

TOP VENDA



Galrasia Mundo Perdido

TORMENTA



Marcelo Cassaro

Aquirre Chaves

Marcelo Faria

Rafael Rocha



TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:

Marcelo Cassaro, Aguirre Chaves, Marcelo Faria,
Rafael Rocha e Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Denise Akemi, Erica Awano, Marcelo Cassaro, Eduardo Francisco, Evandro Gregorio, Erica Horita, André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Erica Awano e Felipe Lopes.

Revisão: Guilherme Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons*®, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons*®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 64.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer povo dinossauro real será um caso de evolução paralela.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em junho de 2008
ISBN: 978858913429-3

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343g Cassaro, Marcelo

Galrasia: mundo perdido / Marcelo Cassaro, Aguirre Chaves, Marcelo Faria, Rafael Rocha e Guilherme Dei Svaldi; arte de Erica Awano [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2008.
64p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Rocha, Rafael. III. Awano, Erica. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Reportagem da <i>Gazeta do Reinado</i>	4
Introdução	5
Vida Demais	5
Mundos Perdidos?	5
Eu odeio cobras... ..	5
Parte 1: Paraíso Perdido	7
Entram os Eiradaan	8
A Visita da Serpente	9
A Deusa Chora	10
Ruína	10
Geografia	11
Formas de Acesso	12
O Campo de Energia Positiva	12
O Plano da Luz	13
Os Sítios Arcanos	14
O Covil da Serpente	15
Encontros	15
Ganchos de Aventuras	16
Cemitério de Dinossauros	16
Encontros	17
Ganchos de Aventuras	17
A Floresta de Seda	17
Encontros	18
Ganchos de Aventuras	18
Antigo Refúgio Pirata	18
Encontros	19
Ganchos de Aventuras	19
A Torre da Morte	20
Encontros	21
Parte 2: Selvagens!	23
Raças	23
Dragoas-Caçadoras	23

Dragões-de-Chifres	26
Dragões-Voadores	28
Dragões-Antílopes	30
Novos Talentos	33
Classes Variantes	36
Dragoa-Caçadora Bárbara	36
Dragoa-Caçadora Ranger	36
Dragão-de-Chifres Guerreiro	36
Dragão-Voador Clérigo	36
Dragão-Voador Feiticeiro	36
Dragão-Antílope Clérigo	37
Dragão-Antílope Ranger	37
Classes de Prestígio	39
Drogadora	39
Explorador Destemido	40
Predador Primal	41
Rei das Feras	42
Novos Equipamentos	44
Armas	44
Armaduras	45
Itens	46
Novos Itens Mágicos	46
Botas do Caminhante da Mata	46
Bracelete da Vida	47
Cantil de Diversidades	47
Chapéu do Explorador	47
Chicote do Macaco	48
Colar do Caçador	48
Faca do Caçador	48
Jaqueta Protetora	48
Mochila do Sobrevivente	49
Pérola da Recuperação	49
Novas Magias	49
Parte 3: Reis da Selva!	53

Besouro do Fogo	53
Besouro do Óleo	54
Braquiossauro	55
Canceronte	55
Composognato	55
Demônio das Sombras	56
Geossauro	56
Golens-Árvores	56
Galhada	57
Espada-da-Floresta	57
Árvore-Matilha	58
Quelicerossauro	58
Quelonte	59
Novo Modelo: Criatura Atroz	59
Aliados e Inimigos	60
Grol'b Bagalorg	60
Dulcine Longbow	60
Naveen Somerhalder	61
Nekrai	61
Dana	62
Galron	63
Open Game License	64

Quadros e Tabelas

A Drogadora	39
O Explorador Destemido	40
O Predador Primal	42
O Rei das Feras	43
Armas	44
Armas Atrozes	45
Armaduras	45
Itens	46
Monstros por Nível de Desafio	53
Monstros de Galrasia	58



Terra de imensos lagartos-trovão, insetos colossais e tribos sauróides hostis, a perigosa ilha de Galrasia tem sido desde sempre visitada por expedições — desde caçadores de grandes animais a estudiosos de culturas primitivas, e piratas em busca de esconderijo para suas pilhagens. Agora, uma espantosa revelação sugere que o Mundo Perdido abriga segredos mais sinistros do que se pensava.

Quem afirma é Dulcine Longbow, experiente guia de aventureiros. Após estabelecer uma bem-sucedida guilda de batedores na cidade de Gorendill, Dulcine havia retomado sua carreira como exploradora e guia profissional, conduzindo equipes de heróis até os cantos mais distantes de Arton. Mas sua mais recente expedição teve um desfecho trágico: um grupo inteiro de aventureiros foi dizimado, e apenas a batedora retornou com vida.

“Estávamos preparados para o tipo de adversário que você encontra em selvas e florestas primitivas — revelou Dulcine em entrevista exclusiva à Gazeta. — Feras gigantes, bárbaros, até mesmo doenças tropicais... Ameaças naturais, não mágicas, nem sofisticadas. Mas o que encontramos era muito diferente. Um dia, Galrasia abrigou um povo poderoso, mágico e maligno. E alguns deles, AINDA ESTÃO LÁ.”

O conto de Dulcine combina com relatos de outras expedições; realmente existem ruínas antigas em Galrasia, de natureza ainda desconhecida, como a estranha Torre da Morte. A própria ilha apresenta uma emanção incomum de energia positiva — sugerindo até mesmo alguma ligação planar com o Reino de Lena. No entanto, é difícil imaginar que a Deusa da Cura e suas crianças gentis tenham alguma ligação com qualquer “povo poderoso, mágico e maligno”.

Dulcine Longbow anunciou, também, sua aposentadoria. “A Guilda dos Batedores tem um código de honra: levar nossos clientes até seu destino, e trazer todos de volta vivos. E eu falhei, para minha eterna vergonha. Não voltarei a colocar pessoas em risco.”

Dulcine ainda não escolheu um sucessor como novo líder para a Guilda dos Batedores.

*— extraído da
Gazeta do Reinado*



Vida Demais

Além do Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton, há uma imensa ilha cheia de vida. Vida *demais*, alguns dizem. E existe, nesta afirmação estranha, mais verdade do que muitos imaginam.

As selvas e pântanos de Galrasia são dominados por colossos. Feras primitivas, muito maiores que seus parentes modernos — e bem mais agressivas. Passos e rugidos dos lagartos-trovão fazem o chão tremer, o farfalhar de árvores imensas denuncia o movimento de gigantes.

Em Galrasia a vida pulsa poderosa, quente e úmida. Qualquer criatura viva pode sentir o calor pulsante da energia positiva, a chama vital que emana da própria terra. Renova as forças, afasta as doenças, fortalece os músculos, fecha as feridas. Aumenta o apetite. E torna tudo, *tudo* maior.

Não há humanos ou semi-humanos nativos aqui, mas o Inferno Verde tem seus próprios demônios. Os povos-trovão descendem dos antigos répteis — ou deram origem a eles, ninguém sabe. Estas raças primitivas, bárbaras, não parecem interessadas em negociar tratados comerciais ou debater sobre fronteiras com o Reinado. Querem apenas sobreviver. Querem preservar seu modo de vida. E matarão para conseguir isso.

Mas Galrasia é ainda mais misteriosa, segredos sombrios penetram fundo em suas matas. Há ruínas antigas, maravilhas arquitetônicas que jamais poderiam ter sido erguidas pelos bárbaros sauróides. Há fontes de mal arcano indizível, há maldições e monstros forjados por inteligência aguçada. *Quem* esteve ali, antes dos povos-trovão? *Estarão por ali ainda?*

As ruínas atraem exploradores e aventureiros. Eles organizam expedições, atravessam as selvas e pântanos em busca de relíquias e tesouros mágicos forjados pelos antigos arcanos. Muitos precisam enfrentar os povos-trovão; alguns, conseguem torná-los aliados — até mesmo aceitar um ou mais deles como guias, batedores ou companheiros.

Poucos retornam.

Porque Galrasia é um lugar de muita vida. Mas também, muita *muita* morte.

Mundos Perdidos?

Galrasia é uma ilha isolada de Arton, mas não um caso isolado em universos de fantasia. Terras selvagens, remotas, onde o tempo parou e dinossauros ainda existem: elas aparecem com frequência em diversas obras — desde as histórias originais de Tarzan e Conan, até a Terra Selvagem no universo Marvel, passando pela Ilha da Caveira em *King Kong* e o próprio *Parque dos Dinossauros*.

Mas o primeiro autor a usar o conceito de uma terra isolada, habitada por criaturas extintas, foi Sir Arthur Conan Doyle, criador do detetive Sherlock Holmes. O *Mundo Perdido*, primeira aventura do Professor Challenger, tratava de uma expedição até um platô isolado na América do Sul, onde ainda existiam dinossauros

e outras criaturas antediluvianas. Este romance de 1912 inspirou praticamente todas as outras histórias sobre mundos perdidos; existiu até mesmo um obscuro RPG vitoriano, *Forgotten Futures*, com um acessório baseado na obra.

Em jogos de RPG, mundos perdidos também são lugar-comum. *Forgotten Realms*, o mais vasto cenário de fantasia para *Dungeons & Dragons*, tem uma floresta chamada Chult onde vivem dinossauros e outros monstros primitivos. Outro mundo perdido em D&D é o continente selvagem de Xen'drik, em *Eberron* — antes habitado por gigantes e misteriosas criaturas do plano dos sonhos, mas hoje tomado por selvas infestadas de elfos negros.

Muitos elementos no mundo de *Tormenta* vieram de artigos da antiga revista *Dragão Brasil* — incluindo os povos-dinossauro que habitam Galrasia. As dragoas-caçadoras foram protagonistas de seu próprio romance de ficção científica, *Lua dos Dragões* (que foi também uma mini-série em quadrinhos, com roteiro de Marcelo Cassaro e arte excelente de André Vazzios). Embora *Lua dos Dragões* não tivesse ligação com *Tormenta*, as dragoas tiveram várias adaptações para RPG.

A ilha pré-histórica era também terra-natal de Lisandra, protagonista da série em quadrinhos *Holy Avenger*. A jovem druida sempre foi conhecida como a única humana viva em Galrasia (o que, como sabem os fãs, não é inteiramente verdade; Lisandra não era humana, e sim meio-dríade).

Eu odeio cobras...

Como elemento de jogo, Galrasia cumpre vários papéis:

- Uma terra selvagem, primitiva, distante dos recursos da civilização. Ainda que o Reinado de Arton seja vasto, rico em áreas inexploradas, Galrasia consegue ser ainda mais remota e perigosa. Em caso de problemas, nenhuma ajuda virá. Aqui, aventureiros selvagens — bárbaros, druidas, rangers — tomam as rédeas da situação, sejam eles exploradores do Reinado ou membros de povos-trovão nativos.

- Um cenário para personagens de nível baixo ou médio. Apesar de distante e perigosa, Galrasia é acessível por meios relativamente mundanos e baratos (uma viagem de navio está ao alcance de praticamente qualquer grupo de aventureiros). Embora não exista cura mágica de fácil acesso, a própria emanção de energia vital na ilha assegura que os aventureiros estejam sempre no auge de suas forças.

- Um lugar de tesouros antigos e segredos não revelados. O Reinado de Arton é relativamente jovem; até onde se sabe, exceto por povos bárbaros, jamais foi habitado por outras raças — não existem muitas ruínas realmente antigas. Galrasia, no entanto, oferece masmorras ancestrais que escondem artefatos incríveis. E a identidade de seus criadores é ainda um mistério.

Galrasia: Mundo Perdido finalmente detalha as raças sauróides da ilha, suas criaturas, lugares mais importantes e — principalmente — os segredos de sua origem. A verdadeira natureza de sua força vital, e o misterioso povo arcano que teria erguido suas estruturas.

E você vai descobrir que “mundo perdido” não é apenas força de expressão.



Parte 1

Paraíso Perdido

Muitos acreditam que o Inferno Verde esteve ali desde sempre, desde a criação do mundo pelas mãos dos deuses. Não parece uma idéia assim tão descabida. Um lugar tão antigo, habitado por feras que já existiam no mundo antes dos primeiros humanóides, com certeza deve estar entre as primeiras terras emersas. Alguns estudiosos vão mais longe, até mesmo especulam que o lugar seria a verdadeira terra-natal dos elfos; o povo de Glórienn teria mais tarde migrado para Lenórienn por mar, deixando para trás as ruínas de suas antigas cidades.

Poucos sabem que Galrasia é um lugar muito jovem. Uma criança. Nascido de uma deusa criança.

Lena. Deusa da Vida. Divindade menina que provém Arton com vida, cura e esperança. Mesmo os deuses mais agressivos e malignos reconhecem sua importância, respeitam sua inocência. Do feroz Megalokk ao irascível Ragnar, do sanguinário Keenn ao pérfido Szzaas. A própria morte — ou a não-vida — precisa ter existido antes, como vida. Ninguém ousa qualquer agressão contra a deusa-criança.

Porque um mundo sem Lena seria horrível demais para existir. Ou nem mesmo poderia existir.

A cada divindade maior do Panteão é reservado um país planar, um reino pessoal que reflete sua natureza. Vitalia, o Reino de Lena, é uma literal explosão de vida — a energia positiva banha suas planícies e florestas como o sol do meio-dia. O mesmo poder que os clérigos invocam por breves momentos para curar os feridos ou destruir mortos-vivos, ali corre livre e abundante como a brisa.

Essa força primordial faz tudo que é vivo crescer forte, vigoroso e *muito maior*. A grama chega à cintura, flores atingem o tamanho de casas, árvores podem ter quilômetros de altura, e florestas podem ser vastas como mundos inteiros. Essa flora sustenta uma fauna igualmente imensa — criaturas que, em Arton, seriam consideradas feras e monstros. Formigas do tamanho de cães. Roedores grandes como gado bovino. Rinocerontes maiores que castelos, em manadas que fazem tremer as montanhas. Quase nada que vive ali é pequeno.

E também há predadores mortíferos, capazes de caçar e matar todos esses seres. Porque a fauna em Vitalia é vigorosa, mas também *faminta*.

Lena não governa este lugar como outros deuses fariam. Não ocupa um palácio prateado e nem um trono majestoso, concedendo audiências e ouvindo conselheiros. Ela passa a eterna infância em sua Árvore do Céu, acompanhada por uma população de seres mágicos, brincando, cantando, inventando jogos. Ela vive feliz. Como dizem as clérigas da ordem, o riso das Crianças de Lena é a fonte de toda a vida.

Lena deve rir e brincar, para que o mundo viva. Deve sorrir, para que todas as criaturas continuem nascendo, vivendo e adorando seus deuses. Lena precisa ser mantida pura e inocente. Jamais deve ser tocada pelas disputas e intrigas do Panteão.

Para cuidar de Lena, um povo foi criado. Uma raça de guardiões arcanos, responsáveis pela manutenção de seu reino, pela proteção de sua inocência.

Este povo ficou conhecido como Eiradaan.



Entram os Eiradaan

Não há consenso sobre quem criou os Eiradaan. Alguns dizem que teria sido Glórienn, Deusa dos Elfos — naquele tempo uma divindade de grande beleza e alegria, muito antes do extermínio de seu povo. Para outros parece claro que Wynna, Deusa da Magia, seria a verdadeira mãe destes elfos celestiais. Outros falam de Marah, Deusa da Paz. E outros ainda atribuem seu nascimento à própria Lena, em seu desejo de poder brincar sossegada.

O primeiro e mais poderoso Eiradaan chamava-se Galron. A ele foi incumbido o cargo de Príncipe da Vida.

Galron tinha a aparência de um elfo, imponente e sagaz, os olhos em chama esmeralda, a pele escurecida sob o sol planar intenso. Emanava uma aura de respeito e confiança digna dos maiores líderes. De sua torre, alta como as maiores árvores de Vitalia, ele vigiava todos os lugares do reino e acompanhava a rotina de todas as criaturas — tarefa simples para sua mente poderosa. Chegava a entediar-se, buscando distração em estudos.

Dizem que, embora Wynna seja a deusa provedora da magia arcana, Galron teria sido o primeiro ser a transformá-la em fórmulas e registrá-la em livros. Sua mão empunhou a pena que escreveu os primeiros grimórios na existência. Muitos — inclusive o ilustre arquimago Talude — contestam essa teoria.

Mas Galron estava insatisfeito. Naquele mundo de pureza e inocência natural, ele não tinha semelhantes. Queria uma companhia, queria uma família. Afinal, não deveria ser permitido ao Príncipe da Vida gerar sua própria descendência? Ele não deveria ser, também, capaz de produzir novas vidas?

Os deuses acharam que parecia um pedido justo, e criaram para Galron uma parceira. Era a Princesa Odessa, destinada a acompa-

nhar e governar junto de Galron. Mais bela que todas as ninfas, a primeira fêmea Eiradaan era tudo o que podia se esperar de uma criação divina.

Séculos mais tarde, Vitalia já contava com uma pequena população Eiradaan, povoando a cidadela e seus arredores. Os elfos arcanos dividiram-se em várias cortes feéricas, suas mentes aguçadas contemplando segredos sobrenaturais, desvendando ciências ocultas, traçando complexos jogos sociais e intrigas palacianas. Eram os únicos em Vitalia a viver de tal forma. Porque, uma vez que jamais deveriam profanar a pureza daquele mundo com maquinações, só podiam praticar seus desafios intelectuais entre si mesmos.

Naquela época, numerosos Eiradaan eram atacados pelo tédio e curiosidade, pelo desejo de acumular mais conhecimento, desvendar mais mistérios mágicos. Pediam a Galron permissão para viajar, conhecer outras partes do multiverso. Raramente esse pedido era negado pelo Príncipe da Vida — ele próprio jamais poderia abandonar sua guarda, mas não havia motivo algum para escravizar seus iguais.

Assim, os elfos arcanos percorreram a existência, e hoje podem ser encontrados em muitos lugares. Essa é uma das razões que tornam difícil traçar a origem exata da raça Eiradaan. Há quem diga, por exemplo, que uma caravana deles teria rumado para o lugar mais tarde conhecido como Lamnor e erguido a nação de Lenórienn.

Galron era rigoroso, impecável em sua proteção; jamais uma palavra impura sequer chegou aos ouvidos inocentes de sua deusa protegida. Mesmo assim, alguns deuses passaram a questionar o papel dos Eiradaan como defensores de Lena — eles, que tornavam-se cada vez menos inocentes, cada vez mais astutos, sagazes e maliciosos.

Os deuses debatiam. Mas os próprios elfos decretaram sua sina.

A Visita da Serpente

O que aconteceu a seguir, nem mesmo os deuses sabem com certeza. Pelo menos a maioria deles.

Certa manhã, Galron observava os arrabaldes do reino como sempre fazia, alerta a tudo e todos enquanto folheava seus tomos arcanos — vários deles a um só tempo, levitando à volta. Os primitivos habitantes locais quase nunca o preocupavam, sempre ocupados em sua luta pela sobrevivência; apenas uma pequena parte de seu intelecto intenso bastava para tê-los sob vigília.

Mas mantinha-se atento a recém-chegados, fossem viajantes planares ou almas desencorpadas. Julgava quais podiam acabar perturbando Lena, quais mereciam o privilégio de visitá-la, e quais deviam ser deixados em paz para resolver seus assuntos.

Para sua surpresa, naquele dia, um visitante veio à cidadela Eiradaan.

Era uma serpente. Havia muitas serpentes em Vitalia, algumas longas como rios — mas nenhuma trazia nos olhos tanta malícia. Seis olhos.

Não escapou a Galron sua real identidade.

— Sua visita é uma honra, Sszzaas, Grande Corruptor.

— A honra é minha, Galron, Primeiro Eiradaan.

Com um gesto, o elfo fechou seus livros em respeito ao visitante. A serpente ancorou-se a um suporte de flores na sacada.

— Uma honra, e também uma surpresa. Pois não posso imaginar que assuntos o Deus da Traição poderia ter neste reino.

— Ah, mas é claro que pode, bom Galron. Seria ofensivo de minha parte explicar. Assim como teria sido ofensivo tentar enganá-lo com qualquer disfarce.

Galron fez uma pausa. Debater com o mais inteligente entre os deuses era estimulante, estava agradecido pela oportunidade.

— Pois ainda considero sua visita um enigma. Porque até onde sei, seu anseio e incumbência são a conquista pela intriga, peçonha.

E como sabe, não há lugar para tais coisas nesta terra.

“Sei, também, que não tem interesse em prejudicar Lena. Enganar uma criança seria demasiado simples para o Grande Corruptor, mas o que ganharia com isso? Nada, além de atrair a ira ilimitada do Panteão.”

— Está correto em quase tudo que diz, Eiradaan. Na verdade, você acaba de responder sua própria pergunta.

O elfo sorriu. Quase queria que Sszzaas estivesse mesmo tentando enganá-lo.

— Então, seu interesse somos nós. Os Eiradaan.

— Como bem disse, não há lugar para intriga nesta terra.

— Fui criado pelos deuses com uma missão. Os deuses sabem o que fazem.

— Sua confiança é ingênua. Os deuses erram, você sabe bem disso. Mesmo os deuses não têm todas as respostas.

“Eu, por exemplo, sou considerado por todos o mais perspicaz no Panteão. Ainda assim, não sei a resposta para essa pergunta tão simples: por que o mais astuto protege a ausência de astúcia? Por que a raça mais inteligente, defende a falta de inteligência?”

— Mas não vejo mistério algum, Grande Corruptor. Não parece lógico, o forte proteger o fraco? O vigoroso zelar pelo delicado? Sem dúvida que a deusa criança e suas crias, seus animais e plantas rudimentares, requerem um guardião sagaz.

Galron sorriu por dentro. Que jogo prazeroso! Estava orgulhoso de sua própria coerência, ansioso pelo próximo lance de Sszzaas.

— E seus irmãos, concordam com você? Permanecem aqui, nesta terra rica em selvas e rios, mas árida em ciência e magia? Eles também acreditam que foram feitos para este lugar? Ou tratam de escapar na primeira oportunidade?

O sorriso interno do elfo sumiu, afogado em raiva fria.



— Não vejo os humanos presos dentro de fronteiras — prosseguiu a serpente —, proibidos de explorar, descobrir, conquistar. Não vejo os anões impedidos de cavar suas riquezas, forjar suas artes. Não vejo halflings sem refeições, nem minotauros sem escravos, nem mesmo dragões sem suas hordas de tesouros. Até mesmo *eu* sou livre para enganar e trair, quando tenho oportunidade!

“Mas vejo um povo astuto, impedido de exercer sua astúcia. Vejo as mentes mais brilhantes, prisioneiras em um lamaçal de ignorância.”

Pela primeira vez em milênios, Galron estava zangado. As palavras de Sszzaas eram água gelada das montanhas, descortinavam uma verdade que esteve sempre ali. *Sempre ali*. E Galron, tão orgulhoso de sua argúcia, jamais havia percebido.

— Diga, de uma vez — rosnou o elfo —, o que veio fazer.

— Meu bom Galron! O que vim fazer, eu *já fiz*.

E o Deus-Serpente rastejou de volta para seu reino, de onde observaria satisfeito o resultado de suas ações.

A Princesa Obassa acompanhava a conversa de longe, preocupada. Sentia a frustração do companheiro pulsar — uma raiva que era, agora, também dela própria. Pois ela também havia sido presenteada com um intelecto brilhante, que raras vezes podia empregar.

— Você também sempre desejou ir embora — o tom de Galron era grave.

— Sabe que sim. E sabe também que eu nunca pediria.

— Todos são livres para ir. Sou o único que precisa ficar.

— Ninguém jamais deveria ser impedido de fazer o que sabe fazer melhor.

Não havia mais nada a dizer. Conheciam bem um ao outro, sabiam prever cada palavra seguinte.

Talvez soubessem, também, que estavam condenados.

A Deusa Chora

Os tempos seguintes encontraram um Galron atormentado, obcecado, a mente lutando contra o dilema. Uma coisa em particular o perturbava: Sszzaas, o Deus da Mentira, conseguiu perturbá-lo dizendo *apenas a verdade*.

Era verdade, não era?

Há muitas variações desta história. Algumas dizem que Sszzaas visitou Galron sob o disfarce de um sapo, e não teria sido reconhecido. Outras dizem que os debates entre o Primeiro Eiradaan e o Deus-Serpente na verdade duraram longas semanas, um lento e cauteloso jogo de lógica. Outras, ainda, dizem que Sszzaas não teria falado diretamente com Galron — mas sim seduzido Obassa, que por sua vez convenceu o marido sobre o cativo em que viviam (esta última lenda não deve ser prontamente descartada, como veremos mais adiante).

O descontentamento de Galron contaminou a cidadela Eiradaan e suas cortes — ou apenas inflamou frustrações que já existiam há muito, no âmago de suas almas. Debates furiosos sobre liberdade e cárcere, dever e obrigação, prêmio e castigo. Os elfos arcanos con-

sideravam-se cada vez menos como guardiões honrados, e cada vez mais como escravos amaldiçoados.

Então, o impensável ocorreu. As vozes raivosas chegaram aos ouvidos de Lena.

Ela, em sua curiosidade inocente, pediu a Galron para visitá-la. Queria perguntar sobre as vozes raivosas.

E o Príncipe da Vida, cheio de ressentimento, gritou com Lena.

A deusa entristeceu. Chorou.

Até hoje, acadêmicos e religiosos apontam esse fato como a verdadeira causa de uma grande extinção ocorrida no passado remoto, quando lagartos-trovão e bestas atrozias vagavam por toda Arton. Porque, durante um breve momento da história — breve para os deuses, longos anos para os mortais —, *absolutamente nenhuma criatura viva nasceu*.

Uma versão ainda mais violenta da história diz que Lena pretendia recompensar o Príncipe da Vida com um merecido descanso, após sua vida de devoção, cedendo seu comando a outro Eiradaan. Ele, influenciado por Sszzaas, enxergou conspiração e castigo onde havia recompensa. Recusou-se a entregar o trono, assassinou seus pretensos sucessores. O elfo insano, paranóico, teria até matado a própria esposa.

Diante da calamidade, os deuses decidiram o destino final dos Eiradaan. Eles obviamente falharam como protetores da pureza de Lena, não poderiam continuar vivendo com ela. Por outro lado, era também contra as leis do Panteão destruir uma criatura — mortal ou divina — apenas por seguir sua verdadeira natureza; isso havia sido feito outras vezes no passado, mas apenas como último recurso.

Assim sendo, a cidadela dos Eiradaan e as terras à volta foram arrancadas de Vitalia, e lançadas aos oceanos. Perto da costa sudoeste do lugar que, mais tarde, seria chamado Arton-norte.

Galron e Obassa viveriam aprisionados ali pela eternidade. Além disso, como punição por deixar-se enganar pelas palavras de Sszzaas, a Princesa Obassa teria sido transformada ela própria em uma serpente flamejante. Ela e Galron jamais poderiam gerar novas crias.

Assim acabava a raça Eiradaan. E nascia Galrasia.

Ruína

O que aconteceu depois, muitos apenas especulam. Outros investigam, desbravam Galrasia à caça de relíquias antigas que expliquem o mistério. Alguns foram bem-sucedidos.

Galron estava sozinho, pela eternidade. O que havia sido sua esposa, era agora um demônio-serpente em chamas — lembrança eterna de seu erro, sua fraqueza. Sua lenda percorria os planos, flamejante, terrível, sendo até mesmo venerada como deusa por alguns povos. Passou a ser conhecida como a Divina Serpente. O Primeiro Eiradaan teria tentado destruí-la seguidas vezes, para talvez assim acabar com a vergonha. Mas sempre falhava, ou desistia no último momento.

Os demais Eiradaan que viviam na cidadela tiveram destino desconhecido. Aqueles que permaneceram na ilha, morreram. Al-



guns talvez tenham conseguido fugir. Outros recorreram a rituais necromantes para prolongar suas vidas — ou não-vidas — enquanto prosseguem estudando formas de escapar desse destino maldito.

A cidadela Eiradaan foi aos poucos devorada pela floresta, a força das raízes rachando suas muralhas, as torres reduzidas a escombros. Elas existem por toda Galrasia, ainda abrigando antigos grimórios e objetos mágicos forjados pelos elfos arcanos. Séculos mais tarde, exploradores ousados viriam a alcançar esses sítios e resgatar tesouros incríveis.

Galron passaria os séculos seguintes ocupando a mente tenaz, mas perturbada, com tarefas e missões variadas. Tentava vencer a solidão, encontrar alguma forma de inteligência no Inferno Verde, alguém com quem debater e argumentar. Manipulou as criaturas da ilha. Criou golens vivos a partir de árvores. Construiu versões humanóides para toda e qualquer forma de vida animal.

Ele até mesmo recorreu à indignidade suprema; voltou a cruzar com sua esposa-serpente, em uma tentativa insana de gerar descendência.

O resultado deste ato infame teria sido o nascimento dos theras, os povos-trovão. Bárbaros sauróides e selvagens, sem quaisquer traços élficos. Seres cuja própria existência envergonhava Galron ainda mais.

Estudiosos argumentam que as raças theras, tão variadas e diretamente ligadas a certas espécies de lagartos-trovão, não poderiam descender de uma única criatura. Eles defendem que a própria Divina Serpente criou os theras — ou ainda, copulou com vários lagartos-trovão para gerá-los. Caso isso seja verdade, a humilhação de Galron não poderia ser maior.

Geografia

Galrasia é enorme, para uma ilha. Alongada e ligeiramente triangular, com seus extremos noroeste e leste 2.500km distantes entre si. O coração montanhoso é densamente cercado de selvas e florestas tropicais, mas a ilha apresenta uma grande variedade de terrenos — especialmente pântanos e planícies.

Ainda impregnada com a energia vital de seu plano nativo, Galrasia é um mundo completo, independente — com sua própria geografia e clima, pouco importando as condições reais da região onde fica. Tudo cresce mais forte, e tudo demora a morrer.

Selva é a paisagem dominante. Em algumas chove todos os dias, enquanto outras apresentam árvores de troncos largos e altos, como sequóias. São todas muito quentes e úmidas — nem tanto pela ação direta do sol, mas sim devido à própria emissão de energia positiva. Apesar do calor, é difícil sentir sede ou ficar desidratado, porque o ar é saturado de umidade. Muitos habitantes das copas das árvores jamais descem para beber, pois absorvem pela pele a água de que precisam. Exploradores, por outro lado, precisam acostumar-se com as roupas sempre encharcadas; nessas condições, poucos conseguem usar armaduras de qualquer tipo.

A abundância de força vital favorece o crescimento de animais e plantas muito maiores. Criaturas maiores demandam mais alimento. Como resultado, a ilha é palco de uma luta pela sobrevivência muito mais intensa e feroz que em qualquer outro ecossistema

no mundo. Árvores atingem alturas imensas, competindo com outras árvores pela preciosa luz do sol — enquanto suas raízes formam muralhas à caça de água e nutrientes no solo.

A farta vida vegetal alimenta manadas que fazem tremer o chão, longos pescoços alcançando as folhagens distantes. São herbívoros, mas pesadamente armados com couraças, chifres, espinhos... Pois precisam defender-se de predadores famintos. Sáurios capazes de devorar toneladas de carne a cada poucos dias.

Além de selvas, Galrasia também oferece grande variedade de terrenos. As montanhas centrais abrigam desfiladeiros, vales e planícies isoladas, jamais vistas por olhos humanos, onde vivem raças e monstros até hoje desconhecidos. Seu litoral é formado por grandes praias, patrulhados por bestas anfíbias imensas; e mangues, quase impossíveis de atravessar, território de serpentes e crocodilos gigantes.

Apesar da densidade de suas selvas, orientar-se é relativamente simples para o viajante experiente. Isso acontece devido à presença de muitos rios, que nascem nas montanhas e unem-se a outros cada vez maiores, desaguando no mar. Portanto, para abandonar a floresta e encontrar a costa, basta seguir qualquer curso d'água — cedo ou tarde você chegará ao litoral. Esse procedimento também aumenta suas chances de encontrar aldeias, pois comunidades tribais normalmente são construídas próximas a rios; isso pode ser boa notícia ou não, dependendo das criaturas que vivem ali...

Mesmo com o crescente número de expedições, a maior parte da ilha permanece inexplorada. Não há mapas nem remotamente confiáveis. Os próprios povos nativos conhecem pouco além do território de suas próprias aldeias — embora a contratação de um guia local ainda seja altamente recomendada.

Formas de Acesso

Separando o mundo perdido e o Reinado de Arton, está o Mar Negro. A travessia deste corpo de água salgada é a forma mais simples de chegar a Galrasia. Infelizmente, esta é também a região marinha mais perigosa do mundo conhecido.

O Mar Negro é habitado por quase todos os tipos de monstros marinhos — que não apenas atacam navegantes, mas também travam combates espetaculares entre si mesmos. Lulas gigantes enfrentam dinossauros oceânicos em batalhas titânicas, enquanto exércitos de elfos-do-mar guerreiam contra o povo das sereias.

Não é raro ver monstruosidades marinhas emergindo nas praias para atacar o “mundo seco”. Por essa razão as nações desta parte do Reinado — Tapista, Hershey, Petrynia, Lomatubar e Fortuna — mantêm fortalezas e torres de vigília com soldados armados para rechaçar monstros e invasores. São constantes os ataques de elfos-do-mar, que tentam roubar armas de aço.

Ataques de piratas também são comuns no Mar Negro, sendo este o território do temido capitão James K. e sua Irmandade Pirata. Ao contrário dos piratas tradicionais, que atacam navios mercantes, os bucaneiros de Arton têm como alvo favorito as expedições de aventureiros — que em geral retornam de Galrasia feridos, cansados e carregados de relíquias preciosas.

A cidade de Malpetrim, na costa do reino de Petrynia, é conhecida como o melhor ponto de partida para Galrasia — dessa cidade até a ilha são aproximadamente 750km pelo Mar Negro, ou 10 dias de viagem marítima. A constante procura por embarcações capazes de fazer a perigosa travessia (bem como o ouro dos aventureiros) gera um mercado próprio. Veleiros, caravelas e até alguns galeões podem ser contratados para transportar grupos — por preços que variam de 100 a 200 PO por passageiro, ida e volta.

Como cada capitão faz suas próprias regras, as condições devem ser negociadas caso a caso. Normalmente, cada navio inclui um ou mais aventureiros encarregados de sua proteção durante o trajeto. É comum a presença de um clérigo ou druida do Grande Oceano, capaz de lidar com eventuais monstros. Qualquer ajuda para defender o navio é bem-vinda, mas raramente vai afetar o preço combinado — afinal, espera-se que heróis poderosos protejam a embarcação de que precisam para ir e voltar.

O contrato típico envolve transportar os passageiros até a costa, aguardar certo período de tempo, e então retornar — com ou sem os passageiros. Devido ao risco, cada dia de espera é considerado como um dia de viagem, no preço final.

Alguns capitães também podem oferecer guias, equipamento próprio e curas mágicas no momento do retorno. Conforme o acordo, esses serviços podem estar incluídos no preço final, ou cobrados em separado. Também é comum cobrar um preço reduzido pela jornada, em troca de parte de quaisquer tesouros obtidos. Um capitão particularmente hábil em negociar consegue fazer fortuna com poucas expedições — e isso explica a existência de tantos navios dispostos a alcançar Galrasia.

O Campo de Energia Positiva

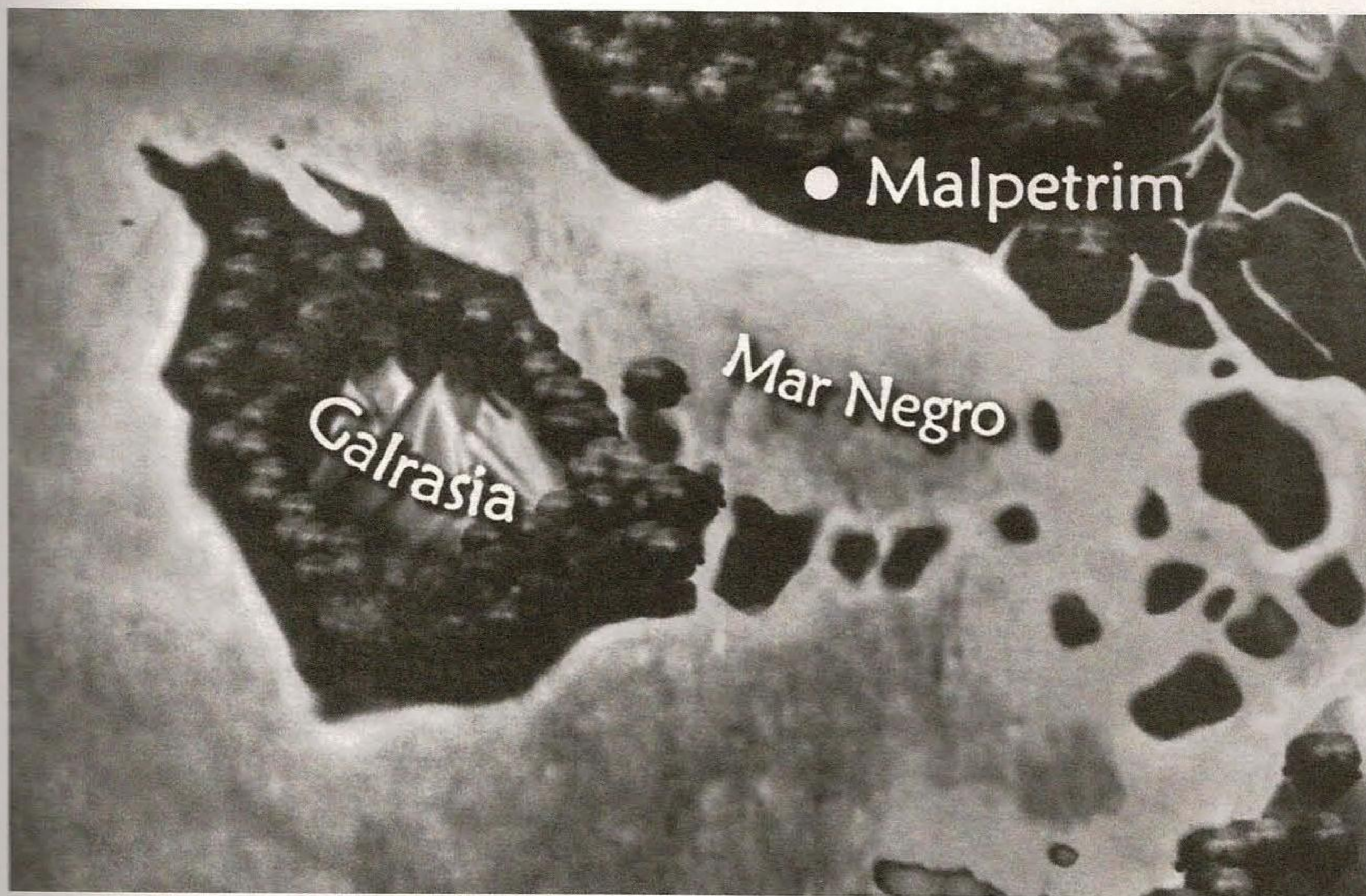
Galrasia é formada por um fragmento de Vitalia, o Reino de Lena. Um país planar fortemente conectado ao Plano da Luz, o universo elemental da energia positiva. Essa dimensão provém a energia que abastece as magias divinas baseadas em cura, pureza e bondade. Sempre que um conjurador divino invoca uma magia do Bem, esse poder na verdade é extraído do Plano da Luz.

Isso quer dizer que, em termos planares, Galrasia está a poucos passos da fonte de toda a vida.

Embora a ilha não apresente a mesma emanção de seu plano nativo, ainda assim esse poder é facilmente percebido por qualquer ser vivo — uma sensação de calor, ardência, como estar com o rosto próximo a uma fogueira.

Essa energia atua até alguns quilômetros da costa, e afeta seres vivos e conjuração de magias de várias maneiras:

- Cura natural duas vezes mais rápida. Seres vivos recuperam 2 pontos de vida/nível a cada noite de repouso. O mesmo vale para dano de habilidade.
- Magias de cura sempre causam efeito máximo. Em outras palavras, são consideradas sob efeito do talento Maximizar Magia, mas sem ocupar níveis superiores.



- Habilidades sobrenaturais de cura (como a cura pelas mãos dos paladinos) têm efeito duplicado.

- Testes de Fortitude contra doenças e venenos, normais ou mágicos, recebem um bônus de +4. Lembre que, como dito anteriormente, o dano de habilidade é recuperado duas vezes mais rápido, o que significa que o tempo para se recuperar de uma doença ou veneno é menor em Galrasia.

- Doenças contraídas fora da ilha cessam de atuar — mas voltam caso o doente abandone Galrasia antes do tempo normal de cura. Doenças associadas a maldições, como licantria e apodrecimento de múmia, ainda funcionam aqui, mas podem ser curadas mais facilmente (devido ao bônus de +4 no teste de resistência contra doenças) e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.

- Magias que drenam vida, energia vital ou ligadas à energia negativa são difíceis de conjurar. Exigem um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia) e mesmo assim seus efeitos são mínimos (todos os valores numéricos da magia são reduzidos ao mínimo possível).

- Mortos-vivos perdem qualquer habilidade de cura acelerada que possuam. Poder da fé usado para expulsar ou destruir mortos-vivos recebe um bônus de +5 para determinar os DVs de criaturas afetadas.

Claro, a energia vital em Galrasia também provoca fenômenos ainda mais impressionantes, como o surgimento de animais e plantas gigantes. No entanto, para sofrer esse tipo de mudança, uma criatura precisaria viver na ilha por longos anos — ou por algumas gerações.

O Plano da Luz

Este universo é formado por um grande vazio, sem chão ou gravidade, onde todos flutuam — e precisam ser capazes de voar ou levitar para conseguir mover-se. Tudo aqui está impregnado com extrema energia positiva, que correspondem a vida e luz em suas formas mais puras. Aqui é onde se originam muitos poderes de clérigos e paladinos, como a habilidade de expulsar mortos-vivos, magias de cura, destruição do mal e assim por diante.

A luz clara, cores brilhantes, sons vibrantes e odores intensos exigem de qualquer não-nativo recém-chegado (exceto aqueles incapazes de enxergar) um teste de Fortitude (CD 15) para não ficar atordoado durante 1d10 rodadas, até que seus sentidos se acostumem.

Qualquer criatura neste Plano é fortemente irradiada com energia vital, recebendo temporariamente a habilidade sobrenatural cura acelerada 5. Quando seus pontos de vida atingem o máximo, a criatura também recebe 5 PVs temporários. No entanto, essa extrema infusão de vida pode ser perigosa: após receber seus PVs temporários, uma criatura não-nativa deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) por rodada. Em caso de falha, o resultado é uma explosão de energia vital, que destruirá a vítima.

Mortos-vivos que visitem este Plano perdem 5 PVs por rodada. Curiosamente, múmias não sofrem esse efeito, mas são afetadas pelo Plano da Luz como se fossem criaturas vivas.

Magias relacionadas a luz e cura conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Aumentar Magia e Estender Magia, mas sem ocupar espaço em níveis mais altos. Por outro lado,



conjurarmagias de escuridão ou necromânticas exige do conjurador um teste de Identificar Magias (CD 25 + nível da magia), e mesmo assim a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos reduzidos ao mínimo possível. Falhar no teste consome a magia como se esta fosse conjurada, mas sem surtir efeito.

Habilidades que canalizam energia positiva, como o poder da fé para expulsar e destruir mortos-vivos, recebem um bônus de +10 no teste para determinar os Dados de Vida do morto-vivo mais poderoso afetado (embora seja difícil encontrar esse tipo de criatura aqui).

Viajantes planares experientes sabem que há passagens para o Plano da Luz em Vitalia. Acadêmicos teorizam que portais planares similares podem ser encontrados em Galrasia — uma rede de portais, ou até mesmo um único, grande portal, seriam responsáveis pela energia positiva que banha a ilha. No entanto, nenhuma descoberta desse tipo foi ainda confirmada.

Os Sítios Arcanos

O efeito mágico mais conhecido em Galrasia é sua emanção de energia positiva. Mas está longe de ser o único.

Mestres da magia arcana, os antigos Eiradaan construíram estruturas capazes de gerar efeitos mágicos diversos — alterando ou corrompendo a própria magia da ilha. A serventia original de tais lugares é misteriosa, pois não sabemos se já existiam quando o lugar era parte de Vitalia, ou foram erguidos mais tarde, ou ambos.

Talvez fossem parte da cidadela Eiradaan original, responsáveis por seu funcionamento ou defesas. Talvez sejam experimentos do insano Galron, em suas tentativas para manipular formas de vida. Difícil saber ao certo.

Em comum, todos os sítios apresentam um monólito em sua parte central, medindo cerca de 4m de altura e 2m de largura (embora existam alguns bem maiores). São recobertos de inscrições mágicas antigas em idioma Eiradaan. Essas inscrições explicam o funcionamento da estrutura, mas a maior parte desgastou-se com o tempo e sua compreensão tornou-se tarefa dura (veja a seguir). O procedimento normal para exploradores é reproduzir essas inscrições com papel e carvão, para que sejam estudadas no continente por acadêmicos qualificados.

A área afetada normalmente vai até 1d6 x 1,5m além do monólito. Remover o monólito de seu lugar cancela imediatamente seus efeitos, e inutiliza a estrutura para sempre.

Cada sítio arcano é único. Alguns estão em constante funcionamento, afetando todas as criaturas ao alcance. Outros são passivos, funcionam apenas quando determinadas condições são satisfeitas — e essas condições podem ser bem específicas, como a conjuração de uma única magia, ou a presença de certa criatura.

A seguir temos os tipos mais conhecidos de sítios:

- **Sítio Metamágico:** sem dúvida próprio para aumentar os poderes de conjuradores, oferecendo aos Eiradaan melhores condições de combate ou execução de grandes rituais. Todas as magias conjuradas na área são consideradas sob efeito de um talento

metamágico qualquer, conforme o sítio, sem ocupar níveis superiores. Alguns sítios mais poderosos podem incluir os efeitos de dois ou mais talentos metamágicos. Outros são mais específicos: afetam apenas magias arcanas, ou apenas magias divinas, ou apenas magias de certas escolas ou domínios. Alguns, inclusive, afetam apenas uma única magia.

• **Sítio de Anulação:** estes sítios perigosos atuam como um campo de antimagia conjurado por um clérigo de 20º nível. É possível que tenham sido construídos para proteger a cidadela contra oponentes arcanos no passado, ou para sabotar aventureiros modernos — ou ainda, para afastar temporariamente os efeitos da energia vital de Galrasia. Alguns estão sempre ativos, enquanto outros exigem comandos ou condições específicas.

• **Sítio de Cativo:** uma criatura que entra na área fica impossibilitada de sair, detida por uma força invisível com as mesmas propriedades de uma muralha de força. Alguns sítios capturam quaisquer criaturas. Outros são mais seletivos — aprisionam apenas seres inteligentes, ou apenas membros de certa raça, ou ainda personagens com certo nível de poder. Quaisquer meios que consigam vencer ou evitar uma muralha de força também podem ser usados para escapar do sítio.

• **Sítio de Cura:** fazendo uso da tremenda energia positiva, este sítio restaura todos os pontos de vida e dano de habilidade em qualquer criatura viva, a um ritmo de 2d6 pontos/rodada — tornando extremamente difícil matar qualquer criatura viva na área afetada.

• **Sítio de Ressurreição:** estes lugares fantásticos devolvem à vida qualquer cadáver levado à área afetada, como uma magia ressurreição conjurada por um clérigo de 20º nível. Muito raros, os sítios de ressurreição quase sempre estão sob controle dos povos-trovão, protegidos como seus tesouros mais preciosos.

• **Sítio Necromântico:** estão entre os poucos lugares de Galrasia onde podem ser encontrados mortos-vivos. O campo de energia positiva não atua na área afetada, que também está sob efeito da magia profanar como se conjurada por um clérigo de 20º nível. São considerados lugares malditos pelos povos theras.

Um exame acurado das inscrições do monólito (Conhecimento [arcano] ou Decifrar Escrita, CD 30) permite identificar seus efeitos exatos — o que normalmente obriga o explorador a entrar na área afetada. Pressionar certas runas e pronunciar certas palavras (Identificar Magia, CD 25) permite, com uma ação de rodada completa, anular as propriedades do sítio durante 1d4+1 rodadas.

O Covil da Serpente

Dominando a vista, um enorme vulcão de rocha negra se ergue na costa, com parte de sua base submersa no mar. O cume do vulcão pode ser visto de vários pontos da ilha, mas só de perto é possível perceber a grande cratera que existe no topo.

Na costa leste de Galrasia um vulcão governa a paisagem. Conhecido como “o Covil da Divina Serpente” pelos antropossauros da região, o vulcão está extinto há décadas, e já começou a ser tomado pela vegetação. Ainda assim, a maior parte dos animais

evita o lugar, e as proximidades são tomadas por um silêncio incomum para as selvas de Galrasia. O motivo disso? O vulcão pode estar inativo, mas suas entranhas abrigam um complexo de túneis habitados pelos selvagens elementais do fogo.

Quem desce pela cratera encontra um labirinto de passagens e salões de rocha ígnea, áspera e porosa, formado pela passagem do magma décadas atrás. Essas cavernas são muito quentes, e o calor parece aumentar à medida que se avança em direção às profundezas do vulcão.

Se arriscar nas profundezas do covil faz com seja inevitável um encontro com os habitantes locais: os mais diversos tipos de elementais do fogo, incluindo mephits e magmins. A história por trás do covil é que ele não apareceu em Galrasia como um acidente geológico natural — o vulcão na verdade foi arrancado de um bolsão planar do fogo, possivelmente devido há algum ritual mal-sucedido realizado pelos Eiradaan. Hoje poucos elementais restaram lá, mas esses são extremamente selvagens e agressivos, e eventualmente atacam as aldeias de theras pelo simples prazer da destruição. Eles são comandados pela Divina Serpente, a antiga princesa Obassa, agora transformada em uma serpente elemental do fogo.

Escalando o vulcão: a montanha tem pouco mais de três quilômetros de altura, e não é muito íngreme. Sendo assim, sua escalada não é particularmente difícil, e leva de um a três dias, dependendo da habilidade dos alpinistas. Para simular a subida, o mestre pode exigir uma série de testes de Escalar (CD 20), cada um representando uma hora. Para alcançar o cume, um personagem deve acumular dez sucessos. Uma falha por 5 ou mais indica que o personagem se machuca de alguma maneira (escorrega e cai, torce o pé num buraco...) e sofre 3d6 pontos de dano.

Labirinto de túneis: seria muito trabalhoso para o mestre detalhar o imenso labirinto de túneis do covil. Para simular o avanço de forma mais simples, considere que existem dez “níveis” imaginários no vulcão, sendo o nível 1 o mais perto da cratera e o nível 10 o mais profundo. Para descer um nível o grupo deve ser bem-sucedido num teste de Sobrevivência (CD 15 + o próximo nível) que gasta uma hora. Para descer do nível 3 para o 4 é necessário um teste de Sobrevivência contra CD 19, por exemplo.

Devido ao calor, os personagens devem fazer um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 + 1 por hora) que passarem nos túneis. Uma falha acarreta em 1d4 pontos de dano.

Encontros no Covil da Serpente

A cada hora, há 10% de chance de um encontro aleatório. Neste caso, role 1d20 nas seguintes tabelas:

Níveis 1 a 5	
1d20	Encontro
01-05	Trecho perigoso
06-10	1d4 mephit do fogo e 1d4 mephit do magma
11-15	1d4 elementais do fogo Grandes
16-18	Jato de lava
19-20	1 elemental do fogo Enorme

Níveis 6 a 10

1d20 Encontro

01-03 Trecho perigoso

04-09 2d6 magmín

10-14 1d4 elementais do fogo Enormes

15-17 Jato de lava

18-20 1 elemental do fogo superior

Trecho perigoso: os túneis subterrâneos do vulcão possuem fendas escondidas, trechos de piso frágil e lascas de rocha afiadas. Trate isso como uma armadilha. ND 4; Reflexos (CD 20) para evitar (4d6 de dano por queda); Procurar (CD 21).

Jato de lava: a presença dos elementais faz com que o vulcão se comporte de maneira selvagem e, eventualmente, pedaços da parede se rompem e jatos de lava atingem os exploradores. Trate isso como uma armadilha. ND 7; Reflexos (CD 20) para reduzir à metade (10d6 de dano por fogo; a lava persiste por 1d3 rodadas, causando metade do dano inicial por rodada); Procurar (CD 25).

Ganchos de Aventuras

- Exploradores que tenham desembarcado em Galrasia podem acreditar que o imenso covil da Divina Serpente esconde algo valioso. Os aventureiros serão capazes de expurgar os elementais, ou sucumbirão ao poder do fogo? E o mais importante, que tipo de tesouro poderá ser encontrado no calor escaldante dos túneis?

- O conselho de anciões de uma tribo de antropossauros decide que o vulcão extinto seria um ótimo lar para a comunidade. Os personagens são convocados como desbravadores, para descobrir que tipo de perigo pode existir no interior da cratera. Se o grupo voltar vivo, pode também receber a missão de derrotar os elementais.

- Os personagens são contratados por um mago para investigar a existência de um portal para o plano do fogo dentro do vulcão. O mago explica como ativar o portal, caso ele exista. Chegando ao vulcão, os personagens são encontrados pela Divina Serpente, que tem interesse em ativar o portal, já que assim poderia voltar para casa. Claro, talvez tudo não passe de um estratagema da criatura — se o portal for aberto, talvez mais seres do fogo venham para Galrasia, suficientes para que ela forme um exército.

Cemitério de Dinossauros

A selva termina numa enorme clareira que se estende até onde a visão alcança. Mas, apesar da imensidão, nenhum ser vivo maior que um inseto pode ser visto. Ossadas enormes ocupam o lugar das gigantescas árvores na paisagem, algumas ainda com carne e pele decomposta, a maioria desmoronada e corroída pelo tempo.

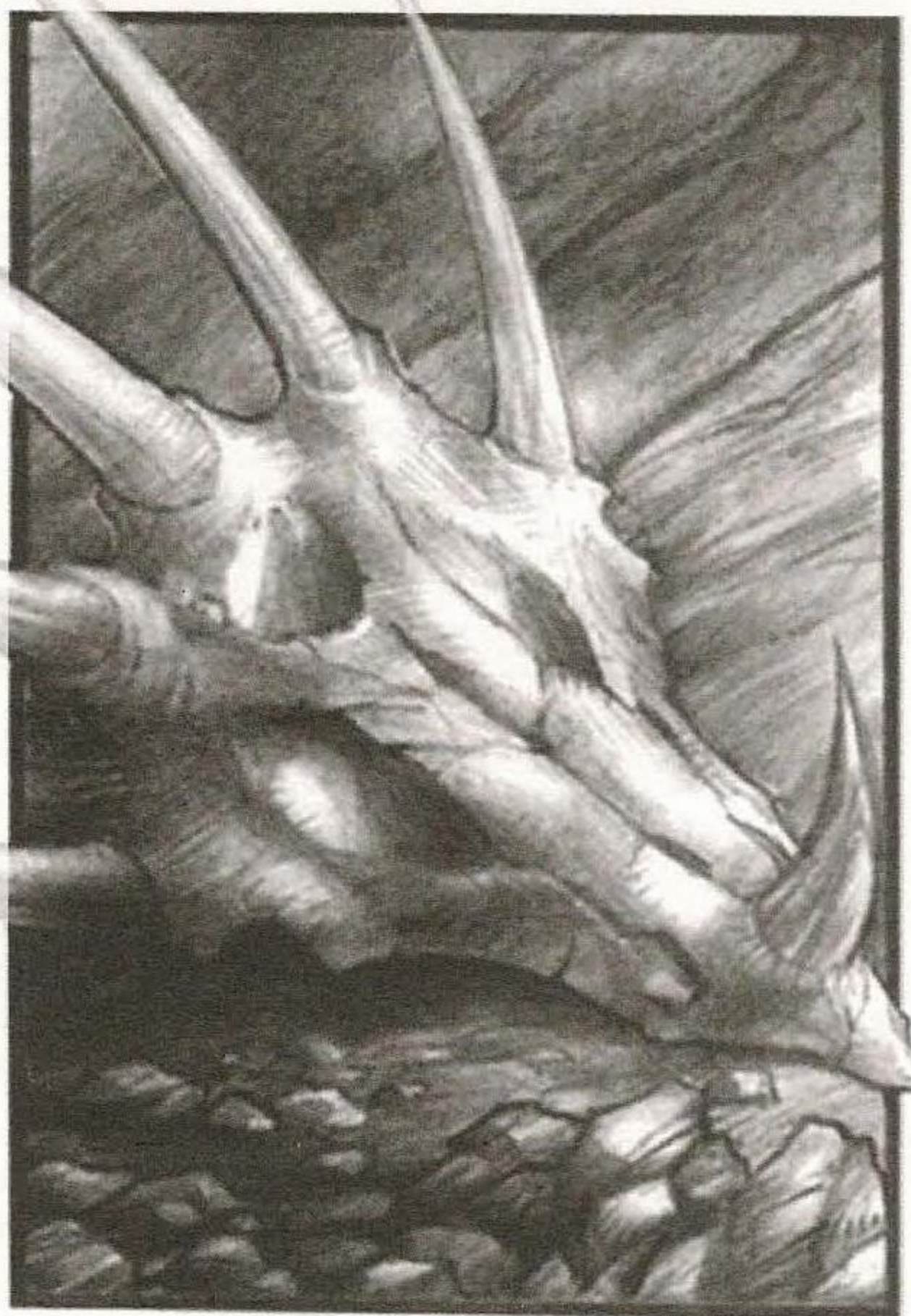
No leste da ilha a selva é interrompida por uma clareira, cujo centro é ocupado por um plácido lago de águas escuras. O lago atrai

todo tipo de animal velho e doente, o que faz com que a clareira seja conhecida como “cemitério de dinossauros”. Por todo o lugar, as gigantescas ossadas desses animais permanecem como uma lembrança sombria de que nem mesmo em Galrasia a vida pode existir sem a sombra da decadência.

A clareira é coberta por relva que alcança a cintura de um humano comum e por ossos dos mais variados tamanhos — de animais comuns a dinossauros colossais, cujos esqueletos formam grandes estruturas abertas. Eventualmente, criaturas vivas podem ser encontradas aqui, mas essas estarão em seus últimos momentos — todo animal que chega à clareira já está moribundo, e criaturas saudáveis instintivamente evitam o lugar.

São poucas as trilhas na selva que levam ao cemitério de dinossauros. O local é evitado pelas tribos sauróides, seja por respeito ou por praticidade, já que animais doentes e velhos não proporcionam uma boa refeição. Além disso, entre os theras há histórias sobre caçadores e mensageiros que cortaram caminho através do cemitério e nunca alcançaram seu destino, ou retornaram loucos e terrivelmente deformados.

Ossadas colossais: os restos das maiores feras de Galrasia ocupam boa parte do cemitério, e podem ser usadas por exploradores para se obter uma melhor visibilidade ou uma vantagem em combate. Um personagem pode subir numa ossada com um teste bem-sucedido de Escalar (CD 20), mas, devido ao desgaste dos ossos, há 10% de chance de que uma ossada que seja escalada desabe. Caso isso aconteça, qualquer personagem que esteja sobre ela deverá ser bem-



sucedido em um teste de Escalar (CD 25) para se agarrar em outra parte da ossada e evitar a queda. Um personagem que esteja sob a ossada sofrerá 3d6 pontos de dano, mas pode reduzir esse dano à metade com um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15).

Lagoa Escura: a lagoa no centro da clareira possui aproximadamente um quilômetro de diâmetro, e sua aparência de espelho negro e imóvel contrasta de maneira bizarra com o resto da ilha. A lagoa emana um efeito de *profanar*, que se estende por 30 metros a partir da sua margem. Dentro dessa área testes de Carisma para expulsar mortos-vivos sofrem uma penalidade de -6, e todos os mortos-vivos recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência. Esse efeito também é responsável por chamar animais moribundos, e por fazer com que muitos desses animais se ergam como mortos-vivos.

Uma criatura que mergulhe no lago deverá fazer um teste de Fortitude a cada rodada (CD 15 +1 por rodada); cada falha acarreta em um nível negativo. Os níveis negativos são recuperados à taxa de um por hora depois que a criatura sair do lago.

Encontros no Cemitério de Dinossauros

A cada hora, há 10% de chance de um encontro aleatório. Neste caso, role 1d20 na seguinte tabela:

1d20	Encontro
01-07	1d6+3 hienas atroz
08-10	1d4+1 vermes da carniça
11-13	Ossada corroída
14-18	1d6 esqueletos de megaraptor avançado
19-20	1d4+1 sombras e 1 sombra superior

Hienas atroz: veja o modelo criatura atroz em “Reis da Selva”.

Ossada corroída: eventualmente uma das ossadas sucumbe ao tempo e desaba. Trate isso como uma armadilha. ND 5; corpo-a-corpo: ossos gigantes +15 (6d6); afeta todas as criaturas numa área de 6m de lado; Procurar (CD 17).

Ganchos de Aventuras

- Karut, um batedor de uma tribo de antropossauros, deveria ter chegado a mais de uma semana, e os anciões da tribo suspeitam que ele possa ter sido tolo o suficiente para cortar caminho pelo cemitério. Os aventureiros devem resgatar Karut antes que ele se torne parte da paisagem!

- Nas últimas noites estranhos cânticos e murmúrios têm sido ouvido da clareira. Investigando, o grupo descobre que necromantes devotos de Tenebra ouviram sobre as propriedades do cemitério, e viajaram centenas de quilômetros para realizar nefastos rituais no lugar. Os heróis devem impedir que os cultistas usem o poder do Lago Negro para erguer terrores inomináveis.

- Após algumas semanas de seca, as águas da Lagoa Escura desceram o suficiente para revelar o topo de dois grandes pilares até então submersos. Será que algo se esconde sob as águas sombri-

as? A aura de morte do local tem como origem um templo submerso, ou ele é apenas a lembrança dos primeiros que sucumbiram à profanação da clareira?

A Floresta de Seda

O solo desta floresta é coberto por fios de seda branca e viscosa. À medida que vocês se embrenham na mata, a quantidade de seda aumenta, até que verdadeiras barreiras brancas se erguem entre as copas e os troncos das árvores, escurecendo a floresta e dificultando a passagem.

Nas profundezas da selva de Galrasia existe uma região conhecida pelos antropossauros como Floresta de Seda. O lugar tem esse nome porque suas árvores são cobertas por uma espécie de tecido branco, resistente porém maleável. Os theras usam esse tecido como matéria-prima para diversos utensílios e equipamentos, embora muitos deles não saibam a verdadeira origem da “seda”.

A Floresta de Seda é tão antiga quanto a ilha, e sua história está intimamente ligada a tragédia dos Eiradaan. Quando os guardiões de Lena foram expulsos de Vitalia, os animais de estimação de um deles — aranhas de diversas espécies — foram junto. Esse Eiradaan, chamado Tarantur, era tão fascinado pelos aracnídeos que, aos poucos, corrompeu os mesmos com o poder da maldição infligida a ele. Com isso, as aranhas — que já eram enormes por serem de Vitalia — se tornaram monstruosas e perversas.

Quando Tarantur percebeu isso, era tarde demais. As aranhas já haviam adquirido o gosto de sangue, e ele se tornou a primeira vítima delas. Com um último esforço, Tarantur lançou um feitiço, que aprisionou as criaturas. Essa prisão, mais tarde, se tornou a Floresta de Seda.

Um fato desconhecido por todos é que Tarantur não foi imediatamente morto pelas aranhas. Em vez disso, foi preso num casulo de teias, e teve seu sangue sugado aos poucos. Graças a sua vitalidade, Tarantur resistiu por séculos, mas, recentemente, sucumbiu. Com Tarantur morto, talvez o feitiço que mantém as aranhas presas perca seu poder...

Andando na teia: a Floresta de Seda não é um bom lugar para caminhar. Um personagem que entre num quadrado coberto de teia deve ser bem-sucedido num teste de Reflexos (CD 16) ou ficará enredado (-2 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade no valor de Destreza e deve fazer testes de Concentração para conjurar magias, contra CD 15 + o nível da magia) e preso no quadrado. Para se soltar, o personagem deve gastar uma ação de rodada completa e ser bem-sucedido num teste de Força (CD 20) ou de Arte da Fuga (CD 25). Mesmo que o personagem seja bem-sucedido no teste de resistência, entrar num quadrado coberto de teia conta como movimento difícil (isto é, o personagem deve gastar dois quadrados para entrar num quadrado coberto de teia).

Nas profundezas da Floresta de Seda, existem teias antigas e extremamente resistentes. A CD para não ficar preso nessas teias é 23, e a CD dos testes para se soltar aumenta em +5.

Roubando a teia: a teia que reveste a Floresta de Seda pode ser usada para criar diversos itens. Para recolher uma quantidade



de teia suficiente para construir um item Médio (uma armadura, uma corda de 15m, um par de botas...) um personagem deve gastar uma hora de trabalho e ser bem-sucedido num teste de Sobrevivência contra CD 22 e num teste de Ofícios (tecelagem) contra CD 15. Se o personagem for bem-sucedido nos dois testes, recolhe a teia. Caso falhe, pode tentar novamente gastando mais uma hora de trabalho. Naturalmente, enquanto mais tempo um personagem ficar na Floresta de Seda, maior a chance dele ser atacado pelas aranhas.

Encontros na Floresta de Seda

A cada hora, há 10% de chance de um encontro aleatório. Neste caso, role 1d20 na seguinte tabela:

1d20	Encontro
01-09	1d4+1 aranhas monstruosas Grandes
10-14	1d2 ettercap e 1d3+1 aranhas monstruosas Médias
15-17	Ninho de aranha
18-19	1d4+1 aranhas interplanares
20	1 aranha de Tarantur

Ninho de aranha: certas espécies de aranhas cavam buracos no chão, e cobrem suas entradas com teia. Quando é uma aranha gigante, a queda pode ser perigosa. Trate como uma armadilha de fosso. ND 5; Reflexos (CD 20) para evitar (5d6 de dano por queda, e o personagem fica preso; veja Andando na teia); Procurar (CD 25).

Aranha de Tarantur: aranha monstruosa Imensa meio-abissal.

Ganchos de Aventuras

- A Floresta de Seda é um ótimo obstáculo para exploradores em Galrasia, e se encaixa muito bem como parte do caminho para uma aventura maior. O grupo pode enfrentar algumas aranhas, e depois seguir seu caminho.

- O grupo pode ser contratado por um mercador excêntrico para conseguir a maior quantidade possível de seda. O pagamento é bom (100 PO por conjunto de teia), mas as aranhas não vão gostar nem um pouco de terem suas teias roubadas...

- Nos últimos meses, o ritmo de caçada das aranhas tem aumentado (talvez uma consequência da morte de Tarantur?). O grupo pode ser contratado para salvar alguém capturado pelas aranhas — elas mantêm suas vítimas vivas por um tempo, então sempre há esperança.

Antigo Refúgio Pirata

Numa praia de areias claras, cercada de rochedos verdejantes, há onze barcos ancorados. Os trapos escuros, único vestígio do que um dia foram velas, e a madeira podre, com mastros caídos e buracos nos cascos, indicam que as embarcações estão abandonadas há muito tempo.

Séculos atrás, numa parte da costa de Galrasia voltada à cidade de Malpetrin, existia um esconderijo pirata. Os bandidos não escolheram o lugar por acaso: além da localidade remota, o poder da

ilha curava qualquer pirata ferido em uma abordagem. Salvo um ou outro incidente com animais selvagens ou tribos de antropossauros, a base era um ótimo local para beber rum e descansar após um saque bem sucedido. Naturalmente, isso não durou.

Os piratas eventualmente faziam incursões no interior de Galrasia, em busca de riquezas naturais. Encontraram ruínas Eiradaan — e, segundo a lenda, um tesouro incrivelmente valioso lá. Ninguém sabe exatamente o que era, mas foi algo que despertou a cobiça de todos. Logo, um motim se iniciou, e grande parte do bando foi dizimada. Os sobreviventes consideraram o tesouro amaldiçoado e partiram, deixando-o para trás.

Boatos sobre o esconderijo se espalharam, mas nenhum aventureiro que partiu para resgatar as riquezas voltou. Com o tempo, a história se tornou lenda, e hoje em dia nenhum marujo de respeito acredita nela. Na própria ilha, os ventos e as ondas destruíram as frágeis estruturas piratas. Mas os barcos deixados para trás, assim como o próprio tesouro que começou a história, permanecem, indiferentes ao fato de acreditarem nele ou não.

A verdade é que, de tudo que os piratas saquearam, apenas um item era amaldiçoado. Tão grande era seu poder, no entanto, que manteve os bandidos presos nos barcos. Mantidos em uma condição de semi-vida pelas energias de Galrasia, e dominados pela ganância, os piratas hoje assombram os navios, matando qualquer um que tente roubar seu tesouro.

Barcos apodrecidos: os navios ancorados na praia foram afetados pelo tempo, seus conveses cobertos de lixo, detritos e rachaduras. Entrar em um quadrado coberto de entulhos conta como movimento difícil. Mesmo que o personagem ande por quadrados que não estejam cobertos de entulhos, deverá ser bem-sucedido num teste de Equilíbrio (CD 10) se quiser correr ou fazer uma Investida, devido à precariedade do piso. Falha significa que o personagem gasta sua ação, mas não consegue andar. Falha por 5 ou mais resulta em queda.

Os mortos-vivos estão acostumados com a podridão dos conveses, e não sofrem nenhuma penalidade de movimentação aqui. Além disso, podem atacar os personagens através das paredes ou do chão. Um personagem deve ser bem-sucedido num teste resistido de Ouvir contra Furtividade para perceber um morto-vivo se aproximando pelo outro lado de uma parede ou pelo piso inferior. Caso falhe, ficará surpreso durante o primeiro ataque do monstro. Um morto-vivo que ataque assim recebe os benefícios de cobertura (+4 na CA e +2 nos testes de Reflexos).

Ladrão que rouba ladrão...: um personagem que gaste uma hora vasculhando um navio pode fazer um teste de Procurar. O resultado do teste indica o nível de tesouro que o personagem encontrou; use o *Livro de Regras Básicas II* para gerar os tesouros.

Teste de Procurar	Tesouro
14 ou menos	Nenhum
15-19	Tesouro de 5º nível
20-24	Tesouro de 7º nível
25-29	Tesouro de 10º nível
30 ou mais	Tesouro de 13º nível

Usar habilidades específicas (como conjurar *detectar magia*) concede um bônus de +2 a +4 no teste, de acordo com o mestre. Quanto mais tempo os personagens ficarem vasculhando os barcos, maior a chance de serem atacados pelos mortos-vivos — veja Encontros, a seguir. Além disso, sempre que um personagem encontra qualquer tipo de tesouro, mortos-vivos surgem imediatamente (role na tabela de encontros para determinar qual tipo). Eles farão de tudo para impedir que os personagens os roubem de suas riquezas.

Cada embarcação tem 1d6–1 “tesouros”. Sempre que um personagem encontrar um tesouro, há 10% de chance de que a *capa da cobiça* (veja a seguir) esteja incluída.

Capa da cobiça: dentre os vários tesouros saqueados pelos piratas, apenas esta capa verde coberta de filetes de prata e esmeraldas estava realmente amaldiçoada. Usado como veste sagrada pelos Eiradaan de Vitalia, o item foi corrompido quando eles foram expulsos. O usuário da *capa da cobiça* recebe cura acelerada 5, um bônus de +6 no Carisma e um bônus de +1 no nível de conjurador para suas magias divinas, mas se torna vítima da cobiça alheia.

Uma pessoa que veja a capa sendo usada por alguém deve fazer um teste de Vontade a cada dia (CD 15 + 1 por dia além do primeiro) que ficar em contato com o dono do item. Uma pessoa que falhe em um teste de Vontade sentirá inveja do dono da capa. Uma pessoa que falhe em dois testes tentará adquirir o item, seja através de compra ou roubo. Por fim, se a pessoa falhar em três testes, tentará conseguir a capa usando qualquer meio necessário — incluindo assassinato. A vontade de adquirir a capa pode ser eliminada apenas por uma magia *remover maldição*, *desejo* ou *milagre*.

Transmutação (forte); ND 18º; Peso 1 kg.

Encontros no Antigo Refúgio Pirata

A cada hora, há 10% de chance de um encontro aleatório. Neste caso, role 1d20 na seguinte tabela:

1d20	Encontro
01-08	1d4 piratas afogados
09-15	Escombros perigosos
16-18	1d4+1 aparições
19-20	2d6 piratas afogados e 1 capitão afogado

Pirata afogado: use as estatísticas de um inumano. Um capitão é um inumano com o modelo criatura abissal.

Escombros perigosos: andar nos navios abandonados é arriscado. Trate as partes mais apodrecidas dos conveses como uma armadilha. ND 4; Reflexos (CD 20) para evitar (2d6 de dano por queda, mais lasca de madeira afiada: corpo-a-corpo +10, dano 1d6+4); Procurar (CD 23). Um personagem que caia através do convés deve nadar de volta à praia (Natação contra CD 15).

Ganchos de Aventuras

- Um marujo desdentado e grisalho conta a lenda do refúgio pirata, e diz saber a localização da praia. Ele não tem mais idade para

navegar, mas oferece a informação em troca de uma parte do ouro para si. Caso os heróis considerem a história uma baboseira, o velho mostra uma moeda antiga, da época dos piratas desaparecidos...

- Os heróis estão presos na ilha, após um naufrágio, quando encontram os barcos abandonados. Não é difícil perceber que, juntando peças de cada navio, é possível construir algo capaz de navegar no oceano pelo tempo suficiente para voltar à civilização. Mas, para isso, será preciso dar cabo dos antigos tripulantes...

- Um nobre contrata o grupo para encontrar a lendária capa dos Eiradaan. Ele fornece um navio, uma tripulação e um mapa. O que o nobre não sabe é que a capa é amaldiçoada... Os personagens sofrerão o mesmo destino dos piratas, lutando entre si e a tripulação, ou conseguirão sobreviver ao poder da ganância?

A Torre da Morte

Com 300 metros de altura, e feita de pedra enegrecida, a torre é uma visão imponente — perto dela, até os dinossauros da ilha são pequenos. Ao redor do edifício a vegetação é bela e frondosa, mas, de sua base, nascem oito enormes prolongamentos, com a aparência de patas de aranha. Isso faz com que a gigantesca construção tenha uma aparência ao mesmo tempo natural e estranha.

Encravada no centro de Galrasia há uma grande construção, que esconde os segredos da ilha. Conhecido pelos nativos como a Torre da Morte, e evitado por eles a todo o custo, o lugar é uma das principais fontes de energia vital de Galrasia, mas também exala uma poderosa aura de corrupção e horror.

Medindo 300 metros de altura, a torre pode ser vista de vários pontos da ilha, e não raro trás pesadelos e temores àqueles que a observam por muito tempo. No entanto, ao contrário do que se imagina, a origem do lugar não é nada sinistra.

Criada por Lena para servir de abrigo a Galron, a então chamada Torre da Vida ficava no centro da cidadela Eiradaan, e era uma belíssima construção que mesclava prata e mármore à madeira de uma antiga árvore, que servia como esqueleto do edifício. Essa árvore milenar dava a torre sua característica mais impressionante — ela era *viva*, e se expandia com o passar dos anos.

Após incontáveis séculos de comunhão diária com Galron, Odessa e os outros Eiradaan, a Torre da Vida desenvolveu um vínculo com seus habitantes, e começou a responder a seus desejos. Por isso, quando o Príncipe da Vida se voltou contra Lena, a construção se tornou sombria e maligna, tal qual seu principal habitante.

Ao longo dos séculos, a crueldade adquirida pela árvore anciã fez com que murchasse e secasse. Nem mesmo a energia vital de Galrasia foi suficiente para fazê-la florescer de novo. Hoje, apenas suas oito grandes raízes podem ser vistas do exterior, enegrecidas e espinhosas, horríveis a ponto de serem confundidas com as patas de uma aranha.

Apesar disso, por ser o maior e mais antigo ser vivo transportado de Vitalia para Arton, a árvore milenar ainda emite grandes pulsos de energia vital, que logo absorve em uma desesperada e contínua tentativa de retomar seu antigo aspecto. É por isso que, apesar de sua aura de corrupção e morte, ao redor da torre cresce a mais bela vegetação da ilha.

Vinte e cinco dos andares da torre são trespassados pela árvore anciã. Esses andares abrigam bibliotecas, laboratórios e prisões com os mais diversos tipos de criaturas da ilha, e são habitados pelos Eiradaan que se mantiveram leais a Galron, pelas criações corrompidas do Príncipe da Vida e pelos seus servos de outros planos.

No 25º andar há uma grande porta de madeira maciça. Protegida por um selo mágico criado por Wynna, essa porta fecha a escadaria para os últimos cinco andares — os andares onde Galron está aprisionado.

O selo mágico torna a porta indestrutível por qualquer força ou feitiço mortal, e também se estende para todos os planos, de modo que nem mesmo magias como *porta dimensional* ou *teletransporte* podem atravessá-lo. Em tese, apenas um deus do Panteão poderia quebrar a barreira, mas se especula que, dentre os vários segredos de Galrasia, estaria uma maneira de atravessar o selo.

Caso alguém acesse a barreira mágica, Galron saberá automaticamente. Os andares do 26º ao 29º são tomados pelos aposentos do príncipe exilado, e possuem janelas esfumaçadas que impedem a visão de alguém do exterior. As janelas são protegidas pelo mesmo selo que protege a porta do 25º andar.

No 30º andar fica o laboratório de Galron. Além de diversos tomos arcanos, há espelhos mágicos que permitem que o príncipe observe toda a ilha, como a magia *vidência* (teste de Vontade contra CD 23 para perceber que está sendo observado). Galron passa a maior parte de seu tempo no laboratório, pensando em maneiras de quebrar o selo mágico e ganhar sua liberdade.

Apesar de ser sua prisão, o senhor dos Eiradaan possui um poderoso elo com a Torre da Morte, e é capaz de acessar seu reservatório de energia vital. Por isso, Galron recebe cura acelerada 20 e os benefícios da magia *sexto sentido* enquanto estiver dentro da construção.

Para mais informações sobre Galron, consulte suas estatísticas de jogo em “Reis da Selva”.

Invadindo a torre: um grupo que entre na torre abertamente será atacado por um pequeno exército — diversos Eiradaan, theras escravizados, feras de Galrasia controladas por magia, monstros invocados... O mestre deve construir um encontro de NE 18 para enfrentar o grupo nos 10 primeiros andares, um encontro de NE 20 para os andares de 11 a 20 e um encontro de NE 22 para os andares de 21 a 25, usando as criaturas da tabela de encontros, a seguir. Apenas um bando de heróis realmente poderosos pode invadir a Torre da Morte à força!

Uma escolha mais sábia seria entrar furtivamente. Se o grupo fizer isso, o mestre deve exigir uma sequência de testes de Furtividade contra CD igual a 15 + o andar da torre (os andares mais elevados são mais protegidos). A cada três sucessos o grupo avança um andar. Se o grupo acumular três falhas em um mesmo andar, haverá um encontro (role na tabela a seguir). Se o mestre quiser, pode exigir testes de outras perícias para o avanço. Por exemplo, em determinado andar o mestre poderia exigir testes de Abrir Fechaduras (para arrombar algumas portas), de Conhecimento (arcano) (para reconhecer runas que mostram o caminho) e de Escalar (para atravessar escombros que trancaram a passagem). Quando o grupo conseguir um sucesso em cada teste, avança um andar; para cada três falhas que somar antes disso, um encontro acontece.

Tesouros Eiradaan: a Torre da Morte era o centro da cidadela Eiradaan, e ainda hoje mantém uma quantidade enorme do tesouro desse povo. Um personagem que gaste uma hora vasculhando a construção pode fazer um teste de Procurar (CD 25). Se o teste for bem-sucedido, o personagem encontra um tesouro, que depende do andar da torre no qual ele está: tesouros de nível 11 para os 10 primeiros andares, tesouros de nível 13 para os andares de 11 a 20 e tesouros de nível 15 para os andares de 21 a 25. Use o *Livro de Regras Básicas II* para gerar os tesouros. Se o mestre quiser, pode não rolar na coluna “Moedas” em troca de rolar duas vezes na coluna “Itens”, para representar a grande quantidade de relíquias mágicas na torre. Há um tesouro por andar. Naturalmente, quanto mais tempo os personagens ficarem procurando na torre, maior a chance de serem atacados pelos seus habitantes.

Encontros na Torre da Morte

A cada hora, há 10% de chance de um encontro aleatório. Neste caso, role 1d20 nas seguintes tabelas:

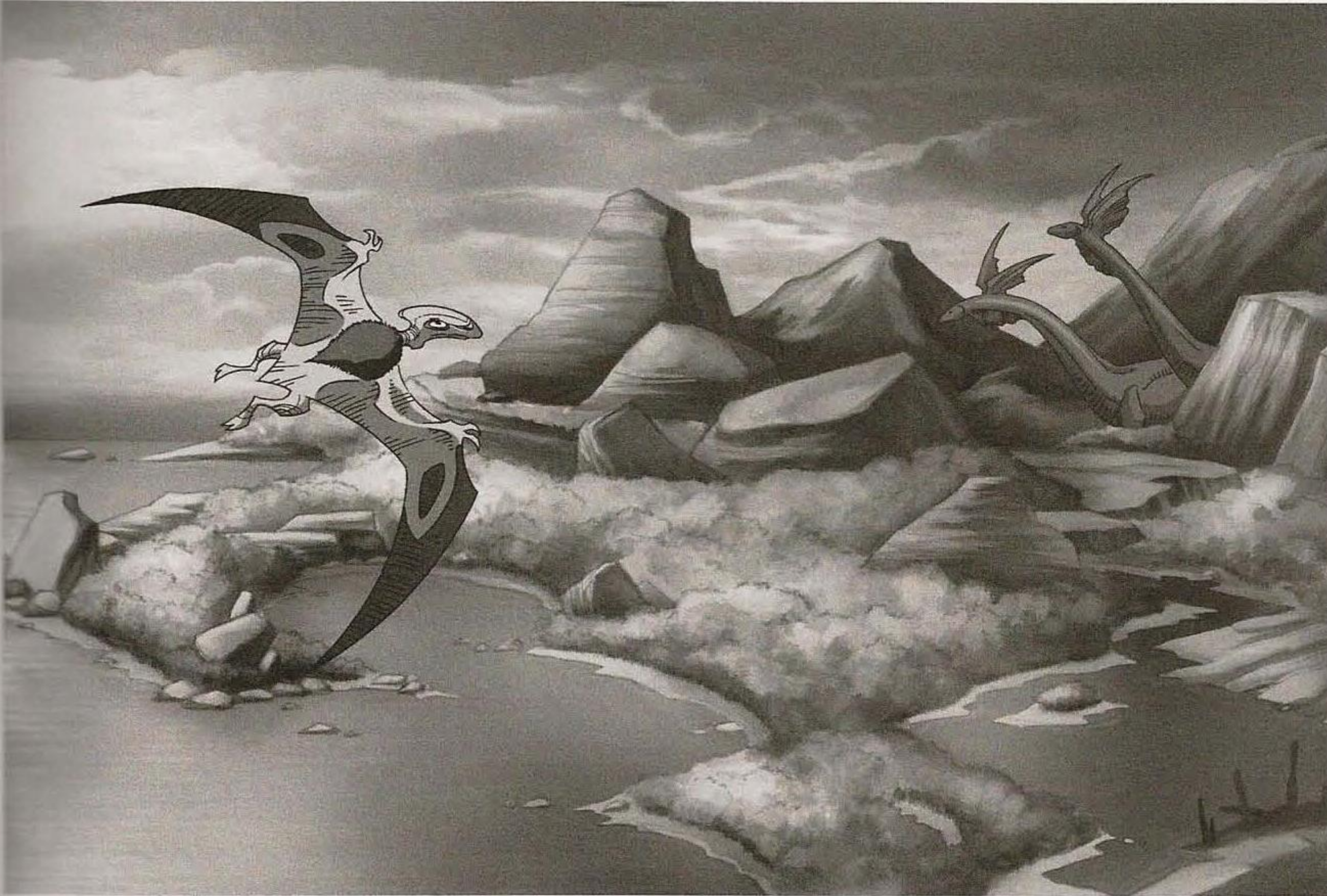
Andares 1 a 10	
1d20	Encontro
01-06	2d4 dragoas-caçadoras bárbaras de 6º nível
07-12	1d4 Eiradaan druidas de 8º nível
13-18	Armadilha de <i>cuvo de força</i> e <i>invocar criaturas</i>
19-20	1 criohidra de 12 cabeças

Andares 11 a 20	
1d20	Encontro
01-06	2 tigres-fantasma
07-12	1 tiranossauro atroz
13-16	Magia da árvore milenar
17-20	1d3+1 diabos barbados

Andares 21 a 25	
1d20	Encontro
01-08	2 besouros do óleo
09-16	1d3+1 golens de ferro
17-18	1 dragão verde antigo
19-20	1 Eiradaan druida de 16º nível

Armadilha de cuvo de força e invocar criaturas: veja a descrição desta armadilha no *Livro de Regras Básicas II*.

Magia da árvore milenar: a própria árvore que é o centro da torre tenta impedir o avanço do grupo. Caso este encontro ocorra, os heróis são atingidos por uma magia *tempestade de fogo* (NC 20, Reflexos CD 27) e *tempestade glacial* (NC 20, Reflexos CD 24). Um conjurador bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 21) pode tentar usar *dissipar magia* para anulá-las. Não há outra forma de evitar o ataque.







Parte 2

Selvagens!

Raças

Galrasia é uma terra infestada por lagartos-trovão, monstros sauróides de tamanhos variados — alguns menores que galinhas, outros maiores que castelos. Muitos são parecidos com dragões, mas sem seu intelecto ou poder mágico. São feras primitivas, selvagens, bestialidade e violência em sua forma mais pura.

Entre eles havia o pequeno *troodon*, o mais inteligente dos lagartos-trovão. Andava sobre duas patas, manuseava ferramentas toscas com as garras dianteiras e caminhava pelas árvores como um macaco. E assim, após milhares de anos, o *troodon* se transformou em algo diferente...

Os sábios de Arton os chamam de *antropossauros*, descendentes dos seres gigantes conhecidos no meio acadêmico como *dinossauros*. Aventureiros dizem povos-trovão. E eles mesmos se chamam de *thera-psidah*, ou apenas *thera*.

Os *thera* lembram outras raças humanóides, com cabeça, tronco, dois braços, duas pernas. Alguns têm couro liso e macio, outros são couraçados. Quase todos podem regenerar partes perdidas — mesmo quando afastados da energia vital de Galrasia.

Thera-psidah possuem mais características de mamífero que de réptil. Não são especialmente vulneráveis ao frio, nem nadadores tão habilidosos, e magias e outros poderes que afetem apenas répteis não têm efeito neles. Sua longevidade varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, mas predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Os povos-trovão são selvagens e tribais. Usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem algumas tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas.

Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos, como as caçadoras, os *thera* masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie.

Dragoas-Caçadoras

As caçadoras (também conhecidas como dragoas-caçadoras) estão entre as raças mais agressivas de Galrasia. Poderosas e temidas pelos outros *thera*, foram durante incontáveis séculos as maiores predadoras da ilha, temidas até mesmo pelos mais colossais lagartos-trovão. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças *thera* como escravos — não para trabalhos forçados, mas simplesmente como vítimas de sadismo.

Até recentemente, estudiosos acreditavam que as caçadoras eram literalmente as rainhas de Galrasia, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem ser caça de ninguém. Durante os poucos encontros amistosos com expedições do Reinado, as próprias caçadoras sustentam essa história (e são pouco tolerantes com aqueles que duvidam...). Tamanho é seu poder de convicção (e intimidação) que sua divindade local, a Divina Serpente, foi erroneamente considerada uma deusa maior em muitos círculos durante longos anos.

Hoje, no entanto, sabe-se que a verdade é diferente.

As caçadoras *não* dominam Galrasia. Pelo menos, não como sempre fizeram. Embora lutem e matem para manter esse segredo que consideram vergonhoso, as “rainhas” há muito perderam seu trono.

A verdade foi revelada apenas em tempos recentes, após uma trágica expedição conduzida por Dulcine Longbow, ex-líder da Guilda dos Exploradores de Gorendill. Embora sua natureza não seja ainda totalmente conhecida, havia em Galrasia uma ameaça sobrenatural adormecida. Um horror que repousava em ruínas antigas, abraçadas pela selva. Lugares evitados pelos povos *thera* — evitados até pelas feras, avisadas por seus instintos de sobrevivência.

Não se sabe ainda como ou porque, mas o antigo horror adormecido despertou. E nada voltou a ser como antes.

As caçadoras preferem morrer a revelar — ou admitir — a existência de qualquer criatura superior a elas. Orgulhosas, fingem esconder-se em suas árvores gigantes para emboscar presas, quando de fato escondem-se de algo pior. A verdade que cada vez mais aventureiros vêm descortinando, é que as caçadoras estão *aterrorizadas*. Pela primeira vez desde sua criação, elas são *a caça*.

Sua própria raça está enlouquecendo. Algumas não aceitam a existência do predador — bloqueiam suas memórias assim como também fazemos, diante de uma aversão insuportável. Outras vivem em profunda neurose e paranóia, ainda mais agressivas que o normal. Apenas as mais corajosas e determinadas entendem que existe *algo*, entendem que um grande horror precisa ser destruído a qualquer custo, mesmo que não conheçam plenamente a natureza desse mal.

Personalidade: arrogância, orgulho e confiança encarnadas, as caçadoras acreditam (ou *fingem* acreditar) ser supremas entre as feras, o que tem sido verdade durante milênios. São psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Exatamente por essa razão, não conseguem tolerar a aparição de um predador mais poderoso.

Caçadoras adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras *thera* (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em suas aldeias no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas). Como acontece com lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

Mesmo aquelas que aprendem a conviver com outras raças ou povos (façanha nem um pouco simples) ainda exigem ser reconhecidas como guerreiras valorosas. Aqueles que recusam, na melhor das hipóteses, não são aceitos como colegas.

Descrição Física: caçadoras são baixas e esguias, medindo cerca de 1,60m e pesando não mais que 60kg. Seu couro liso varia entre cores marrons e avermelhadas, muitas vezes com um tom

brilhante semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e luminosos, com as pupilas verticais, lembrando olhos de leoa ou serpente. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina e escamada quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotes e outras vestimentas curtas, que não interfiram com sua movimentação. Adornos são muito valorizados, principalmente quando feitos a partir dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armaduras e armas, apenas consideradas de valor quando feitas com carapaças, couro ou ossos de inimigos abatidos.

Por motivos desconhecidos, os machos da espécie são raros a ponto de sua própria aparência ser quase desconhecida. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se xamãs ou druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas “protetoras” em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Relações: por sua atitude arrogante e tradições escravistas, as caçadoras são evitadas e temidas por todos os outros antropossauros. Mesmo agora, quando uma aliança entre os povos-trovão poderia trazer esperança contra o horror antigo, as caçadoras são orgulhosas demais para abandonar a antiga postura dominante e reconhecer que precisam de ajuda. Apenas o diplomata mais habilidoso (ou a submissão mais sincera) pode ser bem-sucedido em negociar com estas feras de duas pernas.

Tendência: predadoras guiadas por instintos, as caçadoras prezam por sua liberdade (mesmo quando estão sempre tentando tirá-la dos outros) e cultivam uma crueldade natural, um prazer sádico pelo sofrimento alheio. Estes são traços de criaturas Caóticas e Malignas. No entanto, algumas caçadoras — ou até tribos inteiras — podem inclinar-se a não apenas maltratar os fracos, mas também protegê-los.

A presença de um predador mais perigoso vem perturbando não apenas o equilíbrio natural da ilha, mas também a psicologia dos povos-trovão. Por essa razão, não é raro encontrar caçadoras desgarradas de suas tribos, fugitivas ou banidas. Por seu “comportamento anormal”, estas párias podem adotar qualquer tendência.

Terras das Caçadoras: as caçadoras habitam vilas sobre as árvores gigantes de Galrasia, a centenas de metros do solo. Grandes tablados de madeira abrigam cabanas semi-esféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de corda com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos *thera*) conectam a vila com o solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros.

A maior parte das vilas das caçadoras fica na região central da ilha, a algumas horas de caminhada da temível Torre da Morte.

Religião: a divindade principal das caçadoras é a Divina Serpente — não uma deusa verdadeira, mas uma criatura extraplanar elemental do fogo. As caçadoras não oram ou pedem graças à sua deusa, como outros povos fariam; elas acreditam que a Serpente vive em uma caverna em chamas, no interior de seus próprios corações. Cada tribo tem ocasiões e rituais próprios para visitar esse semi-plano e comungar com a deusa.



Durante longos anos acreditou-se que a Divina Serpente fazia parte do seletivo grupo de deuses maiores que compõem o Panteão. Mas, com a crescente influência dos minotauros de Tapista sobre o Reinado, Tauron foi revelado como o verdadeiro Deus da Força e Coragem. Até hoje ainda existe controvérsia sobre como a Serpente ocupava essa posição; seria uma impostora, ou apenas um aspecto feminino do deus minotauro?

Seja como for, devotos da Serpente recebem os mesmos poderes concedidos — e estão presos às mesmas obrigações e restrições — reservados aos servos de Tauron; o forte deve dominar o fraco, e o fraco deve prestar reverência ao forte.

Idioma: as caçadoras falam seu próprio dialeto do Thera-go, um idioma simples e gutural, baseado em um número reduzido de fonemas cujo significado depende de gestos manuais, ou mesmo postura corporal. Idiomas baseados em sinais são comuns entre povos primitivos, que não tenham ainda um aparelho vocal desenvolvido. Por sua simplicidade, todos os povos-trovão dominam essa linguagem, embora cada raça tenha seu dialeto próprio. Caçadoras aprendem outros idiomas com grande dificuldade.

Nomes: caçadoras usam nomes curtos, simples e pouco variados, com muitas vogais abertas, adequados ao sistema vocal primitivo da espécie. O nome é recebido quando a caçadora abate sua primeira caça e torna-se adulta; antes disso, é chamada simplesmente de “filhote”.

Nomes Masculinos: Deno, Rano, Kelo, Nore, Gano, Taimo, Sino, Kanor, Klun, Mailo.

Nomes Femininos: Raisa, Dana, Tura, Lana, Gani, Mali, Tama, Kala, Naira, Maila.

Aventureiras: uma caçadora vive em constante necessidade de demonstrar força e coragem, seja para manter uma posição confortável na hierarquia da tribo, ou para satisfazer a Serpente em seu peito.

Não é raro que abandonem a aldeia para enfrentar desafios pessoais, especialmente confrontos com monstros e a conquista de troféus de caça. Tais jornadas podem durar longos anos. Nessas ocasiões, é possível que conheçam grupos de aventureiros e aceitem lutar ao seu lado — embora sua arrogância seja muitas vezes difícil de tolerar.

Traços Raciais

- +2 Destreza, -2 Inteligência. As caçadoras são mortalmente ágeis e rápidas, mas possuem uma mentalidade simples, movida por instintos.
- Tipo: Humanóide Monstruoso.
- Tamanho Médio: como criaturas médias, caçadoras não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.
- Deslocamento básico 9m em terra, ou 6m em escalada. Escalar sempre é uma perícia de classe, a caçadora recebe +8 nesta perícia, e pode escolher 10 em qualquer situação.
- Visão na Penumbra: caçadoras enxergam duas vezes melhor que os humanos em condições de iluminação precária.
- Armas naturais: 2 garras (1d4 cada, + modificador de Força) e mordida (1d6 + metade do modificador de Força).
- Caçadoras recebem Regeneração como um talento adicional.
- +2 em testes de Sobrevivência. As caçadoras têm aptidão natural para a vida na selva.
- +4 em testes de Usar Cordas. A imobilização de vítimas com cordas é praticada como arte pelas caçadoras.
- Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia). Idiomas adicionais: Comum, Ígneo, Silvestre.
- Classe Favorecida: Bárbaro. A fúria e primitivismo são inerentes ao modo de vida das caçadoras.

Dragões-de-Chifres

Os dragões-de-chifres — ou *ceratops*, como são chamados pelos estudiosos — são os maiores e mais fortes entre os povos-trovão. Descendem de imensos quadrúpedes herbívoros com cabeças blindadas e repletas de chifres. Como a maioria dos animais de pasto, um destes animais nunca se afasta do chão durante toda a vida — na verdade, nunca se afastaram do chão em milhões de anos! Seu mundo é bidimensional, sem noções como “acima”, “abaixo”, “subir” ou “descer”.

Os dragões-de-chifres herdaram essa limitação. Seu mundo é absolutamente plano, ao nível do chão. Um deles nunca será capaz de, voluntariamente, escalar qualquer coisa superior à sua própria

altura. Mesmo sob ameaça eles não poderiam fazê-lo — sua mente simplesmente não consegue aceitar. Até simples degraus são obstáculos difíceis. O céu e as profundezas são lugares para serem olhados, nunca visitados.

Dragões-de-chifres preferem armas como clavas, lanças e outras que façam bom uso de sua imensa força. Por sua baixa destreza, rejeitam flechas, arpões e outras armas de arremesso ou projéteis.

Personalidade: embora herbívoros, os representantes masculinos da espécie são guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos — pois a função principal dos machos na aldeia é protegê-la. Na maioria dos casos, a simples aparência dos guerreiros basta para desencorajar qualquer agressor.

Os machos gastam boa parte do tempo exibindo uma postura agressiva para o mundo ao redor. Procuram clareiras, praias ou outros locais abertos próximos à aldeia, e entregam-se a espalhafatosos duelos. Às vezes lutam com armas, mas preferem usar os próprios chifres — as cabeçadas entre dois adultos podem ser ouvidas a quilômetros. Praticamente todas as criaturas de Galrasia reconhecem esse som como um aviso, que significa “afastem-se, ou serão esmagados”.

As fêmeas da espécie são dóceis e submissas. São responsáveis pela colheita de folhagens, frutas e raízes para o sustento da aldeia. Também fabricam ferramentas, armas, peças de cerâmica e outros utensílios. Sempre buscam segurança para si mesmas e suas crianças, confiando na proteção dos machos para enfrentar os predadores — e sem



já se importar com a dominação masculina. Esse conformismo feminino vem do temperamento um tanto “bovino” da espécie.

Cada macho tem entre suas esposas uma “favorita”, que pode conservar essa posição por muitos meses — ou perdê-la em uma semana. Existe certa competição entre as esposas pelo cobiçado título, mas as rivalidades terminam aí; fêmeas de um mesmo harém tratam-se como amigas queridas, ou irmãs (muitas vezes elas *são* mesmo irmãs).

O papel de xamã é quase sempre exercido por uma fêmea — na maioria das vezes, uma das esposas do chefe. Não há uma “curandeira oficial”. Na prática, a cura dos doentes costuma ser exercida pelas fêmeas mais velhas.

Descrição Física: dragões-de-chifres estão entre os maiores e mais fortes *thera*. Podem medir até três metros e pesar quase quatrocentos quilos. São robustos, pesados, de aspecto sólido e pouco ágil. Apresentam pescoço musculoso e uma cabeçorra maciça, protegida por um escudo de osso. O couro vai do branco ao castanho-escuro, passando pelo rosa-alaranjado, cinza, e às vezes malhado. Em muitas subespécies o escudo de osso pode apresentar cores vivas e desenhos intrincados. A cauda é longa e musculosa, sendo usada às vezes como arma.

Seu traço físico mais marcante, claro, é a presença de cornos. O tamanho e quantidade podem variar — um, dois, três, cinco, sete... algumas subespécies chegam a ter chifres espalhados pelo corpo todo, como espinhos. Os chifres podem ser lisos e ósseos, ou então anelados, como chifres de carneiro. Muitas vezes esses anéis servem para diferenciar machos e fêmeas, e/ou para calcular a idade.

Como outros *thera*, os dragões-de-chifres nascem quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Começam a caminhar nas pernas traseiras aos dez anos e atingem a maturidade perto dos quatorze anos, quando os chifres estão crescidos. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas “mães”, às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Os ceratops machos sempre procuram parecer mais intimidadores, e guerreiros muitas vezes usam ornamentos em seus chifres. Já as fêmeas, pelo outro lado, podem tê-los serrados para acentuar a docilidade. Pinturas corporais também exercem papel importante.

Relações: dragões-de-chifres são desconfiados, agressivos e territoriais. Mesmo as fêmeas, quando acuadas, podem ser violentas. A raça evita outros povos inteligentes — qualquer forasteiro em seu território é prontamente considerado um invasor e atacado.

Mas não é impossível ter contato amistoso com estas criaturas. Como qualquer explorador logo percebe, este povo-trovão é *muito* parecido com outra raça comum no Reinado — os minotauros de Tapista. Membros da raça de Tauron, ou pessoas habituadas a lidar com eles (particularmente os anões), costumam ser bem-sucedidos em dialogar com os dragões-de-chifres.

Tendência: a cabeça-dura desta raça não é apenas literal. Ceratops quase nunca mudam de idéia, quase nunca desviam de seu comportamento padrão. Embora uma criatura que siga seus instintos seja normalmente considerada caótica, os dragões-de-chifres

são rígidos e rigorosos. Para eles é difícil inventar, improvisar ou criar. Dizem que eles são incapazes de mentir; não por honestidade, mas porque *não sabem* fazê-lo.

O típico ceratops é Leal e Neutro. Aqueles muito distantes desta tendência muitas vezes são considerados insanos, e expulsos da tribo. Na prática, isso quer dizer que um aventureiro desta raça pode pertencer a qualquer tendência.

Terras dos Dragões-de-Chifres: suas aldeias são construídas em clareiras ou praias, perto de florestas. Suas casas são de alvenaria, redondas, com telhados de palha. A proximidade de um rio ou lago também é desejada pela tribo.

O chefe da tribo é escolhido entre aqueles mais capazes de intimidar os predadores e manter a aldeia segura. Isso quase sempre significa o macho mais forte. Embora os dragões-de-chifres escolham seu líder pela força, eles mostram respeito pela sabedoria de seus idosos.

Eles não conhecem a agricultura, vivendo apenas da colheita. Grupos de fêmeas acompanhadas por guardas armados percorrem a floresta em busca de folhas, frutas, raízes e qualquer vegetação comestível. As fêmeas são cuidadosas na coleta, poupando brotos muito novos. Assim evitam esgotar os recursos naturais da região onde vivem. Mesmo assim, o consumo vegetal de uma aldeia inteira é grande — muitas vezes os grupos de colheita precisam vagar por lugares distantes, correndo maiores riscos. Em casos extremos, toda a aldeia muda para lugares mais férteis. Não é raro que uma mesma tribo tenha duas ou três aldeias em regiões diferentes, migrando de uma para outra de tempos em tempos.

Herbívoros, os dragões-de-chifres não dependem de carne para sobreviver — mas mesmo assim caçam animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. A presença de qualquer predador na região também atrai grupos de caça. O olfato apurado da espécie permite perceber quando existe algum animal perigoso nas redondezas.

Religião: o respeito e temor pelas alturas exerce influência sobre suas crenças. Os ceratops adoram Azgher, o Deus-Sol, chamado por eles “Pai-de-Tudo”. De acordo com sua mitologia, o Pai representa um criador onipotente, seu eterno protetor; as estrelas são esposas de seu harém infinito, e a lua é sua favorita.

A raça também venera Broeau, um aspecto de Tauron. Ele concede força aos guerreiros que carregam seu símbolo característico — um pedaço de chifre coberto de couro. Broeau é retratado como um gigantesco dragão-de-chifres, coberto de espinhos e com seis braços armados. Outros deuses relevantes são Ollgrmnia, a deusa mãe-natureza (um aspecto de Allihanna); e Paddah, deus menor das florestas.

Por temerem a escuridão (e os predadores que ela traz), os dragões-de-chifres amaldiçoam Tenebra.

Idioma: falam seu dialeto próprio do Thera-go, com palavras simples e curtas, enriquecido com movimentos de cabeça. Todos os povos-trovão dominam a linguagem, e têm dificuldade para aprender outros idiomas.

Nomes: como outros povos primitivos, os ceratops não usam sobrenomes. Muitos identificam-se com seu nome, a vila de origem

e, para fêmeas, o nome do esposo. Algo como “Jharé, da vila Lusala, esposa de Eeaitto”.

Nomes Masculinos: Afàrl (madeira dura), Akaod (machado), Chkalo (aprendizado), Dreapoj (vitória), Kajelani (o mais forte), Maelcro (o mais sábio), Nakaj'daer (grão de areia molhada), Shihox (onda), Tlarba (grande dragão), Vefolorro (fogo), Zai (respingo).

Nomes Femininos: Aaieuá (exótica), Czishana (abelha), Ebíooka (favorita), Mohirra (rio raso), Noriaé (cachoeira), Grtalt (sonho) Jhojhajhe (comportada), Onelra (a mais bela), Quagelhé (céu), Uaoíeimato (travessia).

Aventureiros: aqueles que abandonam a própria tribo quase nunca o fazem por escolha. Por sua rigidez e intolerância ao diferente, os ceratops muitas vezes expulsam membros que apresentem aparência ou comportamento “anormal” — como um número “errado” de chifres, ou uma fêmea indócil, ou qualquer demonstração de poderes mágicos arcanos. Também pode ocorrer que um macho não consiga formar um harém; neste caso, ele abandona a tribo para evitar a desonra.

Seres de rebanho, ceratops odeiam estar sozinhos. Não é raro que venham a integrar grupos de aventureiros, contribuindo com sua grande força e adotando-os como uma nova tribo. Mas eles podem ter relações complicadas com qualquer aventureira feminina, em suas tentativas constantes de formar um novo harém...

Traços Raciais

- +2 Força, -2 Destreza, -2 Inteligência. Dragões-de-chifres são fortes, mas lentos e de mente estreita, limitada.

- Tipo: Humanóide Monstruoso.

- Tamanho Médio: como criaturas médias, ceratops não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho (mas veja a seguir).

- Estatura Poderosa: dragões-de-chifres recebem certas vantagens por sua corpulência. Eles são considerados criaturas Grandes para efeito de satisfazer pré-requisitos (como talentos e classes de prestígio); uso de armas (podem usar armas Grandes sem penalidade); e manobras especiais de combate (agarrar, encontrão, imobilização, engolir...). Eles não recebem nenhum outro ajuste por tamanho.

Estes benefícios se acumulam com alterações de tamanho causadas por outros meios.

- Deslocamento básico 9m.

- Armas naturais: chifres (1d8 + modificador de Força, decisivo x3). Uma investida com os chifres aplica 1,5 vezes o bônus de Força no dano.

- Armadura Natural: ceratops possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +2 por armadura natural em sua CA.

- Bônus em Perícias: machos são esforçados em impressionar e assustar. Eles recebem um bônus de +2 em testes de Intimidação, e usam Força como habilidade-chave para essa perícia. Fêmeas cuidam de assuntos mais práticos envolvendo o bem-estar da aldeia. Elas recebem um bônus de +2 em duas das seguintes perícias, à escolha do jogador: Cura, Ofícios, Profissão ou Sobrevivência.

- Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo dragão-de-chifres sofre uma penalidade de moral de -4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

- Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia). Idiomas adicionais: Comum, Minotauro, Silvestre.

- Classe Favorecida: Guerreiro. Como a maior parte dos povos-trovão, ceratops são combatentes brutais.

Dragões-Voadores

Os dragões-voadores (ou *pteros* segundo, os acadêmicos) são os únicos thera capazes de voar. Talvez por possuírem mãos subdesenvolvidas, são também os menos avançados tecnologicamente. Quase não usam qualquer roupa, arma ou instrumento — suas únicas ferramentas são as pedras que usam para quebrar conchas muito duras, e a única coisa que sabem construir são os próprios ninhos, com galhos e alga marinha. Alguns bandos sabem usar fogo e fabricam armas e ferramentas rústicas, mas estes são raros.

Personalidade: voadores são monogâmicos, muito ligados a seus parceiros. O casal permanece unido até que a morte os separe, literalmente. Um voador seria capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro.

O casal de voadores tem uma ligação poderosa, quase sobrenatural. Dentro do mesmo campo visual, podem perceber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, quase de forma telepática. Um sempre sabe em que direção e distância pode encontrar o outro.

Se o parceiro morrer, o voador sofre profunda depressão. Pteros solitários podem, eventualmente, encontrar novos parceiros — mas isso sempre será difícil.

Um voador pode, de forma voluntária, romper a ligação com seu parceiro (mas ainda sofrendo os efeitos normais da separação). Esse rompimento é irreversível. Em geral só fazem isso para poupar o parceiro de algum perigo ou sofrimento — por exemplo, caso um deles seja capturado por caçadores e usado como isca para o parceiro.

Descrição Física: os pteros estão entre os menores povos-trovão, medindo não mais de 1,50m de altura. Têm corpos magros e delgados. São ágeis e velozes, mas sua destreza não se aplica à manipulação de armas e ferramentas. As asas são braços transformados, o dedo mínimo muito longo e forte, dando sustentação à membrana da asa. Suas mãos são toscas, rudimentares.

Voadores apresentam atrás da cabeça uma crista cartilaginosa e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam a manobrar durante o voo. Voadores têm garras nas mãos e nos pés, usadas para pescar e agarrar-se em galhos e rochas. Em combate eles atacam chutando e rasgando com as garras dos pés.

A pele é lisa, coberta com uma fina penugem. Sua coloração varia do verde ao marrom, quase sempre em tons opacos. Têm olhos amarelos com pupilas pequenas, como aves de rapina. A crista às vezes apresenta cores vivas, ligadas a rituais de acasalamento.

Como a maioria das criaturas aéreas, dragões-voadores têm uma literal visão de águia — na verdade, seus olhos amarelos e de pupilas minúsculas lembram muito olhos de águia. Usam essa exce-

lente visão para localizar peixes quando sobrevoam rios e lagos, e também predadores que se aproximam de seus ninhos. Possuem também um sentido especial de direção (talvez sejam capazes de sentir o campo magnético planetário, como as aves migratórias, mas é apenas uma suposição).

Dragões-voadores se reproduzem em média uma vez por ano. Durante as primeiras semanas os filhotes são amamentados pela mãe, enquanto o macho caça e pesca. Após dois meses, os filhotes têm 1m de comprimento e 2,5m de envergadura. Nesta idade eles experimentam seus primeiros vôos; estrangeiros que visitam Galrasia confundem estas criaturas com pterodátilos, quando na verdade são filhotes de voadores. A maturidade sexual chegará aos nove anos — nesta idade eles descobrem a existência de sua contraparte e começam a procurá-la.

Relações: reclusos nas alturas, vivendo apenas para a família, pteros têm pouco ou nenhum contato intencional com outras raças. Piratas às vezes tentam capturá-los como escravos ou mascotes exóticas — mas, a menos que consigam pegar o parceiro também, a empreitada está fadada ao fracasso. A maior parte dos voadores separados do parceiro mergulha em depressão e morre em pouco tempo.

Apesar de sua reclusão, não é impossível negociar com voadores. Por seu acesso aos pontos mais remotos da ilha, eles conhecem muitos segredos e podem ser convencidos a conduzir expedições. Como pagamento, estão sempre interessados em itens mágicos que consigam usar.

Voadores quase nunca usam qualquer vestimenta — porque não sabem fazê-las, e também porque as asas dificultam o uso de roupas normais. Quando a convivência com outras raças resulta em constrangimentos (ou quando reconhecem o valor de uma boa vestimenta mágica...), podem recorrer a pequenas perfurações nas membranas das asas para a passagem de cintos, cordões e outros suportes.

Voadores são imunes a qualquer provocação, porque não entendem o conceito de “insulto”.

Tendência: como é comum a seres voadores, os pteros valorizam a liberdade individual. Não vivem em sociedades formais, não adotam leis — sua preocupação mais imediata é a sobrevivência do casal. O típico voador é Neutro, ou Caótico e Neutro. Mas aqueles que perdem seus parceiros (e podem eventualmente tomar parte em grupos de aventureiros) são perturbados, às vezes insanos.

Terras dos dragões-voadores: pteros vivem em grandes bandos, mas não possuem nada parecido com uma organização social. Não formam tribos, não adotam líderes, não dividem tarefas e não possuem qualquer forma de hierarquia.



Pteros vivem juntos por pura coincidência — porque são os únicos que podem atingir os rochedos, penhascos e grandes árvores que escolhem para construir ninhos. Cada casal preocupa-se unicamente com a sobrevivência própria e da prole. Apenas grandes emergências — como um predador perigoso invadindo a região — podem unir o bando de voadores contra a ameaça comum.

Religião: é rara entre os pteros qualquer prática religiosa, uma vez que não formam cultos, nem realizam qualquer atividade social. Um voador solitário pode, às vezes, voltar-se para o divino como alívio para seu desespero interno — reencontrando nos deuses uma nova companhia. Devido a esse fato, dragões-voadores voltam-se para divindades de sexo oposto ao seu.

Uma divindade favorita dos voadores masculinos é Anikka do Céu Infinito, um aspecto de Wynna, a Deusa da Magia. Anikka é representada como uma grande serpente de escamas cerúleas e asas emplumadas coloridas por uma mistura de tons que assemelham-se ao céu durante o crepúsculo. Voadores também reverenciam Allihanna, Lena e Marah. Pteros femininas, em busca de um protetor forte, voltam-se para Tauron ou Megalokk.

Idioma: voadores não possuem linguagem própria; sua única forma de comunicação vem da ligação natural entre os casais. Sem

contato com outras culturas, é bem raro que aprendam qualquer linguagem. Aqueles que adotam membros de outras raças como parceiros acabam dependendo desse “intérprete” para comunicar-se.

Nomes: voadores não usam nomes próprios. O casal sempre sabe onde encontrar o parceiro e quando está sendo chamado — não existindo, então, qualquer necessidade de denominações. Quando estão interagindo com outras raças, podem aprender a reconhecer seus respectivos nomes e aceitam ser chamados simplesmente de “voadores”, ou qualquer outra palavra — que, afinal, não significa nada para eles.

Aventureiros: a perda do companheiro é a razão mais comum para um dragão-voador seguir carreira como aventureiro; ele buscará nova motivação para viver, ou quem sabe um novo parceiro. Ou ainda, uma vida de perigo e tensão para distraí-lo da desgraça.

É também possível que um voador envolva-se em aventuras justamente para proteger, ajudar ou salvar seu atual companheiro — por exemplo, buscando uma cura para a esposa petrificada por um basilisco.

Apesar de suas excentricidades, grupos de heróis em Galrasia procuram por voadores como guias nativos, por sua habilidade de voar e examinar uma grande área ao redor.

Traços Raciais

- +2 Sabedoria, -2 Inteligência. Dragões-voadores têm sentidos aguçados e intuição poderosa, mas sua mentalidade é rudimentar.

- Tipo: Humanóide Monstruoso.

- Tamanho Médio: como criaturas médias, pteros não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.

- Deslocamento básico 9m em terra, ou 15m em vôo, com capacidade de manobra que depende de sua Destreza: média (Des 11 ou menos), boa (Des 12-17) ou perfeita (Des 18 ou mais).

As asas, quando abertas, medem o dobro da altura do personagem. Ele sempre vai precisar deste espaço para decolar e voar. Pteros não conseguem voar usando armaduras de qualquer tipo.

- Visão na Penumbra: voadores enxergam duas vezes melhor que os humanos em condições de iluminação precária.

- Armas naturais: 2 pés com garras (1d4 cada, + modificador de Força).

- Ligação Natural: um dragão-voador é mentalmente ligado a um parceiro(a) de sexo oposto, que pode ser um personagem jogador ou PdM (seguindo as regras normais para parceiros; veja o *Livro de Regras Básicas II*). Um voador e seu parceiro(a) podem comunicar-se mentalmente quando estão dentro do alcance visual, e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

Um voador que não possua um parceiro(a), em vez disso, recebe um talento adicional escolhido entre os seguintes, sem precisar satisfazer seus requisitos: Asas de Aço, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea (*Livro de Regras Básicas III*), Prontidão, Rastrear, Reflexos de Vôo, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

- Senso de Direção: voadores sempre sabem apontar o norte, mesmo sem qualquer referência visual. Esta habilidade funciona apenas no Plano Material.

- +2 em testes de Escalar e Sobrevivência. Voadores têm aptidão natural para a vida nas montanhas e outros lugares elevados.

- +4 em testes de Observar. Pteros têm visão aguçada.

- Mãos rudimentares: as duas mãos de um dragão-voador são consideradas inábeis. Além disso, voadores sofrem uma penalidade de -2 em testes de Destreza e perícias que envolvem habilidade manual.

- Idiomas básicos: nenhum. Idiomas adicionais: Thera-go (Comum de Galrasia), Comum, Silvestre.

- Classe Favorecida: Ranger. Vivendo da pesca e caça de pequenos animais, voadores são rastreadores naturais.

Dragões-Antílopes

Dragões-antílopes — ou *velocis* — são autênticas máquinas de correr. Os corpos ágeis e esbeltos têm uma constituição física semelhante à dos elfos, mas muito mais adaptados à corrida. Tendo como ancestrais os velozes dinossauros bípedes conhecidos como *Struthiomimus* (dinossauro-avestruz), eles ganharam traços de antílopes e são hoje as criaturas terrestres mais velozes sobre Galrasia.

Personalidade: sendo a corrida sua maior habilidade, dragões-antílopes confiam na fuga como melhor forma de enfrentar seus inimigos. São ariscos e medrosos por natureza; assustam-se ao menor ruído, parecem sempre nervosos e demoram a confiar em alguém. Usam seus sentidos aguçados para perceber a aproximação de predadores: podem ver e farejar muito longe.

As fêmeas da espécie, além de covardes, são psicologicamente incapazes de lutar. Não atacam nem mesmo para proteger os filhotes; quando estes estão em perigo, tentam atrair a atenção do predador sobre si mesmas, às vezes fingindo estar feridas.

Para aumentar sua eficiência ainda mais como corredores, os antílopes têm alta tolerância à dor; além de prevenir o incômodo das picadas de insetos — aos quais estão constantemente expostos, por sua vida ao ar livre —, essa resistência permite correr entre matas muito fechadas sem ser incomodado por arranhões. Poucos predadores se atrevem a perseguir um dragão-antílope entre espinheiros, e todos se arrependem da tentativa...

Descrição Física: velocis são altos, magros e esguios. Têm pele azul-acinzentada, com áreas de negro profundo nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina curta e rajada atrás do pescoço. Têm caudas curtas; algumas espécies trazem uma pequena crina na cauda. Preferem tangas e outros trajes leves, que não prejudiquem sua velocidade.

A maioria dos dragões-antílopes não pode usar os chifres para atacar — eles são pequenos e não passam de ornamentos. Alguns machos, contudo, nascem com chifres maiores e capazes de causar dano.

Dragões-antílopes se reproduzem a cada dois anos, em média. Um ou dois filhotes resultam de uma gestação de sete meses. Eles nascem quadrúpedes, com a aparência de pequenas gazelas. Durante os primeiros dias após o nascimento eles são transportados pelas mães nas costas, em mochilas estilo indígena. Apenas uma a duas semanas após o nascimento eles conseguem ficar de pé e acompa-

nhar o bando. Os filhotes não têm chifres e permanecem trotando e pastando pelos campos até os nove anos, quando adotam a postura humanóide dos adultos e atingem a maturidade.

Os membros da raça vivem geralmente até os 40 anos, quando sua capacidade de acompanhar o bando começa a declinar. Chegando esta época, espera-se que o idoso declare em uma grande festa seu desejo de abandonar o bando para morrer sozinho — o que geralmente acontece poucas semanas depois.

Relações: assustadiços por natureza, os antílopes habitualmente evitam contato com quaisquer outros povos — quase sempre fugindo. Quanto mais perigoso ou agressivo o aspecto de um forasteiro, menores suas chances de conquistar a confiança do bando. Criaturas silvestres como os elfos, ou pequenas como halflings, têm maiores chances de realizar a façanha. Mesmo estes serão primeiramente recebidos por um batedor, longe da aldeia, antes que sua aproximação seja autorizada.

Algumas tribos antílopes convivem com os ceratops, beneficiando-se de sua força guerreira e intimidação contra predadores — enquanto os dragões-de-chifres, por sua vez, são alertados contra perigos pelos incríveis sentidos aguçados dos velocis. No entanto, por suas extremas diferenças culturais e psicológicas (bravata e intimidação, contra timidez e covardia), nem sempre tais associações perduram.

Tendência: velocis não são apenas covardes, são orgulhosamente covardes. Nenhuma honra, orgulho ou amor-próprio impedem que violem promessas, abandonem companheiros, ou recorram a golpes baixos. Entre os antílopes, violência é o único ato considerado criminoso e maligno.

Dragões-antílopes vivem em bandos porque têm maior chance de escapar enquanto os predadores estão atacando seus companheiros. Os machos em geral tentam proteger as fêmeas, e estas protegem os filhotes — mas qualquer coragem ou lealdade termina aí. Velocis sabem que não foram feitos para lutar e, portanto, não tentam. O típico antílope é Neutro.

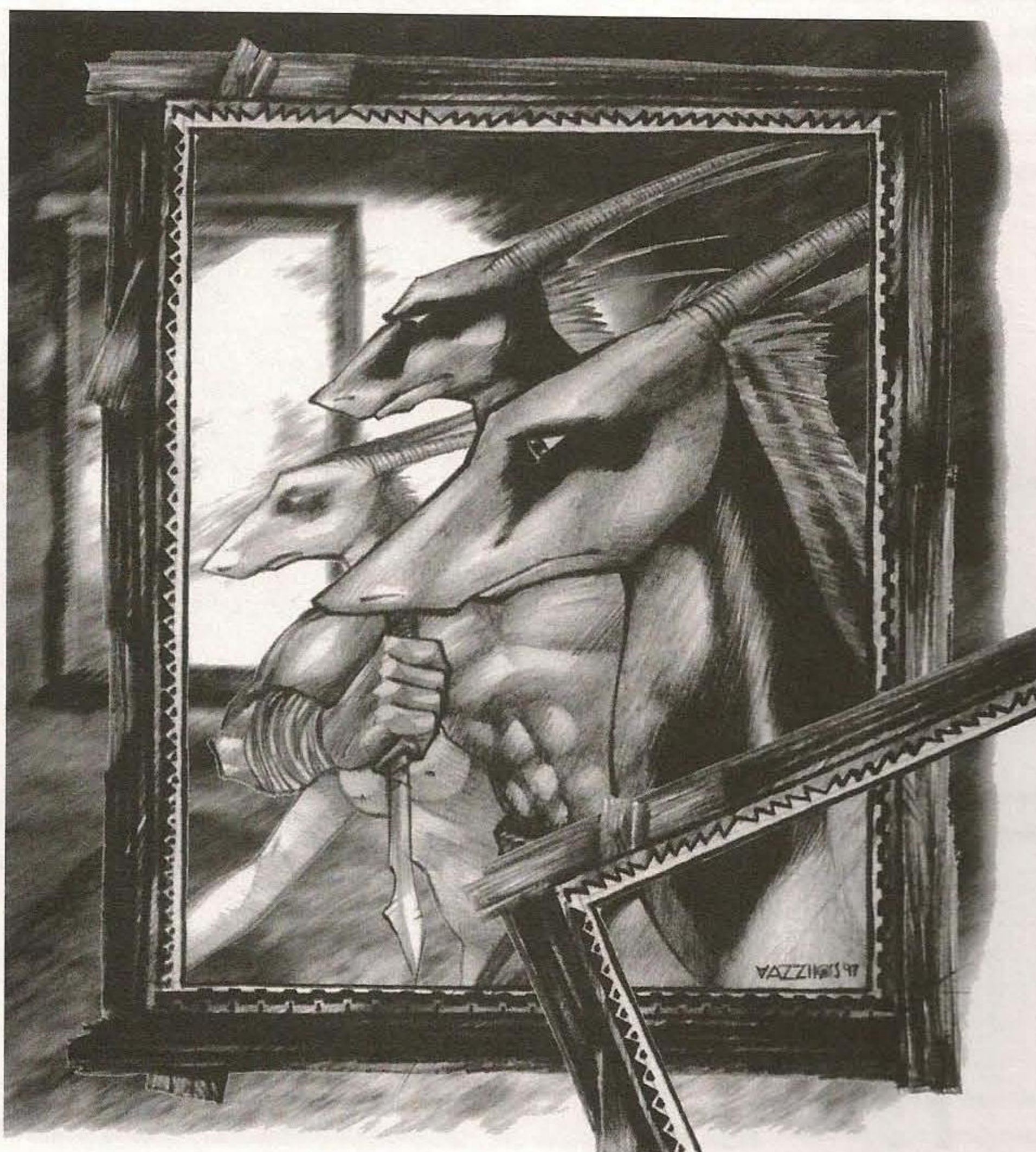
Terras dos Dragões-Antílopes: velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos temporários durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores.

Uma tribo de antílopes é como uma nuvem de gafanhotos: devora quase tudo por onde passa, deixando apenas vegetação rasteira e galhos nus. Comem praticamente qualquer matéria vegetal, sendo até mesmo capazes de digerir madeira em caso de necessidade. Apesar de vegetarianos, os machos às vezes caçam para abastecer a tribo de ossos, peles e ingredientes para a magia das mulheres.

O vestuário, artesanato e armas dos dragões-antílopes lembram muito certas tribos da Grande Savana. Eles têm como armamento favorito as lanças, arcos e outras armas que recebem benefícios por sua alta destreza. Usam escudos grandes e muito leves, feitos de couro esticado sobre uma armação de madeira.

Dragões-antílopes vivem em casais unidos pela sacerdotisa da tribo, e o acasalamento com outros parceiros é proibido. Cada casal é diretamente responsável por sua prole, mas a tribo colabora com qualquer casal em dificuldades.

A tribo é liderada por uma adepta, clériga ou druida, escolhida por seus poderes mágicos e/ou curativos. Essa sacerdotisa é venerada como uma representante dos deuses, e nenhuma ordem sua é questionada. É servida por um grupo que reúne todas as mulheres da aldeia com poder mágico, treinadas pessoalmente pela líder no uso da magia. Aquela que mostrar maior poder será indicada como sucessora, tomando o lugar da sacerdotisa em caso de morte ou invalidez.



Em tribos numerosas, é comum que uma ou mais fêmeas mostrem competência e poder mágico suficientes para liderar a tribo — mas apenas uma sacerdotisa pode existir. Quando uma nova conjuradora acha que pode liderar, raras vezes acontece algum tipo de disputa: ela simplesmente aguarda sua vez ou decide partir, levando consigo aqueles que aceitarem segui-la para começar uma nova tribo. O oposto também pode acontecer — uma tribo pode unir-se a outra, e a antiga líder passa a servir à nova sacerdotisa.

Religião: dragões-antílopes estão entre as poucas culturas de Galrasia que acreditam na existência de céu e inferno. Eles crêem em uma alma imortal, uma vida eterna após a morte. Seus atos são julgados por Sarana (um aspecto de Marah) e, caso recebam sua bênção, poderão viver eternamente ao seu lado. Caso contrário, se tiveram uma vida de pecados, serão lançados em um inferno de chamas.

Os dragões-antílopes também acreditam que o inferno é habitado por dragoas-caçadoras. Segundo sua crença, elas vieram do inferno para este mundo com a missão de apressar o castigo dos pecadores.

Velocis respeitam e veneram as forças da natureza; acreditam na existência de espíritos que dominam cada elemento natural — o vento, a chuva, o relâmpago e infinitos outros, todos sob o comando de Sarana. Eles crêem que a magia das mulheres é uma dádiva dos deuses, e qualquer mulher que mostre poderes mágicos é considerada uma sacerdotisa.

Idioma: ao contrário da maioria das raças thera, o dialeto Thera-go dos antílopes utiliza poucos gestos — ela é quase inteiramente vocal. Seu idioma é muito sofisticado, capaz de expressar todos os conceitos conhecidos por sua raça. Em adição, a voz dos dragões-antílopes é extremamente agradável, quase musical.

Nomes: os nomes dos dragões-antílopes são dados alguns meses após o nascimento, em geral sugeridos pelo bando e adotados pelas mães. Assim, o que surge como um apelido para se referir ao jovem — como “curioso”, ou “raio de sol” — acaba tornando-se seu nome verdadeiro. Nomes velocis são simples, sonoros e com longas vogais, como a maioria das palavras em seu idioma.

Nomes Masculinos: Aineo (Relâmpago), Bomaani (Valoroso), Ibano (Caçador), Joari (Precioso), Lebeno (Rio), Omara (Sol), Kamau (Guerreiro), Kamboo (Grande), Kanoi (Veloz), Malii (Líder), Mugaabi (Certeiro), Odibo (Forte), Toleni (Curioso).

Nomes Femininos: Aabena (Flor), Aina (Brisa), Aamara (Raio de Sol), Besa (Amada), Calanda (Esperta), Daaina (Ventania), Ebera (Onda), Maarana (Graciosa), Noima (Paciente), Oona (Fogo), Riena (Dançarina), Saada (Estrela), Ureena (Quieta).



Aventureiros: velocis podem ser covardes, mas são também mestres em sobrevivência — eles talvez não sejam bons enfrentando perigos, mas com certeza sabem evitá-los. Embora sejam pouco eficazes em combate direto, podem ser valiosos em um grupo de aventureiros como batedores, rastreadores ou curandeiros. Expedições que planejam explorar Galrasia muitas vezes preferem contratar um velocis como guia nativo.

Traços Raciais

- +2 Destreza, -2 Inteligência. Dragões-antílopes são ágeis mas, assim como os demais povos thera, têm intelecto fraco.
- Tipo: Humanóide Monstruoso.
- Tamanho Médio: como criaturas médias, velocis não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.
- Deslocamento básico 12m.
- Visão na Penumbra: velocis enxergam duas vezes melhor que os humanos em condições de iluminação precária.
- Velocis recebem dois talentos adicionais escolhidos entre os seguintes: Corrida, Faro, Prontidão, Tolerância.
- +2 em testes de Sobrevivência. Velocis são habituados a uma vida nômade.
- +4 em testes de Saltar. Velocis são capazes de saltos incríveis.
- Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia). Idiomas adicionais: Comum, Silvestre.
- Classe Favorecida: Ladino. Velocis que decidem ser aventureiros quase sempre recorrem a táticas furtivas.

Novos Talentos

Quase todos os seguintes talentos são próprios para os povos nativos de Galrasia. No entanto, alguns podem ser adquiridos por criaturas de hábitos bestiais, ou exploradores acostumados a explorar terras selvagens.

Arma Natural Aprimorada

Suas garras, presas ou chifres são ainda mais perigosos.

Pré-requisitos: arma natural, bônus base de ataque +4.

Benefícios: escolha uma arma natural. Seu dano aumenta em um passo, como se o tamanho da criatura fosse aumentado uma categoria: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Uma arma natural que cause 1d10 pontos de dano aumenta desta forma: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes, cada vez para uma arma diferente.

Armadura Natural Aprimorada

Sua pele é ainda mais rígida que o normal para sua raça.

Pré-requisitos: bônus de armadura natural, Con 13.

Benefícios: seu bônus de armadura natural aumenta em +1.

Asas de Aço

Você tem asas anormalmente rígidas, que podem ser empregadas como armas ou escudos.

Pré-requisito: raça dragão-voador ou outra raça com asas.

Benefício: você pode usar suas asas como proteção (+1 de bônus de escudo na CA para cada asa) ou para golpear (dano para criaturas Médias igual a 1d4 + metade do modificador de Força para cada asa). Os ataques com asas são secundários (sofrem -5 de penalidade na jogada de ataque).

Você não pode se proteger com uma asa e atacar ao mesmo tempo. Naturalmente, você também não pode atacar ou se proteger com as asas enquanto está voando.

Especial: se você também tem o talento Ataque com Escudo Aprimorado, pode atacar com as asas (mas não voar) sem perder seu bônus na CA.

Bote da Caçadora

Você pode usar suas presas para segurar a vítima enquanto ataca com as garras.

Pré-requisitos: raça caçadora, Saltar 5 graduações, bônus base de ataque +3.

Benefício: se você acertar um ataque com sua mordida, pode tentar manter a vítima presa sob seu corpo. Faça um teste de agarrar resistido pelo teste de agarrar da vítima. Se você vencer, pode fazer dois ataques de garras adicionais contra a vítima, como uma ação livre.

Corredor Veloz

Você é ainda mais rápido que o normal para sua raça.

Pré-requisito: raça dragão-antílope.

Benefício: seu deslocamento básico aumenta para 18m.

Normal: o deslocamento básico de um dragão-antílope é 12m.

Defesa Aprimorada

Membros de sua raça preferem evitar ataques a executá-los.

Pré-requisitos: raça dragão-antílope, Acrobacia 5 graduações.

Benefício: você recebe um bônus de +6 na CA quando luta defensivamente, e de +8 quando fica em defesa total.

Normal: sem este talento, um personagem com 5 ou mais graduações em Acrobacia recebe um bônus de +3 na CA quando luta defensivamente, e de +6 quando fica em defesa total.

Equilíbrio Aprimorado

Seu senso de equilíbrio supera até mesmo alguns gatos.

Pré-requisitos: raça caçadora, Des 15.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Acrobacia e Equilíbrio. Além disso, o dano de qualquer queda é reduzido

em 1d6 (quedas que causariam dano de 1d6 ou menos são simplesmente ignoradas).

Escalada Veloz

Você é um demônio nas árvores.

Pré-requisito: raça caçadora.

Benefício: seu deslocamento de escalada aumenta para 9m.

Normal: uma caçadora tem deslocamento de escalada igual a 6m.

Extratativismo

Você sabe como encontrar ervas curativas nos ermos.

Pré-requisito: Sobrevivência 1 graduação.

Benefício: você pode gastar um dia procurando por plantas especiais em qualquer terreno selvagem. Faça um teste de Sobrevivência (CD 15). Se você for bem-sucedido, encontra ervas que podem ser usadas para curar 1d8 pontos de dano. Para cada 5 pontos que o resultado de seu teste exceder a CD, você encontra uma dose extra. Aplicar a planta é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Depois que você colhe as ervas, elas permanecem frescas por apenas uma semana.

Faro

Seu olfato é muito apurado.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, Sab 13.

Benefício: você pode perceber a presença de inimigos ocultos através do faro a até 9m (ou 4,5m contra o vento e 18m a favor do vento). Aromas fortes como fumaça ou lixo podem ser detectados a uma distância duas vezes maior; e odores extremos, como carne podre, podem ser percebidos a uma distância três vezes maior.

Quando está rastreando através do olfato, o personagem recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

Faro Aprimorado

Seu olfato é ainda mais aguçado.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, Faro.

Benefício: a distância na qual você pode perceber um inimigo oculto através do faro duplica (18m sem vento, 9m contra o vento e 36m a favor do vento).

O bônus que você recebe para rastrear através do olfato aumenta para +8.

Faro Discriminatório

Através do cheiro, você pode identificar praticamente qualquer coisa e também perceber as emoções das pessoas.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, Faro.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Avaliação e Sentir Motivação.

Fúria Aterradora

Sua fúria não é apenas destruidora, é também assustadora.

Pré-requisitos: habilidade de fúria, bônus base de ataque +3.

Benefício: quando você entra em fúria, todos os oponentes num raio de 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do seu nível + modificador de Carisma). Um oponente que falhe no teste fica abalado, sofrendo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade, perícia e resistência, durante 5 rodadas.

Um teste bem-sucedido torna o oponente imune a sua Fúria Aterradora durante 24 horas. Este é um efeito de medo.

Fúria de Pedra

Quando você entra em fúria, sua pele se enrijece, contrapondo o fato de que você se torna mais imprudente.

Pré-requisitos: Constituição 13, habilidade de fúria.

Benefício: quando você está em fúria, recebe um bônus de armadura natural de +2 na CA. Este bônus aumenta para +3 numa fúria maior e para +4 numa fúria poderosa.

Fúria Natural

Quando você é dominado pelos instintos selvagens prefere usar suas armas naturais a coisas criadas pela civilização.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, habilidade de fúria, armas naturais.

Benefício: quando você está em fúria, recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais.

Herói Audaz

Você é um aventureiro ousado e corajoso, e graças a isso consegue realizar façanhas que pessoas comuns nem imaginam.

Benefício: você pode rolar 1d6 e adicionar o resultado da rolagem numa jogada de ataque ou num teste de habilidade, perícia ou resistência. Você deve usar este talento antes do mestre determinar se a jogada ou o teste foi bem-sucedido ou não, e pode usá-lo uma vez por dia.

Instinto de Sobrevivência

Seu instinto aguçado lhe torna mais resistente a diversas ameaças, e mais apto a reagir em situações de perigo.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em testes de Fortitude e Reflexos e um bônus de +2 em testes de Iniciativa.

Intuição Natural

Você pode acessar o conhecimento de seus ancestrais, contido em seu sangue. Muito útil para sobreviver em ambientes selvagens.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, Sab 13.

Benefício: você pode receber um bônus de +4 em um único teste de Conhecimento (natureza), Cura ou Sobrevivência. Você deve usar este talento antes do mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não, e pode usá-lo um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Sabedoria.

Investida Aprimorada

Você tem boas razões para acreditar que a melhor maneira de iniciar um combate é atropelando o inimigo.

Benefício: quando você faz uma investida recebe um bônus de +4 na jogada de ataque.

Normal: um personagem que faça uma investida recebe um bônus de +2 na jogada de ataque.

Magia Primitiva

Quando conjura uma magia você emite rugidos e uivos bestiais, executa danças animalísticas ou esmaga ervas e ossos. Tudo isso é mais demorado que uma conjuração normal, mas graças a isso você consegue canalizar a energia da terra para fortalecer seus feitiços.

Pré-requisito: capacidade de conjurar magias.

Benefício: você pode gastar uma ação de rodada completa para conjurar uma magia cujo tempo de execução seja uma ação padrão ou menos. Se fizer isso, você aumenta seu nível de conjurador em +1 para determinar os efeitos da magia.

Marrada Poderosa

Sua cabeçada é digna de respeito.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: quando você faz uma investida com os chifres aplica o dobro do seu modificador de Força no dano.

Normal: uma investida com os chifres aplica 1,5 vezes o modificador de Força no dano.

Marrada Ligeira

Você pode arremeter contra seus alvos e, ao mesmo tempo, realizar outras ações.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando você faz uma investida pode fazer um ataque com os chifres e outro ataque, à sua escolha — pode ser um ataque com outra arma natural ou com uma arma branca, mas não pode ser outro ataque com os chifres. Ambos os ataques recebem o bônus da investida.

Matador de Monstros

Você sabe como lutar contra feras gigantescas, como lagartos-trovão, dragões, serpentes marinhas...

Pré-requisitos: Força 15, bônus base de ataque +8.

Benefício: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior. Além disso, essas criaturas não adicionam seu modificador de tamanho em testes de agarrar realizados contra você.

Potência Divina

Alguns clérigos aprendem a canalizar energia positiva ou negativa para fortificar suas magias. Isso é muito comum e eficaz em lugares onde a ocorrência de mortos-vivos é quase nenhuma, como Galrasia.

Pré-requisito: habilidade de expulsar/fascinar mortos-vivos.

Benefício: você pode gastar duas tentativas de expulsar/fascinar mortos-vivos para potencializar uma magia divina, como se afetada pelo talento Potencializar Magia, mas sem ocupar níveis superiores.

Especial: para magias de cura, este efeito é cumulativo com o próprio Campo de Energia Positiva local. Portanto, em Galrasia, uma magia de cura afetada por esta habilidade será maximizada e também potencializada.

Reflexos de Vôo

Suas asas suavizam sua queda.

Pré-requisito: raça dragão-voador ou outra raça com asas.

Benefício: você é considerado sempre sob o efeito da magia *queda suave*, como uma habilidade extraordinária, mesmo que esteja inconsciente ou morrendo — suas asas suavizam a queda, devido a seu formato e reflexos involuntários.

Regeneração

Você sara rápido.

Pré-requisitos: humanóide monstruoso, Con 13.

Benefício: devido a seu intenso metabolismo, quando você está em repouso pode recuperar 1 ponto de dano por nível a cada hora, em vez de cada dia. Dano por contusão é curado ainda mais rápido: 1 por nível a cada 5 minutos.

Partes do corpo perdidas também voltam a crescer: um dedo ou ponta da cauda cresce de novo em 1d6 dias; uma mão ou pé em 1d6 semanas; e um olho, braço ou perna em 2d6 semanas. Ao contrário de um troll, não é possível acelerar o processo colocando a parte perdida no local do ferimento. Esta habilidade não restaura pontos de vida perdidos devido à inanição, desidratação ou asfixia, e também não funciona após a morte.

Regeneração Aprimorada

Você sara muito rápido.

Pré-requisitos: Duro de Matar, Regeneração, Con 19.

Benefício: você recebe cura acelerada 1.

Classes Variantes

Por seu isolamento, cultura e traços raciais próprios, nem todos os povos-trovão apresentam as mesmas habilidades de classe demonstradas por membros de outras raças.

A seguir, você irá encontrar algumas habilidades de classe variantes para antropossauros. Elas são próprias para tornar estes personagens ainda mais diferentes e exóticos. São opcionais: você pode adotar todas elas, ou apenas aquelas à sua escolha, ou nenhuma.

Dragoa-Caçadora Bárbara

Caçadoras são incapazes de acreditar na própria derrota ou reconhecer um inimigo superior. Preferem morrer a admitir fraqueza. Combine isso com o fato de que se recobram de ferimentos mais rapidamente que qualquer outro povo-trovão e o resultado será bárbaras totalmente sem medo de lutar.

Destemor: no 3º nível, a caçadora é imune a efeitos de medo e tentativas de Intimidação. Esta habilidade substitui evitar armadilhas +1.

Garras Mortíferas: a partir do 6º nível, a caçadora bárbara recebe um bônus de +1 em jogadas de dano com suas armas naturais, enquanto está em fúria. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis seguintes (9º, 12º, 15º e 18º nível). Esta habilidade substitui evitar armadilhas +2 a +5.

Dragoa-Caçadora Ranger

As caçadoras não têm predadores, não têm inimigos naturais — ou, pelo menos, gostam de acreditar nisso. Vivem pelo prazer de caçar e dominar, trazendo terror aos outros povos-trovão e quaisquer expedições que ousem desbravar Galrasia. São escravistas, conservam prisioneiras como troféus. Por esse motivo, suas rangers preferem adotar técnicas para incapacitar e capturar vítimas com vida.

Captura: no 1º nível, a caçadora recebe Imobilização Aprimorada como talento adicional, mesmo que não preencha seus pré-requisitos. Esta habilidade substitui empatia com a natureza.

Vítima Predileta: no 1º nível, a caçadora recebe um bônus de +2 em testes de Intimidação, Observar, Ouvir, Sentir Motivação, Sobrevivência e Usar Cordas realizados contra humanóides e humanóides monstruosos. Ela também recebe +2 de dano por contusão contra essas criaturas. Estes bônus aumentam em +2 no 5º nível e a cada 5 níveis seguintes (10º, 15º e 20º nível). Esta habilidade substitui inimigo predileto.

Dragão-de-Chifres Guerreiro

Utilizando sua força, carapaça e chifres para destruir os oponentes, o ceratops guerreiro é um oponente perigoso, uma força a ser reconhecida no campo de batalha. Embora muitos sigam o caminho puro e simples da barbárie, recorrendo a fúria e força bruta, os mais habilidosos entre eles dominam técnicas de luta próprias para tirar mais proveito de suas habilidades naturais.

Foco em Clava: habituados a desferir golpes possantes, dragões-de-chifres são especialistas no uso de armas de concussão, e recebem

um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano com essas armas. Esta habilidade substitui o talento adicional do guerreiro no 1º nível.

Couro Rígido: devido a constantes golpes recebidos em duelos contra outros dragões-de-chifres, o couro do guerreiro torna-se ainda mais resistente. Ele adquire redução de dano 2/—. Esta habilidade substitui o talento adicional do guerreiro no 2º nível.

Marrada Precisa: a margem de ameaça com o ataque de chifres do ceratops aumenta para 19-20. Esta habilidade substitui o talento adicional do guerreiro no 8º nível.

Dragão-Voador Clérigo

Entre as raças theras, pteros são aqueles mais propensos a seguir o caminho clerical, seja por sua elevada percepção do mundo, seja pela necessidade de preencher o vazio espiritual causado pela ausência de um companheiro. Nos deuses ele encontra força para continuar vivendo e até mesmo objetivos maiores, além da simples sobrevivência.

Empatia Divina: no 1º nível, um dragão-voador clérigo pode alcançar o íntimo das criaturas, pressentir seus anseios e aversões. A Classe de Dificuldade para testes de Vontade contra suas magias divinas aumenta em +1. Esta habilidade não afeta magias que não exigem testes de Vontade.

Esta habilidade substitui todos os talentos de usar armaduras do dragão-voador clérigo.

Poder dos Ventos: a partir do 1º nível, um dragão-voador clérigo que tenha escolhido o Domínio do Ar recebe uma utilização diária adicional de cada magia desse domínio. A seguir está a lista das magias, em ordem de nível:

1º — *névoa obscurecente*; 2º — *muralha de vento*; 3º — *forma gasosa*; 4º — *andar no ar*; 5º — *controlar os ventos*; 6º — *corrente de relâmpagos*; 7º — *controlar o clima*; 8º — *ciclone*; 9º — *grupo de elementais*.

O clérigo deve ser capaz de conjurar magias do nível para receber a magia adicional (por exemplo, deve ser um clérigo de 5º nível ou mais para receber uma *forma gasosa* adicional). Esta habilidade substitui expulsar/fascinar mortos-vivos.

Dragão-Voador Feiticeiro

Não raro, pteros conseguem conjurar magia arcana — entre todas as raças theras, eles parecem mais propensos a manifestar este poder. Por serem capazes de voar, e também ligar-se intimamente a uma criatura escolhida, os dragões-voadores feiticeiros têm habilidades um tanto diferentes.

Familiar Elemental: no 1º nível, o dragão-voador feiticeiro adquire um elemental do ar Pequeno como familiar. O elemental tem pontos de vida normais para esta criatura, ou metade dos PVs de seu mestre, o que for maior. O elemental não pode falar com animais, mas possui todas as demais capacidades de um familiar. Esta habilidade substitui o familiar normal do feiticeiro no 1º nível.

Encantamento Persistente: no 1º nível, magias da escola Encantamento conjuradas pelo dragão-voador feiticeiro têm CD aumentada em +2, e duração dobrada. Esta habilidade substitui duas magias arcanas de nível 0 (ou seja, o dragão-voador feiticeiro começa o jogo sabendo apenas dois truques).

Dragão-Antílope Clérigo

Normalmente apenas as fêmeas da raça velocis desenvolvem poderes divinos e, por isso, detêm o comando — mas clérigos masculinos podem ocorrer, especialmente quando afastados da tribo. Devido à natureza nômade e não-agressiva dos dragões-antílopes, os clérigos da raça concentram seus poderes em defesa e fuga.

Santuário Eterno: no 1º nível, o dragão-antílope clérigo é considerado permanentemente sob efeito da magia *santuário* (inimigos devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade para atacá-lo). Caso o próprio clérigo realize um ataque, a magia deixa de atuar até o próximo amanhecer.

Esta habilidade substitui todos os talentos de usar armaduras do dragão-antílope clérigo.

Mensageiro dos Deuses: a partir do 1º nível, um dragão-antílope clérigo que tenha escolhido o Domínio da Viagem recebe uma utilização diária adicional de cada magia desse domínio. A seguir está a lista das magias, em ordem de nível:

1º — *passos longos*; 2º — *localizar objetos*; 3º — *vôo*; 4º — *porta dimensional*; 5º — *teletransporte*; 6º — *encontrar o caminho*; 7º — *teletransporte maior*; 8º — *passagem invisível*; 9º — *projeção astral*.

O clérigo deve ser capaz de conjurar magias do nível para receber a magia adicional (por exemplo, deve ser um clérigo de 7º nível ou mais para receber uma *porta dimensional* adicional). Esta habilidade substitui expulsar/fascinar mortos-vivos.

Dragão-Antílope Ranger

Enquanto o ranger tradicional de outras raças é um caçador, o esquivo ranger veloci prefere usar suas habilidades para evitar seus inimigos, em vez de encontrá-los. O dragão-antílope ranger é um vigilante sempre atento, capaz de detectar possíveis predadores a longas distâncias, alertando seus companheiros ou demais membros da tribo.

Vigilante: no 1º, 5º, 10º, 15º e 20º níveis, o dragão-antílope ranger recebe um talento adicional escolhido entre os seguintes: Corredor Veloz, Corrida, Defesa Aprimorada, Faro, Faro Aprimorado, Foco em Perícia (Observar ou Ouvir), Instinto de Sobrevivência, Liderança, Prontidão, Tolerância. O personagem ainda deve satisfazer os pré-requisitos de cada talento. Esta habilidade substitui inimigo predileto.





Classes de Prestígio

Drogadora

Encontrada apenas entre as tribos bárbaras mais primitivas de Arton, a drogadora é um tipo especial de curandeira. Com vasto conhecimento sobre ervas, drogas e venenos, ela usa os próprios processos metabólicos do corpo para fabricar medicamentos. Ela *ingere* venenos para salivar remédios, mastiga insetos para produzir pomadas, altera o próprio sangue para criar vacinas, ou deixa-se picar por bichos peçonhentos para secretar poções de cura.

A drogadora é uma figura exótica. Tem a pele listrada como uma zebra, marcada assim após um ritual de iniciação, executado por sua mestra. Em geral vestem mantos cheios de bolsos e compartimentos, onde guardam poções, ervas e até animais vivos. Durante suas caminhadas pela mata podem ser vistas cheirando e mordiscando todo tipo de folha, flor ou inseto.

Este é um ofício arriscado, que poucas conseguem (ou aceitam) exercer. Por isso drogadoras são valiosas entre povos primitivos, embora nem sempre tratadas com o respeito merecido (por suas capacidades de combate reduzidas). É raro que abandonem suas comunidades para viver como aventureiras.

Membros de povos civilizados podem ter certa dificuldade em lidar com estas curandeiras selvagens. É verdade que o beijo de uma drogadora pode salvar sua vida. Mas também é verdade que, na maioria das vezes, é melhor não perguntar de *onde* exatamente saiu aquela poção...

Apesar de sua semelhança com druidas, não é necessário pertencer a esta classe para ser uma drogadora. De fato, os únicos requisitos importantes são uma boa saúde, e vasto conhecimento natural.

Pré-requisitos: para se tornar uma drogadora, a personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Conhecimento (natureza) 8 graduações, Cura 8 graduações.
- Talento: Fortitude Maior.
- Especial: apenas mulheres podem ser drogadoras.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: a drogadora não sabe usar qualquer arma, armadura ou escudo adicionais.

Curandeira Exímia: a drogadora tem extraordinário conhecimento sobre os segredos do corpo. Ela adiciona seu nível nesta classe como um bônus em testes de Cura, e sempre pode escolher 10 nesses testes.

Imunidades: por sua saúde perfeita e extrema tolerância a toxinas, a drogadora adquire certas imunidades e resistências conforme avança nesta classe de prestígio.

No 1º nível torna-se imune a todas as doenças, inclusive sobre-naturais ou mágicas.

No 2º nível torna-se imune a todos os venenos.

No 4º nível adquire resistência a ácido 5.

No 6º nível torna-se imune a paralisia, petrificação e sono.

No 8º nível adquire resistência a ácido 10.

Produzir Poções: a partir do 1º nível, através de procedimentos secretos (e será melhor para todos que *continuem* secretos...), a drogadora pode fabricar poções. Ela pode, uma vez por dia, produzir uma poção com nível de conjurador igual a seu nível nesta classe de prestígio, sem custo em PO ou XP.

A drogadora não precisa ter o talento Preparar Poção, conhecer as magias necessárias, ou ter qualquer outro pré-requisito necessário para criar a poção normalmente. No entanto, seu acervo de receitas é limitado. Ela sabe preparar um número de tipos de poções igual a seu modificador de Sabedoria + seu nível nesta classe. Sua lista de poções conhecidas é escolhida pelo jogador.

Preparar uma poção exige 10min. Poções de drogadora perdem seu efeito caso não sejam consumidas em 24 horas.

No 3º, 5º, 7º e 9º níveis, a drogadora recebe utilizações diárias adicionais desta habilidade.

A Drogadora

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Curandeira exímia, imunidade a doenças, produzir poções 1/dia
2º	+1	+3	+0	+3	Imunidade a venenos, toque curativo
3º	+2	+3	+1	+3	Tolerância à dor (incapacitada), produzir poções 2/dia
4º	+3	+4	+1	+4	Resistência a ácido 5
5º	+3	+4	+1	+4	Intuição natural, produzir poções 3/dia
6º	+4	+5	+2	+5	Tolerância à dor (normal), imunidade a paralisia, petrificação e sono
7º	+5	+5	+2	+5	Produzir poções 4/dia
8º	+6	+6	+2	+6	Resistência a ácido 10
9º	+6	+6	+3	+6	Tolerância à dor (vida extra), produzir poções 5/dia
10º	+7	+7	+3	+7	Curandeira perfeita

Toque Curativo: no 2º nível, as próprias emanções corporais da drogadora atuam como medicamentos poderosos e preservam a vida. Ela pode, com um toque e uma ação padrão, curar 3d6 pontos de dano de uma criatura. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia igual a seu nível nesta classe de prestígio.

Tolerância à Dor: treinada para suportar as piores provações físicas, a drogadora é muito resistente à dor. A partir do 3º nível, quando está com pontos de vida negativos, é considerada incapacitada (em vez de morrendo). Isso significa que ela se mantém consciente, e pode realizar uma ação padrão (sofrendo 1 ponto de dano) ou uma ação de movimento por rodada. A drogadora ainda morrerá se chegar a -10 PVs ou menos.

Chegando ao 6º nível, uma drogadora com pontos de vida negativos não estará incapacitada e nem morrendo, podendo agir normalmente, sem qualquer limitação. Ela ainda morrerá se chegar a -10 PVs ou menos.

Por fim, a partir do 9º nível uma drogadora só morre se chegar a -20 PVs ou menos.

Intuição Natural: no 5º nível a drogadora recebe Intuição Natural como um talento adicional, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos. Caso já possua este talento, o bônus que ela recebe quando o usa aumenta para +6.

Curandeira Perfeita: no 10º nível a drogadora descobre os segredos do ciclo da vida, e atinge o ápice das capacidades curativas. Sua habilidade toque curativo agora cura 10d6 pontos de dano, e não tem mais limite de utilizações diárias.

Explorador Destemido

Caçadores de animais exóticos, sábios estudiosos de culturas primitivas e nobres em busca de antigas relíquias — todos têm interesse em desvendar os segredos de Galrasia e outras terras selvagens. Mas mesmo equipes de aventureiros comuns hesitam em desafiar o mundo perdido, relutam em enfrentar os lagartos-trovão e as tribos thera. Quem ousa adentrar o inferno verde?

Apenas os exploradores mais versáteis, corajosos e um tanto insanos aceitam meter-se onde outros heróis não ousam pisar. Eles nem sempre derrotam seus oponentes, mas com certeza sobrevivem

a (ou escapam de) tudo. Têm a língua tão ágil quanto os pés. Não sentem medo — ou melhor, talvez sintam *mais medo* que o normal.

O explorador destemido é um veterano de muitas jornadas a lugares inóspitos, muitos contatos (amistosos ou não) com povos desconhecidos. Sua experiência diz quando é seguro percorrer uma ruína lenta e cautelosamente, ou quando se deve correr como um louco para evitar suas armadilhas. Quando não tem acesso ao conhecimento adequado, sua intuição aponta o certo e o errado — mesmo que seja a poucos segundos do problema surgir.

Dizem que um grupo de aventureiros tem maior chance de sobrevivência com um explorador destemido como guia. Isso pode não ser totalmente verdade — pois o explorador muitas vezes retorna como o último sobrevivente da expedição! Ele sempre consegue escapar, isso é fato. Mas garantir que seus companheiros também escapem, isso é outra história...

Pré-requisitos: para se tornar um explorador destemido, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Bônus base de resistência: Reflexos +5.
- Perícias: Equilíbrio 5 graduações, Escalar 5 graduações, Natação 5 graduações, Sobrevivência 8 graduações.
- Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: por seu contato com outras culturas e situações inusitadas, o explorador destemido aprende a usar uma arma exótica à sua escolha. O explorador destemido também sabe usar armaduras leves, mas não escudos.

O Explorador Destemido

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Sobrevivência garantida, talento adicional
2º	+1	+3	+3	+0	Evasão, queda lenta 6m
3º	+2	+3	+3	+1	Esquiva sobrenatural, queixo de pedra 1/dia
4º	+3	+4	+4	+1	Reflexos relâmpago, talento adicional
5º	+3	+4	+4	+1	Quase um nativo, queda lenta 12m
6º	+4	+5	+5	+2	Queixo de pedra 2/dia
7º	+5	+5	+5	+2	Talento adicional
8º	+6	+6	+6	+2	Mente calejada, queda lenta 18m
9º	+6	+6	+6	+3	Queixo de pedra 3/dia
10º	+7	+7	+7	+3	Sexto sentido, talento adicional

Sobrevivência Garantida: mestre supremo em técnicas de sobrevivência, o explorador destemido adiciona seu nível nesta classe de prestígio como um bônus em testes de Sobrevivência, e sempre pode escolher 10 nesses testes.

Talento Adicional: no 1º, 4º, 7º e 10º níveis, o explorador destemido recebe um talento adicional ligado a adaptabilidade, resistência e capacidade de sobrevivência. Os talentos devem ser escolhidos entre os seguintes: Acrobacia Audaz, Acrobático, Acuidade com Arma, Ágil, Atlético, Auto-Suficiente, Corrida, Desarme Aprimorado, Duro de Matar, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Perícia (qualquer perícia de classe), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Insulto Sagaz, Matador de Monstros, Mobilidade, Negociador, Persuasivo, Prontidão, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Evasão: no 2º nível, os sentidos afiados do explorador destemido o tornam muito bom em escapar de perigos. Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso seja bem-sucedido no teste de resistência. O explorador destemido ainda sofre o dano normal se falhar no teste de Reflexos.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; o explorador destemido não pode usá-la se estiver imobilizado ou indefeso, ou usando armaduras médias ou pesadas.

Caso o personagem já possua evasão, recebe evasão aprimorada, idêntica à habilidade de mesmo nome do monge.

Queda Lenta: a partir do 2º nível o explorador destemido pode reduzir sua queda se estiver próximo a uma parede, árvore ou muralha durante a queda. Essa habilidade reduz a altura da queda em 6 metros. No 5º nível esse valor aumenta para 12 metros e, no 8º nível, para 18 metros. Se o explorador tiver em mãos uma corda ou chicote, pode utilizar a habilidade queda lenta a até 4,5m da parede, árvore ou muralha.

Esquiva Sobrenatural: a partir do 3º nível, o explorador destemido conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo que esteja surpreendido ou sendo atacado por um inimigo invisível.

Queixo de Pedra: no 3º nível, depois de sofrer todo tipo de agressão física, o explorador destemido aprende a tolerar golpes que derrubariam outros. Uma vez por dia, ele pode realizar um teste de Fortitude quando sofrer dano (CD = dano sofrido). Caso seja bem-sucedido, o dano é reduzido à metade.

No 6º e 9º níveis o explorador destemido recebe utilizações diárias adicionais desta habilidade.

Reflexos Relâmpago: um explorador destemido de 4º nível reage a ameaças de maneira quase instantânea. Ele soma seu nível nesta classe de prestígio como um bônus em testes de Iniciativa.

Quase um Nativo: por sua prática ao negociar com outros povos, o explorador destemido entende os padrões das culturas exóticas, sabendo a hora de falar, de negociar e — mais importante — a hora de ficar calado. O personagem recebe um bônus de +3 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informações ao lidar com povos estrangeiros (qualquer raça que tenha um idioma básico diferente do explorador destemido).

Mente Calejada: o explorador destemido viu e sofreu de tudo. Mais que cicatrizes, ele carrega a certeza de que o desconhecido esconde coisas bizarras e assustadoras demais até para os mais bravos aventureiros — coisas que a humanidade não deveria jamais conhecer. No 8º nível, o explorador torna-se imune a efeitos e magias de medo e ação mental.

Sexto Sentido: no 10º nível, o explorador destemido é tão confiante em seus instintos que eles podem atuar como um sentido místico. O personagem pode conjurar *sexto sentido* três vezes por dia, com nível de conjurador igual a seu nível nesta classe de prestígio, como uma habilidade similar a magia, mas apenas sobre si mesmo.

Predador Primal

Enquanto a maior parte dos povos humanóides avança rumo à civilização, alguns preferem retornar à selvageria de seus ancestrais. O predador primal é ainda mais bruto e primitivo que o bárbaro comum — um predador selvagem, instintivo, profundamente conectado com sua natureza animal.

Animais atroz são versões mais selvagens, primitivas, de animais modernos. Da mesma forma, o predador primal reverte à aparência e comportamento que seus antepassados tiveram em tempos imemoriais. Ele abandona quase qualquer vestígio de inteligência que tivesse antes. E, conforme avança nesta classe, seu próprio corpo torna-se mais massivo, revestido de formações ósseas ameaçadoras.

O predador primal é pouco mais que uma fera, considerado perigoso demais mesmo entre os povos tribais — são evitados, expulsos ou, na melhor das hipóteses, mantidos como bestas de guerra. Aqueles que vivem em liberdade são caçadores solitários, atacando qualquer criatura que invada seu território, incluindo membros da própria raça. No entanto, assim como muitos animais, sua confiança pode ser conquistada com bondade e paciência — especialmente por mulheres, crianças ou membros de raças pequenas.

Tornar-se um predador primal requer uma ligação poderosa com sua natureza animal, e o abandono total de qualquer civilização. Apenas bárbaros podem seguir este caminho brutal, embora multiclassas como bárbaro/ranger ou bárbaro/guerreiro também consigam ser predadores perigosos.

Pré-requisitos: para se tornar um predador primal, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Bônus base de ataque: +5.
- Perícias: Sobrevivência 8 graduações.
- Talentos: Rastrear, Vitalidade.
- Especial: deve possuir a habilidade fúria.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: quando se torna um predador primal, o personagem perde todos os talentos de uso de armas, armaduras ou escudos que possuir.

Armas Naturais: o predador primal adquire garras e presas, que fazem dano de acordo com seu tamanho:

Tamanho	Garras	Mordida
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6

Caso já possua essas armas naturais, o predador primal recebe Arma Natural Aprimorada como talento adicional.

Fera Irracional: o predador primal perde todas as graduações que tiver em perícias baseadas em Inteligência e Carisma, e não pode mais adquirir graduações em perícias baseadas nessas habilidades (ambos não se aplicam a Intimidação). O predador primal também se torna incapaz de falar, embora possa transmitir conceitos simples com gestos e grunhidos, e ainda consiga entender os idiomas que conhecia antes.

Físico Selvagem: o predador primal recebe um bônus permanente de +2 em Força e Constituição. Esse bônus aumenta em +2 no 3º, 5º, 7º e 9º níveis.

Monstruoso: o predador primal é considerado um humanóide monstruoso para efeito de satisfazer pré-requisitos (como alguns dos novos talentos descritos neste livro). No entanto, ele ainda pertence ao mesmo tipo de criatura.

Faro: no 2º nível, o predador primal recebe Faro como um talento adicional.

Fúria +1/dia: no 3º, 6º e 9º níveis o predador primal recebe novas utilizações diárias dessa habilidade.

Armadura Natural: o couro do predador primal torna-se mais resistente, e formações ósseas dificultam ataques contra ele. No 4º nível, o predador primal adquire um bônus de armadura natural de +2. No 8º nível, esse bônus aumenta para +4.

Físico de Dinossauro: chegando ao 10º nível, o predador primal aumenta uma categoria de tamanho. Essa mudança concede um bônus de +4 na Força, além de alterar o dano das armas naturais do personagem, seu espaço e alcance natural, seu modificador de tamanho nas jogadas de ataque, na CA, nos testes de agarrar e nos testes de Furtividade e, por fim, sua capacidade de carga.

Um personagem Médio que se torne Grande, por exemplo, passa a causar 1d6 pontos de dano com as garras e 1d8 com a mordida, passa a ocupar um espaço de 3m e ter um alcance natural de 3m, sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e na CA, recebe um bônus de +4 nos testes de agarrar e uma penalidade de -4 nos testes de Furtividade, e duplica sua capacidade de carga.

Rei das Feras

Às vezes, circunstâncias especiais podem levar alguém a adotar feras como sua verdadeira família. Tenha ele sido abandonado na selva ainda pequeno, ou encontrado razões pessoais para renegar o mundo civilizado, o rei das feras não apenas é aceito como igual entre os animais selvagens. Ele é seu líder.

O rei das feras tem profundo entendimento sobre os animais, sabe comunicar-se com eles livremente. Percebe suas normas sociais, usa seu grito gutural para intimidar e comandar até feras maiores e mais fortes. Os animais, por sua vez, confiam nele como um amigo e protetor.

Um rei das feras pode ser alguém totalmente bestial, sem qualquer traço de civilização. Ou então, um dia, talvez tenha sido uma pessoa como outra qualquer — aventureiro, plebeu, até mesmo um aristocrata — que decidiu ou foi forçado a viver entre os animais por um longo período. Pode ser uma surpresa, portanto, descobrir que aquele selvagem vestindo trapos e acompanhado por um dinossauro tem conhecimentos sobre nobreza e realeza!

Pré-requisitos: para se tornar um rei das feras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Adestrar Animais 8 graduações, Conhecimento (natureza) 5 graduações, Intimidação 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.
- Talentos: Afinidade com Animais, Tolerância.

Dado de Vida: d10.

O Predador Primal

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Armas naturais, fera irracional, físico selvagem +2, monstruoso
2º	+2	+3	+3	+0	Faro
3º	+3	+3	+3	+1	Físico selvagem +4, fúria +1/dia
4º	+4	+4	+4	+1	Armadura natural +2
5º	+5	+4	+4	+1	Físico selvagem +6
6º	+6	+5	+5	+2	Fúria +1/dia
7º	+7	+5	+5	+2	Físico selvagem +8
8º	+8	+6	+6	+2	Armadura natural +4
9º	+9	+6	+6	+3	Físico selvagem +10, fúria +1/dia
10º	+10	+7	+7	+3	Físico de dinossauro

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o rei das feras não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Companheiro Animal: o rei das feras recebe a habilidade *companheiro animal* como se fosse um druida com nível igual ao seu nível nesta classe de prestígio. Caso ele já possua a habilidade, seus níveis nesta classe se acumulam para determinar as características do *companheiro animal*.

Empatia Selvagem: o rei das feras recebe a habilidade *empatia selvagem* como se fosse um druida com nível igual ao seu nível nesta classe de prestígio. Caso ele já possua a habilidade, seus níveis nesta classe se acumulam para determinar o bônus no teste de *empatia selvagem*.

Grito Selvagem: o rei das feras pode emitir um urro bestial capaz de gerar uma variedade de efeitos (veja a seguir). Usar esta habilidade é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Carisma do rei das feras (mínimo 1). A menos que seja mencionado o contrário, os efeitos do grito selvagem duram um número de rodadas igual a 1 + o modificador de Carisma do rei das feras (mínimo 1).

- **Temor da Selva:** a partir do 1º nível, o grito selvagem pode ser usado para amedrontar inimigos num raio de 18m do rei das feras. As vítimas devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade (CD 10 + nível de classe do rei das feras + modificador de Carisma), ou ficam abaladas. Este é um efeito sônico de medo.

- **Poder da Selva:** a partir do 4º nível, o grito selvagem invoca forças interiores que fornecem um bônus de +4 em Força e Destreza para o rei das feras, ou para um aliado à sua escolha dentro de 18m.

- **Amigos da Selva:** a partir do 7º nível, o rei das feras pode invocar animais das redondezas para ajudá-lo. Através do grito selvagem, ele conjura uma magia *invocar aliado da natureza* de nível igual à metade de seu nível de personagem, arredondado para cima (por exemplo, um ranger 5/rei das feras 8 conjura *invocar aliado da natureza VII*). A magia tem duração dobrada, mas pode ser usada apenas para invocar animais.

- **Segredo da Selva:** chegando ao 10º nível, o rei das feras pode despertar das profundezas da floresta as bestas mais ferozes, misteriosas e primitivas. Conforme o ambiente onde se encontra, ele pode invocar um animal ou inseto à sua escolha. A criatura escolhida deve ter ND máximo igual a seu nível nesta classe de prestígio + seu modificador de Carisma. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, dura uma hora, e nenhuma criatura pode ser invocada onde ela não existe (você não pode, por exemplo, invocar um *tiranossauro* em uma metrópole em pleno Reinado).

Linguagem das Feras: o rei das feras sabe falar a língua de todos os animais, incluindo animais atrezo e dinossauros. Ele é considerado sempre sob efeito da magia *falar com animais*.

Talento Adicional: no 2º, 5º e 8º níveis, o rei das feras recebe um talento adicional da lista de talentos de guerreiro.

Um com a Selva: o rei das feras sobe em cipós, atravessa rios e pula sobre desfiladeiros com a mesma facilidade com a qual um plebeu anda pelas ruas de uma cidade. A partir do 2º nível, o rei das feras adiciona seu nível nesta classe como um bônus em testes de Escalar, Natação e Saltar, e sempre pode escolher 10 nesses testes.

Movimento Rápido: o deslocamento do rei das feras aumenta em +3m no 3º nível, e em +3m no 6º nível (para um total de +6m). O personagem perde esse bônus se estiver usando armadura média ou pesada.

Filho dos Elementos: a partir do 5º nível o rei das feras suporta o calor sufocante da selva e o frio cortante da noite gelada. Ele é considerado sempre sob efeito da magia *suportar elementos*.

Camuflagem: no 9º nível o rei das feras pode usar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural, mesmo sem cobertura ou esconderijo disponíveis.

O Rei das Feras

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Companheiro animal, empatia selvagem, grito selvagem (temor da selva), linguagem das feras
2º	+2	+3	+3	+0	Um com a selva, talento adicional
3º	+3	+3	+3	+1	Movimento rápido (+3m)
4º	+4	+4	+4	+1	Grito selvagem (poder da selva)
5º	+5	+4	+4	+1	Filho dos elementos, talento adicional
6º	+6	+5	+5	+2	Movimento rápido (+6m)
7º	+7	+5	+5	+2	Grito selvagem (amigos da selva)
8º	+8	+6	+6	+2	Talento adicional
9º	+9	+6	+6	+3	Camuflagem
10º	+10	+7	+7	+3	Grito selvagem (segredos da selva)

Novos Equipamentos

Os habitantes de Galrasia não têm acesso aos mesmos recursos técnicos disponíveis no Reinado de Arton. A maior parte dos povos thera recém dominou o fogo — e nenhum deles conhece técnicas para forjar metais.

No entanto, a farta disponibilidade de materiais orgânicos únicos, bem como minerais inexistentes em outras partes do mundo, oferece aos povos locais opções totalmente novas em armas, armaduras e outros equipamentos.

Com feras gigantescas vivendo e (principalmente) morrendo ao redor, não há falta de ossos, conchas e exoesqueletos — e esses são valiosas matérias-primas para armas, armaduras e até habitações. Não raras vezes um crânio, caixa torácica ou carapaça imensa pode servir como infra-estrutura para uma construção — povos sauróides constroem aldeias inteiras com ossos, ou podem abrigar-se em uma única e gigantesca estrutura esquelética.

Muitas vezes, itens de Galrasia têm preço elevado. Esse valor não está necessariamente ligado à sua eficácia — mas sim sua raridade. Você não poderá comprá-los facilmente no Reinado, e estudiosos de culturas primitivas estão dispostos a pagar bem por estas relíquias.

Armas

Entre as armas descritas no *Livro do Jogador*, existem em Galrasia as seguintes: adaga, arco curto, azagaia, bordão, chicote, clava, clava grande, dardos, funda, lança curta, machadinha. Todas têm as mesmas estatísticas de suas contrapartes modernas — mas com partes metálicas substituídas por pedra, osso ou carapaça.

Arpão: inicialmente desenvolvido para pescar, o arpão é uma lança com ponta larga e serrilhada, que fica enganchada na carne da vítima. O cabo é preso a uma corda de 9m que serve para controlar inimigos enganchados.

Se o arpão causar dano, se engancha no inimigo se este falhar num teste de Reflexos (CD 10 + dano causado). Uma criatura enganchada tem seu deslocamento reduzido à metade e, se o usuá-

rio do arpão for bem-sucedido num teste resistido de Força, só pode se mover até o limite da corda (9m). A vítima pode gastar uma ação de movimento para arrancar o arpão (precisa de uma mão livre), mas se fizer isso sofre dano igual à metade do dano inicial. O usuário do arpão pode gastar uma ação livre para puxar o arpão da sua vítima, e ela sofre dano como se tivesse removido o arpão. Um teste de Cura (CD 15) permite remover o arpão sem causar dano adicional.

Por ser pesado e desequilibrado, o arpão é uma arma exótica.

Colmeia no Barro: colmeias revestidas de barro são usadas como armas por povos primitivos. O barro é usado para prender as abelhas na colmeia, que por sua vez é arremessada contra um inimigo. Com o impacto, a colmeia quebra e as abelhas, agora livres — e furiosas —, atacam quem estiver mais perto.

O dano listado na tabela é pelo impacto (e é ajustado pelo modificador de Força do usuário). Além disso, as abelhas causam 2d6 pontos de dano na criatura atingida pela colmeia, quando então se dispersam. A vítima também deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 11) para não sofrer 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A colmeia no barro requer cuidados especiais para ser usada, por isso é uma arma exótica.

Espada Vespa: esta estranha e engenhosa arma é feita com ferrões serrilhados de vespas gigantes. O punho é composto por dois ossos paralelos, unidos por um osso transversal, tendo assim a forma de um “H”. A lâmina é composta por três ferrões sobrepostos, que podem ser unidos (causando dano cortante) ou separados (dano perfurante) com uma pressão no cabo. Mudar a espada de uma configuração para outra é uma ação livre.

Por seu uso engenhoso, a espada vespa é uma arma exótica.

Garra Feroz: esta arma é feita com pinças afiadas de insetos gigantes, amarradas ao punho com firmeza. Uma garra feroz fornece um bônus de +1 no dano dos ataques desarmados ou de garra de seu usuário, e aumenta a margem de ameaça desses ataques em 1. Uma dragoa-caçadora usando esta arma, por exemplo, causa 1d4+1 (mais seu modificador de Força) com suas garras, e terá margem de ameaça 19-20.

Armas

Armas Exóticas	Custo	Dano	Decisivo	Distância	Peso	Tipo
Ataque desarmado						
Garra feroz	10 PO	+1	+1	—	0,5kg	—
Armas de uma mão						
Espada vespa	60 PO	1d8	18-20	—	1,5kg	Cortante ou perfurante
Presa da serpente	100 PO	1d8	17-20	—	1,5kg	Cortante
Arma de duas mãos						
Marretops	30 PO	4d6	x2	—	30kg	Concussão
Armas de ataque à distância						
Arpão	15 PO	1d8	x2	9m	5kg	Perfurante
Colmeia no barro	30 PO	1d4	x2	6m	2kg	Concussão

É difícil usar uma garra feroz sem se machucar, por isso ela é uma arma exótica.

Marretops: os dragões-de-chifres adoram esmagar (literalmente) seus inimigos e, por isso, desenvolveram essa arma — uma marreta maciça, toda feita de pedra e com saliências rombudas em sua cabeça, muito parecidas com os chifres que os ceratops possuem.

O marretops é uma arma Grande de duas mãos (sendo assim, não pode ser usada por criaturas Médias). Mesmo para um dragão-de-chifres, o marretops é extremamente grande e desajeitado, por isso é uma arma exótica. Para escolher o talento Usar Arma Exótica (marretops) o personagem deve ter Força 17 ou mais.

Presa da Serpente: esta arma é uma espada feita de obsidiana — um vidro vulcânico negro, formado quando a lava esfria rapidamente. A obsidiana pode ser trabalhada para ficar mais afiada que o aço, mas é mais frágil. Como o material é encontrado perto de vulcões, as dragoas-caçadoras acreditam que ele é uma dádiva da Divina Serpente — por isso o nome da arma.

Devido a sua fragilidade, a presa da serpente é de difícil uso, e por isso é uma arma exótica.

Armaduras

Além da cura rápida proporcionada pelo campo de energia vital, muitos povos thera possuem habilidades raciais de regeneração. Ser ferido não oferece, necessariamente, risco tão grande quanto em outras situações. Por esse motivo, o uso de proteções corporais é prática pouco difundida no Inferno Verde.

Armaduras são incomuns aqui, mas existem. Em muitos casos sua função é apenas cerimonial, ou símbolo de status — tipicamente, apenas aqueles no topo da hierarquia social da tribo as possuem.

Entre as armaduras vistas no *Livro do Jogador*, armaduras de couro e gibão de peles são as únicas encontradas entre as tribos locais. Por serem feitas de materiais orgânicos, todas as armaduras a seguir podem ser utilizadas por druidas.

Armadura de Quitina: provavelmente a armadura mais avançada desenvolvida pelos povos sauróides de Galrasia, é feita a

Armas Atrozes

Uma arma atroz é mais agressiva, pontiaguda, repleta de saliências cortantes e perfurantes. Elas quase sempre têm aspecto orgânico, repletas de ossos, chifres, garras e presas. Armas fabricadas pelas tribos de Galrasia muitas vezes apresentam essas características. Usar uma arma atroz é uma clara demonstração de violência e barbárie.

Existem versões atrozes para qualquer arma de combate corpo-a-corpo ou de arremesso apresentadas no *Livro do Jogador* (mesmo aquelas que normalmente não existem em culturas primitivas), mas não para armas de disparo. Para saber usar uma arma atroz, o personagem deve ter o talento Usar Arma Exótica (armas atrozes), além do talento necessário para a arma em questão (Usar Armas Comuns para uma espada longa, ou Usar Arma Exótica para um machado orc duplo, por exemplo).

Uma arma atroz custa 100 PO a mais, mas recebe um bônus de +2 no dano.

partir de partes específicas do exoesqueleto de insetos gigantes — sendo muito difícil de fazer, e ainda mais perigosa de obter.

Fabricar esta armadura requer os restos de um inseto com bônus de armadura natural de +5 ou maior, e tamanho duas vezes acima do tamanho do usuário. Por exemplo, uma armadura para uma criatura Média exige um inseto Enorme ou maior.

Armadura de Teia: o fio das aranhas de Tarantur é forte como o aço, mas muito mais leve. Cordas de teia bem trançadas, amarradas na forma de uma vestimenta, são a base desta excelente armadura. O usuário de uma armadura de teia recebe um bônus de +2 em testes de Esconder-se e Furtividade.

Carapaça Peitoral: versão primitiva de um peitoral de aço, composta por uma única concha ou placa óssea presa ao corpo do usuário com tiras de couro.

Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máx. de Des.	Penalidade de Des.	Falha de Magia Arcana	Desl. (9m)	Desl. (6 m)	Peso
Armadura Leve								
Armadura de teia	1.100 PO	+4	+6	0	10%	9m	6m	5kg
Armadura Média								
Carapaça peitoral	150 PO	+4	+3	-3	20%	6m	4,5m	12kg
Armadura Pesada								
Armadura de quitina	400 PO	+6	+0	-6	35%	6m	4,5m	20kg
Escudos								
Escudo-concha	10 PO	+2	—	-1	10%	—	—	5kg
Escudo de couro	5 PO	+2	—	-1	10%	—	—	3kg



Escudo-Concha: este escudo é muito parecido com sua versão metálica moderna. Podem ser feitos com uma concha, carapaça de tartaruga, casca de inseto ou outra peça semelhante, presa com tiras de couro. Tem dureza 7 e 15 pontos de vida.

Escudo de Couro: por sua leveza, este escudo grande é popular entre os dragões-velozes. É composto por uma armação de madeira, sobre a qual uma membrana (de couro ou outro material flexível) é esticada. Por ser flexível, não pode ser usado para fazer ataques. Tem dureza 4 e 9 pontos de vida.

Itens

Corda de Teia: fabricada a partir da teia das aranhas de Tarantur, esta corda é ainda mais resistente e elástica que a corda de seda. Tem dureza 5, 10 pontos de vida e pode ser rompida com um teste de Força CD 28. Fornece um bônus de +4 em testes de Usar Cordas.

Óleo de Besouro: o óleo do terrível besouro do fogo pode ser usado tanto em lanternas (queima pelo dobro do tempo e fornece o dobro da iluminação) quanto em frascos de cerâmica, que são

usados como armas. Um frasco com óleo de besouro pode ser arremessado como um ataque de toque à distância com incremento de distância de 3m. Uma criatura atingida diretamente sofre 2d6 pontos de dano e pega fogo; criaturas num raio de 1,5m sofrem 1d6 pontos de dano. Uma criatura em chamas também sofre 1d6 pontos de dano na rodada seguinte, a não ser que gaste uma ação de rodada completa e seja bem-sucedida num teste de Reflexos (CD 15). Rolar no chão fornece um bônus de +2 no teste de resistência; se atirar num lago automaticamente apaga o fogo.

Venenos de Galrasia: por causa de sua poderosa energia vital, os venenos de Galrasia são mais fortes que o comum. Um veneno criado a partir de uma planta ou animal da ilha recebe um bônus de +2 em sua CD.

Novos Itens Mágicos

Botas do Caminhante da Mata

As botas do caminhante da mata são úteis para aqueles que viajam através de vegetação fechada, onde a locomoção é difícil.

Descrição: este par de botas de couro enegrecido não parece possuir qualquer característica exótica ao primeiro olhar. Um estudo cuidadoso, no entanto, revela que a parte de baixo do solado é marcada com entalhes mágicos no estilo dos druidas de Lamnor.

Conhecimento: os druidas de Lamnor, em outra época, apresentavam os rangers mais dedicados com itens que representassem sua conexão com a natureza (Conhecimento [história] CD 20).

Itens

Item	Custo	Peso
Corda de teia	100 PO	1 kg
Óleo de besouro	50 PO	0,5 kg
Venenos de Galrasia	2 x o preço do veneno	—

Ativação: o simples ato de calçar as *botas do caminhante da mata* faz com que seus poderes sejam ativados.

Efeito: viajando através de florestas ou selvas, o usuário tem seu deslocamento terrestre aumentado em +3m. As botas também permitem caminhar nesses terrenos sem sofrer reduções no deslocamento, e sem deixar rastros.

Aura/Nível de Conjurador: transmutação tênue; NC 3°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, *passos longos, passos sem pegadas*; 1.500 PO, 120 XP, 3 dias.

Preço: 3.000 PO. **Peso:** 0,5kg.

Bracelete da Vida

O *bracelete da vida* é capaz de salvar os aventureiros nos momentos mais necessários e dramáticos de suas vidas, fornecendo uma pequena energia vital para evitar que seus portadores morram quando extremamente debilitados.

Descrição: um fino bracelete de raízes trançadas em algumas poucas voltas, de aparência frágil e simples.

Conhecimento: os braceletes foram criados pelos *thera* de Galrasia, utilizando uma raiz comum nos pântanos chamada *philosena*. A *philosena* tem a propriedade de absorver uma pequena porção da energia vital do campo que permeia a ilha, servindo como uma espécie de depósito de emergência para o usuário que souber drenar essa energia (Conhecimento [arcano ou natureza] CD 15).

Ativação: um personagem deve vestir um *bracelete da vida* por 24 horas antes de poder ativa-lo, e só pode vestir um *bracelete* por vez. Ativar um *bracelete da vida* é uma ação livre, que pode ser realizada mesmo que não seja o turno do usuário.

Efeito: quando o *bracelete da vida* é ativado, seu usuário escolhe um número de PVs, até a quantidade disponível no item. O personagem recupera esses PVs, que são drenados do *bracelete*. Um *bracelete da vida menor* tem 10 PVs, e um *bracelete de vida maior* tem 30 PVs. Uma vez que seja gasto, um PV do *bracelete da vida* não pode ser recuperado de forma alguma.

Por exemplo, um guerreiro com 12 PVs usando um *bracelete menor* sofre 15 pontos de dano de um ataque. Ele pode escolher acessar 4 PVs do item, para ficar com 1 PV e se manter de pé; se fizer isso o *bracelete* ficará com 6 PVs.

Aura/Nível de Conjurador: transmutação tênue (menor) ou moderada (maior); NC 3° (menor) ou 9° (maior).

Construção: Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves* (menor) ou *curar ferimentos críticos* (maior); 1.500 PO, 120 XP, 3 dias (menor) ou 5.000 PO, 400 XP, 10 dias (maior).

Preço: 3.000 PO (menor) ou 10.000 (maior). **Peso:** —

Cantil de Diversidades

Para um aventureiro que tira vantagem daquilo que o destino reserva, o *cantil de diversidades* é poderoso, se um tanto inusitado.

Descrição: aparentemente nada destaca esse cantil de outro qualquer, mas um exame cuidadoso permite notar símbolos arcanos gravados sob a rolha com a qual o vasilhame de couro é fechado.

Conhecimento: duas origens possíveis são cogitadas para estes itens fantásticos. Alguns acreditam que são espalhados no mundo por clérigos de Nimb para aventureiros em situações desesperadas (Conhecimento [religião] CD 20), enquanto outros entendem que são na verdade trabalho dos magos do caos, que seriam capazes de controlar suas propriedades fantásticas (Conhecimento [arcano] CD 25).

Ativação: beber o conteúdo do *cantil*, o que gasta uma ação de movimento, ativa as propriedades mágicas do líquido em seu interior. Um mesmo personagem não pode usar o *cantil* mais de uma vez num mesmo dia — se beber mais de uma vez, a bebida não surtirá efeito algum (como se fosse água).

Efeito: cada vez que seu conteúdo é ingerido, o *cantil de diversidades* volta a ser preenchido com um dos líquidos presentes na tabela abaixo (role d100). O mestre determina secretamente um dos resultados quando o *cantil* é encontrado, e novamente cada vez que seu conteúdo é ingerido.

01) Veneno poeira de lich (Fortitude CD 17; dano inicial: 2d6 de Força; dano secundário: 1d6 de Força).

02-09) Poção menor aleatória (exceto óleos).

10-14) Poção de ajuda

15-19) Poção de força do touro

20-29) Vinho*

30-49) Poção de curar ferimentos moderados

50-69) Água*

70-74) Poção de aumentar pessoa

75-79) Suco de frutas*

80-89) Poção de voo

90-99) Poção maior aleatória (exceto óleos).

00) Poção de escudo de fé +5

*Pode ser consumido livremente até o próximo nascer do sol, sem se esgotar.

Aura/Nível de Conjurador: transmutação poderosa; NC 12°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser de tendência Caótica e 12° nível ou superior; 15.000 PO, 1.200 XP, 30 dias.

Preço: 30.000 PO. **Peso:** 0,5kg.

Chapéu do Explorador

Capaz de proteger seu usuário de armadilhas, este item é muito valorizado por ladrões de tumbas e outros aventureiros que estão sempre se metendo em masmorras.

Descrição: este chapéu de pêlo de coelho não demonstra qualquer propriedade estranha, mesmo quando observado com cuidado.

Conhecimento: o primeiro *chapéu do explorador* foi criado para o famoso ladrão de tumbas Sir Jones por um mago mercenário (Conhecimento [história] CD 25), mas seu modelo é copiado com frequência e requisitado por ladinos (Conhecimento [local] CD 25) que colocam a vida em risco contra armadilhas mortais.

Ativação: o *chapéu* deve ser usado durante oito horas para se sintonizar com o usuário e ativar suas propriedades mágicas. Uma vez ativado, o chapéu mantém a sintonia a menos que seja substituído por outro item mágico usado na cabeça.

Efeito: o usuário recebe um bônus de sorte de +4 na CA e nos testes de resistência contra armadilhas.

Aura/Nível de Conjurador: adivinhação moderada; NC 5°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, *detectar portas secretas* ou *encontrar armadilhas*; 3.000 PO, 240 XP, 6 dias.

Preço: 6.000 PO. **Peso:** —.

Chicote do Macaco

Nenhum explorador pode abrir mão de uma arma, e o *chicote do macaco* já salvou mais de um aventureiro temerário.

Descrição: mesmo um leigo percebe a maestria na confecção deste chicote, feito com o couro de bestas mágicas e empunhadura de metais preciosos, como prata e mital.

Conhecimento: não se conhece ao certo a origem deste item mágico, mas os segredos de sua criação se espalharam rapidamente pelo Reinado, onde um arcano competente pode criá-lo sem grandes dificuldades (Conhecimento [local] CD 20).

Ativação: basta usar o *chicote do macaco* para receber seu bônus de melhoria e o bônus em Escalar. Sua habilidade de agarrar itens é ativada como uma ação livre, e pode ser usada uma vez por dia.

Efeito: o *chicote do macaco* é uma arma +2, e concede ao seu usuário um bônus de +5 em testes de Escalar. Além disso, uma vez por dia, ele pode alcançar e agarrar qualquer objeto a até 9m, como uma ação livre. Para pegar um objeto usado por um inimigo, o usuário deve ser bem-sucedido numa tentativa de desarme, que recebe um bônus de +2 pelo item. Esse poder também pode ser usado para impedir uma queda, desde que haja algo no qual o *chicote* possa se agarrar dentro de 9m.

Aura/Nível de Conjurador: transmutação moderada; NC 6°.

Construção: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar cordas*; 12.301 PO, 960 XP, 24 dias.

Preço: 24.301 PO. **Peso:** 1kg.

Colar do Caçador

O *colar do caçador* é um item mágico reservado àqueles que provaram seu valor como caçadores, seja ajudando a tribo a sobreviver de sua caça por muitos anos ou sobrepujando um momento de dificuldade e escassez.

Conhecimento: o *colar do caçador* marca os membros mais distintos e capazes de uma tribo de sauróides. Rumores dizem que foi o próprio Deus dos Monstros que concedeu o primeiro *colar do caçador* a um therá há milhares de anos, mas a verdade sobre essa lenda provavelmente jamais será descoberta (Conhecimento [arcano ou religião], CD 20).

Descrição: um colar rústico e assustador feito de presas de animais unidas por uma tira de couro de dinossauro.

Ativação: o *colar do caçador* só funciona com humanóides monstruosos; para eles, basta usar o item para ativar suas propriedades.

Efeito: o usuário de um *colar do caçador* recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e de dano com suas armas naturais, e o talento Regeneração (caso já possua, recebe Regeneração Aprimorada; caso já possua este talento também, sua cura acelerada aumenta para 2).

Aura/Nível de Conjurador: transmutação moderada; NC 7°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, *presa mágica*; 3.000 PO, 240 XP, 6 dias.

Preço: 6.000 PO. **Peso:** 1kg.

Faca do Caçador

Aventureiros forçados a enfrentar animais selvagens recorrem ao corte rápido e preciso de uma *faca do caçador*.

Descrição: esta adaga de prata tem empunhadura cuidadosamente trabalhada, e a lâmina entalhada com símbolos místicos de combate e proteção. Ao contrário de outras armas similares, corta com a mesma facilidade com que perfura.

Conhecimento: em uma época passada, este item foi símbolo da Guilda Real de Caçadores (Conhecimento [história] ou [nobreza] CD 20). Carregar esta arma atrai o ódio de licantropos inteligentes (Conhecimento [masmorras] CD 20), para quem seu fio de prata é mortal.

Ativação: basta usar a *faca do caçador* para receber seu bônus de melhoria. Um comando mental ativa a *invisibilidade contra animais*.

Efeito: a *faca do caçador* é uma adaga de prata alquímica *anti-animais* +2. Três vezes por dia, o usuário pode conjurar a magia *invisibilidade contra animais* (apenas em si mesmo).

Aura/Nível de Conjurador: abjuração tênue, conjuração moderada; NC 8°.

Construção: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade contra animais*, *invocar criaturas I*; 10.322 PO, 800 XP, 20 dias.

Preço: 20.322 PO. **Peso:** 0,5kg.

Jaqueta Protetora

Este item simples, porém versátil, acaba se mostrando um verdadeiro salva-vidas para aventureiros que dependem da agilidade e não podem contar com formas de proteção mais sólidas.

Descrição: uma jaqueta aparentemente ordinária de couro marrom. A parte interna, no entanto, exhibe centenas de fios de mithral cuidadosamente entrelaçados em malha.

Conhecimento: a primeira *jaqueta protetora* foi criada por um ladrão também versado em artes arcanas, que integrava uma guilda de necromantes em Fortuna (Conhecimento [história] CD 25). Lá este item é considerado próprio de ladrões, e visto negativamente por magos que conhecem sua história (Conhecimento [local] CD 25).

Ativação: apenas vestir a *jaqueta* ativa suas habilidades. Caso seus PVs temporários sejam utilizados (ou caso a jaqueta seja removida), só retornam ao total no próximo nascer do sol.

Efeito: a *jaqueta protetora* concede um bônus de armadura de +3 na CA, +1 em todos os testes de resistência, e 10 PVs temporários.

Aura/Nível de Conjurador: abjuração moderada, conjuração moderada; NC 7°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, *armadura arcana, resistência, vitalidade ilusória*; 7.000 PO, 560 XP, 14 dias.

Preço: 14.000 PO. **Peso:** 1,5kg.

Mochila do Sobrevivente

Ideal para os aventureiros que arriscam a vida longe da civilização, esta mochila garante ter sempre o item necessário.

Descrição: esta mochila de exploração é aparentemente simples, exceto pelo acabamento perfeito e confecção em couro azulado, que não parece pertencer a qualquer animal natural.

Conhecimento: a *mochila do sobrevivente* é outro item fornecido pela Guilda Real de Caçadores (Conhecimento [nobreza] CD 20). Eles deixaram de utilizá-la como símbolo de distinção, pois muitas foram perdidas, roubadas ou até replicadas (Conhecimento [local] CD 25).

Ativação: o usuário deve pronunciar uma palavra de comando, seguida pelo nome do item desejado. Para guardar algo, basta introduzir o item na mochila e fechá-la.

Efeito: a *mochila do sobrevivente* pode armazenar até 50kg em itens diversos sem mudar de peso, como uma *mochila de carga*. Além disso, ela guarda alguns itens consumíveis ou permanentes, sendo que os consumíveis se renovam a cada dia e os permanentes podem ser utilizados até oito horas por dia cada.

Os itens tipicamente encontrados em uma *mochila do sobrevivente* são: uma adaga; uma dose de antídoto; 8 porções de *bons frutos*; um cantil cheio; um cobertor; uma corda de seda (15m) com arpêu; um kit de primeiros socorros; um pé de cabra; uma pederneira; uma rede de pesca; um saco de dormir; e duas tochas. Todos os itens consumíveis (antídoto, *bons frutos*, tochas...) renovam-se diariamente.

Aura/Nível de Conjurador: conjuração moderada; NC 9°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, *arca secreta, criar itens temporários*; 6.250 PO, 500 XP, 13 dias.

Preço: 12.500 PO. **Peso:** 5kg.

Pérola da Recuperação

As *pérolas da recuperação* são bastante valorizadas por feiticeiros, bardos e quaisquer outros conjuradores arcanos que invoquem suas magias espontaneamente.

Descrição: uma *pérola da recuperação* parece uma pérola comum, geralmente presa em uma corrente para evitar ser perdida.

Conhecimento: as primeiras *pérolas da recuperação* foram encontradas espalhadas em florestas e lagos de Galrasia. Com o passar dos anos e de muitas tentativas, os dragões-voadores conseguiram dominar as energias mágicas necessárias para criar pérolas dos mais variados tipos e capacidades (Conhecimento [arcano], CD 18).

Ativação: uma *pérola da recuperação* pode ser ativada com um simples comando, que gasta uma ação livre, uma vez por dia.

Efeito: uma *pérola da recuperação* é de grande valia para conjuradores arcanos espontâneos, assim como uma *pérola do poder* é útil para magos e outros conjuradores que preparam suas magias. Quando ativada, a *pérola da recuperação* permite ao usuário recuperar uma magia já conjurada. Ele recupera uma utilização de magia daquele nível, como se não a houvesse utilizado anteriormente. A magia deve ser do nível especificado pela jóia ou menor. Existem diferentes tipos de *pérolas* para recuperar magias de 1° ao 9° nível.

Aura/Nível de Conjurador: transmutação poderosa; NC 17°.

Construção: Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser capaz de conjurar espontaneamente magias do nível a ser recuperado; 750 PO, 60 XP e 2 dias (1°), 3.000 PO, 240 XP e 6 dias (2°), 6.750 PO, 540 XP e 14 dias (3°), 12.000 PO, 960 XP e 24 dias (4°), 18.750 PO, 1.500 XP e 38 dias (5°), 27.000 PO, 2.160 XP e 54 dias (6°), 36.750 PO, 2.940 XP e 74 dias (7°), 48.000 PO, 3.840 XP e 96 dias (8°) ou 60.750 PO, 4.860 XP e 122 dias (9°).

Preço: 1.500 PO (1°), 6.000 PO (2°), 13.500 PO (3°), 24.000 PO (4°), 37.500 PO (5°), 54.000 PO (6°), 73.500 PO (7°), 96.000 PO (8°), 121.500 PO (9°). **Peso:** —

Novas Magias

A energia vital que permeia a ilha não apenas gerou animais gigantescos e flora exuberante, mas também possibilitou o surgimento de magias relacionadas com a manipulação, em menor nível, do campo de energia. Outras magias também foram criadas pelos *thera*, e refletem as necessidades desses povos sem tecnologia, e seu contato recente com a ameaça dos Eiradaan e suas ruínas.

Cura Natural Acelerada

Conjuração (Cura); Nível: Drd 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura tocada/nível; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a Magia:** não (inofensiva).

Uma onda de energia vital percorreu o corpo do jovem explorador quando a druida o tocou. “Descanse agora — ela disse. — Amanhã, ao acordar, lhe garanto que estará bem melhor.”

Esta magia torna a cura natural duas vezes mais rápida, ou seja, os personagens por ela afetados passam a recuperar 2 PV por nível de personagem a cada 8 horas de descanso. Por exemplo, um guerreiro de 5° nível que recebe *cura natural acelerada* recupera 10 PVs em uma noite de descanso.

Em um campo de energia vital (como Galrasia) o efeito da magia se acumula com a energia de cura do local, ou seja, cada noite de descanso sobre o efeito da *cura natural acelerada* recupera 4 PVs por nível de personagem.

Despertar da Fera

Encantamento [Ação Mental]; Nível: Clr 6, Fet/Mag 6; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** uma criatura humanóide com dados de vida iguais aos do conjurador +2 ou menos; **Duração:** após o alvo

acordar, 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim.

Estávamos preparando o jejum quando Roran despertou. Tinha a boca retorcida e olhos cheios de fúria, mas achei que fosse apenas um pesadelo. Até que ele apunhalou Jihana pelas costas e veio em nossa direção, urrando como um monstro.

Esta magia muda a tendência de uma criatura humanóide para Caótica e Maligna, temporariamente. Alguns xamãs e bruxos de Galrasia utilizam *despertar a fera* para enfraquecer e destruir grupos de exploradores sem terem que sujar suas mãos, e é sempre uma diversão para estes conjuradores observar enquanto aventureiros são exterminados por seus próprios aliados.

A criatura alvo que falhar em um teste de Vontade não é afetada imediatamente. A magia funciona após o alvo dormir — quando ele despertar, sua tendência será Caótica e Maligna, e ele estará com uma necessidade profunda de matar as criaturas a seu redor, como se tomado de uma sede de sangue. Quando a duração da magia se esgota o alvo retoma sua tendência normal e o controle de suas ações, mas não se lembra do que fez, como se tivesse recém despertado de sua última noite de sono.

Instintos Primitivos

Adivinhação; Nível: Drd 3, Rgr 4; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação imediata; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Mesmo com o ataque surpresa das caçadoras, Nara não foi pega desprevenida. Ela se desviou dos ataques e, com a agilidade de uma fera selvagem, saltou entre as guerreiras, ganhando tempo para que o resto do grupo se recuperasse do choque da emboscada.

Quando um personagem conjura esta magia, seus instintos naturais ficam aguçados como os dos maiores predadores da natureza.



Um personagem sob efeito desta magia recebe um bônus de +5 em testes de Observar e Ouvir, e recebe os benefícios da habilidade Esquiva Sobrenatural (não perde seu bônus de Destreza na CA mesmo que seja surpreendido ou atacado por um inimigo escondido).

Invocar Insetos I

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 1, Rgr 1; **Componentes:** V, G, FD; **Tempo de Execução:** 1 rodada; **Alcance:** curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma criatura invocada; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a magia:** não.

Com um gesto sutil, Galron invocou um enxame de insetos para destruir seus inimigos.

Invocar insetos I funciona como *invocar aliados da natureza I*, exceto que a criatura invocada deve ser escolhida da tabela a seguir.

Invocar Insetos II

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 2, Rgr 2; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 2º nível ou 1d3 criaturas da lista de 1º nível.

Invocar Insetos III

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 3, Rgr 3; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 3º nível, 1d3 da lista de 2º nível, ou 1d4+1 criaturas da lista de 1º nível.

Invocar Insetos IV

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 4, Rgr 4; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 4º nível, 1d3 da lista de 3º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Invocar Insetos V

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 5, Rgr 5; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 5º nível, 1d3 da lista de 4º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Invocar Insetos VI

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 6, Rgr 6; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 6º nível, 1d3 da lista de 5º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Invocar Insetos VII

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 7, Rgr 7; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 7º nível, 1d3 da lista de 6º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Invocar Insetos VIII

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 8, Rgr 8; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 8º nível, 1d3 da lista de 7º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Invocar Insetos IX

Conjuração (Invocação); Nível: Drd 9, Rgr 9; **Efeito:** uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si.

Como *invocar insetos I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 9º nível, 1d3 da lista de 8º nível, ou 1d4+1 criaturas de uma lista de nível inferior.

Potencializar Arma de Madeira

Transmutação; Nível: Drd 2, Fet/Mag 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** uma arma de concussão composta de madeira; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a magia:** não (inofensiva).

Subitamente a clava do campeão da tribo se tornou mais densa, como se fosse feita de puro aço, ainda que as mãos do guerreiro não sentissem nenhum peso adicional.

Potencializar arma de madeira torna uma arma de concussão feita de madeira muito mais poderosa e capaz de causar danos maciços, como se fosse de uma categoria de tamanho maior.

Durante a duração da magia a dureza da arma aumenta em 5, e seu dano aumenta de acordo com a tabela abaixo, para uma arma originalmente de tamanho Médio. Para armas de outros tamanhos consulte o *Livro de Regras Básicas II*.

Dano Original	Dano Modificado
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8/2d4	2d6
1d10	2d8
1d12/2d6	3d6

Invocar Insetos

1º nível

- Aranha monstruosa Média
- Centopéia monstruosa Grande
- Escorpião monstruoso Médio
- Formiga gigante operária
- Vagalume gigante

2º nível

- Abelha gigante
- Aranha monstruosa Grande
- Asa assassina (*Tormenta D20: Guia do Mestre*)
- Besouro gigante
- Formiga gigante soldado

3º nível

- Centopéia monstruosa Enorme
- Corcel do deserto (*Tormenta D20: Guia do Mestre*)
- Escorpião monstruoso Grande
- Formiga gigante rainha
- Louva-a-Deus gigante

4º nível

- Aranha monstruosa Enorme
- Enxame de centopéias
- Enxame de gafanhotos
- Vespa gigante

5º nível

- Centopéia monstruosa Imensa
- Gafanhoto gigante
- Gafanhoto tigre (*Tormenta D20: Guia do Mestre*)
- Verme da carniça

6º nível

- Abelha grifo (*Tormenta D20: Guia do Mestre*)
- Aranha monstruosa Imensa
- Besouro do óleo jovem
- Escorpião monstruoso Enorme

7º nível

- Centopéia monstruosa Colossal
- Enxame de vespas infernais

8º nível

- Aranha monstruosa Colossal
- Escorpião monstruoso Imenso

9º nível

- Besouro do óleo adulto
- Escorpião monstruoso Colossal



Parte 3

Reis da Selva!

Devido a sua ligação com o Reino de Lena e à abundância de energia vital, Galrasia tem enorme biodiversidade. Além de versões gigantescas de animais existentes em Arton, aqui há formas de vida jamais vistas no continente.

Besouro do Fogo

O besouro do fogo habita regiões vulcânicas ou de temperaturas elevadas. Áreas vulcânicas nas Montanhas Sanguinárias, o Deserto sem Retorno, o Deserto da Perdição e outros locais muito quentes são o habitat desses insetos.

Essas criaturas se alimentam dos poucos vegetais que conseguem crescer em seu ambiente, além de pequenos insetos. Suas cores variam do castanho (quando habitam montanhas e vulcões) ao pardo (nos desertos), sempre com manchas avermelhadas de desenho exótico.

Apesar de herbívoros e pacatos, os besouros do fogo não são inofensivos. Se irritados por qualquer razão, aproveitam-se da vantagem numérica (sempre são vistos em grandes bandos) e atacam. Em casos extremos, expelem um líquido inflamável — que é rapidamente incendiado com um movimento de suas antenas.

Besouros do fogo põem ovos, dos quais nascem larvas. Estas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora — um “ninho” de besouros do fogo tem 2d4m² de seda, e cada m² pode ser vendido por 100 PO.

Monstros por Nível de Desafio

Composognato	1/3
Besouro do fogo, jovem	1
Galhada	2
Espada-da-floresta	3
Besouro do fogo, adulto	4
Canceronte	4
Quelonte	5
Besouro do óleo, jovem	6
Demônio das sombras	7
Geossauro	8
Besouro do óleo, adulto	11
Braquiossauro	12
Árvore-matilha	13
Quelicerossauro	14

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lâmpadas, tochas ou bombas — um besouro tem 500ml desse líquido, que podem ser vendidos por 25 PO.

Besouro do Fogo, Jovem: ND 1; Inseto Pequeno; DV 2d8+4; 13 PV; Inic. +2; Desl. 6m; CA 17 (+1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +1; Agr -2; corpo-a-corpo: mordida +3 (1d4+1); AE jato de fogo; QE características

Besouro do Óleo

Este enorme besouro predador está entre as criaturas mais temidas de Galrasia. Como um tanque destruidor, ele avança através das planícies e florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar. A cor de sua reluzente carapaça varia em tons de verde, indo desde os mais claros até os mais escuros, sendo estes mais comuns nos adultos.

Embora equipado com uma mandíbula poderosa, a mais terrível arma do besouro do óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural, que deixam apenas cinzas e queimaduras assustadoras por onde passam. Entretanto, com a morte do besouro, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte, possibilitando o consumo de sua carne sem problemas.

Além da rajada flamejante, o besouro do óleo também dispõe de uma couraça natural fortemente blindada e revestida com um muco cáustico como a enzima que ele expele, com a diferença de que não é inflamável. Por causa desse muco, tocar o besouro causa terríveis queimaduras.

Besouro do Óleo, Jovem: ND 6; Inseto Grande; DV 9d8+36; 76 PV; Inic. +0; Desl. 12m; CA 17 (-1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17; Atq Base +6; Agr +17; corpo-a-corpo: mordida +12 (2d6+10 mais 2d6 de fogo); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE muco cáustico, rajada flamejante; QE características de inseto, redução de dano 3/-, visão no escuro 18m; Tend. sempre Neutro; TR Fort +10, Ref +3, Von +4; For 24, Des 10, Con 18, Int -, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado.

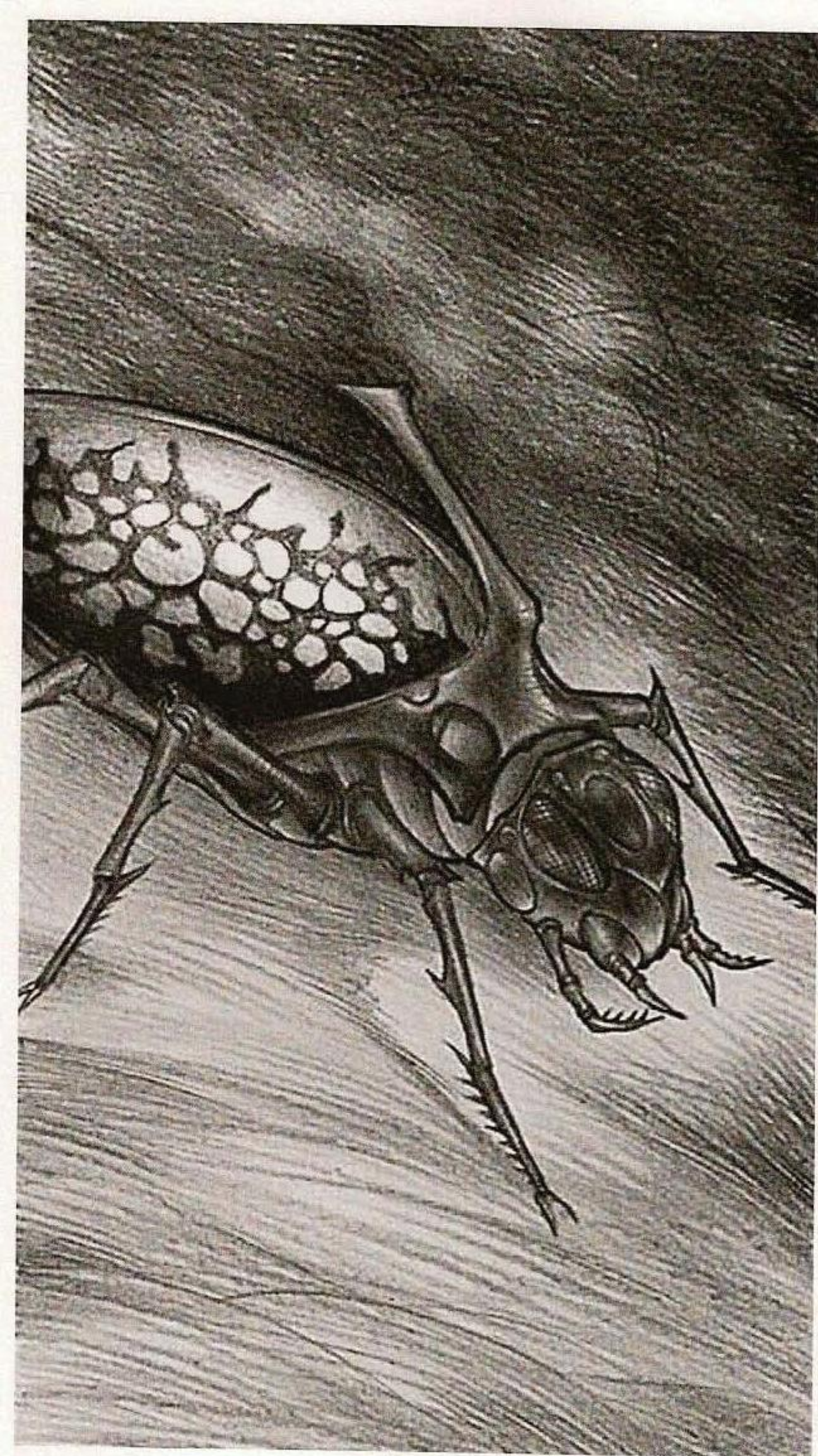
Muco Cáustico: uma criatura que atinja o besouro do óleo com armas brancas ou naturais sofre 2d6 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do monstro.

Rajada Flamejante: o besouro do óleo pode gerar um cone de fogo com 12m de comprimento com uma ação padrão. Qualquer criatura dentro da área sofre 6d10 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 18 reduz o dano à metade. Uma vez utilizada, a rajada flamejante só pode ser utilizada novamente depois de 1d4 rodadas.

Besouro do Óleo, Adulto: ND 11; Inseto Enorme; DV 22d8+154; 253 PV; Inic. +0; Desl. 15m; CA 24 (-2 tamanho, +16 natural), toque 8, surpresa 24; Atq Base +16; Agr +36; corpo-a-corpo: mordida +26 (2d8+18 mais 4d6 de fogo); Espaço/Alcance: 4,5m/3m; AE muco cáustico, rajada flamejante; QE características de inseto, redução de dano 6/-, visão no escuro 18m; Tend. sempre Neutro; TR Fort +20, Ref +7, Von +9; For 35, Des 10, Con 24, Int -, Sab 15, Car 10.

Perícias e Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado.

Couraça Cáustica: uma criatura que atingir o besouro do óleo com armas brancas ou naturais sofre 4d6 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do monstro.



de inseto, resistência a fogo 10, visão no escuro 18m; Tend. sempre Neutro; TR Fort +5, Ref +1, Von +0; For 13, Des 12, Con 14, Int -, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Tolerância.

Jato de Fogo: o besouro do fogo pode gerar um cone de 3m de comprimento com uma ação padrão. Qualquer criatura dentro da área sofre 2d4 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 13 reduz o dano à metade.

Besouro do Fogo, Adulto: ND 4; Inseto Médio; DV 6d8+24; 51 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17; Atq Base +4; Agr +7; corpo-a-corpo: mordida +7 (1d6+4); AE jato de fogo; QE características de inseto, resistência a fogo 10, visão no escuro 18m; Tend. sempre Neutro; TR Fort +9, Ref +3, Von +3; For 17, Des 12, Con 18, Int -, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Tolerância.

Jato de Fogo: o besouro do fogo pode gerar um cone de 6m de comprimento com uma ação padrão. Qualquer criatura dentro da área sofre 4d4+4 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 17 reduz o dano à metade.

Rajada Flamejante: o besouro do óleo pode gerar um cone de fogo com 18m de comprimento com uma ação padrão. Qualquer criatura dentro da área sofre 12d10 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 28 reduz o dano à metade. Uma vez utilizada, a rajada flamejante só pode ser utilizada novamente depois de 1d4 rodadas.

Braquiossauro

Braquiossauros são os maiores dinossauros existentes em Galrasia — e também um dos maiores animais de Arton. São quadrúpedes, mas com as patas dianteiras mais robustas que as traseiras, de forma que o corpo parece inclinado. O pescoço muito longo e flexível pode levar a cabeça até as folhagens das árvores mais altas. A criatura pode chegar a 30m de comprimento e 7m de altura no ombro.

Braquiossauros são tão grandes que seu próprio tamanho é sua melhor defesa. Eles podem pisotear quase qualquer coisa, e quase qualquer coisa morre quando é pisoteada por um braquiossauro. Contra adversários mais ágeis, podem usar a cauda fina como chicote. Apesar disso tudo, são herbívoros pacíficos, com temperamento similar ao das vacas comuns. Braquiossauros nunca atacam com mordidas.

Manadas de braquiossauros costumam ser a visão mais impressionante nas planícies de Galrasia — e também uma das coisas mais destrutivas deste mundo. Embora pouca coisa consiga assustá-los, o ataque de um grande carnívoro ou outro tipo de ameaça pode provocar um estouro de manada: quando isso acontece, pouca coisa sobrevive ao estrago...

Braquiossauro: ND 12; Animal Colossal; DV 31d8+328; 467 PV; Inic. -1; Desl. 9m; CA 17 (-8 tamanho, -1 Des, +16 natural), toque 1, surpresa 17; Atq Base +23; Agr +57; corpo-a-corpo: cauda +33 (4d10+27); Espaço/Alcance: 6m/4,5m; AE atropelar; QE faro, visão na penumbra; Tend. sempre N; TR Fort +29, Ref +16, Von +12; For 46, Des 8, Con 31, Int 1, Sab 11, Car 2.

Perícias e Talentos: Observar +17, Ouvir +20; Duro de Matar, Foco em Perícia (Ouvir), Fortitude Maior, Tolerância, Vitalidade (6), Vontade de Ferro.

Atropelar: com uma ação de rodada completa, o braquiossauro pode percorrer até 18m e passar por cima de qualquer criatura Imensa ou menor. Uma criatura atropelada sofre 8d10+27 pontos de dano de concussão. Uma criatura atropelada pode realizar um ataque de oportunidade com penalidade de -4 contra o braquiossauro, ou fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 43) para reduzir o dano à metade.

Canceronte

Canceronte são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Um canceronte só usa suas garras afiadas quando ameaçado.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costu-



ma ser prato tradicional em grandes festas. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir — portanto, o canceronte deve ser capturado com vida. O preço de uma dessas criaturas vivas pode atingir até 600 PO.

Canceronte: ND 4; Inseto Grande (aquático); DV 7d8+14; 45 PV; Inic. +0; Desl. 4,5m, natação 12m; CA 23 (-1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23; Atq Base +5; Agr +14; corpo-a-corpo: garra +9 (1d8+5); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +9 (1d8+5); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; QE características de inseto; Tend. sempre Neutro; TR Fort +7, Ref +2, Von +2; For 20, Des 10, Con 14, Int -, Sab 10, Car 2.

Perícias e Talentos: Natação +13.

Perícias: um canceronte recebe um bônus racial de +8 em testes de Natação para fazer qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Composognato

O composognato, ou apenas comp, é um dos menores dinossauros conhecidos; mede não mais de 1m de comprimento e 30cm de altura, pesando de três a seis quilos. Eles têm fortes patas traseiras e minúsculos membros dianteiros. Comem pequenos lagartos, grandes insetos e carniça. Normalmente não atacam criaturas grandes como seres humanos, a menos que estejam muito feridos e incapazes de se defender — ou muito famintos. Embora sejam fracos individualmente, grandes bandos de comps podem agir como verdadeiras piranhas terrestres.

Embora seja nativo de Galrasia, em tempos recentes este pequeno predador veio como clandestino a bordo de navios exploradores e está se espalhando pelo continente. Hoje em dia os comps são uma praga que ameaça aldeias e vilarejos, atacando criações de

pequenos animais e até matando crianças no berço. Um bando de comps contém de 10 a 30 indivíduos.

Composognato: ND 1/3; Animal Pequeno; DV 1d8; 4 PV; Inic. +6; Desl. 9m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12; Atq Base +0; Agr -4; corpo-a-corpo: mordida +1 (1d6); QE visão na penumbra; Tend. sempre Neutro; TR Fort +2, Ref +3, Von +1; For 11, Des 13, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +2, Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +2, Ouvir +2; Iniciativa Aprimorada.

Perícias: um composognato recebe um bônus de +4 em testes de Esconder-se e Furtividade.

Demônio das Sombras

Estas criaturas podem ser encontradas em apenas um local de Arton — a Torre da Morte, em Galrasia. Situada no centro da ilha pré-histórica, o antigo lar dos Eiradaan hoje abriga coisas sobrenaturais sem origem conhecida.

Cada criatura tem a forma e aspecto de uma sombra humana, vestindo partes de uma armadura que lembra rocha ou casca de árvore. Todos têm cinco olhos vermelhos e brilhantes — dois maiores, nos lugares certos, e três menores na testa. À primeira vista os monstros parecem todos iguais, mas eles existem em tipos diferentes, cada um com poderes variados.

Não se sabe de onde essas criaturas surgiram; talvez sejam experimentos de Galron ou outro Eiradaan — ou, ainda, seriam os próprios Eiradaan, consumidos pela amargura de terem falhado com sua deusa e transformados em vultos malignos.

Demônio das Sombras: ND 7; Morto-Vivo Médio (incorpóreo); DV 11d12; 71 PV; Inic. +6; Desl. vôo 12m (boa); CA 15 (+2 Des, +3 deflexão), toque 15, surpresa 13; Atq Base +5; Agr -; corpo-a-corpo: toque incorpóreo +7 (1d8+5 de frio); AE poderes das sombras; QE características de incorpóreo, características de morto-vivo, visão no escuro 18m; Tend. sempre Caótico e Mau; TR Fort +3, Ref +7, Von +12; For -, Des 15, Con -, Int 15, Sab 16, Car 17.

Perícias e Talentos: Acrobacia +16, Blefar +17, Esconder-se +18, Furtividade +18, Observar +17, Ouvir +17; Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Sorrato, Vontade de Ferro.

Poderes das Sombras: cada demônio das sombras possui uma das habilidades a seguir. O mestre pode escolher ou rolar 1d6. As habilidades similares a magia podem ser usadas à vontade e têm Nível de Conjurador 11°.

1d6	Habilidade
1	Garras feitas de sombras, que aumentam o dano do toque incorpóreo para 2d6 mais 1d8+5 de frio.
2	Pode conjurar <i>invisibilidade</i> .
3	Pode conjurar <i>cegueira/surdez</i> (Fortitude CD 15).
4	Pode conjurar <i>raio ardente</i> (Reflexos CD 15).
5	Pode conjurar <i>imobilizar pessoa</i> (Vontade CD 15).
6	Pode conjurar <i>porta dimensional</i> .

Geossauro

Este volumoso animal é meio réptil, meio mamífero — tem o corpo imenso e patas poderosas de um urso, mas coberto de escamas rochosas, e com uma cabeça sauróide. A cauda lembra a de um crocodilo, mas mais curta. Uma fileira de placas triangulares desce da cabeça à cauda.

O geossauro é mais facilmente encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias, mas também existe em outras florestas e montanhas remotas. Caça em pequenos bandos de dois a cinco indivíduos.

O geossauro é magicamente ligado ao Caminho Elemental da Terra, e tem altíssima resistência a dano. Seu ponto fraco é a água: quando fica molhado, de alguma forma sua couraça rochosa vira lama, o que torna o monstro mais vulnerável.

Geossauro: ND 8; Animal Grande; DV 12d8+99; 153 PV; Inic. -1; Desl. 9m; CA 23 (-1 tamanho, -1 Des, +15 natural), toque 8, surpresa 23; Atq Base +9; Agr +23; corpo-a-corpo: garra +18 (1d8+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +18 (1d8+10) e mordida +13 (2d6+5); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE agarrar aprimorado; QE carapaça de pedra, furo, resistência a ácido 10, visão na penumbra; Tend. sempre Neutro; TR Fort +18, Ref +7, Von +4; For 31, Des 9, Con 27, Int 1, Sab 10, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +15, Observar +5, Ouvir +5; Ataque Poderoso, Duro de Matar, Fortitude Maior, Tolerância, Vitalidade.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o geossauro precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Carapaça de Pedra: o geossauro é protegido por escamas rochosas que fornecem redução de dano 10/adamante. No entanto, caso a criatura seja molhada com pelo menos um galão de água (o que exige um ataque de toque à distância), a carapaça amolece e vira lama. Isso anula a redução de dano do geossauro a partir da rodada seguinte. Caso a criatura sobreviva, sua carapaça volta a endurecer depois de um dia.

Golens-Árvores

Um dos experimentos mais bem-sucedidos de Galron em suas tentativas insanas de povoar o Mundo Perdido, os golens-árvores são guardiões das ruínas Eiradaan, e da própria Torre da Morte. São construídos a partir de árvores vivas, criaturas artificiais com um ciclo vital completo — eles crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes a magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies, mas há três variedades principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.

Embora sejam muito raros, golens-árvores podem ser encontrados fora de Galrasia. É possível que o segredo de sua construção tenha sido desvendado por druidas do continente — ou talvez tenham sido teleportados por algum Eiradaan vingativo.

Galhada

Criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Vectora e outras metrópoles.

Galhada: ND 2; Planta Grande; DV 4d8+8; 26 PV; Inic. +1; Desl. 12m; CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15; Atq Base +3; Agr +9; corpo-a-corpo: chifres +4 (1d8+3); Atq Ttl corpo-a-corpo: chifres +4 (1d8+3) e 2 patadas -1 (1d4+1); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; QE características de planta, redução de dano 5/cortante, seiva adocicada, visão na penumbra, vulnerabilidade a fogo; Tend. sempre Neutro; TR Fort +6, Ref +2, Von +3; For 15, Des 13, Con 14, Int 1, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Esconder-se +1 (+9 em florestas), Observar +6, Ouvir +6, Saltar +5; Prontidão, Tolerância.

Seiva Adocicada: fêmeas não têm chifres, e fogem se forem atacadas (a não ser que estejam encurraladas ou defendendo filhotes; nesse caso, defendem-se com patadas). Elas produzem uma seiva que pode ser colhida com um teste de Adestrar Animais (CD 20); uma fêmea terá a qualquer momento um litro dessa substância. Um litro da seiva pode ser ingerido (recupera 1d8 pontos de vida e fornece os efeitos de *restauração menor*) ou vendido por 500 PO.

Perícias: um galhada recebe um bônus de +8 em testes de Esconder-se em florestas.



Espada-da-Floresta

Este ser vegetal tem forma humanóide, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos — e muito visada por alguns clérigos e druidas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direito, o que leva uma semana.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas.

Espada-da-Floresta: ND 3; Planta Média; DV 5d8+10; 32 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +7; corpo-a-corpo: espada natural +9 (1d10+5, dec. x3); AE espada natural; QE afinidade com eletricidade, características de planta, redução de dano 5/cortante,



visão na penumbra; Tend. Neutro; TR Fort +6, Ref +3, Von +2; For 19, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2 (+10 em florestas), Observar +7, Ouvir +7; Foco em Arma (espada natural), Prontidão.

Afinidade com Eletricidade: quando é atingida por um ataque de eletricidade, em vez de sofrer dano, a espada-da-floresta recupera 1 ponto de vida para cada 3 pontos de dano que o ataque causaria.

Espada Natural: a arma de uma espada-da-floresta causa 1d10 pontos de dano de corte e perfuração, com multiplicador de decisivo x3, e fornece um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano. Se arrancada da criatura, pode ser usada como uma arma exótica de uma mão, mas apodrece em uma semana. Uma magia *moldar madeira* conjurada sobre a arma a cada semana impede que ela apodreça.

Perícias: uma espada-da-floresta recebe um bônus de +8 em testes de Esconder-se em florestas.

Árvore-Matilha

Uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe nume-

rosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

Além do perigo causado pelas suas cabeças, a árvore pode emitir um urro aterrador, capaz de acovardar os mais bravos heróis.

Árvore-Matilha: ND 13; Planta Enorme; DV 16d8+140; 212 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 25 (-2 tamanho, +17 natural), toque 8, surpresa 25; Atq Base +12; Agr +32; corpo-a-corpo: 4 mordidas +22 (2d6+12); Espaço/Alcance: 4,5m/4,5m; AE mordidas raivosas, uivo aterrador; QE características de planta, percepção às cegas 27m, redução de dano 15/cortante e mágica, resistência a magia 25; Tend. Caótica e Má; TR Fort +20, Ref +5, Von +9; For 34, Des 10, Con 26, Int 8, Sab 15, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +0 (+8 em florestas), Intimidação +8, Observar +8, Ouvir +8; Fortitude Maior, Reflexos de Combate^B, Vitalidade (4), Vontade de Ferro.

Mordidas Raivosas: como uma ação padrão, a árvore-matilha pode fazer um ataque de mordida contra cada oponente dentro de seu alcance.

Uivo Aterrador: como uma ação padrão, as cabeças da árvore-matilha podem emitir uma cacofonia de gemidos sinistros. Todas as criaturas dentro de um raio de 30m devem fazer um teste de Vontade (CD 25). Uma criatura que seja bem-sucedida fica abalada; uma criatura que falhe fica apavorada. Este é um efeito de ação mental e medo que dura um minuto.

Perícias: uma árvore-matilha recebe um bônus de +8 em testes de Esconder-se em florestas.

Quelicerossauro

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens de Galrasia. São mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer outro dinossauro.

Um quelicerossauro tem o corpo robusto coberto de escamas e exoesqueleto — uma combinação que o torna praticamente imune a ataques tanto físicos quanto energéticos —, pernas muito fortes e rabo grande. Ele possui garras de louva-a-deus e uma bocarra enorme, com dentes grandes e mandíbulas de besouro extremamente afiadas nas laterais. Por fim, o quelicerossauro possui antenas insetóides que permitem que ele detecte até mesmo criaturas invisíveis.

Caso um desses chegue ao continente de alguma maneira a devastação será terrível — não é a toa que esta é uma das crias favoritas de Megalokk, o Deus dos Monstros.

Quelicerossauro: ND 14; Animal Enorme; DV 24d8+171; 279 PV; Inic. +6; Desl. 15m; CA 31 (-2 tamanho, +2 Des, +21 natural), toque 10, surpresa 29; Atq Base +18; Agr +40; corpo-a-corpo: mordida +31 (3d8+14, dec. 18-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +31 (3d8+14, dec. 18-20/x3) e 2 garras +26 (2d8+7); Espaço/Alcance: 4,5m/3m; AE dilacerar 4d8+21; QE percepção às cegas 30m, redução de dano 10/-, resistência a ácido, eletricidade, fogo e frio 20; Tend. sempre Neutro; TR Fort +21, Ref +10, Von +10; For 38, Des 14, Con 25, Des 1, Sab 15, Car 10.

Monstros de Galrasia

As seguintes criaturas do *Livro de Regras Básicas III* podem ser encontradas em Galrasia.

Monstros: animais atroz (arminho, carcaju, gorila, javali, lobo, morcego, rato, texugo, urso, ND 1/3 a 7; consulte também o modelo criatura atroz, no fim deste capítulo), ankheg (ND 3), aranea (ND 4), aranha interplanar (ND 5), arbusto errante (ND 6), behir (ND 8), bulette (ND 7), chuul (ND 7), devorador de aranhas (ND 5), dilacerador cinzento (ND 8), dinossauros (todos, ND 3 a 9), driade (ND 3), ente (ND 8), enxames (todos, ND 1 a 8), ettercap (ND 3), fadas (todas, ND 1 a 5), fungo fantasma (ND 3), fungo guardião (ND 1), fungo violeta (ND 3), hidra (ND 4 a 13), lagarto elétrico (ND 2), ninfa (ND 7), pantera deslocadora (ND 4 ou 12), povo lagarto (ND 1), quimera (ND 7), stirge (ND 1/2), tendrículo (ND 6), troglodita (ND 1), urso coruja (ND 4), verme da carniça (ND 4), verme púrpura (ND 12), vinha assassina (ND 3), worg (ND 2), wyvern (ND 6) e yrthak (ND 9).

Animais (ND 1/2 a 4): águia, babuíno, bisão, carcajú, cobra (todos os sub-tipos), coruja, crocodilo, crocodilo gigante, falcão, gorila, guepardo, hiena, javali, lagarto, lagarto gigante, leopardo, lobo, macaco, morcego, rato, sapo, texugo, urso marrom, urso negro. A maior parte dessas criaturas terá o modelo criatura atroz, descrito no fim deste capítulo.

Insetos (ND 1/4 a 12): todos. Vale lembrar que insetos de tamanho Médio ou superior são perigosamente comuns em Galrasia.

Perícias e Talentos: Observar +12, Ouvir +12, Saltar +38; Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Trespasar, Vitalidade.

Dilacerar: um quelicerossauro que atinja um oponente com as duas garras rasga a carne da vítima, causando 4d8+21 pontos de dano adicionais.

Quelonte

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar do tamanho e aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder.

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas).

Quelonte: ND 5; Animal Enorme (aquático); DV 8d8+40; 76 PV; Inic. +0; Desl. 3m, natação 6m; CA 23 (-2 tamanho, +15 natural), toque 8, surpresa 23; Atq Base +6; Agr +20; corpo-a-corpo: mordida +10 (2d6+9); Espaço/Alcance: 4,5m/3m; QE faro, visão na penumbra; Tend. sempre Neutro; TR Fort +13, Ref +2, Von +4; For 23, Des 10, Con 21, Int 1, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Natação +15, Observar +9, Ouvir +9; Arrebat, Ataque Poderoso, Fortitude Maior.

Perícias: um quelonte recebe um bônus racial de +8 em testes de Natação para fazer qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Novo Modelo: Criatura Atroz

Criaturas atroz são versões maiores, mais fortes e primitivas dos animais normais. Sua aparência é mais feroz ou até demoníaca, com garras e presas mais afiadas e um brilho de selvageria primal nos olhos.

Exemplo de Criatura Atroz

Alto como uma torre, longo como uma ponte, e com dentes do tamanho de lanças, este desconunal lagartotrovão é um dos mais poderosos predadores de Galrasia. Se as dragoas-caçadoras são rainhas da ilha, este é o rei.

Tiranossauro Atroz: ND 12; Animal Imenso; DV 36d8+297; 459 PV; Inic. +6; Desl. 12m; CA 20 (-4 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 19; Atq Base +27; Agr +54; corpo-a-corpo: mordida +39 (4d6+22, dec. 19-20); Espaço/Alcance 6m/4,5m; AE agarrar aprimorado, engolir; QE faro, visão na penumbra; Tend. sempre Neutro; TR Fort +29, Ref +22, Von +14; For 40, Des 12, Con 26, Int 2, Sab 15, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se -2, Observar +21, Ouvir +21; Arma Natural Aprimorada (mordida), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Corrida, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Instinto de Sobrevivência, Prontidão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vitalidade (3).

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o tiranossauro atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Engolir: um tiranossauro pode engolir um oponente agarrado de duas categorias de tamanho inferior (ou menor) caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 3d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 12 pontos de dano por

ácido, a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes) causando 30 pontos de dano ao sistema digestivo do tiranossauro (CA 12). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago do tiranossauro atroz é capaz de comportar duas criaturas Grandes, oito Médias, trinta e duas Pequenas ou 128 Miúdas ou menores.

Perícias: um tiranossauro recebe um bônus de +2 em testes de Observar e Ouvir.

Criando uma Criatura Atroz

“Atroz” é um modelo inato que pode ser adicionado a qualquer Animal, Besta Mágica ou Inseto (daqui por diante denominado “criatura-base”).

Tamanho: aumente em um a categoria de tamanho da criatura-base.

Dados de Vida: duplique os DV da criatura-base.

Classe de Armadura: aumente em +3 o bônus de armadura natural da criatura-base. Esse bônus acumula com o bônus adquirido devido o aumento no tamanho (veja o *Livro de Regras Básicas III*).

Habilidades: embora esse modelo não forneça, diretamente, bônus em habilidades, as habilidades da criatura-base são modificadas devido ao aumento de tamanho (veja o *Livro de Regras Básicas III*).

Nível de Desafio: +2 para criaturas-base com até 3 DVs; +3 para criaturas-base entre 4 e 9 DVs; +4 para criaturas-base com mais de 9 DVs.

Aliados e Inimigos

Galrasia não serve de morada apenas para os primitivos povos *thera* e para os sinistros habitantes da Torre da Morte. Com o aumento das expedições à ilha, cada vez mais podem ser encontrados em seu território aventureiros, exploradores e todo tipo de gente em busca de riqueza, de conhecimento ou apenas de uma boa aventura.

Grol'b Bagalorg Baloeiro Goblin

Os negócios não iam bem para a Bagalorg Transportes Aéreos. A companhia comandada há décadas pelo clã goblin Bagalorg (ou, como gostavam de chamar a si próprios...) era especializada em viagens de balão até Vectora. Negócio cada vez menos lucrativo, devido à concorrência feroz. Além disso, o tumulto urbano do mercado nas nuvens começou a incomodar o ancião Grol'b, patriarca da "família" e presidente da Bagalorg Transportes Aéreos.

Mas essa situação estava para mudar. Durante uma das muitas viagens em que os sistemas de navegação da aeronave não foram precisos, Grol'b e seus passageiros avistaram Galrasia. Todos ficaram espantados com a beleza natural e árvores imensas da ilha. "Isso fez a viagem valer a pena!" comentou um passageiro.

Bagalorg, nesse instante, vislumbrou uma nova oportunidade. Estabeleceu uma rota para o Mundo Perdido — não apenas para turistas, mas também aventureiros que desejam saquear a ilha primitiva. Desde então o goblin e sua frota estão estabelecidos em Malpetrim, realizando viagens regulares até Galrasia, ao custo de 60 Tibares de ouro — ida e volta. Apenas uma em cada dez viagens resulta em queda (muito acima da média para balões goblins), e o voo inclui um prato típico goblin (que nenhum membro de outra raça até hoje foi capaz de identificar...).

Grol'b: goblin Ladino 4/Baloeiro Goblin 4 (*Tormenta D20: Guia do Jogador*); ND 6; Humanóide Pequeno (goblin); DV 4d6 mais 4d6; 30 PV; Inic. +6; Desl. 6m; CA 13 (+1 tamanho, +2 Des), toque 13, surpresa 11; Atq Base +6; Agr +0; corpo-a-corpo: clava +5 (1d4-2); ou à distância: granada +9 (2d6); AE ataque furtivo +2d6; QE cabeça nas nuvens +2, combate aéreo +2, encontrar armadilhas, evasão, inabilidade com magia, manobras defensivas, sentir armadilhas +1, visão no escuro 18m; Tend. N; TR Fort +2 (+6 contra doenças), Ref +10, Von +2; For 7, Des 15, Con 11, Int 16, Sab 10, Car 13.

Perícias e Talentos: Acrobacia +9, Avaliação +16, Blefar +8, Conhecimento (geografia) +10, Diplomacia +18 (+22 para barganhar), Equilíbrio +11, Escalar +5, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +7, Obter Informação +8, Ofícios (balões) +16, Operar Mecanismo +5, Profissão (baloeiro) +11, Sentir Motivação +13, Usar Cordas +3; Foco em Perícia (Ofícios [balões]), Iniciativa Aprimorada, Negociador, Tino Comercial (*Vectora: Cidade nas Nuvens*).

Equipamento: balão goblin Imenso (CA 4, ou resultado do teste de Profissão [baloeiro] de Grol'b, 120 PV), corda de cânhamo, 5 granadas.



Dulcine Longbow ex-líder da Guilda dos Batedores

Dulcine Longbow é uma experiente exploradora de regiões inóspitas e selvagens, além de fundadora da Guilda de Batedores de Gorendill. Desde criança acompanhava o pai em caçadas, e sempre mostrou vocação para seguir trilhas e explorar lugares desconhecidos. Por sua alegria contagiante, ela se relacionava bem com outros caçadores.

Aos 16 anos, Dulcine decidiu viajar pelo mundo. Conheceu pessoas e lugares de todos os cantos de Arton. Quando retornou para sua casa em Gorendill, dez anos mais tarde, já era uma experiente aventureira. Nessa época fundou a Guilda de Batedores de Gorendill, associação especializada em oferecer serviços de rastreamento, guia e investigação de alto risco — seja para grupos de heróis, seja para qualquer pessoa interessada em viajar através de regiões perigosas. Seus

membros são peritos em coletar informações e seguir pistas, além de estudiosos em conhecimentos obscuros envolvendo monstros, artefatos e outros assuntos fantásticos.

A própria Dulcine atuava como guia em missões mais importantes, mas recentemente abandonou o cargo devido a um acontecimento — durante uma viagem até Galrasia, todo o grupo guiado por Dulcine foi dizimado por um Eiradaan enquanto estes exploravam a sombria Torre da Morte. Dulcine escapou por um triz, mas decidiu que não era mais apta a comandar a Guilda, por falhar em garantir a segurança de seus clientes. Dulcine ainda não decidiu quem a sucederá no cargo. Atualmente, está preocupada em reunir um grupo apto a enfrentar a ameaça que percebeu em Galrasia.

Dulcine: humana Ranger 3/Bardo 3/Explorador Destemido 5; ND 11; Humanóide Médio; DV 3d8+9 mais 3d6+9 mais 5d8+15; 83 PV; Inic. +10; Desl. 9m; CA 19 (+4 Des, +5 armadura), toque 14, surpresa 15; Atq Base +8; Agr +9; corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +10 (1d6+1, dec. 19-20); ou à distância: *arco longo* +3 +16 (1d8+3, dec. x3) ou *arco longo* +3 +12 (2d8+6, dec. x3, com Tiro Múltiplo); Atq Ttl corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +10/+5 (1d6+1, dec. 19-20); ou à distância: *arco longo* +3 +16/+11 (1d8+3, dec. x3) ou *arco longo* +3 +14/+14/+9 (1d8+3, dec. 19-20, com Tiro Rápido); AE inimigo predileto (bestas mágicas) +2; QE conhecimento de bardo +11, empatia com a natureza +5, esquivas sobrenatural, estilo de combate (arquearia), evasão, inimigo predileto (bestas mágicas) +2, música de bardo (fascinar, inspirar competência, inspirar coragem +1, música de proteção) 3/dia, quase um nativo, queda lenta 12m, queixo de pedra 1/dia, reflexos relâmpago, sobrevivência garantida; Tend. NB; TR Fort +11, Ref +14, Von +11; For 13, Des 19, Con 16, Int 13, Sab 16, Car 14.

Perícias e Talentos: Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (masmorras) +6, Conhecimento (natureza) +6, Cura +8, Equilíbrio +10, Escalar +7, Esconder-se +14, Furtividade +14, Natação +7, Observar +19, Obter Informação +8, Ouvir +19, Saltar +7, Sobrevivência +22; Aventureiro Nato, Foco em Arma (*arco longo*), Herói Sagaz, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância.

Magias de Bardo Conhecidas (3/2; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, intuir direção, luz, mãos mágicas, mensagem*; 1º — *compreender idiomas, curar ferimentos leves, recuo acelerado*.

Equipamento: *arco longo* +3, botas do caminhante da mata, braçadeiras da armadura +5, espada curta obra-prima, mochila do sobrevivente.

Naveen Somerhalder

náufrago

Naveen Somerhalder era um proeminente mercador humano de Petrynia, especializado em exportação de alimentos para Tapista, o Reino dos Minotauros. O que poucos sabiam é que, além de frutas e grãos, a carga de Somerhalder incluía outro tipo de mercadoria: escravos ilegais.

Certa vez, o barco de Naveen — lotado de escravos humanos e elfos — foi atingido por uma forte tempestade e completamente

destruído. Naveen ficou inconsciente, e só acordou nas praias de Galrasia, sozinho e com apenas as roupas do corpo.

Há mais de um ano Naveen está perdido na ilha, esperando por resgate. Ele passa seus dias na praia, conversando com seu amigo “Buggon” — na verdade um barril de seu antigo barco, que chegou à praia dias depois, e no qual desenhou um rosto. Entre os assuntos mais debatidos de Naveen está a existência do que ele chama de “os Outros” na ilha, criaturas misteriosas que querem pegá-lo.

Caso seja resgatado, é possível que Naveen se arrependa de seus erros e comece a agir contra os escravagistas.

Naveen: humano Especialista 3; ND 1; Humanóide Médio; DV 3d6; 13 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +1; corpo-a-corpo: clava +1 (1d6); Tend. N; TR Fort +1, Ref +1 Von +4; For 10, Des 10, Con 10, Int 15, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Blefar +11, Diplomacia +13, Disfarces +9, Falsificação +9, Intimidação +10, Obter Informação +8, Profissão (mercador) +7, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +3; Comerciante Nato, Foco em Perícia (Blefar), Fraudulento, Negociador.

Equipamento: outrora Naveen foi um homem rico. Hoje, ele tem uma clava.

Nekrai

chefe ceratops

Nekrai é uma lenda viva entre os dragões de chifres. Seu pai Maelcro foi assassinado por Kohar, um ceratops rival, quando Nekrai ainda era jovem. Kohar alegou que havia matado Maelcro em duelo honroso, e tomou suas esposas e filhos como escravos. Nekrai, inconformado, preferiu a morte a servir ao assassino de seu pai, e fugiu para a floresta, sozinho.

Para os dragões de chifres, há poucas coisas piores que a solidão, e a maior parte daqueles que ousam entrar na selva isoladamente acaba morrendo. Mas Nekrai não passou muito tempo sozinho. Segundo as lendas, ele recebeu uma visita de Broeau, o Deus da Força e Coragem. Ele disse não ser correto aceitar a posição de escravo, se atribuída injustamente — mas também disse que a solução não era fugir, e sim enfrentar os inimigos.

Pensando nisso, Nekrai decidiu se tornar um guerreiro — e, no Inferno Verde de Galrasia, teve o melhor treinamento possível. Resistiu às ameaças naturais, lutou contra dinossauros, fortalecendo seu corpo e seu espírito ao longo dos anos, até que se tornou uma força da natureza.

O resto não é lenda — há muitas testemunhas do que Nekrai fez quando retornou da floresta. Ele desafiou Kohar, então chefe da tribo, e o matou, assim como a seus guardas e seguidores. Nekrai se tornou o novo chefe, posição que ocupa desde então. Hoje ele está sempre pronto para defender seu povo contra tudo e todos. Graças ao tempo que passou na selva, Nekrai sabe dos perigos da Torre da Morte e, apesar de teimoso e desconfiado, pode ajudar um grupo de aventureiros poderosos a enfrentar a ameaça dos Eiradaan.

Nekrai: dragão-de-chifres Guerreiro 15*; ND 15; Humanóide Médio; DV 15d10+60; 147 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 25 (+3



natural, +9 armadura, +3 deflexão), toque 13, surpresa 25; Atq Base +15; Agr +29; corpo-a-corpo: *marretops trovejante* +4 +32 (4d6+24) ou chifres +29 (2d6+14, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *marretops trovejante* +4 +32/+27/+22 (4d6+24) e chifres +24 (2d6+14, dec. 19-20/x3); AE investida; QE couro rígido, estatura poderosa, foco em clava, marrada precisa, medo de altura, redução de dano 2/-; Tend. N; TR Fort +16, Ref +8, Von +10; For 31, Des 10, Con 18, Int 12, Sab 15, Car 17. * Níveis de substituição racial: 1º, 2º e 8º.

Perícias e Talentos: Intimidação +33, Ouvir +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +11; Arma Natural Aprimorada (chifres), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (marretops), Especialização em Arma Maior (marretops), Faro, Foco em Arma (marretops), Foco em Arma Maior (marretops), Foco em Perícia (Intimidação), Marrada Ligeira, Marrada Poderosa, Usar Arma Exótica (marretops).

Investida: quando faz uma Investida, Nekrai pode fazer um ataque com os chifres (ataque +31, dano 2d6+24, dec. 19-20/x3) e um ataque com sua arma (ataque +34, dano 4d6+24).

Equipamento: *amuleto dos chifres poderosos* +4, *armadura de quitina* +3, *cinto da força do gigante* +6, *manto da resistência* +3, *marretops trovejante* +4.

Dana

a Rainha das Garras

Dana era uma dragoa caçadora comum e, como tal, sempre seguiu os costumes de sua raça: caçar, vencer, escravizar. Guerreira feroz, eventualmente se tornou a líder da tribo. No entanto, como é habitual em seu povo, Dana teve sua liderança desafiada por guerreiras rivais repetidas vezes.

Em uma das vezes, ela perdeu.

Incapaz de aceitar a humilhação de viver na aldeia onde outrora havia reinado, Dana abandonou a tribo, abandonou Galrasia. Usando um bote roubado de exploradores, atravessou o Mar Negro e alcançou Arton. Naquela terra estrangeira, a caçadora se tornou criminosa — roubava gado de fazendas para satisfazer a fome, e matava aventureiros inexperientes para satisfazer o orgulho. Seus crimes, no entanto, não passaram despercebidos. A predadora passou a ser perseguida por autoridades de fronteira e caçadores de recompensa. Acuada, refugiou-se no único lugar onde ninguém se atreveria a segui-la. Uma região inóspita, um deserto de vermelhidão sufocante onde chovia sangue...

Ninguém sabe o que aconteceu na área de Tormenta, mas Dana saiu de lá diferente — mais forte e perigosa, o corpo deformado e tomado por vida aberrante. Ela agora tinha asas de couro úmido.

Retornou a Galrasia. Matou a líder de sua antiga aldeia, e tomou seu lugar. Sob sua liderança, as guerreiras da tribo ficaram ainda mais selvagens e furiosas — um reino de terror está começando, e sua rainha talvez não se satisfaça apenas com o Inferno Verde.

Hoje, Dana é uma das criaturas mais perigosas em Galrasia. Não é mais uma dragoa caçadora comum, mas ainda acredita em caçar, vencer e escravizar.

Dana: dragoa caçadora Bárbara 14*; ND 15; Humanóide Monstruoso Médio; DV 14d12+42; 138 PV; Inic. +5; Desl. 12m, vôo 24m (média); CA 31 (+5 Des, +3 natural, +8 armadura, +5 deflexão), toque 20, surpresa 26; Atq Base +14; Agr +18; corpo-a-corpo: garra +26 (1d4+12); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +26 (1d4+12) e mordida +21 (1d6+10); QE destemor, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 4/dia, fúria maior, garras mortíferas +4, movimento rápido, pterodraco, redução de dano 1/-, redução de dano 3/mágica, talentos da Tormenta, visão na penumbra; Tend. CM; TR Fort +12, Ref +9, Von +7; For 18, Des 20, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 13. * Níveis de substituição racial: 3º, 6º.

Perícias e Talentos: Acrobacia +13, Intimidação +21, Observar +15, Ouvir +20, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +22, Usar Cordas +9; Carapaça, Corpo Aberrante, Faro, Foco em Perícia (Intimidação), Fúria Natural, Golpes da Tempestade, Regeneração.

Fúria: as estatísticas de Dana alteradas pela fúria são as seguintes: 180 PV; CA 29, toque 18, surpresa 24; Agr +21; corpo-a-corpo: garra +35 (1d4+21); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +35 (1d4+21) e mordida +31 (1d6+17); TR Fort +15, Von +10 (+14 contra encantamentos); For 24, Con 22.

Pterodracô: Dana possui um sibilante lefeu, que lhe fornece deslocamento de vôo e um bônus de +4 em testes de Observar (já computados nas estatísticas acima). Sibilantes lefeu são descritos em detalhes no suplemento *Área de Tormenta*.

Talentos da Tormenta: Dana possui três talentos da Tormenta — Carapaça, Corpo Aberrante e Golpes da Tempestade —, que fornecem um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais, um bônus de armadura natural de +3 na CA, e redução de dano 3/mágica (já computados em suas estatísticas). Talentos da Tormenta são descritos em detalhes no suplemento *Área de Tormenta*.

Equipamento: amuleto das garras poderosas +5, anel de proteção +5, braçadeiras da armadura +8.

Galron

o Primeiro Eiradaan

A história trágica de Galron é contada no início deste livro.

Galron: Eiradaan Mago 10/Druida 7/Teurgista Místico 10; ND 28; Humanóide Médio; DV 10d4+90 mais 7d8+63 mais 10d4+90; 330 PV; Inic. +8; Desl. 9m, vôo 18m (com a magia *vôo*); CA 29 (+4 Des, +10 armadura, +5 deflexão), toque 19, surpresa 25; Atq Base +11 (+4 bônus épico); Agr +17; corpo-a-corpo: *cimitarra silvestre* +20 (1d6+5, dec. 18-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cimitarra silvestre* +20/+15/+10 (1d6+5, dec. 18-20); QE caminho da floresta, companheiro animal, cura acelerada 10, empatia com a natureza +15, forma selvagem 3/dia, habilidades mágicas, invocar familiar, natureza mágica, rastro invisível, resistência a magia 25, resistir a tentação da natureza, senso da natureza; Tend. NM; TR Fort +26, Ref +18, Von +34; For 14, Des 18, Con 29, Int 35, Sab 29, Car 22.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +20, Concentração +39, Conhecimento (arcano) +47, Conhecimento (natureza) +32, Conhecimento (religião) +42, Conhecimento (os planos) +25, Cura +29, Decifrar Escrita +35, Diplomacia +33, Identificar Magia +46, Intimidação +20, Observar +23, Ofícios (alquimia) +35, Ouvir +23, Sentir Motivação +19; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Dominar Magia (*bola de fogo, deslocamento, dissipar magia, dominar pessoa, invisibilidade maior, muralha de energia, pele rochosa, porta dimensional, vôo*), Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Maior (Evocação), Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Iniciativa Aprimorada, Magia Natural, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Magias em Combate, Metamagia Aprimorada, Potencializar Magia.

Habilidades Mágicas: através do uso da magia *permanência*, Galron possui as seguintes habilidades sempre ativadas: *ver o invisível*, *visão arcana* e *visão no escuro*.

Magias de Druida Preparadas (6/8/7/7/7/6/5/4/3/2; CD do teste de resistência 19 + nível da magia, ou 21 + nível da magia para magias de Evocação): 0 — *curar ferimentos mínimos* (3), *detectar venenos* (2), *intuir direção*; 1° — *acalmar animais, constrição, curar ferimentos leves* (5), *falar com animais*; 2° — *esfera flamejante* (4), *nevoa, restauração menor* (2); 3° — *curar ferimentos moderados* (4), *luz do dia, neutralizar venenos, remover doenças*; 4° — *coluna de chamas* (4), *curar ferimentos graves* (2), *movimentação livre*; 5° — *convocar tempestade de relâmpagos, curar ferimentos críticos* (2), *metamorfose tórrida* (2), *proteção contra a morte*; 6° — *dissipar magia maior* (3), *semente de fogo* (2); 7° — *cura completa* (2), *tempestade de fogo, visão da verdade*; 8° — *invocar aliado da natureza VIII, tempestade de fogo* (Potencializar Magia) (2); 9° — *alterar forma, grupo de elementais*.

Magias de Mago Preparadas (4/7/7/7/14/6/6/6/6/5; CD do teste de resistência 22 + nível da magia, ou 24 + nível da magia para magias de Evocação): 0 — *consertar, mãos mágicas* (2), *marca arcana*; 1° — *compreender idiomas* (2), *identificação, servo invisível* (4); 2° — *escuridão, raio ardente* (3), *reflexos, resistência a elementos, vitalidade ilusória*; 3° — *bola de fogo, deslocamento, dissipar magia* (3), *imobilizar pessoa, vôo*; 4° — *âncora dimensional, ataque certeiro* (Acelerar Magia), *esfera resiliente, invisibilidade maior, mísseis mágicos* (Acelerar Magia) (8), *pele rochosa, porta dimensional*; 5° — *cone glacial* (3), *dominar pessoa, enfraquecer o intelecto, muralha de energia*; 6° — *corrente de relâmpagos* (2), *desintegrar* (2), *esfera gélida* (2), *repulsão*; 7° — *bola de fogo controlável, cubo de energia, dedo da morte, espada do mago, imobilizar pessoa em massa, inverter a gravidade*; 8° — *bola de fogo controlável* (Potencializar Magia) (3), *labirinto, ordem, proteção contra magias*; 9° — *chuva de meteoros* (2), *desejo, dominar monstro, parar o tempo*.

Grimório: o livro de magias de Galron é um dos mais antigos na Criação, senão o mais. Contém quase todas as magias conhecidas pelos magos de Arton (exceto algumas mais recentes, como aquelas inventadas por Talude e outros grandes magos modernos) e algumas desconhecidas.

Equipamento: amuleto da saúde +6, anel de proteção +5, anel arcano IV, *cimitarra silvestre, periapto da sabedoria* +6, *robe do Príncipe da Vida, tiara do intelecto* +6 (também possui as propriedades de um elmo da telepatia).

O *robe do Príncipe da Vida* é um artefato criado pelos deuses, e lembrança do tempo em que Galron era o guardião de Lena. Ele fornece um bônus de armadura de +10 na CA, um bônus de resistência de +5 em todos os testes de resistência, resistência a magia 25 e cura acelerada 10. Galron também possui inúmeros outros itens mágicos e relíquias antigas na Torre da Morte.



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the

COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Conteúdo Open Game

Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

- Traços raciais das novas raças.
- Estatísticas de jogo de criaturas.
- Características de classe das classes de prestígio.
- Todos os novos talentos, magias e itens mágicos.
- Regras para as classes variantes e suas características.



TORMENTA

*Galrasia. O Inferno Verde.
Onde tudo cresce maior e
mais forte. Onde arde a
chama da vida.
Mas toda chama queima.
E todo inferno tem demônios.*

Além do perigoso Mar Negro, além das águas infestadas de piratas, repousa Galrasia. Terra de selvas úmidas, ruínas misteriosas e antigos segredos arcanos. E de dinossauros — bestas gigantes, ferozes e famintas.

GALRASIA: MUNDO PERDIDO apresenta esta terra pré-histórica como parte de Arton — o mundo de **TORMENTA**, a maior ambientação de RPG criada no Brasil — ou como um mini-cenário para inserir em qualquer campanha.

Este livro contém:

- A verdadeira origem de Galrasia, nascida de uma tragédia, arrancada de outro mundo como punição contra seus nativos corrompidos.
- Os pontos mais perigosos da ilha: os Sítios Arcanos, o Cemitério de Dinossauros, o Covil da Divina Serpente, a Torre da Morte e outros.
- Os povos-trovão: quatro novas raças sauróides, completas com novos talentos e habilidades de classe variantes.
- Novas classes de prestígio, incluindo o Explorador Destemido e o Predador Primal, itens e magias.
- Novos monstros, aliados, inimigos e — pela primeira vez — as estatísticas do lendário Galron.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria.



ISBN 978858913429-3

