



LIVRO DE ENCONTROS

O REINO DE GERUM



ESTRADAS - DIA = 50% - NOITE = 40%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Humano Comum	50% Bom	1 a 3	Humano Comum	50% Bom	1 a 3
4	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	1d8	Baatezu	Mal	12 a 30
5	Dragão Vermelho	Cruel	2d20	Tanar-ri	Mal	10 a 25
6-7	Soldados (1d6)	Bom	1d10	Soldados (1d6)	Bom	1d10
8-9	Orcs (1d6)	Mal	80 -120%	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	80 -120%
10-12	Goblins (1d8)	Mal	1d12	Orcs (1d6)	Mal	60 -120%
13-14	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	80%*	Goblins (1d8)	Mal	2 a 8
15	Axelrock	Cruel	30	Ggibberlings (1d100)	Mal	1d12
16	Drake	Ler	29	Califesto	Cruel	42
17 - 18	Koboldos (1d12)	Mal	2 a 8	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	80 -120%
19 - 20	Humanos Comuns (1d4)	50% bom	1 a 3	Zumbis (1d12)	Nulo	2 a 12
21 - 22	Animal Aleatório	Indiferente	Indef.	Esqueletos (1d10)	Nulo	3 a 14
23	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15
24	Humano Gay	Alegre	80% a 150%	Humano Gay Transvestido	Alegre	100% a 150%
25 - 27	Elfos (1d6)	50% Bom	1 a 120%	Aparição	Cruel	8 a 15
28 - 29	Anõe (1d6)	50% Bom	0 a 120%	Humanos Comuns (1d4)	50% bom	1 a 3
30 - 31	Hobbits ou Gládios (1d4)	50% Bom	1 a 120%	Vulto	Cruel	2 a 12
32 - 33	Gnols (1d6)	Mal	1d12 +2	Carniçal	Cruel	4 a 15
34	Lamasu	Bom	8 a 20	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	8 a 14
35 - 36	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2 a 12	Vampiro	70% Mal	8 a 20
37 - 39	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	8 a 14	Furia* (1d12)	Mal	5 a 17
40 - 41	Hobgoblin	Mal	1d20	Zumbis (1d12)	Nulo	70 a 100%
42 - 43	Goblin, Orc ou Kobold Solitário	Mal	50% a 150%	Mãos Rastejantes	Nulo	2 a 8
44	Neogi	Mal	7 a 18	Elfo Needle	Indiferente	13
45 - 46	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20
47 - 48	Elfo Needle	Indiferente	13	Vultos (1d6)	Cruel	2 a 12
49	Encontro à escolha do MJ	x	x	Carniçais (1d8)	Cruel	4 a 15
50-51	Furia* (1d12)	Mal	8 a 17	Lillith	Caótico	29
52 - 53	Troll	Mal	10 a 19	Orcs (1d6)	Mal	1d12
54	Governante ou outros famosos	Indef	Indef	Guardião Yugoloth	Mal	5 a 22
55	Guy	Honrado	12	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 23
56 - 57	Orcs (1d6) e Goblins (1d6)	Mal	2 a 12	Espectro	Caótico	8 a 16
58 - 59	Algum PNJ conhecido	x	x	Sombras (1d4)	Cruel	4 a 15
60	Gigante das Colinas	Mal	12 a 23	Hanzo	Ganancioso	24
61	Zorack, O Mago Vermelho	Ganancioso	34	Zorack, O Mago Vermelho	Ganancioso	34
62 - 63	Elfos Drow (1d6)	Mal	50% a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20
64	Hobgoblins (1d8)	Mal	50% a 110%	Elfos Drow (1d6)	Mal	50% a 120%
65	Bugbears (1d6)	Mal	50% a 110%	Hobgoblins (1d8)	Mal	50% a 110%
66-67	Golem Errante (Material aleat)	70% Hotsil	90% a 130%	Neogis (1d4)	Mal	50 a 130%
68	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 - 35	Elfo Needle	Indiferente	13
69	Dragão Benigno Aleatório	Bom	18 - 35	Dragão das Sombras ou Negro	Mal	18 a 30
70	Hanzo	Ganancioso	24	Coutl	Bom	8 a 20
71 a 73	Anões Duergar (1d6)	Mal	2 a 17	Elfos, Anões ou Hobbits	50% Bom	1 a 15
74	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	2 a 16	Feyr	Cruel	14 a 19
75	Homens Lagartos (1d6)	Mal	4 a 16	Dracolich	Mal	20 a 33
76 - 77	Herói (Classe Aleatória)	Bom	60% a 130%	Legiões	Indiferente	24
78	Gigante Verbig	Mal	10 a 18	Lich	Cruel	8 a 18
79 - 80	Licantropo	60% Mal	5 a 20	Licantropo	70% Mal	5 a 16
81 - 83	Mercenários (1d4)	Indiferente	80 a 110%*	Zumbis (1d12)	Nulo	50% a 100%
84 - 85	Minotauro	Mal	8 a 17	Bugbears (1d6)	Mal	50% a 100%
86	Devorador de Mentas	Mal	10 a 20	Devorador de Mentas	Mal	15 a 28

87	Mantícora	Mal	9 a 18	Humano Comum	50% Bom	1 a 3
88 - 90	Ogros (1d8)	Mal	4 a 17	Encontro à escolha do MJ	x	x
91	Rakshasa	60% Bom	100 - 120%	Demoon	Indiferente	38
92 - 93	Personalidade de Video-Game	60% Bom	5 a 40	Heucuva	Mal	2 a 12
94 - 95	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	80 a 110%*	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 - 35
96	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	80 a 110%*	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	3 a 14
97	Shedu	Bom	10 a 20	Furia* (1d12)	Mal	8 a 17
98 - 99	Eureka	Honrado	16	Banshee	Mal	7 a 20
100	Demônio ou Titã	x	10 a 30	Califesto	Mal	x

PLANÍCIES - DIA = 40% - NOITE = 30%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	3 a 16	Humanos Comuns (1d4)	50% Bom	1 a 4
4	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 23	Dragão Negro ou das Sombras	Mal	15 a 25
5	Guy	Honrado	12	Fogo Fátuo	Cruel	13 a 22
6-7	Lamasu	Bom	6 a 18	Furia* (1d12)	Mal	8 a 17
8-9	Eureka	Honrado	16	Banshee	Mal	8 a 20
10-12	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	2 a 15	Zumbis (1d12)	Nulo	50% a 100%
13-14	Elfo Needle	Indiferente	13	Vultos (1d6)	Cruel	7 a 19
15	Animal Aleatório (Pq Porte)	Indiferente	2 a 11	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50% a 120%
16	Tarrasque	Indiferente	35	Ggibberlings (1d100)	Mal	1d12
17 - 18	Cavalo Selvagem	Indiferente	2 a 12	Esqueletos (1d10)	Nulo	2 a 15
19 - 20	Dragões Benignos	Bom	17 a 32	Zumbis (1d12)	Nulo	2 a 13
21 - 22	Ankheg	Indiferente	5 a 15	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	60 a 120%
23	Furia* (1d12)	Mal	8 a 17	Califesto	Cruel	42
24	Humano Gay	Alegre	70% a 150%	Humano Gay Transvestido	Alegre	50% a 150%
25 - 27	Gnols (1d6)	Mal	50 a 110%	Carniçal	Cruel	4 a 15
28 - 29	Hobgoblins (1d8)	Mal	60 a 120%	Elfos Drow (1d6)	Mal	2 a 18
30 - 31	Bugbears (1d6)	Mal	60 a 120%	Hobgoblins (1d8)	Mal	4 a 15
32 - 33	Gigante das Colinas	Mal	13 a 20	Lillith	Caótico	29
34	Celebridade ou Amigo	Indef	Indef	Orcs (1d6)	Mal	2 a 10
35 - 36	Gigante Firbolg	Honrado	10 a 20	Cavaleiro da Morte	Mal	8 a 17
37 - 39	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	70% a 150%	Vampiro	70% Mal	8 a 22
40 - 41	Gigante do Fogo	Caótico	10 a 23	Vultos (1d6)	Cruel	5 a 17
42 - 43	Goblins (1d8)	Mal	2 a 12	Carniçais (1d8)	Cruel	4 a 15
44	Gigante Ettin ou Ciclope	Mal	6 a 15	Lich	Cruel	10 a 25
45 - 46	Gigante Aleatório	Mal	10 a 25	Sombras (1d4)	Cruel	4 a 15
47	The Jester	Mal	36	The Jester	Mal	36
48	Dragone	60% Mal	10 a 20	Feyr (1d4)	Cruel	9 a 16
49-50	Encontro à escolha do MJ	x	x	Carniçais (1d8)	Cruel	4 a 15
51	Golem Errante (Material Aleat)	80% Hostil	90 a 140%	Grande Feyr	Cruel	15 a 25
52 - 53	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15
54	Dragonete Qualquer	x	x	Baatezu	Mal	12 a 30
55	Unicórnio	Bom	8 a 15	Tanar-ri	Mal	10 a 25
56 - 57	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20	Beholder	85% mal	13 a 22
58 - 59	Goblins (1d8)	Mal	2 a 13	Orcs (1d6)	Mal	2 a 10
60	Pegasu	Indiferente	8 a 18	Coutl	Bom	8 a 20
61	Hanzo	Ganancioso	24	Doomahein	Indiferente	25
62 - 63	Elfos ou Anões (1d6)	50% Bom	1 a 110%	Aparição	Cruel	8 a 15
64 - 65	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	60 a 120%	Humanos Comuns (1d4)	50% bom	1 a 3
66 - 67	Doomahein	Indiferente	25	Vulto	Cruel	2 a 12
68	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	1d20	Esqueletos (1d10)	Nulo	2 a 12
69	Goblin, Orc ou Kobold Solitário	Mal	70 a 130%	Mãos Rastejantes	Nulo	2 a 8
70	Rakshasa	60% Bom	80 a 120%	Demoon	Indiferente	38
71 a 73	Hobbits ou Gládios	50% Bom	1 a 12	Dracolich	Mal	20 a 33
74	Basilisco	Indiferente	5 a 18	Basilisco	Indiferente	8 a 19

75	Zorack, O Mago Vermelho	Ganancioso	34	Zorack, O Mago Vermelho	Ganancioso	34
76 - 77	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 32	Sombras (1d4)	Cruel	7 a 17
78	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	1d20	Guardião Yugoloth	Mal	5 a 20
79 - 80	Orcs (1d6) e Goblins (1d6)	Mal	2 a 12	Espectro	Caótico	8 a 16
81 - 82	Manticora	60% Mal	80 a 150%	Manticora	60% Mal	80 a 150%
83	Manticora e/ou Dragões (1d4)	60% Mal	80 a 120%	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	7 a 14
84 - 85	Koboldos (1d12)	Mal	2 a 8	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	1d20
86	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2 a 12	Zumbis (1d12)	Nulo	2 a 12
87	Verme da Carne	Indiferente	2 a 10	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 32
88-89	Herói (Classe Aleatória)	Bom	3 a 15	Legiões	Indiferente	24
90	Vegetais de Rituais	Nulo	Nulo	Vegetais de Rituais	Nulo	Nulo
91	Minotauro	Mal	8 a 18	Beholders (1d6)	85% mal	8 a 20
92 - 93	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	7 a 14	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	5 a 12
94 - 95	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	80% a 150%	Goblins (1d8)	Mal	2 a 8
96	Hobgoblins (1d8)	Mal	4 a 16	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20
97	Hobgoblin	Mal	80% a 150%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20
98 - 99	Anão Duergar (1d6)	Mal	2 a 17	Elfos, Anões ou Hobbits	50% Bom	1d20
100	Quimera	Mal	9 a 21	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	1d20+5

TERRAS ERMAS - DIA = 40% - NOITE = 35%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Anões Duergar (1d6)	Mal	60 a 100%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20
4	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20	Anões Comuns	50% Bom	3 a 7
5	Dragão de Cobre	Bom	17 a 30	Dragão de Cobre	Bom	17 a 30
6-7	Elfos Drow (1d6)	Mal	60 a 110%	Sombras (1d4)	Cruel	4 a 12
8-9	Cocatriz (1d4)	Mal	6 a 16	Zumbis (1d12)	Nulo	50 a 110%
10-12	Anões Comuns	50% Bom	3 a 7	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 120%
13-14	Anões Duergar (1d6)	85% mal	50 a 120%	Vultos (1d6)	Cruel	5 a 18
15	Elfo Drow	85% mal	90 a 140%	Carniçais (1d8)	Cruel	4 a 15
16	Beholder	85% mal	10 a 22	Beholder	85% mal	8 a 20
17 - 18	Herói (Classe Aleatória)	Bom	3 a 15	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 35
19 - 20	Dragão Vermelho	Cruel	2d20	Anões Duergar (1d6)	Mal	50 a 120%
21 - 22	Hobbits ou Gládios	50% Bom	1 a 4	Orcs (1d6)	Mal	50 a 110%
23	Dragão de Prata	70% Bom	6 a 25	Dragão de Prata	70% Bom	18 a 33
24	Dragão das Profundezas	Mal	6 a 25	Dragões Benigno Aleatório	Bom	17 a 35
25 - 27	Hipogrifo ou Grifo	Indiferente	9 a 18	Anões Comuns	50% Bom	3 a 7
28 - 29	Mercenários (1d6) (Classe Aleat)	50% Bom	80 a 120%	Beholder	85% mal	8 a 20
30 - 31	Dragões Benigno Aleatório	Bom	17 a 35	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 130%
32 - 33	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 35	Vulto, zumbi ou sombra	Mal	130 a 180%
34	Flecha* (1d12)	Ganancioso	8 a 15	Flecha* (1d12)	Ganancioso	8 a 15
35 - 36	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	1d20	Orcs ou Goblins (1d6)	Mal	30 a 90%
37 - 39	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 140%	Mortos Vivos Misturados Aleat.	Mal	30 a 140%
40 - 41	Gigante Firbolg	Honrado	13 a 22	Cavaleiro da Morte	Mal	9 a 22
42 - 43	Gnols (1d6)	Mal	60 a 110%	Criador das Profundezas	Cruel	8 a 23
44	Fúria* (1d12)	Mal	8 a 17	Califesto	Cruel	42
45 - 46	Ogros (1d8)	Mal	5 a 18	Vegetais de Rituais	Nulo	Nulo
47 - 48	Gigante das Rochas	60% Mal	15 a 24	Gigante das Rochas	60% Mal	15 a 24
49 - 51	Lerna	Mal	27	Lerna	Mal	27
52 - 53	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	6 a 20	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	70 a 130%
54	Elfos Drow (1d6)	Mal	80 a 120%	Vultos (1d6)	Cruel	2 a 12
55	Sáfiros	Indiferente	35	Carniçais (1d8)	Cruel	4 a 15
56	Ankheg (1d4)	Indiferente	8 a 15	Revenant	Nulo	110% a 140%
57	Ogro	Mal	4 a 17	Anões Duergar (1d6)	Mal	60 a 100%
58 - 59	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	7 a 14	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	7 a 14
60	Algum PNJ conhecido	x	x	Banshee	50% Bom	80 a 140%
61	Anões Duergar (1d6)	Mal	2 a 15	Axelrock	Cruel	30

62 - 63	Humanos Comuns	50% Bom	3 a 7	Esqueletos (1d10)	Nulo	60 a 120%
64 - 65	Vegetais de Rituais	Nulo	Nulo	Anões Duergar (1d6)	Mal	60 a 120%
66	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 140%	Vegetais de Rituais	Nulo	Nulo
67	Taichin Brothers	Ganancioso	24	Taichin Brothers	Ganancioso	24
68	Eureka	Honrado	16	Fúria* (1d12)	Mal	5 a 17
69	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	2 a 15	Dracolich	Mal	20 a 35
70	Elfo Needle	Indiferente	13	Guardião Yugoloth	Mal	5 a 20
71 - 72	Gigante das Monathnas	Mal	12 a 25	Sombras (1d4)	Cruel	6 a 16
73	Herói Poderoso (Classe Aleatória)	Bom	110 a 160%	Lich	Mal	14 a 22
74	Gigante Fomorjan	Mal	10 a 18	Dragão Negro ou das Sombras	Mal	18 a 28
75	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	60 a 130%	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 22
76 - 77	Basilisco	Indiferente	7 a 16	Basilisco	Indiferente	7 a 16
78	Gigante das Nuvens	50% Bom	12 a 25	Vampiro	70% Mal	10 a 22
79 - 80	Elfos ou Anões Comuns	50% Bom	3 a 7	Doppelganger (1d4)	60% mal	80 a 130%
81 - 83	Axelrock	Cruel	30	Zumbis ou Esqueletos (1d12)	Nulo	4 a 14
84 - 85	Elemental da Terra	Mal	8 a 16	Devorador de Mentes	80% Mal	12 a 20
86	Pantera Deslocadora	Indiferente	10 a 16	Tanar-ri	Mal	10 a 25
87	Colosso	Indiferente	23 a 35	Demilich	Mal	17 a 27
88 - 90	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2 a 12	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2 a 12
91	Ogros (1d8)	Mal	7 a 17	Baatezu	Mal	12 a 30
92 - 93	Galeb Duhr	70% Mal	10 a 20	Legiões	Indiferente	24
94 - 95	Grimlock	90% Mal	50 a 140%	Humanóides Malígnos (1d6)	Mal	20% a 120%
96	Anão Duergar (1d6)	Mal	100 a 150%	Anão Duergar (1d6)	Mal	10 a 20
97	Antedegumon	Mal	24	Antedegumon	Mal	24
98 - 99	Hobgoblins (1d8)	Mal	4 a 15	Aparição	Cruel	8 a 15
100	Gigantes Aleatórios (1d4)	65% mal	10 a 25	Zumbis (2d20)	Nulo	20 a 110%

FLORESTAS ABERTAS E SELVAS - DIA = 40% - NOITE = 35%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Elfos da Floresta	70% Bom	2 a 7	Elfos da Floresta	70% Bom	2 a 7
4	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50% a 120%	Carniçais (1d8)	Cruel	6 a 15
5	Leucrota		7 a 15	Tanar-ri	Mal	14 a 25
6-7	Herói (Classe Aleatória)	Bom	60% a 140%	Legiões	Indiferente	24
8-9	Harpas (1d4)	Mal	6 a 14	Zumbis (1d12)	Nulo	50 a 90%
10-11	Pegasu	Indiferente	8 a 18	Carniçais (1d8)	Cruel	50 a 100%
12-13	Animal Aleatório	Indiferente	X	Mercenários (1d6) (Classe Aleat)	50% Bom	80 a 120%
14-15	Unicórnio	Bom	8 a 17	Esqueletos (1d10)	Nulo	50 a 100%
16	Kirre	Indiferente	6 a 15	Coutl	Bom	10 a 23
17 - 18	Elfos da Floresta	70% Bom	1 a 120%	Elfos da Floresta	70% Bom	1 a 120%
19 - 20	Goblins (1d8)	Mal	1 a 120%	Poltergeits	Nulo	7 a 15
21 - 22	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 a 32	Esqueletos (1d10)	Nulo	1d12+3
23	Dragão Benigno Aleatório	Bom	18 a 30	Criador das Profundezas	Cruel	12 a 21
24	Centauro ou Centauros (1d4)	50% Bom	8 a 18	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 a 32
25 - 26	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	1d20+2
27	Drake	Caridoso	29	Vegetais para Rituais	X	X
28 - 29	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	X	Herói (Classe Aleatória)	Bom	95 a 160%
30 - 31	Cavalo Selvagem	Indiferente	X	Animal Aleatório	Indiferente	X
32 - 33	Wyverm	Mal	12 a 22	Caçador Invisível	Cruel	10 a 20
34	Plantas Raras ou Mágicas*	Nulo	x	Plantas Raras ou Mágicas*	Nulo	x
35 - 36	Humano Comum	50% Bom	1 a 3	Humano, Gládio, Hobiit ou Anão	50% Bom	1 a 3
37 - 39	Grifo ou Hipogrifo	Mal	7 a 15	Pesadelo Voador	Mal	8 a 18
40 - 41	Trolls (1d6)	Mal	7 a 18	Anão Duergar (1d6)	Mal	80 a 130%
42 - 43	Elfo Needle	Indiferente	13	Humanóides Malígnos (1d6)	Mal	60 a 110%
44	Besouro Gigante	Indiferente	5 a 13	Pegasu	Indiferente	8 a 18
45 - 46	Mercenários (1d6) (Classe Aleat)	50% Bom	60% a 140%	Viper	Ganancioso	34
47 - 48	Bugbears (1d6)	Mal	40% a 130%	A Escolha do MJ	x	x
49 - 51	Sapos ou Aranhas Gigantes	Mal	5 a 16	Mãos Rastejantes (1d20)	Nulo	1d12
52 - 53	Quimera	Mal	8 a 20	Quimera	Mal	8 a 20
54	Tear	Caridoso	21	Califesto	Cruel	42

55	Sprites (1d6)	60% Bom	2 a 17	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 20
56 - 57	Elfos da Floresta	70% Bom	2 a 7	Zumbi Vudu ou Vulto	Nulo	100% a 130%
58 - 59	Licantropo	60% Mal	5 a 16	Dragão Aleatório	80% Mal	18 a 35
60	Elfo Drow	Mal	10 a 20	Elfo Drow	85% Mal	60% a 160%
61	A Escolha do MJ	x	x	Gigante Maligno Aleatório	Mal	10 a 22
62 - 63	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2 a 12	Vampiro	70% Mal	10 a 23
64 - 65	Troll	Mal	5 a 12	Vultos (1d6)	Cruel	100%
66 - 67	Mantícora	70% Mal	8 a 18	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	60 a 110%
68	Dríade	Indiferente	2 a 22	Beholder	85% mal	11 a 22
69	Serpente Alada	Indiferente	7 a 18	Feyr	Mal	8 a 18
70	Fúria* (1d12)	Mal	8 a 17	Fúria* (1d12)	Mal	5 a 17
71 a 73	Gnols (1d6)	Mal	60 a 120%	Mortos-Vivos Diversos (2d6)	Mal	50 a 110%
74	Elfos Drow (1d6)	Mal	60 a 120%	Elfos Drow (1d6)	Mal	6 a 18
75	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 16	Flecha* (1d12)	Ganancioso	6 a 12
76 - 77	Orcs (1d6)	Mal	1 a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 150%
78	Sátiro Guerreiro	60% Mal	70 a 140%	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 a 30
79 - 80	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	50 a 130%	Aparição	Cruel	10 a 20
81 - 82	Gorgon	Indiferente	10 a 20	Névoa Vampírica	Cruel	5 a 15
83	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	8 a 15	Heucuva	Mal	2 a 12
84 - 85	Hobbits ou Gládios (1d4)	50% Bom	1d12	Espectro	Caótico	8 a 16
86	Sáfiros	Indiferente	35	Sáfiros	Indiferente	35
87	Plantas Inteligentes	60% Bom	8 a 25	Cão da Lua	Bom	8 a 16
88 - 90	Koboldos (1d12)	Mal	1 a 100%	Sombras (1d4)	Cruel	5 a 15
91	Antedegumon	Mal	24	Antedegumon	Mal	24
92 - 93	Vegetais para Rituais	X	X	Personalidade de Video-Game	60% Mal	5 a 40
94 - 95	Hobgoblins (1d8)	Mal	70 a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	80 a 120%
96	Lâmia	Mal	9 a 20	Banshee	Mal	8 a 20
97	Neogi	Mal	9 a 17	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	60 a 110%
98 - 99	Gigante das Selvas	Mal	12 a 20	Licantropo	70% Mal	80 a 150%
100	Dragão Aleatório	60% Mal	18 a 35	Lillith	Caótico	29

FLORESTAS DENSAS - DIA = 35% - NOITE = 40%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Elfos da Floresta	70% Bom	2 a 7	Elfos da Floresta	70% Bom	2 a 7
4	Titã	70% Bom	15 a 35	Centauro	50% Mal	80 a 150%
5	Drake	Caridoso	29	Herói (Classe Aleatória)	Bom	80 a 150%
6-7	Herói (Classe Aleatória)	Bom	60 a 140%	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	Nulo
8-9	Orcs (1d6)	Mal	1 a 120%	Animal Aleatório (Pq Porte)	Indiferente	Nulo
10-12	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 140%
13-14	Pegasu	Indiferente	8 a 18	Orcs (1d6)	Mal	1 a 110%
15	Gnols (1d6)	Mal	10 a 120%	Gnols (1d6)	Mal	2 a 12
16	Humano Comum	50% Bom	1 a 3	Demônio	50% Bom	11 a 27
17 - 18	Unicórnio	Bom	10 a 20	Legiões	Indiferente	24
19 - 20	Three-Krin	60% Mal	8 a 16	Estrangulador	Cruel	12 a 25
21 - 22	Stirge (1d12)	Indiferente	4 a 12	Pesadelo voador	Mal	9 a 19
23	Plantas Inteligentes	60% Bom	8 a 18	Plantas Inteligentes	60% Bom	9 a 18
24	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	50% a 130%	Criador das Profundezas	Cruel	10 a 22
25 - 27	Sapo ou Aranha Gigante	Mal	8 a 17	Sapo ou Aranha Gigante	Mal	8 a 16
28 - 29	Animal Aleatório (Gd Porte)	Indiferente	Nulo	Ggibberlings (1d100)	Mal	5 a 12
30 - 31	Animal Aleatório (Pq Porte)	Indiferente	Nulo	Lich	Mal	11 a 21
32 - 33	Minotauro	70% Mal	80 a 130%	Elfos da Floresta	70% Bom	1 a 110%
34	Monstro Su	Cruel	8 a 16	Sombras (1d4)	Cruel	50 a 150%
35 - 36	Etercap	Mal	6 a 16	Etercap	Mal	6 a 16
37 - 39	Gigante Aleatório	x	x	Sombras (1d4)	Cruel	80 a 150%
40 - 41	Behir	Mal	12 a 23	Devorador de Mentes	Mal	15 a 28
42 - 43	Cocatriz ou Pirolisco	Mal	5 a 15	Cocatriz ou Pirolisco	Mal	7 a 17
44	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	80 a 160%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	1d20+1

45 - 46	Montarias Selvagens	Indiferente	Nulo	Dragão Maligno	Mal	10 a 22
47	Catoblepas	Mal	11 a 23	Ninfa	50% Mal	13 a 24
48	A Escolha do MJ	x	x	A Escolha do MJ	x	x
49 - 50	Centauro	50% Mal	70 a 150%	Criatura + Mímico (Aleat)	Mal	10 a 21
51 - 52	Tear	Bondoso	21	Mantícora	Mal	8 a 19
53	Sprite (1d12)	50% Mal	1 a 18	Esqueletos (1d10)	Nulo	30 a 120%
54	Aurum Vorax	Indiferente	8 a 15	Califesto	Cruel	42
55	Elfo Needle	Indiferente	13	Humanóides Malignos (1d6)	Mal	30 a 120%
56 - 57	Escorpião ou Serpente Gigante	Indiferente	7 a 18	Devorador de Intelecto	Cruel	10 a 20
58 - 59	Rakshasa	70% Mal	8 a 25	Cão da Lua	Bondosa	9 a 17
60	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 14	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15
61	Kirre	Indiferente	8 a 16	Assombração	Cruel	8 a 17
62 - 63	Homem Lagarto (1d6)	Mal	50 a 120%	Mortos Vivos Aleatórios (1d8)	Nulo	30 a 130%
64 - 65	Hobgoblins (1d8)	Mal	1 a 120%	Banshee	Mal	9 a 20
66 - 67	Doppleganger	50% Mal	70 a 130%	Doppleganger	50% Mal	50 a 130%
68	Homem Escorpião	Mal	9 a 17	Carniçais (1d8)	Mal	30 a 140%
69	Viper	Mal	34	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	7 a 14
70	Naga Negra	Caótico	10 a 22	Argos	Mal	15 a 22
71 a 73	Elfos Drow (1d6)	Mal	30 a 150%	Elfos Drow (1d6)	Mal	6 a 18
74	Ente	Honrado	11 a 25	Mumia	Caótico	8 a 16
75	Shedu	Justo	11 a 25	Espectro	Caótico	8 a 16
76 - 77	Lâmia	Mal	9 a 18	Lâmia	Mal	9 a 18
78	Plantas Raras ou Mágicas*	Nulo	x	Vegetais para Rituais	Nulo	Nulo
79 - 80	Wyverm	Mal	13 a 24	Wyverm	Mal	13 a 24
81 - 83	Neogi (1d4)	Mal	7 a 20	Cavaleiro da Morte	Mal	9 a 20
84 - 85	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 a 32	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 20
86	Dragão Benigno Aleatório	Bom	18 a 32	Coutl	Bom	10 a 21
87	Dragão Aleatório	Nulo	19 a 35	Dracolich	Mal	20 a 35
88-89	Mantícora	Mal	8 a 19	Névoa Vampírica	Cruel	8 a 18
90	Dríade	Indiferente	1d20	Efsinge (Hierarco)	Cruel	10 a 18
91	Gnols (1d6)	Mal	1d12+4	Mortos Vivos Aleatórios	Mal	8 a 15
92 - 93	Grifo ou Hipogrifo	Indiferente	1d20+3	Anões Duergar (1d6)	Mal	2 a 15
94 - 95	Vegetais para Rituais	Nulo	Nulo	Morte Escarlata	Mal	10 a 23
96	Colosso (Réptil)	Indiferente	20 a 40	Mantor	Nulo	7 a 18
97	Ninfa	50% Mal	13 a 24	Zumbis (1d12)	Nulo	80 a 140%
98 - 99	Sátiro Guerreiro	60% Mal	8 a 19	Beholder (1d4)	85% mal	10 a 25
100	Titanum	Cruel	43	Horda de Mortos (4d12)	Nulo	1 a 110%

DESERTOS - DIA = 35% - NOITE = 30%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1-2	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	3d6	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	3d6
3	Herói (Classe Aleatória)	Bom	80 a 150%	Tanar-ri	Mal	14 a 28
4-5	Insetos Gigantes (1d4)	Indiferente	5 a 15	Carniçais (1d8)	Mal	50 a 120%
6-7	Ogros (1d6)	Mal	60 a 120%	Ogros (1d6)	Mal	60 a 120%
8-9	Lamasu	Justo	9 a 20	Zumbis (1d12)	Nulo	50 a 100%
10-12	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	60 a 200%	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	70 a 140%
13-14	Hierarco-Esfinge (1 ou 1d4)	Mal	8 a 19	Mercenários (1d6) (Classe Aleat)	Bom	60 a 120%
15	Homem Lama	Indiferente	8 a 17	Number 28	Caótico	28
16	Homens Lama (1d12)	Indiferente	5 a 16	Califesto	Cruel	42
17 - 18	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	60 a 120%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	1d20+3
19 - 20	Orcs (1d6)	85% mal	1 a 110%	Orcs (1d6)	Mal	1 a 110%
21 - 22	Ankheg	Indiferente	6 a 15	Hierarco-Esfinge (1 ou 1d4)	Mal	8 a 19
23	Lamasu Superior	Justo	14 a 25	Sombras (1d4)	Cruel	6 a 15
24	Nômade Gay	Alegre	2d12	Nômade Gay	Alegre	2d12
25 - 27	Piro-Hidra	Mal	21	Sombras (1d4)	Cruel	70 a 120%
28 - 29	Bulete	Indiferente	5 a 15	Ankheg	Indiferente	8 a 17
30 - 31	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 35	Mumias (1d6)	Mal	90 a 110%

32 - 33	Basilisco	Indiferente	7 a 16	Carniçais (1d8)	Mal	60 a 120%
34	Ratori Superior	Mal	20 a 40	Faraó (Mumia Superior Rara)	Mal	25
35 - 36	Bandido (Classe Aleatória)	Mal	5 a 23	Múmia Superior	Mal	12 a 23
37 - 39	Elemental da Terra ou Fogo (1d4)	Mal	7 a 18	A Escolha do MJ	x	x
40 - 41	Camelo Selvagem	Indiferente	Nulo	Cão Infernal	Mal	10 a 20
42 - 43	Olifante Selvagem	Indiferente	11 a 18	Piro-Hidra	Mal	21
44	Fúria* (1d12)	Mal	8 a 17	Fúria* (1d12)	Mal	8 a 17
45 - 46	Behir	Mal	10 a 20	Mumia	Mal	1d20+5
47 - 48	Beholder	85% mal	10 a 22	Beholder	85% mal	1d20+7
49 - 51	Dragone ou Manticora	Mal	9 a 20	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	40 a 110%
52 - 53	Grifo ou Hipogrifo	Indiferente	7 a 17	Esqueletos (1d10)	Nulo	40 a 120%
54	Beholders (1d6)	90% Mal	8 a 20	Beholders (1d6)	85% mal	10 a 20
55	Mercenários (Classe Aleatória)	Bom	3d8	Mercenário (Classe Aleatória)	Bom	80 a 140%
56 - 57	Garra de Lobo* (1d12)	Mal	6 a 12	Caçador das Profundezas	Cruel	12 a 23
58 - 59	A Escolha do MJ	x	x	Cavaleiro da Morte	Cruel	12 a 23
60	Axelrock	Cruel	30	Beholder	85% mal	10 a 23
61	Hanzo	Ganancioso	24	Hanzo	Ganancioso	24
62 - 63	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 150%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	2d12
64 - 65	Gigante do Deserto	50% Mal	11 a 20	Tai Chin		24
66 - 67	Ciclope ou Ciclopes (1d4)	Mal	8 a 17	Lich	Mal	12 a 23
68	Pantera Deslocadora	Indiferente	9 a 16	Aparição	Mal	9 a 17
69	Doomahein	Indiferente	25	Doomahein	Indiferente	25
70	Enfinge (Andro)	Bom	10 a 23	Dragão Benigno Aleatório	Bom	17 a 34
71-72	Gorgon	Indiferente	10 a 20	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 35
73	Number 28	Caótico	28	Number 28		28
74	Dragão Azul	Mal	17 a 32	Cão da Lua	Bondoso	8 a 17
75	Dragão de Cristal	Mal	19 a 34	Dragão Azul ou de Cristal	Mal	17 a 30
76	Vegetais para Rituais	X	X	Vegetais para Rituais	X	X
77	Dragão Amarelo	Mal	17 a 32	Colosso Réptil	Indiferente	18 a 37
78	Doppleganger	50% Mal	70 a 140%	Doppleganger	50% Mal	70 a 140%
79 - 80	Gárgulas (1d6)	Cruel	6 a 17	Gárgulas (1d6)	Cruel	6 a 17
81 - 83	Gárgula	Cruel	9 a 20	Gárgula	Cruel	9 a 20
84 - 85	Gênio Dao ou Efreet	Mal	12 a 23	Djinn ou Efreet	Mal	12 a 23
86	Dragão Benigno Aleatório	Bom	17 a 34	Tai Chin	Mal	24
87 - 88	Humanos Nomades		1 a 100%	Fantasma	Mal	6 a 15
89-90	Gárgulas (1d6)	Cruel	5 a 10	Zumbis (1d12)	Nulo	1d20
91	Djinn	Honrado	14 a 28	Legiões	Indiferente	24
92 - 93	Dragonete, Réptil do Fogo	Indiferente	7 a 16	Zumbis (1d12)	Nulo	50 a 120%
94 - 95	Galeb Duhr	Indiferente	10 a 18	Galeb Duhr	Indiferente	10 a 18
96	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	70 a 120%	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 20
97	Tai Chin		24	Vulto	Cruel	70 a 150%
98 - 99	Leucrotta (1d8)	Cruel	5 a 10	Esqueletos (1d10)	Nulo	1d20
100	Djinn em Garrafa com 6 Beholders	Honrado/Cruel	10 a 30	Grande Jinn da Lâmpada	Hostil (bom)	20 a 35

PÂNTANOS - DIA = 45% - NOITE = 55%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Beholder	85% mal	10 a 20	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 120%
4	Beholders (1d6)	85% mal	10 a 20	Reavenant	Cruel	12 a 24
5	Beholder Maior	85% mal	20 a 30	Beholder	85% mal	10 a 20
6-7	Gnols (1d6)	Mal	50 a 120%	Vultos (1d6)	Cruel	6 a 18
8-9	Verme Púrpura	Indiferente	7 a 17	Cavaleiro da Morte	Cruel	14 a 25
10-12	Orcs (1d6) e Goblins (1d6)	Mal	1 a 110%	Orcs (1d6) e/ou Goblins (1d6)	Mal	1 a 110%
13-14	Vermes da Carniça (1d4)	Indiferente	4 a 15	Demônio ou Demônios (1 ou 1d4)	85% mal	10 a 30
15	Estrangulador	Mal	12 a 22	Beholders (1d6)	85% mal	10 a 20
16	Elementais da Água ou Ar	Hostil	1d20+3	Beholder Maior	85% mal	20 a 30
17 - 18	Herói (Classe Aleatória)	Bom	80 a 170%	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 120%
19 - 20	Basilisco	Indiferente	9 a 18	Basilisco	Indiferente	9 a 18
21 - 22	Animal Aleatório	Indiferente	Nulo	Exército de Goblins (3d20)	Mal	30 a 90%
23	Heróis (1d6) (Classe Aleatória)	Bom	50 a 120%	Verme Púrpura	Indiferente	7 a 17
24	Dragões Benignos	Bom	17 a 35	Vultos (1d6)	Cruel	70 a 120%

25 - 27	Catoblepas	Mal	13 a 22	Fogo Fátuo	Cruel	10 a 20
28 - 29	Anões Duergar ou Elfos Drow(1d6)	Mal	70 a 130%	Zumbis (1d12)	Nulo	2d8
30 - 31	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	50 a 120%	Catoblepas	Mal	14 a 25
32 - 33	Flecha* (1d12)	Ganancioso	7 a 15	Dragão Maligno Aleatório	Mal	18 a 35
34	The Jester	Mal	36	Dragões Benignos	Bom	18 a 35
35 - 36	Dragão Maligno Aleatório	Mal	17 a 35	Dragão Maligno Aleatório	Mal	21 a 37
37 - 39	Crio-Hidra	Mal	21	Crio-Hidra	Mal	21
40 - 41	Argos	Mal	12 a 25	Lillith	Caótico	29
42 - 43	Gorgimera	70% Mal	10 +1d12	Vampiro	70% Mal	13 a 23
44	Gigante das Brumas	50% Bom	10 a 20	Wyvern	Mal	11 a 23
45 - 46	Fogo Fátuo	Cruel	10 +1d10	Vegetais para Rituais	X	X
47 - 48	Bandidos (1d8) (Classe Aleatória)	Mal	80 a 150%	Argos	Mal	12 a 24
49 - 51	Bullyugs (1d8)	Mal	1d20	Sombras (1d4)	Cruel	50 a 120%
52 - 53	Humanos, Elfos ou Anões	50% Bom	3 a 6	Bullyugs (1d8)	Mal	1d20+1
54	Antedegumon	Mal	24	Antedegumon	Mal	24
55	Eureka	Honrado	16	Estrangulador	Cruel	12 a 22
56 - 57	Dragão Ametista	60% Mau	21 a 35	Mumia	Mal	8 a 17
58 - 59	Górgona (Como Meduza)	85% mal	11 a 30	Górgona (Como Meduza)	85% mal	11 a 23
60	Muro Vivo	Cruel	25 a 50	Tana'ri	Mal	15 a 35
61	Colosso, Réptil Colossal	Indiferente	20 a 40	Baatezu	Mal	18 a 35
62 - 63	Serpente Gigante (Anaconda)	Mal	10 a 22	Criador das Profundezas	Cruel	12 a 23
64 - 65	Homem Lagarto	Cruel	80 a 160%	Mumia	Mal	14 a 22
66 - 67	Homens Lagarto (1d6)	Cruel	1 a 110%	Zumbis (1d12)	Nulo	50 a 120%
68	Abolete	Cruel	10 a 18	Herói	Indiferente	100 a 200%
69	Basilisco Superior	Indiferente	15 a 25	Vegetais para Rituais	X	X
70	Gigante do Gelo	Cruel	12 a 22	Fantasma	Mal	10 a 18
71 a 73	Naga Negra	Mal	12 a 23	Carniçais (1d6)	Mal	50 a 120%
74	Gorgon		8 a 17	Naga Negra	Mal	12 a 23
75	Devorador de Intelecto	Mal	10 a 17	Muro Vivo	Cruel	25 a 50
76 - 77	Behir	Mal	12 a 24	Number 28	Caótico	28
78	Gigantes Aleatórios (1d4)	Mal	8 a 25	Behir	Mal	13 a 25
79 - 80	Gosma Mostarda	Indiferente	5 a 25	Morte Escarlata	Mal	12 a 23
81 - 83	Robgoblins (1d6)	Mal	1 a 130%	Devorador de Mentos	Mal	15 a 28
84 - 85	Manticora	Mal	8 a 19	Assombração	Mal	10 a 18
86	Devorador de Mentos	Mal	15 a 28	Lich	Cruel	13 a 24
87	Gosma Atordoante	Indiferente	8 a 15	Demilich	Cruel	16 a 30
88 - 90	Hidra	Indiferente	10 a 20	Hidra	Indiferente	11 a 23
91	Mercenários (1d4)	Bom	50 a 120%	Gárgulas (1d6)	Cruel	6 a 18
92 - 93	Number 28	Caótico	28	Névoa Vampírica	Cruel	14 a 23
94 - 95	Criatura de Muco oliva	Indiferente	5 a 15	Serpente Gigante (Anaconda)	Mal	10 a 22
96	Sapo Gigante do Fogo	Indiferente	4 a 13	The Jester		36
97	Ouriço Aleatório	Indiferente	7 a 19	Dragão Anciã Aleatório	60% Mal	25 a 50
98 - 99	Outros Limos e Mucos	Indiferente	x	Banshee	Cruel	10 a 18
100	Dragão Anciã Aleatório	60% Mal	25 a 50	Califesto	Cruel	42

MARES E RIOS ABERTOS - DIA = 20% - NOITE = 10%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 5	Navio Mercante Comum	Bom	1 a 6	Navio Pirata (1d12+5 Bandidos)	Mal	50 a 110%
6 - 9	Navio Pirata (1d12+5 Bandidos)	Mal	50 a 110%	Navio Mercante Comum	Bom	1 a 6
10 - 11	Lotus Escarlata	Caótico	25	Lotus Escarlata	Caótico	25
12 - 15	Abolete	Mal	14 a 22	Abolete	Mal	14 a 22
16 - 17	Dragão Tartaruga	Indiferente	10 a 17	Dragão Tartaruga	Indiferente	10 a 17
18 - 20	Navio Pesqueiro	Bom	4 a 7	Navio Fantasma (1d12+2 Mortos)	Mal	60 a 120%
21 - 24	Marine	Mal		Elementais da Água (1d4)	Hosil	9 a 19
25 - 30	Dragão Maligno Aleatório	Bom	17 a 37	Olho de Kraken	Caótico	18
31 - 33	Olho de Kraken	Caótico	18	Dragão Maligno Aleatório	Bom	17 a 37
34 - 35	Slaad Azul ou Vermelho	85% Mal	10 a 25	Navio Fantasma (1d12+2 Mortos)	Mal	60 a 120%
36 - 37	Dragão de Esmeralda	Honrado	20 a 35	Cavalo Marinho	Indiferente	4 a 12
38 - 40	Cavalo Marinho	Indiferente	7 a 17	Slaad Azul ou Vermelho	85% Mal	10 a 25

41 - 43	Tako	70% Bom	14 a 25	Navio Mercante Comum	Bom	1 a 6
44 - 45	Elemental da Água	Hostil	13 a 25	Elemental da Água	Hostil	13 a 25
46 - 50	Elementais da Água (1d4)	Hosil	9 a 19	Navio Pirata (1d12+5 Bandidos)	Mal	50 a 110%
51 - 53	Elfos Aquáticos	Honrados	10 a 130%	Navio Pesqueiro	Bom	4 a 7
54 - 55	Ataque Sahuagin (1d8)	Mal	40 a 130%	Gênio Madrid	Mal	15 a 25
56 - 57	Ataque Sahuagin (3d6)	Mal	1 a 100%	Morkoth	Mal	7 a 17
58 - 60	Mercenários (1d12) (Classe Aleat)	Indiferente	50 a 110%	Boggy	Ambicioso	23
61 - 65	Boggy	Ambicioso	23	Névoa Negra	Caótico	30
66 - 67	Ixitxachitl	Cruel	8 a 19	Ataque Sahuagin (1d8)	Mal	40 a 130%
68 - 69	Kuo-Toa (1d10)	Mal	5 a 15	Ataque Sahuagin (3d6)	Mal	1 a 100%
70 - 73	Navio Mercante Comum	Bom	1 a 6	Kuo-Toa (1d10)	Mal	5 a 15
74 - 75	Zaratan	Indiferente	25 a 40	Zaratan	Indiferente	25 a 40
76 - 78	Besta Marinha	Hostil	15 a 35	Lula Gigante	Indiferente	14 a 25
79 - 80	Tubarões (1d6)	Indiferente	Nulo	Navio Fantasma (1d12+2 Mortos)	Mal	80 a 140%
81 - 83	Kraken	Caotico	37	Kraken	Caotico	37
84 - 85	Navio Pirata (1d12+5 Bandidos)	Mal	50 a 110%	Dragão Maligno Aleatório	Bom	17 a 37
86 - 87	Lula Gigante	Indiferente	14 a 25	Tubarões (1d6)	Indiferente	Nulo
88 - 89	Sereias (1d4)	50% Bom	10 a 130%	Sereias (1d4)	50% Bom	10 a 130%
90 - 91	Dragão Benigno Aleatório	Bom	17 a 37	A Critério do MJ	X	X
92 - 93	Navio Pirata (1d12+5 Bandidos)	Bom	50 a 150%	Harpas (1d6)	Mal	1d20
94 - 95	Harpas (1d6)	Mal	1d20	Locathah (1d100)	60% Mau	1 a 100%
96 - 98	Locathah (1d100)	60% Mau	1 a 90%	Besta Marinha	Hostil	15 a 35
99 - 100	Leviatan	Indiferente	47	Leviatan	Indiferente	47

CÉU ABERTO - DIA = 20% - NOITE = 15%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 3	Balão ou Veículo Aéreo Humano	50% Bom	1d20+3	Dragão das Sombras		18 a 33
4 - 5	Insetóide Colossal	Máu	18 a 30	Balão ou Veículo Aéreo	50% Bom	1d20+4
6 - 8	Grifo	Indiferente	9 a 17	Grifo	Indiferente	10 a 18
9	Convenção de Dragões Bons (2d4)	Bom	X	Convenção de Dragões Maus (2d4)	Mau	X
10	Dragão Azul	Mal	19 a 38	Baatezu, Abishai Negro	Mal	15 a 32
11 - 12	Dragão do Casba	Indiferente	52	Dragão do Casba	Indiferente	52
13	Dragão Negro	Mal	17 a 35	Dragão Verde	Mal	18 a 35
14 - 15	Elemental do Ar	Hostil	8+1d12	Tanar-ri, Balor	Cruel	14 a 29
16 - 17	Titanum	Cruel	43	Titanum	Cruel	43
18 - 19	Hipogrifo	Indiferente	13 a 20	Hipogrifo	Indiferente	10 a 19
20 - 21	Elementais do Ar (1d4)	Hostil	6+1d12	Dragão das Profundezas	Mal	17 a 33
22	Dragão Verde	Mal	18 a 35	Dragão Negro	Mal	17 a 33
23 - 24	Fênix	Caridoso	15 a 28	Beholder Aleatório	Mal	10 a 23
25 - 28	Harpas (2d6)	Cruel	7 a 16	Harpas (2d6)	Cruel	6 a 14
29	Dragão de Latão	Honradi	16 a 33	Dragão Azul	Mal	19 a 35
30	Dragão Dourado	Caridoso	19 a 38	Dragão Verde	Mal	17 a 33
31	Dragão Branco	Mal	16 a 33	Pesadelo Voador	Cruel	9 a 17
32	Dragão de Cristal	Mal	15 a 30	Dragão de Cristal	Mal	16 a 30
33	Dragão de Safira	Ordeiro	18 a 35	Dragão de Topázio	Ambicioso	19 a 35
34 - 35	Pássaro Roca	Indiferente	15 a 30	Viper	Ganancioso	34
36 - 37	Pegasu	Indiferente	9 a 17	Elemental do Ar	Hostil	12 +1d12
38 - 39	Aramir	Honrado	39	Aramir	Honrado	39
40	Dragão de Topázio	Ambicioso	18 a 35	Insetóide Colossal	Mal	19 a 30
41 - 43	Dragão Maligno Aleatório	Mal	19 a 38	Dragone	60% Mal	8 a 17
44	Dragão Vermelho	Cruel	19 a 38	Dragão Vermelho	Cruel	19 a 38
45 - 46	Kir-Rin	Honrado	15 a 28	Gremilins (2d20)	Cruel	5 a 13
47 - 48	Anjo	Caridosa	15 a 30	Cão do Inferno	Hostil	8 a 20
49 - 50	Viper	Ganancioso	34	Dragão Maligno Aleatório	Mal	16 a 25
51 - 53	Gárgula	Mal	13 a 22	Gárgula	Mal	10 a 18
54 - 55	Ariel, a Anja da Justiça	Caridoso	31	Ariel, a Anja da Justiça	Caridosa	31
56 - 57	Gárgulas (1d8)	Mal	9 a 19	Gárgulas (1d8)	Mal	7 a 17
58 - 60	Mantícora	Mal	10 a 18	Mantícora	Mal	9 a 19

Peyton	Mal	9 a 17	Grell	Cruel	11 a 21
Márgula	Mal	10 a 21	Elementais do Ar (1d4)	Hostil	6+1d12
Diabrete	60% mal	4 a 13	Wyverm	Mal	13 a 21
Besouro Gigante	Indiferente	7 a 13	Fenix, Kir-rin, Shedú ou Lamasu	Bondoso	X
Pássaros Diversos	Indiferente	Nulo	Beholder Maior	90% Mal	18 a 32
Passaro Especial	X	X	Dragão Único (Viper, Casba, etc...)	X	X
Dragão de Prata	Justo	19 a 35	Dragão de Prata	Justo	19 a 35
Deadragon	Cruel	33	Deadragon	Cruel	33
Beholder Aleatório	85% Mal	10 a 22	Dracolich	Cruel	17 a 35
Quimera	Mal	9 a 17	Couatl	Bondoso	10 a 21
Enfinge (Hierarc ou Andro)	50% Bom	10 a 22	Enfinge (Hierarc ou Andro)	50% Bom	10 a 22
Dragão Marrom	Mal	17 a 30	Dêmonio Voador Aleatório	Mal	14 a 30
Serpente Alada	Mal	10 a 20	Serpente Alada	Mal	10 a 20
Shedú	Bondoso	13 a 30	Dragão Maligno Aleatório	Mal	25 a 42
Dragão Amarelo	Cruel	16 a 33	Dragão Amarelo	Cruel	16 a 30
Dragão de Aço	Justo	18 a 35	Dragão de Aço	Justo	18 a 34
Dragão Cromático Aleatório	X	X	Dragão Cromático Aleatório	X	X
Dragão Metálico Aleatório	X	X	Dragão Metálico Aleatório	X	X
Dragão de Gema Aleatório	X	X	Dragão de Gema Aleatório	X	X
Combate Aéreo entre dragões*	X	X	Combate Aéreo entre dragões*	X	X

LAGO DE MONARK - DIA = 5% - NOITE = 5%						
1d100	Dia (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível	Noite (Encontro/Quantidade)	Caráter	Nível
1 - 100	Megóphias*	Indiferente	30	Megóphias*	Indiferente	30

- O Lago Monark não possui encontros relevantes, com exceção de alguns poucos corajosos mercadores, pescadores e viajantes. Por isso, o único monstro que propicia um encontro significativo é Megóphias, o Monstro do Lago.
- Quando os personagens têm encontros com as gangues Fúria, Flecha e Garra de Lobo, existe uma chance de encontrar o líder da gangue junto aos membros:

Gangue Garra de Lobo: 65% de chance (Orc Talos)

Gangue da Flecha: 50% de chance (Arley)

Gangue da Fúria: 40% (Apenas Kátira ou Eólios. Billy Fúria não costuma viajar).

ENCONTROS ÚNICOS

ENCONTROS TERRESTRES:

SÁFIROS:



Esta besta é um ser único, não existem outros membros de sua espécie. Os estudiosos mais sábios ainda não apontam precisamente a origem de Sáfiros. Obviamente parece tratar-se de algo que envolva magia, pois os poderes desta besta não parecem ser naturais.

Trata-se de um gigante de cerca de 10 m de altura com uma força colossal. Sua couraça púrpura, além de muito rígida, possui uma propriedade muito peculiar de refletir magias disparadas contra o monstro. Sáfiros dorme em cavernas cerca de 70% de seu tempo de vida. Enquanto

está ativo, segue como uma onda de destruição à procura de gemas preciosas, que é seu alimento predileto. A besta possui a inteligência de um animal e não é capaz de falar. Uma vez a cada dois meses ele se revela deixando um rastro de destruição por onde passa.

Informações Principais: Enquanto acordado, o monstro vaga por Planícies e Florestas Abertas. É fácil ouvir sua aproximação, pois seus passos muitas vezes fazem a terra tremer. Embora, por alguns meses, ainda assim, mesmo no seu período de atividade a besta só circula durante o dia. Sáfiros é fortemente atraído por gemas e orbes, e isso pode ser também seu ponto fraco. Usando estes tipos de item, a criatura pode ser facilmente atraída ou enganada. Embora gemas naturalmente não emitirem odores, para a fera é como se exalassem um aroma irresistível. Ele é capaz de localizar gemas e orbes a quilômetros de distancia. Ametistas e Safiras são iguarias raras para o brutamonte.

Informações de Combate: Sáfiros é uma besta que possui a consciência de um animal. Suas únicas motivações são seu instinto de destruição e sua fome incontrolável por pedras preciosas. Ele não faz táticas, nem escolhe os oponentes que vai atacar. Ele apenas avança, destruindo tudo que estiver em seu caminho. A couraça da criatura é extremamente resistente e possui uma alta resistência à magia e uma propriedade mágica de reflexão de magias. Toda magia que for defendida pela fera é imediatamente refletida contra seu lançador. O monstro pode ainda atacar com as duas garras bastante efetivamente ou com a mordida, causando um maior estrago a seu alvo.

Informações Adicionais: Sáfiros não carrega itens consigo. Para falar a verdade, Sáfiros nem sabe o que se trata itens mágicos. No entanto, devido a sua dieta, acredita-se que seu estômago possuam diversas gemas. Como ele não distingue itens mágicos, algumas destas gemas podem ser mágicas. Além disso, sua couraça aparenta ter propriedades mágicas, o que seria de grande valia para a forjaria de armaduras e escudos. Um monstro como Sáfiros possui potencial para proporcionar cerca de 600.000 EXP e acredita-se que seu coração possui algumas propriedades mágicas para Rituais.

APENAS PARA O MESTRE (MJ):

Sáfiros: QI: 20 IA: 36 (Garras) (Ataca 2x) ou 39 (Mordida) Dano: 2d100+4d20 (Garras) ou 5d100 (Mordida) ID: 50 AM: 29 DM: 36 At. Esp.: Nenhum Def. Esp.: Reflete as magias defendidas. Nv: 34 PF: 1100 PM: 0 Experiência: 450.000 Recompensa: 4 Caráter: Indiferente

Tesouros: Sáfiros não carrega itens consigo. Seu estômago está recheado com 3d12 gemas aleatórias. Dentre estas gemas, está 1 "Ágata do Vigor", 1 "Pérola +20 PM", 1 "Rubi +5 Todos os atributos básicos", Orbe dos Espíritos Vingadores e 1 "Safira de Karma-Catalizar". Além disso, a couraça do Sáfiros tem cerca de 30 a 40 kg aproveitáveis (dependendo de quão árduo for o combate). Esta pode ser usada para fazer armaduras, peitorais, corseletes ou cotas de malha com bônus +3 a 4 ID +2 Def Mag ou Escudos +1 ID +2 Def Mag. Neste caso, o revestimento não será considerado uma forjaria e poderá ser desfeito e refeito quantas vezes forem necessárias. Tanto para forjar quanto para revestir, o custo de material é o peso do equipamento original. Em ambos os casos, as magias defendidas pelo usuário são refletidas contra o lançador.

AXELROCK:



Axelrock é um ex-membro do clero de Gerum. O anão duergar estudou magia no templo da cidade de Belladona e escondeu suas verdadeiras intenções. Quando sentiu que possuía poder para controlá-lo, roubou o lendário Martelo Absista e fugiu com alguns livros antigos.

Agora, dotado de um grande poder, Axelrock circula pelo mundo a fim de roubar e adquirir mais poder e itens mágicos. O anão se tornou um poderoso clérigo e domina uma boa quantidade de magias. Vê-lo na rua não necessariamente é um problema, a menos que ele detecte que você tem algo que lhe interessa.

Principal Fala: *"Eu deveria ser um orgulho para a raça anã... Mas mesmo assim, não sou... E não me importo!"*

Informações Principais: Axelrock é um indivíduo muito traiçoeiro que frequentemente é visto circulando pelas Estradas e Terras Ermas de Gerum. Por diversas vezes se finge de aliado oferecendo benefícios, mas sua real intenção é atacar suas vítimas e roubar seus itens. Axelrock tem um caráter cruel. Embora não

tenha um comportamento sádico e tenha fortes condutas ambiciosas, não mede causar dor a seus alvos para atingir seus objetivos. O clero tem caçado Axelrock já há alguns anos.

Informações de Combate: Inicialmente, Axelrock costuma fingir-se de amigo para trapacear, roubar ou matar seus oponentes desprevenidos. Quando obrigado a lutar, Axelrock normalmente conjura alguns mortos vivos para lhe ajudar com alguma de suas magias necromânticas. Em magias que afetam seus adversários, Axelrock normalmente opta por magias de causar dano, normalmente abrindo mão de magias de paralisia e afastamento. Corpo a corpo, Axelrock é forte, mas não é um bom estrategista e não faz distinção de quais classes de personagem prefere atacar.

Informações Adicionais: Obviamente, Axelrock carrega consigo o famoso Martelo Absista. Além disso, sabe-se que ele possui uma Armadura Completa +4 ID. Frequentemente o anão tem interesses em consumíveis e poções poderosas como Frutas da Vida e do Éter, Promotes, Néctares e Elixirs. É possível encontrar com ele uma boa quantidade de pergaminhos divinos e de encantamentos de diversos círculos. Além disso, estima-se que ele carrega quantias de cerca de F\$ 8.000 consigo. Especula-se que derrotar o anão irá render algo em torno de 300.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Axelrock: QI: 55 IA: 29 Dano: 2d100+3d20+5 (Martelo Absista) ID: 50 AM: 30 DM: 37 At. Esp.: Usa uma grande variedade de magias divinas de até o 6° Def. Esp.: Nenhuma Nv: 30 PF: 850 PM: 550 Experiência: 300.000 Recompensa: 3 Caráter: Cruel

Tesouros: Axelrock carrega consigo o “Martelo Absista”, uma “Armadura Completa +4 ID”, 2 “Elixir”, 3 “Néctar do Semi-Deus”, , 1 Promote, 3 Pergaminhos Aleatórios de Magia Divina (Círculos 3, 4, 5, 6 e 8), 2 Pergaminhos Focados de Magia Divina (Círculos 4 e 6), 2 Pergaminhos Aleatório de Encantamento (Círculo 5 e 6) e 2 Pergaminho Focado de Encantamento (Círculo 4 e 5), além de um baú com 80 Peças de Ouro

ZORACK, O MAGO VERMELHO:

Zorack durante muito tempo foi o Mago Heitor da Escola de Magia Arcana de Gerum. Ele foi o mago mais jovem a ser designado para este posto devido às suas aptidões inatas para a magia. Corrompido pela sede de poder, Zorack não se contentava com seu posto e prestígio e acabou cedendo a sua ambição. Roubou alguns itens mágicos do acervo da escola, incluindo a poderosa orbe Nirvana Arcana. Com a orbe em mãos, matou alguns colegas da escola, incluindo Amazin, seu amigo de infância, e ampliou ainda mais seu poder. Hoje, Zorack peregrina em busca de seres mágicos dos quais ele possa



tirar algum proveito ou aventureiros que ele possa matar e roubar seus itens mágicos.

Principal Fala: *“Abra sua mente a mim e verei o que vale a pena dentro dela...”*

Informações Principais: Alguns acreditam que Zorack há tempos já abriu mão de sua humanidade. A sede de poder do mago é algo imensurável. Ele vaga aleatoriamente pelas Estradas e Planícies de Gerum, mesmo à noite, em busca de criaturas mágicas para drenar seu poder. Normalmente, Zorack é visto acompanhado de alguns mercenários e, de vez em quando, um golem protetor. Zorack usa com muita frequência itens de Detecção de Magias, para encontrar mais eficazmente suas vítimas.

Informações de Combate: Peculiarmente em combate, Zorack costumam comportar-se como qualquer mago, procurando manter alguma distancia de seus oponentes. O mago não gosta de sujar suas mãos. Normalmente, ele anda 1d6 mercenários de nível 15 a 20. Eventualmente (cerca de 50% das vezes), um Golem Protetor de nível 20 acompanha o mago. Zorack domina uma grande quantidade de magias e atacará primeiramente os clérigos e magos do grupo adversário. Depois de derrotar seus oponentes, Zorack tentará roubar as magias da vítima.

Informações Adicionais: Como descrito em sua história Zorack carrega a Nirvana Arcana. O mago anda equipado com uma Adaga que concede grandes bônus em PM. Sabe-se que os seguintes itens foram roubados da Escola de Magia de Gerum e possivelmente estão em posse do mago: Topázio +1 Def Mag, o Anel de Infernum, Bloodlust Gold Gem, Genócitos e uma Orbe +15 PF. Devido a sua fragilidade física, sabe-se que Zorack tem muito interesse em Néctares. Além disso, é possível encontrar uma boa quantidade de pergaminhos arcanos de todos os tipos, gemas diversas e quantias de cerca de F\$ 12.000. Especula-se que derrotar o mago possa render algo em torno de 400.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Zorack: QI: 80 IA: 33 Dano: 1d100 (Adaga +2 IA +15 PM) ID: 43 AM: 36 DM: 45 At. Esp.: Usa uma grande variedade de magias arcanas de até o 7º Círculo. Def. Esp.: Nenhuma

Nv: 34 PF: 590 PM: 1150 Experiência: 400.000 Recompensa: 4 Caráter: Ganancioso

Tesouros: Zorack carrega consigo a lendária “Nirvana Arcana”, 1 “Adaga +2 IA +15 PM”, 1 “Genócitos”, 1 “Bloodlust Gold Gem”, 1 “Orbe +15 PF”, 1 “Anel de Infernum (Max: 1d6 Cargas)”, 1 “Néctar dos Deuses”, 1 Livro aleatório de Magia Arcana (3 Magias 4º Círculo), 2 Pergaminhos Focados de Magia Arcana (Círculos 5 e 7), 1 Pergaminho de Magia Plena e 2 Pergaminhos de Magia Invocações Focados (Círculos 4, 6), 5 Gemas Aleatórias e uma bolsa com 80 Peças de Ouro.

CALIFESTO:

Califesto talvez seja o mais cruel dos monstros de Terassan. Trata-se de uma sombra altamente poderosa, que domina boa parte das magias divinas também. Ao vencer um oponente, Califesto é tão cruel

que normalmente opta por não matar o oponente, e sim tortura-lo e depois amaldiçoa-lo com encantamentos terríveis.



Há muitos anos atrás, ele já foi humano. Califesto era um alto sacerdote da Igreja Absista, mas seu interesse por maldições o desviou do caminho da fé. Califesto matou todos os que descobriam suas pesquisas secretas, inclusive alguns importantes bispos do clero. Como castigo, uma maldição diretamente vinda dos céus o atingiu, o transformando na aberração que é hoje. Este ser vaga pela noite com a única finalidade de causar sofrimento e dor.

Principal Fala: *“Muitos podem tirar uma vida... Eu prefiro ser mais criativo...”*

Informações Principais: Califesto perambula sorrateiramente pela noite Gerum. Ele pode ser visto em uma grande quantidade de regiões, de Estradas à Desertos, mas apenas durante a noite. Sus intenções sádicas e cruéis sempre giram em torno de causar sofrimento ao próximo. O choro e os gritos de dor e pavor, bem como as súplicas, são como sinos cintilantes de prazer para seus ouvidos. A maioria das criaturas derrotadas por eles são inicialmente torturadas. Este processo, normalmente, toma boa parte da sanidade da criatura. Após isso, o ser maldito costuma amaldiçoar suas vítimas com tristes e perversas maldições.

Informações de Combate: Em combate, Califesto é cruel e sarcástico. Ele muitas vezes brinca com suas vítimas, prendendo-as ou paralisando-as. Ele frequentemente as fez implorar por suas vidas. A sombra só pode ser atingido por magias de 4º círculo ou superior e por armas de nível 2 ou superiores. Armas de prata e lanconer também surtem efeito. Embora ele possa usar magia divina, normalmente opta por usá-las com paralisias e efeitos enfraquecedores. A criatura sádica prefere causar dor com suas próprias mãos.

Informações Adicionais: Há muito tempo Califesto se desapagou dos bens materiais, bem como dos prazeres mundanos. Califesto só carrega consigo itens que considera verdadeiras iguarias como Frutas de Yggdrazil, Promotes e Nectar dos Deuses. Como usuário de magia, é possível encontrar consigo alguns pergaminhos. Sabe-se que desde a época em que fugiu do clero, Califesto possui o famoso Diamante do Éter, uma gema capaz de melhorar a defesa mágica e conferir +40 PM. Califesto tem potencial para conferir cerca de 800.000 de EXP a quem o derrotar.

APENAS PARA O MESTRE:

Califesto: QI: 70 IA: 43 Dano: 4d100+10 (Mãos) ID: 58 AM: 43 DM: 51 At. Esp.: Usa uma grande variedade de magias divinas de até o 7º Círculo. Def. Esp.: Nenhuma Nv: 42 PF: 1470 PM: 650 Experiência: 800.000 Recompensa: 5 Caráter: Ganancioso

Tesouros: Califesto carrega poucas coisas consigo. Dentre elas, 1 Fruta de Yggdrazil, 2 promote, 1 Alimote, 2 Néctar dos Deuses, 3 Pergaminhos focados de Magias Divinas (Círculo 6, 7 e 8), 4 Pergaminhos

Elementais Aleatórios de Níveis Sorteados, 1 “Diamante do Éter +1 DM +40 PM”, 1 Pergaminho do Criador e 1 Carta de Tesouro Raro.

DOOMAHEIN:

Doomahein é um Golem que foi criado por Amazin, amigo de infância de Zorack, que foi morto por ele em seu surto de ambição. Amazin desconfiava que a sede de conhecimento de Zorack estivesse fora de controle, e criou Doomahein. O golem possuía diversos poderes especiais para combater magos e seres mágicos.

O processo de criação do golem usava rituais envolvendo alma de um animal e algumas outras peculiaridades bem diferentes da criação de um golem comum. Após a morte de Amazin, ao invés do golem se desfazer, como é comum para os golens deste tipo, Doomahein permaneceu ativo. No entanto, Doomahein está fora de controle, atacando todos os seres que possuem magia que cruzem seu caminho, voltando a ficar inativo até surja outro ser mágico. Dentre as habilidades do golem estão diversas imunidades e bônus atrelados a seres mágicos.

Informações Principais: O principal objetivo de Doomahein é caçar criaturas com potencial mágico no tradicional estilo “Seek and Destroy”. A inteligência e instinto do Golem funcionam como um predador que busca sua presa. Além disso, Doomahein possui uma mínima inteligência, o que o permite evoluir níveis como uma Besta de Ranking A. No entanto, seu controlador, atualmente morto, ganha 10% adicionais de toda a EXP concedida ao golem.

“É possível criar mecanismos perfeitos através de peças imperfeitas...”

Urza, O Engenheiro Mágico de Gerum.

Informações de Combate: Doomahein é encontrado em Planícies e Desertos, de dia e de noite. Normalmente ele estará imóvel e em silêncio como se aguardasse por algo. Se for atacado ou algum ser capaz de usar magia se aproximar a uma distância menor que 30 m, Doomahein imediatamente entrará novamente em atividade. Doomahein atacará todos os usuários de magia sem misericórdia, dando preferencia para atacar as classes com mais aptidão mágica primeiramente, como magos e necromantes. Doomahein só pode ser atingido por armas mágicas de nível 2 ou superior e magias de 3º círculo ou superiores. Doomahein tem grande resistência a magia e é bastante forte contra seres mágicos. A primeira magia disparada no dia contra o golem normalmente é falha. Além disso, Doomahein é capaz de memorizar magias lançadas.



Informações Adicionais: Doomahein carrega as armas criadas junto com ele, a Espada e o Arco de Doomahein. Além disso, ele possui algum item capaz de constantemente detectar magia, o que justificarão sua aptidão em detectar seres mágicos. Fora isso, o golem carrega alguns poucos pergaminhos e poções.

APENAS PARA O MESTRE:

Doomahein: QI: 25 IA: 30 Dano: 2d100+1d20+10 (Espada) 1d100+3d20+10 (Arco) ID: 44 AM: 28 DM: 47 At. Esp.: Toda vez que Doomahein causa dano, o alvo perde o dobro em PM. Ele pode memorizar as magias lançadas em sua presença. Ele é capaz de memorizar e manter até 1 magia para cada um de seus níveis. Ele também pode esquecer para abrir espaço para memorizar novas magias, mas deve fazer isso pelo menos 1 dia antes. Dentre as magias memorizadas, o golem pode lançar 1 a cada 2 níveis, mesmo que repetida. As magias saem todas com poder máximo, mas Doomahein não é capaz de manter encantamentos, nem usar magias de custo X. Def. Esp.: A primeira magia disparada contra Doomahein sempre falha / Doomahein ganha +5 de ID contra seres criados magicamente.

Nv: 25 PF: 480 PM: 0 Experiência: 200.000 Recompensa: 3 Caráter: Indiferente

Tesouros: Máscara de Detectar Magia, Espada de Doomahein e Arco de Doomahein, 1 Promote, 3 Frutas de Eter e 3 Frutas da Vida, 1 Alimote, 1 Pergaminho de Magia Plena, 2 Pergaminhos Aleatório de Magia Elemental (4 e 6) e 2 Pergaminhos Focados de Magia Celestial (4 e 5)



ANTEDEGUMON:

Antedegumon é um jovem mestiço de demônio e humano que foi abandonado em algum lugar Gerum enquanto ainda era um bebe. Hoje, com cerca de 14 anos, em combate corpo a corpo, o jovem não é muito forte e mesmo como mago, existem prodígios e magos mais poderosos. Mas o garoto é uma bomba relógio em movimento. Quando grita seu nome: “Antedegumon!!”... Uma poderosa onda negra extingue todas as formas de vida num raio de 1 km. O mestiço é procurado por matar mais de duas mil pessoas da vila de Greenfields.

“Não quero ouvir mais o nome deste garoto aqui!”

- Muriel, Governante de Greenfields.

Informações Principais: O jovem mestiço é ousado, e normalmente gosta de circular por selvas, desertos, terras ermas e até mesmo Pântanos. De vez em quando, Antedegumon se diverte gritando seu nome em pequenos grupos de 10 ou mais pessoas comuns. Mas sua atividade favorita é aniquilar instantaneamente grupos de bandidos tolos que o abordam com frequência. Não se sabe ao certo a origem do garoto, mas alguns acreditam na hipótese de sua descendência ser de Demoon

ou Barathum. O jovem é sarcástico e explosivo.

Informações de Combate: Antedeguemon é um adolescente travesso e se comporta como tal. Ele domina uma boa quantidade de magias arcanas de até 4º Círculo e as usa como um prodígio. Ele atacará aqueles que possuírem algo que ele deseja, ou atacará simplesmente para ver alguns corpos caírem ao chão. Ele não faz planos e não tem boa noção de estratégia, e não hesitará em correr ou tentar fugir se sentir ameaçado. Sua habilidade, Antedeguemon!!, se assemelha a um grito de Banshee, mas atinge uma área de 1 km. Ele só usará sua habilidade em último caso, pois ele poderá apenas usar uma vez ao dia.

Informações Adicionais: Antedeguemon carrega consigo a famosa Adaga das Chamas e negras e normalmente se veste com uma Cota de Malha +3 ID +1 DM. Ele carrega também cerca de F\$ 7.000, alguns bons consumíveis como Fruta de Yggdrazil, Néctares, uma parte do Pendragon e outras poções poderosas. Além disso, costuma ter em sua posse pergaminhos de diversos caminhos. Especula-se que vencer esta criatura pode fornecer algo em torno de 200.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Antedeguemon: QI: 15 IA: 26 Dano: 1d100+8 (Adaga) ID: 38 AM: 26 DM: 38 At. Esp.: Magias Arcanas de até 4º Círculo Def. esp.: Nenhuma

Nv: 24 PF: 550 PM: 0 Experiência: 200.000 Recompensa: 3 Caráter: Caótico

Tesouros: Antedeguemon carrega consigo uma Cota de Malha +3 ID +1 DM, a “Adaga das Chamas Negras”, 1 “Promote”, 2 Néctar do Semi-Deus, 2 Pergaminhos Focados de magia Demoníaca (C 3 e 4), 3 Pergaminhos aleatórios de magia arcana (Círculos 3,4 e 6), 2 Pergaminhos focados de Magia Elemental (Círculos 3 e 5), 1 Pendragon (Parte 4/6) e 50 Peças de Ouro.

DEMOON:

Demoon é um dos demônios mais poderosos que circulam por Gerum. Ele é o embaixador que rege a circulação entre Gerum e os Planos Inferiores, Arkanum e Infernum. Embora sua função seja a busca do equilíbrio entre os planos, ele facilita os acessos por um bom preço. Normalmente vive disfarçado em forma de seres humanos, preferencialmente simpáticos idosos. Ele caça todos aqueles que possuam conhecimento mágico suficiente para encontrar os caminhos para estes planos. Na verdade, ele é o caminho!

Principal Fala: *“Qualquer árvore que queira tocar os céus precisa ter raízes tão profundas a ponto de tocar os infernos”.*

Informações Principais: Demoon circula por várias regiões de Gerum, tanto de dia quanto a noite. Uma informação que poucas pessoas tem acesso é que Demoon é também responsável por conduzir boa parte das almas ao inferno. Seu Cajado do Abismo lhe concede esta



capacidade além de incríveis poderes. Demoon também tem o poder e a autorização do inferno para fazer pactos, o que faz com que encontra-lo pelo caminho não seja necessariamente ruim. Ele também faz pactos, que envolvam interesses dos personagens. Demoon pedirá em troca: Itens, Sacrifícios, partes do corpo, maldições, ou até mesmo a alma ou a vida do personagem. Demoon normalmente vive disfarçado em uma forma humana de um homem idoso. Ele não liga para o bem e o mal, e só se interessa por assuntos que envolvam passagens de um plano para outro. Ele é o guardião de Arkanum e Infernum e irá atacar qualquer um que acredite que possa tentar transpor portais entre estes planos.

Informações de Combate: O demônio é discreto, mas revidará se for atacado ou se for provocado. Demoon conhece uma grande quantidade de magias arcanas e algumas invocações de até 6° círculo, além de diversas magias Demoníacas e outras de Arkanum que não foram catalogadas em Terassan (Devem ser criadas pelo MJ). Demoon só pode ser atingido por magias e armas mágicas. Ele pode voar e possui diversas habilidades intrínsecas devido a sua natureza: Controlar Demônio de Nível Inferior (2x/dia), Telecinese (Pode mover objetos com a mente por 20 minutos/2x ao dia), Criar Vínculo com Demônios de Nível Inferior (2x/alvo) (Equivalente a gerar vínculo), Telepatia (2x/dia), Ler Pensamentos (1d6 demônios menores 1x ao dia), Chamas Negras da Morte (1d20 de dano por nível em um alvo) (1x/dia), Ler Pensamentos (Quantas vezes quiser), Abrir Portões do Inferno (1x/mês) (Esta habilidade conjura 2d12 demônios de níveis inferiores a Demoon. Ele só usa esta habilidade em último caso), Exorcizar (5x/dia).

Informações Adicionais: O primeiro e mais importante dos itens que Demoon carrega é o lendário Cajado do Abismo. Este incrível cajado além de ser muito poderoso, ainda é uma chave para os planos inferiores. É de conhecimento geral que Demoon costuma vestir-se com um poderosíssimo Robe +5 ID +100 PM. Ele possui outros itens como a Batina de Influenciar multidões, além de carregar uma infinidade de pergaminhos poderosos. Por ser embaixador, Demoon carrega grandes quantias em dinheiro que chegam às vezes a F\$ 20.000. Estima-se que Demoon valha pelo menos 1.200.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Demoon: QI: 75 IA: 41 Dano: 3d100 (Cajado do Abismo) ID: 48 AM: 34 DM: 47 At. Esp.: Magias Arcanas de até 6° Círculo Def. esp.: Nenhuma

Nv: 38 PF: 1300 PM: 1000 Experiência: 950.000 Caráter: Indiferente

Tesouros: Demoon carrega consigo o “Cajado do Abismo”, 1 “Robe +5 ID, +100 PM”, 3 “Néctar dos Deuses”, 1 “Pergaminhos Eterno”, 2 Pergaminhos de Magia Plena, 2 Pergaminho Fabulosos, e 10 Pergaminhos de Caminhos e Círculos randômicos, sendo 5 focados e 5 aleatórios. Além disso, Demoon possui uma Batina de influenciar Multidões e 180 Peças de Ouro.

LILLITH:

Lillith é uma bela criatura, que conseguiu acesso à Terassan em troca de alguns “favores” que prestou a Demoon. Alguns dizem que Lillith é o cruzamento de um demônio e uma anja. Ela usa Gerum simplesmente para seu entretenimento. Fica perambulando pelas noites do reino fazendo pactos,



pregando peças ou fazendo outras “travessuras”. Nos acordos que propõe, Lillith costuma pedir em troca sacrifícios, itens mágicos, força vital, sexo e até mesmo ajuda para causar algum caos por diversão. Lillith é bastante atraente, até mesmo para um humano, e frequentemente ela tem interesses sexuais em guerreiros corajosos ou carismáticos. Lillith não possui tantos poderes para conceder pactos como Barathum ou Demoon, mas seu poder é bastante útil em muitas situações. Ela pode fortalecer ou enfraquecer personagens, criar alguns tipos de itens ou até mesmo amaldiçoar personagens.

Principal Fala: *“Aquele clérigo é um chato... Acho que vou matá-lo!”*.

Informações Principais: Lillith vaga em varias região do reino, mas apenas durante a noite. É muito comum vê-la rondando regiões de cidades e locais habitados. É comum ela ter aliados devido aos favores que prestou. Ela carrega alguns presentes dados por demônios. Lillith é capaz de voar por longas distâncias a uma velocidade de $2d12+1$ km/h. Muitas vezes seu comportamento é bastante impulsivo e passional. Em alguns momentos ela deseja fazer o bem e em outros causar o mais puro caos. Lillith não é o tipo de encontro que necessariamente é um problema. Ela muitas vezes não irá nem ao menos querer conversar com os personagens, se nada neles o interessar. Se algum dos heróis lhe solicitar um pacto, ela poderá concedê-lo em troca de diversas coisas: Desde sacrifícios, itens, favores sexuais, maldições sobre o personagem e até a sua própria vida ou alma.

Informações de Combate: Se for atacada, revidará. Em alguns momentos ela poderá tentar negociar com outros, e em alguns casos de refuta, de forma mimada, ela os combaterá. Ela pode voar e possui diversas habilidades intrínsecas devido a sua natureza: Controlar Demônio de Nível Inferior (2x/dia), Telecinese (Pode mover objetos com a mente por 20 minutos/2x ao dia), Criar Vínculo com Demônios de Nível Inferior (2x/alvo) (Equivalente a gerar vínculo), Telepatia (2x/dia), Invocar Espíritos Perturbados (1d6 demônios menores 1x ao dia), Chamas Diabólicas (1d12 de dano por nível em um alvo) (2x/dia), Ferir Outros (1d8 de dano em todos os oponentes 1m 10 metros) (2x/dia), Exorcizar (1x ao dia). Se algo a interessar ela tentará barganhar com o personagem. Muitas coisas podem interessar a Lillith: Jóias, favores, itens mágicos, pergaminhos ou até mesmo uma atração que ela sinta por um dos heróis. Ela normalmente se sente atraída por bravos e belos heróis. Lillith conhece magias arcanas e invocações de até 4° Círculo e magias demoníacas, assim como Demoon, ela conhece algumas magias de círculos de Arkanum não catalogados (Deve ser criado pelo MJ)

Informações Adicionais: Se sabe que o item mais notável que Lillith carrega é a sua Rosa Demoníaca. Um poderoso chicote híbrido criado através de magia. Normalmente, ela aparece equipada com uma Cota de Malha +3 ID +10 PF & PM e uma Coroa +2 IA. Desconfia-se que Lillith tenha ganhado poderosos presentes de admiradores, de pergaminhos a poderosos itens. A experiência estimada por vencer uma criatura como Lillith é algo em torno de 250.000 EXP. A demônia ainda carrega cerca de F\$ 8.000.

APENAS PARA O MESTRE:

Lillith: QI: 70 IA: 32 Dano: 2d100+2d20+9 (Rosa Demoníaca - Chicote) ID: 42 AM: 31 DM: 40 At. Esp.: Magias Arcanas e Demoníacas de até 6° Círculo Def. esp.: Nenhuma

Nv: 29 PF: 600 PM: 380 Experiência: 250.000 Recompensa: 3 Caráter: indiferente

Tesouros: Lillith usa 1 Rosa Demoníaca, 1 Cota de Malha +3 ID +10 PF & PM, e possui 2 Elixirs, 4 Pergaminhos Aleatórios de Magia Legionária, sendo 2 focados e 2 aleatórios, 4 Pergaminhos Aleatórios entre Círculos e Caminhos, sendo 2 focados e 2 aleatórios. Além disso, ela possui 1 Arpão de Leviatan, a Caixa de Setzer e 70 Peças de Ouro.

HANZO:



Hanzo é um assassino altamente treinado e qualificado que trabalha com mortes sob encomenda. Este guerreiro solitário trabalha individualmente e prefere abordar suas vítimas da forma mais discreta possível. Muitos no reino já contrataram os serviços deste procurado, principalmente no âmbito da política.

Este assassino é muito calado e reservado, mas não é difícil encontrá-lo já que sua reputação corre pelas tavernas do reino. Hanzo executará praticamente qualquer serviço, desde que acredite estar sendo pago adequadamente. Normalmente ele solicita metade do pagamento adiantado.

Informações Principais: Na realidade, Hanzo é meramente um mercenário. Embora tenha um caráter ruim, Hanzo estará sempre disposto a ser dissuadido por um bom preço. As histórias contam que o assassino já tem mais de 1000 mortes em sua consciência. É comum encontrar Hanzo em

Planícies e Estradas, principalmente em rotas entre cidades.

“Se você sobreviveu a um ataque de Hanzo, é porque ele o queria vivo...” -Titos, Líder de Guainin

Informações de Combate: Hanzo é um assassino mercenário. Ele só atacará os personagens se for atacado ou se ele acreditar que o combate valerá a pena pelos itens e dinheiro do grupo. Eventualmente,

Hanzo poderá negociar com os personagens por assassinatos encomendados ou até mesmo por uma ajuda temporária. Embora seja Ganancioso, Hanzo costuma cumprir acordos e missões dadas. Durante combate, Hanzo gosta de usar bombas de fumaça e se esconder pelo ambiente para atacar seus oponentes pelas costas. Hanzo tentará fugir se sentir-se ameaçado, e não aceitará trabalhos para caçar inimigos que ele sabe que possuem força superior. A espada usada por Hanzo tem propriedades tóxicas. Quando o alvo é atingido, ele recebe um dano adicional de 1d12+1 de dano por 1d20 rodadas.

Informações Adicionais: O mais promissor dos itens de Hanzo é a famosa espada curta A Viúva Negra. É comum ver Hanzo vestindo Corseletes de Couro com bônus de ID entre 2 e 4. Hanzo teme dragões e demônios, e evitará combate-los. Entre outros itens carregados por Hanzo que é de conhecimento das pessoas, estão: O Anel do Sexto Sentido, Capa das Sombras, Adaga Crítica, Adaga Leal de Conhecimento e algumas poções. Como um bom mercenário, Hanzo sempre carrega consigo boas quantias em dinheiro e gemas. Derrotar um oponente como Hanzo deve assegurar algo em torno de 80.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Hanzo: QI: 60 IA: 27 Dano: 1d100+3d20+5 (A Viúva Negra) (3x pelas costas) ID: 35 AM: 22 DM: 30 At. Esp.: Swing Attack (70%) (2x/dia) (Hanzo finta o inimigo pulando para atrás do alvo e realizando um ataque. O Ataque é considerado um ataque pelas costas) Def. esp.: Nenhuma

Nv: 21 PF: 490 PM: 0 Experiência: 80.000 Recompensa: 2 Caráter: Ganancioso

Tesouros: Hanzo carrega consigo a lendária “Viúva Negra”, 1 Corselete de Couro +3 ID, 1 “Anel do Anel Sextido”, 1 “Capa das Sombras”, 1 Elixir, 1 Crina de Fênix, 1 Poção da Integridade, 1 Adaga Crítica, 1 Alimote, 1 Adaga Leal de Conhecimento, 1 Humanodraco , 5 Gemas Aleatórias, e 120 Peças de Ouro.

HIDRAS:



Todas as três Hidras de Gerum são muito agressivas e atacam a maioria dos humanóides que cruzam o seus caminhos. Este comportamento característico das Hidras fez com que Garamond anunciasse uma recompensa a quem às matasse ou capturasse. A dieta de todas as Hidras é basicamente carne, preferencialmente de humanos e elfos.

A cabeça do meio de todas as hidras normalmente é mais forte e controla o resto do corpo, com exceção das outras cabeças. Todas as hidras medem cerca de 3 m de altura.

“Tantas cabeças... E nenhum cérebro...” Kuraman, Mago de Greenfields.

PIRO-HIDRA:

Informações Principais: A Piro-Hidra é um monstro extremamente resistente ao calor e ao fogo. O tom avermelhado de suas escamas a diferencia das outras. É capaz de movimentar-se rápido e é muito ágil nas areias do deserto. Suas cabeças combatem individualmente e a cabeça central é capaz de soprar baforadas de fogo. A Piro-Hidra aparece com frequência nos Desertos.

Informações de Combate: A Piro-Hidra possui 5 cabeças que atacam individualmente fazendo com que o monstro realize até 5 ataques por turno. As cabeças devem ser mortas individualmente e todas devem ser derrotadas para que o monstro morra. A cabeça central é mais forte e é responsável pelo movimento do animal. Se a cabeça central for destruída, a fera se movimenta com apenas metade (arredondado para cima) de seu movimento. A besta tem a inteligência de uma fera, por isso não executa ataques elaborados, com exceção do seu sopro de fogo. Se forem mortas e a hidra não for destruída, as cabeças se regeneram após 1 dia.

Informações Adicionais: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Piro-hidra possui a carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa. Um monstro como esse concede em média 110.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Piro-Hidra (Cabeças 2,3,4 e 5): QI: 5 IA: 24 Dano: 5d20+10 ID: 35 AM: 23 DM: 30 At. Esp.: Nenhuma Def. esp.: Imunidade a magias e ataques de fogo PF: 240 PM: 0

Piro-Hidra (Cabeça Central): QI: 15 IA: 25 Dano: 1d100+2d20+5 ID: 37 AM: 23 DM: 30 At. Esp.: Sopro de Fogo (3x/dia) (4d20+3 de dano) Def. esp.: Imunidade a magias e ataques de fogo PF: 330 PM: 0 Nv: 21 EXP: 110.000 Caráter: Indiferente Recompensa: 2

Tesouros: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Piro-hidra possui 20 kg de carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa. Os equipamentos revestidos com a carcaça não interferem no poder do equipamento inicial e podem conceder bônus de +1 ID para armaduras leves e escudos e +2 para armaduras mais pesadas, além da capacidade de absorver magias de fogo. Armaduras e escudos revestidos desta maneira não são considerados forjarias, e também não fazem com que o item perda suas outras propriedades mágicas.

CRIO-HIDRA:

Informações Principais: A Crio-Hidra possui uma coloração azul claro em suas escamas. Este monstro é extremamente resistente ao frio e algumas magias de água e gelo. A Crio-Hidra domina bem a arte de combater e locomover-se nos pântanos tornando difícil escapar dela. Suas cabeças atacam uniformemente

e com exceção da cabeça central. Esta é capaz de jorrar um jato de um elemento ácido e gélido de sua boca.

Informações de Combate: Diferentemente da Piro-Hidra, a Crio-Hidra faz os 5 ataques de cada uma de suas cabeças contra apenas um oponente sempre. A cabeça central também controla o resto do corpo e é necessário destruir as 5 cabeças para derrotar o oponente, caso contrário elas se regeneram em 1 dia. Se a cabeça central for destruída, a fera se movimenta com apenas metade (arredondado para cima) de seu movimento. Seu Sopro gélido é capaz de reduzir a velocidade de movimento do alvo por 1d20 minutos.

Informações Adicionais: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Crio-hidra possui a carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa. Um monstro como esse concede em média 110.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Crio-Hidra (Cabeças 2,3,4 e 5): QI: 5 IA: 23 Dano: 6d20 ID: 36 AM: 23 DM: 30 At. Esp.: Nenhuma Def. esp.: Imunidade a magias e ataques de água PF: 230 PM: 0

Crio-Hidra (Cabeça Central): QI: 15 IA: 25 Dano: 1d100+3d20 ID: 38 At. Esp.: Sopro Gélido (3x/dia) (3d20 de dano + Redução de Velocidade de Movimento para 50%) Def. esp.: Imunidade a magias e ataques de água PF: 340 PM: 0

Nv: 21 EXP: 110.000 Caráter: Indiferente Recompensa: 2

Tesouros: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Crio-hidra possui 20kg de carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa. Os equipamentos revestidos com a carcaça não interferem no poder do equipamento inicial e podem conceder bônus de +1 ID para armaduras leves e escudos e +2 para armaduras mais pesadas, além da capacidade de absorver magias de água e gelo. Armaduras e escudos revestidos desta maneira não são considerados forjarias, e também não fazem com que o item perda suas outras propriedades mágicas.

LERNA:

Informações Principais: A Lerna, sem dúvidas, é a mais perigosa das hidras. Embora não possua alguma habilidade de sopro ou baforada, suas cabeças são mais fortes e possuem uma capacidade regenerativa muito peculiar. Uma vez decapitada ou morta uma das cabeças, em algum tempo a cabeça renasce, pronta para o combate. Esta característica torna a forma de vencer este monstro quase impossível. A cor de suas escamas é acinzentada e agilidade é habitualmente incomum, independente do terreno. Suas cabeças atacam individualmente, independentemente de quantas cabeças tiverem sido derrotadas.

Informações de Combate: A Lerna, sem dúvida, é a mais poderosa e mortal das três Hidras. Isto se deve a sua incrível capacidade regenerativa. Uma vez mortas ou decapitadas, as cabeças se regeram após 2d20+1 minutos, inclusive a cabeça central. Se a cabeça central for destruída, a fera se movimenta com apenas metade (arredondado para cima) de seu movimento. No entanto, a Lerna não possui outras habilidades especiais ou sopros mágicos. Além disso, todas as cabeças vivas regeneram 1d6 PF por rodada. São capazes de atacar individualmente e a cabeça central é responsável pelo movimento do corpo também.

Informações Adicionais: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Lerna possui a carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa com propriedades regenerativas. Além disso, o sangue desta hidra pode ser usado para consumir fórmulas alternativas de alguns tipos de néctares. Um monstro como esse concede em média 200.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Lerna (Cabeças 2,3,4 e 5): QI: 10 IA: 28 Dano: 1d100+3d20+3 ID: 39 At. Esp.: Nenhuma Def. esp.: Imunidade a magias e ataques de água PF: 180 PM: 0

Lerna (Cabeça Central): QI: 20 IA: 30 Dano: 2d100+1d20 ID: 40 At. Esp.: Nenhum Def. esp.: Nenhum PF: 390 PM: 0

Nv: 27 EXP: 200.000 Caráter: Indiferente Recompensa: 3

Tesouros: As hidras não possuem tesouros, pois não sabem o significado dos itens mágicos. Mas os corações e as cabeças das hidras são usados para rituais. Além disso, a Lerna possui 20kg de carcaça que pode ser usado para criar equipamento de defesa. Os equipamentos revestidos com a carcaça não interferem no poder do equipamento inicial e podem conceder bônus de +1 ID para armaduras leves e escudos e +2 para armaduras mais pesadas, além de ter propriedades restauradoras. Personagens equipados com pelo menos 1 item revestido por estas escamas podem restaurar 50% de seus PF duas vezes ao dia (Esta propriedade não é cumulativa para mais de um item). Armaduras e escudos revestidos desta maneira não são considerados forjarias, e também não fazem com que o item perda suas outras propriedades mágicas. Sangue da Lerna possui propriedades para gerar Poções de Néctar de herói. Cerca de 2 L de seu sangue pode gerar 1 poção. Esta hidra possui cerca de 40 L de sangue que, não necessariamente será todo aproveitado pelo seu caçador.

LEGIÕES:

Nunca foi segredo a ninguém que o temido Anão Clérigo Axelrock não é um exímio necromante. Com o pouco conhecimento que possuía em necromancia, o anão tentou criar o seu próprio exército de Zumbis. Mas a experiência foi frustrada, criando o mostro ensandecido e descontrolado, hoje conhecido como Legiões. Kimio foi chamado por Garamond para tentar desfazer o encanto, mas não obteve sucesso, nem mesmo o próprio Axelrock conseguiu desfazê-lo. Atualmente, Legiões perambula pelo reino à procura de carne fresca para alimentar-se.

“Isso sim é o que eu chamo de Exército de Um Homem Só!” -Piada de Elfo Needle



Informações Principais: Legiões é morto-vivo poderoso e grotesco, mas ainda sim um morto-vivo. Embora poderosa, a criatura esta sujeita a todos os efeitos que afligem os mortos, como “Afastar Mortos-Vivos” ou “Itens do Desmoronamento”. Legiões pode ser encontrado circulado em uma grande quantidade de terrenos durante à noite. Não há muito critério por parte da criatura em por onde andar e quem atacar. Obviamente, Legiões não capaz de falar, apenas alguns resmungos, gemidos e murmúrios podem ser ouvidos de suas muitas bocas.

Informações de Combate: Legiões é um emaranhado de guerreiros zumbis que são capazes de atacar individualmente. A criatura é capaz de realizar 2d8 ataques por turno + 1 ataque principal. Quando seus PF forem reduzidos a menos de 250, este número cai para 2d6 ataques. E quando reduzido para menos de 125 o número de ataques cai para 2d4. Os ataques podem ser distribuídos entre quaisquer quantidades de oponentes nos metros adjacentes. Apesar da formidável capacidade de combate, Legiões é um zumbi como qualquer outro e sofre os mesmos efeitos positivos e negativos de qualquer morto vivo. Legiões só pode ser atingido por armas mágicas e magias.

Informações Adicionai: Legiões não tem noção de itens mágicos, exceto aqueles que pode segurar com uma de suas mãos. Em sua mão principal, a criatura carrega a Espada dos Brutamontes. Além disso, em seus muitos braços podem ser encontradas diversas armas mágicas roubadas de vítimas do monstro.

Legiões: QI: 0 IA: 22 (Ataques Simples) 28 (Ataque Principal) Dano: 4d20+1 (Armas diversas) / 1d100+3d20+5 (Ataque principal) ID: 36 AM: 25 DM: 34 At. Esp.: Nenhum Def. esp.: Nenhuma
Nv: 21 PF: 490 PM: 0 Experiência: 140.000 Recompensa: 2 Caráter: Indiferente

Tesouros: Legiões carrega consigo 1d8 Armas Mágicas Padrão 1, 1d4 Armas Mágicas Padrão 2, e 1d2 Armas Mágicas Padrão 3. Além disso, 1d4 Armas Arcanas Simples, 1d12 Armas Críticas 1, e 2d4 Armas Críticas 2. Além disso, carrega a “Espada dos Brutamontes”.

ORC TALOS E A GANGUE “GARRA DE LOBO”



A gangue Garra de Lobo é um dos grupos organizados de saqueadores e sequestradores do reino de Gerum. A gangue não é formada por muitos membros, cerca de 20, e todos são Goblins, Gnolls, Orcs e Hobgoblins de níveis elevados. Eles costumam andar todos juntos ou em grupos de no mínimo 10, saqueando estabelecimentos de vilas e cidades. Costumam transitar também por desertos e pântanos.

Talo, o líder da gangue, é um orc de tamanho avantajado e perícia em combate peculiarmente incomum para sua raça. Talo é considerado um inimigo público e é procurado pelos cavaleiros do reino. Quando faz suas invasões, Talos costumam destruir e queimar casas e matar os que estão em seu caminho. Existem poucas coisas que Talos teme, entre elas está Sun, o Líder da Ordem dos Paladinos, e Billy Fúria, o principal líder da Gangue Fúria.

Informações Principais: Existem poucas coisas que Talos teme, entre elas está Sun, o Líder da Ordem dos Paladinos, e Billy Fúria, o principal líder da Gangue Fúria. É possível encontrar membros da Gangue Garra de Lobo nas Estradas, Planícies e Selvas de Gerum, principalmente de dia. Ao encontrar membros da Gangue da Fúria, há cerca de 60% de chance de que Talos esteja entre eles. Estes encontros normalmente são de 2 a 12 membros, com níveis que oscilam entre 9 e 15. Às vezes, a trupe está a cavalo. Os encontros com membros da gangue são bastante objetivos: Normalmente Talos quer dinheiro e Itens.

Informações de Combate: A sempre se apresenta com 1d12 membros e todos de raças de humanóides malignos como Orcs, Goblins, Robgoblins, Gnolls e Bugbears. Talos não é o tipo de guerreiro que monta estratégias ou se esconde em atrás de seus lacaios. Ele costuma tomar a dianteira do combate e ir para a batalha corpo a corpo. Se a trupe for reduzida a menos de 30% de seu numero essencial, Talos poderá tentar fugir. Se Talos morrer, os membros restantes terão seu moral abalado e precisarão testar sua CORAGEM para continuar em combate.

Informações Adicionais: Talos não carrega muitos itens. Equipado no orc há a interessante Cimitarra +2 IA +2d8+ de dano e um Peitoral +2 ID. Sabe-se que Talos carrega os Luvões do Brigão, 1 Ágata +1 Def Mag, Cinturão do Treino Físico e quantidades significativas de dinheiro. Existem alguns itens mágicos não muito poderosos carregados pelo Orc. Seus companheiros de gangue carregam aleatoriamente armas mágicas também. Talos concede em média 30.000 EXP, outros membros de sua gangue seguem a tabela.

APENAS PARA O MESTRE:

Talos: QI: 45 IA: 21 Dano: 7d20 (Cimitarra) ID: 32 AM: 24 DM: 30 At. Esp.: Nenhum Def. esp.: Nenhuma Nv: 15 PF: 300 PM: 0 Experiência: 30.000 Recompensa: 1 Caráter: Caótico

Tesouros: A gangue não possui muitas propriedades mágicas. A cada 4 integrantes derrotados, um deles deve possuir uma arma mágica padrão 2. Talos, o líder da gangue possui uma Cimitarra +2 IA +2d8+2 de dano e um Peitoral +2 ID. Além disso, ele carrega Luvas do Brigão, 1 Pérola + 10 PF, 1 Cinturão do treino Físico, 1 Poção da Integridade, Néctar do Herói, 3 Frascos de Karma e um Baú com F\$ 12.000. Para cada um dos membros da equipe mortos jogue 1d6 (1=Apenas armas velhas 2=Arma comuns 3= Arma ou Armadura Padrão 1 4= Arma ou Armadura Criadas pelo MJ 5= Arma Crítica 1 6= Arma Crítica 2)

ARLEY E A GANGUE DA “FLECHA”:



A “Flecha” é uma gangue local formada apenas por arqueiros e alguns outros tipos de híbridos. Elfos e Humanos se aliam sob a liderança do Arqueiro Arley. A gangue basicamente executa serviços mercenários de vários tipos, de roubos a assassinatos. Eventualmente o grupo efetua roubos e outros crimes por si só. O grupo em algumas situações é contratado para combater em alguma batalha ou proteger algo, tudo depende do preço que é pago.

O grupo é frequente visto em grupos de 10, onde eventualmente Arley está presente. Em algumas ocasiões específicas o grupo se reúne inteiro para efetuar algum movimento. O líder Arley é um rapaz bem humorado e que em diversos casos faz piadas com suas vítimas. Ele que sempre negocia os preços dos saques e depois os divide com os membros da gangue. Não que se importem, mas Arley evita de deixar um rastro de sangue por onde passa.

“De vez em quando vendo algumas poções para eles, mas... engraçado... eles nunca me pediram Poções Restauradoras...”. -Eureka, Alquimista Comerciante

Informações Principais: Arley e os membros da gangue são mercenários de alto nível, um encontro com a gangue não é necessariamente algo ruim. No entanto, se não houver acordo, a gangue pode querer tentar extrair algo de um encontro, caso vejam oportunidade. O problema do trabalho de Arley, é que sua gangue não mede o que faz para ser paga, de salvar princesas a saquear cidades. Não há escrúpulos para o que se pode comprar com o pagamento adequado. A gangue costuma viajar em grupos de 8 a 20 membros de nível entre 9 e 15. Eventualmente, cerca de 45% das vezes, Arley está presente no grupo.

Informações de Combate: O Grupo é essencialmente formado por arqueiros. A maioria deles é capaz de lançar algumas magias arcanas e elementais de 1º e 2º e 3º Círculos. Fazem de tudo para manter uma distância segura de seus adversários. Arley já é um arqueiro de nível mais elevado, sendo capaz de lançar

algumas poucas magias de nível 4. São gananciosos e farão de tudo para se apoderar de objetos valiosos, mas poderão ser dissuadidos a negociar.

Informações Principais: Arley possui um Arco Composto +3 IA e o famoso Águia, um poderoso corselete de couro +2 ID que possui propriedades de resistência à magia e a projéteis. Ouve-se dizer que recentemente Arley apoderou-se de uma fruta de Yggdrasil. É possível encontrar alguns bons pergaminhos com ele e outros itens mágicos como o Anel Leal, e poderosos projéteis mágicos. Além disso, os membros de sua equipe carregam alguns itens mágicos, principalmente armas de projéteis e equipamentos que melhoram a eficácia de projéteis. A equipe costuma carregar algo em torno de F\$ 8.000. Um oponente como Arley concede em média cerca de 60.000 EXP

APENAS PARA O MESTRE:

Arley: QI: 65 IA: 25 Dano: 5d20+10 (Flechas) ID: 35 At. Esp.: Magias Def. esp.: Nenhuma
Nv: 18 PF: 390 PM: 250 Experiência: 60.000 Recompensa: 2 Caráter: Ganancioso

Tesouros: A cada 3 membros da gangue, o MJ deve atribuir um item mágico, aleatório ou criado pelo mestre. É comum encontrar algumas armas de projéteis ou equipamentos que melhorem a eficácia de projéteis. Além disso, Arley possui o Águia (Corselete de Couro +3 ID +1 DM +2 ID vs Projéteis), 3 Pergaminhos Focados de Magia Elemental (Círculos 2, 4 e 5), Fruta de Yggdrasil, 1 Anel Leal, 8 Flechas Serrilhadas +4 IA +1d12 de dano, 5 Globos Perseguidores, 1 Coleira do Conhecimento e uma Algibeira com 6 Gemas e 70 Peças de Ouro.

BILLY FÚRIA, EÓLIOS, KÁTIRA E A GANGUE “FÚRIA”



A Gangue da Fúria é a organização criminosa de mercenários mais organizada e poderosa do reino. Diferente da fraternidade Adaga de Prata, os membros da Gangue da Fúria agem abertamente e não secretamente. A gangue age em diversas frentes criminosas como mortes encomendadas, saques e

sequestros, mas também exercem atividades como combates como mercenários e outras atividades ilícitas. Alguns membros agem inclusive como gladiadores nas principais arenas do reino, no Coliseu e em Biatros.

A liderança da gangue é feita por três membros. Billy Fúria, Kátira e Eólios. Billy Fúria é um poderoso espadachim, e o membro mais forte da gangue. Ele é o fundador e principal líder da Fúria. Todas as decisões importantes e serviços maiores passam pelas mãos dele. Kátira é uma poderosa assassina e espiã, e tem bastante influencia na gangue. Ela é fria e precisa, e mata como se fosse algo corriqueiro... E na verdade é. E por fim, o Bárbaro Eólios é o terceiro líder da equipe. O bárbaro não é muito de conversar e pouco se ouve sua voz. Amante da força bruta e da destruição, Eólios é a máquina de guerra da gangue.

Slynker já demonstrou interesse em uma fusão entre as duas facções, mas Billy prontamente rejeitou a oferta. Podem ser encontrados diversos grupos desta gangue aleatoriamente em diversos tipos de terreno. Em algumas das vezes, um dos líderes estará acompanhando o grupo. A Gangue possui um quartel general localizado próximo à Biatros, protegido, com guardas e armadilhas, pois lá estão boa parte dos tesouros adquiridos pelo grupo.

“Me pego pensando: Se as tropas de Biatros fossem organizadas pela gangue da Fúria, não teríamos que nos preocupar tanto com nossos inimigos...”. -Mustafir, Chanceler do Reino de Gerum.

Informações Principais: Kátira é impetuosa e muitas vezes fria e cruel. Na há restrições para que a assassina obtenha o que quer. Eólios é transparente e límpido como água. Só de olhar para o bárbaro, já se imagina uma criatura bruta, rude e inocente, mas com sede de guerra. De coragem e força incríveis, entender como funciona a cabeça de Eólios é fácil: Pegar e Esmagar! Agora Billy... Esse sim é um verdadeiro mistério. O grande fundador da gangue pouco dá as caras e mesmo assim muitos o teme. A irregularidade e incoerência de suas ações trazem dúvida ao tentar entender suas verdadeiras intenções. Por exemplo, o espadachim busca poder de forma descontrolada, mas mesmo assim, negou a aliança com o Clã Adaga de Prata. Condutas como esta, nos fazem questionar os verdadeiros propósitos de Billy. Membros da gangue são encontrados basicamente em boa quantidade de regiões, principalmente durante o dia. A gangue costuma andar em grupos de 6 a 12 membros. Todo encontro, há uma chance de 35% de Kátira estar entre eles e 35% de chance de Eólios estar entre eles. Ou seja, pode ocorrer de Kátira e Eólios estarem no mesmo grupo. Billy não viaja com o grupo.

“Billy, se nos uníssemos, controlaríamos Gerum!”. -Slynker, Líder da Fraternidade Adaga de Prata.

Informações de Combate: Diferente das outras gangues, a Gangue da Fúria é uma organização extremamente poderosa que se equipara a Fraternidade Adaga de Prata. Sua cede fica próximo à Biatros, e Billy Fúria dificilmente sai de lá. Já os outros líderes, Kátira e Eólios, são mais frequentemente vistos com os membros comuns. O grupo conta com diversas classes, até mesmo alguns magos e clérigos. Normalmente, o grupo se posiciona em combate como um grupo de heróis, respeitando as utilidades de cada classe. O bárbaro Eólios é um bruto que tomará total iniciativa do combate, já Kátira é sorrateira e tentará surpreender seus adversários.

Informações Adicionais: Os três líderes da gangue carregam itens poderosos. Billy, sabe-se que ele carrega a lendária espada do Caos. Os demais itens são desconhecidos pois ele pouco sai da cede da gangue. Kátira possui a famosa Adaga da Fortuna, um Corselete +2 ID +10 PF +1 Def Mag, além de

algumas poções poderosas como néctares e promotes. Já Eólios carrega o famoso Massacre, um lendário e bruto machado, e a uma Cota de Malha de Aço +3 ID, além de algumas gemas interessantes e a Lágrima do Coliseu. Ambos carregam quantias média de dinheiro em torno de F\$ 8.000. Pressupõe-se que derrotar Eólios, Kátira e Billy confira 85.000, 90.000 e 290.000, respectivamente. . Além disso, cada oponente derrotado há uma chance de possuir um item mágico e dinheiro, de acordo com sua classe.

APENAS PARA O MESTRE

***Para cada membro da gangue derrotado há uma chance de 30% de que ele esteja carregando itens mágicos. Cada membro também carrega uma quantidade de peças de ouro igual ao seu nível.**

Billy Furia: QI: 75 IA: 30 Dano: 3d100+1 (Duas espadas) ID: 44 AM: 30 DM: 39 At. Esp.: Magias, principalmente arcanas e elementais, até 5° círculo Def. esp.: Nenhuma Def. Mag.: 7
Nv: 27 PF:770 PM: 310 Experiência: 290.000 Recompensa: 4 Caráter: Ganancioso

Tesouros: Billy possui a lendária “Espada do Caos”. Os outros tesouros de Billy estão descritos na busca “GANGUE DA FÚRIA”.

Kátira: QI: 65 IA: 29 Dano: 6d20+5 (Espada Curta) ID: 34 AM: 23 DM: 32 At. Esp.: Habilidades de Assassino Def. esp.: Nenhuma
Nv: 21 PF: 320 PM: 0 Experiência: 90.000 Recompensa: 2 Caráter: Cruel

Tesouros: Kátira possui a Adaga da Fortuna e um Corselete de Couro +2 ID +10 PF +1 Def Mag. Além disso, 1 Elixir, 1 Promote, 2 Nectar do Semi-Deus, 2 Poções Aleatórias, 1 Assassino, e uma Crina de fênix.

Eólios: QI: 45 IA: 26 Dano: 2d100+15 (Massacre) ID: 38 AM: 21 DM: 39 At. Esp.: Nenhuma Def. esp.: Nenhuma Nv: 20 PF: 450 PM: 0 Experiência: 110.000 Recompensa: 2 Caráter: Caótico

Tesouros: Eólios carrega o Machado Massacre, e uma Cota de Aço +3 ID. Além disso, ele carrega a Safira do Carregador, o Elmo da Criticidade, Lágrima do Coliseu, 4 Gemas Aleatórias e um urso de pelúcia* dado por sua mãe. *O urso confere +10 de CORAGEM a quem o carregar.

ELFO NEEDLE:

O elfo Needle é um mercador de itens mágicos que viaja todo o reino em busca de fazer negócios. Ele vende vários tipos de itens mágicos por um preço que considera justo. O elfo também compra itens mágicos que acredite conseguir vender por um preço melhor. Além de bom negociante, Needle ainda é muito simpático e cordial, sempre com um sorriso no rosto e uma boa piada.

Principal Fala: “Promoção hein... Peça fiado e ganhe um Não!”

Informações de Combate: Needle é um elfo mercador e só entrará em um combate se for compelido a lutar. Em combate, o elfo usa arcos e magias arcanas de até 4º Círculo.

Informações Adicionais: Os principais produtos comercializados por Needle são itens mágicos. Os itens que estarão em estoque serão determinados pelo mestre ou através de sorteios. Os personagens também poderão vender a ele seus itens mágicos. A primeira vez que os personagens encontrarem Needle, o mestre deverá sortear ou determinar os itens que Needle tem a venda. Ele normalmente tem à disposição, em média, 1 item nível 3, 2 itens nível 2 e 4 itens nível 1. Além disso, ele pode revender qualquer item que tenha sido vendido a ele em outras ocasiões. Toda vez que elfo Needle é reencontrado após um período maior que 5 dias, o seu estoque sofre uma variação de 50% aleatoriamente, incluindo os itens vendidos a ele por personagens.



*Os atributos de Needle devem ser determinados pelo mestre, e podem variar de acordo com o encontro.

EUREKA:



À beira da loucura, Eureka amplia cada vez mais seus conhecimentos em alquimia e rituais. Trata-se de um comerciante de iguarias mágicas como poções e remédios, e vaga pelo reino falando coisas sem sentido e comercializando seus produtos. Normalmente, Eureka possui uma boa quantidade e variedade de poções em seu estoque e também comprará ingredientes, se achar interessante. Muitas das coisas que ele fala não tem sentido, e às vezes ele solta gargalhadas sozinho.

Principal Fala: *“Se eu misturar isso aqui... com aquilo ali... Ahhhhh”*

Informações de Combate: Assim como o Elfo Needle, Eureka é um comerciante e só atacará se for acintosamente ameaçado. Ele normalmente usa dagas e pode lançar magias arcanas de até 5º círculo.

Informações Adicionais: Eureka não bate muito bem, em todos os sentidos. Vive dizendo coisas confusas e sem nexos. O alquimista comercializa basicamente poções, e pode comprar outras poções e ingrediente que ache conveniente. Seu estoque conta sempre com poções restauradoras e outras poções mais básicas. Além disso, ele sempre tem a disposição 1d6 tipos de poções aleatórias. Toda vez que é reencontrado, o estoque

de Eureka muda. Ele pode ser persuadido a ajudar a criar poções e outras misturas à base de componentes que os personagens possuam.

GUY:

Guy foi durante muitos anos um Paladino da Ordem. Ao ver as injustiças que aconteciam no reino, optou por retirar-se da ordem e seguir seu rumo como orador. Primo de Kain, Guy tem muita afinidade com o líder dos Paladinos de Polos, que entendeu sua saída. Guy não é muito de falar e procura ser prático em suas ações. Hoje, vive errante em busca de pregar sua fé e eliminar o mal de Terassan.

Principal Fala: *“A fé não se move até você... e sim você que se move até ela.”*

Informações Principais: Guy é um excelente aliado a guerreiros de boa fé. Na verdade, ele não é um aventureiro, e sim um pastor da justiça. Ele terá interesse em participar de empreitadas em que os heróis estejam abertamente combatendo o mal. Ele não tem interesse em missões que envolvem a caça de tesouros ou a ampliação de poder. Muito humilde e honesto, Guy chega a ser até mesmo rude. Um homem simples, que persegue o ideal de tornar seu mundo melhor.



Informações de Combate: Em combate, não é um bom estrategista, se expõe com muita facilidade. Procura ser honrado em combate, não usando de artimanhas ou técnicas desleais. O orador tem uma personalidade impetuosa e se afastará de qualquer um que tenha condutas questionáveis.

Informações de Combate: Guy é um cara do bem, honrado e bravo, que pode ajudar os heróis se for convencido a tal. Pega amizade com facilidade e odeia todos os tipos de injustiças. Ele não é muito apegado a bens materiais, embora carregue armas decentes. O Orador costuma andar equipado com uma Espada de Duas Mãos +4 IA +2d12+3 de dano e uma Armadura Completa +3 ID. Além disso ele carrega Luvas +2 Def. Mag. Especula-se que derrotar Guy possa garantir cerca de 20.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Guy: QI: 50 IA: 25 Dano: 6d20+5 (Espada de Duas mãos) ID: 35 (Armadura Completa) AM: 20 DM: 27 At. Esp.: Habilidades de Orador Def. esp.: Nenhuma

Nv: 17 PF: 209 PM: 130 Experiência: 30.000 Caráter: Honrado

Tesouros: Guy carrega consigo apenas uma Espada de duas mãos +4 IA +2d12+3 de dano, uma Armadura Completa +3 ID e uma Luvas Mágicas +2 Def Mag.

THE JESTER:

Jester é um lunático, um poderoso híbrido que sucumbiu a insanidade após anos de tortura. Na verdade, o verdadeiro nome do joker era Edward Folsen. O jovem Edward foi um promissor mago que estudou na Escola de Magia de Gerum. No entanto, a velocidade em que seu conhecimento se desenvolvia não o satisfazia. Um dia, Edward roubou alguns itens da Escola de Magia e fugiu junto com um grupo de Magos Negros. Um dos itens roubados por Edward foi o famosos Baralho do Aprisionamento. Por usar o item com muita frequência, Edward ficou conhecido como The Jester...

Ainda gozando de sua sanidade, Edward foi preso em um assalto a casa do Mago Kuraman. Edward ficou muitos anos preso na torre da grande Biatros. Durante este tempo, Percival, o líder da guarda da metrópole, o torturou para que ele revelasse o paradeiro dos itens roubados. Assim, ao longo de muitos anos de tortura e humilhação, tendo apenas seu baralho como refúgio, Edward rompeu a linha tênue entre a genialidade e a loucura, assumindo a personalidade de Jester. Este é na verdade um cômico e caótico bufão, muito poderoso, que vive para fazer suas “brincadeiras”. O problema, é que

suas piadas sempre envolvem o sofrimento ou a morte de alguém. Ele costuma fazer piadas a todo o momento e ter condutas insanas como gargalhar sozinho e falar coisas sem sentido. O palhaço é um personagem caricato, quase como se interpretasse outra pessoa. Muitas vezes ele fala em terceira pessoa. Depois de conseguir fugir, Jester ter implantou varias bombas relógio nas barragens de Biatros em uma de suas brincadeiras. A cidade ficou parcialmente inundada matando milhares. Jester desde então tornou-se procurado pelo Reino.

Principal Fala: *“Alguns evitam contar piadas em velórios... Eu prefiro criar velórios para contar piadas...”*

Informações Principais: Embora Jester tenha perdido uma boa parte das lembranças de sua vida, ele ainda possui um profundo desejo de vingança contra Percival. Muitas vezes Jester não é um cara mau, mas ele não tem noção nenhuma de proporções. Não gosta de ser contrariado e pode ser tornar violento quando isto ocorre. Jester carrega consigo o baralho do aprisionamento. Uma arma capaz de aprisionar criaturas em seu baralho para depois invocá-las. As criaturas podem ficar presas lá para sempre, o que torna Jester ainda mais perigoso.



Informações de Combate: Embora seja completamente insano, ainda sim ele é genial. Ele é inteligente e é capaz de montar boas estratégias e usar uma boa quantidade de magias Arcanas e Elementais. Além disso, Jester gosta de lutar de forma cômica, dando golpes engraçados, fazendo piadas durante a luta, armando armadilhas engraçadas, fazendo os heróis produzirem sons engraçados, etc... Durante a batalha, Jester pode invocar aliados de seu baralho. São heróis das classes mais variadas de nível 10 a 25. Quando um de seus oponentes ficar com menos do que 30% de seu total de PF, Jester poderá querer capturá-lo em uma carta de baralho. A única forma de libertar estas criaturas é tomando o baralho de Jester.



Informações Adicionais: Jester sempre tentará zombar de seus alvos e se possível prendê-los em seu baralho. A única forma de libertar as criaturas do baralho é fazer como que o baralho mude de dono, ou convencer Jester a libertá-lo. Lembre-se de Jester é insano, e nem sempre uma negociação vantajosa o atrairá. Jester carrega o Baralho do Aprisionamento. Há alguns heróis aleatórios presos em seu baralho, necessitando de ajuda de alguém que possa salvá-los. Jester carrega o famoso Lollipop

Scyth e a Cota de Malha da Magia. Além disso, ele roubou da escola de magia os Guizos do Palhaço, Estatua dos Soberanos, a lendária Ultra Orb-Parasita Evolutiva e boas poções e pergaminhos. Vencer Jester poderá conferir algo em torno de 400.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

The Jester: QI: 80 IA: 37 Dano: 4d100+15 (Lollipop Scyth) ID: 48 (Cota de Malha) AM: 36 DM: 42 At. Esp.: Magias Arcanas e Elementais de até nível 7 Def. esp.: Nenhuma
Nv: 36 PF: 855 PM: 670 Experiência: 400.000 Recompensa: 4 Caráter: Caótico

Tesouros: Guy carrega consigo o Baralho do Aprisionamento, Lollipop Scyth, Cota de Malha da Magia +2 ID +30 PM +1 DM, 1 Estátua dos Soberanos, 1 Ultra-Orb Parasita Evolutiva, 1 Promote, 1 Poção da Fusão Temporária, 2 Néctar dos Deuses, Doublerang, 1 Nectar dos Deuses, 1 Pergaminho de Magia Plena, 3 Pergaminhos Focados de Magia Arcana (4, 5 e 6), 2 Pergaminhos Aleatórios de Magia Elemental (7 e 8), 3 Perg Aleatórios de Magia Legionária (5, 6 e 7) e um algibeira com 50 Peças de ouro.

Libertando os Heróis: Ao tomar o baralho das mãos de Jester, o baralho libertará 1d6 heróis que estarão ali aprisionados. Estes heróis terão essencialmente caracteres bons e neutros. Eles serão de classes e raças variadas, inclusive criadas pelo MJ. Haverá uma tendência de que , com os argumentos corretos, algum(s) destes heróis queiram se vinculara a algum PG como aliado.

TAICHIN BROTHERS

Tai e Chin são dois irmão gêmeos, que se tornaram poderosos e conhecidos mercenários do reino. Ela, Tai, é uma poderosa maga elemental com incríveis poderes de praticamente todos os elementos. Ele, Chin, é um incrível mago arcano que cohece uma grande variedades de Magias Arcanas. Na verdade, Tai e Chin são irmãos mais novos de Edgard Stewart, Governante de Monark. Ao virem sua coroa negada, e dada a Edgard, os gêmeos fugiram de Monark e passaram a dedicar suas vidas a fazer o contrário de seu irmão. Na verdade, os objetivos de vida de Tai Chin são se tornarem mais fortes e poderosos que seu irmão, como se quisessem provar algo. Juntos, eles são praticamente imbatíveis, parecem que suas habilidades foram feitas para completar um ao outro.

Principal Fala: *“Para que separar o que junto faz mais sentido?”*

Informações Principais: Tai e Chin são praticamente duas metades. A verdadeira força de ambos se revela quando combatem juntos. Eles costumam vagar nas regiões Desérticas e de Terras Ermas, principalmente durante o dia. Tai é capaz de usar Magia Legionária Celestial e Chin é capaz de usar Magia

Legionária Demoníaca. Eventualmente, os gêmeos andam com alguns mercenários de nível 13 a 20 para auxiliá-los. Eles gostam muito de apostas e jogos, bem como desafios e jogos mentais.



Informações de Combate: Cruzar com estes dois nas ruas pode ser um problema, uma vez que você possua pertences que interessem a eles. Muitas vezes, eles desafiam ou aceitam desafios de combates 2 contra 2 em troca de bons prêmios. Eles possuem uma habilidade conjunta chamada Twin Blaster. A habilidade é capaz de causar 1d6 de dano para cada nível de ambos somados e reduz 3 IA, ID e Def Mag do alvo. Ambos possui uma outra habilidade que pode ser usada individualmente uma vez ao dia chamada Twin Life. Esta habilidade é capaz de restaurar 100% dos PF do outro irmão. Além disso, eles tem todas as combina-mágica liberadas automaticamente entre eles. Dentre as mais usadas estão: Adagas Flamejantes, Tiros Retaliadores e Combustão Mental. Se um dos dois morrer, o outro restaura 100% de seus PF e PM.

Informações Adicionais: Os irmãos carregam os famosos Colares Legionários, o Colar Demoníaco e o Colar Celestial. Tai está equipado com um Grandes Bastão de Magia e uma Cota de Malha +3 ID e Chin está equipada com uma Funda +4 IA e uma Cota de Malha +2 ID +15 PF. Além disso, carregam 2

Sementes Ritualísticas, 1 Presto, 1 Orbe +10% EXP, 1 Elmo da Resiliência, as Orbes da Amizade Eterna, 1 Alimote, e cerca de F\$ 5.000 cada um. Acredita-se que cada um dos irmãos possa fornecer cerca de 150.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Tai: QI: 75 IA: 22 Dano: 5d20+5 (Bastão) ID: 36 (Cota de Malha) AM: 29 DM: 37 At. Esp.: Habilidades descritas acima/ Magias Arcanas e Celestiais até círculo 5 Def. esp.: Quando um dos gêmeos

Nv: 24 PF: 380 PM: 480 Experiência: 150.000 Caráter: Ganancioso Recompensa: 2

Chin: QI: 75 IA: 21 Dano: 4d20 (Funda) ID: 37 (Cota de Malha) AM: 29 DM: 37 At. Esp.: Habilidades descritas acima/ Magias Arcanas e Demoníacas até círculo 5 Def. esp.: Nenhuma

Nv: 24 PF: 390 PM: 470 Experiência: 150.000 Caráter: Ganancioso Recompensa: 2

Tesouros: Os irmãos carregam os famosos Colares Legionários, o Colar Demoníaco e o Colar Celestial. Tai está equipado com um Grandes Bastão de Magia e uma Cota de Malha +3 ID e Chin está equipada com uma Funda +3 IA e uma Cota de Malha +2 ID +15 PF. Além disso, carregam 2 Sementes Ritualísticas, 1 Presto, 1 Orbe +10% EXP, 1 Elmo da Resiliência, as Orbes da Amizade Eterna, 1 Alimote, e cerca de F\$ 4.000 cada um.



NUMBER 28:

Number 28 é, por incrível que parece, um robô assassino. É absurda a idéia de existir uma criatura bizarra Hi-Tech vagando pelo mundo fantasioso de Gerum, na maioria das vezes em pântanos e desertos. Ele recebeu este nome devido a inscrição em seu chassi descrevendo seu número de série. Todas as explicações óbvias sempre apontam para Urza, O Magi-Mecânico do Reino. O Engenheiro nega a autoria da criação Robô assassino, mas confessa ter tido culpa no processo que fez com que Number 28 vagasse por Gerum. Urza alega que a máquina

tenha sido trazida a ele já pronta, encontrada por alguns pescadores nas regiões de Costa do Sol. O robô havia sido criado com uma tecnologia muito a frente de nosso tempo, e Urza apenas usou seu conhecimento e magia para repará-lo. O engenheiro explica que ele foi encontrado na mesma época em que a nave conhecida como “Lunar”, e a teoria é que o robô possa ter vindo a Gerum através dela. O fato é

que, uma vez reparado, o robô aparenta apresentar algum tipo de defeito, e considera inimigos de guerra criaturas aleatórias que encontra. O robô conseguiu sair de Biatros, matando dezenas pelo seu caminho.

Principal Fala: *“Inimigo detectado! Inimigo detectado!” (Uma pobre filha de um camponês)*

Informações Principais: Embora seja bastante poderoso e seu funcionamento não seja compreendido por nosso mundo, Number 28 ainda sim é uma máquina. Sendo assim ele possui todas as fragilidades de uma máquina. Começando pelo fato de seu raciocínio ser baseado em cálculos e conhecimentos prévios. Desta forma é fácil prever seus movimentos. Number 28 é capaz de voar há uma velocidade de 2d20 km/h pois possui asas escamoteáveis. Embora seu raciocínio seja de uma máquina, Number 28 faz upgrades em seu conhecimento do mundo sincronizando sua base de dados com que encontra pelo caminho, este processo lhe permite ganhar experiência e evoluir como uma besta de Ranking A.

Informações de Combate: Em combate, Number 28 se comporta frio e calculista como qualquer máquina. Seus dados de check in de um combate o permite identificar os níveis das criaturas envolvidas no combate. Sua programação o limita a sempre tentar eliminar os oponentes mais frágeis. Sua armadura lhe da uma resistência impressionante contra magia e é bem rígida para aguentar ataques físicos. Dentre suas habilidades estão: Laser Gun: Um Raio Laser disparado de seu punho capaz de causar 1d10 de dano para cada um dos níveis do alvo; Lazer Wave: Uma onda de energia capaz de causar 1d8 de dano por nível a todos os seus oponentes em um raio de 15 metros; Vampiric Beam: Um feixe de energia disparado contra 1 alvo, causando 1d4 de dano por nível, fazendo com que Number 28 restaure esta mesma quantidade de Energia.

Informações Adicionais: Ao derrotar um oponente, uma vez ao dia, Number 28 pode ir até seu cérebro e furar com uma sonda fazendo com que, adicionalmente, o robô ganhe 100% da EXP que aquele específico ser seria capaz de proporcionar. Urza acredita que o robô pode ser controlado com a “Geringonça de Urza” ou com efeitos similares, mas admite que isso só seria possível após o robô ser derrotado. A armadura do robô pesa cerca de 30 Kg e pode ser usada para fazer equipamentos defensivos com alto índice de resistência a magia. Além disso, o robô possui um compartimento em seu corpo onde guarda uma série de itens coletados em seus combates. A maioria deles são frutas e poções, todas de excelente qualidade!

APENAS PARA O MESTRE:

Number 28: QI: 50 IA: 28 Dano: 3d100 (Punhos) ID: 39 (Armadura Completa) AM: 24 DM: 30
At. Esp.: Laser Gun (2x/Dia), Laser Wave (2x/Dia) Vampiric Bean (2x/Dia) Def. esp.: Nenhuma
Nv: 28 PF: 750 PM: 0 Experiência: 250.000 Caráter: Indiferente Recompensa: 3

Tesouros: O robô pode ser controlado com a “Geringonça de Urza” ou com efeitos similares, mas isso só será possível após o robô ser derrotado. A armadura do robô pesa cerca de 30 Kg e pode ser usada para fazer Armaduras e Peitorais +3 ID +1 AM e DM ou Cotas e Corseletes +2 ID +1 AM e DM, bem como escudos +1 ID +1 DM. Dentro do compartimento secreto do robô há: 1 Poção do Bom Alinhamento, 1 Safira de Karma-Catalizar, 1 Concentrador de Forjaria, 1 Poção da Inteligencia Animal, 1 Fruta de Yggdrazil, 1 Fruta do Éter, 1 Fruta da Vida, 1 Elixir, 1 Crina de Fênix, 1 Néctar do Herói, 1 Néctar do Semi-Deus, 1 Poção da Perícia Leal e 1 Alimote.



DRAKE:

Drake é um renegado membro do Clã dos Dragões. O Cavaleiro do dragão descende de uma das mais antigas famílias da facção dos Dragões da Luz, adoradores do Dragão Aurin. Durante muitos anos, Drake foi um dos mais poderosos defensores do Clã dos Dragões e sempre acreditou na ideia da paz entre os Dragões da Luz e os Dragões das Trevas. Sua obsessão pela paz era tão grande que Drake imergia por muitos meses em um estudo a fundo das origens do Clã dos Dragões. Ao buscar os conhecimentos, Drake notou que as guerras entre os adoradores de Aurin e os adoradores de Barbarum, por muitas vezes foram tão intensas que quase levaram nosso mundo a ruína. Desta forma, o Cavaleiro concluiu que a peste que um dia iria destruir o mundo era o clã onde nasceu. Acreditando ser predestinado a trazer a paz para Gerum, Drake passou a eliminar todos os membros do Clã dos Dragões que encontrou pela

frente, não importando sua facção, bem como todos os que os ajudassem. Seguindo o que acredita, Drake caça sem piedade todos os membros deste clã, membros do pacto demonacto, demônios e ladrões em geral.

Principal Fala: *“Algumas criaturas são capazes fazer o bem só por existir... Outras por deixar de existir...”*

Informações Principais: Drake não é um figura maligna, na verdade é exatamente o contrário. Por sua determinação cega em trazer a paz para o mundo, o cavaleiro eliminou diversos amigos e familiares. Drake é capaz de pressentir outros membros do Clã dos Dragões, e não hesitará em ataca-los junto com quem os acompanhar. Drake possui diversas habilidades do clã dos dragões. O caráter de Drake é Caridoso. O cavaleiro é visto a pé em locais como pântanos, selvas e estradas. Eventualmente ele é visto voando em dragões de bom caráter.

Informações de Combate: Em combate, Drake comporta-se como um Híbrido comum. Embora use duas espadas, ele não é um espadachim. Dentre as habilidades de Drake estão: Transformar-se em Dragão de Prata (1x/dia) (até 8 horas), Sopro de Luz (2x dia) (1d8/nível em até 3 oponentes), Controlar Dragões (1x/dia) (Nível igual ou inferior) (2d8 min), Aura do Dragão (80%) (2x/dia) (+1 IA & ID +5 PF a cada 5 níveis). Ele possui um bônus de 50 PF e +1 Def Mag quando algum dragão está combatendo contra ele. A espada também lhe confere um bônus de +2 IA contra dragões. Além disso, o híbrido pode usar magias dos 3 caminhos até círculo 4. Vencer Drake proporcionará cerca de 200.000 EXP.

Informações Adicionais: Drake carrega alguns bons pertences consigo. Na mão direita ele está equipado com a famosa Glory and Death of Dragons, talvez a arma mais efetiva na caça de dragões. Na mão esquerda ele possui uma Espada Longa +3 IA +25 PM. Ele possui um Peitoral Fabuloso +3 ID +6 para todos os atributos. Entre outros pertences e algum dinheiro, ele possui 2 Armas Críticas 2 Aleatórias, 1 Luvas do Vigor, 1 Orbe da Evolução, 1 Montanha dos Oito Dragões, 1 Luvões do Gladiador, 1 Promote, 1 Nectar de Valerian, 1 Luvas da Invisibilidade, 1 Grande Bastão de Magia, 1 Porto Seguro, 2 Nectar dos Deuses e uma Atiradeira de Urza. Além disso, sabe-se que ele detém uma Parte da Pendragon.

APENAS PARA O MESTRE:

Drake: QI: 70 IA: 32 Dano: 3d100+5 (2 espadas) ID: 45 (Peitoral) AM: 31 DM: 38 At. Esp.: As habilidades citadas. Def. esp.: Nenhuma Recompensa: 2

Nv: 29 PF: 580 PM: 380 Experiência: 200.000 Caráter: Caridoso

Tesouros: Ele possui a Glory and Death of Dragons, Espada Longa +3 IA +25 PM, Peitoral Fabuloso +3 ID +4 para todos os atributos. Entre outros pertences, ele possui 2 Armas Críticas 2 Aleatórias, 1 Luvas do Vigor, 1 Orbe da Evolução, 1 Montanha dos Oito Dragões, 1 Luvões do Gladiador, 1 Promote, 1 Nectar de Valerian, 1 Luvas da Invisibilidade, 1 Grande Bastão de Magia, 1 Porto Seguro, uma Parte da Pendragon (Parte 4/6) e uma algibeira com 110 Peças de Ouro.

ENCONTROS AQUÁTICOS:



LEVIATAN:

Leviatan é o monstro mais temido dos mares. Trata-se de uma serpente marinha de proporções colossais que vaga pelos oceanos. Alguns acreditam que Leviatan é um mito, mas existem muitos relatos de suas aparições. O mistério de sua criação levanta dúvida de entre os estudiosos. Alguns afirmam que ele é um ser interplanar, outros alegam que é um castigo divino. O monstro se alimenta de outros seres marinhos ou de tripulações inteiras de navios que cruza. Leviatan é relativamente inteligente, pesa 108 T e tem cerca de 100 m de envergadura. Além disso, é capaz de se comunicar telepaticamente e controlar boa parte das magias básicas da água.

“É fácil acreditar que Leviatan é um mito... Até que sintas 100 toneladas de mito esmagando seu navio!”
-Sigfried, Capitão do Lotus Escarlata.

Informações Principais: Em combate, Leviatan não necessariamente destruirá todos os barcos que encontrar. Ele atacará apenas os que ele considerar uma ameaça ou que acredite possuir tesouros ou utensílios mágicos. Leviatan nunca nada em águas rasa e durante um combate pode atacar corpo a corpo personagens ou embarcações ou atacar a distância com seu jorro ácido ou magias de água. Leviatan só aparece em águas profundas do oceano.

Informações de Combate: Suas escamas tem proteção total contra o elemental da água e 50% de resistência a quaisquer outros elementais. Leviatan não liga para a idéia de bem ou mal, apenas quer satisfazer sua fome e conseguir adquirir mais conhecimento elemental. Leviatan pode respirar tanto dentro como fora d'água, e após iniciado um combate, o monstro dificilmente irá submergir para fugir, pois considera algo desonroso. O monstro só pode ser atingido por armas mágicas de nível 3 ou superiores e magias superiores ao círculo 3.

Informações de Combate: Leviatan possui um compartimento entre suas escamas, onde se sabe que ele guarda vários itens: 1 Espada do Senhor das Marés, 2 Promote, 2 Néctar dos Deuses, 2 Alimote, 1 Orbe das Tempestades, 1 “Telepática”, 1 “Botas de Waterwalking”, 1 Brinco de Atlântida, diversos pergaminhos, gemas e outros tesouros raros. Além disso, a criatura tem cerca de 100 kg de escamas que podem ser usadas para forjar ou revestir armas de defesa, concedendo bônus de +2 a 5 de ID e resistência total a água e 50% de resistência a outros elementais. As glândulas de Leviatan possuem armazenadas dois tipos de ácidos: Um que corrói qualquer coisa orgânica e outro que corrói qualquer coisa inorgânica. Há cerca de 5 Litros de cada um. Destruir Leviatan poderá proporcionar cerca de 1.200.000 EXP.

Leviatan: QI: 65 IA: 46 Dano: 5d100 (Mordida) ID: 60 (Escamas) AM: 47 DM: 54 At. Esp.: Jorro Ácido (3d100) Magias de água de até nível 5 Def. esp.: Resistência a magia de água e 50% de resistência a outros elementos Nv: 47 PF: 1500 PM: 700 Experiência: 1.620.000 Recompensa: 6 Caráter: Indiferente

Tesouros: Na pele de Leviatan existe um compartimento onde o monstro mítico guarda seus tesouros. Lá existe: 1 Espada do Senhor das Marés, Promote, 2 Néctar dos Deuses, 2 Alimote, 2 Pergaminhos de Magia Legionária Focados (Circ 5 e 7), 2 Pergaminhos de Magia Plena, 1 Orbe das Tempestades, 5 Pergaminhos focados de magia Elemental de círculos de 5 a 10, 10 Gemas aleatórias, 1 “Telepática”, 1 “Botas de Waterwalking”, 1 Brinco de Atlântida, e mais 2 itens raros aleatórios. Além disso, a criatura tem cerca de 100 kg de escamas que podem ser usadas para forjar ou revestir armas de defesa, concedendo bônus de +2 a 5 de ID e resistência total a água e 50% de resistência a outros elementais. As glândulas de Leviatan possuem armazenadas dois tipos de ácidos: Um que corrói qualquer coisa orgânica e outro que corrói qualquer coisa inorgânica. Há cerca de 5 Litros de cada um.

KRAKEN

O Kraken é uma terrível besta que assola os mares de Gerum. Trata-se do segundo monstro mais temido dos mares, perdendo seu posto apenas para Leviatan. Mas diferente da serpente marinha, o Kraken se aproxima da costa e, algumas vezes, ataca cidades.

O surgimento de Kraken tem sido estudado por sábios do reino. A principal corrente acredita que o monstro seja um dos últimos colossos existentes em Terassan. Kraken possui a inteligência de um animal comum, e não é capaz de falar ou lançar magias. Ataca para alimentar-se ou por sentir-se ameaçado.

Informações Principais: Kraken ataca tanto em alto mar quanto em costas e águas rasas. Ele possui a habilidade mágica natural de caminhar sobre a água. Muitos marinheiros de portos de Costa do Sol e Punta Sul teriam interesse em juntar-se a um empreitada contra o monstro. Isso porque, eventualmente, Kraken causa muitos problemas aos portos destas cidades.



Informações de Combate: Diferente de Leviatan, Kraken possui a inteligência de um animal e não é capaz de usar habilidades ou magias, muito menos de fazer estratégias. Ele ataca qualquer coisa que se mova e lhe pareça comida. É capaz de movimentar-se uma vez por turno, mas com seus tentáculos ágeis conseguem atacar até 4 oponentes por turno. Se um personagem portando armas mágicas cortantes obtiver um acerto crítico contra o monstro, cortará um de seus tentáculos. A besta só poderá ser atingida por armas mágicas. O monstro deve anunciar todos os seus alvos ao mesmo tempo.

Informações Principais: É de conhecimento que Kraken não guarda tesouros. Mas dentro de seu corpo, próximo ao seu coração, existe uma glândula capaz de produzir uma secreção capaz de criar armas mágicas. Uma vez jogadas em cima de algum equipamento, este passa a ter propriedades mágicas. Pode-se criar armas de até nível 3 com este procedimento. A quantidade do líquido necessária para banhar a arma varia de 0,25L a 1L dependendo do tamanho do objeto banhado.

Kraken: QI: 15 IA: 38 Dano: 3d100+2d20 (Tentáculos) ID: 48 (Escamas) AM: 35 DM: 42 At. Esp.: Nenhum Def. esp.: Nenhuma

Nv: 37 PF: 900 PM: 0 Experiência: 550.000 Recompensa: 5 Caráter: Indiferente

Tesouros: Kraken não guarda tesouros. Mas dentro de seu corpo, próximo ao seu coração, existe uma glândula capaz de produzir uma secreção capaz de criar armas mágicas. Uma vez jogadas em cima de algum equipamento, este passa a ter propriedades mágicas. Estas propriedades podem ser bônus que podem ser bônus comuns como +ID, +IA, +PF, +PM ou outros efeitos mágicos. Efeitos mais específicos e criativos, que deverão ser criados pelo mestre. Sugere-se que o mestre invente efeitos úteis, criativos e poderosos, e depois realize um sorteio para determinar o efeito. Pode-se criar armas de até nível 3 com este procedimento. A quantidade do líquido necessária para banhar a arma varia de 0,25L a 1L dependendo do tamanho do objeto banhado. Na glândula há 2d4 Litros.

MARINE

Marine é considerada uma criatura mitológica. Embora pareça uma bela e inocente sereia comum, a beldade tem diversas habilidades poderosas. Basicamente, Marine atrai homens, preferencialmente belos e corajosos aventureiros. Seu canto fará com que dificilmente homens resistam a seu poder. Uma vez encantados, ela os transforma em tritões, que viverão nas profundezas do mar servindo como escravos sexuais e operários de sua própria colônia submersa. Além disso, Marine também tem interesse em itens mágicos para equipar seus tritões.

Ninguém sabe ao certo a origem deste deleite e desgraça dos marinheiros. Alguns acreditam que Marine seja um castigo divino à arrogância dos homens. Além de seu canto, a sereia possui outras habilidades. Entre elas, transformar-se em besta marinha ou uma bela mulher. O que a torna ainda mais perigosa, pois isto lhe dá acesso aos barcos dos incautos.

Principal Fala: *“Você não gostaria de ser todinho meu?...”*



Informações Principais: Ela pode uma vez a dia transformar-se em uma poderosa besta marinha, similar a um Leviatan de menor porte. Ela também pode 1 vez ao dia transformar-se em uma lindíssima e sensual mulher. Ambas as transformações podem durar até 24 horas. O canto da sereia fará com que os homens em raio de 50 metros mergulhem no mar para encontra-la. Os afetados poderão resistir aos encantos se passarem em 1 Teste de CORAGEM e INTELIGÊNCIA. Marine pode ser vista nos mares, tanto em forma de besta marinha como em forma de sereia, o que é mais comum. Muito raramente, Marine pode ser vista às margens do oceano ou em portos de cidades em sua forma de mulher.

Informações de Combate: Marine pode alternar livremente entre suas formas. Como sereia e mulher, Marine pode usar magia elemental e legionária, até nível 5 como uma híbrida. Como besta, ela perde seus poderes mágicos mas se torna muitos mais efetiva em combate direto. Ela possui o Arpão do Retorno, o que a permite atacar a longas distâncias mesmo em forma de sereia ou mulher.

Informações Adicionais: Marine possui o Arpão do Retorno. Trata-se de um arpão +2 IA +1d20 de dano/ +2 IA contra todos os seres não/marítimos. Ela também ela também carrega alguns Brincos de Atlântida, 1 Orbe da Magia Demoníaca, 1 Orbe dos Seres Marinhos, 1 Ágata + 20 PF & PM, 1 Orbe +10% EXP e possui um colar com 5 rubis. Além disso, se derrotada, há uma chance de que Marine se apaixone por seu agressor. Desse modo, o feitiço vira contra a feiticeira. Se estiver apaixonada, Marine fará todas as vontades de seu amor, inclusive agindo em combate, se necessário.

APENAS PARA O MESTRE:

Marine (Mulher/Sereia): QI: 65 IA: 30 Dano: 1d100+2d20 (Arpão) ID: 41 (Nada) AM: 33 DM: 40
At. Esp.: Jorro Ácido (2d100) (2x/Dia) Def. esp.: Imune a ataques de agua.

Nv: 33 PF: 560 PM: 400 Experiência: 400.000 Recompensa: Não Há Caráter: Ganancioso

Marine (Besta Marinha): QI: 65 IA: 34 Dano: 3d100 (Mordida) ID: 45 (Escamas) At. Esp.: Jorro Ácido (2d100) (2x/Dia) Def. esp.: Imune a ataques de agua. Nv: 33 PF: 760 PM: 0
Experiência: 400.000 Recompensa: 4 Caráter: Ganancioso

Tesouros: Marine possui o Arpão do Retorno. Trata-se de um arpão +2 IA +1d20 de dano/ +2 IA contra todos os seres não/marítimos. Ela também ela também carrega alguns Brincos de Atlântida, 1 Orbe da Magia Demoníaca, 1 Orbe dos Seres Marinhos, 1 Ágata + 20 PF & PM, 1 Orbe +10% EXP e possui um colar com 5 rubis. Além disso, se derrotada, há uma chance de que Marine se apaixone por seu agressor. Desse modo, o feitiço vira contra a feiticeira. Se estiver apaixonada, Marine fará todas as vontades de seu amor, inclusive agindo em combate, se necessário.

Ganhando o amor de Marine: Para ganhar o amor de Marine, os heróis devem primeiro derrotá-la. Feito isto, qualquer quantidade dos homens do grupo poderão fazer os testes para ganhar seu amor. Para isso, o candidato deve passar em 9 de 10 Testes de CARISMA. Se houver mais de um candidato, a ordem deverá ser de quem possui mais CORAGEM. O primeiro a ser bem sucedido será o novo amor de Marine. Se isso ocorrer, Marine se tornará uma aliada permanente deste personagem, o obedecendo cegamente. Se o amor da sereia “se encantar” por outras mulheres, o efeito será automaticamente quebrado, fazendo com que ela o ataque até a morte.

MEGÓPHIAS:

Durante a Guerra dos Monstros, há 25 anos, Omicron criou o monstro do Lago Megóphias. Seu objetivo era impedir ou atrasar as tropas de cavaleiros de Monark. Omicron obteve êxito em seu objetivo, mas mesmo depois da guerra, até os dias atuais, Megóphias vaga pelo lago destruindo tudo que cruza seu caminho. Megóphias é um monstro de 25 m de altura e possui a inteligência equivalente a de um macaco.

O monstro se alimenta de todo tipo de carne, e a força bruta é sua principal forma de combate. Megóphias não é capaz de falar nem de lançar magias.

“Megóphias pagará pelas últimas pescarias de muitos de meus homens...”

-Rei Edgar, Governante de Monark

Informações Principais: Alguns acreditam que o monstro foi criado a partir de uma poderosa Orbe, e que se for destruído ele voltará a sua forma original. A besta aparece apenas em lagos, e é considerado um oponente fácil comparado aos outros monstros aquáticos. Megóphias extinguiu praticamente todas as outras formas de vida de grande porte do lago de Gerum.

Informações de Combate: Megóphias é um monstro que perambula pelo lago à procura de destroçar qualquer coisa que vê pela frente. Não é um ser inteligente, por isso não fala, nem usa magias e habilidades. Ataca qualquer embarcação ou pessoa que cruze seu caminho, mesmo que esteja alimentado.



Informações Adicionais: Megóphias não carrega tesouros. Mas acredita-se que, a ser derrotado, Megóphias voltará a sua forma original de Orbe, a famosa Megorbe. Além disso, há várias gemas incrustadas na criatura. Derrotar uma criatura como Megóphias pode proporcionar 270.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Megóphias: QI: 10 IA: 32 Dano: 2d100+25 (Mordida) ID: 44 (Escamas) AM: 31 DM: 37 At. Esp.:

Nenhum Def. esp.: Nenhuma Nv: 30 PF: 850 PM: 0 Experiência: 200.000 Recompensa: 3
Caráter: Indiferente

Tesouros: Após ser derrotado, Megóphias se torna a Megórbe e 2d12 ametistas.

SIGFRIED E O “LOTUS ESCARLATE”

Existe uma lenda que cerca o Lotus Escarlata. Conta-se que seu capitão, Sigfried, vendeu sua alma a um demônio. Sigfried era um honrado comerciante de armas, que viu seu pai ser morto por Leviatan. Cego por vingança, em um encontro com Barathum, um demônio dos planos inferiores, o corsário fez um pacto com a entidade. Sigfried pediu força e um navio poderoso para cortar mares e matar a besta. O demônio prontamente atendeu ao pedido, criando o Lotus Escarlata e tornando Sigfried e sua tripulação muito poderosos. Todavia, esta façanha havia um preço, uma pechincha: A alma de Sigfried e de sua tripulação.

Sob total controle de Barathum, o capitão do Lotus Escarlata tornou-se um pirata sanguinário. A maldição obrigava Sigfried a destruir tudo e todos que cruzassem seu caminho, e o proibia de por seus pés em terra firme. Então o navio vaga pelos mares, causando pânico e caos às outras embarcações errantes. Existe uma forma de quebrar o controle de Barathum, mas apenas os livros antigos saberão dizer.



Principal Fala: “A fúria é a única liberdade que me resta...”.

Informações Principais: Embora não tenha controle, Siegfried tem consciência de tudo que faz e lamenta por não poder conter o demônio. E quando não está combatendo gosta de tomar cerveja e rum, e lamentar-se junto a sua tripulação. Seus poderes transcendem a de um espadachim comum mesmo antes de fazer o pacto. O Lotus Escarlata é um navio feito de um metal leve e indestrutível. O navio possui poderosas 4 poderosas Balestras e 4 Catapultas distribuídas pelos dois lados. Fora isso, equipado no navio está o Gem Shooter, um canhão alimentado por Gemas. O Lotus Escarlata consegue se mover com o dobro da velocidade de um navio comum. Siegfried é capaz de dirigir qualquer veículo com o dobro da velocidade comum.

Informações de Combate: A tripulação do Lótus Escarlata conta com 15 membros, todos com níveis entre 11 e 18. As classes dos tripulantes são as mais variadas, de magos a

ladrões, com uma maioria de guerreiros. Siegfried é sanguinário e caótico, e pela força de sua maldição afundará qualquer navio que entrar em seu caminho. Com sua orbe Juramento dos Marinheiros, ele é capaz de controlar todos que são fiéis ao seu capitão. O capitão do Lótus Escarlata é um esperto híbrido que domina uma boa quantidade de magias de todos os caminhos básicos até o 5º círculo.

Informações Adicionais: Siegfried é um poderoso espadachim que carrega duas armas incríveis: A Flanqueadora e a Espada Fabulosa. Está equipado com um Corselete de Aço +1 ID, Luvas +1 ID, e um Chapéu + 1 Def. Mag., consigo ele carrega o Draconarium e a Orbe Pentagramal. Nos porões do Lótus Escarlata há mais alguns itens importantes, como uma das partes do Pendragon (5/6), bem como jóias, pergaminhos e algum dinheiro. Além disso, a tripulação do navio carrega alguns itens. Um a cada 2 tripulantes carregam itens mágicos, que devem ser criados pelo MJ. Alguns dizem que a maldição de Siegfried pode ser quebrada através de um Ritual de Quebra de Pacto. Mas para isso, seria necessário fazê-lo com 3 Corações invés de apenas 1. Sendo que, 2 destes corações devem ser de Hidras Lendárias (Crio-Hidra, Piro-Hidra ou Lerna) e 1 pode ser de um dragão comum. Além disso, o ritual deve ser executado dentro do navio, com 0,25L de sangue de um demônio ou mestiço espalhado pelo chão.

APENAS PARA O MESTRE:

Siegfried: QI: 65 IA: 30 Dano: 2d100 (Espadas) ID: 40 (Corselete de Aço + 1) AM: 27 DM: 33 At. Esp.: Magias de até 5º círculo / Captain Attack (80%) (2x/dia) (Siegfried realiza um ataque com um bônus de +2 em sua jogada de dado. Note que se ele obtiver 18,19,20 terá obtido um acerto crítico

Nv: 25 PF: 390 PM: 360 Experiência: 280.000 Recompensa: 4 Caráter: Caótico / Justo (Verdadeiro caráter)

(Os heróis ganham 100.000 adicionais se derrotarem toda a tripulação e 80.000 se quebrarem a maldição).

Tesouros: Siegfried é um poderoso espadachim que carrega duas armas incríveis: A Flanqueadora e a Espada Fabulosa. Está equipado com um Corselete de Aço +1 ID, Luvas +10 PF, e um Elmo Leve +1 DM, consigo ele carrega o Draconarium e a Orbe Pentagramal. Nos porões do Lótus Escarlata há 10 Gemas, 2 Baús com F\$ 5.000,00, 1 Espada +2 IA +1d20 de dano, 1 Manto +3 ID, 1 Adaga Crítica, Pendragon (Parte 5/6) e alguns pergaminhos: 1 Pergaminho de Magia Plena, 2 Pergaminhos focados de invocações (2 e 4), 2 Pergaminhos focados de Magia Arcana (3 e 5), 3 Pergaminhos focados de Magia Divina (3, 4 e 5), e 3 Pergaminhos focados de Magia Elemental (4, 5 e 6). Além disso, a tripulação do navio carrega alguns itens. Um a cada 2 tripulantes carregam itens mágicos, que devem ser criados pelo MJ.

O Lótus Escarlata: Após vencer a tripulação, o Lótus Escarlata ficará à disposição para uso de quem quiser, O navio é feito de uma material encantado praticamente indestrutível e possui algumas Balestras e Catapultas, além do Canhão de Gemas. O Lótus Escarlata possui 60m de envergadura, e cerca de 2 Salões, 5 Cômodos, e 2 Banheiros. O navio é capaz de se movimentar com o dobro da velocidade de um navio comum, além disso, é impossível virar o Lótus Escarlata. São necessários 9 marinheiros, sendo 4 destes com certa experiência, para manter o Lótus velejando.

Quebrando o pacto: O pacto de Siegfried pode ser quebrado com um Ritual de Quebra de Pacto. Mas ao invés de um coração de dragão, serão necessários coração de 1 dragões e de 2 das 3 Hidras Lendárias (Crio-Hidra, Piro-Hidra ou Lerna). Além disso, o ritual deve ser executado dentro do navio, com 0,25L de sangue de um demônio ou mestiço espalhado pelo chão. Se o pacto for quebrado, o navio, as armas e o poder de Siegfried e sua tripulação não desaparecerá. Apenas o caráter dos envolvidos que voltará a ser honrado ou justo. A quebra do ritual permitirá que Siegfried e sua tripulação voltem a pisar em terra firme. Siegfried se sentirá em dívida por quem quebrar seu pacto. Dependendo das negociações, Siegfried poderá até mesmo se aliar ao personagem que o fizer.

REAPER E O “NÉVOA NEGRA”

O Névoa Negra é um navio que só aparece à noite e sempre dentre as brumas. O Névoa Negra é tripulado apenas por mortos-vivos amaldiçoados. Acompanhado sempre de névoas negras, o que deu origem ao nome, o navio aparece no meio da noite para destruir navios que cruzem seu caminho. O navio está sob o comando de um capitão revenant conhecido como Reaper.

As lendas dizem que o Nevoa Negro já foi um navio mercante que foi destruído por engano pela Guarda de Gerum, confundido com um navio pirata. Sob o comando do Capitão John Temmer, o navio mercante foi atacado pelas naus de Biatros e levado ao naufrágio. Temmer só percebeu o engano após retornar ao continente. Anos depois, o navio reapareceu como O Névoa Negra em uma busca sedenta de vingança.

“Gosto do Capitão John Temmer... Ele levou Gerum a lugares inalcançáveis... mas deixou alguns rastros pelo caminho”... - Rei Garamond II



Informações Principais: Este navio vaga pela noite buscando outros navios para ampliar sua tribulação na tentativa de sorte de um dia encontrar John Temmer. Toda vez que um corpo é carregado para dentro do navio ou algum outro personagem morre dentro dele, o morto torna-se um morto-vivo sob controle de Reaper. Ao fim de cada conquista, o capitão traz para o navio os combatentes que considera mais fortes para fortalecer sua tripulação.

Informações de Combate: A tripulação do Lótus Escarlate conta com 20 membros, todos mortos vivos de nível entre 15 e 20. As raças dos Mortos-Vivos são basicamente Sombras, Zumbis, Aparições, Vultos, Carniçais, e 1 ou 2 Cavaleiros da Morte. Alguns deles carregam equipamentos mágicos, que podem ser do arsenal de Terassan ou criados pelo MJ. Reaper é um odioso Revenat poderosíssimo. Todos os que morrerem no barco ou forem arrastados mortos para ele, após 10 minutos se tornarão mortos sob o controle de Reaper. Reaper não irá se expor e deixará seus mortos lutarem por si. Se Reaper for derrotado, a maldição será

quebrada e todos os outros mortos cairão ao chão. Reaper só pode ser atingido por armas mágicas.

Informações Adicionais: Reaper possui o lendário Florete dos Mortos e uma armadura + 5 ID. Ele também carrega a Orbe do Desmoronamento e a Orbe Necrosada. Dentro do Névoa Negra há 1 Saco de Ossos, 1 Caça Necromante, 2 Necro-Potencializador, 4 Elixir, 3 Frutas de Ygdrazil, 4 Frutas de Éter, 4 Frutas da Vida, 1 Colar da Cura Putrefada, 2 Baús com 5 Gemas, 2 “Néctar dos Deuses”, e 5.000 Falcons cada. Quem matar Reaper poderá assumir o controle do Névoa Negra. Reaper pode conceder cerca de 400.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Reaper: QI: 60 IA: 35 Dano: 12d20 (Florete dos Mortos) ID: 45 (Armadura Completa + 5) AM: 34 DM: 43 At. Esp.: Nenhum. Def. esp.: Imune a ataque de mortos vivos Def. Mag.: 9

Nv: 30 PF: 850 PM: 0 Experiência: 400.000 Recompensa: 5 Caráter: Caótico

(Os heróis ganham 100.000 adicional se derrotarem toda a tripulação).

Tesouros: Reaper possui o lendário Florete dos Mortos e uma armadura + 5 ID. Ele também carrega a Orbe do Desmoronamento e Orbe Necrosada. Dentro do Névoa Negra há 1 Saco de Ossos, 1 Caça Necromante, 2 Necro-Potencializador, 4 Elixir, 3 Frutas de Ygdrazil, 4 Frutas de Éter, 4 Frutas da Vida, 1 Colar da Cura Putrefada, 2 Baús com 5 Gemas, 2 “Néctar dos Deuses”, e 5.000 Falcons cada. Quem matar Reaper poderá assumir o controle do Névoa Negra.

O Névoa Negra e a Maldição: Se Capitão John Temmer for morto, Reaper conduzirá o navio às brumas e desaparecerá para sempre. No entanto, se Reaper for derrotado, o Névoa Negra poderá ser usado. O navio possui 50m de envergadura e conta com alguns canhões mágicos. Embora não seja indestrutível, o navio

flutua magicamente e é imune a ataques não mágicos. São necessários uma tripulação de 10 marinheiros, sendo 4 usuários de magia para manter o navio velejando.

ULAG E O “OLHO DE KRAKEN”



haver um cérebro dentro dela?...”

-Lord Aquomus, Príncipe dos Sahuagins.

O “Olho de Kraken” é um navio pirata tribulado por uma facção marítima da gangue Garra do Lobo. Basicamente, a tripulação é toda formada por Goblins, Hobgoblins, Orcs, Bugbears e alguns Sahuagins. O navio é feito de uma madeira comum, similar aos demais navios fabricados em Gerum. Está equipado com algumas poderosas Balestras e uma prancha de pirata. No mastro está a tradicional bandeira com a caveira de pirata. A gangue costuma abordar viajantes incautos de outras naus e, às vezes, aportam em alguma cidade costeira para fazer alguns saques. O navio precisa de uma tripulação de pelo menos 4 homens para navegar.

O comando do navio é do Capitão Ulag, um mestiço de orc com ogro que faz o papel de um típico capitão de navio pirata. Rabugento e Sanguinário, Ulag faz questão de afundar todos os navios que aborda, mesmo após os saques. Levam todo dinheiro, itens e mulheres de outras embarcações, deixando os demais entregues ao destino de naufragar.

“Como pode uma embarcação ficar tanto tempo velejando, sem

Informações Principais: O Olho de Kraken é um belo navio que, provavelmente, foi roubado pela gangue. Trata-se de um navio que há muitos anos foi roubado por Ulag. É um navio élfico de design rebuscado, feito de uma madeira bem mais resistente que a comum. O navio possui 62m de envergadura, 3 Salões, 8 Cômodos e 3 Banheiros. São necessários pelo menos 10 marinheiros para mantê-lo velejando. Ele possui 4 Balestras de ataque.

Informações de Combate: Os piratas do Olho de Kraken só querem duas coisas: Seu dinheiro e sua vida. Ao encontrar navios pelos mares, o grupo impiedosamente interceptará outros navios, se possível tomando o controle do navio inimigo. Saquearão tudo que puderem e, se interessar, ficarão com o navio, caso contrário, o afundarão. A tripulação é formada por cerca de 20 membros, todos humanóides de nível entre 8 e 13: Goblins, Orcs, Gnolls, Robgoblins e Bugbears. Eles atacarão sem muita estratégia sob o comando de seu capitão. O navio é equipado com algumas Balestras que podem, eventualmente, atacar a distância.

Informações Adicionais: Os tesouros do Olho de Kraken são a Cimitarra +2 IA +1d12+5, Corselete de Couro +3, 5 Tesouros comuns, um baú com F\$ 5.000, 1 Lâmpada dos Desejos (que eles não souberam

usar), 2 Frutas da Vida, 1 Fruta de Éter, 3 Tesouros incomuns e Tesouro raro. Além disso o Olho de Kraken ficará à disposição.

APENAS PARA O MESTRE:

Ulag: QI: 35 IA: 24 Dano: 6d20+5 (Cimitarra +2 IA + 1d12+5 de dano) ID: 36 (Cors Couro +3) AM: 23 DM: 30 At. E Def. Esp.: Nenhum. Def. Mag.: 3 Nv: 18 PF: 300 PM: 0 Experiência: 40.000 Recompensa: 2 Caráter: Cruel

(Os heróis ganham 40.000 adicional se derrotarem toda a tripulação).

Tesouros: Os tesouros do Olho de Kraken são a Cimitarra +2 IA +1d12+5, Corselete de Couro +3, 5 Tesouros comuns, um baú com F\$ 5.000, 1 Lâmpada dos Desejos (que eles não souberam usar), 2 Frutas da Vida, 1 Fruta de Éter, 3 Tesouros incomuns e Tesouro raro. Além disso o Olho de Kraken ficará à disposição.

O Olho de Kraken: Trata-se de um navio que há muitos anos foi roubado por Ulag. É um navio élfico de design rebuscado, feito de uma madeira bem mais resistente que a comum. O navio possui 62m de envergadura, 3 Salões, 8 Cômodos e 3 Banheiros. São necessários pelo menos 10 marinheiros para mantê-lo velejando. Ele possui 4 Balestras de ataque.

BOGGY:



Nos grandes mares do sul dos continentes de Gerum, existe um navio mercante comandado por Boggy. O homem-peixe negocia com todos, desde piratas a frota de Gerum. Eventualmente, Boggy vai às profundezas do oceano para comprar e vender itens mágicos às tribos de Tritões e Sahuagins. O comerciante conta sempre com uma boa quantidade de opções em seu estoque. Oportunista, Boggy tenta tirar vantagem em tudo. Sua personalidade é sempre bem humorada e sarcástica.

Principal Fala: *“Tudo e todos têm seu preço... Ofertar não ofende...”*

Informações de Combate: Boggy é um licantropo de homem-peixe mercador e só entrará em um combate se for compelido a lutar. Em combate, licantropo é relativamente forte e usa todos os tipos de magia até nível 4.

Informações Adicionais: Os principais produtos comercializados por Boggy, assim como Needle são itens mágicos. Os itens que estarão em estoque serão determinados pelo mestre ou através de sorteios. Os personagens também poderão vender a ele seus itens mágicos. A primeira vez que os personagens encontrarem Boggy, o mestre deverá sortear ou determinar os itens que o mercador tem a venda. Ele normalmente tem à disposição, em média, 2 itens nível 3, 3 itens nível 2 e 3 itens nível 1, e 1 ou 2 itens

criados pelo mestre. Além disso, ele pode revender qualquer item que tenha sido vendido a ele em outras ocasiões. Toda vez que Boggy é reencontrado após um período maior que 5 dias, o seu estoque sofre uma variação de 50% aleatoriamente, incluindo os itens vendidos a ele por personagens.

*Os atributos de Boggy devem ser determinados pelo mestre, e podem variar de acordo com o encontro.

ENCONTROS AÉREOS:

DEADDRAGON:



Deadragon é um dracolich, uma espécie de dragão zumbi. Durante o ritual de sua criação, o processo que deu origem a existência de Deadragon envolveu ossos de diversas espécies de dragões. O resultado foi esta cruel fera alada que existe apenas para causar dor ao próximo. Ninguém sabe ao certo quem foi seu criador, mas acreditam que a razão de sua existência é proteger a lendária cidade dos mortos, Necrópolis.

O dragão zumbi possui 16 m e não é uma das bestas mais poderosas do reino, mas pode

mostrar-se extremamente mortal. Possui todas as propriedades de um morto-vivo comum, e comporta-se como um dracolich tradicional. Mas devido ao seu processo de criação, é muito mais poderoso que seus semelhantes. Embora seja inteligente, conhece poucas magias e fala apenas em Kirimaico. Possui alguns tipos de bafo de dragão dos dragões donos dos ossos que foram utilizados no ritual.

“Os que não se enchem de medo, se enchem de sofrimento...”

Percival, General das Tropas de Gerum

Informações Principais: Deadragon é uma criatura extremamente poderosa, mas assim como Legiões, ainda assim é um morto-vivo. Desta forma, Deadragon está sujeito a todos efeitos bons e ruins que afetam mortos-vivos, como Afastar Mortos Vivos e Itens do Desmoronamento. Embora seja um morto vivo, trata-se de um Dracolich. Este tipo de morto-vivo não é carnal. Na verdade, trata-se de uma espírito que assume corpos de dragões mortos. Assim como Dracolichs comuns, as habilidades de Deaddragon estão associadas sempre aos corpos dos dragões habita. Deadragon é único encontro aéreo que pode ser encontrado apenas a noite.

Informações de Combate: Deadragon é um dragão do tipo Dracolich de caráter cruel que ataca todos os seres voadores que lhe pareça uma ameaça. Deadragon possui todas as habilidades de um Dracolich e

ainda conhece magias arcanas de até 4º Círculo. O dragão morto-vivo também pode dar uma baforada capaz de causar 1d8 de dano por nível em todos os inimigos e restaurar 1d8 PF por nível de todos os seus aliados. A outra baforada é capaz de restaurar 100% dos PF dos mortos vivos em uma raio de 20 metros e conceder +2 IA, ID e Def. Mag de todos desta categoria. Uma vez derrotado, existe apenas 5 minutos para algum personagem use algum dos Remover Maldições e prenda o espírito de Deadragon em uma garrafa ou frasco de vidro. Se não o fizer, o espírito encontrará outro dragão morto para hospedeiro.

Informações Adicionais: Deadragon não carrega uma grande variedade de itens. Em seu esqueleto há uma compartimento onde pode ser encontrada a famosa Lâmpada de Homajin e alguns outros excelentes itens como Promote e Néctar dos Deuses. Mas a lenda de Deaddragon conta que não cérebro do dragão morto possuído há uma famosa chave triangular, usada para abrir a Cidadela Secreta dos Mortos: Necrópolis.

APENAS PARA O MESTRE:

Deadragon: QI: 65 IA: 36 Dano: 3d100+5 (Mordida) ID: 48 (Nada) AM: 35 DM: 42 At. Esp.: As de um Dracolich comum. Def. esp.: As de um Dracolich comum.

Nv: 33 PF: 600 PM: 500 Experiência: 380.000 Recompensa: 4 Caráter: Cruel

Tesouros: Deadragon não possui muitos tesouros. Entre seus ossos é possível encontrar: 5 Gemas Aleatórias, 1 Promote, 1 Lâmpada de Homajin, 2 Armas Arcanas Aleatórias, 2 “Néctar dos Deuses” e 2 Itens raros criados pelo mestre. Dentro de seu crânio, há uma gema em forma triangular, é a chave da porta de entrada de Necrópolis.



TEAR:

Esta criatura talvez seja uma das mais belas e majestosas de toda Terassan. Trata-se de uma espécie de cruzamento de Pégasus com Unicórnio, que voa e cavalga com muita elegância. Tear é o único de sua espécie e é raríssimo encontrá-lo vagando pelo reino. Alguns acreditam que Tear só é visto por quem o cavalo quer ser visto, normalmente em florestas. Tear é inteligente e possui diversas habilidades, dentre elas algumas que tornam detectar seu paradeiro uma árdua tarefa. O caráter do pegasu é bondoso e sua conduta é

digna de uma fênix ou um Kir-rin.

As histórias acerca da origem de Tear são muitas. A que é contada com mais frequência especula que, na verdade, a criatura foi uma lágrima de Abadi que caiu em um solo fértil de Terassan. Esta lenda explica o nome com a qual a criatura foi batizada por apelo folclórico. Esta tese explicaria o surgimento de uma criatura tão benévola e fantástica. As lendas dizem que um bravo aventureiro de caráter benigno que desafiar e vencer Tear em um combate, poderá usá-lo como sua eterna montaria.

“Se uma lágrima de Abadi criou Tear... Já imagino de onde tenha vindo Zorack e Axelrock... Hahaha”
-Jester, o Bufão de Gerum

Informações Principais: O fato é que Tear é uma fantástica e inteligente criatura. Ele é capaz de cavalgar há uma velocidade de 2d12 km/h e voar a 2d20+1 km/h. O Pegasus transita por Selvas, Florestas e às vezes por Desertos. Mas um encontro com a criatura é algo tão raro, que muitos acreditam que ele seja apenas uma lenda. Embora não possa combater corpo a corpo, Tear é capaz de usar Magias Divinas e/ou Celestiais como um clérigo, o que lhe dá boas opções para defender-se. Além disso, Tear tem as seguintes características: Pode falar quaisquer idiomas; Sofre 50% de dano de magias divinas e celestiais; Pode ficar invisível junto com até 15 aliados por 2d8 minutos 2 vezes ao dia; Ele não pode ser detectado por magias como detectar animais e similares.

Informações de Combate: Ele pode usar Megasus 15 vezes ao dia. Trata-se de uma habilidade com 75% de acerto, capaz de causar 1d4 de dano para cada um dos níveis de Tear. É como se fosse o ataque padrão da criatura. Além disso, ele pode usar magias divinas e/ou celestiais como um clérigo. Tear só se envolverá em combates 1x1, apenas contra oponentes de bom caráter e apenas quando for desafiado. Os demais combates, Tear simplesmente se esquivará.

Informações Adicionais: A Crina e Calda de Tear morto pode ser usada para fazer as mais diversas poções, de Promotes à Néctares. No entanto, não acredita-se que seja possível encontrar alguém que seja capaz de matar tão bondosa criatura. Andar com uma criatura destas mortas atrairá a ira das mais diversas criaturas bondosas. Um personagem de caráter bondoso poderá testar sua empatia para adestrar Tear. Para isso, antes ele deve vencer um combate 1x1 contra a criatura. Especula-se que vencer Tear em um combate 1x1 possa proporcionar cerca de 60.000 EXP.

Tear: QI: 65 IA: 24 Dano: 1d12 (Mordida) ID: 36 (Escamas) AM: 25 DM: 32 At. Esp.: Magias Divinas e Celestiais até 4º Círculo Megasus (15x/dia) (1d6 de dano/nível) Def. esp.: Resistência a magia de água e 50% de resistência a outros elementos Nv: 21 PF: 320 PM: 380 Experiência: 50.000 Caráter: Bondoso

Tesouros: A Crina e Calda de Tear morto pode ser usada para fazer as mais diversas poções, de Promotes à Néctares. No entanto, não acredita-se que seja possível encontrar alguém que seja capaz de matar tão bondosa criatura. Andar com uma criatura destas mortas atrairá a ira das mais diversas criaturas bondosas. Um personagem de caráter bondoso poderá testar sua empatia para adestrar Tear. Para isso, antes ele deve vencer um combate 1x1 contra a criatura. Após vencer o combate, o personagem que o derrotou deve passar em 2 de 3 testes de CARISMA. Se o candidato obtiver sucesso, Tear se tornará um leal aliado e montaria. Se falhar, Tear desperecerá...

VIPER:

Viper talvez seja a criatura alada mais sorrateira de Gerum. Esta criatura é uma espécie de dragão único, diferente de todas as outras espécies existentes. Na verdade, Viper se assemelha com um cruzamento entre um dragão verde, um grifo e uma víbora. É bem verdade que Viper é mais fraco que os demais dragões procurados, mas suas habilidades e sua furtividade o tornam um dos mais perigosos predadores. A dieta deste dragão inclui humanos, elfos e anões, bem como outros humanoides que ele considere saboroso... Orcs e Goblins, têm um gosto ruim. Mas o alimento mais procurado por Viper são ovos de criaturas poderosas. E pasmem! Ele é um caçador de ovos de dragões, kir-rins, fênix, entre outros! Quanto mais forte for a criatura, mais saboroso o ovo é para Viper. Seus hábitos alimentares o fez ser caçado tanto pela lei dos homens, quanto por outros dragões e criaturas poderosas. Alguns dragões dedicam suas vidas a vingar-se de Viper. Não se sabe da onde surgiu esta criatura, mas acredita-se que tenha sido originada de experiências feitas no clã dos dragões.



“Quanto mais poderoso o dragão que ele encontra, mais arriscado é lhe roubar um ovo. Quanto maior o risco, mais saborosa é a recompensa. Se Dragão do Casba e Titanum tivessem ovos, ele os roubaria. Não sei como esse dragãozinho ainda existe!”

-Needle, Elfo Comerciante.

Informações Principais: Com o tamanho de apenas 9 metros de envergadura, Viper é menor e mais fraco que a maioria dos outros dragões. A primeira pergunta que vem a cabeça é: Se Viper é mais fraco que boa parte dos outros dragões, por que estes simplesmente não o destrói? A resposta é simples: Porque eles não conseguem o pegar. Viper possui diversas habilidades furtivas e de fuga. Além disso, ele pode voar a 3d20+2 km/h. Na maioria das vezes o dragão-víbora rouba os ovos de outros dragões e escapa sem ser percebido, ou foge antes que seja derrotado. Viper é inteligente e consegue trabalhar suas habilidades com alguma estratégia, no entanto ele não é capaz de lançar magias. Ele é capaz de falar em alguns idiomas de forma bastante rudimentar, mas dificilmente o faz. Esta criatura pode ser vista nos céus ou em Selvas e Florestas Densas.



Informações de Combate: Embora não use magias, Viper é bastante inteligente e consegue administrar bem suas táticas de combate. No combate direto, ele tem boa noção de atacar magos, ladrões e clérigos, respectivamente. Mas na maioria dos casos ele opta por armar criativas tocaias e armadilhas. Seus dois tipos de Bafo de Dragão confere também algumas opções de ataque à distância: Acid Jet (1d10 por nível de dano em 1 alvo) e Toxic Breath (3 de dano por nível em todos os oponentes em 15 metros). Além disso, embora tenha baixo ID e Def Mag, seu poder ofensivo é bastante efetivo.



Informações Adicionais Viper sempre carrega consigo uma bolsa que contém seus pertences. Dentro desta bolsa é possível encontrar principalmente ovos de outras criaturas poderosas como Dragões. Além disso, Viper carrega diversos itens interessantes que roubou de dragões e outras vítimas. Dentre elas está o lendário punhal Assassino, um dos equipamentos mais poderosos do mundo para Assassinos e Ladrões. Dentre os demais itens, acredita-se que Viper esteja em posse da Furtiva, Luvões da Invisibilidade, Orbe das Montarias, um anel de defesa mágica, Adagas da Amizade, além de consumíveis poderosos como Promote e Fruta de Yggdrazil. Destruir Viper poderá proporcionar cerca de 850.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE

Viper: QI: 65 IA: 38 Dano: 3d100+2d20 (Mordida) (2x Pelas Costas) ID: 49 (Escamas) AM: 35 DM: 42 At. Esp.: Acid Jet (4x/dia) Toxic Breath (2x/dia) Invisibilidade (2x/dia) Def. esp.: Nv: 34 PF: 980 PM: 0 Experiência: 520.000 Recompensa: Não Há Caráter: Ganancioso

Tesouros: Viper sempre carrega consigo uma bolsa que contém seus pertences. Dentro desta bolsa é possível encontrar 1 Ovo de Dragão Branco, 1 Ovo de Dragão de Esmeralda, 1 Ovo de Hipogrifo, 1 Ovo de Quimera, 1 Ovo de Cocatriz, 1 Ovo de Homem Lagarto, 1 Ovo de Wyvern e 1 Ovo de Alguma criatura poderosa desconhecida. (O MJ deve criar esta criatura, com todas as suas características). Além disso, ele carrega a *Orbe Furtiva*, Luvões da Invisibilidade, 1 Fruta de Ygdrazzil, 1 Fruta do Éter, 1 Anel +1 Def Mag, 1 Orbe das Montarias, 1 Poção da Fusão de Sirce, 2 Alimotes, 1 Coleira do Conhecimento, 1 Adagas da Amizade, 1 Orbe da Lealdade Suprema, 1 Promote, e 1 Assassino.

TITANUM:

Titanum é um dragão das sombras que foi criado através de magia por Barathum. Por dentro ele é um dragão das sombras de força excepcional, e seu exterior foi revestido de escamas muito poderosas. Sua couraça é feita de um metal semelhante a uma liga de titânio e lanconer, daí a origem de seu nome. Barathum o criou só para que o dragão fizesse suas crueldades em seu nome.

Dado isto, Titanum vaga pelos céus e eventualmente por regiões terrestres para caçar seres de bom caráter. Como só caça seres bons, o dragão não ataca cidades inteiras diretamente. A fera possui

cerca de 25 m de altura e domina um bafó de dragão especial de globos explosivos. Embora seja uma criatura inteligente e seja capaz de falar Terassaniano, Titanum não é capaz de usar magias.

Informações Principais: Titanum é uma criatura tão malévola quanto o demônio que a criou. Encontrar o dragão pelo caminho pode ser realmente um problema. É um dos poucos monstros únicos que costumam atacar aglomerados de pessoas e, eventualmente, vilas e cidades inteiras. Aramir e Ariel buscam desesperadamente destruí-lo, mas Titanum não os teme, e nem deveria. O dragão é significativamente



mais forte que a anja, e também leva grande vantagem contra Aramir, uma vez que este não possui um mestre. O único inimigo que o dragão maligno teme é o lendário Dragão do Casba. Sendo de conhecimento popular que Titanum é o segundo dragão mais poderoso do reino, o Dragão do Casba o procura apenas para encarar o desafio de enfrentá-lo. Na verdade, por mais que seja cruel e arrogante, Titanum sabe que não está no nível de seu oponente. Titanum pode ser visto nos céus e eventualmente em florestas, tanto de dia como de noite.

Informações de Combate: Titanum é um dragão extremamente cruel com alguns poderes demoníacos. Na verdade ele é um dragão das sombras e possui todas as habilidades de um de sua raça. Sua baforada de globos explosivos pode causar grandes estragos até nas maiores cidades. A baforada

dispara 1d6 globos capazes de afetar uma área no chão de 100m² ou no céu de 50m². Os globos devem ser disparados contra o mesmo oponente e cada globo 2d100 ao seu alvo principal, e danos menores aos que estiverem dentro da área de acordo com a proximidade de onde colidirem os globos. Titanum também tem uma outra baforada capaz de paralisar uma vítima de nível inferior por 2d8 minutos. Além disso, Titanum emana uma aura permanente capaz de causar 1 ponto de dano por nível por minuto a todos os seres de bom caráter em um raio de 10 metros.

Toda existência deve possuir um propósito. Não vejo um propósito nesta criatura. Logo, terei que findar sua existência.” -Aramir, o Dragão Sagrado

Informações Adicionais Titanum carrega um pequeno baú em suas costas, onde ele guarda seus pertences mais preciosos: 1 Magneto, 4 “Néctar do Semi-Deus”, 1 Armadura do Vigor Eterno, 1 Orbe dos Deuses, 1 Promote, 3 Alimote, 2 Crina de Fênix, 1 Anel Lendário Pentagramal, 1 Capa +2 Def Mag, 1 Adaga +4 IA +2d20 dano, 3 Fruta da Vida, 1 Pergaminhos de Magia Plena, 2 Pergaminhos Fabulosos, 4 Pergaminhos Focados e 4 Pergaminhos Aleatórios, todos sorteados dentre caminhos e círculos 5 ou maior, 2 Itens nível 3 criados pelo mestre, e 10 Gemas. Além disso, é possível fazer armaduras +3 ou +4 ID com

sua carcaça, que tem cerca de 70 Kg. Especula que derrotar Titanium poderá proporcionar cerca de 1.100.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Titanium: QI: 50 IA: 44 Dano: 5d100 (Mordida) ID: 60 AM: 40 DM: 49 At. Esp.: Globo (Bafora 1d6 globos / 2d100 cada). Def. esp.: Nenhuma

Nv: 43 PF: 1500 PM: 0 Experiência: 1.100.000 Recompensa: 5 Caráter: Cruel

Tesouros: Titanium carrega um pequeno baú em suas costas, onde ele guarda seus pertences mais preciosos: 1 Magneto, 4 “Néctar do Semi-Deus”, 1 *Armadura do Vigor Eterno*, 1 Orbe dos Deuses, 1 Promote, 3 Alimote, 2 Crina de Fênix, 1 Anel Lendário Pentagramal, 1 Capa +2 Def Mag, 1 Adaga +4 IA +2d20 dano, 3 Fruta da Vida, 1 Pergaminhos de Magia Plena, 2 Pergaminhos Fabulosos, 4 Pergaminhos Focados e 4 Pergaminhos Aleatórios, todos sorteados dentre caminhos e círculos 5 ou maior, 2 Itens nível 3 criados pelo mestre, e 10 Gemas. Além disso, é possível fazer armaduras +3 ou +4 ID com sua carcaça, que tem cerca de 70 Kg.

ARAMIR:

Nos tempos antigos, alguns anos depois da “Chuva Purificadora”, a tempestade de meteoros que quase dizimou a população de Terassan, surgiram alguns dragões sagrados. Estes dragões foram enviados para defender Terassan e seus novos líderes. Cada dragão possuía um mestre humano ou elfo, que devia ser honrado, poderoso e justo. Com o passar dos anos, estes dragões entraram em grandes batalhas e foram praticamente extintos.

Aramir, talvez o último de sua espécie, teve seu mestre morto na Guerra do Clã dos Dragões. Desde então, Aramir peregrina pelo reino em busca de um valoroso líder para ser seu mestre e retomar o plano de defender Terassan. No entanto, para isso é necessário que o

candidato tenha alguns requisitos: Liderança, honradez e, acima de tudo, força. Ou seja, Aramir considera adversário todos os indivíduos que acredite que possuam estas características, independente de haver interesse da outra parte.



Desta forma, o dragão já dizimou vários heróis importantes do reino. Para por um fim a isso o Rei Garamond lançou uma recompensa por sua cabeça. Acredita-se, inclusive, que talvez o desaparecimento de Tristan possa ser responsabilidade do dragão sagrado que o matou em combate. Aramir tem cerca de 26 m, é extremamente inteligente e é capaz de lançar diversas magias de praticamente todos os caminhos, inclusive a Magia Divina. Embora seja honrado, o dragão não é nada misericordioso em seus testes levando seu adversário à morte sem titubear. Ele já combateu exércitos inteiros para testar apenas um soldado.

Principal Fala: *“Não haverá descanso até que a luz de um escolhido volte a brilhar para extirpar todo o mal!”*

Informações Principais: Cruzar com Aramir pelo caminho não parece ser um grande problemas, a menos que você, ou um de seus amigos o interesse. Aramir nunca atacará para roubar ou prejudicar seus oponentes, ele apenas combaterá fervorosamente os membros do grupo de alguém que ele considere um candidato a ser seu mestre. Dentre outros objetivos de Aramir, está caçar alguns monstros malignos do Reino. O Dragão Sagrado não dá muita atenção ao Dragão do Casba, pois ele o considera uma criatura de caráter irrelevante, apesar de seu poder. A engraçado dizer que respeitosamente, Aramir e Casba têm um estranho respeito um pelo outro que beira a amizade. A história fica mais complicada ao falar de Titanum, Deadragon e Epsilon. Especialmente Titanum, Aramir buscar eliminar estas criaturas da face de Terassan. O dragão sagrado pode ser visto nos céus e em desertos, apenas de dia.

“O que é pior? Ninguém para defendê-lo ou nada para defender?”

Galatos, Heitor dos Pilares do Mundo

Informações de Combate: Aramir atacará em três circunstâncias: Criaturas Cruéis ou Caóticas; Para defender-se; ou para encontrar um Mestre. Em combate, além de ataques físicos, Aramir conta com magias de todos os caminhos básicos e 2 tipos de Bafo de Dragão: Sopro da Luz Sagrada e Sopro da Purificação. O primeiro é um jato de energia capaz de causar 4d100 de dano, causando o dobro de dano em oponentes de mau caráter. O segundo é a emissão de uma luz sobre uma área de 30m que extingue todas as formas de mortos-vivos de nível inferior ao dragão. Ambas podem ser usadas 2 vezes ao dia. Se Aramir for morto sem ter um mestre e não houver nenhum candidato a ser seu mestre, ele morrerá para sempre. Se for derrotado ou morto por alguém que se enquadre nas características, este se tornará seu mestre. Ele só pode ser atingido por magias e armas mágicas. Embora, Aramir esteja testando seu candidato, ele não concentrará seus ataques neste oponente. Na verdade, Aramir é bastante inteligente e tático, ele tentará eliminar os magos e ladrões em primeira instância.

Informações Adicionais: Aramir peregrinará pelos céus e não incomodará ninguém até que encontre algum personagem de nível 14+, caráter honrado ou justo (Preferencialmente honrado) e + de 60 de coragem. Quando alguém atender a estas características, Aramir o considerará um possível candidato a seu mestre e combaterá seu grupo impiedosamente. Aramir não carrega muitos itens, apenas aqueles que pertenciam aos possíveis candidatos que ele matou. Entre estes itens estão: *Anel Supremo Pentagramal*, Orbe +30 PF, Ágata +50 PM, *Orbe do General*, Robe do Diplomata, Telepaladin, Anel +2 Def Mag., Anel +2 IA, 1 Punhal de Gaia e diversos pergaminhos e poções. Acredita-se que vencer Aramir confira 1.000.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Aramir: QI: 85 IA: 40 Dano: 4d100 (Mordida) ID: 53 AM: 38 DM: 42 At. Esp.: Sopro da Luz Sagrada e Sopro da Purificação Def. esp.: Magias causam apenas 50% do dano

Nv: 39 PF: 900 PM: 700 Experiência: 1.000.000 Recompensa: 5 Caráter: Honrado

Tesouros: Aramir carrega 1 Concentrador de Forjaria, 2 Nectar dos deuses, 1 Poção da Integridade, 1 Orbe +30 PF, Ágata +50 PM, Anel +2 IA, Orbe do General, Robe do Diplomata, Telepaladin, Anel +2 Def Mag., 6 Pergaminhos de caminhos aleatórios, 3 Focados e 3 Aleatórios, de Círculos de 5 a 9. Além disso, mais 2 itens raros aleatórios.

Se tornando mestre de Aramir: Quando encontram um mestre, os dragões sagrados formam um vínculo com seu companheiro. Este vínculo permite que se comuniquem telepaticamente quaisquer distâncias, peçam socorro, utilizem de ataques em conjunto, montaria e companheiro de combate. Não se trata de uma relação de servo e senhor, mas o dragão irá seguir todas as orientações de seu mestre, a menos que pareçam absurdas ou desonrosas. Além disso, dragões sagrados são muitos sábios e servirão como conselheiros de seu mestre. As habilidades de Combinamágica ficarão todas habilitadas. Ao encontrar um mestre, Aramir poderá usar a habilidade Baforada Arconexa. Trata-se de um sopro de dragão em forma de um raio, capaz de causar um dano de 2d12 para cada nível de experiência de seu mestre, O oponente pode fazer um teste de Def. Mag. para reduzir o dano em 50% e, se bem sucedido, outro para evitar o dano. Após usar esta habilidade, Aramir ficará cansado e precisará descansar por 3 dias.

ARIEL, A ANJA DA JUSTIÇA:



Sim, os anjos têm sexo. Ariel é uma anja que foi invocada através de um ritual por membros do clero Absista. Não se sabe bem ao certo quem a invocou, mas com certeza o clérigo está profundamente arrependido. A anja foi trazida a Gerum com o propósito de punir os pecadores, no entanto, para ela não há a mínima tolerância. Ariel irá combater até a morte qualquer um que tenha cometido algum pecado em algum momento de sua vida, por menor que este pecado seja. Ou seja, Ariel combate praticamente todos que encontra pelo seu caminho, salvo algumas poucas exceções de alguns clérigos, oradores e paladinos. Ariel possui diversos poderes intrínsecos de sua origem e raça.

Principal Fala: *“Não deverá haver misericórdia aos que ofendem ao Reino dos Céus...”*

Informações Principais: Ariel vaga pelos céus caçando os que ela considera “criaturas impuras”. Na verdade, mesmo com este bel aspecto, encontrar ariel pelo caminho pode ser um grande problema. Ela poderá ouvir os lamentos e confissões de seus alvos antes de

destruí-los, mas dificilmente será dissuadida de sua missão de expurgá-los. Ariel viaja apenas de dia e normalmente através dos céus. Na cabeça de Ariel, o principal alvo a ser abatido é o Dragão Titanum e seu mestre Barathum. Ariel também tem como objetivo acabar com a vida de demônios como Demoon, Lillith e Antedegumon. Ariel possui diversas habilidades úteis que são inatas de anjos de sua categoria.

Informações de Combate: Ariel não atacará apenas os mais puros Absistas. Em combate, a anja é voraz e atacará sem piedade. Ela possui diversas habilidades naturais da sua categoria de anjo: Ver o passado de objetos e pessoas (2x/dia), Telecinese (Pode mover objetos com a mente por 20 minutos/2x ao dia), Curar / Causar doenças (2x/dia), Telepatia (2x/dia), Invocar Espíritos Celestiais (1d6 anjos menores 1x ao dia), Perdoar (1x ao dia pela pode perdoar um ser de todos os seus pecados, mas não o faz), Curar Outros (1x ao dia ela pode restaurar completamente os PF de um aliado), Afastar Mortos Vivos de qualquer nível (1x ao dia), Exorcizar (1x ao dia). Além disso, ela pode ver através de pessoas e objetos, dizendo se eles possuem magia , se possuem pecados, etc. Ela também pode usar magias divinas, celestiais e encantamentos de até círculo 5. Devido sua origem, Ariel só pode ser atingida por magias e armas mágicas e sua cota a protege de todas as magias divinas.

Informações Adicionais: Ariel não tem interesse em tesouros ou equipamentos mágicos além dos que já possui. Ela conta com a lendária espada Sinners Rest e com a Cota Divina. Além disso, possui alguns poucos tesouros poderosos como: Orbe do Desmoronamento, Arpa de Yuan-Ti, Angel Crown, Final Crítica, Garras do Animal Perito, Anel de Abadi, e alguns pergaminhos. Suas penas podem ser usadas para rituais poderosos. Ariel pode conferir algo em torno de 550.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

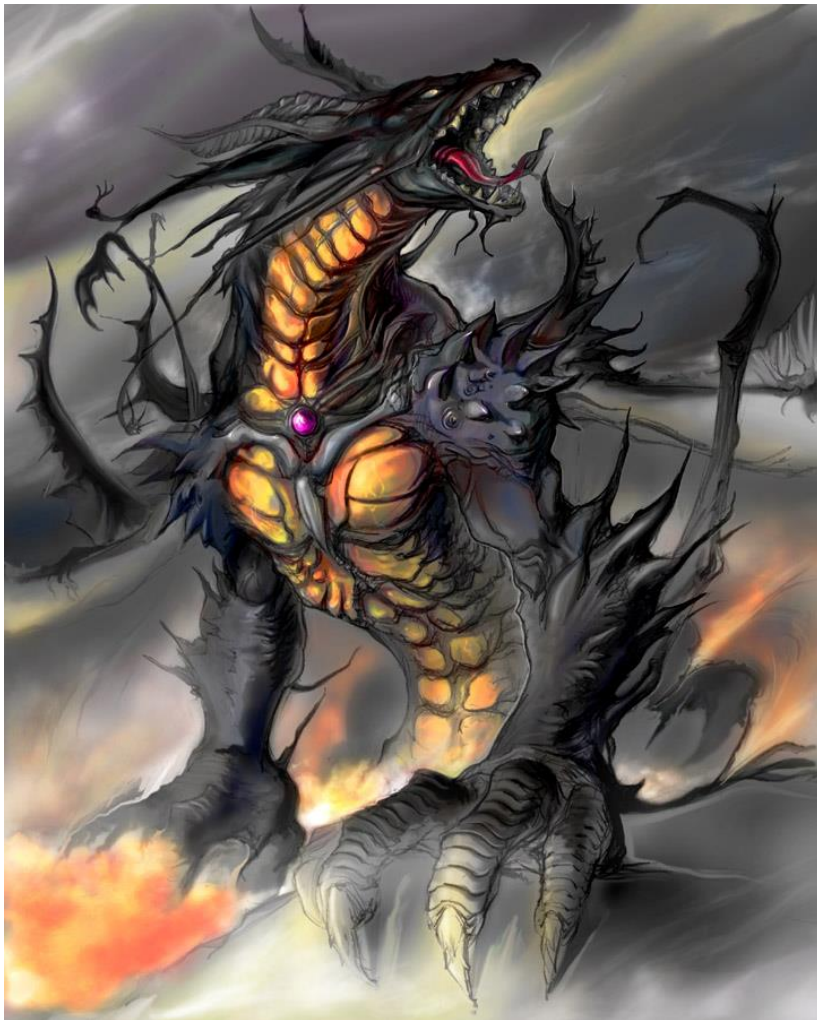
Ariel: QI: 85 IA: 36 Dano: 1d100+5 (Sinners Rest) ID: 46 (Cota Divina) AM: 34 DM: 43 At. Esp.: As listadas acima Def. esp.: As listadas acima

Nv: 31 PF: 700 PM: 500 Experiência: 340.000 Recompensa: 4 Caráter: Caridosa

Tesouros: Ariel não tem interesse em tesouros ou equipamentos mágicos além dos que já possui. Ela conta com a lendária espada Sinners Rest e com a Cota Divina. Ela também carrega Orbe do Desmoronamento, Angel Crown, Final Crítica, 1 Ágata +10 PF & PM, 1 Exp Berrie, 2 Pergaminhos Focados Leginários de caminhos 4+, 2 Pergaminhos de Encantamento Focados Sorteados e 2 Pergaminhos Divinos Focados Sorteados. Suas penas podem ser usadas para rituais poderosos. Ao vencer Ariel, 2 Cartas de Tesouro Incomum e 2 Cartas de Tesouro Raro caem do céu.

DRAGÃO DO CASBA:

O Dragão do Casba sem dúvida é o mais poderoso dos dragões de Gerum, e talvez o mais poderoso entre todos os monstros. Esta fera é um dragão mestiço da linhagem do lendário Tiamat. Seu poder é algo inimaginável, tão grande quanto sua prepotência. Dragão do Casba vive com um único objetivo: Encontrar um oponente a sua altura.



O dragão possui diversos poderes, e alguns deles atrelados à gema que carrega no peito, conhecida como Olho do Casba. Com tanto poder, ele não liga para disputas de força entre o bem e o mal, e só combate inimigos que o ameacem ou que lhe pareçam fortes o suficiente para o combate ser divertido. Costuma voar aleatoriamente, caçando outros dragões e monstros fortes. Dragão do Casba é um ser interplanar com cerca de 30 m de altura. Possui diversos tipos de bafo de dragão, além de ser muito inteligente e conhecer algumas magias arcanas e elementais e ser capaz de falar vários idiomas.

Principal Fala: *“Acredito que um dia serei vencido e perecerei... Mas não hoje, e não por você!”*

Informações Principais: Tédio e Alto-Confiança. Estes são os dois principais sentimentos de Casba. Não existem inimigos a altura do dragão aqui em Terassan. O dragão não liga muito para o bem e o mal. Normalmente ele se considera estar acima destas questões e, muito provavelmente ele está. Mesmo os mais temidos vilões não são lhe oferecem risco, e os mais gloriosos heróis não o amedrontam. Enfrentar Dragão do Casba não é uma tarefa para os melhores aventureiros e sim para os mais tolos. Ele sobrevoa Gerum, tanto de dia quanto de noite. Na sua lista pessoal de procurados estão o gatuno Viper, Titanium e Epsilon. Ele não considera oponentes como Zorack, Axelrock e Hanzo como inimigos a sua altura. Casba é bastante curioso em relação a Number 28 e Doomahein e, por incrível que pareça, tem uma relação de respeito com Aramir e Ariel.

Informações de Combate: O Dragão do Casba é mais forte e arrogante criatura conhecida no mundo de Gerum. Ele apenas atacará se sentir que seu oponente trará algum divertimento. Ele buscará oponentes de nível 15+ ou grandes grupos de heróis. Frequentemente ele mostrará que está se divertindo com a luta e soltará frases de efeito como: “Isso é o melhor que vocês podem fazer?” ou “Isso é só para aquecer...”, além de sua frase principal. Em combate Casba mirará os mais fracos para ficar lutando apenas com os mais fortes. Se um dia for derrotado, mostrará um profundo respeito por seu oponente. Casba tem dois tipos de habilidades: Chamas do Casba e Olhar Profundo dos dragões. A primeira gera uma onda de chamas capaz de causar 5d100+10 em uma área de 500m². A segunda é capaz de causar 1d100 de dano contra um único alvo. Ambas habilidades podem ser evitadas com um teste de Def Mag e podem ser usadas 2 vezes ao dia. Casba também pode controlar qualquer dragão de nível inferior ao seu permanentemente, ou até que o dragão seja liberto de seu poder. A criatura pode manter até 20 dragões

sob esse efeito. A habilidade não funciona contra Deadragon, Titanum e Aramir, nem com outros dracolichs. Casba é capaz de usar magias de todas as escolas até 8º Círculo. O dragão só pode ser atingido por armas mágicas de Nível 2 ou superiores e por magias de 4º Círculo ou superiores.

Informações Adicionais: O dragão do Casba possui vários tesouros. O primeiro e mais importante é o lendário Olho do Casba, uma gema que o dragão carrega em seu peito, que possui vários poderes. O dragão também carrega consigo um baú que possui os seguintes itens: Lança +5IA 4d20 dano, Elmo +3 ID, Orbe +150 PF +150 PM, Orbe do Invocador, Pomo de Ouro, Dragon Rain, Pergaminho do Criador, 2 Promotes, 5 Alimotes, 4 “Néctar dos Deuses”, 2 Frutas de Ygdrazil, Algibeira com 4 diamantes, 20 Gemas Aleatórias, e 10 Pergaminhos Focados entre Caminhos de nível 7 a 10 e 1 Item lendário criado pelo MJ (Digno de estar em posse do Dragão do Casba). Acredita-se que derrotar Casba pode significar algo em torno de 2.200.000 EXP.

APENAS PARA O MESTRE:

Dragão do Casba: QI: 95 IA: 54 Dano: 6d100+30 (Mordida) ID: 60 AM: 49 DM: 53 At. Esp.: Ler acima Def. esp.: Nenhuma Def. Mag.: 8

Nv: 52 PF: 1900 PM: 1000 Experiência: 2.180.000 Caráter: Indiferente

OBS: Dragão do Casba joga duas vezes por turno até 1 vez por combate.

Tesouros: O dragão do Casba possui vários tesouros. O primeiro e mais importante é o lendário Olho do Casba, uma gema que o dragão carrega em seu peito, que possui vários poderes. O dragão também carrega consigo um baú que possui os seguintes itens: Lança +5IA 4d20 dano, Elmo +3 ID, Orbe +150 PF +150 PM, Orbe do Invocador, Pomo de Ouro, Dragon Rain, Pergaminho do Criador, 2 Promotes, 5 Alimotes, 4 “Néctar dos Deuses”, 2 Frutas de Ygdrazil, Algibeira com 4 diamantes, 20 Gemas Aleatórias, e 10 Pergaminhos Focados entre Caminhos de nível 7 a 10 e 1 Item lendário criado pelo MJ (Digno de estar em posse do Dragão do Casba). Acredita-se que derrotar Casba pode significar algo em torno de 2.200.000 EXP.

LISTAS DE SORTEIO

Animais Pequenos(1d20)

- 1 Esquilo
- 2 Gambá
- 3 Serpente (Variada)
- 4 Escorpião
- 5 Mico
- 6 Passaros (Aleatório)
- 7 Passaros (Aleatório)
- 8 Passaros (Aleatório)
- 9 Babuíno
- 10 Porco
- 11 Javali
- 12 Cão
- 13 Lobo
- 14 Pato
- 15 Lagarto
- 16 Camaleão
- 17 Raposa
- 18 Sapo Gigante
- 19 Hiena
- 20 Guepardo

Animais Grandes(1d20)

- 1 Lobo
- 2 Cavalo
- 3 Camelo
- 4 Búfalo
- 5 Tigre
- 6 Urso Marrom
- 7 Pantera
- 8 Touro
- 9 Urso Negro
- 10 Dente de Sabre
- 11 Girafa
- 12 Cavalo Branco
- 13 Unicórnio
- 14 Worg
- 15 Elefante
- 16 Olifante
- 17 Chacal
- 18 Gorila
- 19 Dinossauro
- 20 Pégasu

Classes Aleatórias(1d20)

- 1 a 3 Guerreiro ou Bárbaro
- 4 a 5 Mago Arcano
- 6 a 7 Híbrido ou Mage Warrior
- 8 a 9 Clérigo
- 10 a 11 Mago Elemental ou Mono
- 12 a 13 Ladrão ou Bardo
- 14 Arqueiro
- 15 Orador ou Guerreiro Perito
- 16 Necromante
- 17 Druida ou Caçador
- 18 Paladino ou Cavaleiro
- 19 Assassino ou Bandido
- 20 Encantador ou Invocador

ESTUDANDO CRIATURAS ÚNICAS

É de conhecimento de todos que apenas ao Mestre que estejam guiando os encontros terão acesso a este Livro de Encontros. No entanto, enquanto estiverem interpretando os personagens, os jogadores também poderão ter acesso a uma grande quantidade de informações sobre as Criaturas Únicas. Na verdade, trata-se de uma interpretação da ideia de que o personagem pode pesquisar costumes e características das criaturas em questão.

Para isso, o personagem deverá estudar em uma biblioteca assuntos e artigos sobre a criatura de interesse. De acordo com a quantidade de horas que o personagem estudar, o mestre vai, aos poucos, fornecendo as características e especificidades da criatura. Estas informações irão conter os mais diversos dados, como: Estratégias de Combate, Principais Tesouros, Frequência de Aparição, Interesses das Criaturas, etc... O jogador poderá, através do acesso a estes dados, decidir se tem interesse ou não em combater esta criatura, optar por fugir ou combater em um determinado encontro, escolher qual será sua abordagem ao entrar a criatura, etc...

A tabela ao lado, determina a quantidade de horas de estudo necessárias para angariar acesso a cada campo de informações deste livro. O herói deve seguir para a biblioteca, escolher a criatura e determinar quantas horas quer estudá-la. Assim como um ritual, o personagem pode estudar no máximo 6 horas.

Horas de Estudo	Acesso a Informações
6 Horas	Foto e Descrição
15 Horas	+ Informações Principais
25 Horas	+ Nível + Informações de Combate
40 Horas	+ Informações Adicionais
100 Horas	+ Atributos de Combate

PARAMETROS PARA CRIAÇÃO DE ENCONTROS

Guerreiros (Usuários de Força Bruta)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	16	0	5	20	1d8	6	12	100
6	59	0	10	25	3d12	10	17	450
11	109	0	15	29	3d20+2	14	21	3500
16	189	0	20	34	5d20	17	25	8500
21	276	0	25	38	7d20	21	29	22000
26	384	0	30	43	2d100	24	33	55000
31	501	0	34	47	2d100+4d12	28	37	130000
36	634	0	39	52	3d100+2d20	31	41	200000
41	766	0	43	56	4d100+3d12	35	45	350000
51	1086	0	51	65	5d100+3d20	42	53	1659000

Magos (Usuários de Magia)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	10	17	5	19	1d8	6	15	75
6	38	70	9	23	1d20+1	11	20	380
11	73	132	12	26	3d12	16	25	3300
16	123	210	16	29	3d20+1	20	29	9200
21	180	297	19	33	4d20+1d10	25	34	24000
26	258	405	23	36	1d100+1d20	29	38	70000
31	345	532	26	39	1d100+3d20	34	43	150000
36	433	677	30	43	2d100	38	47	250000
41	520	827	33	46	2d100+2d20	43	52	420000
51	725	1092	40	53	3d100+3d20	52	61	1865000

Clérigos (Usuários de Força capazes de restaurar)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	13	5	20	1d10	6	13	125
6	51	56	10	25	1d20+1d10	11	18	500
11	96	106	13	29	2d20+1d10	15	22	3800
16	161	166	18	34	4d20+1d6	19	26	9000
21	233	233	21	38	1d100+1d20	23	30	24000
26	331	316	26	43	1d100+3d20	27	34	58000
31	438	408	29	47	2d100+1d20	31	38	140000
36	543	496	34	52	3d100	35	42	212000
41	648	583	37	56	3d100+3d20	39	46	370000
51	898	783	45	65	5d100+1d20	47	54	1750000

Híbridos (Usuários de Força e Magia)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	14	13	5	20	1d12	6	13	90
6	52	56	10	24	1d20+1d12	11	18	430
11	97	106	14	28	1d20+3d12	15	22	3800
16	157	166	19	32	4d20+1d10	19	26	9000
21	224	233	23	36	1d100+1d20+3	23	30	25000
26	312	321	28	40	1d100+4d20	27	34	60000
31	409	418	31	44	2d100+1d20+3	31	38	140000
36	502	511	36	48	3d100+1d8	35	42	200000
41	594	603	39	52	4d100	39	46	350000
51	814	823	46	59	5d100+4d20	47	54	1659000

Ladrões (Usuários de Perícia)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	0	5	20	1d10	6	12	80
6	46	0	10	24	1d20+1d12	10	17	400
11	86	0	15	27	2d20+1d12+1	14	21	3200
16	141	0	20	31	4d20+1d12	17	25	8000
21	203	0	25	34	1d100+2d12	21	29	20000
26	283	0	30	37	2d100	24	33	53000
31	373	0	34	41	2d100+2d20	28	37	120000
36	468	0	39	44	3d100+1d20	31	41	180000
41	563	0	43	47	4d100	35	45	325000
51	783	0	51	54	5d100+2d20	42	53	1570000

Entidades (Anjos, Demônios, Titãs)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	17	5	20	1d12	6	15	3500
6	51	70	10	24	1d20+1d12	11	20	3500
11	96	132	15	28	1d20+3d12	16	25	4000
16	161	210	20	32	4d20+1d10	20	29	10000
21	233	297	25	36	1d100+1d20+3	25	34	25000
26	331	405	30	40	1d100+4d20	29	38	65000
31	438	532	34	44	2d100+1d20+3	34	43	170000
36	543	677	39	48	3d100+1d8	38	47	265000
41	648	827	43	52	4d100	43	52	450000
51	898	1092	51	59	5d100+4d20	52	61	2000000

Criaturas Grandes (Dragões, Catoblepas, P. Roca)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	13	5	16	1d12	6	12	3500
6	76	51	10	21	3d12	10	17	3500
11	138	88	15	27	3d20	14	21	4000
16	206	151	20	32	1d100	19	25	10000
21	273	213	25	37	1d100+4d20	23	29	25000
26	396	316	30	43	2d100	27	33	65000
31	518	418	35	48	2d100+3d20	31	37	170000
36	691	546	40	53	3d100+2d20	36	41	265000
41	863	673	45	59	4d100+1d20	40	45	450000
51	1218	983	55	69	6d100+1d20	48	53	2000000

*Os PM atribuídos são apenas para criaturas que são capazes de usar magia, como dragões e gigantes. Bestas não são capazes de usar magia e terão DM

Criaturas Médios (Grifos, Gorgons, Hipogrifos, etc)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	13	5	16	1d8	6	12	100
6	56	51	10	21	1d20+1d8	10	17	450
11	98	88	15	26	2d20+1d8	14	21	3500
16	166	151	20	31	4d20+1d8	19	25	8500
21	233	213	25	35	6d20+1d20+4	23	29	22000
26	356	316	30	41	1d100+4d20+4	27	33	55000
31	478	418	35	45	2d100+2d20+4	31	37	130000
36	633	546	40	50	3d100+1d20	36	41	200000
41	788	673	45	55	4d100	40	45	350000
51	1143	983	55	64	6d100	48	53	1659000

*Os PM atribuídos são apenas para criaturas que são capazes de usar magia, como Dragonetes e Unicórnios. Bestas não são capazes de usar magia e terão

Criaturas Pequenas (Lobos, Worgs, Harpias, etc)								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	13	5	16	1d8	6	12	100
6	46	51	10	21	1d20+1d8	10	17	450
11	78	88	14	27	2d20+1d8	14	21	3500
16	126	151	19	32	4d20+1d8	19	25	8500
21	173	213	23	37	6d20+1d20+4	23	29	22000
26	266	316	28	43	1d100+4d20+4	27	33	55000
31	358	418	32	48	2d100+2d20+4	31	37	130000
36	491	546	37	53	3d100+1d20	36	41	200000
41	623	673	41	59	4d100	40	45	350000
51	968	983	50	69	6d100	48	53	1659000

*Os PM atribuídos são apenas para criaturas que são capazes de usar magia, como beholders, neogis, etc... Bestas não são capazes de usar magia.

Mortos-Vivos								
Nível	PF	PM	IA	ID	Dado	AM	DM	EXP
1	13	17	5	16	1d8	6	14	100
6	46	70	10	21	1d20+1d8	10	18	450
11	78	132	14	27	2d20+1d8	14	22	3500
16	126	210	19	32	4d20+1d8	19	27	8500
21	173	297	23	37	6d20+1d20+4	23	31	22000
26	266	405	28	43	1d100+4d20+4	27	35	55000
31	358	532	32	48	2d100+2d20+4	31	39	130000
36	491	677	37	53	3d100+1d20	36	44	200000
41	623	827	41	59	4d100	40	48	350000
51	968	1092	50	69	6d100	48	56	1659000

*Os PM atribuídos são apenas para mortos-vivos capazes de usar magia, como Lichs etc... **Zumbis tem o IA levemente reduzido, enquanto esqueletos têm o ID

VEGETAIS

Algumas vezes, os heróis se depararão com vegetais utilizados como ingredientes para fazer rituais. Estas iguarias são raras e podem ser usadas ou comercializadas a alquimista e outros interessados. Estes encontros normalmente ocorrerão em mapas abertos. Mas também poderão ocorrer em buscas e missões e, às vezes, até mesmo dentro de cidades. Cada vegetal cresce em regiões específicas. Segue uma lista dos vegetais, bem como uma tabela de sorteio para encontro de vegetais.

VEGETAIS PARA RITUAIS	
Vegetais	Mais Encontrado
Flor de Kemélia	Florestas em Geral
Flor de Lótus	Pântanos e Terras Ermas
Flor do Sofrimento	Pântanos e Cemitérios
Cogumelo do Sol	Planícies e Desertos
Cogumelo da Lua	Terras Ermas e Florestas
Ervas Polígenas	Planícies e Subterrâneos
Lírio dos Ventos	Planícies e Desertos
Petúnia Dourada	Pantanos e Desertos
Folhas Élficas	Proximos a Cidades Élficas
Rosa de Elísios	Desertos
Raiz Negra	Pantanos e Terras Hermas
Pomo Rosado	Florestas em Geral
Cipó de Linhaça	Florestas em Geral

ENCONTRO DE VEGETAIS						
1d20	Planícies	Florestas Abertas	Florestas Densas	Terras Hermas	Desertos	Pantanos
1 a 5	Lírio dos Ventos	Flor de Kemélia	Flor de Kemélia	Cogumelo da Lua	Cogumelo do Sol	Flor do Sofrimento
6 a 8	Ervas Polígenas	Folhas Élficas	Folhas Élficas	Cogumelo da Lua	Cogumelo do Sol	Petúnia Dourada
9 a 10	Cogumelo do Sol	Pomo Rosado	Pomo Rosado	Ervas Polígenas	Lírio dos Ventos	Raiz Negra
11 a 13	Cogumelo do Sol	Cipó de Linhaça	Cipó de Linhaça	Raiz negra	Petúnia Dourada	Flor de Lótus
14 a 16	Cogumelo da Lua	Cogumelo da Lua	Cogumelo da Lua	Raiz negra	Petúnia Dourada	Petúnia Dourada
17 a 18	Cipó de Linhaça	Flor de Kemélia	Ervas Polígenas	Flor de Lótus	Rosa de Elísios	Flor de Lótus
19 a 20	Rosa de Elísios	Ervas Polígenas	Flor de Lótus	Flor de Lótus	Rosa de Elísios	Raiz Negra

LUGARES SECRETOS:

CASTELO DO REI MALFORD

Criação: Ricardo

Mestre: Ricardo

Nível: Para PG de Níveis 8 a 12

O Castelo de Malford é um pequeno vilarejo em ruínas que foi construído em torno de um castelo. Há muitos anos, um Rei mago chamado Malford governou o vilarejo com punhos de ferro. Para garantir a segurança do vilarejo, Malford fez um acordo com Sâmus Darkheart, há cerca de 20 anos. Durante a grande guerra, o vilarejo habitado por monstros foi invadido pelos Cavaleiros e Paladinos da Ordem. Pouco restou da vila para contar a história. Malford, dado como morto, foi enterrado vivo, e em seus últimos momentos de vida amaldiçoou os Paladinos e Cavaleiros.

Apresentação: Ao chegarem ao local, o MJ deverá descrever um vilarejo em ruínas. Quase um local fantasma. Os heróis poderão circular pelo local e encontrarem alguns monstros simples. Ao chegarem ao centro da vila, encontrarão o “CASTELO DO REI MALFORD”.

CAVERNA DE GUILTY, O WYVERM

Criação: Alexandre

Mestre: Alexandre

Nível: Para PG de Níveis 8 a 13

A Caverna de Guilty é uma masmorra repleta de monstro típicos de Dungeons tradicionais. Acredita-se que há muitos anos, Cássius, irmão de Martin, selou um conhecido Wyvern por lá. Com a morte de Cássius, Gulty está cada vez mais próximo de encontrar uma maneira de escapar. Devido a

proximidade da Caverna com a cidade de Pólos, Guilty escapar seria uma tragédia. Acredita-se que Guilty guarda uma Lâmpada dos Desejos simples.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão uma caverna em meio a dunas de areia.

LICANTRÓPIA

Criação: Alexandre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 8 a 17

A vila de Licantrópia é uma comunidade habitada por centauros, lobisomens e outros licantropos da floresta. Embora pareça algo hostil, trata-se de uma comunidade semelhante ao Vilarejo de Poah. Os habitantes de Licantrópia não são muito amistosos a visitantes, mas como qualquer vila, esta também possui seus problemas, o que faz como que um grupo de aventureiros dispostos a ajudar seja de grande valia. Como outras vilas semelhantes, Licantrópia possui lojas e estabelecimentos (Cerca de 15), além de buscas paralelas. As buscas e itens disponíveis serão bem variados e terão buscas para personagens de nível 8 a 17.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão um clarão em meio as árvores, que os levará até o vilarejo. Haverá dois centauros na porta, que questionarão os motivos da entrada. De qualquer forma, não farão grande resistência a entrada, a menos que os heróis possuam um nível inferior a 8.

CLÃ DOS DRAGÕES

Criação: Rick

Mestre: Alexandre

Nível: Variados

O Clã dos Dragões é a nova morada de uma das mais antigas comunidades de Terassan. Após a guerra entre os dragões negro e os dragões da luz, os remanescentes desta raça criaram uma pequena vila subterrânea dentro do pântano de Áurea. Não é necessário se preocupar com criação e apresentação, pois o local tem seu papel histórico e será requerido adiante na história.

ANTIGA FORTALEZA ÉLFICA

Criação: Alexandre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 14 a 17

A Antiga Fortaleza Élfica são as ruínas da antiga cidade de Flint antes da Guerra entre Elfos e Anões. A fortaleza é de uma época em que elfos comuns e elfos drow conviviam juntos nas comunidades. Após a destruição da cidade por anões da montanha, os elfos foram obrigados a mudar-se. Hoje, as ruínas da fortaleza vive infestada de monstros. Alguns acreditam que grandes segredos élficos ainda se escondem lá. Os elfos desta vila eram mestres na criação de orbes, e talvez resquícios destas técnicas possam ser encontradas por lá. Dizem que o Templo de Sirce do Oeste fica dentro da fortaleza. Apenas os que possuem a Insígnia dos Anciões pode adentrar a Forataleza.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão um local murado com apenas uma entrada principal. Apenas os que possuem a Insígnia dos Anciões pode adentrar a Forataleza. Entrar na busca "A FORTALEZA ÉLFICA".

A FORJA DO ANÃO RUBEM

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 14 a 16

O anão Rubem foi o mais renomado ferreiro que Gerum já conheceu. Durante muitos anos, manteve sua forjaria na cidade de Highforge. Devido a intensa demanda que tinha de produtos e a procura de guerreiros do reino todo por seus equipamentos, Rubem decidiu deixar Highforge e abrir uma forjaria próximo. Trata-se de um grande castelo, designado apenas para ter todo o necessário para criar armas. Alguns anos depois, a forja foi atacada por Lord Caos, e Rubem foi morto no ataque. Já há alguns anos, a forja está abandonada, mas acredita-se que alguns dos equipamentos e segredos para a forjaria de armas perfeitas podem ser encontradas lá. Dizem que Rubem possuía um fragmento da espada Balmund.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão um pequeno palácio com varias estruturas metálicas.

LOJA DE GROW

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Variados

Grow foi um conhecido mercador ambulante que tinha um sonho: Criar uma grande loja com uma grande variedade de itens, mágicos ou não. A Loja de Grow, na verdade, é um grande mercado. Existe uma quantidade de lojas padrão dentro do estabelecimento, além de lojas de raridades e outros tipos de lojas. É possível, esporadicamente, encontrar até mesmo Needle e Eureka por lá.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão uma grande mansão, cercada de diversos anúncios e indicações de promoções e itens.

RUINAS DE ZAL ABARD

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 14 a 17

Zal Abard foi um excêntrico líder de um povoado que adorava jóias e estátuas. Sua ambição o levou a ruína devido a diversos ataques que o Clã Adaga de Prata fez ao seu vilarejo. Após a morte de Zal Abard, o que sobrou de seu povo migrou para outras cidades do reino. A entrada das ruínas é protegida por um golem de pedra.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão um lugar cercado por muros. Na entrada principal do castelo, haverá um Golem de Pedra como guardião.

MALDIÇÃO DE JITTE

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 18 a 23

Em meio ao pântano é uma pequena floresta que foi usada por muito tempo como sacrifício dos Magos Negros de Gerum. Este grupo de praticantes do Pacto Demonacto foram amaldiçoados no local, grupo do qual Aleksander Ringheart pertence. A natureza da maldição, bem como o que pode ser encontrado lá é desconhecido.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão um local no pântano um pouco mais arborizado. Ao adentrarem a floresta, siga para a busca “A MALDIÇÃO D JITTE”.

QUEDAS DE SHANGRI-LA

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 15 a 25

Lendas afirmam que sobrevoando o Reino de Gerum há uma mítica ilha flutuante conhecida como Shangri-la. Dentre as cachoeiras do rio central de gerum, há uma masmorra que dizem esconder este segredo.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis acharão uma grande cachoeira com um lago. Se a cachoeira for atravessada, levará a uma masmorra conhecida como “Quedas de Shangri-la”. O MJ pode por o que quiser, se quiser, no fundo do lago.

MASMORRA DOS DRAGÕES GÊMEOS

Criação: Alexandre

Mestre: Alexandre

Nível: Para PG de Níveis 20 a 25

Há muitos anos, dois irmãos poderosos membros do Clã dos Dragões, desertaram da comunidade para adquirir mais poder. O engraçado é que, embora irmãos, Furion e Thala pertenciam a clãs opostos. Furion era membro dos Dragões Negros e Thala membro dos Dragões da Luz. Ao desertarem, os irmãos roubaram alguns itens poderosos do clã e fugiram para seu esconderijo.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, os heróis encontrarão apenas uma árvore diferente. Esta árvore, deverá possuir um segredo que se resolvido por um membro do clã dos dragões, se moverá, revelando o esconderijo “MASMORRA DOS DRAGÕES GÊMEOS”.

OASIS DOS BEHOLDERS

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 25 a 35

Pouco se sabe sobre este oásis. O que se conhece é que há muitos beholders rondando esta ala do deserto de Gerum. Alguns acreditam ser o lar do Observador, o Rei dos Beholders.

Apresentação: Ao chegarem no local indicado, encontrarão apenas um oásis com um palmeira em meio ao deserto. No fundo deste oásis (Necessário ser capaz de respirar embaixo da água) há tuneis. Um deles leva a uma masmorra conhecida como “OASIS DOS BEHOLDERS”

FLORESTA DO DRAGÃO EPSILON

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 25 a 30

Épsilon é um terrível dragão vermelho que vive em algum lugar do continente do oeste. Épsilon não é muito visto, e dificilmente deixa sua caverna onde estão seus tesouros. Este dragão vermelho ancião eventualmente manda seus servos buscarem novas riquezas. Alguns caçadores de recompensa estão à procura deste dragão já há algum tempo, pois além da recompensa, seu covil possui muitos tesouros. Épsilon possui uma força incomum, mesmo para um dragão vermelho. Esta floresta guarda o local do covil de Epsilon.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão um sombria floresta que levará a busca.

PÂNTANO DOS MORTOS

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 17 a 21

O Charco dos Caídos foi o palco da parte principal da Grande Guerra dos Monstros a cerca de 20 anos atrás, muitos morreram lá. Em meio ao charco existe uma parte do terreno onde se realizou o epicentro da batalha, este local é conhecido como o Pântano dos Mortos. Um local repleto de fantasmas de monstros e guerreiros. Dizem que os espíritos dos soldados que lutaram na guerra se mantêm leais a Cássius, seu comandante da época. Mas todos que se aproximaram do local, nunca mais retornaram. Comerciantes preferem contornar o pântano e evitar este local, mesmo que façam um longo desvio na rota;

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão um sombria floresta, cheia de vozes, que levará a busca.

QUARTEL GENERAL DA GANGUE DA FÚRIA

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 25 a 29

A Gangue da Fúria aterroriza há muitos anos o Reino de Gerum. Aqui é o local onde se reagrupam os membros da gangue. Este local já é de conhecimento de muitos soldados, mas mesmo assim, o governo se recusa a invadir o local devido a quantidade de baixas que teriam para fazê-lo. A frente da Gangue está Billy Furia, Kátira e Eólios. Os dois últimos estão sempre perambulando pelo reino, mas Billy, com certeza poderá ser encontrado aqui.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão um grande palácio cercado de muros. Será necessário enfrentar alguns membros aleatórios da gangue para conseguir entrar.

VILA DE MISTIC

Criação: Rick

Mestre: Livre

Nível: Variados

Trata-se da antiga e lendária Vila da Magia. Neste local, todos os habitantes são capazes de usar magia. É uma cidade escondida, mas que também possui lojas e buscas. A governante da cidade é uma Hobbit chamada Magna.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão árvores em um formato diferente. Um detectar invisibilidade, ou algo semelhante, irá identificar a entrada da vila.

PÂNTANO DA PRAGA

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 18 a 25

O grande perigo do Pântano da Praga não é os monstros que lá habitam, e sim a praga que consome os que cruzam. Em algum lugar do pântano há uma fonte de uma pra terrível que vem se espalhando pela região. Dizem que o templo de Sirce do Leste fica neste local.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão uma parte do pântano um pouco mais arborizada que o levará a busca.

CAVERNA DE LENIRA, A TANAR'RI

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 22 a 25

Lenira conseguiu o acesso a Terassan negociando itens mágicos com Demoon. A bruxa é uma excelente combatente, além de dominar uma quantidade significativa de magias arcanas. Lenira é bastante inteligente, mas só conversa em Kiramaico. Eventualmente ela ataca viajantes e peregrinos que passam próximos a seu covil, na expectativa de roubar seus itens mágicos. Lenira tem um fetiche particular em magos negros e necromantes, e se sente atraída por eles. Excetuando estes, Lenira é bastante cruel e gosta de matar suas vítimas com muita dor.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão uma pequena montanha dentre as Terras Ermas. No topo haverá uma caverna, onde fica o covil de Lenira.

RUINAS DE RAGNAR

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 25 a 30

Ragnar é um antigo herói de Gerum e pai de Tristan que já está desaparecido a anos. Ragnar foi o último mestre de Aramir conhecido. Diz a lenda que Ragnar, uma vez, combateu o demônio Barthum. Não se sabe ao certo qual foi o resultado da batalha, mas Ragnar saiu gravemente ferido. Antes de morrer, Ragnar aprisionou seu espírito na torre a oeste, para que algum valoroso herói pudesse encontra-lo.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão uma pequena montanha dentre as Terras Ermas. No topo haverá uma caverna, onde fica o covil de Lenira.

NECRÓPOLIS

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 30+

A antiga e esquecida cidade dos mortos. Antes mesmo da Chuva Purificadora, os habitantes de Gerum enviavam seus mortos vivos para esta ilha. Após alguns anos, os mortos vivos inteligentes, como Lichs e Vultos, criaram uma colônia. Necrópolis é uma cidade, extremamente hostil, mas ainda assim uma cidade. Dizem que o famoso Necronomicon está escondido em algum lugar por lá.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão uma pequena estrutura de pedra, que leva a cidade subterrânea.

TEMPLO DOS SHAKTIS

Criação: Livre

Mestre: Livre

Nível: Para PG de Níveis 35+

Acredita-se que os Deuses criaram poderosos equipamentos de defesa que representam animais. A lenda diz que estes equipamentos estão escondidos nas profundezas do Templo dos Shaktis. Trata-se de uma das buscas mais difíceis do jogo, mas as recompensas valem a pena.

Apresentação: Ao chegarem no hexágono onde se encontra o local secreto, encontrarão 3 templos que podem ser acessados separadamente. Heróis de nível inferior a 25 nem serão capazes de passar a barreira que envolve o templo.

ITENS DE EUREKA/NEEDLE/BOGGY

[illegible]

[illegible]

