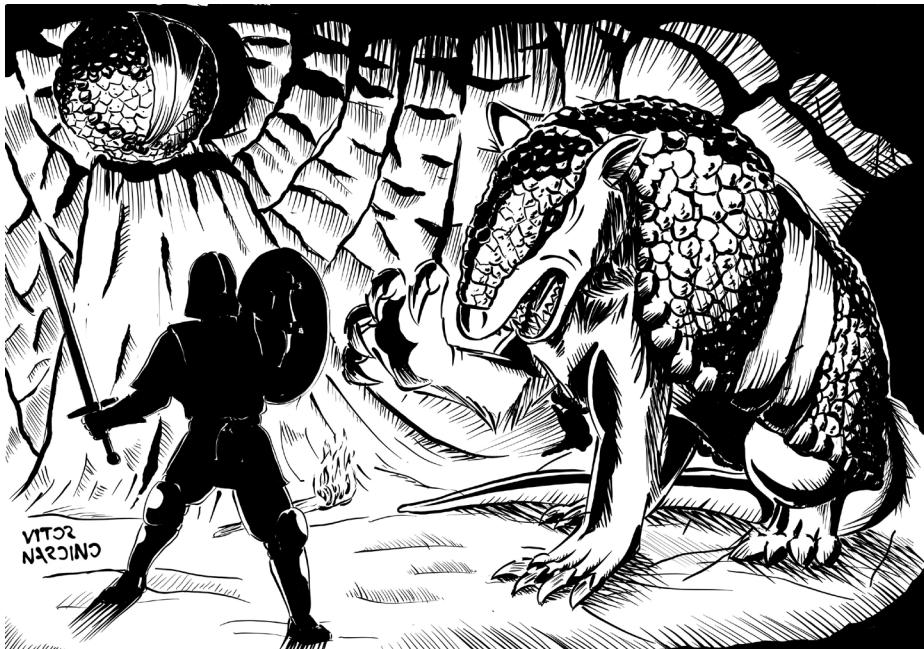
Investida compressora: Se o encontro com os PJs se der a uma distância considerável o tatu gigante investirá contra os personagens, enrolando seu corpo formando uma bola. Este ataque tem um bônus de +5 e força os PJs a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados e perderem suas ações nesta rodada, além de causar 2d8+2 pontos de dano.

“Ele provou o gosto da carne humana e agora caça homens.”

- Gorfindel, ranger elfo, a respeito de um tatu gigante.

Armadilho

(Enorme e Caótico; Subterrâneo)



Encontros: 1

2 garras +10 (2d4+2)

Prêmios: 30% 2500 XP

Esta versão monstruosa do tatu gigante é ainda maior, e muito mais inteligente. Esta monstruosidade de 5m de comprimento e 2m de altura vive no subterrâneo, onde pode mais facilmente emboscar suas presas. Ataca seres inteligentes e não inteligentes com igual ferocidade.

Movimento: 6m; cavando 6m

Moral: 10

FOR 20, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 9,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 18 (10 no ventre)

JP: 12

DV: 13 (104/156)

RD: 5/magia

Ataques:

1 mordida +15 (3d8+6)

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro 18m.

Carapaça: A carapaça dura do armadilho o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 5/magia. Além disso, ele pode

Tatus Monstruosos

enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques (exceto na situação de Investida Compressora, abaixo).

Desabamento: O armadilho apresente uma enorme compreensão sobre túneis e estruturas escavadas, e utiliza isso a seu favor. Quando encurrulado em um túnel, ele ergue-se em suas patas traseiras e escava pontos frágeis no teto, desabando os túneis e soterrando a si próprio e a seus atacantes no processo. Graças a sua resistente carapaça, isso não é fatal para ele, que pode cavar um novo túnel e escapar. Todos que estiverem a até 4 metros do armadilho sofrem 3d6 de dano, e precisam passar em uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza ou fi-

carão presos sob os escombros.

Investida compressora: Se o encontro com os PJs se der a uma distância considerável o tatu gigante investirá contra os personagens, enrolando seu corpo formando uma bola. Este ataque tem um bônus de +7 e força os PJs a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados e perderem suas ações nesta rodada, além de causar 2d12+4 pontos de dano. Sua tática preferida é cavar um túnel em rampa, e aguardar no alto do túnel; quando percebe sua presa se aproximando, ele rola túnel abaixo, esmagando o que houver no caminho.

“Eu juro que havia um brilho de inteligência maligna naqueles olhos antes dele desabar todo o túnel sobre nossas cabeças!”

- Mous, único sobrevivente da expedição às Cavernas da Morte.

Gliptodonte

(Grande e Neutro; Floresta e Planície)

**Encontros:** 1

1 mordida +6 (2d6)

Prêmios: Nenhum 800 XP

2 garras +5 (1d8)

Movimento: 8m; cavando 2m

Esse mamífero herbívoro pré-histórico é um parente distante dos tatus atuais. Trata-se de um animal enorme, com cerca de 4m de comprimento, 1,50m de altura e 1,5 toneladas. Apresenta uma carapaça óssea rígida formada por diversas pequenas placas, placas essas que cobrem também suas cabeças e cauda. Possui pernas curtas e fortes com enormes garras usadas para cavar, e sua cauda apresenta uma clava óssea com espinhos em sua extremidade.

Moral: 8**FOR** 18, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 2,
SAB 6, **CAR** 4**CA:** 16 (10 no ventre; 20 contra ataques à distância)**JP:** 14**DV:** 7 (56/84)**RD:** 6/contusão**# Ataques:**

Tatus Monstruosos

Habilidades especiais: Visão na penumbra 20m.

Carapaça: A carapaça dura do gliptodonte o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 6/contusão. Além disso, ele recebe um bônus de +4 na CA contra ataques à distância.

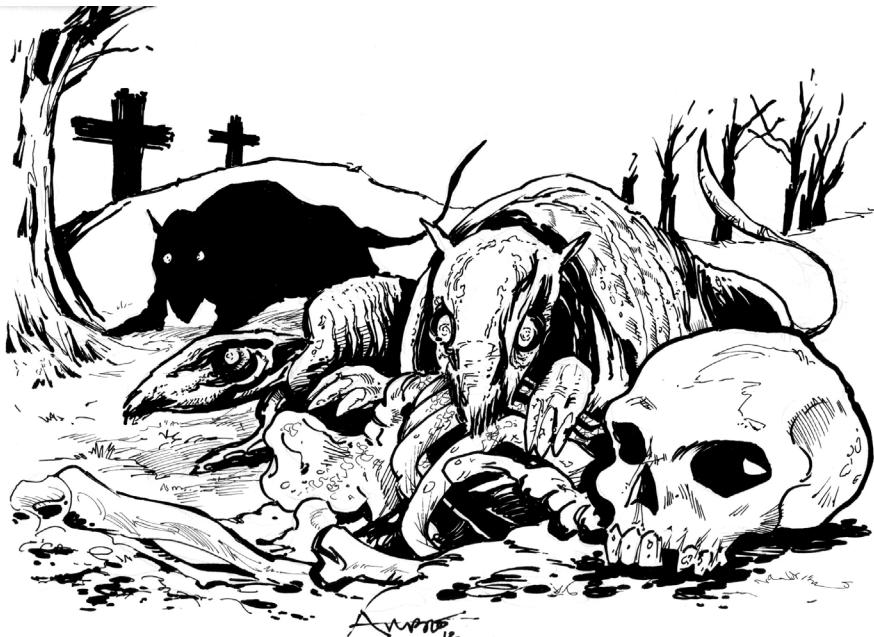
Giro com cauda: O gliptodonte pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +4 que causa $2d10+2$ de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

“Caçar gliptodonte ser muito simples. Ou você matar ele, ou ele matar você!”

- Últimas palavras de Sabar Zag, caçador neanderthal.

Peba Carniceiro

(Médio e Caótico; Cemitérios, Ruínas e Subterrâneo)



Encontros: 1d8

Prêmios: 15% 235 XP

Movimento: 12m, cavando 8m

Moral: 10

FOR 13, **DES** 10, **CON** 15, **INT** 3,
SAB 4, **CAR** 2

CA: 13 (10 no ventre)

JP: 15

DV: 3+1 (19/31)

Ataques:

1 mordida +3 (1d8+2)

2 garras +2 (1d6)

As origens desta criatura morta-viva são incertas, apenas é sabido que ela possui forte ligação com as forças caóticas e os Planos de Energia Negativa. Este carniceiro de 1,5m de comprimento frequentemente invade tumbas e cemitérios, cavando galerias para devorar os cadáveres lá enterrados, sua única fonte de alimentação.

Um peba carniceiro é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro 20m.

Tatus Monstruosos

Carapaça: A carapaça apodrecida do peba carniceiro não o protege tão bem quanto a de seus parentes vivos. No entanto, ele ainda pode enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +4 na CA. Nessa posição ele é incapaz de realizar ataques.

Doença do apodrecimento: O peba carniceiro transmite uma doença mágica que apodrece a carne dos vivos, muitas vezes confundida com lepra. Toda vez que um personagem for atingido por um ataque do peba carniceiro, deve realizar uma Jogada de Proteção modificada pela Constituição. Caso falhe, perde 1 ponto de Constituição.

A cada dia subsequente ao da infecção, uma nova JP deve ser realizada; uma nova falha indica a perda de mais 1 ponto de Constituição. Apenas uma magia Remover Doenças pode curar esta infecção.

Maldição: Qualquer um morto pelos ataques do peba carniceiro, ou devido à sua doença de apodrecimento, retorna 1d4 dias depois como um carnical.

*“Num foi ladrão não sinhô. Foi uns tatusão cum olhar maligno que robaram as cova.
Eu vi eles saindo du chão di noite, cos corpo dus morto na boca. Pode creditá!”*

- Benedito, coveiro humano.

Peba das Trevas

(Médio e Caótico; Cemitérios, Ruínas e Subterrâneo)



Encontros: 1d2

1 mordida +5 (1d10 + dreno de Força)

Prêmios: 30% 520 XP

2 garras +4 (1d6 + dreno de Força)

Movimento: 12m, cavando 6m

Possivelmente o mais incomum dos tatus gigantes, o peba das trevas apresenta boa parte de seu corpo formado de densa massa de trevas que parece fluir de forma aleatória e perturbadora. Apesar disso, estes monstros são sólidos o suficiente para conseguir ferir suas vítimas com suas poderosas garras.

Moral: 12

FOR 15, **DES** 10, **CON** 15, **INT** 6,
SAB 4, **CAR** 3

CA: 14 (10 no ventre)

Pebas das trevas são frequentemente encontrados em áreas sobre forte influência de forças caóticas. Não se sabe ao certo se esta estranha criatura

JP: 12

DV: 4+1 (25/41)

RM: 20%

RD: 5/magia

Ataques:

Tatus Monstruosos

é resultado da corrupção de tatus gigantes expostos a abundantes quantidades das bizarras energias caóticas, ou se possui verdadeiramente uma origem extraplanar e são apenas conjuradas ao mundo físico pelos seguidores do Caos.

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro ilimitada.

Carapaça: A carapaça de sombras do peba das trevas, apesar de resistente, não o protege tão bem de ataques físicos quanto a de outros tatus monstruosos. No entanto, ela lhe confere outra habilidade: ao enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, o peba das trevas torna-se totalmente incorpóreo, uma esfera negra de escridão imune a ataques físicos que só pode ser atingida por magia. Nessa posição ele é incapaz de realizar ataques.

Dreno de atributo: O toque do peba das trevas drena 1d4 pontos de Força do alvo. Uma criatura reduzida a

Força 0 pelo toque do peba das trevas morre e se torna uma sombra (Old Dragon Manual Básico, pg. 146) em 1d4 turnos.

Mesclar-se às sombras: A natureza sombria dessas criaturas torna extremamente difícil detectá-los em locais escuros, concedendo a eles 80% de chance de esconder-se nas sombras como a habilidade de ladrão. Além disso, em locais mal-iluminados e cheios de sombras, o corpo da criatura confunde-se com o ambiente ao redor concedendo -2 nas jogadas de ataque de qualquer um contra ela.

Susceptibilidade à luz: Pebas das trevas não gostam de claridade e não suportam luzes fortes. Na presença de iluminação como de tochas e lanternas, eles sofrem -1 em seus ataques, e atacarão preferencialmente aquele que portar a fonte de luz. Além disso, ao se depararem com luzes muito fortes, como a luz do dia, eles fogem imediatamente.

“Não havia nada lá quando entramos, e de repente as sombras ganharam vida e aquela coisa matou metade dos nossos antes que pudéssemos reagir.”

- Diemad, cavaleiro humano, sobre a invasão ao Templo do Caos Sombrio.

Escavador Blindado

(Enorme e Neutro; Floresta, Planície e Subterrâneo)



Encontros: 1

2 garras +13 (3d4+5)

Prêmios: 20% 1570 XP

Este gigantesco e estranho parente do tatu gigante apresenta uma carapaça metálica que o protege contra quase todo tipo de ataques. Suas poderosas garras de aço também são capazes de cavar através de rocha sólida e atravessar armaduras com facilidade.

Movimento: 6m; cavando 6m

Moral: 11

FOR 20, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 4,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 22 (10 no ventre)

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro 18m.

JP: 10

DV: 10 (80/120)

Carapaça: A dura carapaça metálica do escavador blindado o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 10/magia. Além disso, ele é totalmente imune a

RD: 10/magia

Ataques:

1 mordida +7 (2d4)

Tatus Monstruosos

ataques à distância (exceto no ventre, que não pode ser atingido normalmente). Ele ainda pode enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques (exceto na situação de Investida Compressora, abaixo).

Investida compressora: Se o encontro com os PJs se der a uma distância considerável o escavador blindado investirá contra os personagens, enrolando seu corpo formando uma bola.

Este ataque tem um bônus de +5 e força os PJs a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados e perderem suas ações nesta rodada, além de causar $2d10+4$ pontos de dano.

Refletir magias: A polida carapaça do escavador blindado protege-o contra magias. Sempre que ele for alvo de um efeito mágico, há 50% de que o efeito seja refletido de volta para quem o lançou.

“Trata-se de uma besta imensa, completamente coberta em aço e com garras como arados. Nossos homens não tiveram nenhuma chance, senhor.”

- Gart, soldado de Atalasia, reportando-se a seu comandante.

Tatu Lanoso

(Grande e Caótico; Geleira e Floresta com neve)



Encontros: 1d4

1 mordida +7 (2d6)

Prêmios: 10% 780 XP

2 garras +6 (1d8)

Movimento: 10m; cavando 6m

Esta espécie de tatu gigante é completamente adaptada a viver em condições de frio extremo, em regiões cobertas de neve e gelo. Apresenta longos pêlos marrons entre as escamas de sua carapaça, e seu ventre é coberto por uma grossa e comprida camada de pêlos. Normalmente cava tocas no gelo e na neve para se proteger e em busca de alimento.

Moral: 8

FOR 16, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 5,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 15 (12 no ventre, devido aos pêlos)

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m.

JP: 12

DV: 6 (48/72)

RD: 3/contusão

Ataques:

Tatus Monstruosos

Afinidade com o frio: Tatus lanosos são imunes a todos os efeitos de gelo e frio, mas sofrem 1 ponto de dano a mais por dado de dano de ataques de fogo.

Carapaça: A carapaça dura do tatu lanoso o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 3/contusão. Além disso, ele pode enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques (exceto na situação de Investida Compressora, abaixo).

Giro com cauda: O tatu lanoso pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +4 que causa 2d4 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

Investida compressora: Se o encontro com os PJs se der a uma distância considerável o tatu lanoso investirá contra os personagens, enrolando seu corpo formando uma bola. Este ataque tem um bônus de +5 e força os PJs a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados e perderem suas ações nesta rodada, além de causar 2d8+2 pontos de dano. Ele costuma utilizar esta forma de ataque principalmente sobre lagos congelados, cuja superfície lisa o auxilia a deslizar, conferindo um bônus de +2 no ataque.

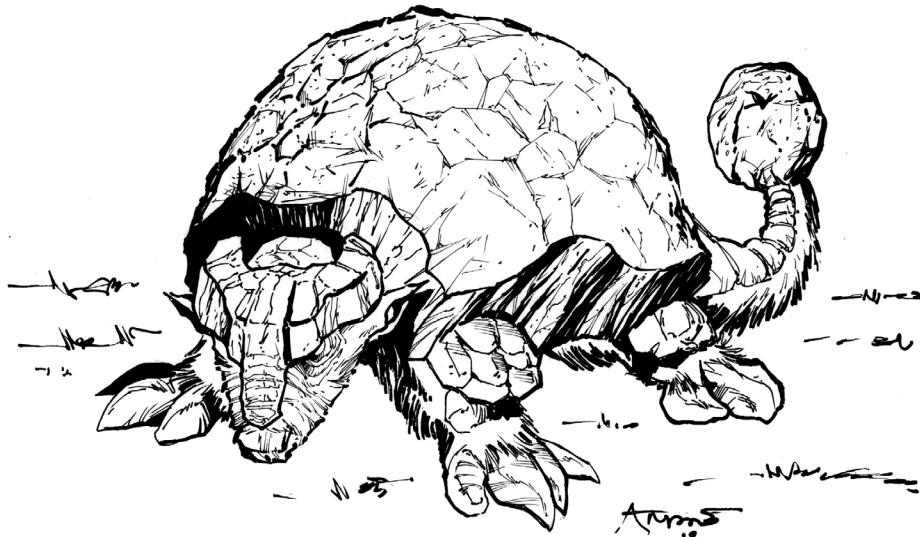
Sopro de frio: Uma vez a cada 2d6 rodadas o tatu lanoso é capaz de soltar uma baforada de ar congelante em forma de cone que causa 4d4 de dano de frio em alvos a até 3m. Uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

“Como se a nevasca já não fosse cruel o suficiente, aquelas coisas começaram a pular para fora de buracos na neve e congelar meus irmãos um a um.”

- Hrotgar, bárbaro do norte gelado.

Petrodonte

(Enorme e Neutro; Montanha, Planície e Subterrâneo)



Encontros: 1

Prêmios: 10% 1375 XP

Movimento: 6m; cavando 2m

Moral: 8

FOR 19, **DES** 8, **CON** 18, **INT** 4,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 18 (10 no ventre; 22 contra ataques à distância)

JP: 12

DV: 9 (72/108)

RD: 8/picareta

Ataques:

1 mordida +12 (2d6+2)

2 garras +9 (1d8+2)

O Petrodonte é bastante similar ao Gliodonte, no entanto sua carapaça é formada por um verdadeiro mosaico de rochas. Esta curiosa criatura alimenta-se apenas de rochas, utilizando seu ataque de petrificação para gerar alimento se necessário.

Geralmente pode-se encontrar pepitas de metal precioso e gemas não digeridas nas fezes da criatura em seu covil.

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro 20m.

Tatus Monstruosos

Carapaça: A carapaça de rochas do petrodonte o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 8/picareta. Além disso, ele recebe um bônus de +4 na CA contra ataques à distância.

Giro com cauda: O petrodonte pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +6 que causa 2d12+5 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

Hálito petrificante: A forma de ataque preferida do petrodonte é seu hálito petrificante, uma nuvem de 9m de comprimento, por 9m de largura e 9m de altura. Todos que se encontrarem nessa área devem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição; aqueles que falharem são transformados em pedra instantaneamente! O petrodonte é capaz de utilizar essa baforada uma vez a cada 2d4 rodadas.

“A melhor ferramenta para quebrar rochas é uma boa picareta. Contra esses monstros não é diferente.”

- Gwalin Stouthammer, mineiro anão.

Priodonx

(Grande e Caótico; Floresta e Subterrâneo)



VITOR
NARDINO

Encontros: 1

2 garras +5 (1d8)

Prêmios: Nenhum 600 XP

Esta espécie de tatu gigante apresenta grandes e numerosos dentes em forma de serra, extremamente afiados, que utiliza para dilacerar suas vítimas. Extremamente agressivos e territoriais, estes animais em geral atacam humanos à primeira vista.

Movimento: 10m; cavando 6m

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m.

Moral: 10

Carapaça: A carapaça dura do priodonx o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 3/contusão. Além disso, ele pode enrolar seu corpo formando

FOR 16, **DES** 9, **CON** 18, **INT** 2,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 15 (10 no ventre)

JP: 14

DV: 5 (40/60)

RD: 3/contusão

Ataques:

1 mordida +6 (2d6+4)

Tatus Monstruosos

uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques (exceto na situação de Investida Compressora, abaixo).

Giro com cauda: O priodonx pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +4 que causa 2d4 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

Investida compressora: Se o encontro com os PJs se der a uma distância considerável o priodonx investirá contra os personagens, enrolando seu corpo formando uma bola. Este ataque tem um bônus de +5 e força os PJs a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados e perderem suas ações nesta rodada, além de causar 2d8+2 pontos de dano.

Decepar membros: Os dentes do priodonx são sua arma mais poderosa, e sua mordida seu ataque mais temido. Qualquer ataque de mordida bem sucedido com uma rolagem natural de 18 ou mais resulta em um terrível aleijão: um membro da vítima é decepado! Use a tabela abaixo para determinar qual:

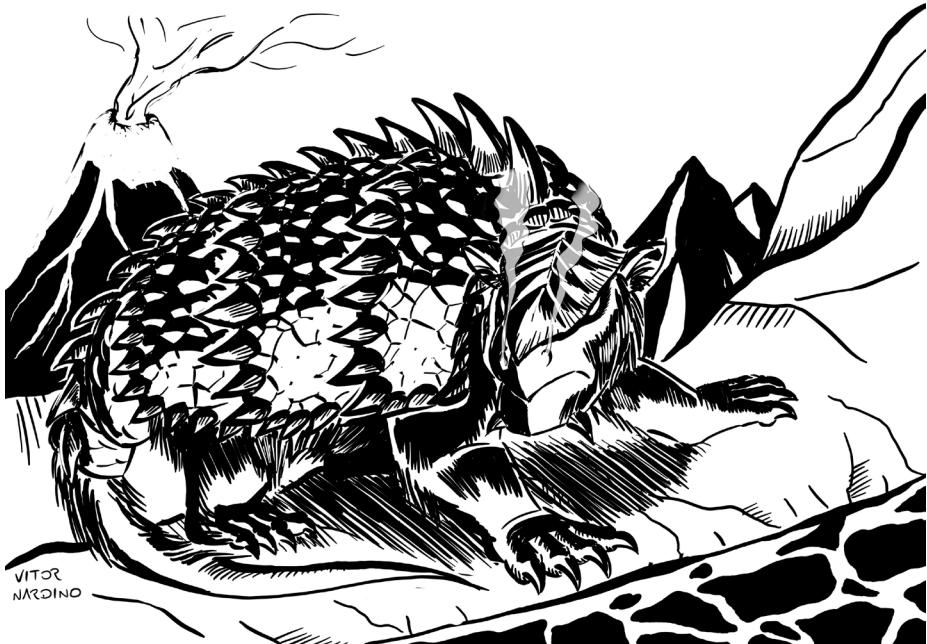
1d8	Membro decepado
1	Mão esquerda
2	Mão direita
3	Braço esquerdo
4	Braço esquerdo
5	Pé esquerdo
6	Pé direito
7	Perna esquerda
8	Perna direita

“Aquelhas criaturas são agressivas e violentas como poucos outros animais. E, para meu azar, é bem difícil conjurar com apenas uma mão.”

- Newlan, O Maneta, mago humano.

Pirodonte

(Enorme e Caótico; Montanhas, Vulcões e Subterrâneo)



Encontros: 1 covil 1d2

1 mordida +9 (2d6)

Prêmios: 20% 1250 XP

2 garras +11 (2d8)

Movimento: 10m; cavando 6m

Esta aberração monstruosa também conhecida por tatu-dragão é um híbrido de mamífero e réptil. Similar a um imenso tatu de couro avermelhado e feições reptilianas com enormes escamas similares às dos dragões cobrindo sua carapaça, essa besta cospe fogo em suas vítimas, matando-as queimadas antes de devorá-las.

Moral: 9

Estes monstros frequentemente vivem em vulcões, onde cavam extensas galerias e podem mergulhar em fossos de magma, sem sofrer dano algum,

FOR 18, **DES** 9, **CON** 20, **INT** 6,
SAB 6, **CAR** 4

CA: 17 (10 no ventre)

JP: 11

DV: 8 (72/104)

RM: 15%

RD: 5/magia

Ataques:

Tatus Monstruosos

para proteger-se.

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m e visão no escuro 20m.

Imunidade a fogo: Pirodentes são imunes a todos os efeitos de calor e fogo, normal ou mágicos, mas sofrem o dobro de dano de ataques de gelo ou frio.

Carapaça: A carapaça dura do pirodonte o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 5/magia. Além disso, ele pode enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA. No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques.

Giro com cauda: O pirodonte pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +8 que causa 2d4 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

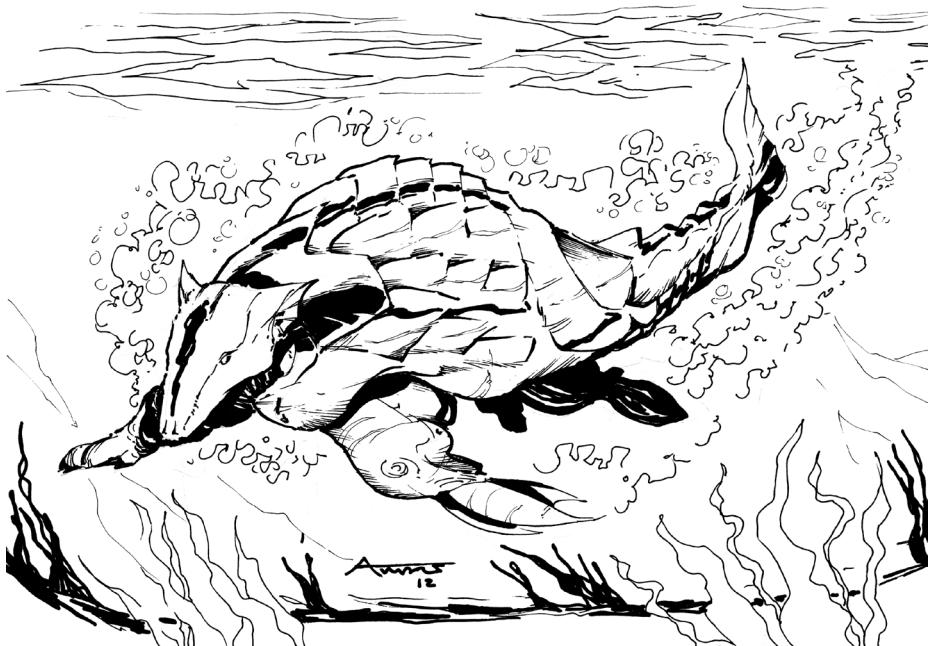
Baforada de fogo: Uma vez a cada 2d4 rodadas o pirodonte é capaz de soltar uma baforada de fogo em forma de cone que causa 5d4 de dano em alvos a até 3m. Uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

“Quando começamos a explorar as cavernas daquele vulcão, estávamos temerosos de encontrar um dragão. Ficamos realmente aliviados quando tudo o que encontramos foi um tatu gigante. O alívio acabou assim que ele cuspiu fogo sobre nós...”

- Agrícola, clérigo da Ordem da Luz.

Encouraçado Marinho

(Grande e Caótico; Mares, Lagos e Cavernas Submersas)



Encontros: 1 covil 1d2

1 mordida +6 (2d6)

Prêmios: 20% 630 XP

2 garras +5 (1d8)

Movimento: 9m; cavando 6m, nadando 12m

Habilidades especiais: Visão na penumbra 30m.

Moral: 8

Anfíbio: O encouraçado marinho respira normalmente tanto dentro quanto fora d'água.

FOR 16, **DES** 10, **CON** 18, **INT** 4,
SAB 6, **CAR** 4

Carapaça: A carapaça dura do encouraçado marinho o torna quase impenetrável a ataques concedendo-lhe redução de dano 3/contusão. Além disso, ele pode enrolar seu corpo formando uma bola para proteger-se, ganhando um bônus de +6 na CA.

CA: 15 (10 no ventre)

JP: 14

DV: 5 (40/60)

RD: 3/contusão

Ataques:

Tatus Monstruosos

No entanto, nessa posição ele é incapaz de realizar ataques.

Afogar: Ao atacar criaturas terrestres, a tática preferida do encouraçado marinho é agarrar sua presa e arrastá-la para o fundo da água. Em um ataque de mordida bem sucedido, o encouraçado marinho e sua vítima realizam um teste resistido de Força. Caso o monstro vença, a vítima estará na mandíbula da criatura e será arrastada para dentro d'água, estando suscetível a afogamento. Todo turno um novo teste resistido de Força pode ser realizado para tentar livrar-se das mandíbulas da fera, mas se isso for feito nenhuma outra ação pode ser tomada.

Giro com cauda: O encouraçado marinho pode realizar um ataque especial com sua cauda com um bônus de ataque de +4 que causa 2d4 de dano e força todos os PJs a até 1 metro a fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não serem derrubados, perdendo suas ações nessa rodada.

Sonar: Emitindo sons extremamente agudos, os encouraçados marinhos são capazes de se localizar sob a água através de sonar. Quando submersas, essas criaturas são capazes de notar a presença de qualquer coisa a até 20m de distância, mesmo se estiver invisível. Apenas criaturas e objetos incorpóreos não são percebidos por essa habilidade.

“Desde que aquela besta passou a viver no lago, pescar tornou-se a atividade mais perigosa da região.”

- Vito, pescador aposentado.

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), notation, 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, routines and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License 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 Sá Neto e Fabiano Neme.

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

