

TORMENTA RPG



Bestiário de Arton

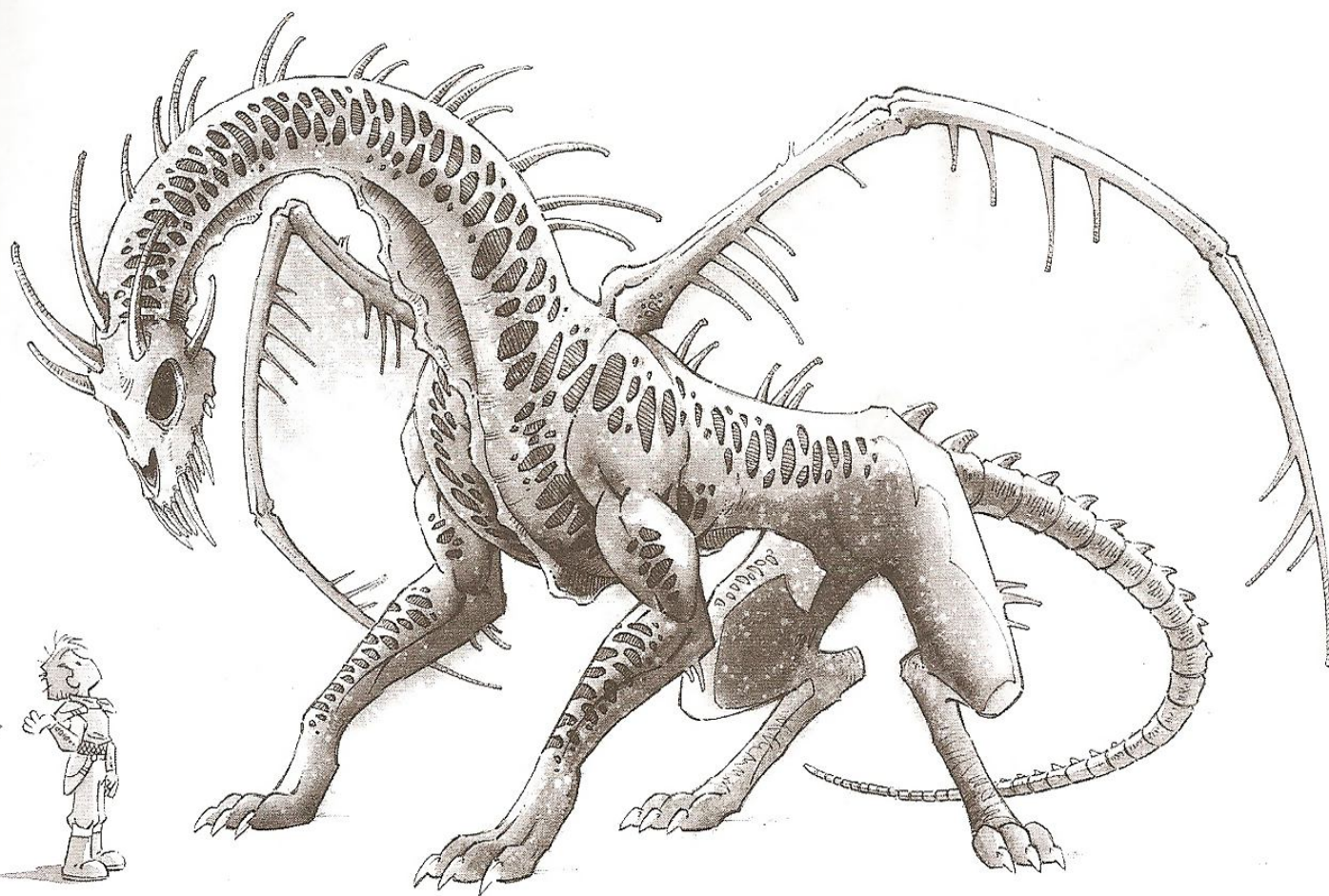
Brauner • Francisconi



TORMENTA RPG

Gustavo Brauner

João Paulo Francisconi



TORMENTA RPG

Criação: Gustavo Brauner (texto), Guilherme Dei Svaldi e João Paulo Francisconi (fichas).

Edição: Leonel Caldela e Marcelo Cassaro.

Capa: Rod Reis.

Arte: André Vazzios, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Ig Barros, Joe Prado, Marcelo Cassaro, Patricia Knevez, Roberta Pares.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Tormenta é uma criação de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax 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.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com monstros reais é culpa de programas como *O Encantador de Cães*.

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, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em abril de 2011

ISBN: 978858913457-6 (brochura) / 978858913464-4 (capa dura)

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

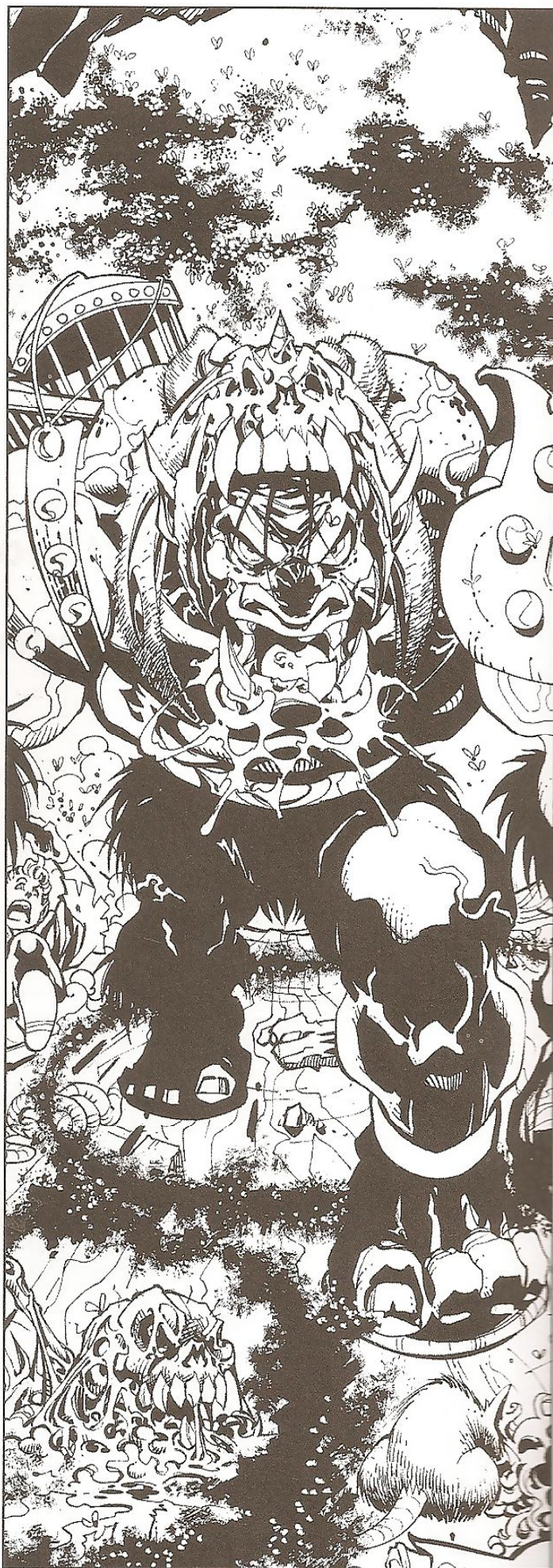
B825b Brauner, Gustavo

Bestiário de Arton / Gustavo Brauner e João Paulo Francisconi; edição por Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela; ilustrado por Rodrigo Reis [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2011.

112p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Francisconi, João Paulo. II. Svaldi, Guilherme. III. Caldela, Leonel. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução	4
Fichas de Criaturas	6
Tipos de Criaturas	8
Habilidades Especiais	10
Criaturas	14
Ameba Gigante	14
Aparição	14
Mortalha	15
Aranha Gigante	16
Basilisco	16
Caçador Invisível	17
Canceronte	17
Cão de Guarda	18
Cão do Inferno	18
Cão de Guerra Rhayrachay	19
Carniçal	19
Lacedon	20
Lívido	20
Carrasco de Lena	20
Cavalo de Guerra	21
Garanhão de Namalkah	21
Cavalo de Montaria	21
Centauro	22
Centauro Xamã	23
Centauro Chefe	23
Centopeia-Drágão	24
Cobra, Cascavel	25
Cobra, Jiboia	25
Cobra, Naja	25
Cobra, Sucuri	26
Cobra-Rei	26
Corcel das Trevas	26
Couatl	27
Couatl da Luz	27
Couatl das Trevas	28
Crocódilo	28
Demônio	29
Carvarel	29
Aucharai	30
Súcubo	31
Jhumariel	32
Marilith	32
Balor	33
Diabo	34
Diabrete	34
Rhayrivel	35
Margharon	35
Drágão	36
Drágão Azul	36
Drágão Branco	39
Drágão Marinho	41
Drágão Negro	43
Drágão Verde	45
Drágão Vermelho	46
Duplo	48
Elemental	49
Elemental da Água	50
Elemental do Ar	51
Elemental do Fogo	52
Elemental da Luz	53

Elemental da Terra	54
Elemental das Trevas	55
Elfo-do-Mar	56
Bruxa do Mar	57
Ente	57
Esqueleto	58
Fada	60
Sprite	60
Sprite Encantadora	61
Sátiro	61
Driade	62
Eiradaan	63
Falcão	64
Gárgula	64
Gênio	65
Gênio da Água	65
Gênio do Ar	66
Djinni Nobre	67
Gênio do Fogo	67
Gênio da Luz	68
Gênio da Terra	69
Gênio das Trevas	69
Gigante	70
Gigante das Colinas	70
Gigante da Pedra	71
Gigante do Gelo	71
Gigante do Fogo	72
Gigante Bicéfalo	73
Gnoll	74
Gnoll Líder de Alcateia	75
Gnoll Caçador de Cabeças	75
Goblinóide	76
Goblin	76
Hobgoblin	76
Bugbear	77
Golem	78
Golem de Carne	78
Golem de Pedra	78
Golem de Ferro	79
Golfinho	79
Grifo	80
Guerreiro da Luz	80
Hidra	81
Homem-Vegetal	82
Incubador	83
Inumano	84
Inumano General	84
Kobold	85
Kobold Chefe	85
Kobold Filho do Drágão	85
Kraken	86
Lâmia	86
Leão	87
Lefeu	88
Uktril	88
Geraktril	89
Hurobakk	90
Veridak	91
Reishid	91
Thuwarokk	92
Lich	93
Limo Sangrento	95
Lobo	95

Lobo-das-Cavernas	95
Mantícora	96
Medusa	96
Monstro da Ferrugem	97
Múmia	98
Senhor das Múmias	99
Nagah	99
Nagah Guardião	100
Nagah Cultista (fêmea)	100
Objeto Animado	102
Ogro	102
Ogro Capanga	102
Orc	104
Orc Negro	105
Orc Xamã	105
Orc Chefe	105
Otyugh	106
Pônei de Guerra	106
Pônei de Montaria	106
Pudim Negro	107
Rato Gigante	108
Selako	108
Soldado Mecânico	108
Sombra	109
Sombra Maior	109
Tarrasque	110
Tendrículo	110
Tentacule	112
Tigre-de-Hynninn	112
Trobo	113
Troglodita	114
Trog Saqueador	115
Rei dos Túneis	115
Troll	116
Unicórnio	117
Urso	118
Urso-das-Cavernas	118
Urso-Coruja	118
Vampiro	119
Vampiro Anciã	121
Verme Púrpura	122
Vulto Noturno	123
Andarilho Noturno	123
Rastejante Noturno	124
Voador Noturno	124
Warg	125
Wyvern	125
Zumbi	126

Apêndice	128
Listas e Tabelas	137
Open Game License	142

Raças para Jogadores

Centauro	23
Elfo-do-Mar	57
Sprite	63
Gnoll	75
Nagah	100
Orc	105
Troglodita	115



"Senhoras e senhores, hora de morrer!"

— Horadax, General dos Nove Infernos

O que é um livro de monstros? O que é este livro de monstros?

É fácil encher um livro com montes de ataques, habilidades especiais e magias, e chamar esses conjuntos de números de "monstros". Batizá-los também não é difícil, porque muitos são tão clássicos que é impossível deixá-los de fora. O difícil é fazer algo além.

O maior objetivo deste livro não é apresentar pilhas de fichas prontas, com estatísticas de monstros para os jogadores debulharem. Então qual é o objetivo de verdade?

Bem, na verdade, são três.

O primeiro e maior é tornar criaturas que já estão por aí há tempos parte de TORMENTA. Apresentá-las não como monstros genéricos, com um histórico comum a qualquer mundo de fantasia, mas como parte importante de Arton. Mostrar que aqui elas são diferentes do que você poderia encontrar em Thedas, na Terra-Média ou em Azeroth.

Isso nos leva ao segundo objetivo: ser fiel ao material original de Marcelo Cassaro, J.M. Trevisan e Rogerio Saladino. O BESTIÁRIO DE ARTON foi escrito com base em todo o material de criaturas já publicado para TORMENTA. Os três autores originais têm uma visão própria de Arton, que guiou a criação do cenário favorito dos RPGistas brasileiros. E, como fã, eu jamais poderia me desviar dessa visão.

Este livro também é o ponto de partida de um novo nome. As fichas das criaturas foram feitas por João Paulo "Nume Finório" Francisconi, um fã de longa data que estreia aqui. Ele foi convidado especialmente para criar as fichas deste livro — e o BESTIÁRIO é sem dúvida um belo início de carreira.

O livro que você tem em mãos é isso. O primeiro volume do catálogo de criaturas de TORMENTA. Um guia para aliados e adversários de Arton. O manual que traz as forças e fraquezas dos seres do nosso mundo preferido de RPG.

Saque a espada, escolha as magias, afine o bandolim — é hora de lutar.

O quê? O terceiro objetivo? Ora, é óbvio: apresentar pilhas de fichas prontas, com estatísticas de monstros para os jogadores debulharem!

Ainda está aí? Vá vestir sua armadura de uma vez, e vamos correndo para a aventura!

— Gustavo Brauner
Março de 2011

O BESTIÁRIO DE ARTON é o primeiro de uma série de suplementos dedicada a apresentar as criaturas que povoam o mundo de Arton — de animais domésticos a aberrações antinaturais, de bondosos anjos a malignos demônios. E, é claro, trazendo também as criaturas da maior e mais terrível ameaça do universo, tão perigosa que dá nome ao jogo: os lefeu, o povo da Tormenta.

Você pode jogar TORMENTA apenas com o livro básico, mas o BESTIÁRIO DE ARTON traz duas grandes vantagens.

Primeiro, enriquecer sua campanha. As páginas a seguir trazem criaturas variadas — inteligentes ou irracionais, que contam apenas com a força bruta ou que possuem poderes mágicos, cru-

éis ou honradas (há até mesmo criaturas que podem se aliar aos personagens, ao invés de atacá-los, para variar). Quem sabe, em vez de *mais um* mago malvado, você não usa um lich? Ou, no lugar de *outra* elfa em apuros, os jogadores ajudam uma dríade?

A segunda vantagem é poupar trabalho ao mestre. As fichas do BESTIÁRIO DE ARTON são feitas para consulta rápida e descomplicada. Você não vai encontrar aqui informações desnecessárias. Se a criatura possui o talento Foco em Arma, seu bônus de +1 nas jogadas de ataque já está incluído na ficha. O mestre não precisa se preocupar com cálculos na hora. Apenas olhe os números, role os dados e divirta-se com a expressão de pavor dos jogadores! Agora, se você for do tipo que gosta de se debruçar sobre as regras, pode modificar as fichas a seu bel-prazer. O *Manual de Criação de Monstros*, disponível gratuitamente na página da Jambô (www.jamboeditora.com.br) traz todo o material necessário para mestres empreendedores.

O BESTIÁRIO DE ARTON começa explicando como ler as fichas das criaturas e usá-las em jogo. São informações parecidas com aquelas no Capítulo 11 de *Tormenta RPG*, mas mais detalhadas. Após isso está o coração do livro: as próprias criaturas, em ordem alfabética. Há um apêndice sobre a sociedade dos diabos e demônios de Arton, e sua interminável guerra planar. O BESTIÁRIO termina com informações úteis para o mestre, como listas de criaturas por tipo e nível de desafio e tabelas de encontros aleatórios.

Note que republicamos aqui as fichas presentes em *Tormenta RPG*, para que você tenha todas as informações sobre criaturas reunidas em um só livro. Algumas fichas sofreram mudanças; em caso de discrepância, as versões do BESTIÁRIO têm precedência (ou você pode usar o que achar melhor).

Sem mais delongas, vamos às explicações sobre as fichas — você deve estar ansioso para usar as criaturas. Podemos garantir que *elas* estão ansiosas para devorar alguns heróis...

Fichas de Criaturas

Nome

Este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida em Arton. O texto descritivo pode apresentar outras denominações ou “apelidos”.

ND

O nível de desafio da criatura. Uma criatura de ND 5, por exemplo, é um bom desafio para um grupo típico de quatro personagens de 5º nível. Se você quiser que os heróis enfrentem vários inimigos, use criaturas com ND menor. Por outro lado, um “chefão” pode ter ND dois ou três pontos acima que o nível do grupo.

O nível de desafio é a primeira informação de uma criatura porque define se ela será usada na aventura ou não. Você provavelmente não vai usar uma hidra de ND 13 contra um grupo de 5º nível.

O Capítulo 10 de *Tormenta RPG* traz mais informações sobre ND e como usá-lo para planejar encontros.

Citação

Uma citação associada à criatura em questão, nas palavras de um habitante de Arton (muitas vezes morto ou desaparecido...).

Texto Descritivo

Esta seção traz todo o histórico da criatura, além de sua descrição física e informações gerais — onde e como ela vive, o que come, o que as pessoas sabem sobre ela, etc. Por fim, também



traz informações sobre a organização social da criatura (se houver) e como ela age em batalha.

Tipo e Nível

O tipo da criatura (como animal ou morto-vivo, por exemplo) e seu nível. Os tipos são explicados em detalhes na seção a seguir. O nível da criatura funciona exatamente como o nível de personagem — uma criatura soma metade do seu nível em sua classe de armadura, recebe um talento a cada nível ímpar, etc. Mas você não precisa se preocupar com nada disso. Tudo já está contabilizado nas estatísticas de cada criatura.

Se você quiser criar um exemplar mais forte de uma criatura específica — como o lobo alfa de uma alcateia, por exemplo — pode aumentar seu nível. Use as mesmas regras usadas para personagens jogadores. A cada nível adicional, uma criatura recebe bônus base de ataque (de acordo com seu tipo), pontos de vida (de acordo com seu tipo e Constituição) e graduações em perícias. A cada nível ímpar, recebe um talento. A cada nível par, recebe um aumento de habilidade e um bônus de +1 na CA, nas resistências e no dano. Não esqueça de subir o ND de qualquer criatura com níveis aumentados!

Tamanho

A categoria de tamanho da criatura — uma sprite tem tamanho Mínimo, enquanto uma centopeia-dragão é Enorme. O tamanho define o espaço que a criatura ocupa, além de seu alcance natural (até onde ela pode atingir com um ataque corpo-a-corpo). Essas informações são descritas em detalhes no Capítulo 9 de *Tormenta RPG*, mas estão republicadas em resumo aqui. A categoria de tamanho também fornece modificadores de ataque, CA e testes de Furtividade — mas, mais uma vez, você não precisa se preocupar com isso, pois todos os modificadores já estão inclusos nas fichas.

Tendência

As inclinações éticas e morais da criatura. Duplos, por exemplo, são tipicamente Neutros e Malignos. Note que isso é a tendência *típica*, e pode haver indivíduos com tendências diferentes, embora isso seja raro.

Iniciativa

O bônus de Iniciativa da criatura. É a primeira informação de regras porque é a primeira informação de que você precisa no início do combate!

Sentidos

O bônus de Percepção da criatura, além de quaisquer habilidades especiais relacionadas, como faro e visão na penumbra.

Classe de Armadura

A CA da criatura — o resultado que um personagem precisa atingir em sua jogada de ataque para acertar a criatura.

Tamanho de Criaturas

Categoria de Tamanho	Espaço	Alcance Natural
Ínfimo	15cm	1,5m
Diminuto	30cm	1,5m
Mínimo	75cm	1,5m
Pequeno	1,5m	1,5m
Médio	1,5m	1,5m
Grande (alto)	3m	3m
Grande (comprido)	3m	1,5m
Enorme (alto)	4,5m	4,5m
Enorme (comprido)	4,5m	3m
Descomunal (alto)	6m	6m
Descomunal (comprido)	6m	4,5m
Colossal (alto)	9m	9m
Colossal (comprido)	9m	6m

Pontos de Vida

Os PV da criatura — a quantidade de dano que ela pode sofrer antes de cair.

Resistências

Os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais relacionadas, como redução de dano e resistência a magia.

As linhas de classe de armadura, pontos de vida e resistência formam o “bloco defensivo” da criatura, que agrupa todas as informações necessárias para resolver um ataque (ou magia, ou uso de habilidade especial) realizado contra ela.

Deslocamento

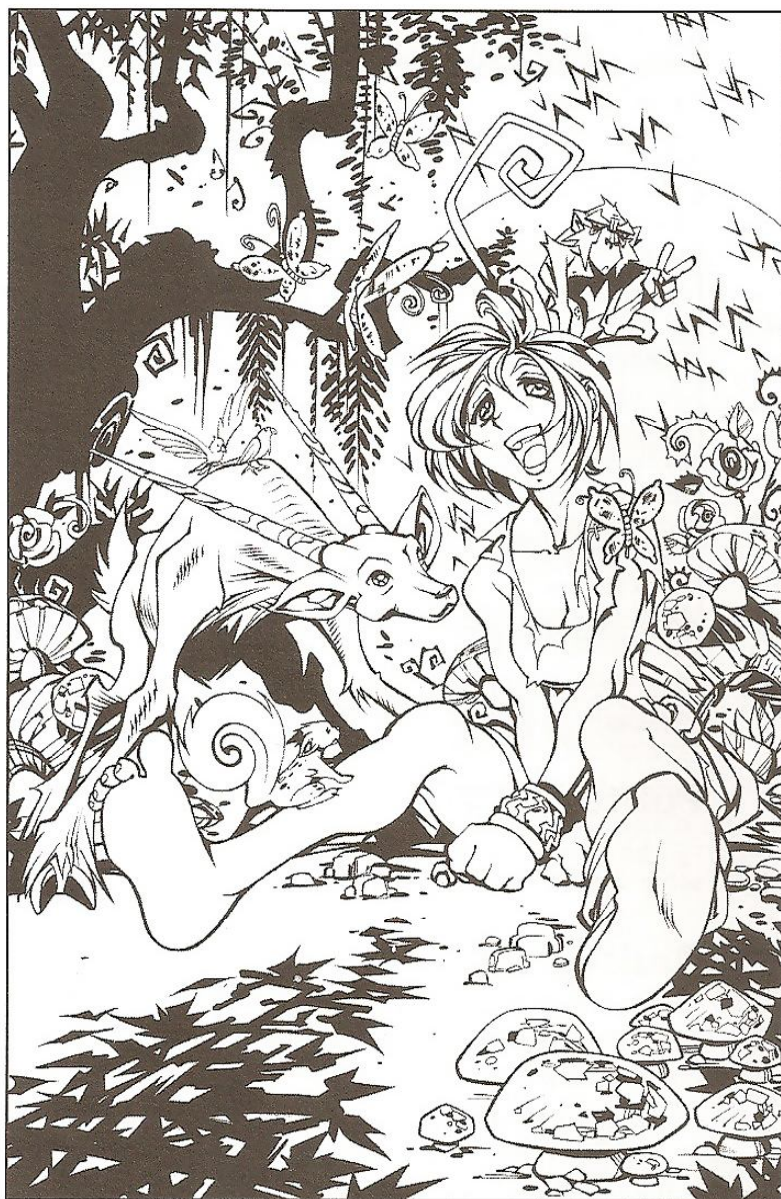
A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer com uma ação de movimento. O número padrão é o deslocamento terrestre da criatura. Uma criatura também pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação.

Ataques Corpo-a-Corpo

Os ataques corpo-a-corpo que a criatura pode realizar. Após o nome do ataque está o bônus de ataque. Entre parênteses, o dano e o crítico. Caso o crítico não apareça, será 20/x2. Note que alguns ataques causam outros efeitos além de dano, como veneno ou paralisia. Esses efeitos estarão sempre listados junto ao dano, dentro dos parênteses.

Ataques à Distância

Os ataques à distância que a criatura pode realizar, no mesmo formato dos ataques corpo-a-corpo. Caso a criatura não possua ataques à distância, esta linha não aparecerá.



As linhas de deslocamento e ataques formam o “bloco ofensivo” da criatura, que agrupa todas as informações necessárias para resolver o turno dela.

Habilidades

Os valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma da criatura.

Perícias

Os valores totais de perícias da criatura (além de Iniciativa e Percepção, que já apareceram). Caso a criatura não possua perícias além de Iniciativa e Percepção, esta linha não aparecerá.

Habilidades Especiais

Quaisquer talentos ou habilidades especiais — como sopro, constrição, veneno — que a criatura possua. Habilidades especiais comuns são descritas a seguir. Habilidades especiais mais específicas são descritas na própria criatura. Caso a criatura não possua habilidades especiais, esta linha não aparecerá.

Equipamento

Itens normalmente carregados pela criatura, como armas, armaduras, mochilas, etc. Todos os modificadores relacionados ao equipamento já estão incluídos nas estatísticas da criatura. Caso a criatura não possua equipamento, esta linha não aparecerá.

Tesouro

A categoria de tesouro da criatura, entre “nenhum” (para criaturas irracionais ou que por qualquer motivo não guardam objetos), “padrão” (para criaturas que guardam objetos), “dobro” e “triplo” (para criaturas que guardam uma grande quantidade de tesouros, como lichs e dragões).

O tesouro pode estar com a criatura, mas normalmente estará em um covil. Isso explica por que certas criaturas que não guardam objetos têm tesouro. O “tesouro”, nesse caso, pode ser equipamento que suas vítimas anteriores carregavam quando foram mortas...

O Capítulo 10 de *Tormenta RPG* traz informações sobre como calcular tesouros.

Tipos de Criaturas

Toda criatura pertence a um dos seguintes tipos: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo. O tipo determina os pontos de vida e o bônus base de ataque que a criatura recebe por nível, além de suas perícias e talentos iniciais. Em outras palavras, o tipo é para uma criatura o que a classe é para um personagem.

Certos tipos fornecem habilidades especiais. Além disso, o tipo determina quais habilidades e magias podem afetar a criatura — por exemplo, a magia *enfeitiçar pessoa* só funciona contra humanoides.

Tipos que recebem valores fracionais por nível (por exemplo, bônus base de ataque $+3/4$ por nível) somam essa fração de seu nível ao valor em questão. Por exemplo, um animal de 4º nível soma $+3$ ($3/4$ de 4) a seu bônus base de ataque. Arredonde para baixo todas as frações. Mais uma vez, você não precisa fazer esses cálculos para as fichas prontas; todos os valores já estão calculados e somados.

- **Animais:** bestas e feras irracionais, sem poderes mágicos.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Espíritos:** nativos de outros Planos de existência.
- **Humanoides:** seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias.
- **Monstros:** criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.
- **Mortos-vivos:** cadáveres animados por energia negativa.

Animais

A maior parte dos animais reais conhecidos (cães, gatos, cavalos...) também existe em Arton. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses caprichosos também provocou o surgimento de bestas espantosas. De lagartos-trovão a insetos gigantes, Arton é habitado por um sem-número de feras fantásticas — que, no entanto, são ainda consideradas “animais normais”. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem normalmente e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente, ou com poderes mágicos, é considerado um monstro.

Características

- **Pontos de Vida:** 4 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

Outras características

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Tendência sempre Neutra.
- Visão na penumbra.

Construtos

São objetos animados ou criaturas fabricadas artificialmente, através de magia ou ciência. Normalmente, construtos não possuem inteligência real; em vez disso, são programados para realizar certas tarefas (como proteger um lugar).

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 5 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** —

Outras características

- Valor nulo de Constituição.
- Recebem um número de PV adicionais de acordo com seu tamanho: 10 para construtos Pequenos; 20 para Médios; 30 para Grandes; 40 para Enormes; 60 para Descomunais, e 80 para Colossais.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doenças, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, alimentar-se e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.

• Destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).

- Visão no escuro.

Espíritos

Espíritos são seres nativos de outros Planos — outras dimensões, lugares muito além do Plano material. Têm uma profunda conexão com as energias primais do multiverso, desde os próprios elementos até as forças primordiais do Bem, Mal, Ordem e Caos.

Diferentes de outras criaturas, espíritos não possuem uma natureza dualista — seu corpo e alma são um só. Assim, quando um espírito morre, sua alma não abandona o corpo; é destruída. Por isso, espíritos não podem ser revividos por meios convencionais.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 4 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias:** 4 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro.

Outras características

- Magias como *reviver os mortos* não afetam espíritos. Apenas *desejo* ou *milagre* podem trazer um espírito de volta à vida.
- Visão no escuro.

Humanoides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas (ou quase tudo isso).

Todos os humanoides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — até mesmo seres monstruosos como ogros e trogs. Alguns são aliados dos humanos, mas é mais comum que sejam inimigos.

Todas as raças para personagens jogadores de *Tormenta RPG* são do tipo humanoide — exceto os lefou, que são do tipo monstro.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 3 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** —

Outras características

Nenhuma.

Monstros

Dos majestosos dragões aos invasores lefeu, monstros são criaturas de anatomia estranha, ou com habilidades mágicas.

Muitos monstros em Arton têm origem ligada à Tormenta, mesmo que não tenham características lefeu — a própria existência da tempestade sangrenta causa o surgimento de seres aberrantes. Outros, como dragões e entes, são criações dos deuses.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

Outras características

- Visão no escuro.

Mortos-Vivos

Duvidosa "dádiva" oferecida por Tenebra e outros deuses a este mundo, mortos-vivos são cadáveres animados através de energia negativa.

Estas criaturas existem em variedade fantástica — parece haver tantos tipos de mortos-vivos quanto de seres vivos. Alguns não apenas conservam a inteligência que tinham em vida, mas também a superam. Outros ficam insanos, presos a recordações passadas. Muitos perdem toda e qualquer capacidade de pensar.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1/2 por nível.
- **Perícias:** 4 + mod. Int.
- **Talentos:** Vontade de Ferro.

Outras características

- Valor nulo de Constituição.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não-letal, doenças, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, alimentar-se e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.
- Sofrem dano por magias de cura e recuperam pontos de vida com magias de necromancia.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Um morto-vivo não é afetado pelas magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. A magia *ressurreição verdadeira* transforma-o na criatura que era quando vivo.

• Independente de sua tendência verdadeira, mortos-vivos reagem a habilidades (como destruir o Mal dos paladinos) e magias (como *proteção contra o Mal*) como se fossem Malignos.

- Visão no escuro.

Habilidades Especiais

A seguir está uma lista das habilidades especiais mais comuns, com suas respectivas regras. Às vezes, uma das habilidades a seguir pode funcionar de forma diferente para certas criaturas. Por exemplo, a presença aterradora de um dragão é mais poderosa do que a presença aterradora descrita abaixo.

Agarrar Aprimorado

Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre.

Alterar Forma

Esta habilidade permite que a criatura mude para uma forma determinada (especificada na descrição da habilidade). Funciona como a magia *metamorfose*, exceto que não há limite de nível ou tamanho. A criatura adquire o tipo da nova forma.

Ataque Visual

Esta habilidade causa um efeito (especificado na descrição da habilidade) em qualquer personagem que veja os olhos da criatura. No início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m da criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Carisma). Se bem-sucedido, consegue desviar o olhar. Se falhar, sofre o efeito da habilidade. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, fica desprevenido e sofre -4 na CA, move-se à metade do seu deslocamento e sofre -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza).

Atropelar

Usando uma ação completa, a criatura pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer personagem pelo menos uma categoria de tamanho menor que ela. Um personagem atropelado sofre dano (especificado na descrição da habilidade), com direito a um teste de Reflexos (CD igual a 10 + metade do nível da criatura + modificador de Força) para reduzir o dano à metade.

Bote

Quando a criatura faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais (uma investida normalmente permite apenas um ataque). Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Construção

No início de cada turno, a criatura automaticamente causa uma quantidade de dano (normalmente igual a uma de suas armas naturais) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Cura Acelerada

No início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV com cura acelerada 5). Cura acelerada não recupera PV perdidos por inanição, desidratação ou asfixia.

Em alguns casos, a cura acelerada não pode recuperar certo tipo de dano — que será listado após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo.

Dano de Habilidade

Uma das armas naturais da criatura causa dano de habilidade. O tipo de habilidade e a quantidade de dano variam. Pontos de habilidades perdidos voltam à razão de 1 por dia. Um personagem com Força ou Destreza 0 cai paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 cai inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre.

Derrubar

Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra derrubar imediatamente, como uma ação livre.

Dilacerar

Se a criatura acertar um mesmo personagem com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com um dado extra. Por exemplo, uma criatura cujo ataque de garra causa 1d6+5 causará 2d6+5 com esta habilidade (além do dano normal dos dois ataques de garra).

Esta habilidade está disponível apenas para criaturas com dois ou mais ataques de garra.

Doença

Uma das armas naturais da criatura transmite uma doença. Um personagem que sofra dano desta arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD varia de acordo com a doença) ou será contaminado. Regras completas para doenças são descritas em *Tormenta RPG*.

Drenar Energia

Uma das armas naturais da criatura absorve energia vital. Um personagem que sofra dano desta arma natural sofre um ou mais níveis negativos. Cada nível negativo impõe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia

e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia memorizada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar.

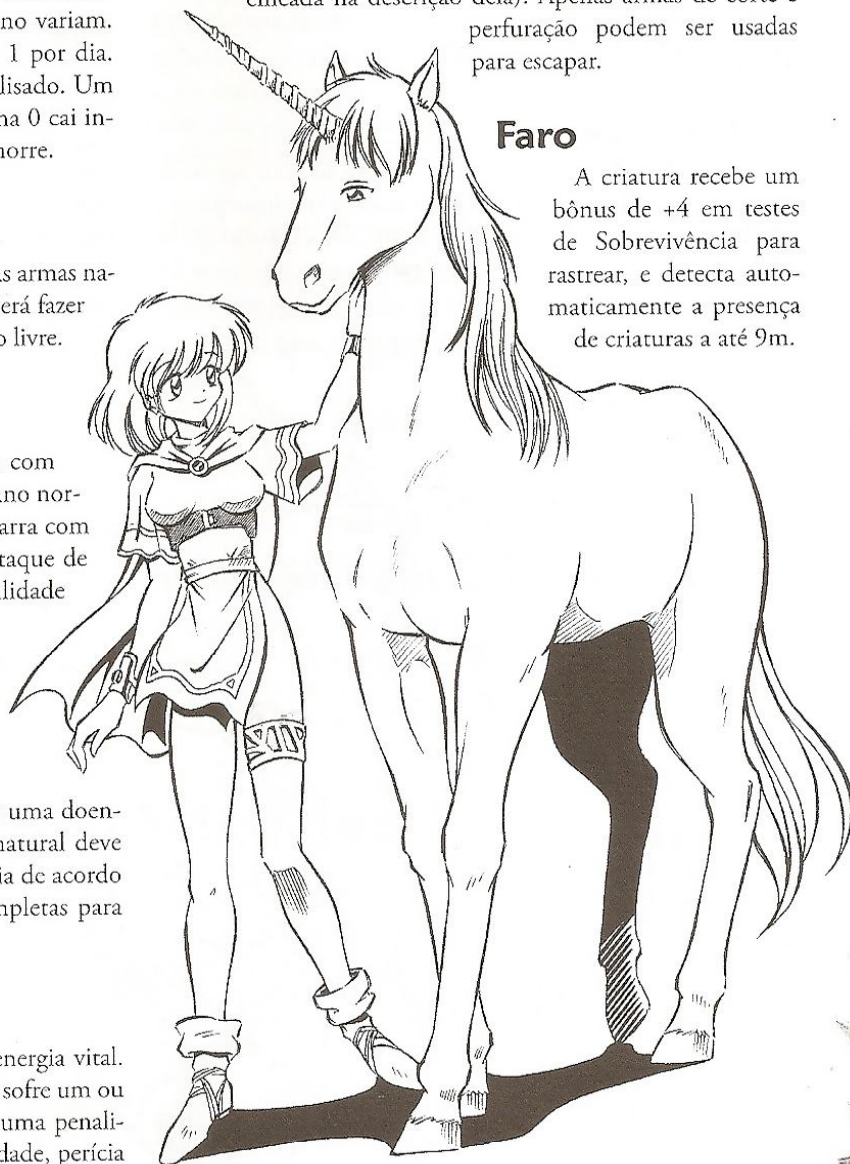
Um dia depois, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente (o personagem fica com XP igual à metade do caminho entre o nível para o qual foi e o nível no qual estava).

Engolir

Se a criatura começar seu turno agarrando um personagem duas ou mais categorias de tamanho menor que ela, poderá realizar um teste de manobra contra este personagem como uma ação livre. Se for bem-sucedida, engolirá o personagem. Um personagem engolido sofre certa quantidade de dano por rodada (especificada na descrição da criatura), e pode escapar causando certa quantidade de dano na criatura (também especificada na descrição dela). Apenas armas de corte e perfuração podem ser usadas para escapar.

Faro

A criatura recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m.



Habilidade Similar a Magia

Certas criaturas podem lançar uma magia como uma habilidade, um certo número de vezes por dia. Nesses casos, a CD para resistir é igual a 10 + o nível da magia + modificador de Carisma da criatura. Essas habilidades funcionam como magias em todos os aspectos, com a exceção de não exigirem palavras mágicas, gestos ou concentração (em outras palavras, desde que esteja consciente, a criatura sempre poderá usar uma habilidade similar a magia).

Imunidade

A criatura é imune a alguma coisa, como um tipo de ataque, um tipo de energia ou magia. Uma criatura imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a magia ignora todos os efeitos mágicos que a afetem diretamente. Ela não sofre dano por magias que causem dano, não é enganada por ilusões, etc. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, ainda pode cair num buraco causado por uma magia *terremoto*.

Incorpóreo

A criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingida por uma arma mágica ou magia, a criatura tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *mísseis mágicos*). Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-

-los. Elas não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque. Seus ataques são sempre de toque. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Investida Poderosa

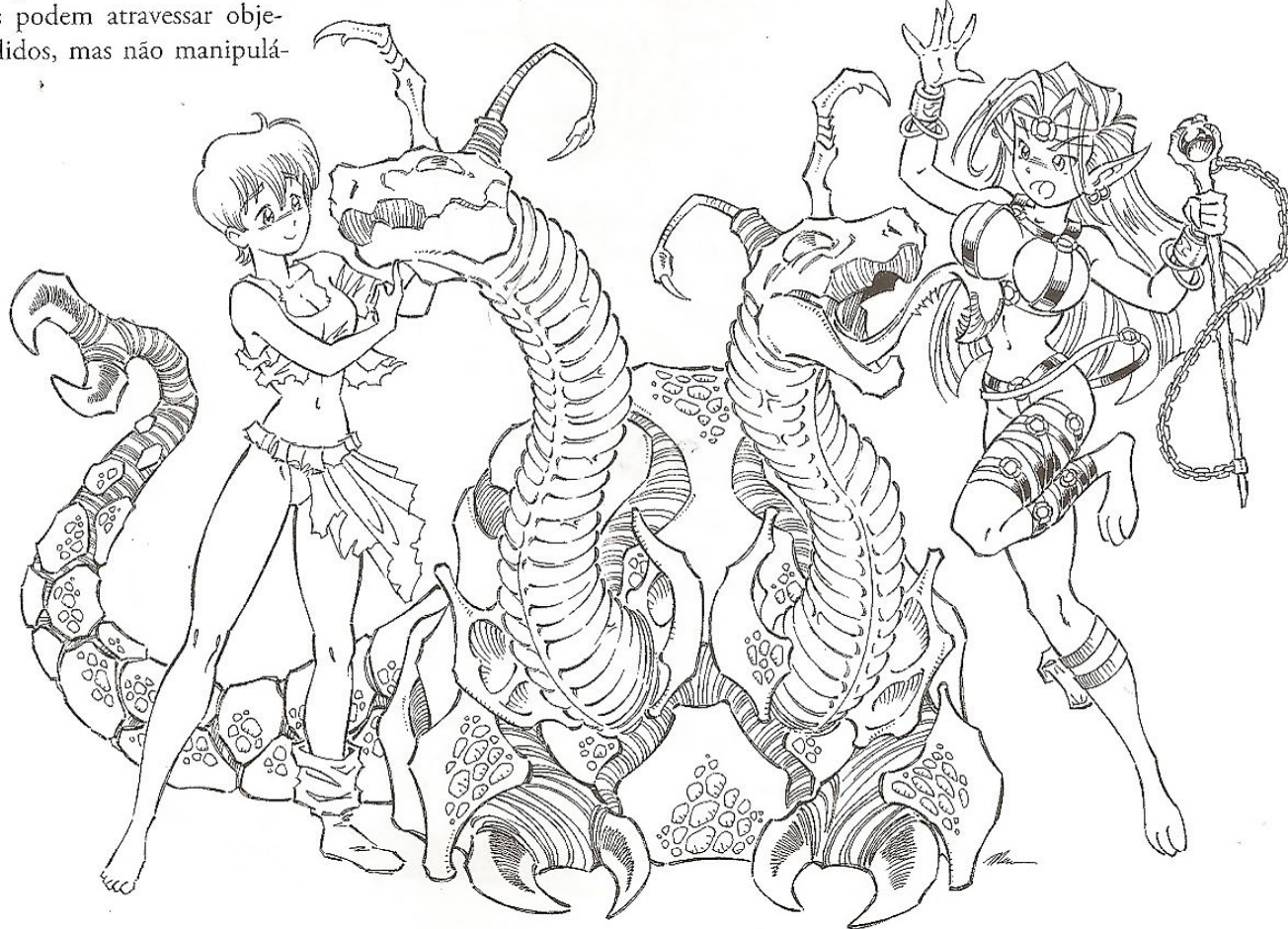
Quando a criatura usa a manobra investida com um ataque (especificado em sua descrição) causa o dobro do dano.

Invocação

A criatura pode gastar uma ação padrão para invocar outra criatura (especificada em sua descrição). Esta habilidade pode ser usada certo número de vezes por dia e tem chance de falha. Role 1d%. Se o valor for maior que a chance, a habilidade falha (mas o uso diário é gasto mesmo assim). Criaturas invocadas permanecem por uma hora, quando então voltam para onde estavam. Uma criatura invocada não pode usar esta habilidade.

Magias

Certas criaturas podem lançar magias como conjuradores. Nesse caso, a não ser que seja especificado o contrário, elas seguem as regras de feiticeiros — sua habilidade chave para lançar magias é Carisma e elas não precisam preparar magias com antecedência. Se a criatura precisa preparar suas magias, haverá uma lista de magias preparadas, para facilitar o trabalho do mestre. Naturalmente, o mestre pode personalizar essa lista com outras magias.



Paralisia

Uma das armas naturais da criatura causa paralisia. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) ou ficará paralisado por um tempo (normalmente 1d4+1 rodadas).

Percepção às Cegas

A criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações, etc.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem alcance limitado (definido nas estatísticas da criatura).

Presença Aterradora

A mera visão da criatura é capaz de causar medo. Qualquer personagem que chegue a certa distância da criatura (normalmente 9m) deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Carisma). Se falhar, ficará assustado. Um personagem bem-sucedido torna-se imune a esta habilidade por um dia.

Redução de Dano

A criatura ignora parte do dano de ataques físicos (corte, esmagamento ou perfuração). Assim, se uma criatura com redução de dano 5 recebe um ataque que causa 8 pontos de dano de corte, perde apenas 3 PV. Em alguns casos, certo tipo de dano é capaz de ultrapassar a RD — nesse caso, o tipo de dano estará descrito após uma barra. Por exemplo, uma criatura com redução de dano 10/mágica ignora 10 pontos de dano de qualquer ataque físico, exceto aqueles realizados por armas mágicas. Redução de dano não afeta ataques de energia (ácido, eletricidade, essência, fogo, frio ou sônico).

Resistência a Energia

A criatura ignora parte do dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 que sofra um ataque que cause 15 pontos de dano de fogo perde apenas 5 PV.

Resistência a Magia

A criatura recebe um bônus em todos os testes de resistência contra magia. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +2 recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude, Reflexos ou Vontade realizados contra magias.

Sangramento

Uma das armas naturais da criatura causa sangramento. Um personagem que sofra dano dessa arma natural sofre 1d4 pontos de dano no início de cada turno até o sangramento ser estancado, o que exige um teste de Cura (CD 15) ou uma magia de cura qualquer.

Sopro

Como uma ação padrão, a criatura pode cuspir um tipo de energia (normalmente fogo) em um cone (de normalmente 9m). O dano do sopro varia de acordo com a criatura. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Veneno

Uma das armas naturais da criatura inocula veneno. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) ou sofrerá o efeito do veneno, que varia entre dano, dano de habilidade, paralisia, inconsciência e outros. Alguns venenos poderosos afetam a vítima mesmo em caso de sucesso no teste de resistência; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não tem efeito instantâneo. Nesses casos, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos provocam o mesmo efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito aparece, e mesmo em caso de sucesso ainda precisará fazer todos os novos testes.

Visão na Penumbra

A criatura enxerga bem em condições de pouca luminosidade, como luz das estrelas ou tochas. Ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Visão no Escuro

A criatura enxerga no escuro, a até 18 metros. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Vulnerabilidade a Energia

A criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por determinado tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade a frio que sofra um ataque que cause 20 pontos de dano de frio perde 30 PV.

Modelos

Algumas criaturas são marcadas como “modelos”. Não são criaturas propriamente ditas, mas condições que podem ser aplicadas a uma criatura, transformando-a em outro tipo de ser.

Para aplicar um modelo, simplesmente pegue a ficha da criatura base e faça as modificações indicadas no modelo. Este processo normalmente é simples, mas alguns modelos — principalmente os mais poderosos — exigem mudanças complexas. Nesses casos, é melhor aplicar o modelo antes do jogo.

Ameba Gigante ND 6

"Guardem suas armas. Elas não têm lugar neste combate."

— Harry Riddle, mago

Amebas gigantes são seres unicelulares de até dez metros de diâmetro, com corpo feito de citoplasma gelatinoso, ácido e semitransparente, contido por uma espessa membrana. O centro de uma ameba gigante é seu *núcleo*, uma esfera escarlate de meio metro de diâmetro que flutua no interior da criatura. Em outras palavras, parecem com montanhas ambulantes de citoplasma transparente.

Amebas gigantes vivem apenas para comer; habitam principalmente pântanos, lagos subterrâneos e qualquer lugar onde exista água parada e proteção contra o sol, mas perscrutam cavernas, ruínas e masmorras em busca de matéria orgânica — viva ou morta — para se alimentar. O material inorgânico — como itens de metal — fica preso no corpo da ameba, visível através do citoplasma. O resto é digerido.

As amebas gigantes atacam com seus pseudópodos — tentáculos projetados do próprio corpo. O objetivo desses ataques é agarrar os oponentes, para prendê-los e sugá-los para o interior da ameba, onde o citoplasma ácido vai aos poucos digerindo-os.

Monstro 10, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +0, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 8.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +15, Ref +0, Von +0, imunidade a eletricidade, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo.

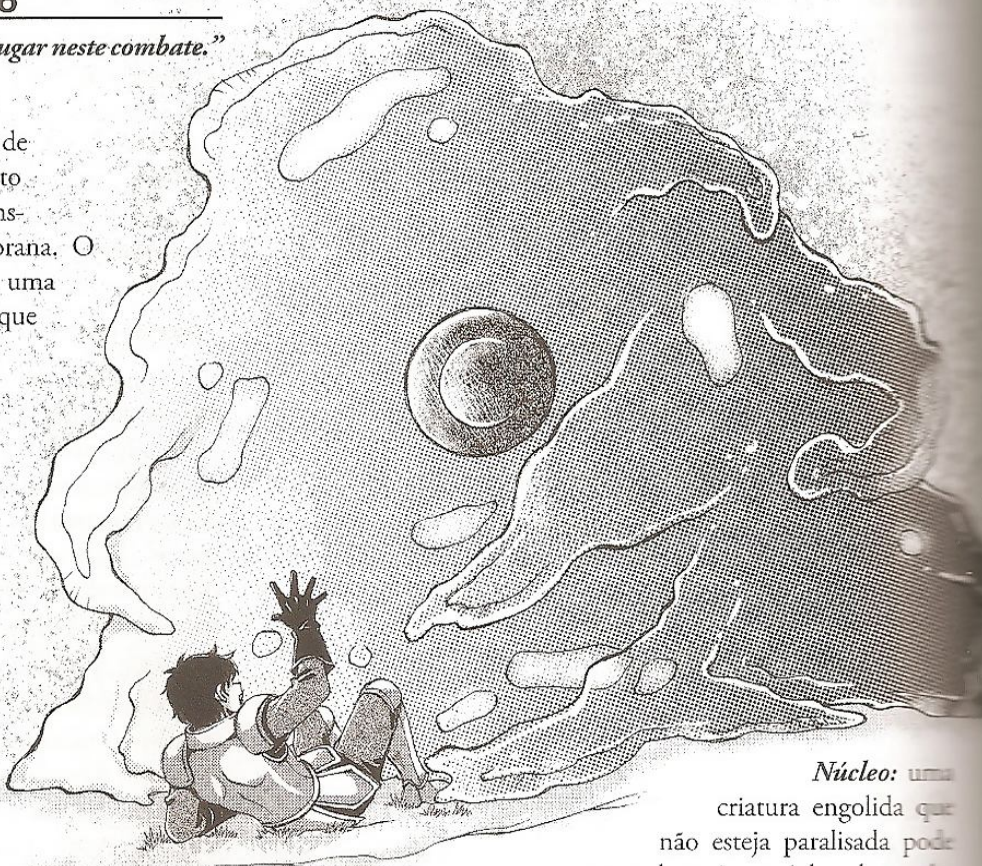
Deslocamento: 4,5m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pseudópodo +8 (1d6+5) ou 4 pseudópodos +6 (1d6+5).

Habilidades: For 10, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1.

Agarrar Aprimorado: se a ameba gigante acertar um ataque de pseudópodo, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +16).

Engolir: se a ameba gigante começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+5 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida que não esteja paralisada (veja abaixo) pode escapar causando 10 pontos de dano à membrana da ameba gigante (CA 8). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.



Núcleo: uma criatura engolida que não esteja paralisada pode tentar destruir o núcleo da ameba

em vez de escapar. O núcleo possui CA 9 e PV 30. Se for destruído, a ameba gigante morrerá imediatamente.

Paralisia: uma criatura que seja engolida pela ameba gigante deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 23) ou ficará paralisada por um minuto.

Tesouro: padrão (apenas material inorgânico).

Aparição

ND 5

"Está vendo aquele sujeito encapuzado ali? Agora é sua vez de averiguar. E tente não desaparecer, como o outro soldado."

— Thundarion Vallafhar, sargento do Exército do Reinado, perdendo subalternos

Aparições são figuras sinistras com uma aura espectral ao seu redor. Parecem cobertas da cabeça aos pés por manto longo. O único traço realmente visível são seus olhos, que iluminam as trevas com um brilho escarlate.

Criadas por Tenebra, aparições são criaturas incorpóreas geradas pelo ódio e pelas trevas. Desprezam todas as criaturas vivas, e também a luz que as conforta. Diz-se que são sombras que separaram-se de seus "donos". Segundo essa teoria, ressentem-se dos vivos porque seu único propósito era ficarem presas a eles enquanto eram banhados pela luz...

Toda aparição carrega uma aura sobrenatural facilmente captada por animais e por crianças de todas as raças. Falam valkar e infernal.

Em combate, as aparições usam seu toque mortal para enfraquecer os oponentes, concentrando-se em um único inimi-

go de cada vez. Qualquer humanoide morto por uma aparição retorna como uma nova aparição. Uma aparição criada desta forma fica sob controle da aparição que a criou, escravizada por toda a existência. A única forma de libertar um mortal condenado a esse destino é destruí-lo ou destruir a aparição que o matou.

Morto-Vivo 5, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +6, incorpóreo.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques

Corpo-a-Corpo:

toque incorpóreo +6 (1d8+2 mais 1d6 de Constituição).

Habilidades: For —

Des 16, Con —, Int 11, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +11, Intuição +10.

Aura Anti-natural: crianças e animais, domesticados ou selvagens, podem perceber a presença antinatural da aparição num raio de 9m. Animais não se aproximam voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Toque Sombrio: o toque de uma aparição causa 1d8+2 pontos de dano. Além disso, qualquer criatura viva atingida deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14), ou sofrerá 1d6 pontos de dano em Constituição. A aparição recebe 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Vulnerabilidade à Luz do Dia: aparições perdem todas as habilidades quando expostas a luz solar natural (mas não à magia *luz do dia*).

Tesouro: nenhum.

Mortalha

ND 11

“Nada de afobação. Conseguimos chegar até este nível da necrópole, mas não vamos ficar confiantes demais.”

— Um bom líder

Aparições adquirem experiência e poder com o passar do tempo. As mais antigas são ainda mais apavorantes que o normal, feitas de ódio e trevas quase palpáveis, com se estivessem imersas em trevas ainda mais negras e profundas.

Assim como crescem em experiência e poder, sua fome e desprezo pelos vivos também aumentam. Mortalhas são capazes de sentir e rastrear seres vivos, tornando-se assassinas cruéis de tudo que respira.

Mortalhas lutam como aparições — mas, em vez de assombrar um local ou vagar pelas sombras, rastreiam e perseguem as criaturas vivas. Não se importam com animais e seres pouco inteligentes, concentrando-se em humanos e outros seres humanoides.

Morto-Vivo 16, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +8, Ref +15, Von +17, incorpóreo.

Deslocamento: voo 18m.

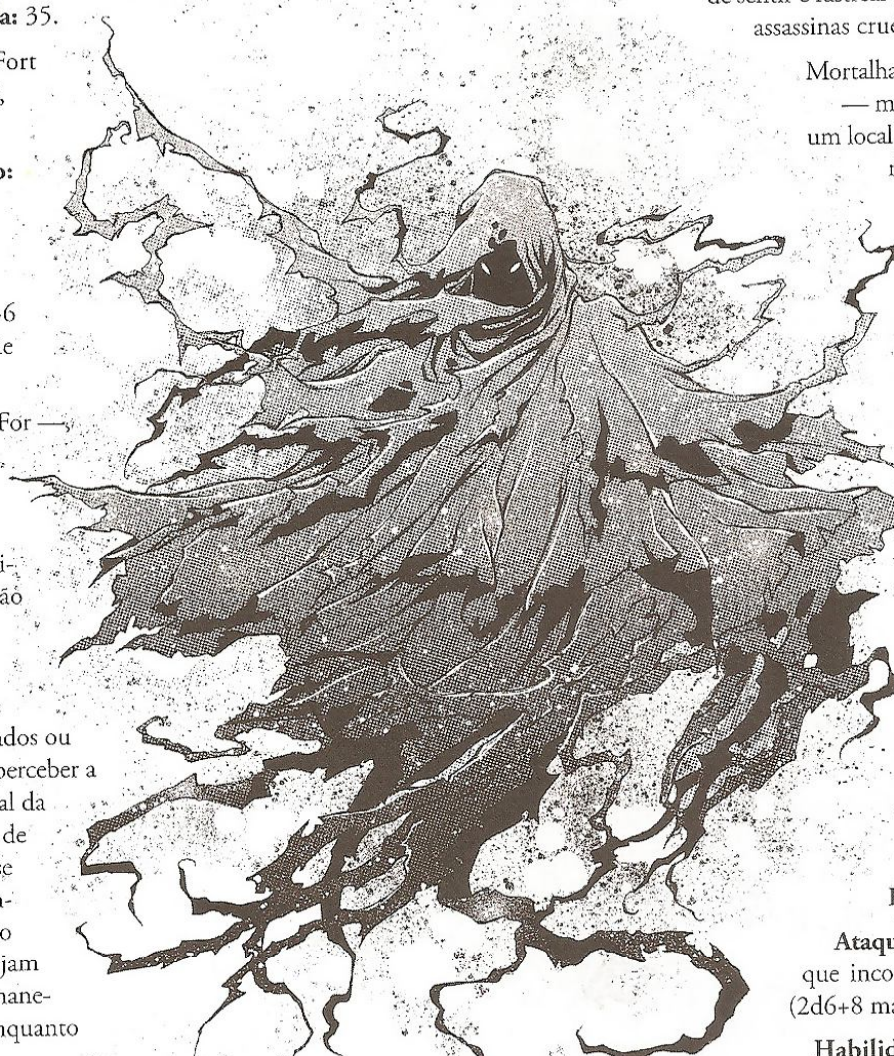
Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +15 ou +10/+10 (2d6+8 mais 1d8 de Constituição).

Habilidades: For —, Des 24, Con —, Int 17, Sab 20, Car 24.

Perícias: Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +22, Furtividade +26, Intimidação +24, Intuição +24.

Aura Antinatural: crianças e animais, domesticados ou selvagens, podem perceber a presença antinatural da aparição num raio de 9m. Animais não se aproximam voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Toque Sombrio: o toque de uma mortalha causa 2d6+8 pontos de dano. Além disso, qualquer criatura viva atingida pelo



toque deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 25), ou sofrerá 1d8 pontos de dano em Constituição. A aparição recebe 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido. Uma criatura reduzida a Constituição 0 por esta habilidade morre e torna-se uma aparição 1d4 rodadas depois. A aparição recém-criada estará sob o comando da mortalha que a criou.

Vulnerabilidade à Luz do Dia: mortalhas perdem todas as habilidades quando expostas a luz solar natural (mas não à magia *luz do dia*).

Tesouro: nenhum.

Aranha Gigante ND 2

“Isso não pode ser teia! Não desse tamanho! Imagine a aranha que...”

— Últimas palavras do halfling Dorfo Mochileiro, de acordo com seu jardineiro Samuel Granjeiro

Quase do tamanho de um cavalo, a aranha gigante habita cavernas, florestas e outros pontos isolados de Arton. São agressivas, territoriais e solitárias por natureza, reunindo-se apenas na época do acasalamento, mas pequenos bandos não chegam a ser incomuns. Há ainda relatos sobre vastas colônias destas criaturas, governadas por druidas Malignos ou grandes rainhas-mães — verdadeiro pesadelo para exploradores.

Apesar do tamanho, a aranha gigante prefere a tática clássica: tecer teias através de passagens entre árvores ou corredores. Por sua semi-transparência (além de galhos ou detritos à volta), a teia pode ser difícil de ver até ser tarde demais. Assim que a vítima fica presa, a aranha ataca inoculando veneno paralisante. A recuperação leva dias, mas a maioria das vítimas é devorada muito antes...

Em lugares habitados por grandes monstros, que poderiam destruir a teia sem problemas, a aranha adota outra tática. Aguarda escondida, disparando teia apenas quando surge uma vítima em potencial (criaturas Médias ou menores).

Uma aranha gigante também pode abandonar as táticas furtivas e perseguir a vítima, especialmente aquelas de tamanho Pequeno.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +2.

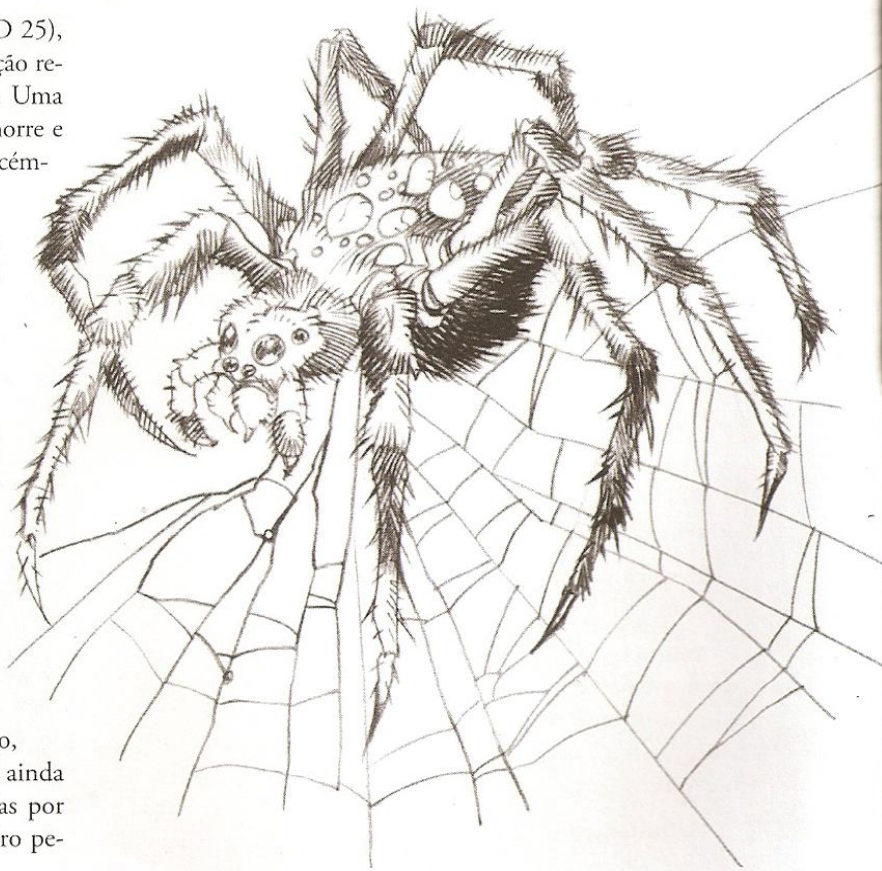
Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d8+4 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +5 toque (enredado).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias: Furtividade +10.



Teia: a aranha gigante pode disparar teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (contra CD 20), ou cortando a teia (PV 5, redução de dano 5).

A aranha gigante também pode cobrir de teia uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e redução de dano 5.

A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 de dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Basilisco ND 5

“Já sabem: quando a rede cair sobre o bicho, ataquem pelos flancos e pelas costas. Mantenham-se longe dos olhos da criatura!”

— Findulathantara, elfa ranger

Basiliscos parecem lagartos de quase dois metros de comprimento, com caudas de mesmo tamanho. Suas escamas são de um verde brilhante, e uma crista azulada projeta-se atrás da cabeça. Têm patas com dedos compridos e ligados por membranas. Seus olhos são grandes e amarelos.

À primeira vista, o basilisco não parece perigoso — um engano terrível, que já levou muitos aventureiros à morte. Pois esta criatura tem o poder mágico de transformar outros seres vivos em pedra apenas com o olhar.

Basiliscos são criaturas solitárias. Vivem tanto em terra firme quanto na água, e são grandes nadadores. Se houver um rio ou lago por perto, aproveitam a vantagem para se manter longe dos inimigos enquanto atacam.

Monstro 6, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 66.

Resistências: Fort +9, Ref +4, Von +6.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+6).

Habilidades: For 16, Des 8, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 11.

Olhar Petrificante (M): no início de seu turno, cada personagem a até 9m do basilisco deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, é transformado em pedra. Se for bem-sucedido, desvia o olhar. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza). A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada.

Tesouro: nenhum.

Caçador Invisível ND 7

“Acho que a porta abriu sozinha, senhor.”

— Julian Mindhar, ex-guarda-costas da nobreza de Ahlen, pouco antes de encontrar seu patrão assassinado

Caçadores invisíveis são criaturas nativas do Plano Elemental do Ar, trazidas para Arron por conjuradores para executar missões específicas.

Caçadores invisíveis têm forma indefinida; a magia *ver o invisível* revela apenas o contorno de uma nuvem, enquanto *visão da verdade* mostra um vulto de vapor. Os presentes podem sentir um redemoinho ao seu redor e ouvir o uivo do vento quando um caçador invisível está por perto.

Fazem o que lhes for ordenado, mesmo que precisem percorrer centenas ou milhares de quilômetros. Caçadores invisíveis seguem um comando até que a tarefa seja cumprida, obedecendo apenas a seu invocador. Entretanto, se ressentem de missões muito difíceis, pervertendo as instruções.

Em combate, o caçador invisível usa o próprio ar como arma, criando intensos jorros de vento que ferem seus oponentes.

Espírito 9, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +8, Ref +12, Von +8.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (2d6+8) ou 2 pancadas +14 (2d6+8).

Habilidades: For 18, Des 22, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 11.

Perícias: Acrobacia +18, Furtividade +18.

Invisibilidade Natural: o caçador invisível é naturalmente invisível (como a magia *invisibilidade maior*).

Tesouro: nenhum.

Canceronte

ND 4

“Vejam, galera! Frutos do mar para o jantar!”

— Últimas palavras do desavisado aventureiro Andore

Cancerontes são caranguejos gigantes medindo de um a três metros de diâmetro. Apesar do tamanho e aspecto ameaçador, não costumam ser agressivos — são necrófagos, alimentando-se apenas de animais mortos e outros detritos. Entretanto, quando se sente ameaçado, um canceronte ataca com as perigosas pinças. São bons nadadores, mas também vulneráveis ao fogo.



O Melhor Amigo do Homem (e dos Elfos, Gnolls, Qareen...)

Um personagem pode aprimorar seu cão de guarda. Cada sessão de treinamento, exercícios ou cuidados com a alimentação exige uma semana de trabalho e um teste de Adestrar Animais (CD 20, +2 para cada sessão já realizada com sucesso). Se o personagem for bem-sucedido, o animal recebe um dos benefícios a seguir.

Alerta: o cão de guarda recebe o talento Prontidão.

Boa alimentação: +2 em Constituição.

Brincadeira de pegar: +2 em Destreza.

Cuidados gerais: o cão de guarda sobe para o 4º nível (o que fornece bônus de ataque +1, PV +7, CA, testes de resistência e dano +1, graduações em perícia +1 e 1 ponto de habilidade).

Exercícios: +2 em Força.

Morder tornozelo: se o cão de guarda acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +5).

Treinamento físico: o cão de guarda se torna treinado em Atletismo (o que aumenta seu bônus na perícia para +11).

Os benefícios não são cumulativos. Cada benefício aumenta o valor do animal em +50 TO (um cão de guarda com três benefícios, por exemplo, vale 200 TO).

De acordo com o mestre, essa regra pode ser usada para treinar outros animais, talvez com benefícios diferentes para cada um deles.

Verdadeira iguaria em Arton, são procurados por sua carne saborosa, servidos como prato principal em grandes festas. O preparo exige que sejam mortos pouco antes de servir; por isso, precisam ser capturados com vida. Um canceronte vivo pode valer até 300 TO.

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +3, redução de dano 10/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +11 (1d8+9) ou 2 pinças +9 (1d8+9).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 10, Car 4.

Tesouro: nenhum.

Cão de Guarda

ND 1

"Muito bem, Presa. Com esse, agora são sete."

— O satisfeito Rolf Thrundarimm, sargento da milícia de Valkaria

Cães de raças variadas — dos esguios lupoides aos robustos mastins — são treinados como guardiões e sentinelas para proteger todo tipo de lugar, desde templos sagrados a esconderijos de bandidos. Mesmo que não consigam intimidar oponentes muito fortes, ainda são valiosos para perceber inimigos com seus sentidos aguçados e dar o alarme.

Um cão de guarda trabalha bem sozinho, mas atua melhor em matilha. Um cão bem adestrado pode coordenar outros cães sem qualquer treinamento, assumindo a liderança como macho alfa. Podem ser treinados para atacar silenciosamente, surpreendendo invasores, ou então latir para alertar os donos.

O cão ataca mordendo as pernas da vítima, tentando derubá-la para alcançar o pescoço. Quando em bandos, tentam cercar o inimigo (recebendo +2 de bônus por flanquear).

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d6+3).

Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Atletismo +7.

Tesouro: nenhum.

Cão do Inferno

ND 3

"A mim, Vhyrofax — temos inimigos para destruir!"

— Horadax, vilão

Cães do inferno parecem cães enormes, fortes e musculosos, de pelagem castanho-avermelhada como ferrugem. Suas presas, garras e língua são negras como carvão, e seus olhos são de um vermelho ameaçador.

São feras agressivas, oriundas dos Planos de deuses de tendência Leal e Neutra, como Lin-Wu, Tanna-Toh e Tauron, onde encontram serviço entre os diabos. São trazidos com frequência para Arton por conjuradores Malignos, e alguns acabam até mesmo ficando por aqui e gerando descendência.

Cães do inferno são caçadores competentes; em matilha, a estratégia preferida é cercar a presa furtivamente, e então um ou dois cães a atacam, conduzindo-a na direção dos outros com o sopro de fogo. Se a presa não correr, o resto da matilha aproxima-se para a matança. Cães do inferno rastreiam e perseguem suas presas com determinação, e são incansáveis nestas tarefas.

Espírito 4, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +12, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +5, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d6+5 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 17, Des 17, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 6.

Perícias: Atletismo +10.

Sopro: com uma ação padrão, o cão do inferno pode cuspir fogo em um cone de 4,5m. Criaturas na área sofrem 2d6+2 pontos de dano por fogo. Um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Cão de Guerra Rhayrachay ND 9

“Soltem os cães! Eles devem estar mesmo com fome.”

— **General Abahddon, comandante supremo dos diabos de Arton**

Nos fossos negros em que residem, os diabos mantêm canis onde cruzam gerações de cães do inferno em busca de uma raça aprimorada para usar na guerra contra os demônios. Os cães de guerra rhayrachay são o resultado desse programa diabólico, sendo maiores e mais fortes que os cães que lhes deram origem.

Cães de guerra rhayrachay lutam como seus parentes menores, mas trajam cotas de malha com intrincados padrões típicos de diabos. Raramente são invocados para Arton, mas existem relatos destas feras vagando soltas até que um grupo de heróis as despachem de volta para o inferno de onde vieram.

Espírito 12, Grande, Leal e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +16, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +14, Ref +10, Von +7, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d6+14, mais 1d6 de fogo, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 15, Con 22, Int 6, Sab 12, Car 6.

Perícias: Atletismo +14.

Saliva Incendiária: a baba de um cão de guerra rhayrachay é uma substância ardente e pegajosa. Um personagem atingido

pela mordida do cão pega fogo automaticamente, sofrendo 1d6 pontos de dano por rodada durante um minuto. Não há como apagar o fogo antes disso. Múltiplas mordidas são cumulativas!

Sopro: com uma ação padrão, o cão de guerra rhayrachay pode cuspir fogo em um cone de 4,5m. Criaturas na área sofrem 4d6+6 pontos de dano por fogo. Um teste de Reflexos (CD 22) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Equipamento: cota de malha obra-prima.

Tesouro: nenhum.

Carniçal ND 1

“Ali! Um sobrevivente em meio aos cadáveres! Mas espere... Ele está comendo?”

— **Daven, soldado jovem e ainda inocente**

Carniçais são humanoides nojentos muito magros, com os ossos protuberantes aparecendo por baixo da pele seca de aspecto apodrecido. Não têm pelos nem cabelos, mas sua boca apresenta dentes salientes, afiados e ameaçadores.

Carniçais são tidos por muitos como os piores carniceiros de Arton. Vagam por tumbas, cemitérios, necrópoles e campos de batalha em busca da carne de criaturas mortas — de preferência seres inteligentes, como humanos, elfos e anões.

Dizem que estas criaturas surgem com a morte de uma pessoa que em vida experimentou o canibalismo. Isso pode ou não ser verdade, mas explica os hábitos detestáveis destes seres. Outros acreditam que o pecado da gula resulta em novos carniçais.

Os carniçais espreitam suas vítimas, atacando de surpresa assim que surge a oportunidade.

Morto-Vivo 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +2 (1d6+2 mais paralisia) ou mordida +0 (1d6+2 mais paralisia) e 2 garras +0 (1d4+2).

Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 9, Sab 14, Car 12.

Perícias: Furtividade +7.

Febre do Carniçal: transmissão através da mordida; incubação 1 dia; 1d3 pontos de dano de Constituição e Destreza; Fort CD 18. Um humanoide morto por esta doença irá se erguer como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do carniçal deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas. Elfos são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum.

Lacedon

ND 1

“O único sobrevivente do naufrágio conseguiu chegar à praia, em uma balsa feita dos cadáveres de seus companheiros de tripulação. Durante a viagem, alimentou-se da carne dos mortos. Mas, ao pisar em terra, já não era mais humano.”

— Trecho de uma antiga história de marinheiros

Lacedons são carniçais subaquáticos, que escondem-se perto de recifes e outros locais famosos por desastres náuticos. Também espereitam em praias, rios de corredeiras furiosas e outros locais onde podem encontrar corpos de pessoas afogadas. Surgem das profundezas atacando pessoas desavisadas, de maneira similar ao que seus primos de terra firme fazem em cemitérios.

Lacedons possuem as mesmas estatísticas dos carniçais, com exceção de que têm deslocamento de natação 9m.

Lívido

ND 3

“Mais um carniçal? Esses bichos não acabam nunca? Pelo menos esse está sozinho.”

— James Hetch, guerreiro

Lívidos são versões mais poderosas de carniçais. Têm a mesma aparência, mas um olhar mais sagaz.

Ninguém sabe ao certo como surge um lívido — se trata-se de um carniçal experiente, ou simplesmente alguém cujo ódio e pecados foram terríveis demais em vida. Mas seu poder tem um preço — lívidos exalam fedor de morte e corrupção.

Lívidos são mais inteligentes e sagazes que seus primos mais fracos. Enquanto um carniçal sabe apenas aproveitar-se do momento em que suas vítimas baixam a guarda, lívidos são capazes de planos elaborados para atraí-las. Usam as mesmas armas que os carniçais, mas seu cheiro é capaz de nausear pessoas vivas ao redor.

Morto-Vivo 5, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +2, Ref +6, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d6+5 mais paralisia) ou mordida +4 (1d6+5 mais paralisia) e 2 garras +3 (1d4+5).

Habilidades: For 17, Des 19, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16.

Perícias: Acrobacia +12, Atletismo +11, Furtividade +12.

Febre do Carniçal: transmissão através da mordida; incubação 1 dia; 1d3 pontos de dano de Constituição e Destreza; Fort CD 15. Um humanoide morto por esta doença irá se erguer como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do lívido deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas. Elfos são imunes a esta habilidade.

Mau Cheiro: o fedor de morte do lívido é venenoso para criaturas vivas. Qualquer criatura viva a até 3m do lívido deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, fica enjoada por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Criaturas imunes a veneno não são afetadas, e qualquer resistência a veneno se aplica no teste de resistência.

Tesouro: nenhum.

Carrasco de Lena

ND 6

“Lembre-se, Thalianna, ataque a criatura com magia de cura!”

— Balthus, druida de Allihanna

Esta criatura tem a forma de uma salamandra imensa, com pernas atarracadas e cauda muito grossa. Possui um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e serpenteia acima da criatura. O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa, parecida com uma maçã com cravos.

O carrasco de Lena é uma abominação assassina que habita florestas e pântanos, e cujo próprio nome soa herético. Afinal, o que a Deusa da Vida tem a ver com uma criatura cuja maior aptidão é matar? A verdadeira origem do nome é bastante sagaz.

O carrasco de Lena é virtualmente indestrutível, pois nenhum tipo de arma ou magia que cause dano tem efeito contra



ele — na verdade, tem efeito contrário, tornando-o *mais forte!* A única fraqueza do carrasco de Lena são magias de cura. Qualquer magia de cura faz com que a criatura *perca* pontos de vida, ao invés de recuperá-los. Esta é a única forma de ferir o carrasco. Não que isso torne as coisas fáceis, porque a maior parte das magias de cura precisa ser aplicada com um toque...

Os clérigos da Deusa da Vida negam que Lena tenha criado o carrasco. Se o fez, seus motivos permanecem ocultos.

O carrasco de Lena faz a maioria de seus ataques com o tentáculo que traz na crista, chicoteando os adversários com selvageria. Jamais é encontrado em bando, caçando sozinho.

Monstro 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tentáculo +11 (1d8+8) ou tentáculo +9 (1d8+8) e mordida +8 (1d8+8).

Habilidades: For 21, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6.

Inversão de Dano (M): o carrasco de Lena converte qualquer dano recebido em cura. Caso ele já esteja com PV máximos, recebe PV temporários, com um limite igual ao seus PV máximos (ou seja, pode acumular até 60 PV temporários).

Vulnerabilidade a Cura (M): qualquer efeito que recupere pontos de vida ao invés disso causa dano ao carrasco, na mesma quantidade que deveria curar. Poções de cura podem ser usadas contra a criatura como frascos de ácido.

Tesouro: nenhum.

Cavalo de Guerra ND 2

“A mim, Diamante!”

— Jharl Bjorn, paladino de Khalmyr

Cavalos de guerra são criados para serem grandes, fortes e robustos. Têm a cernelha (base do pescoço) alta como um homem adulto, patas grossas e olhar de poucos amigos.

Diferente do animal comum, o cavalo de guerra é bem treinado e não se assusta facilmente, mantendo a calma e atacando sob o comando de seu cavaleiro.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +8, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +6 (1d8+6).

Habilidades: For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Tolerância: o cavalo de guerra recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Garanhão de Namalkah ND 3

“Ele não é minha propriedade, forasteiro. É meu amigo.”

— Torybbius Khambar, ginete de Namalkah, sobre seu cavalo

No reino de Namalkah, a vida de um cavalo é tão sagrada quanto a vida humana — ou mais. Os nativos consideram os cavalos como irmãos, e cada criança recebe seu primeiro animal aos seis anos de idade, com a responsabilidade de cuidar dele como se fosse um adulto. O resultado disso é que os cavalos de Namalkah são famosos em toda Arton por sua força, valentia e inteligência.

Um garanhão de Namalkah vale 1.000 TO. Além do preço, todo criador exige uma coisa para vender um desses animais: a garantia de que ele será tratado com o respeito que merece.

Animal 5, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +8 (1d8+8).

Habilidades: For 22, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 6.

Perícias: Atletismo +14.

Tolerância: o cavalo de Namalkah recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Cavalo de Montaria ND 1

“Aiô, Furioso!”

— Katabrok, o Cavaleiro

Apesar da grande variedade de montarias exóticas disponíveis — de trobos até dragões, passando por grifos e lobos-das-cavernas — o cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional em Arton. Humanos são o povo que mais se utiliza de cavalos. De fato, apenas a aliança entre homem e cavalo permitiu à raça humana prosperar na vastidão do Reinado.

Embora existam numerosas raças, o cavalo típico é usado para montaria ou tração. São treinados para transportar um

humanoide de tamanho Médio (muito embora certas raças monstruosas, como goblinoides, os assustem).

Cavalos de montaria percorrem até 60km por dia (incluindo pausas para descanso e sono) através de estradas ou planícies. Estes cavalos preferem fugir a lutar, atacando com os cascos apenas quando acuados.

Animal 3, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +3 (1d8+3).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Tolerância: o cavalo de montaria recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Centauro

“Cavalgar? A mim? Escolha suas armas, humano! Quando eu terminar, quem vai ser cavalgado é você!”

— Adonis Sinadon, centauro guerreiro

Centauros têm tronco, braços e cabeça humanos, mas sua metade inferior é a de um cavalo, com quatro patas, cascos e até mesmo cauda.

Centauros vivem em pequenas comunidades silvestres, ocultas em florestas, planícies e savanas. São bastante gregários entre si, mas reservados quanto a estranhos.

Em uma comunidade de centauros, os machos caçam e lutam,

enquanto as fêmeas se ocupam da colheita e dos afazeres domésticos. A liderança geralmente é exercida pelo maior e mais forte macho, que é normalmente aconselhado por um xamã — um druida ou clérigo de Allihanna. Existem lendas e boatos sobre um príncipe ou rei dos centauros, que seria capaz de unir as tribos de uma região ou mesmo do continente inteiro, mas ninguém sabe se existe qualquer fundo de verdade nisso.

Centauros são muito mais suscetíveis aos efeitos do álcool que outras raças; o vinho e a cerveja deixam-nos rudes e agressivos com poucos goles. Eles jamais aceitam ser cavalgados — centauros não são bestas de carga, e odeiam ser tratados como tal. Podem ajudar companheiros doentes ou desacordados, mas nunca serviriam de montaria. Por isso mesmo, um dos passatempos favoritos dos kobolds é pular de cima das árvores nas costas de um centauro, competindo para ver quem fica mais tempo montado...

Armas típicas dos centauros incluem lanças, arcos e tacapes. Eles raramente usam armaduras.

Centauro Comum

ND 1

Plebeu 3, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d8+4) ou lança +0 (1d8+4) e cascos +0 (1d6+4).

Ataques à Distância: arco curto +1 (1d8+1, x3).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 11, Car 8.

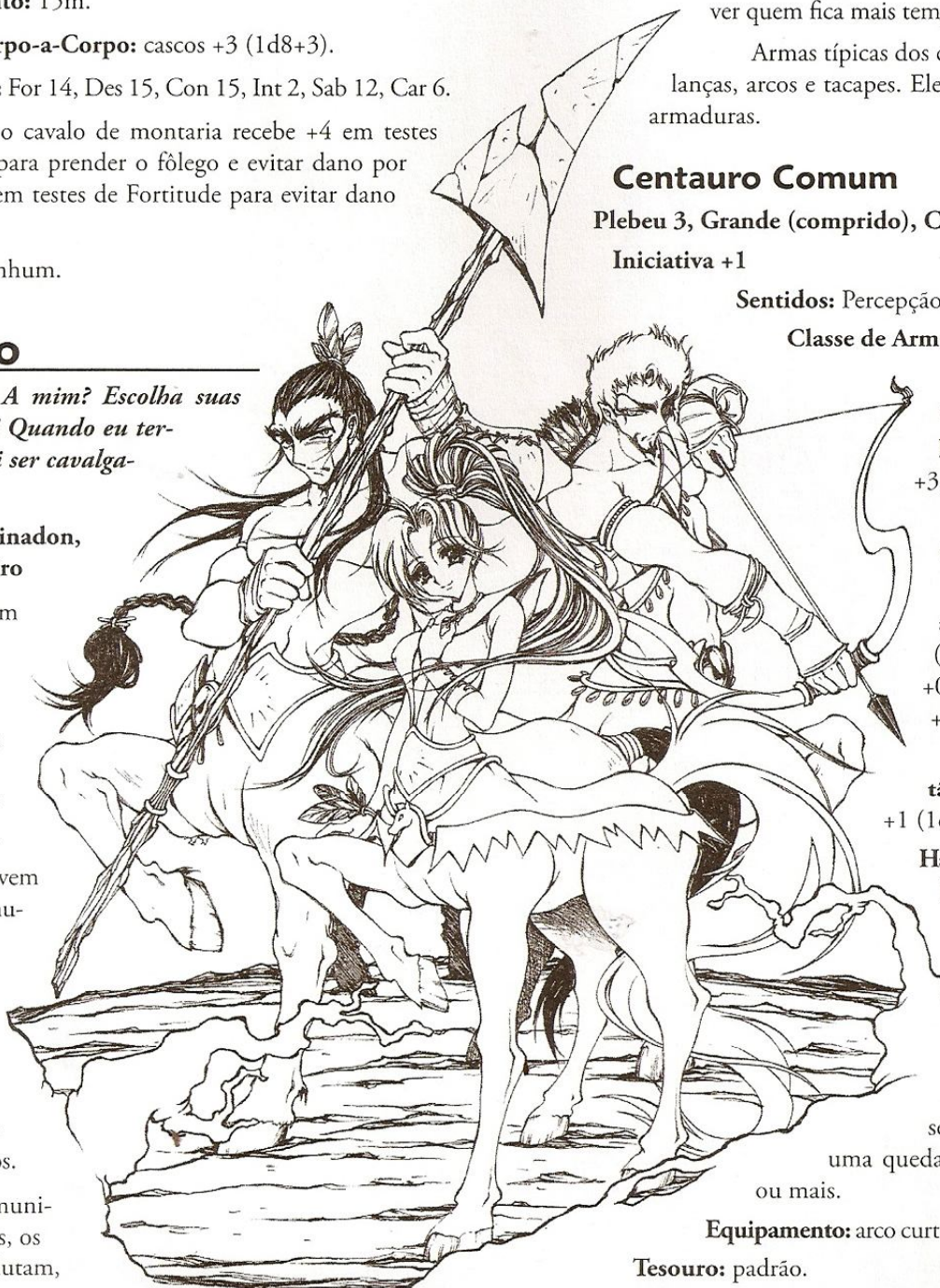
Perícias: Sobrevivência +5.

Medo de Altura: -4 em jogadas e testes se estiver a 3m de uma queda de 3m de altura

ou mais.

Equipamento: arco curto, 20 flechas, lança.

Tesouro: padrão.



Centauro Xamã

ND 5

Druida 7, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +13.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 47.

Resistências: Fort +5, Ref +2, Von +8.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cajado +5 (1d8+4) ou cajado +1 (1d8+4) e cascos +1 (1d6+4).

Habilidades: For 12, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias: Conhecimento (natureza) +11, Conhecimento (religião) +11, Cura +14, Identificar Magia +11, Sobrevivência +18.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Domínio dos Animais: está permanentemente sob efeito da magia *falar com animais*.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia com animais (bônus +9).

Forma Selvagem: cinco vezes por dia, como uma ação padrão, pode adquirir a forma de uma criatura selvagem. Veja a habilidade de classe do druida para mais detalhes.

Magias de Druida Preparadas (M): 1º — *bênção, cajado abençoado, constrição, curar ferimentos leves*; 2º — *força do touro, pele de árvore*; 3º — *convocar relâmpagos, presa mágica maior*; 4º — *curar ferimentos críticos x2, remover veneno*. PM: 25. CD: 13 + nível da magia.

Medo de Altura: -4 em jogadas e testes se estiver a 3m de uma queda de 3m de altura ou mais.

Rastro Invisível: a CD para rastrear o centauro xamã em terrenos naturais aumenta em +10.

Equipamento: cajado.

Tesouro: padrão.

Centauro Chefe

ND 8

Ranger 10, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +14.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +6, evasão.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pique +13 (2d6+8) ou pique +11 (2d6+8) e cascos +10 (1d6+8).

Ataques à Distância: arco composto +13 (1d8+10, x3) ou +11/+11 (1d8+10, x3) com Tiro Rápido ou +7/+7 (2d8+20, x3) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo.

Personagens Centauros

Centauros também se tornam aventureiros. Os membros desta raça não gostam muito de humanos e anões, mas este preconceito não costuma existir entre centauros aventureiros — afinal, heróis são pessoas acima das limitações comuns.

São muitas vezes tidos como brutos e ignorantes pelos “povos civilizados”, fato agravado por preferirem as profissões de guerreiro, ranger ou druida (centauros bárbaros também são comuns). As mulheres normalmente abraçam a carreira de druida ou clériga de Allihanna.

Traços Raciais

- +4 Força, +2 Sabedoria, -2 Inteligência.

- Tamanho Grande, deslocamento 12m.

- +4 em testes de Sobrevivência.

- **Cascos.** Centauros têm uma arma natural de cascos (1d6, esmagamento). Um centauro pode atacar com os cascos e armas, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque do turno.

- **Medo de Altura.** Centauros sofrem uma penalidade de -4 em jogadas e testes se estiverem a 3m de uma queda de 3m de altura ou mais.

Habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias: Atletismo +16, Furtividade +15, Sobrevivência +18.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia com animais (bônus +9).

Inimigo Predileto: +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra monstros e mortos-vivos e +2 contra humanoides.

Medo de Altura: -4 em jogadas e testes se estiver a 3m de uma queda de 3m de altura ou mais.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Terreno Predileto: +4 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em florestas e +2 em planícies.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: arco composto obra-prima, 20 flechas, pique obra-prima.

Tesouro: padrão.

"Você é minha! Só minha!"

— Talsaka, dragoa-caçadora

Esta criatura parece uma centopeia comum, mas de proporções gigantescas, com dezenas de metros de comprimento.

A centopeia-dragão é uma criatura solitária que vaga por lugares ermos. Não são realmente malignas, embora sua grande necessidade de comida faça com que acabem destruindo quaisquer aldeias e vilarejos em seu caminho.

A centopeia-dragão ataca mordendo e engolindo os inimigos. Não possui muita tática — simplesmente conta com seu tamanho e força descomunais.

Monstro 11, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +14, Ref +8, Von +6.

Deslocamento: 15m, escavar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d8+15).

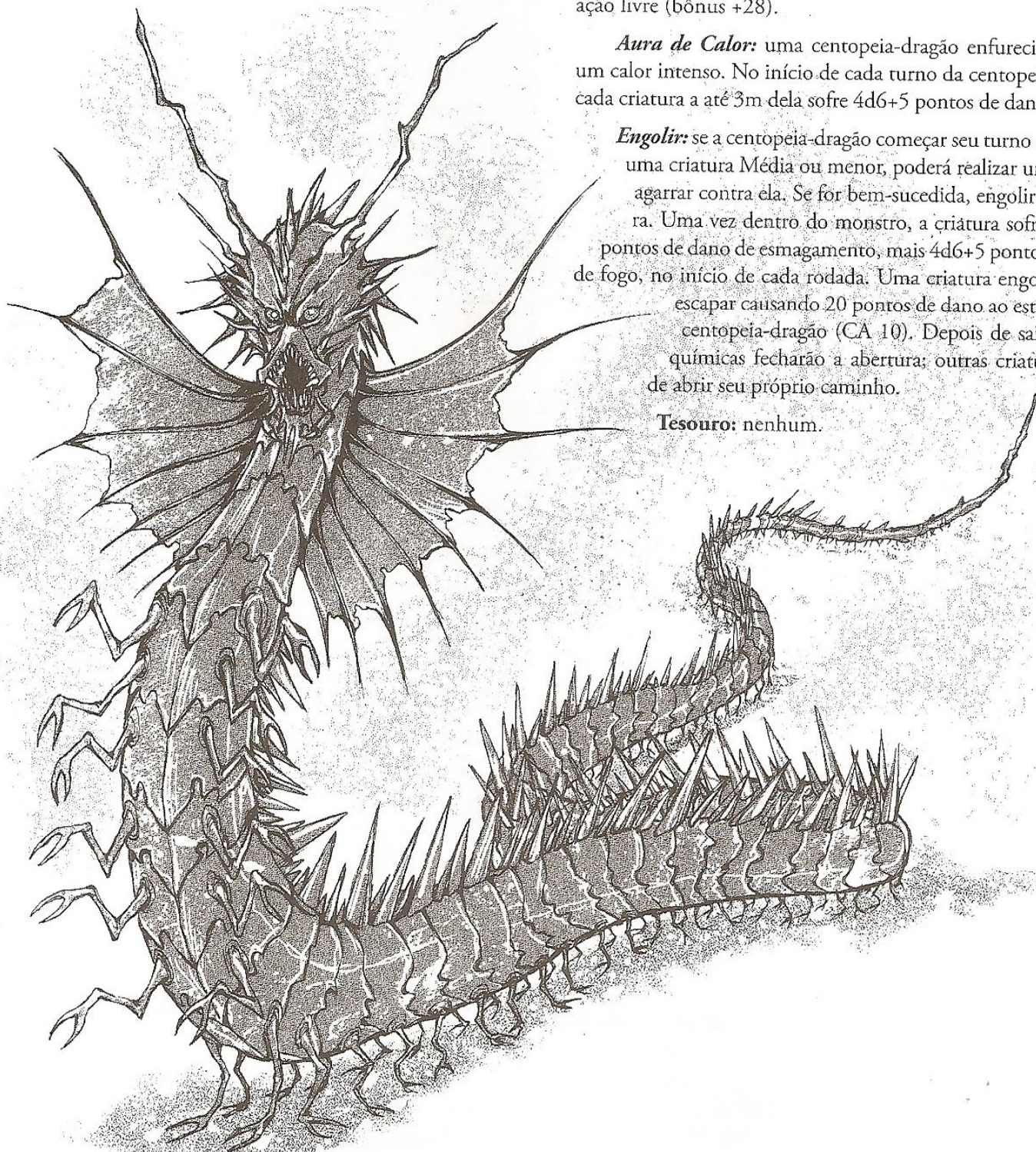
Habilidades: For 31, Des 13, Con 25, Int 2, Sab 12, Car 12.

Agarrar Aprimorado: se a centopeia-dragão acertar um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +28).

Aura de Calor: uma centopeia-dragão enfurecida emite um calor intenso. No início de cada turno da centopeia-dragão, cada criatura a até 3m dela sofre 4d6+5 pontos de dano de fogo.

Engolir: se a centopeia-dragão começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+5 pontos de dano de esmagamento, mais 4d6+5 pontos de dano de fogo, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago da centopeia-dragão (CA 10). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.



Cobra, Cascavel

ND 1/2

"Pelo barulho, tem um bebê brincando com um chocalho dentro dessa caverna!"

— Katabrok, o Perspicaz

Cascavéis são as serpentes venenosas mais comuns em Arton. Medem mais ou menos um metro, com coloração cinza e marrom. Trazem uma espécie de guizo na ponta da cauda. Esse chocalho em geral é usado para alertar e afastar inimigos, mas também pode iludir seus agressores — o som parece próximo quando a serpente está distante, e vice-versa.

A cascavel luta como todas as serpentes venenosas: dá um bote rápido buscando inocular veneno, fugindo logo depois desse primeiro ataque — exceto quando o alvo são os pequenos animais de que se alimenta.

Animal 1, Pequeno, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +1, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1 mais veneno).

Habilidades: For 6, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +11.

Veneno: ferimento, Fort CD 15, 1d12 PV.

Tesouro: nenhum.

Cobra, Jiboia

ND 2

"Quem é o meu bebê? Quem é o meu bebê? Você é o meu bebê! Você é o meu bebê! Coisinha mais cutch-cutch-cutch!"

— Lyndara, elfa entusiasmada com sua nova mascote

Esta serpente tem quase quatro metros de comprimento. Seu corpo é musculoso e compacto, bem distribuído e proporcional ao longo de toda a extensão. As escamas formam padrões complexos e belos.

Existem pelo menos duas espécies de jiboia, uma amarelada e tranquila, outra escura e mais arisca. Ambas são notívagas, raramente encontradas em atividade durante o dia. Apesar da fama como animais perigosos, caçam e devoram apenas ratos, pássaros e outros pequenos animais (mas podem desencanaixar as mandíbulas e dilatar a boca para engolir criaturas até tamanho Pequeno). São muito procuradas por seu couro e como bichos de estimação.

Jiboias habitam florestas, onde aguardam por suas vítimas nas árvores. Atacam como outras serpentes constritoras: aproximam-se furtivas, mordem (os dentes serrilhados são próprios para segurar firme), e então enroscam-se na vítima para esmagá-la com os músculos poderosos.

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d4+4).

Habilidades: For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +9.

Agarrar Aprimorado: se a jiboia acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +6).

Construção: no início de cada turno, a jiboia causa o dano de um ataque de mordida (1d4+4) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: nenhum.

Cobra, Naja

ND 2

"Ab, minha bela, dance, dance para mim..."

— Trecho de um hino sszzaazita

Esta serpente é facilmente identificada por uma espécie de "capuz" (ou "orelhas") na cabeça, tornando-a mais ameaçadora quando se ergue, preparando o bote. Tem uma expressão irritada, que pode ser legítima ou apenas instinto de autopreservação. Seu veneno está entre os mais perigosos do mundo.

Como outros animais nativos de Tamu-ra, a naja foi levada perto da extinção pelo ataque da Tormenta. Os poucos exemplares que existem no Reinado pertencem a ricos ex-cêntricos, artistas (como dançarinas exóticas e "encantadores de serpentes") e assassinos.

Animal 4, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d4+2 mais veneno).

Habilidades: For 11, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +10.

Veneno: ferimento, Fort CD 17, 2d12 PV por minuto durante 2 minutos.

Tesouro: nenhum.

Cobra, Sucuri

ND 5

“Tá ficando apertado... Pelo amor dos deuses, alguém faça alguma coisa!”

— Kharylon Haldhar, para seus companheiros

A sucuri — também conhecida como anaconda — é uma serpente constritora gigante, que mede até dez metros. Habita rios e pântanos, aguardando submersa até que a presa venha beber água. Também pode espreitar em árvores para emboscar vítimas que passem embaixo.

Animal 11, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +10, Ref +9, Von +6.

Deslocamento: 9m, escalar 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +16 (1d8+14).

Habilidades: For 29, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +8.

Agarrar Aprimorado: se a sucuri acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +28).

Construção: no início de cada turno, a sucuri causa o dano de um ataque de mordida (1d8+14) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: nenhum.

Cobra-Rei

ND 5

“Atentem para o poder do Corruptor! Os infiéis não pagaram tributo. Agora sofrerão as consequências...”

— Peçonis, clérigo de Sszzaas

A cobra-rei é a maior e mais perigosa serpente venenosa de Arton. Com cinco metros de comprimento, pode atacar tanto com a picada peçonhenta quanto enrolando-se e sufocando a vítima até matá-la.

➤ **Animal 8, Grande (comprido), Neutro**

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d6+11 mais veneno).

Habilidades: For 25, Des 17, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +10.

Agarrar Aprimorado: se a cobra-rei acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +21).

Construção: no início de cada turno, a cobra-rei causa o dano de um ataque de mordida (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Veneno: ferimento, Fort CD 20, 2d12 PV por minuto durante 5 minutos.

Tesouro: nenhum.

Corcel das Trevas

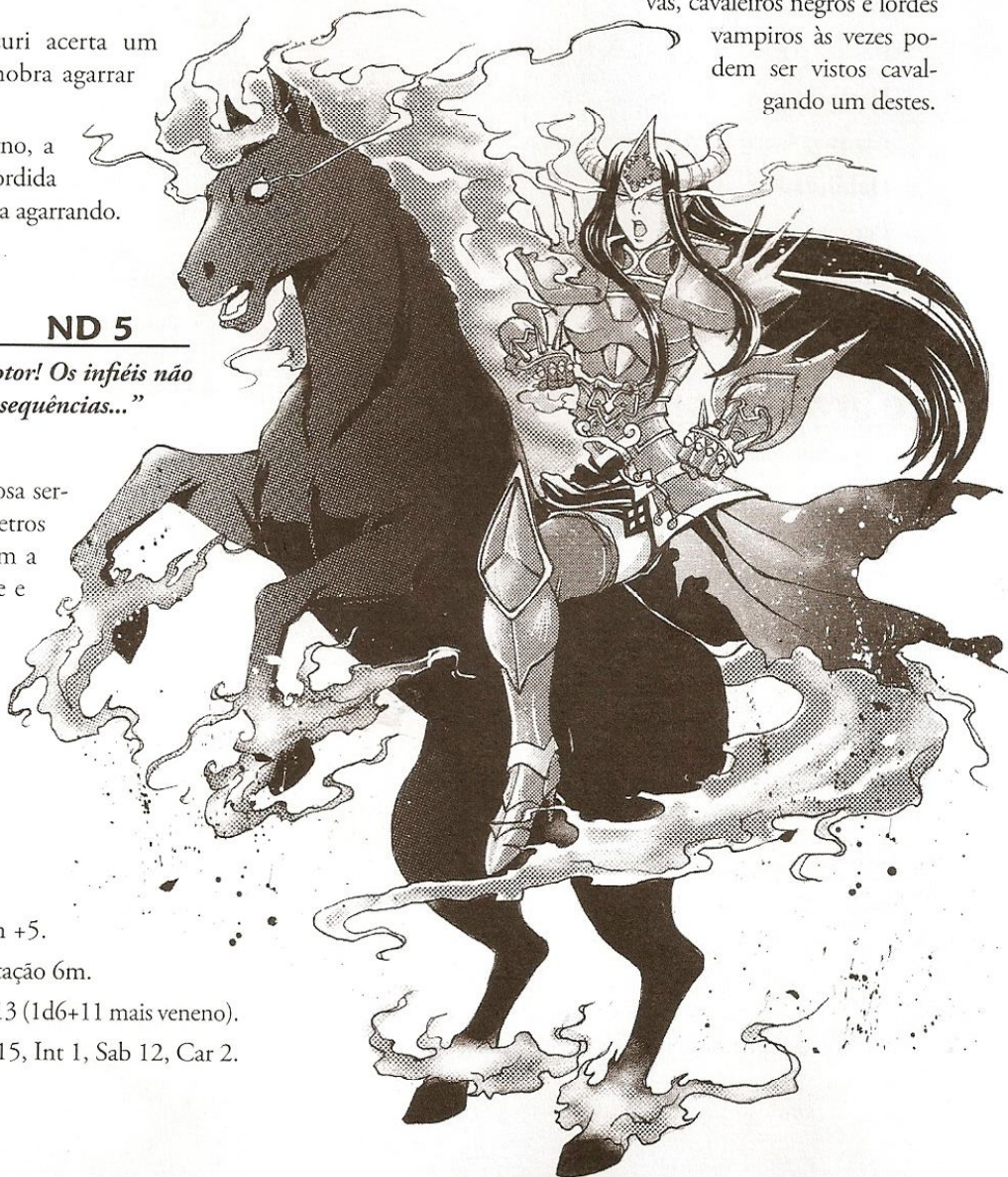
ND 5

“Cada herói tem a montaria que merece. O mesmo vale para os vilões.”

— Velho ditado artoniano

À primeira vista, o corcel das trevas parece um grande cavalo negro, que exala poder. Entretanto, chamas saem de seus cascos e narinas, e queimam no lugar da cauda, da crina e dos olhos.

Na verdade trata-se de um espírito poderoso. É uma criação de Tenebra para ser oferecida como montaria aos servos que gozam de maior prestígio entre seus seguidores. Clérigos das trevas, cavaleiros negros e lordes vampiros às vezes podem ser vistos cavalcando um destes.



Um corcel das trevas solto pelo mundo sem cavaleiro é uma visão terrível, pois busca expiar a culpa por ter permitido a morte de um escolhido de sua deusa. Corcéis nesse estado tendem a procurar comunidades para atormentar, penetrando nos sonhos das pessoas. Por este motivo, estas criaturas também são chamadas de *pesadelos*.

Espírito 8, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +9, Ref +8, Von +8, imunidade a fogo.

Deslocamento: 15m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +11 (1d8+10 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 22, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias: Atletismo +17, Intimidação +10.

Atropelar Aprimorado: quando o corcel das trevas realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, ele recebe +4 em jogadas de ataque para atropelar.

Ligação com o Mestre: o corcel das trevas tem um vínculo mental com aquele a quem foi entregue por Tenebra, e sempre entende as ordens de seu mestre.

Poderes Sombrios (M): o corcel das trevas pode lançar *andar nas sombras*, *bola de fogo*, *névoa* e *pesadelo* uma vez por dia cada.

Tesouro: nenhum.

Couatl

“O nome eu não sei dizer, mas parece que já foi um general dos deuses.”

— Fezzle Antinnd, clérigo de Tanna-Toh iniciante

Dizem as lendas que, quando Azgher e Tenebra guerrearam para saber quem dominaria Arton, estas criaturas foram os generais dos exércitos dos dois deuses. São os principais expoentes da crença e da virtude das duas divindades.

Hoje em dia, os couatls vivem em pirâmides e templos muito antigos, em lugares isolados como o Deserto da Perdição, onde são adorados por servos do Deus-Sol e da Deusa das Trevas. Couatls jamais deixam seus refúgios à noite (no caso dos generais de Azgher) ou durante o dia (os de Tenebra).

Couatl da Luz

ND 10

“Que os generais do Deus-Sol iluminem seu caminho.”

— Cumprimento típico do Deserto da Perdição

Couatls da luz parecem serpentes aladas e emplumadas. Suas asas têm 4,5 metros de envergadura e sua expressão é confiante e poderosa. As penas de seu corpo são esverdeadas, enquanto as das asas são multicoloridas, mostrando todas as cores do arco-íris.



Os couatls da luz são alguns dos principais defensores de templos e locais sagrados do deus Azgher. Saqueadores, ladrões e outros profanadores são especialmente odiados por estas criaturas. Dizem que ver um couatl da luz ao sair em viagem é um sinal de extrema boa sorte.

São guardiões ferrenhos das virtudes, dos seguidores e dos locais sagrados do Deus-Sol. Em sua vigília atenta, usam todos os seus poderes para verificar as intenções de desconhecidos e, se for o caso, destruí-los.

Espírito 9, Grande (alto), Leal e Bom

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 81.

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +10, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+9).

Habilidades: For 20, Des 18, Con 16, Int 17, Sab 19, Car 17.

Perícias: Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +15, Identificar Magia +15, Intuição +16.

Agarrar Aprimorado: se o couatl da luz acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Construção: no início de cada turno, o couatl da luz causa o dano de um ataque de mordida (1d8+9) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Domínio do Bem: para criaturas Malignas, a CD para resistir às magias do couatl da luz aumenta em +1.

Magias (M): 0 — detectar magia, ler magias, luz, romper mortos-vivos; 1º — armadura arcana, ataque certeiro, curar ferimentos leves, proteção contra o mal, suportar elementos; 2º — curar ferimentos moderados, raio ardente; 3º — bola de fogo, círculo mágico contra o mal; 4º — movimentação livre, muralha de fogo; 5º — remover encantamento. PM: 30. CD: 13 + nível da magia.

Telepatia (M): um couatl da luz pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura com Int 1 ou maior a até 30m. Além disso, pode lançar *detectar pensamentos* livremente.

Tesouro: dobro do padrão.

Couatl das Trevas

ND 10

"O que diabos essa coisa está fazendo aqui?"

— Frase cada vez mais comum nos arredores de Doherimm, o Reino dos Anões

As penas do corpo e das asas deste couatl são negras, com um leve reluzir purpúreo. Seus olhos têm um brilho prateado como a lua.

Couatls das trevas se alimentam do medo de criaturas Bondosas. Odeiam a vida e a luz, e esperam ansiosos pelo mo-

mento de retomar a Guerra de Luz e Trevas entre sua adoração Tenebra e o maldito Azgher.

Estão sempre à espreita de invasores dos templos e domínios de Tenebra, onde residem. Estudam seus oponentes por um tempo, tentando descobrir suas motivações, e então atacam com força total.

Alguns têm tanto ódio pela vida que não se contentam em passar o tempo todo no local que guardam, procurando aldeias, pastores e caravanas próximas para descarregar seu ódio.

Espírito 9, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +10, resistência a energia negativa 10.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+9 mais veneno).

Habilidades: For 20, Des 18, Con 16, Int 17, Sab 19, Car 17.

Perícias: Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (religião) +15, Enganação +15, Identificar Magia +15, Intuição +16.

Domínio do Mal: para criaturas Bondosas, a CD para resistir às magias do couatl das trevas aumenta em +1.

Magias (M): 0 — detectar magia, ler magias, som fantasma, toque da fadiga; 1º — armadura arcana, ataque certeiro, curar ferimentos leves, suportar elementos, toque macabro; 2º — curar ferimentos moderados, escuridão; 3º — círculo mágico contra o bem, relâmpago; 4º — desespero esmagador, movimentação livre; 5º — remover encantamento. PM: 30. CD: 13 + nível da magia.

Telepatia (M): o couatl das trevas pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura com Int 1 ou maior a até 30m. Além disso, um couatl das trevas pode lançar *detectar pensamentos* livremente.

Veneno: ferimento, Fort CD 22, 2d6 de dano de Força (1d6 For) por minuto durante 2 minutos.

Tesouro: dobro do padrão.

Crocodilo

ND 2

"Cuidado! Não cheguem perto daquele tronco!"

— Balthus, druida de Allihanna

Crocodilos são répteis predadores agressivos, que confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítimas — em geral animais herbívoros que aproximam-se para beber, embora também sejam necrófagos e alimentem-se de animais mortos.

Crocodilos passam parte do dia aquecendo o corpo ao sol (como todos os répteis, não conseguem gerar calor interno), en-

tão voltam à água para caçar. Aguardam submersos, apenas os olhos e narinas de fora d'água, para atacar animais que venham beber. É muito difícil perceber o crocodilo, na água ou em terra, pois ele é muito parecido com um velho tronco de árvore.

Quando a vítima se aproxima, ele a agarra com uma forte mordida e tenta arrastá-la para a água, onde tem grande vantagem. Lá tenta afogar a vítima, ou então usa o "giro da morte" — girando rapidamente o corpo para despedaçá-la. Com esta técnica, o crocodilo é capaz de matar animais (ou mesmo monstros) maiores do que ele.

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d8+5) ou mordida +4 (1d8+5) e cauda +4 (1d12+5).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar Aprimorado: se o crocodilo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +6).

Tesouro: nenhum.

Demônio

"Se você achava que aqueles bárbaros eram guerreiros ferozes, prepare-se para o que vem por aí — eles cultuavam algum tipo de demônio."

— Valeryon Eirithriel, herói aventureiro

Demônios — cujo nome real é *lacharel* — são a materialização do mal e do caos. Surgem em Reinos dos Deuses de tendência compatível, como Werra (o Reino de Keenn), Chacina (o Reino de Megalokk) e Deathok (o Reino de Ragnar).

Embora vivam e originem-se de três Reinos diferentes, a região governada pelos lacharel chama-se Abismo. Os especialistas de Arton têm dificuldade em precisar se o Abismo é na verdade um Reino ou Plano à parte, conectado de alguma forma aos Reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar, ou se é um nome comum para a região governada por estas criaturas em cada um dos Reinos destes três deuses — e que parecem ter uma ligação entre si, talvez interligados pelo próprio Abismo...

Os lacharel não são todos iguais, apesar de compartilharem diversas características. Também não obedecem hierarquia rígida, respondendo apenas aqueles que possuem força muito maior que a sua — e assim mesmo estão sempre buscando formas de subjugar qualquer um mais poderoso, ou aumentar seu próprio poder. O medo é a principal arma dos lacharel, mesmo entre sua própria espécie.

Demônios de Arton

A seguir está um resumo dos demônios descritos nesta seção.

ND 4	Carvarel	Soldado das tropas demoníacas, meio homem e meio bode.
ND 6	Aucharai	Demônio assassino, furtivo e sombrio.
ND 7	Súcubo	Demônio sedutor, belo e escultural.
ND 10	Jhumariel	Sargento das tropas demoníacas, com forma de sapo gigante.
ND 17	Marilith	Rainha-demônio de seis braços, general das tropas abissais.
ND 20	Balor	Lorde demônio feito de fogo e sombras, terrivelmente poderoso.

Lacharel oriundos de diferentes Reinos possuem aparência diferenciada. Aqueles nascidos no Reino de Werra têm traços mais ameaçadores, mais hostis. Normalmente possuem cicatrizes — motivo de orgulho — ou então carregam uma expressão psicótica, parecendo estar sempre a ponto de iniciar uma luta. Lacharel de Chacina têm traços mais bestiais que o normal. Um carvarel, por exemplo, teria chifres maiores. Uma súcubo teria feições felinas. Os lacharel oriundos de Deathok, por sua vez, geralmente possuem feições goblinoides. Outros se parecem mais com cadáveres, com feridas abertas ou pele pálida e fria ao toque.

A única forma de um lacharel ascender é pela graça de um lacharel maior, ou adquirindo poder de alguma outra forma — o que pode ser a razão de tantos demônios buscarem as almas dos mortais de Arton. Entretanto, a demanda do Expurgo (a guerra contra dos diabos) é tal que apenas poucos lacharel dedicam-se a construir cultos e negociar com mortais.

Todos os lacharel falam abissal, sua língua-mãe, e também ignan. Muitos consideram o valkar um idioma útil, e todos que buscam ascender em poder aprendem-no.

Para mais informações sobre os lacharel, consulte o Apêndice.

Habilidades Comuns

Todos os demônios possuem as seguintes habilidades.

- Imunidade a ácido e venenos.
- Resistência a fogo 10 e frio 10.

Carvarel

ND 4

"Agora a diversão começa."

— Sir Laugrains, cavaleiro da Luz, frente a uma horda de demônios

Os carvarel possuem corpo humanoide coberto de pelos, com cabeça de bode, cascos e chifres. Empunham machados e bufam em antecipação ao combate.

São os peões das tropas demoníacas, membros da casta mais comum e numerosa. Mas isso não significa que sejam fracos — um único carvarel pode dizimar vários soldados humanos! São criaturas brutais, cujo único prazer é destruir e causar sofrimento.

Apesar da dificuldade em mantê-los sob controle, não é raro encontrar estes demônios atuando a serviço de cultistas e clérigos Malignos, oferecidos por seus deuses como recompensa aos mortais.

Espírito 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 5/Bondosa, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +12 (1d12+7, x3) ou machado grande +10 (1d12+7, x3) e chifres +10 (1d6+7).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 6, Sab 11, Car 8.

Perícias: Atletismo +14.

Marrada: quando faz uma investida, o carvarel baixa a cabeça e bate com seus chifres. Bônus de ataque +14 (já contando o bônus da investida), dano 2d6+14.

Equipamento: machado grande.

Tesouro: padrão.

Aucharai

ND 6

“Parabéns, garoto. Você deve ter se tornado importante. Parece que alguém lá embaixo quer vê-lo morto...”

— Justin Nobillian, clérigo de Khalmyr, para o jovem Mark Silver

Aucharai são demônios altos — com quase dois metros de altura — mas muito magros. A pele é negra, lustrosa e sem nenhum pelo. O rosto possui uma expressão insana e macabra, com presas pontudas projetando-se para fora da boca e com os olhos ardendo como chamas.

Os aucharai são os espiões e assassinos dos lacharel — demônios especializados em localizar presas, persegui-las e exterminá-las. São bastante perspicazes, estabelecendo planos maliciosos antes de começar uma missão. Qualquer lacharel de algum poder conta com pelo menos um punhado de aucharai para espionar e despachar de forma sutil (tanto quanto isso é possível para um demônio) seus inimigos.



Eles são furtivos e sorrateiros, normalmente atacando o inimigo que parece mais poderoso primeiro, esperando eliminar a principal ameaça para só então deliciar-se sem pressa com a morte dos outros adversários.

Espírito 8, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +8, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +14 (1d8+9, 19-20) ou 2 garras +12 (1d8+9, 19-20).

Habilidades: For 21, Des 20, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 10.

Perícias: Acrobacia +16, Atletismo +16, Furtividade +16, Ladinagem +16.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), o aucharai causa +3d6.

Invocar (M): o aucharai pode tentar invocar um carvarel, com 50% de chance de sucesso. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 2º — *detectar pensamentos, escuridão, ver o invisível*. PM: 24. CD: 10 + nível da magia.

Tesouro: padrão.

Súcubo

ND 7

“Não foi diferente. Nunca será diferente, com uma mulher que suga sua alma com um beijo. Ingram, ela não se apaixonou. Não importa o que tenha parecido, Nadia não o amava.”

— Saffron, uma súcubo, falando sobre uma de suas irmãs

Esta lacharel não parece um demônio. Sua beleza é estonteante, distribuída por todo corpo escultural. Seus cabelos são compridos e brilhantes. Sua pele é macia. Seus seios são fartos. Seus lábios brilhantes são carnudos na medida certa, e seu olhar é ao mesmo tempo ingênuo e sedutor, convidando para o pecado... As asas demoníacas presas às costas parecem apenas servir de moldura para a obra de arte que é esta mulher.

As súcubos são as mais belas de todos os lacharel — e possivelmente de qualquer espécie. Possuem uma aparência própria, individual, mas esta muda, refletindo os desejos de quem olha. Entretanto, não podem assumir forma masculina, nem conseguem tentar fêmeas que não tenham desejos por mulheres.

As súcubos vivem para seduzir, e são as lacharel mais comumente encontradas em Arton, que visitam em busca de almas para suas coleções. Também vêm a nosso mundo em busca de adoração, coisa que encontram facilmente em qualquer taverna — e também em qualquer palácio.

A estratégia preferida de uma súcubo é fingir amizade ou admiração, aproximando-se para seduzir. Em um momento privado, dá seu beijo mortal, sugando a vida de sua vítima.

Não hesitam em disfarçar-se de donzelas em perigo para atrair a atenção de grupos de aventureiros, muito menos em render-se a tórridas noites de prazer antes de aplicar seu beijo mortal.

Curiosamente, são bem comuns em Sombria, o Reino de Tenebra, sendo servas favoritas da Deusa das Trevas.

Súcubos evitam o combate a qualquer custo. Se forçadas a lutar, atacam com as garras, mas preferem enfeitiçar seus inimigos para que lutem entre si.

Espírito 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +7, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +7 (1d6+4) ou 2 garras +3 (1d6+4).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 15, Car 26.

Perícias: Diplomacia +18, Enganação +22, Intimidação +18, Intuição +12, Obter Informação +18.

Atraente: a súcubo recebe +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por ela.

Drenar Energia: um personagem que beije uma súcubo sofre um nível negativo e um efeito de *sugestão* (CD 21), que faz com que ele peça outro beijo (que gera outro nível negativo e outro efeito de *sugestão*, e assim por diante). Um personagem que seja bem-sucedido no teste de resistência pode se soltar da súcubo. Entretanto, a súcubo pode beijar um personagem mesmo contra sua vontade sendo bem-sucedida num teste de agarrar (bônus +7).

Invocar (M): a súcubo pode tentar invocar 1d4 carvarel, ou um aucharai, com 75% de chance de sucesso. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 1º — *detectar o bem*; 2º — *alterar-se*; 3º — *sugestão*; 4º — *enfeitiçar monstro*. PM: 26. CD: 18 + nível da magia.

Tesouro: padrão.



Jhumariel

ND 10

"Ataquem com tudo! Essa coisa é o líder!"

— Camilla Tindorientallas, elfa viajante planar

Este lacharel parece um sapo humanoide gigantesco, com mais de três metros de altura. Seu corpo inchado e musculoso, de cor verde apodrecida, secreta um líquido fétido e pegajoso. Sua bocarra tem incontáveis fileiras de pequenos dentes serrilhados, e baba ácido corrosivo.

Os jhumariel são demônios intermediários, sargentos e comandantes de campo. Controlam com selvageria unidades formadas por carvarel, enviando-os com fúria para a batalha.

Acima de tudo, os jhumariel adoram o combate. Incitam seus bandos para cima dos inimigos, e em momentos de paz semeiam discórdia entre os aliados. Correm para o meio dos adversários para que seu fedor provoque os primeiros estragos, e terminam o serviço com suas garras e presas.

Espírito 10, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +14, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +16, Ref +9, Von +8, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +14 (4d4+15 mais 1d8 de ácido) ou mordida +12 (4d4+15 mais 1d8 de ácido) e 2 garras +12 (1d6+15).

Ataques à Distância: cuspe +11 (2d8+14).

Habilidades: For 23, Des 14, Con 29, Int 12, Sab 13, Car 14.

Perícias: Atletismo +15, Intimidação +15, Sobrevivência +14.

Cuspe: como um ataque, um jhumariel pode cuspir ácido em um inimigo a até 18m.

Dilacerar: se o jhumariel acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+15 pontos de dano.

Invocar (M): o jhumariel pode tentar invocar 1d10 carvarel, com 75% de chance de sucesso. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Mau Cheiro: a pele dos jhumariel secreta um líquido tóxico e fétido. Qualquer criatura a até 6m do jhumariel (exceto outros demônios) deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 24) ou ficará enjoada enquanto ficar na área do fedor e por um minuto depois que sair. Uma criatura que seja bem-sucedida no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

Tesouro: padrão.

Marilith

ND 17

"Por que desperdiçar seu tempo com uma divindade tão pedante quanto o Deus da Justiça? Por que não juntar-se a mim, como meu amante? Posso torná-lo o maior general das bordas lacharel... Onde Khalmir pede que você curve-se, eu peço apenas que erga-se!"

— Lamashtu, no encontro que custou a Mark Silver seu mentor Justin Nobillian

Esta lacharel parece uma humana linda e voluptuosa — mas com seis braços e, da cintura para baixo, corpo de serpente, com oleosas escamas coloridas formando padrões intrincados e belíssimos, marca de sua realeza. Seus cabelos flutuam, e sua expressão sedutora não esconde a ferocidade em seus olhos...

As marilith estão entre as maiores dentre os lacharel. Formam a nata da realeza demoníaca, mas não resumem-se a palácios e castelos — são combatentes ferozes e competentes gerais das ordens lacharel.

Espírito 16, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +23, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +19, Ref +16, Von +14, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/Bondosa e adamantite, resistência a fogo 10 e frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *cimitarra* +2 +27 (1d8+19, 18-20) ou 6 *cimitarras* +2 +25 (1d8+19, 18-20) e cauda +25 (1d12+17).

Habilidades: For 29, Des 19, Con 29, Int 18, Sab 18, Car 24.

Perícias: Diplomacia +26, Enganação +26, Furtividade +23, Identificar Magia +23, Intimidação +26, Intuição +23.

Agarrar Aprimorado: se a marilith acerta um ataque de cauda, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +29).

Construção: no início de cada turno, a marilith causa o dano de um ataque de cauda (1d12+17) em qualquer criatura que esteja agarrando. Além disso, a criatura agarrada deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 27) ou ficará inconsciente enquanto continuar agarrada e por 1d4 rodadas depois.

Invocar (M): a marilith pode tentar invocar 1d10 carvarel, ou 1 jhumariel, com 75% de chance de sucesso. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 1º — *arma mágica*; 2º — *dissimular tendência*, *tendência em arma*; 4º — *metamorfose*; 5º — *telecinesia*, *teletransporte*; 6º — *barreira de lâminas*; 7º — *bola de fogo controlável*; 8º — *aura profana*. PM: 58. CD: 17 + nível da magia.

Visão da Verdade: a marilith está permanentemente sob efeito da magia *visão da verdade*.

Equipamento: 6 *cimitarras* +2.

Tesouro: padrão.

Balor

ND 20

"Oh-oh..."

— Keef Modriath, mago

Os balor estão entre os maiores e mais terríveis de todos os demônios. Feitos de chamas e sombras, são uma visão terrível, com chifres, asas e portando uma espada e um chicote, ambas faiscando com calor infernal.

A menção de uma destas criaturas é suficiente para aterrorizar os sacerdotes mais experientes, pois suas façanhas no passado de Arton são de gelar o sangue. Quando trazidos para nosso mundo, reúnem círculos de cultistas inflamados, e lideram a chacina de muitos inocentes. São temidos também entre os seus, governando através da força e do medo.

Os balor amam o combate acima de tudo — é em meio à batalha que podem revelar sua natureza, matando e destruindo. São os primeiros na linha de frente, onde os outros demônios podem ver sua ferocidade. É assim que angariam medo, respeito e novos seguidores, rumo ao topo do poder dos demônios de Arton.

Espírito 20, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +29, visão da verdade, visão no escuro.

Classe de Armadura: 37.

Pontos de Vida: 340.

Resistências: Fort +24, Ref +16, Von +18, imunidade a ácido, fogo e venenos, redução de dano 15/Bondosa e adamante, resistência a eletricidade 10 e frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada de chamas +35 (3d8+32, mais 4d6 de fogo, 17-20) e chicote de chamas +35 (1d8+32 mais 4d6 de fogo).

Habilidades: For 39, Des 19, Con 35, Int 22, Sab 22, Car 26.

Perícias: Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (história) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +31, Enganação +31, Identificar Magia +29, Intimidação +31, Intuição +29.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um balor pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Agarrar Aprimorado: se o balor acerta um ataque de chicote, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +43).

Aura de Fogo: no início do turno do balor, cada criatura a até 6m dele sofre 4d6+10 pontos de dano de fogo.

Construção: no início de cada turno, o balor causa o dano de um ataque de chicote (1d8+32 mais 4d6 de fogo) em qualquer criatura que esteja agarrando.

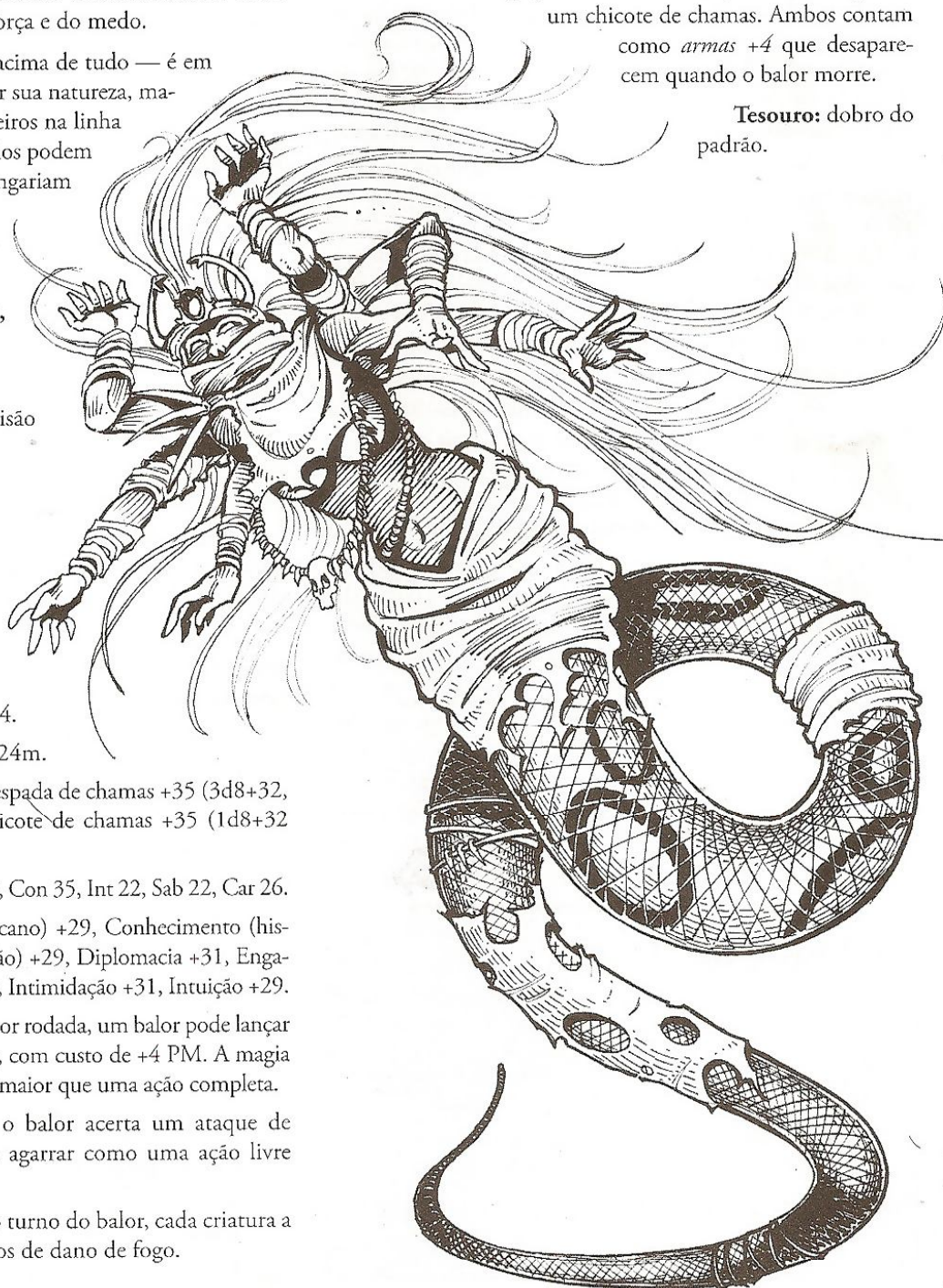
Magias (M): 5º — telecinesia; 6º — dissipar magia maior; 7º — teletransporte maior; 8º — aura profana, palavra de poder: atordoar, tempestade de fogo; 9º — implosão. PM: 68. CD: 18 + nível da magia.

Magias em Combate: um balor não fica desprevenido quando lança uma magia.

Visão da Verdade: o balor está permanentemente sob efeito da magia *visão da verdade*.

Equipamento: um balor possui uma espada e um chicote de chamas. Ambos contam como *armas +4* que desaparecem quando o balor morre.

Tesouro: dobro do padrão.



Diabo

“Por Tanna-Toh — sei que já fomos longe, mas parece que estamos andando em círculos! Mais um cultista, mais uma irmandade de assassinos, mais uma pista que não irá nos levar a lugar algum! Quem pode estar por trás de uma intriga tão elaborada?”

— Alara Rholmes, detetive de Tanna-Toh

Diabos — cujo nome real é *rhayrachay* — são a materialização da ordem e do mal. Surgiam apenas no Reino sem Nome, antigo e esquecido Reino de Kallyadranoch. Hoje não nascem novos diabos, mas nenhum pode ser destruído totalmente, sempre ressurgindo em algum outro Plano ou Reino dos Deuses.

Apesar de seu retorno, Kallyadranoch ainda não possui um novo Reino. Por isso, os *rhayrachay* continuam habitando os três Reinos dos Deuses que os toleraram — Sora, de Lin-Wu; Terápolis, de Tanna-Toh, e Kundali, de Tauron. Alguns afirmam que existem diabos também em Sombria, o Reino de Tenebra.

Entretanto, os *rhayrachay* não podem viver em qualquer região destes três Reinos — estão confinados a um lugar chamado Nove Infernos que, assim como o Abismo dos lacharel, é de localização duvidosa — a natureza ardilosa dos diabos impede que os estudiosos determinem se os Nove Infernos são um Plano à parte, se são mesmo nove regiões espalhadas pelos Reinos ou se este é o nome coletivo da região habitada por estas criaturas em cada um dos três Reinos.

Apesar de todos os diabos terem surgido no Reino sem Nome e possuírem forte ligação com este Reino perdido, ao longo do último milênio sua vida em outros Reinos afetou-os. Todos os *rhayrachay* continuam Malignos e Leais, mas alguns assumiram características próprias dos Reinos onde vivem.

Assim, *rhayrachay* que habitam Sora às vezes usam equipamentos próprios de samurais, sendo mais serenos que outros diabos. Aqueles que vivem em Terápolis são mais inquisitivos, urbanos e — diriam alguns — civilizados. Já os *rhayrachay* residentes em Kundali são mais ferozes, mais propensos a provar sua força.

Diferentes dos lacharel, os *rhayrachay* possuem uma hierarquia rígida, em que a ascensão se dá apenas por mérito. Os diabos valorizam acima de tudo a astúcia, o que significa que qualquer um que deseje subir na pirâmide de poder precisa manipular, enganar e iludir outros diabos de mesma estatura, e alguns de poder mais elevado.

Diabos de Arton

A seguir está um resumo dos diabos descritos nesta seção.

ND 2	Diabrete	Um diabo fraco, com o tamanho de um animal de estimação.
ND 7	Rhayrivel	Legionário diabólico, com o corpo revestido de aço afiado.
ND 14	Margharon	Um diabo poderoso, que oferece poder em troca de almas.

Os *rhayrachay* só podem crescer em poder através da graça de um diabo mais poderoso, ou através do acúmulo de almas — o que os liga diretamente a Arton.

Todos os *rhayrachay* falam infernal, sua língua-mãe, e também ignan. Muitos consideram o valkar um idioma útil, e todos que buscam ascender em poder aprendem-no.

Habilidades Comuns

Todos os diabos possuem as seguintes habilidades.

- Imunidade a fogo e venenos.
- Resistência a ácido 10 e eletricidade 10.
- *Telepatia*: um diabo pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva a até 30m.
- *Ver na Escuridão*: um diabo enxerga normalmente em qualquer tipo de escuridão, mesmo aquela gerada por magias.

Diabrete

ND 2

“Muito bem, novato, aquele ali é seu.”

— Shyva Hakama, samurai e viajante planar

Diabretes são pequenos humanoides carecas e de couro vermelho, com asas de couro e uma cauda comprida, que termina em um ferrão. Seu corpo franzino não parece capaz de grandes estragos, apesar dos olhos escarlates e da expressão cruel.

São diabos menores, quase animais de estimação. Também são criaturas malévolas, que gostam de brincar — mas suas brincadeiras quase sempre envolvem tortura, destruição e assassinato. São conhecidos por roubar bebês ou devorá-los no berço.

Não são incomuns em Arton, servindo de companhia para conjuradores Malignos, às vezes agindo também como espiões ou infiltradores.

Diabretes são maldosos, mas também covardes, e preferem fugir voando a lutar. Caso tenham que lutar, voam ao redor de seus oponentes, usando o ferrão venenoso em suas caudas.

Espírito 3, Mínimo, Leal e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +6, ver na escuridão.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, imunidade a fogo e venenos, redução de dano 5/Bondosa, resistência a ácido 10 e eletricidade 10.

Deslocamento: 6m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +8 (1d4+1 mais veneno).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 11, Sab 10, Car 13.

Perícias: Furtividade +9, Identificar Magia +6.

Invisibilidade (M): um diabrete pode lançar *invisibilidade* livremente.

Veneno: ferimento; Fort CD 13, 1d6 de dano de Destreza.

Tesouro: padrão.

Rhayrivel

ND 7

"Vocês foram bem até agora — mas este é o momento de enfrentar as tropas diabólicas dos Nove Infernos. Preparem-se!"

— Karl Schllever, sargento planar

Os rhyrivel são os sádicos legionários dos Nove Infernos, amedrontando aliados e inimigos com a mesma intensidade. Alguns servem a rhyrachay poderosos, mas outros vêm a Arton para angariar as almas e sacrifícios necessários para ascender na rígida hierarquia dos diabos. Um rhyrivel que venha a nosso mundo traz consigo tristeza e dor sem tamanho.

Um rhyrivel parece um humano forte, careca, de olhos vermelhos e língua bifurcada. Entretanto, todo o seu corpo é coberto de lâminas, correntes e ganchos de aço farpado. O metal enxertado em seu corpo causa-lhes dor — mas é capaz de causar muito mais dor em seus inimigos.

Espírito 9, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, ver na escuridão.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +6, imunidade a fogo e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a ácido 10 e eletricidade 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lâmina +15 (1d10+11, 19-20) ou 2 lâminas +13 (1d10+11, 19-20).

Habilidades: For 21, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias: Intimidação +12, Ofício (metalurgia) +12.

Correntes Farpadas: como uma ação padrão, o rhyrivel pode comandar suas correntes para acertar uma criatura a até 9m automaticamente. As correntes causam 1d4+4 pontos de dano de corte e dor severa — a criatura deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 16) ou sofrerá -4 nos ataques por um minuto. Penalidades por dor não são cumulativas.

Sadismo: um rhyrivel recebe +4 nas jogadas de ataque contra um oponente que tenha sofrido dano.

Tesouro: padrão.

Margharon

ND 14

"Você vai trazer ela de volta? E tudo que eu preciso fazer é assinar este pergaminho? Está bem."

— Conde Umbric, pai de Lady Talya, morta aos 16 anos por doença

Diabos de casta superior, os margharon são os mercadores de almas dos Nove Infernos. Em sua forma natural, são aberrações gigantescas, amontoados de carne inchada, com forma de cone e dez metros de altura. Possuem incontáveis perninhas, diversos tentáculos e, no topo disso tudo, uma bocarra repleta de dentes afiados. Entretanto, dificilmente são vistos assim.

Margharon usam seus poderes mágicos para disfarçar sua forma grotesca e assumir uma aparência respeitável (de huma-

no, elfo, gênio...), com a qual se mesclam à sociedade mortal. Uma vez infiltrados, encontram alguém que precise desesperadamente de um "favor". Então, oferecem um contrato: aquilo que a pessoa deseja — ressurreição de um ente querido, influência política, riqueza material... — em troca de sua alma.

A maior parte das pessoas aceita o contrato, achando que até a hora da morte vão encontrar um jeito de escapar de sua obrigação. O que essas pessoas não veem são as letras miúdas, que dizem que essa hora chegará antes do que elas imaginam...

Apesar de serem Malignos, os margharon sempre cumprem seu lado do contrato, normalmente usando um *desejo restrito* para isso. Um margharon que derrote um grupo de aventureiros pode deixá-los vivos — se pelo menos um deles aceitar assinar um contrato.

Espírito 16, Enorme (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +22, ver na escuridão.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +18, Ref +10, Von +13, imunidade a fogo e venenos, redução de dano 15/Bondosa, resistência a ácido 10 e eletricidade 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (4d6+14) ou mordida +18 (4d6+14) e 4 tentáculos +18 (1d6+14).

Habilidades: For 23, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 16, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +24, Diplomacia +24, Enganação +24, Identificar Magia +24, Intimidação +24, Intuição +22, Obter Informação +24.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um margharon pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Contrato Infernal: uma criatura que assine um contrato com um margharon sofre a maldição da mortalidade. Sempre que sofrer dano físico, fica sangrando, perdendo 1d4 pontos de vida no início de cada turno. A criatura só pode estabilizar se receber uma magia de cura que recupere pelo menos 20 PV. Pior que isso, quando a criatura morrer, sua alma ficará presa (como a magia *prender a alma*), sob controle do margharon. O único meio de terminar com a maldição da mortalidade — ou de recuperar a alma da criatura, caso ela já tenha morrido — é destruir o margharon. O mestre pode permitir que um personagem preste a assinar um contrato realize um teste de Intuição, oposto pelo teste de Enganação do diabo, para perceber as letras miúdas, que acarretam a maldição.

Magias (M): 3° — bola de fogo; 4° — metamorfose, muralha de chamas; 5° — teletransporte; 6° — dissipar magia maior; 7° — bola de fogo controlável, desejo restrito. PM: 59. CD: 15 + nível da magia.

Magias em Combate: um margharon não fica desprevenido quando lança uma magia.

Tesouro: padrão.

Dragão

“Honra. Glória. Orgulho. Cobiça. Ambição. Poder. Esqueci alguma coisa?”

— Langlan, druida aprendiz

Os dragões são a raça mais antiga de Arton. Dominavam o mundo milênios atrás, na época dos dinossauros. Acreditava-se que tivessem sido criados por Megalokk, pois são o ápice da evolução dos monstros — inteligentes, orgulhosos, enormes e, é claro, muitíssimo poderosos.

Mas isso é um engano; os dragões foram criados por Kallyadranoch, o Terceiro, que só há bem pouco tempo retornou ao Panteão, depois de eras exilado. Muitos temem que os dragões vejam o retorno de seu deus criador como o momento ideal para uma nova era governada por eles...

Assim como Kallyadranoch passou um tempo esquecido, os dragões também tiveram de fugir e esconder-se, recolhendo-se a seus covis; seu domínio sobre Arton acabou quando os outros deuses do Panteão decidiram criar suas próprias raças. É por isso que hoje, assim como outros monstros, os dragões estão restritos a regiões remotas e selvagens.

Dragões habitam covis, normalmente formados por vastos complexos de túneis que conduzem a uma caverna principal, local de descanso e veneração da criatura. Eles clamam uma ampla região ao redor do covil para si, onde caçam ou cobram tributo — normalmente alimentos, tesouro e servidão — de todos os habitantes. Alguns oferecem proteção em troca desses tributos, o que pode fazer com que a presença do dragão seja vantajosa para seus “protegidos”. Mas, na maioria das vezes, a criatura é mesmo uma ameaça à região, reino e seus habitantes, e acaba caçada por heróis aventureiros.

Dragões são muito territorialistas, ciumentos de tudo aquilo que consideram sua propriedade — desde tesouros até regiões inteiras, passando pelas pessoas que as habitam. Não à toa, o mais famoso dragão de Arton possui um reino próprio, reconhecido e respeitado pelo Reinado e pelo Império de Tauron — trata-se de Sckhar, o Dragão-Rei vermelho, tão antigo e poderoso que hoje é uma divindade menor. Em Sckharshantallas, seu reino, tudo e todos são considerados sua propriedade. E Sckhar não admite que ninguém sequer sugira o contrário.

Os dragões também são muito orgulhosos, e não reconhecem seres humanos nem qualquer outra raça como semelhantes — na verdade, as outras raças não passam de insetos para eles. Mas os dragões também são muito inteligentes, e poucos se deixariam emboscar por um grupo de aventureiros, avaliando-os antes de se revelar.

A presença de um dragão em geral é anunciada por um medo instintivo em todas as criaturas ao redor, uma inquietação que a fera emana como uma aura. Até mesmo grandes heróis (inclusive matadores de dragões) sentem isso — é um efeito produzido pela criatura, não uma resposta racional.

Dragões às vezes vivem em família, mas isso é raro; é mais comum que um casal de dragões passe um tempo junto e de-

pois separe-se. Os filhotes são normalmente criados pela mãe, até que atinjam idade e poder para vagar pelo mundo sozinhos. Ovos de dragão estão entre os bens mais valiosos de Arton, e atingem preços inimagináveis nos mercados certos.

Existem seis espécies principais de dragões em Arton, uma para cada elemento.

Habilidades Comuns

Todos os dragões possuem as seguintes habilidades.

- Imunidade a paralisia e sono.

- *Metamorfose* (apenas dragões jovens ou mais velhos): um dragão pode se transformar em outra criatura, como a magia *metamorfose*, livremente. Dragões curiosos usam esta habilidade para se misturar nas sociedades humanoides, e aprender sobre seus costumes. Um dragão morto reverte à sua forma original.

- *Presença Aterradora* (apenas dragões adultos ou mais velhos): a mera visão de um dragão amedronta o mais valente dos aventureiros. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou assustada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

- *Sopro*: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir energia. O tipo de energia, a área e o dano variam de acordo com tipo de dragão. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Dragão Azul

“E então, Hydora, Rei dos Dragões Azuis, tomou como esposa uma princesa élfica — assim surgiram os elfos-do-céu.”

— Lenda artoniana

Dizem que os dragões azuis estão sempre voando e nunca descem ao chão. Estão familiarizados com os elfos-do-céu e outras criaturas aladas, mas destinam pouca atenção às raças presas à terra. Suas escamas azuis brilham com a força do relâmpago e, ao seu redor, sopra vento continuamente.

Sua coloração azul os torna quase invisíveis enquanto singram pelos céus — mas seus relâmpagos são bastante visíveis, até mesmo no meio das piores tempestades! As escamas e olhos de um dragão azul estalam com eletricidade estática, coisa que só se intensifica à medida que ficam irritados.

Apesar de selvagens e orgulhosos, os dragões azuis também são capazes de fazer pactos com seres humanoides, quando isso lhes convém. Sua inteligência permite que trabalhem em conjunto por uma vantagem maior. Diz-se que um grupo de guerreiros cavalgava dragões azuis durante os eventos que levaram ao retorno de Kallyadranoch.

Dragões azuis normalmente fazem seus ninhos nas mais altas montanhas, o mais longe possível das criaturas presas à terra firme. Alimentam-se principalmente de pássaros e outras criaturas voadoras, de qualquer tipo ou tamanho. Representam o caminho elemental do ar.

Sckhar e Beluhga,
Dragões-Reis do Fogo e da Luz

Dragão Azul



É difícil encontrar um dragão azul que não esteja voando; por isso mesmo, sua forma de ataque mais típica é um mergulho vindo do alto, buscando surpreender o alvo, para só então atacar com garras e mordida.

Dragão Azul Filhote

ND 3

Monstro 6, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +3, imunidade a eletricidade, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d6+4) ou mordida +7 (1d6+4) e 2 garras +6 (1d4+4).

Habilidades: For 13, Des 17, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 2d8+3, CD do teste de Reflexos 14.

Tesouro: padrão.

Dragão Azul Jovem

ND 8

Monstro 14, Grande (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +23, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +12, Ref +11, Von +9, imunidade a eletricidade, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d6+13, 19-20) ou mordida +18 (2d6+13, 19-20) e 2 garras +18 (1d8+13).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 12, Sab 15, Car 12.

Perícias: Intimidação +18.

Investida Aérea: um dragão azul jovem causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 8d8+7, CD do teste de Reflexos 20.

Tesouro: padrão.

Dragão Azul Adulto

ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +31, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 209.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +13, imunidade a eletricidade, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 19, Car 14.

Perícias: Intimidação +24, Intuição +26.

Investida Aérea: um dragão azul adulto causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o dragão azul adulto pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Presença Aterradora: CD 21.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 12d8+9, CD do teste de Reflexos 24.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Azul Venerável

ND 19

Monstro 28, Descomunal (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +36

Sentidos: Percepção +37, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36.

Pontos de Vida: 392.

Resistências: Fort +23, Ref +19, Von +22, imunidade a eletricidade, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +39 (3d8+28, 19-20) ou mordida +37 (3d8+28, 19-20) e 2 garras +37 (3d6+28, 19-20).

Habilidades: For 39, Des 13, Con 25, Int 18, Sab 23, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +35, Identificar Magia +35, Intimidação +35, Intuição +37.

Investida Aérea: um dragão azul venerável causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o dragão azul venerável pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Presença Aterradora: CD 28.

Prontidão: um dragão azul venerável pode rolar outra vez um teste de Prontidão recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Magias (M): 0 — detectar magia; 2º — agilidade do gato; 3º — dissipar magia; 4º — curar ferimentos críticos, invisibilidade aprimorada, movimentação livre; 5º — controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos; 6º — controlar o clima. PM: 37. CD: 14 + nível da magia.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 18d8+14, CD do teste de Reflexos 31.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Azul Anciã

ND 25

Monstro 36, Colossal (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +44

Sentidos: Percepção +50, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 44.

Pontos de Vida: 756.

Resistências: Fort +31, Ref +23, Von +27, imunidade a eletricidade, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 48m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +47 (4d8+36, 19-20) ou mordida +45 (4d8+36, 19-20) e 2 garras +45 (4d6+36, 19-20).

Habilidades: For 47, Des 13, Con 33, Int 20, Sab 25, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +43, Diplomacia +43, Identificar Magia +43, Intimidação +43, Intuição +46.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Investida Aérea: um dragão azul anciã causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o dragão azul anciã pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Presença Aterradora: CD 33.

Prontidão: um dragão azul anciã pode rolar outra vez um teste de Prontidão recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 2º — *agilidade do gato*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *curar ferimentos críticos, invisibilidade aprimorada, movimentação livre*; 5º — *controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos*; 6º — *corrente de relâmpagos, controlar o clima*; 8º — *ciclone*; 9º — *grupo de elementais* (apenas elementais do ar); *sexto sentido*. PM: 56. CD: 15 + nível da magia.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 24d8+18, CD do teste de Reflexos 39.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Branco

“Katrina, os batedores avistaram minotauros adiante. Assuma sua forma real e livre-se deles.”

— Tannara, líder dos Rangers Glaciais, para sua mais nova recruta

Dragões brancos têm focinhos em forma de bico, com uma papada coberta de espinhos ósseos. Possuem uma crista alta em cima da cabeça, suspensa por uma espinha curvada para trás. Há um leve odor químico nas proximidades deles, e suas escamas brilham como a neve.

Os dragões brancos são os menores e menos inteligentes de toda a espécie. Expressam muito mais a ferocidade primor-

dial desta raça do que a inteligência aguçada dos outros dragões. Representam o caminho elemental da luz.

Dragões brancos vivem apenas em regiões glaciais, como as Montanhas Uivantes. Seus covis ficam nas profundezas das geleiras, longe dos quentes raios do sol. Preferem recolher e colecionar gemas a outros tesouros, pois elas brilham refletindo a luz e colorindo seus pálidos santuários feitos de gelo e neve.

Os dragões brancos são onívoros, mas preferem alimentar-se de comida congelada. De preferência congelada por seu próprio sopro, pois, na opinião deles, uma luta é a melhor maneira de abrir o apetite...

Curiosamente, talvez por sua afinidade com o elemento luz, existe um número considerável de dragões brancos Bondosos. Beluhga, a já falecida rainha da raça, era considerada justa e benevolente.

Predadores mais selvagens que os outros dragões, os brancos preferem ataques rápidos contra alvos desprevenidos. Quase invisíveis contra o gelo e a neve de seus lares, aproximam-se tanto quanto possível antes de atacar. Às vezes também aparecem como que do nada, saindo das profundezas da água, do gelo e da neve.

Dragão Branco Filhote

ND 2

Monstro 5, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +8, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +2, imunidade a frio, paralisia e sono, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques-Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d6+3) ou mordida +6 (1d6+3) e 2 garras +5 (1d4+3).

Habilidades: For 13, Des 11, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias: Furtividade +16.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 2d4+2, CD do teste de Reflexos 13.

Tesouro: padrão.

Dragão Branco Jovem

ND 7

Monstro 12, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +15, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 96.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +6, imunidade a frio, paralisia e sono, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +17 (1d8+10, 19-20) ou mordida +15 (1d8+10, 19-20) e 2 garras +15 (1d6+10).

Habilidades: For 19, Des 11, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias: Furtividade +19.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 8d4+6, CD do teste de Reflexos 16.

Tesouro: padrão.

Dragão Branco Adulto ND 12

Monstro 17, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +26, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 187.

Resistências: Fort +14, Ref +10, Von +10, imunidade a frio, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +25 (2d6+16, 19-20) ou mordida +23 (2d6+16, 19-20) e 2 garras +23 (1d8+16, 19-20).

Habilidades: For 27, Des 11, Con 19, Int 10, Sab 15, Car 10.

Perícias: Furtividade +20.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Presença Aterradora: CD 18.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 12d4+8, CD do teste de Reflexos 22.

Tesouro: dobro do padrão.

Dragão Branco Venerável ND 17

Monstro 24, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +31

Sentidos: Percepção +35, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 336.

Resistências: Fort +20, Ref +14, Von +18, imunidade a frio, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +35 (3d6+24, 19-20) ou mordida +33 (3d6+24, 19-20) e 2 garras +33 (2d6+24, 19-20).

Habilidades: For 35, Des 11, Con 23, Int 14, Sab 19, Car 14.

Perícias: Furtividade +23, Intimidação +29, Sobrevivência +31.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Presença Aterradora: CD 23.

Magias (M): 0 — *detectar magia, luz*; 1º — *área escorregadia*; 2º — *curar ferimentos moderados, névoa*; 3º — *dissipar magia, luz do dia*; 4º — *muralha de gelo, tempestade glacial*. PM: 22. CD: 12 + nível da magia.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 18d4+12, CD do teste de Reflexos 28.

Tesouro: dobro do padrão.

Dragão Branco Ancião ND 22

Monstro 30, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +42, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40.

Pontos de Vida: 570.

Resistências: Fort +26, Ref +17, Von +20, imunidade a frio, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +43 (4d6+31, 19-20) ou mordida +41 (4d6+31, 19-20) e 2 garras +41 (3d6+31, 19-20).

Habilidades: For 43, Des 11, Con 29, Int 16, Sab 21, Car 16.

Perícias: Furtividade +25, Identificar Magia +36, Intimidação +36, Sobrevivência +38.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Presença Aterradora: CD 28.

Magias (M): 0 — *detectar magia, luz*; 1º — *área escorregadia*; 2º — *curar ferimentos moderados, névoa*; 3º — *dissipar magia, luz do dia*; 4º — *curar ferimentos críticos, muralha de gelo, tempestade glacial*; 5º — *cone de frio*; 6º — *cura completa, controlar o clima, esfera gélida*. PM: 42. CD: 13 + nível da magia.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 24d4+15, CD do teste de Reflexos 33.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Marinho

“Você está enganado, marujo — é muito pior que uma serpente marinha!”

— John Diamond, pirata

Dragões marinhos têm focinho longo e largo, como o de um crocodilo. Quando fecham a boca, as presas ficam para fora, de maneira ameaçadora. Suas escamas variam do verde ao azul, e seus olhos são negros como as profundezas do oceano. Um cheiro de água salgada antecipa a chegada deste dragão onde quer que ele vá.

Dragões marinhos habitam o fundo dos oceanos e as proximidades de áreas costeiras e litorâneas. Apesar do nome, são comuns tanto em água doce quanto em água salgada, mas dentro do continente vivem apenas em rios, lagos e lagoas profundos, onde têm espaço para nadar e caçar. Representam o caminho elemental da água.

Dragões marinhos são territorialistas, e não se importam de aumentar cada vez mais seus domínios — assim como a água irrompe de qualquer barragem alagando áreas inteiras, esta criatura espalha sua área de domínio mais e mais por onde passa, normalmente até cruzar os limites do território de outro dragão. O que sempre termina em luta.

Mas a natureza caótica do dragão marinho leva-o a viajar dentro de seu território, esquecendo limites e logo estabelecendo outros. Uma caverna subaquática usada como covil pode na semana seguinte ser substituída por um novo esconderijo. A atenção do dragão marinho é baseada em momento e necessidade.

Dragões marinhos alimentam-se basicamente de peixes, plâncton e outras criaturas que vivem na água. Podem viver de algas, mas preferem carne. Dragões marinhos são muito ciumentos de suas posses — território, súditos e regiões — mas ganham e perdem interesse por algo de uma hora para a outra. Um encontro que começa com o marinho protegendo seu território de aventureiros pode acabar em uma aliança quando a curiosidade da criatura é despertada.

Dragões marinhos agem por impulso e atacam assim que provocados. Não perdem tempo com táticas e estratégias, nem com planos refinados. Atacam sem piedade, liberando uma fúria quase infantil. De um momento para o outro podem perder interesse na batalha e ir embora, confundindo ainda mais seus oponentes — especialmente os mais desconfiados, que sempre acreditam em uma “retirada estratégica” ou tentativa de emboscada por parte do dragão marinho.

Dragão Marinho Filhote

ND 3

Monstro 6, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +3, imunidade a ácido, paralisia e sono.

Deslocamento: 9m, voo 18m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d6+5) ou mordida +8 (1d6+5) e 2 garras +7 (1d4+5).

Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 2d6+3, CD do teste de Reflexos 14.

Tesouro: padrão.

Dragão Marinho Jovem

ND 8

Monstro 14, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +18, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +14, Ref +9, Von +8, imunidade a ácido, paralisia e sono.

Deslocamento: 9m, voo 18m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +21 (2d6+14, 19-20) ou mordida +19 (2d6+14, 19-20) e 2 garras +19 (1d8+11).

Habilidades: For 25, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10.

Agarrar Aprimorado: se o dragão marinho acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +25).

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 8d6+7, CD do teste de Reflexos 20.

Tesouro: padrão.

Dragão Marinho Adulto

ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 247.

Resistências: Fort +18, Ref +10, Von +14, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +29 (2d8+20, 19-20) ou mordida +27 (2d8+20, 19-20) e 2 garras +27 (2d6+20, 19-20).

Habilidades: For 33, Des 9, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Sobrevivência +25.

Agarrar Aprimorado: se o dragão marinho acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +37).

Presença Aterradora: CD 20.

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 12d6+9, CD do teste de Reflexos 24.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Marinho Venerável ND 18

Monstro 26, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +34, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34.

Pontos de Vida: 416.

Resistências: Fort +24, Ref +14, Von +20, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +38 (3d8+28, 19-20) ou mordida +36 (3d8+28, 19-20) e 2 garras +36 (3d6+28, 19-20).

Habilidades: For 41, Des 9, Con 25, Int 16, Sab 21, Car 16.

Perícias: Identificar Magia +32, Intimidação +32, Sobrevivência +38.

Agarrar Aprimorado: se o dragão marinho acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +50).

Presença Aterradora: CD 26.

Magias (M): 0 — detectar magia; 1º — criar água; 2º — amolecer terra e pedra, força do touro; 3º — dissipar magia, respirar na água; 4º — controlar água, curar ferimentos críticos; 5º — pedra em lama. PM: 30. CD: 13 + nível da magia.

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 18d6+13, CD do teste de Reflexos 30.

Tesouro: triplo do padrão.



Dragão Marinho Anciã

ND 23

Monstro 32, Colossal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +34

Sentidos: Percepção +41, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 42.

Pontos de Vida: 736.

Resistências: Fort +31, Ref +17, Von +24, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +44 (4d8+35, 19-20) ou mordida +42 (4d8+35, 19-20) e 2 garras +42 (4d6+35, 19-20).

Habilidades: For 49, Des 9, Con 33, Int 18, Sab 23, Car 18.

Perícias: Conhecimento (natureza) +39, Identificar Magia +39, Intimidação +39, Sobrevivência +43.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Agarrar Aprimorado: se o dragão marinho acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +60).

Presença Aterradora: CD 30.

Magias (M): 0 — detectar magia; 1º — criar água; 2º — amolecer terra e pedra, força do touro; 3º — dissipar magia, respirar na água; 4º — controlar água, curar ferimentos críticos; 5º — ampliar animal, pedra em lama; 8º — evaporação. PM: 49. CD: 14 + nível da magia.

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 24d6+16, CD do teste de Reflexos 37.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Negro

"Se a maldade tivesse cheiro, seria o fedor desse bicho!"

— Sylvara, clériga de Allihanna

Também chamados dragões-caveira, os dragões negros são inteligentes, perspicazes e completamente Malignos — pois representam o caminho elemental das trevas.

Dragões negros têm uma crista que corre da nuca até quase os ombros. Sua cabeça horrenda parece uma caveira, com órbitas fundas e escuras, e narinas largas e baixas. Seus chifres projetam-se para frente de forma ameaçadora. Um cheiro ácido envolve estas criaturas, cujas escamas negras são de um ébano fosco. Muitos dizem que o focinho cadavérico de um dragão negro é a própria face da morte. Essa aparência lúgubre fica pior com a idade, pois o couro da criatura parece murchar, deixando os ossos cada vez mais protuberantes.

Os dragões negros habitam especialmente pântanos e cavernas úmidas. Por isso, fedem a podridão vegetal e água parada, com um leve odor ácido. Alimentam-se principalmente de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas — incluindo outros predadores, como crocodilos — mas também gostam de carne vermelha como a de gado, porcos, ovelhas e também humanos, elfos e halflings. Entretanto, preferem carne apodrecida, e deixam os cadáveres de suas presas em poças largas dentro de seus covis por dias antes de devorá-los.

São considerados extremamente traiçoeiros e sádicos, desprezados pelos outros dragões. Diz-se que muitos desta raça chegaram a se aliar à Tormenta alguns anos atrás.

Dragões negros preferem emboscar suas presas, tirando a maior vantagem possível do terreno. Em pântanos com vegetação densa eles tentam manter-se debaixo d'água antes de atacar. Quando percebem que não são páreo para uma ameaça ou estão muito feridos, preferem voar para longe, sem deixar rastros, e esconder-se nas profundezas de um lago ou pântano profundo.

Dragão Negro Filhote

ND 3

Monstro 6, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +9, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +3, imunidade a energia negativa, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d6+4) ou mordida +7 (1d6+4) e 2 garras +6 (1d4+4).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias: Furtividade +15.

Respirar na Água: o dragão negro pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 2d10+3, CD do teste de Reflexos 14.

Tesouro: padrão.

Dragão Negro Jovem

ND 8

Monstro 14, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +12, Ref +10, Von +9, imunidade a energia negativa, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d6+13, 19-20) ou mordida +18 (2d6+13, 19-20) e 2 garras +18 (1d8+13).

Habilidades: For 23, Des 13, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 12.

Perícias: Conhecimento (arcano) +19, Furtividade +18.

Respirar na Água: o dragão negro pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 8d10+7, CD do teste de Reflexos 20.

Escuridão (M): um dragão negro jovem pode lançar *escuridão* livremente.

Tesouro: padrão.

Dragão Negro Adulto

ND 14

Monstro 20, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +27, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +17, Ref +12, Von +14, imunidade a energia negativa, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +29 (2d8+20, 19-20) ou mordida +27 (2d8+20, 19-20) e 2 garras +27 (2d6+20, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 11, Con 21, Int 16, Sab 19, Car 14.

Perícias: Conhecimento (arcano) +26, Enganação +25, Furtividade +19.

Presença Aterradora: CD 22.

Respirar na Água: o dragão negro pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 12d10+10, CD do teste de Reflexos 25.

Escuridão (M): um dragão negro adulto pode lançar *escuridão* livremente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Negro Venerável

ND 20

Monstro 30, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +39, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36.

Pontos de Vida: 450.

Resistências: Fort +24, Ref +19, Von +23, imunidade a energia negativa, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +41 (3d8+29, 19-20) ou mordida +39 (3d8+29, 19-20) e 2 garras +39 (3d6+29, 19-20).

Habilidades: For 39, Des 10, Con 25, Int 22, Sab 23, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +39, Enganação +37, Furtividade +25, Identificar Magia +39, Intimidação +37, Intuição +39.

Escuridão (M): um dragão negro venerável pode lançar *escuridão* livremente.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme*, *ventriloquismo*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *criar mortos-vivos menor*; 5º — *névoa mortal*; 6º — *criar mortos-vivos*. PM: 38. CD: 14 + nível da magia.

Presença Aterradora: CD 31.

Respirar na Água: o dragão negro pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 18d10+15, CD do teste de Reflexos 32.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Negro Ancião

ND 26

Monstro 38, Colossal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +45

Sentidos: Percepção +48, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 43.

Pontos de Vida: 836.

Resistências: Fort +32, Ref +23, Von +28, imunidade a energia negativa, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +49 (4d8+37, 19-20) ou mordida +47 (4d8+37, 19-20) e 2 garras +47 (4d6+37, 19-20).

Habilidades: For 47, Des 10, Con 33, Int 24, Sab 25, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +48, Diplomacia +46, Enganação +46, Furtividade +29, Identificar Magia +48, Intimidação +46, Intuição +48.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Escuridão (M): um dragão negro ancião pode lançar *escuridão* livremente.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme*, *ventriloquismo*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *criar mortos-vivos menor*; 5º — *névoa mortal*; 6º — *criar mortos-vivos*; 7º — *controlar mortos-vivos*, *onda da exaustão*; 8º — *aprisionar a alma*, *criar mortos-vivos maior*; 9º — *drenar energia*, *grito da banshee*, *sombras*. PM: 57. CD: 15 + nível da magia.

Presença Aterradora: CD 36.

Respirar na Água: o dragão negro pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 24d10+19, CD do teste de Reflexos 40.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Verde

“Não é uma lagartixa gigante, seu idiota! É um filhote de dragão verde!”

— Rhadil Gullorm, guerreiro anão

Os dragões verdes são muito selvagens e tendem a atacar sem nenhuma provocação. Habitam florestas profundas, e representam o caminho elemental da terra.

Dragões verdes têm uma mandíbula curva e cheia de dentes pontiagudos, que projetam-se para fora da boca. Uma crista nasce na cabeça, logo atrás dos olhos, e percorre toda a extensão do corpo até a ponta da cauda. Exalam um cheiro de terra molhada, e suas escamas têm um brilho esmeralda.

São onívoros, mas não gostam de passar muito tempo sem comer carne. Preferem especialmente elfos e sprites, cuja carne afirmam ser mais macia e saborosa.

Apesar de mais selvagens que outros dragões, os verdes gostam de saber sobre os acontecimentos fora de seu território, às vezes disfarçando-se ou usando magia para controlar a mente de viajantes e obter notícias do que está acontecendo no mundo. E, embora sejam orgulhosos e julguem-se grandes planejadores, estão entre os menos perspicazes da espécie. Não são estúpidos, mas por vezes deixam-se enganar por criaturas “inferiores”.

Se o inimigo de um dragão verde parecer misterioso ou especialmente formidável, o dragão pode segui-lo por um tempo, buscando o momento propício para o ataque. Se parecer fraco, o dragão ataca de imediato, deliciando-se com o medo que sabe que causará no oponente.

Dragão Verde Filhote

ND 3

Monstro 6, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +3, imunidade a ácido, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d6+4) ou mordida +7 (1d6+4) e 2 garras +6 (1d4+4).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 2d6+3, CD do teste de Reflexos 14.

Tesouro: padrão.

Dragão Verde Jovem

ND 8

Monstro 14, Grande (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +18, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +12, Ref +10, Von +8, imunidade a ácido, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d6+13, 19-20) ou mordida +18 (2d6+13, 19-20) e 2 garras +18 (1d8+13).

Habilidades: For 23, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10.

Perícias: Furtividade +14.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 8d6+7, CD do teste de Reflexos 20.

Trespasar: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O dragão pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: padrão.

Dragão Verde Adulto

ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 228.

Resistências: Fort +16, Ref +11, Von +14, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 11, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Furtividade +14, Sobrevivência +25.

Presença Aterradora: CD 20.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 12d6+9, CD do teste de Reflexos 24.

Trespasar: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura

adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O dragão pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Verde Venerável ND 18

Monstro 26, Descomunal (comprido), Leal e Maligno
Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +34, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34.

Pontos de Vida: 390.

Resistências: Fort +22, Ref +15, Von +18, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +37 (3d8+27, 19-20) ou mordida +35 (3d8+27, 19-20) e 2 garras +35 (3d6+27, 19-20).

Habilidades: For 39, Des 11, Con 25, Int 16, Sab 21, Car 16.

Perícias: Furtividade +17, Identificar Magia +32, Intimidação +32, Sobrevivência +34.

Presença Aterradora: CD 26.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 2º — *pele de árvore*; 3º — *ampliar plantas, crescer espinhos, dissipar magia, envenenamento*; 4º — *curar ferimentos críticos*; 5º — *muralha de espinhos*; 6º — *mover terra, névoa ácida*. PM: 36. CD: 13 + nível da magia.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 18d6+13, CD do teste de Reflexos 30.

Trespasar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Verde Anciã ND 24

Monstro 34, Colossal (comprido), Leal e Maligno
Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +44, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 42.

Pontos de Vida: 748.

Resistências: Fort +30, Ref +19, Von +24, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +45 (4d8+35, 19-20) ou mordida +43 (4d8+35, 19-20) e 2 garras +43 (4d6+35, 19-20).

Habilidades: For 47, Des 11, Con 33, Int 20, Sab 25, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +42, Conhecimento (natureza) +42, Furtividade +21, Identificar Magia +42, Intimidação +42, Sobrevivência +44.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Presença Aterradora: CD 31.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 2º — *pele de árvore*; 3º — *ampliar plantas, crescer espinhos, dissipar magia, envenenamento*; 4º — *curar ferimentos críticos*; 5º — *muralha de espinhos*; 6º — *mover terra, névoa ácida*. 7º — *animar plantas, regeneração*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa, terremoto*; 9º — *homens vegetais*. PM: 56. CD: 15 + nível da magia.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 24d6+17, CD do teste de Reflexos 38.

Trespasar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Vermelho

“Existem formas mais simples de suicídio.”

— Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos, para um intruso em seu território

Os vermelhos são os dragões mais poderosos de Arton, e representam o caminho elemental do fogo. Também são os mais malignos, territorialistas e vaidosos de toda a espécie. Seu porte majestoso reflete bem o orgulho que carregam em seus corações, e sua expressão não esconde o quanto consideram-se superiores a todas as demais raças.

Dragões vermelhos têm chifres projetando-se para trás por sobre o pescoço e as orelhas, e também chifres menores saindo do queixo e mandíbula. Uma crista majestosa coroa este dragão, saindo da nuca e percorrendo as costas da criatura até a ponta da cauda. Ele fede a enxofre, e suas escamas brilham em tons de vermelho.

Felizmente, dragões vermelhos habitam apenas montanhas áridas e crateras vulcânicas, ou profundos covis subterrâneos que dizem aproximar-se do magma no centro do planeta. O covil de todo vermelho tem um ponto especial para o dragão, de onde ele pode observar todo seu território — e também todas as suas posses. Em geral, um dragão vermelho considera como “sua posse” tudo que consegue enxergar.

Dragões vermelhos são carnívoros por natureza, e seu prato preferido é a carne de jovens humanos e elfos. Regozijam-se quando aldeões de comunidades próximas oferecem-lhes sacrifícios regulares de rapazes e garotas, além, é claro, de toda a adoração que possam lhe prover.

Dragões vermelhos são tão confiantes que raramente param para avaliar um adversário. Assim que avistam um alvo, partem para o combate. Preferem pousar e lutar com garras e mordidas contra criaturas que consideram fracas, para evitar destruir tesouros que elas possam estar carregando caso ataquem com seu sopro. De fato, talvez a única fraqueza destas criaturas seja justamente sua arrogância.

Dragão Vermelho Filhote **ND 4**

Monstro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +3, imunidade a fogo, paralisia e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (1d8+6) ou mordida +9 (1d8+6) e 2 garras +8 (1d6+6).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 2d12+3, CD do teste de Reflexos 15.

Tesouro: padrão.

Dragão Vermelho Jovem **ND 10**

Monstro 16, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +21, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +14, Ref +11, Von +12, imunidade a fogo, paralisia e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +23 (2d6+15, 19-20) ou mordida +21 (2d6+15, 19-20) e 2 garras +21 (1d8+15).

Habilidades: For 25, Des 13, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias: Conhecimento (arcano) +21, Intimidação +21.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 8d12+8, CD do teste de Reflexos 22.

Sugestão (M): um dragão vermelho jovem pode lançar *sugestão* (CD 20) livremente.

Trespassar: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O dragão pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: dobro do padrão.

Dragão Vermelho Adulto **ND 16**

Monstro 22, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +29, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 286.

Resistências: Fort +18, Ref +13, Von +15, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +32 (2d8+22, 19-20) ou mordida +30 (2d8+22, 19-20) e 2 garras +30 (2d6+22, 19-20).

Habilidades: For 33, Des 11, Con 21, Int 16, Sab 19, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano) +28, Enganação +28, Intimidação +28.

Presença Aterradora: CD 24.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 12d12+11, CD do teste de Reflexos 26.

Sugestão (M): um dragão vermelho adulto pode lançar *sugestão* (CD 24) livremente.

Trespassar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Vermelho Venerável **ND 22**

Monstro 31, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +38

Sentidos: Percepção +40, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 39.

Pontos de Vida: 527.

Resistências: Fort +25, Ref +17, Von +23, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +43 (3d8+30, 19-20) ou mordida +41 (3d8+30, 19-20) e 2 garras +41 (3d6+30, 19-20).

Habilidades: For 41, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias: Conhecimento (arcano) +40, Diplomacia +40, Enganação +40, Identificar Magia +40, Intimidação +40, Intuição +40.

Presença Aterradora: CD 31.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Potencializar Magias: o dragão pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Magias (M): 0 — detectar magia; 1º — alarme, identificação; 3º — dissipar magia, escuridão profunda, velocidade; 4º — imunidade a magia, restauração; 6º — cura completa, imagem programada; 7º — bola de fogo controlável. PM: 46. CD: 16 + nível da magia.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 18d12+15, CD do teste de Reflexos 33.

Sugestão (M): um dragão vermelho venerável pode lançar sugestão (CD 31) livremente.

Trespassar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Vermelho Anciã ND 28

Monstro 40, Colossal (comprido), Caótico e Maligno
Iniciativa +47

Sentidos: Percepção +50, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 47.

Pontos de Vida: 1.000.

Resistências: Fort +34, Ref +22, Von +29, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +52 (4d8+39, 19-20) ou mordida +50 (4d8+39, 19-20) e 2 garras +50 (4d6+39, 19-20).

Habilidades: For 49, Des 10, Con 35, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias: Conhecimento (arcano) +50, Diplomacia +50, Enganação +50, Identificar Magia +50, Intimidação +50, Intuição +50, Ofício (metalurgia) +50.

Presença Aterradora: CD 37.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o dragão pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o dragão sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Potencializar Magias: o dragão pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Magias (M): 0 — detectar magia; 1º — alarme, identificação; 3º — dissipar magia, escuridão profunda, velocidade; 4º — imunidade a magia, restauração; 6º — cura completa, dissipar magia maior, imagem programada; 7º — bola de fogo controlável. 8º — enfeitiçar monstro em massa; 9º — dominar monstro, drenar energia; PM: 68. CD: 17 + nível da magia.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 24d12+20, CD do teste de Reflexos 42.

Sugestão (M): um dragão vermelho ancião pode lançar sugestão (CD 37) livremente.

Trespassar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Duplo

ND 4

"A mamãe anda tão estranha... O que será que ela tem?"

— Jaicen Allor, plebeu

Duplos — também chamados *doppelgangers* — são os mestres supremos do disfarce. São seres estranhos, capazes de assumir a forma daqueles que encontram. Dizem as lendas que, quando ascendeu ao posto de deus maior, uma das primeiras coisas que Hyninn fez foi criar estes seres traíçoeiros.

O duplo pode se transformar em qualquer criatura humanoide tão pequena quanto um halfling ou tão grande quanto um ogro. Sua transformação é física, não ilusória, e, por isso, dificilmente detectável. Para piorar, duplos são imunes a magias de leitura da mente.

Em sua forma natural, um duplo parece um boneco ou manequim de pele branca, sem traços ou características distintivas. Não tem orelhas, cabelos ou mesmo um rosto propriamente dito. Os olhos são negros e a boca é redonda.

O duplo sempre reverte à forma natural quando morre. Todo duplo é capaz de identificar outro, não importa a forma que ambos estejam usando. Não se sabe como ocorre sua reprodução.

Duplos estão sempre em busca de uma forma melhor, jamais ficando satisfeitos. É comum que adotem uma nova for-

ma (livrando-se do original, normalmente matando-o) e ocupem seu lugar por um tempo, enganando amigos e familiares. Entretanto, em questão de meses ficam inquietos, e começam a procurar um novo alvo. Mas sabe-se de casos em que um duplo manteve a mesma forma por anos, antes de morrer ou ser desmascarado.

No geral, os duplos são Malignos — e insanos. Trocando de identidade tantas vezes, acabam não formando uma personalidade própria. Têm poucos objetivos além de sobreviver e adquirir poder e riquezas. Por vezes trabalham para vilões, assumindo a forma de nobres ou aventureiros, infiltrando-se e descobrindo segredos importantes, para então fugir. Dizem os boatos que alguns reinos humanos usam duplos como espões, mas ninguém admite essa prática.

Em sua forma natural, o duplo ataca com as garras. Se estiver copiando uma pessoa, lutará de forma similar a ela, embora de maneira levemente mais selvagem.

Humanoide 5, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +4, cura acelerada 5, imunidade a adivinhação.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +7 (1d6+4) ou 2 garras +5 (1d6+4).

Habilidades: For 14, Des 19, Con 14, Int 15, Sab 14, Car 15.

Perícias: Enganação +14, Intuição +10.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), o duplo causa +3d6.

Detectar Pensamentos: um duplo está permanentemente sob efeito da magia *detectar pensamentos*.

Mudar Forma: um duplo pode assumir a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande. Ele adquire o tamanho, deslocamento e modificadores de habilidades físicas do humanoide, e recebe um bônus de +10 em testes de Enganação para disfarces (para um total de +25). O duplo pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, revertê à forma natural.

Tesouro: padrão.



Elemental

“Se a natureza piscasse um só olho, todos morreriam.”

— Alec, druida épico

Os elementais são criaturas nativas de outros Planos, onde as forças que compõem Arton — água e terra, ar e fogo, luz e trevas — são tudo que existe.

Não são monstros nem aberrações da natureza, mas seres inteligentes e independentes, capazes de agir e tomar decisões por conta própria. Existem criaturas parecidas com elementais — até mesmo com os mesmos poderes e fraquezas —, criadas por magia, mas esses não são elementais verdadeiros.

Quando arrancados de seu Plano de origem e trazidos para cá, os elementais só desejam voltar o mais rápido possível para casa. Convocados para nosso mundo, eles têm apenas três maneiras de retornar: cumprir a missão para a qual foram invocados em troca de liberdade, matar seu invocador ou morrer. Um elemental morto em Arton volta automaticamente para seu Plano de origem. Entretanto, isso é doloroso para a criatura.

Elementais escravizados por longos períodos muitas vezes alimentam o desejo — secreto ou não — de vingança. Nor-

malmente farão de tudo para levar sua vingança a cabo antes de voltar para casa. Entretanto, também existem casos de elementais que se tornam amigos do invocador e não alimentam qualquer tipo de ressentimento. É o caso de Slinn, o elemental do ar aliado da maga Raven Blackmoon.

Habilidades Comuns

Todos os elementais possuem a seguinte habilidade.

- Imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Elemental da Água

“Às vezes eu fico pensando no que aconteceria se a gente bebesse um elemental da água...”

— Katabrok, o Filósofo

Elementais da água parecem vagalhões de água, cujas ondas nunca parecem quebrar ou parar, mesmo ao atravessar longas distâncias em terra firme. As ondas se partem e giram ao redor de uma forma humanoide no centro do vagalhão, cujas pernas são na verdade um furioso redemoinho, do qual surgem apêndices líquidos que golpeiam com a força do oceano.

Elementais da água são entidades poderosas, com a fúria do mar. Falam aquan, mas raramente conversam com qualquer criatura. Quando o fazem, sua voz parece com ondas quebrando em uma montanha, carregada com os uivos dos ventos oceânicos.

Os elementais da água preferem lutar em ambientes aquáticos bastante amplos, onde podem desaparecer sob as ondas e reaparecer atrás dos oponentes.

Elemental da Água Médio

ND 3

Espírito 4, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +4, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: 6m, natação 27m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d8+7).

Habilidades: For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Contra fogo mágico, o toque funciona como *dissipar magia* (nível de conjurador igual ao nível do elemental). Esta habilidade funciona apenas contra focos de chamas de tamanho Médio ou menor.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em contato com a água, mas sofre -4 se estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida num teste de Reflexos (CD 15) ou ficará agarrada, girando nas águas do redemoinho (conforme a manobra agarrar) e sofrerá 1d6+2 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Água Enorme

ND 7

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +12, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: 9m, natação 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d10+15) ou 2 pancadas +18 (2d10+15).

Habilidades: For 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Contra fogo mágico, o toque funciona como *dissipar magia* (nível de conjurador igual ao nível do elemental). Esta habilidade funciona apenas contra focos de chamas de tamanho Enorme ou menor.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em contato com a água, mas sofre -4 se estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida num teste de Reflexos (CD 25) ou ficará agarrada, girando nas águas do redemoinho (conforme a manobra agarrar) e sofrerá 2d8+8 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Água Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +32

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +23, Ref +21, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: 9m, natação 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +29 (2d12+26) ou 2 pancadas +27 (2d12+26).

Habilidades: For 30, Des 20, Con 25, Int 10, Sab 11, Car 11.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Contra fogo mágico, o toque funciona como *dissipar magia* (nível de conjurador igual ao nível do elemental). Esta habilidade funciona apenas contra focos de chamas de tamanho Descomunal ou menor.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em contato com a água, mas sofre -4 se estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida num teste de Reflexos (CD 29) ou ficará agarrada, girando nas águas do redemoinho (conforme a manobra agarrar) e sofrerá 3d8+12 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar

“E o que aconteceria se a gente respirasse um elemental do ar?”

— Sandro Galtran, respondendo ao primo Katabrok

Elementais do ar parecem nuvens sem forma e em constante movimento e mutação, cercadas de rápidas correntes de ar. Pontos escuros no meio do vapor rodopiante sugerem olhos e boca, mas isso pode ser apenas imaginação...

Elementais do ar raramente deixam seu Plano de origem, onde voam livres sem nunca pousar. Quando invocados a Arton, mostram-se algumas das criaturas mais rápidas e ágeis que existem!

Os elementais do ar falam auran, embora raramente o façam. Sua voz parece o uivo dos ventos de uma tempestade, ou o sopro de um tornado.

Rápidos, os elementais do ar são muito úteis na maioria dos combates, especialmente em batalhas aéreas.

Elemental do Ar Pequeno

ND 1

Espírito 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem -1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 1d4+1 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 11) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar Enorme

ND 7

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +14, Ref +19, Von +10, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +24 (2d8+12) ou 2 pancadas +20 (2d8+12).

Habilidades: For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental do ar pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem -1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 2d8+8 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 22) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +41

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +22, Ref +26, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +31 (2d10+19) ou 2 pancadas +29 (2d10+19).

Habilidades: For 24, Des 31, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental do ar pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem -1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 2d10+12 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 28) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Fogo

“E o que vão fazer com esse aí — beber ou respirar?”

— Tork, troglodita mercenário, testando a “esperteza” dos dois primos

Elementais do fogo parecem fogueiras ambulantes, cujas chamas e labaredas faíscam de um corpo humanoide. As flamas lambem tudo no caminho, mas o fogo não parece diminuir de intensidade — só aumentar, aproximando-se cada vez mais...

Elementais do fogo são rápidos e mortais. Existem poucas criaturas mais temidas em Arton que aquelas capazes de atear fogo em tudo que tocam. Por sorte, estas criaturas não podem entrar na água nem passar por qualquer líquido não combustível.

Os elementais do fogo falam apenas raramente. Quando o fazem, usam o idioma ignan. Sua voz parece com os estalos e assovios de uma fogueira.

Elementais do fogo adoram incendiar tudo e todos. Atacam furiosamente, buscando transformar seus inimigos em pequenos montes de cinzas.

Elemental do Fogo Pequeno ND 1

Espírito 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +4 (1d4+1 mais 1d4 de fogo).

Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Incendiar: ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 11) ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, causando 1d4 pontos de dano por rodada. A vítima (ou um aliado) pode gastar uma ação completa para apagar as chamas (batendo em si mesma, rolando no chão, abafando o fogo com um manto...).

Tesouro: nenhum.

Elemental do Fogo Enorme ND 7

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +14, Ref +17, Von +10, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d8+12 mais 2d8 de fogo) ou 2 pancadas +18 (2d8+12 mais 2d8 de fogo).

Habilidades: For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental do fogo pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Incendiar: ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 22) ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, causando 2d8 pontos de dano por rodada. A vítima (ou um aliado) pode gastar uma ação completa para apagar as chamas (batendo em si mesma, rolando no chão, abafando o fogo com um manto...).

Tesouro: nenhum.

Elemental do Fogo Anciã ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +35

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +22, Ref +24, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +29 (2d10+19 mais 2d10 de fogo) ou 2 pancadas +27 (2d10+12 mais 2d10 de fogo).

Habilidades: For 24, Des 27, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental do fogo pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Incendiar: ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 28) ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, causando 2d10 pontos de dano por rodada. A vítima (ou um aliado) pode gastar uma ação completa para apagar as chamas (batendo em si mesma, rolando no chão, abafando o fogo com um manto...).

Tesouro: nenhum.

Elemental da Luz

“Mais pra direita, senhor elemental, agora um pouquinho mais pra direita... Isso, bem aí! Agora a gente vai pegar aquele bronze, Lili!”

— Niele, arquimaga élfica, para a amiga Lisandra

Elementais da luz parecem globos flutuantes de luz branca, radiante e pura, que iluminam tudo ao seu redor com um calor agradável e acolhedor.

São feitos de energia positiva — a energia da vida. Possuem grande poder de cura, embora esse poder seja tão bruto que pode acabar causando um desastre...

Os elementais da luz falam celestial, mas raramente conversam com outras criaturas.

Elementais da luz não atacam indivíduos Bondosos a menos que sejam atacados primeiro, e normalmente lutam apenas contra mortos-vivos.

Elemental da Luz Pequeno

ND 1

Espírito 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, cura acelerada 5, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +3 (1d4+1 de energia positiva).

Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Engolfar: um elemental da luz pode engolfar uma criatura, que deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 12) ou terá 5 PV curados. Caso a criatura esteja com pontos de vida máximos, receberá PV temporários, que desaparecem após 1 hora. No entanto, essa infusão de vida pode ser perigosa — se receber PV temporários em quantidade maior que seus PV máximos, uma criatura morrerá em uma explosão de energia vital.

Golpe de Energia Positiva: a pancada de um elemental da luz libera energia positiva, que cura criaturas vivas e cau-

sa dano a mortos-vivos (uma criatura viva com PV máximos não é afetada). Assim, um elemental da luz é incapaz de causar dano em criaturas vivas.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Luz Enorme

ND 7

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +14, Ref +17, Von +10, cura acelerada 10, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d8+12 de energia positiva) ou 2 pancadas +18 (2d8+12 de energia positiva).

Habilidades: For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Engolfar: um elemental da luz pode engolfar uma criatura, que deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 22) ou terá 10 PV curados. Caso a criatura esteja com pontos de vida máximos, receberá PV temporários, que desaparecem após 1 hora. No entanto, essa infusão de vida pode ser perigosa — se receber PV temporários em quantidade maior que seus PV máximos, uma criatura morrerá em uma explosão de energia vital.

Golpe de Energia Positiva: a pancada de um elemental da luz libera energia positiva, que cura criaturas vivas e causa dano a mortos-vivos (uma criatura viva com PV máximos não é afetada). Assim, um elemental da luz é incapaz de causar dano em criaturas vivas.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Luz Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +35

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +22, Ref +24, Von +16, cura acelerada 15, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +29 (2d10+19 de energia positiva) ou 2 pancadas +27 (2d10+19 de energia positiva).

Habilidades: For 24, Des 27, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11.

Engolfar: um elemental da luz pode engolfar uma criatura, que deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 28) ou terá 20 PV curados. Caso a criatura esteja com pontos de

vida máximos, receberá PV temporários, que desaparecem após 1 hora. No entanto, essa infusão de vida pode ser perigosa — se receber PV temporários em quantidade maior que seus PV máximos, uma criatura morrerá em uma explosão de energia vital.

Golpe de Energia Positiva: a pancada de um elemental da luz libera energia positiva, que cura criaturas vivas e causa dano a mortos-vivos (uma criatura viva com PV máximos não é afetada). Assim, um elemental da luz é incapaz de causar dano em criaturas vivas.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Terra

“Só deixa eu ajeitar aqui, Niele — mais pra cima e um pouquinho pra esquerda, senhor elemental...”

— Petra Tpish, cozinheira humana, ajeitando o local do banho de sol de suas amigas

Elementais da terra parecem pedregulhos (ou mesmo montanhas, no caso dos maiores) sobre duas pernas, marchando lentamente com seu corpanzil humanoide. Seus longos braços parecem bate-estacas de rocha escarpada. Seu rosto não tem forma — mas isso não impede que se percebam sentimentos e inteligência emanando da criatura.

Elementais da terra são a encarnação do poder bruto das profundezas do planeta. Fortes e resistentes, podem transformar qualquer coisa — de uma pessoa a um castelo — em meros detritos.

Quando trazidos para Arton, os elementais da terra se parecem com o tipo de terreno do qual foram invocados — terra, pedras, metais preciosos, gemas, rochas...

Os elementais da terra falam terran, mas quase nunca se comunicam com outras criaturas. Sua voz parece o eco de um túnel bastante profundo, o estrondo de um terremoto ou o ribombar de rochas rolando montanha abaixo.

Embora sejam lentos, os elementais da terra são os mais determinados de todos os elementais; jamais deixam um combate, e perseguem seus inimigos até as profundezas de Arton — literalmente! — se for necessário.

Elemental da Terra Médio

ND 3

Espírito 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +4, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (1d8+7).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +13).

Maestria Terrestre: o elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em terra firme, mas sofre -4 se ambos estiverem voando ou nadando.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Terra Enorme

ND 7

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +15, Ref +9, Von +10, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d10+21) ou 2 pancadas +18 (2d10+21).

Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +36).

Maestria Terrestre: o elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em terra firme, mas sofre -4 se ambos estiverem voando ou nadando.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Terra Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 312.

Resistências: Fort +23, Ref +15, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +31 (2d12+28) ou 2 pancadas +29 (2d12+28).

Habilidades: For 35, Des 8, Con 25, Int 10, Sab 11, Car 11.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +49).

Maestria Terrestre: o elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em terra firme, mas sofre -4 se ambos estiverem voando ou nadando.

Tesouro: nenhum.

Elemental das Trevas

“Não sei, não, Niele — tem alguma coisa fazendo sombra...”

— Lisandra, druida, respondendo à amiga

Elementais das trevas parecem buracos na realidade; são como um vazio no meio da Criação, afastando a luz e alimentando-se da energia de tudo ao seu redor.

Elementais de trevas são feitos de energia negativa — a energia da morte. Possuem um desejo incontrollável de extinguir a vida por onde passam. Os elementais de trevas falam infernal e, quando se comunicam, sua voz soa como um rangido agudo e desagradável.

Atacam despejando energia negativa sobre seus inimigos, drenando sua força vital até que não sobre nada.

Elemental das Trevas Médio

ND 4

Espírito 4, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +4, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +8 (1d6+4 mais 1d6 de energia negativa).

Habilidades: For 14, Des 17, Con 16, Int 4, Sab 11, Car 11.

Energia Negativa: elementais das trevas sofrem dano de magias de cura e recuperam pontos de vida de magias de energia negativa, da mesma forma que mortos-vivos.

Névoa Negra: um elemental das trevas pode adquirir a forma de uma névoa negra. Nesta forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d4 níveis negativos. Para cada nível negativo, o elemental das trevas cura 5 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental das Trevas Enorme

ND 8

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +15, Ref +17, Von +10, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +23 (2d8+13 mais 2d8 de energia negativa) ou 2 pancadas +19 (2d8+13 mais 2d8 de energia negativa).

Habilidades: For 20, Des 25, Con 20, Int 6, Sab 11, Car 11.

Energia Negativa: elementais das trevas sofrem dano de magias de cura e recuperam pontos de vida de magias de energia negativa, da mesma forma que mortos-vivos.

Névoa Negra: um elemental das trevas pode adquirir a forma de uma névoa negra. Nesta forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 23) ou sofrerá 1d6 níveis negativos. Para cada nível negativo, o elemental das trevas cura 5 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental das Trevas Ancião

ND 12

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +35

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +23, Ref +24, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +29 (2d10+20 mais 2d10 de energia negativa) ou 2 pancadas +27 (2d10+20 mais 2d10 de energia negativa).

Habilidades: For 26, Des 27, Con 24, Int 10, Sab 11, Car 11.

Energia Negativa: elementais das trevas sofrem dano de magias de cura e recuperam pontos de vida de magias de energia negativa, da mesma forma que mortos-vivos.

Névoa Negra: um elemental das trevas pode adquirir a forma de uma névoa negra. Nesta forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 29) ou sofrerá 2d4 níveis negativos. Para cada nível negativo, o elemental das trevas cura 5 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elfo-do-Mar

"Cubra-se! Não queremos outra confusão, como quando você saiu do mar com essas... Essas... Essa sua NUDEZ! Aqui as mulheres não podem andar pelas ruas com os... Com os seios à mostra!"

— Bronson, clérigo anão, tentando explicar o mundo seco a uma elfa-do-mar

Elfos-do-mar lembram elfos, mas são mais baixos e delgados. Seus cabelos são igualmente longos. Suas orelhas são pontudas e têm raios, como barbatanas. Sua pele é lustrosa e perolada como a de um golfinho.

Quase não usam roupas, apenas ornamentos feitos de conchas e corais.

Enquanto humanos, anões, elfos e outros são os senhores da terra firme, as profundezas submarinas de Arton são dominadas por suas próprias raças. Entre estas estão os elfos-do-mar. Diferente de seus primos da superfície, os elfos-do-mar não perderam seu reino, nem foram abandonados por sua divindade padroeira. Veneram Oceano, o Deus dos Mares, a quem creditam sua criação. Assim como sua divindade, buscam dominar as vastidões aquáticas do mundo.

Os elfos-do-mar encontram nos golfinhos seus maiores aliados, e nos sahuagin e selakos (tubarões) seus mais odiados inimigos. Suas armas favoritas são o tridente, o arpão e a rede. Entretanto, a tecnologia dos elfos-do-mar é muito limitada. Como não podem acender fogueiras nem forjar metais (elementos indispensáveis para uma civilização avançada), dependem muito mais dos materiais que encontram na natureza, como pedra, coral e madrepérola (extraída da concha de moluscos).

Além disso, recolhem e utilizam partes de animais, como conchas, cascos e garras de crustáceos gigantes. Comunidades

mais próximas da superfície ou mais amistosas também comercializam com o mundo seco, trocando bens e especiarias marinhas por armas e itens de metal.

Entretanto, na sociedade dos elfos-do-mar, apenas os homens podem usar armas — em muitas comunidades, é tabu uma mulher sequer tocar em uma arma. As elfas-do-mar são responsáveis pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação da comida e outras tarefas domésticas. Os homens caçam, lutam e protegem as cidades.

Os elfos-do-mar combatem como elfos da superfície, mas são mais ferozes e decididos. Também usam o ambiente aquático para sua vantagem, atacando de cima e por baixo e nadando em círculos ao redor de seus oponentes. Algumas comunidades domesticam animais marinhos que usam em seus exércitos, como cavalos-marinhos gigantes.



Elfo-do-Mar Comum ND 1/2

Plebeu 2, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +4, percepção às cegas 18m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 10.

Resistências:
Fort +3, Ref +4, Von +0.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +3 (1d8+2).

Ataques à Distância: rede +4 toque (enredar).

Habilidades: For 13, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Sobrevivência +4.

Dependência de Água: um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante 14 horas. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo-do-mar deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: rede, tridente.

Tesouro: padrão.

Bruxa do Mar

ND 7

Feiticeira 9, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +5, percepção às cegas 18m (apenas embaixo d'água), resistência a frio 10, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +7.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +3 (1d4+3, 19-20).

Habilidades: For 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 16.

Perícias: Conhecimento (natureza) +12, Identificar Magia +12, Sobrevivência +9.

Dependência de Água: uma bruxa do mar pode respirar fora d'água durante 14 horas. Esgotado esse prazo, ela começa a sufocar. A bruxa deve permanecer imersa em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.

Linhagem da Água: a bruxa do mar possui 1 PM extra, que pode usar apenas para magias de água ou frio.

Magias de Feiticeiro (M): 0 — *intuir direção, mensagem, pamar, raio de frio*; 1° — *área escorregadia, causar medo, compreender idiomas, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa*; 2° — *névoa, nublir*; 3° — *forma gasosa, nevasca*; 4° — *esfera resiliente, tempestade glacial*; 5° — *cone de frio* (CD 21). **PM:** 33. **CD:** 13 + nível da magia.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: adaga.

Tesouro: padrão.

Ente

ND 8

"Brru-ra-rum..."

— O início de uma looonga conversa entre dois entes

Entes são criaturas altas que parecem árvores ambulantes. Sua pele é grossa e marrom, os braços parecem galhos compridos e retorcidos e as pernas lembram um tronco dividido em dois, com pés semelhantes a raízes. Acima dos olhos e no topo da cabeça brotam muitas folhas. Os olhos brilham com sabedoria, e a criatura emana tranquilidade como uma clareira no meio da floresta.

Algumas vezes, uma árvore muito antiga pode acumular tanta sabedoria que transcende os limites entre o vegetal e o "humano", tornando-se capaz de mover os galhos, cipós e folhas livremente, conseguindo até mesmo desgrudar-se do chão e caminhar. Ela torna-se então um *ente*.

Personagens Elfos-do-Mar

Embora vastas, as profundezas dos mares e oceanos de Arton às vezes tornam-se pequenas para os elfos-do-mar mais ousados. Por isso, alguns tendem a aventurar-se pelo mundo seco, unindo-se a grupos de heróis de outras raças.

Os homens normalmente abraçam a carreira de guerreiro, enquanto as mulheres, proibidas de pegar em armas, tornam-se magas ou clérigas (ou aproveitam a liberdade da superfície para tornarem-se guerreiras!). Tanto homens quanto mulheres feiticeiros deixam as profundezas em busca de seu lugar no mundo, às vezes por medo de ferirem sua família, ou por necessidade, caçados como seres amaldiçoados.

Traços Raciais

- +4 Destreza, +2 Constituição, -2 Inteligência.
- Tamanho Médio, deslocamento 9m, natação 9m.
- Elfos-do-mar sabem usar tridente e rede. Eles também recebem Foco em Arma para uma destas armas como um talento adicional.
- +4 em testes de Percepção e Sobrevivência.
- **Dependência de Água.** Um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante um número de horas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.
- **Percepção às Cegas 18m (apenas embaixo d'água).**
- **Terreno Predileto.** Um elfo-do-mar recebe um bônus de +2 na classe de armadura e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.
- **Visão na Penumbra.** Um elfo-do-mar ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Os entes combinam características de árvores e de raças humanoides; são pacíficos por natureza, mas letais quando irritados. Odeiam criaturas Malignas e o uso exagerado do fogo, especialmente em áreas florestais. Os entes consideram-se os guardiões das árvores, e os druidas reconhecem-nos como representantes diretos de Allihanna, jamais questionando suas ordens. Falam silvestre e valkar.

Quando parado, um ente é indistinguível de uma árvore, e usa isso para sua própria vantagem — observa inimigos em potencial, avaliando-os antes de atacar. O ente então investe, correndo para atropelar quem maltrata a floresta. Se precisar de reforços, anima as árvores ao redor.

Monstro 7, Enorme (Alto), Neutro e Bondoso

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 84.

Resistências: Fort +10, Ref +4, Von +8, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10/cortante, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (2d6+12) ou 2 pancadas +10 (2d6+12).

Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias: Conhecimento (natureza) +11, Furtividade -6 (+10 para se esconder em florestas), Intuição +13.

Animar Árvores (M): uma vez por dia, como uma ação completa, um ente pode animar até duas árvores. As árvores se desenraizam e lutam com as mesmas estatísticas de um ente, mas com deslocamento 3m, Inteligência 2 e sem esta habilidade. Depois de um dia as árvores voltam ao normal, enraizando-se onde estiverem.

Atropelar: usando uma ação completa, um ente pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+12 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade.

Dano Dobrado Contra Objetos: o ataque de pancada de um ente causa dano dobrado contra objetos.

Tesouro: padrão.

Esqueleto

(Modelo)

"Esqueletos! Um montão de esqueletos! Não vai ser difícil, mas vai ser demorado..."

— O'Shara, humano ladino

Esqueletos são quase iguais ao que eram em vida, pelo menos na forma. Mas não têm carne, pele ou órgãos — tratam-se apenas do esqueleto, tão animado e funcional quanto em vida. Suas órbitas brilham com um pulsante lampejo escarlate.

Esqueletos são o tipo mais fraco de morto-vivo. São simples amontoados de ossos sem mente, que andam e lutam. Normalmente são criados por magos e clérigos (ato considerado criminoso e maligno em muitos reinos), mas também podem surgir devido a uma maldição ou efeito mágico poderoso.

Esqueletos são normalmente designados como guardas e protetores de algum lugar específico, ou como soldados a serviço de algum vilão. Por isso, é raro que sejam encontrados sozinhos. Alguns portam pouco mais que os restos apodrecidos de armas e armaduras que possuíam quando eram vivos, outros são equipados com armas de grande qualidade.

Esqueletos não têm iniciativa própria, e só fazem aquilo que lhes é ordenado. Devido a suas limitações, as ordens dadas a um esqueleto devem ser breves e específicas — qualquer coisa mais complexa que "mate todos que entrarem no templo" se perde.

O tipo mais comum de esqueleto é o de seres humanoides, como humanos, anões, elfos, halflings e goblinoides, mas qualquer criatura viva que possua estrutura óssea pode ser animada dessa forma.

Quase todos os esqueletos são muito silenciosos, pois são totalmente mudos. Os poucos capazes de emitir sons têm voz estridente e arranhada. É quase impossível fazer um esqueleto se passar por um ser vivo, mesmo com disfarces.

Existem lugares onde esqueletos são usados como servos por magos e pessoas ricas, sem nenhuma conotação maligna. Isso é mais comum em Wynlla, o Reino da Magia.

Esqueletos lutam até serem destruídos — ou até destruir seus oponentes. Normalmente usam as mesmas estratégias básicas que tinham quando vivos, a menos que sejam ordenados a fazer algo diferente.



Humano Esqueleto

ND 1/2

Wyvern Esqueleto

ND 3

Morto-Vivo 1, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 6.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von +2, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +1 (1d6+1, 18-20) ou garra +1 (1d4+1) ou 2 garras -1 (1d4+1).

Habilidades: For 13, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Ogro Esqueleto

ND 2

Morto-Vivo 4, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +4, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +7 (2d8+8) ou garra +7 (1d4+8) ou 2 garras +5 (1d6+8).

Habilidades: For 23, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Morto-Vivo 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +4, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (2d6+8) ou mordida +5 (1d8+8), ferrão +5 (1d6+8) e 2 garras +5 (1d8+8).

Habilidades: For 21, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Agarrar Aprimorado: se o wyvern acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +11).

Tesouro: nenhum.

Urso-das-Cavernas Esqueleto

ND 4

Morto-Vivo 12, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

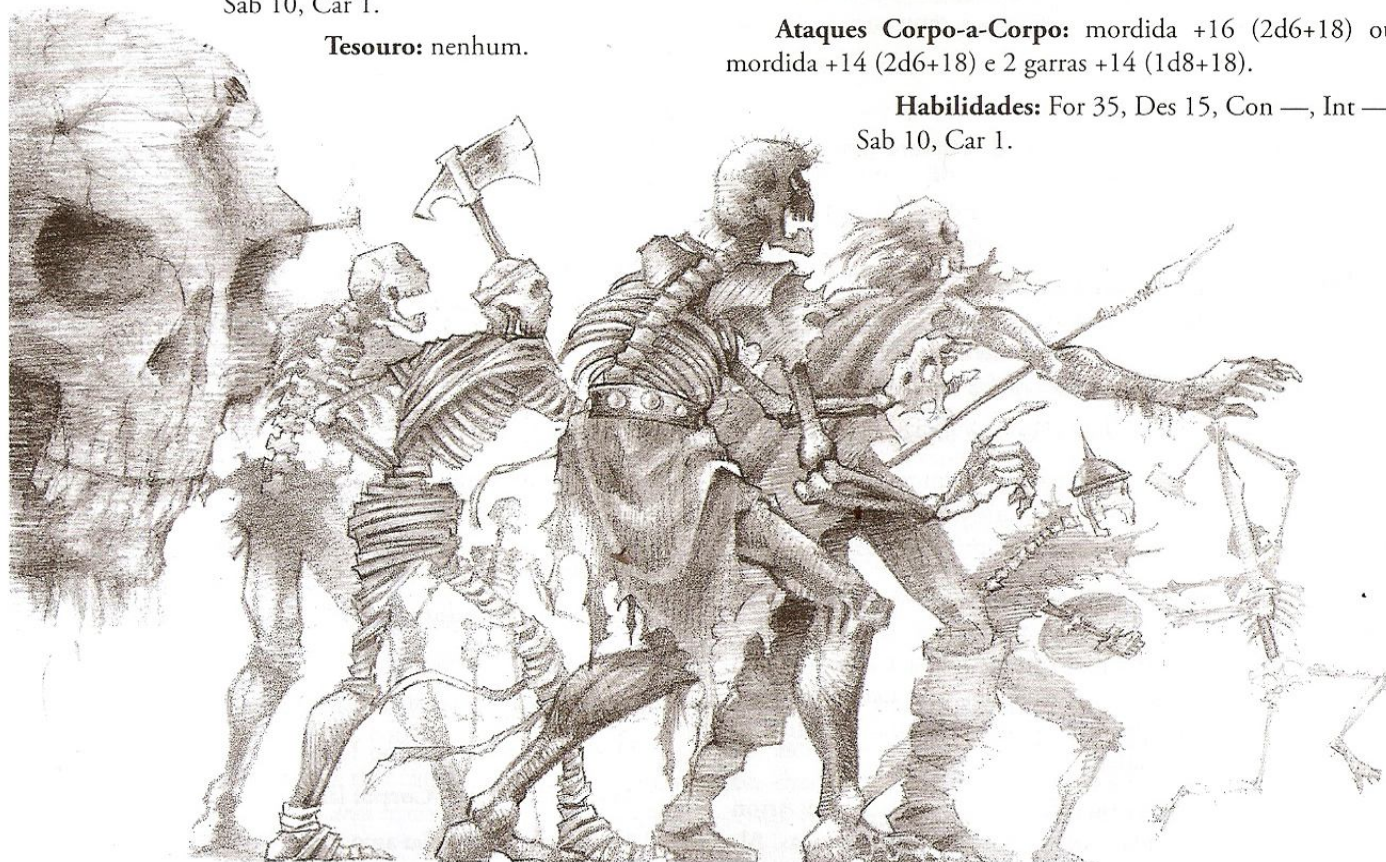
Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +8, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +16 (2d6+18) ou mordida +14 (2d6+18) e 2 garras +14 (1d8+18).

Habilidades: For 35, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.



Agarrar Aprimorado: se o urso-das-cavernas acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +24).

Tesouro: nenhum.

Criando um Esqueleto

Para aplicar o modelo esqueleto, escolha um animal, humanoide ou monstro corpóreo e que possua esqueleto e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Nível: perde todos os níveis provenientes de classe. Os níveis restantes passam a ser de morto-vivo (PV 6 por nível, bônus base de ataque +1/2 por nível).

Tendência: muda para Neutro.

Classe de Armadura: +2.

Resistências: adquire imunidade a frio e redução de dano 5/esmagamento.

Ataques: adquire duas armas naturais de garra, que causam dano igual ao de uma adaga própria para seu tamanho.

Habilidades: Des +2. Sua Constituição e Inteligência tornam-se um valor nulo, sua Sabedoria torna-se 10 e seu Carisma torna-se 1.

Perícias: perde todas as perícias, mas adquire treinamento em Iniciativa.

Talentos: perde todos os talentos, mas adquire Ataques Múltiplos.

Habilidades Especiais: perde todas as habilidades especiais relacionadas a processos orgânicos (como cura acelerada, engolir, faro, veneno...).

Tesouro: nenhum.

ND: igual a um terço do nível da criatura (arredondado para cima).

Fada

“Sou eu! A Rainha que É Cinco. Criança, Guerreira, Donzela, Dama e Senhora. Sou como as estações, mudo porque muda o mundo, e a minha mudança faz o mundo mudar.”

— Thantalla-Dhaedelin, a Rainha das Fadas

Fadas são criaturas muito ligadas à natureza mágica de Arton. Todas têm uma conexão muito forte com algum aspecto do planeta — as florestas, as águas ou a própria melodia dos ventos.

Existem diferentes espécies de fadas, cada qual com sua própria peculiaridade mágica. Algumas são brincalhonas e adoram companhia, outras preferem a reclusão e o isolamento. Mas todas fazem parte de Arton, e em suas idas e vindas é possível — até mesmo provável — que um herói aventureiro encontre-as por razões variadas.

Seja por amor, ódio ou necessidade, as fadas de Arton também entram em contato com humanos e outras raças. Al-

gumas possuem sabedoria ancestral e podem ajudar a vencer vilões terríveis. Outras precisam de ajuda para vencer “maligos” lenhadores. Algumas só querem uma noite de comida, dança e *muito* romance, enquanto outras podem até mesmo tornar-se aventureiras!

Sprite

“Longe de mim, inseto!”

— Rhauar Cabeça-de-Martelo, guerreiro anão, dirigindo-se ao seu “amistoso” companheiro

Sprites parecem elfos diminutos — possuem trinta centímetros de altura — mas suas orelhas são mais longas e pontiagudas, e seus olhos são totalmente negros. Além disso, possuem asas translúcidas como as de um inseto. Sprites vestem-se com roupas de cores berrantes e chamativas, normalmente com acessórios como chapéus, capas e gravatas.

Os sprites são o principal povo-fada de Arton. Possuem um reino próprio — a Pondsmanía, um pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no leste do Reinado.

Os sprites apreciam a vida na floresta, mas não são tímidos ou reclusos como outros habitantes das áreas selvagens de Arton. Na verdade, adoram entrar em contato com os outros povos do continente. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos “vizinhos” — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Hoje, os sprites podem ser vistos em todos os pontos do continente, especialmente em cidades como Vectora e Malpetrim.

Sprites são uma raça especialmente mágica; todos têm uma aptidão inata e natural para a magia. Mas como não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — por isso, não é raro que se tornem aventureiros. A principal divindade dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que acreditam ter criado sua raça. Também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante.

Sprites preferem emboscadas e táticas de guerrilha em vez de confronto direto. Quando necessário, usam armas de seu tamanho, além de magias. Sprites são curiosos e amistosos, mas atacam criaturas Malignas e invasores com garra e ferocidade.

Sprite Comum

ND 1/3

Plebeu 1, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +3.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 2.

Resistências: Fort -1, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d3-1).

Ataques à Distância: arco curto +4 (1d3-1, x3).

Habilidades: For 6, Des 15, Con 8, Int 11, Sab 10, Car 15.

Perícias: Enganação +6, Furtividade +10.

Língua da Natureza: sprites podem se comunicar com animais, como se estivessem sob efeito da magia *falar com animais*.

Magias de Fada (M): um sprite pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Equipamento: arco curto, 20 flechas, lança.

Tesouro: padrão.

Sprite Encantadora

Feiticeira 10, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +4, Ref +7, Von +7.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga obra-prima de mitral +4 (1d2+2, 18-20).

Habilidades: For 4, Des 14, Con 8, Int 12, Sab 11, Car 21.

Perícias: Conhecimento (arcano) +14, Enganação +22, Identificar Magia +14.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, uma sprite encantadora pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Enfeitiçar (M): com uma ação padrão, a sprite encantadora pode enfeitiçar uma criatura a até 9m com um olhar. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, sua atitude em relação a sprite se torna prestativa até o dia seguinte. Se tiver sucesso, a criatura não pode mais ser enfeitiçada durante 24 horas.

Impostor: sete vezes por dia, a sprite encantadora pode substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Enganação.

Invisibilidade Aprimorada (M): uma vez por dia, com uma ação padrão, a sprite encantadora pode se tornar invisível como a magia *invisibilidade aprimorada* durante 1 minuto.

Língua da Natureza: um sprite pode se comunicar com animais, como se estivesse sob efeito da magia *falar com animais*.

Magias de Fada (M): um sprite pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Magia sem Gestos: a sprite encantadora pode lançar uma magia sem componentes gestuais, com custo de +1 PM.

Magia Silenciosa: a sprite encantadora pode lançar uma magia sem componentes verbais, com custo de +1 PM.

Magias de Feiticeiro (M): 0 — *brilho*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*; 1º — *área escorregadia*, *armadura arca-*

ND 8

Fadas de Arton

A seguir está um resumo das fadas descritas nesta seção.

ND 1/3	Sprite	Fadas pequenas e com asas de inseto.
ND 2	Sátiro	Fadas masculinas, interessadas em dança, música e mulheres.
ND 3	Dríade	Fadas femininas, cujas almas são ligadas a uma árvore.
ND 7	Eiradaan	Fadas nobres, membros da corte da Pondsmanía.

na, aura mágica, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, reduzir pessoa, sono; 2º — reflexos, riso histérico (CD 21); 3º — relâmpago, sugestão; 4º — esfera resiliente, porta dimensional; 5º — imagem persistente, dominar pessoa. PM: 35; CD: 15 + nível da magia.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima.

Tesouro: padrão.

Sátiro

ND 2

“É claro que eu sei a rota mais segura pela Mata dos Galhos Partidos... Até posso levar vocês, em troca de um beijo daquela elfa gatinha ali atrás.”

— Archie, sátiro, negociando com aventureiros

A parte de cima do corpo de um sátiro é igual à de um humano, com uma exceção — os chifres de bode saindo da testa. Suas pernas são de bode, cobertas por uma pelagem castanha. Usam cavanhaque e têm expressão bem-humorada.

Sátiros são apreciadores das coisas boas da vida. Adoram comida, bebida, música, dança e, especialmente, a companhia de belas mulheres. São peritos em arco e flecha e gostam muito de caçar por diversão — mas um sátiro nunca vai caçar ou trabalhar em excesso, pois isso pode cansá-los... E, cansado, é mais difícil aproveitar a vida, não é?

Os sátiros habitam florestas, que conhecem bem. Podem fornecer informações valiosas a respeito da região onde vivem, mas, para extrair essas informações, é preciso se munir de paciência — e de esperteza. Sátiros adoram jogos e competições. Eles se recusam a responder perguntas a menos que quem esteja perguntando aceite participar de alguma disputa — que pode ser qualquer coisa, de adivinhações e enigmas a corridas e competições de arco.

Nem sempre é preciso vencer o sátiro para obter sua colaboração, apenas participar e garantir que ele se divirta. Quase todos os sátiros trocariam qualquer competição por alguns momentos às sós com uma aventureira bonita.

Sátiros normalmente carregam um cinturão com uma aljava cheia de flechas na cintura, assim como um arco preso às costas. Mas é muito mais comum encontrá-los com uma flauta

Personagens Sprites

O povo-fada vive para se divertir, buscando alegria em cada experiência. Mesmo sua sempre surpreendente sociedade às vezes mostra-se tediosa, levando alguns indivíduos a aventurarem-se pelo continente.

Muitos sprites aproveitam seu lado mágico, e tornam-se feiticeiros. Outros tornam-se ladinos, swashbucklers e bardos. Raros sprites seguem outras carreiras, mas, dada sua natureza caótica, nada é impossível...

Traços Raciais

- +4 Destreza, +2 Carisma, -4 Força, -2 Constituição.
- Tamanho Mínimo, deslocamento 3m, voo 12m.
- **Língua da Natureza.** Sprites podem se comunicar com animais, como se estivessem constantemente sob efeito da magia *falar com animais*.
- **Magias de Fada.** Um sprite com Carisma 10 ou mais pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

ou harpa nas mãos. Em suas mãos, a flauta é mágica, e sátiros mais safados as usam para enfeitiçar belas garotas ou adormecer um grupo de aventureiros para roubar seus pertences.

Espírito 4, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +5, redução de dano 5/adamante.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +4 (1d6+2).

Ataques à Distância: arco curto +6 (1d6+2, x3).

Habilidades: For 10, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13.

Perícias: Atuação (música) +8, Conhecimento (natureza) +7, Enganação +8, Furtividade +9.

Flautas (M): a música de um sátiro gera efeitos mágicos. Quando ele toca (uma ação completa), todas as criaturas a até 18m (exceto outras fadas) devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade (CD 15) ou serão afetadas por *enfeitiçar pessoa*, *sono* ou *medo*, à escolha do sátiro. Uma criatura que seja bem-sucedida no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia. A flauta de um sátiro não gera efeitos mágicos na mão de outras criaturas, mas um bardo com um desses itens recebe um efeito de música de bardo adicional.

Equipamento: arco curto, flauta, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Dríade

ND 4

"Zanara foi a mulher mais linda que eu já vi. Reclusa, morava na mata. Eu e os rapazes sempre ficávamos completamente enfeitiçados quando ela aparecia. Infelizmente, depois que o grupo de Kalthar derrubou aquele bosque, ela nunca mais apareceu."

— Lothar Gantz, lenhador

Dríades parecem lindas jovens de longos cabelos esverdeados e grandes olhos amendoados. São entidades misteriosas, magicamente ligadas a bosques e florestas. Elas defendem as árvores e algumas vezes entram em conflito com lenhadores e desbravadores, pois são capazes de tudo para evitar que a vida vegetal nas redondezas seja destruída.

As dríades têm um motivo bastante forte para impedir o avanço da civilização — suas almas ficam abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. A única coisa capaz de destruir uma dríade para sempre é matar a árvore que abriga sua alma; enquanto a árvore existir, a dríade sempre voltará, renascendo do "útero" vegetal de sua árvore-mãe.

Entretanto, a solidão da vida na floresta ironicamente às vezes tem um preço; Não é incomum ouvir sobre dríades que se apaixonaram por um aventureiro de boa aparência, personalidade distinta ou nobreza sem paralelos. Quando isso acontece, a dríade busca capturar e seduzir o alvo de sua paixão como se fosse um adversário. Alguns desses companheiros ficam cativos por um tempo; outros, para sempre.

De acordo com clérigos de Allihanna, humanos, elfos e meio-elfos podem gerar filhos com as dríades — e, devido à sua afinidade com a natureza, os filhos desta união quase sempre tornam-se druidas. Por esse motivo, muitos druidas acreditam possuir sangue dríade correndo em suas veias.

Tímidas, inteligentes e decididas, as dríades evitam o combate tanto quanto possível. Preferem enganar e despistar seus adversários em vez de atacá-los. De fato, sua tática preferida é enfeitiçar os inimigos para proteger a mata e lutar em prol da vida vegetal. Entretanto, violência contra árvores faz com que elas ataquem imediatamente e sem qualquer piedade.

Espírito 4, Médio, Caótico e Bom

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +4, Ref +8, Von +6, imunidade a encantamento, redução de dano 5/adamante.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +8 (1d4+2, 19-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +9 (1d8+2, x3).

Habilidades: For 10, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 15, Car 18.

Perícias: Adestrar Animais +11, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +11, Furtividade +11.

Magias (M): 1º — *constrição* (CD 15), *enfeitiçar pessoa*; 2º — *falar com animais*, *forma de árvore*; 3º — *crescer espinhos*, *falar com plantas*, *sono profundo*, *sugestão*; 5º — *caminhar em árvores*. **PM:** 16. **CD:** 14 + nível da magia.

Simbiose: a verdadeira forma de uma dríade é um enorme carvalho. Quando sua forma humanoide é destruída, outra irá surgir em poucos dias se o carvalho não for destruído. A forma humanoide de uma dríade não pode se afastar mais de 1km da floresta onde repousa seu carvalho. Se o fizer, sofrerá 1 ponto de dano de Constituição por hora até voltar — ou morrer.

Equipamento: adaga, arco longo obra-prima, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Eiradaan

“E, quando Galron gritou com Lena, a vida parou; foi assim que as crias de Megalokk morreram e a Era dos Monstros acabou.”

— Uma das versões do fim da Era dos Monstros

Eiradaan parecem elfos, mas são ainda mais perfeitos — mais belos, mais delgados, mais atraentes. Seus corpos altos têm a força do mundo natural, com galhadas saindo de sua cabeça e cascos no lugar de pés. Seus olhos indicam grande inteligência, mas também escondem um indício de grande tristeza.

Também chamados de elfos arcanos, os eiradaan seriam ancestrais dos elfos de hoje em dia (alguns dizem que “os eiradaan são para os elfos o que os elfos são para os humanos”). Nascidos em outro Plano, vieram parar em Arton depois de um grande momento

de tristeza, relacionado à sua função original — proteger Lena, a Deusa da Vida, de todo o mal da Criação. Ninguém sabe exatamente o que aconteceu, mas aparentemente eles falharam, e foram expulsos de Vitalia, o Reino de Lena.

Uma vez em Arton, os eiradaan teriam se refugiado nas florestas mais profundas, onde outros seres primordiais viviam. Lá, teriam organizado os reinos feéricos. De fato, muitos dos nobres da corte de Thanthalla-Dhaedelin, a Rainha da Pondsmanía, são eiradaan — e talvez a própria rainha também pertença a esta raça primordial.

ND 7



Sprite, dríade, sátiro e eiradaan:
algumas das fadas de Arton

Os eiradaan não são chamados de elfos arcanos sem motivo. Inteligentes e sábios, possuem poder mágico praticamente sem igual, que usam para destruir seus inimigos. Além disso, são guerreiros talentosos. Os campeões eiradaan estão entre os melhores espadachins e arqueiros de Arton.

Espírito 10, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +11, imunidade a doenças e encantamento, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada longa de mitral* +1 +15 (1d8+10, 18-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +16 (1d8+5, x3).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 16, Int 19, Sab 18, Car 23.

Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (natureza) +17, Diplomacia +19, Enganação +19, Identificar Magia +17, Intuição +17.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um eiradaan pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Idiomas: um eiradaan pode se comunicar com qualquer criatura viva, incluindo animais e plantas.

Magias (M): 3º — *deslocamento, dissipar magia, relâmpago*; 4º — *curar ferimentos críticos, enfeitiçar monstro, porta dimensional*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, metamorfose tórrida, miragem arcana, muralha de espinhos*; 6º — *corrente de relâmpagos, véu*. PM: 49; CD: 18 + nível da magia.

Magias em Combate: um eiradaan não fica desprevenido quando lança uma magia.

Potencializar Magias: um eiradaan pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Visão Arcana: um eiradaan enxerga todas as auras mágicas até 36m, recebendo todas as informações sobre elas instantaneamente. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Equipamento: arco longo obra-prima, *espada longa de mitral* +1, 20 flechas.

Tesouro: dobro do padrão.

Falcão

ND 1/3

“Vá, fiel amigo, mostre-me onde estão os malfetores.”

— **Sir Phalin, para seu falcão treinado**

O falcão é uma pequena ave de rapina com penas castanhas, asas pontiagudas e garras afiadas. Tem porte altivo e olhar de caçador.

Falcões são facilmente encontrados em planícies, colinas, montanhas e até em grandes cidades, onde se alimentam de ratos e pombos. São criados e treinados por membros da nobreza, especialmente cavaleiros, que usam-nos para caçar.

Falcões atacam mergulhando sobre suas presas com as garras.

Animal 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +14, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +5 (1).

Habilidades: For 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6.

Tesouro: nenhum.

Gárgula

ND 4

“Garanto que essa nova estátua do templo tem algo a ver com o desaparecimento do bebê...”

— **Alara Rholmes, detetive de Tanna-Toh**

Gárgulas são predadores alados que aproveitam sua semelhança com estátuas humanoides grotescas para esconder-se bem à vista de todos. Possuem chifres, cauda, presas e garras, que usam com ferocidade para morder e rasgar as vítimas. Empoleirados no alto de templos, tribunais e outros prédios, perscrutam as ruas, escolhendo os próximos alvos.

Gárgulas podem permanecer imóveis por tempo indefinido. Não precisam de água, comida ou ar, mas devoram inimigos abatidos pelo prazer de sentirem-se superiores. Apreciam especialmente a carne de filhotes, crianças e bebês de todas as espécies, mas preferem raças inteligentes, como humanos, half-ings e elfos.

Gárgulas são caçadores solitários, mas adoram vangloriar-se de sua esperteza, paciência e furtividade para outros gárgulas, e uma dupla competindo pode ser o terror de qualquer cidade. Gárgulas falam os idiomas valkar e terran.

Construto 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +2, redução de dano 5.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d6+5) ou mordida +5 (1d6+5), 2 garras +4 (1d4+5) e chifres +4 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 14, Con —, Int 6, Sab 11, Car 7.

Imobilidade: gárgulas podem permanecer tão imóveis quanto uma estátua. Se o gárgula estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura, e não uma estátua.

Tesouro: padrão.

Gênio

“Eu desejo mais três desejos!”

— Aventureiro tentando um truque que os gênios conhecem há milênios

Alguns teólogos afirmam que os deuses criaram Arton e suas criaturas com as próprias mãos. Outros, que criaram primeiro serviçais para essa tarefa. Os gênios seriam esses serviçais divinos, uma raça de poderosos conjuradores.

Os gênios são criaturas mágicas originárias e residentes de outros Planos, onde a magia é muito mais comum. Em sua terra natal, qualquer criança pode conjurar até mesmo as magias mais complexas — *complexas*, afirmam eles, apenas para os nossos padrões mortais...

Quase todos os gênios vivem no Reino de Wynna, e consideram a Deusa da Magia sua rainha. Uns poucos partem para viver nos Reinos de outros deuses, e os poucos que vêm a Arton fazem-no para usar nosso mundo como um lugar neutro onde se encontrar, conversar ou até mesmo duelar.

Mas os gênios felizmente se preocupam muito mais com as coisas boas da magia e seu uso apropriado, tendo pouco interesse na conquista ou na guerra. Teriam sido os responsáveis por ensinar ao grande Talude os maiores segredos arcanos, ajudando-o a alcançar o título de Mestre Máximo da Magia, auxiliando também na manutenção de sua Academia Arcana.

Os gênios se dividem em diferentes espécies, cada uma ligada a um caminho elemental. Alguns gênios poderosos podem conjurar *desejos*, mas nunca em proveito próprio. Talvez devido à sua origem — seres criados para servir ao Panteão — o poder maior de um gênio aflora apenas quando ele está servindo a outra pessoa. Mesmo que você tenha a sorte de encontrar um



desses gênios, tome cuidado, pois gênios Malígnos — como efreeti e div — podem perverter ou trapacear seu pedido, fazendo com que aquilo que você mais quer se torne seu maior pesadelo.

Habilidades Comuns

Todos os gênios possuem as seguintes habilidades.

Pequenos Desejos (M): gênios podem lançar todos os truques (magias arcanas de nível 0). Entretanto, só podem conjurar esses truques quando outra pessoa pede.

Viagem Planar (M): gênios podem lançar *viagem planar* uma vez por dia.

Gênio da Água

ND 8

“Pela milésima vez: não, eu não vou conjurar uma segunda garrafa de vinho infinito!”

— Jafar, gênio da água, arrependido de ter concedido um desejo

Gênios da água têm mais de dois metros de altura, longos cabelos verdes que mais parecem finas e compridas algas, e barbatanas no lugar de orelhas. Seus olhos têm a cor do mar,

e os poucos adornos que vestem são anéis de ouro nos braços e um imponente colar de conchas brilhantes sobre o torso nu. Gênios da água carregam belíssimos tridentes de cabo perolado e dentes dourados.

Também chamados *marids*, os gênios da água são às vezes encontrados em Arton perto de mares e oceanos. Sua natureza Caótica grita por liberdade, e costumam viajar de um extremo a outro do mundo quando visitam Arton.

Muitos preferem as profundezas e reinos submarinos, mas sabe-se de encontros com marids em aldeias pesqueiras e outras comunidades próximas das praias. Marids falam aquan, auran, celestial e valkar.

Em combate, os marids usam as forças das águas a seu favor. Disparam poderosas ondas para derrubar e refrear seus inimigos, e jatos de água fervente para esquentá-los. Refugiam-se entre os vagalhões para dificultar a visão de seus oponentes, comandando daí a fúria dos oceanos.

Espírito 10, Grande (alto), Caótico e Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +12, Ref +9, Von +9, resistência a ácido 10 e frio 10.

Deslocamento: 9m, natação 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente obra-prima +15 (2d8+6).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 20, Int 14, Sab 15, Car 15.

Perícias: Atletismo +17, Conhecimento (arcano) +15, Identificar Magia +15, Intuição +15.

Jato de Água: um marid pode disparar um jato de água fervente contra um inimigo a até 18m, causando 4d4+5 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada três vezes por dia.

Magias (M): 0 — *detectar magia, prestidigitação*; 1º — *área escorregadia, criar água*; 2º — *invisibilidade*; 3º — *criar alimentos, relâmpago*; 4º — *controlar água, metamorfose, névoa sólida*; 5º — *cone glacial, imagem persistente, remover encantamento*. PM: 38. CD: 12 + nível da magia.

Magias em Combate: um marid não fica desprevenido quando lança uma magia.

Onda Poderosa: um marid pode criar uma onda que varre tudo em um cone com 9m a partir dele. Todas as criaturas na área são derrubadas e empurradas até o fim do cone. Um teste de Fortitude (CD 20) evita este efeito. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada três vezes por dia.

Equipamento: cimitarra obra-prima.

Tesouro: padrão.

Gênio do Ar

ND 5

“Tripulação, preparar para decolagem.”

— **Nielendorane, arquimaga élfica, de carona no tapete mágico de um djinni**

Gênios do ar têm mais de dois metros de altura, pele bronzeada e vestem coletes curtos e calças largas da cor do deserto, cuja cintura é presa por cintos de pano vermelho. As pontas de suas botas são curvadas para trás. Têm um pequeno cavanhaque no rosto de aparência alegre e, fora a larga cimitarra na cintura, sua única outra posse parecem ser os flutuantes tapetes mágicos em que estão sentados.

Os gênios do ar, também chamados *djinn* (singular *djinni*), são os mais organizados da espécie. Possuem uma estrutura social bastante elaborada, cujo topo é ocupado pelo califa.

O califa é servido por diversos nobres e outros oficiais do governo — vizires, emires e beis. Um califa governa toda a região até dois dias de viagem de sua capital, e é aconselhado por seis vizires, que ajudam a manter a prosperidade de seu califado.

Djinn falam auran, celestial, ignan e valkar.

Os djinn valorizam a inteligência e a astúcia, mas não o combate físico. Preferem enganar e iludir seus oponentes a engajar-se em luta corporal. Estratégicos, usam de magia ilusória para confundir seus oponentes e fazer com que destruam a si mesmos (caindo em armadilhas, por exemplo).

Se obrigados a entrar em combate corporal, preferem assumir a forma de um vendaval e então deixar o campo de batalha.

Espírito 7, Grande (alto), Caótico e Bom

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 42.

— **Resistências:** Fort +7, Ref +9, Von +7, resistência a eletricidade 10 e sônico 10.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra obra-prima +12 (1d8+7, 18-20).

Habilidades: For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +12, Identificar Magia +12, Intuição +12.

Magias (M): 0 — *detectar magia, prestidigitação*; 1º — *criar água*; 2º — *invisibilidade*; 3º — *criar alimentos, forma gasosa, relâmpago*; 5º — *criar itens temporários, imagem persistente*. PM: 26. CD: 12 + nível da magia.

Magias em Combate: um djinni não fica desprevenido quando lança uma magia.

Vendaval: um djinni pode se transformar momentaneamente em um vendaval. Todas as criaturas a até 3m caem no

chão e sofrem 2d6+3 de dano. Um teste de Reflexos (CD 17) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Equipamento: cimitarra obra-prima.

Tesouro: padrão.

Djinni Nobre

ND 12

“Você já tem três desejos, por que desejaria ainda outros 367?!”

— Mustafá, djinni nobre tendo sua paciência testada

Djinn nobres pertencem à realeza dos gênios do ar. Possuem cargos importantes ou são nobres dentro da estrutura social desta espécie.

Os djinn nobres são mais fortes que gênios do ar comuns, e possuem grandes poderes mágicos. Apesar disso, não hesitam em lutar em corpo-a-corpo.

Espírito 18, Grande (alto), Caótico e Bom

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +25, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 180.

Resistências: Fort +15, Ref +15, Von +15, imunidade a eletricidade e sônico.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra elétrica +1 +25 ou +20/+20 (1d8+16 mais 1d6 de eletricidade, 15-20).

Habilidades: For 22, Des 19, Con 18, Int 18, Sab 19, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (nobreza) +25, Conhecimento (religião) +25, Diplomacia +26, Identificar Magia +25, Intuição +25.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um djinni nobre pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Desejos (M): um djinni nobre pode conceder até três desejos a um indivíduo, mas apenas se este indivíduo for seu mestre — afinal, o poder dos gênios vem da servidão. Normalmente, esse mestre será alguém que capturou o djinn nobre (coisa rara, mas não desconhecida).

Magias (M): 0 — detectar magia, prestidigitação; 1º — criar água; 2º — invisibilidade; 3º — criar alimentos, forma gasosa, relâmpago; 5º — criar itens temporários, imagem persistente; 6º — corrente de relâmpagos; 7º — cubo de energia, visão arcana maior; 8º — resistência a magia maior. PM: 60. CD: 15 + nível da magia.

Magias em Combate: um djinni nobre não fica desprevenido quando lança uma magia.

Vendaval: um djinni nobre pode se transformar momentaneamente em um vendaval. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 2d6+9 de dano. Um teste de Reflexos (CD

23) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Equipamento: cimitarra elétrica +1.

Tesouro: dobro do padrão.

Gênio do Fogo

ND 8

“É claro que permiti que ela entrasse no Plano Elemental do Fogo — era seu desejo, e eu jamais poderia negá-lo! Bem, ela partiu antes de desejar qualquer proteção...”

— Rahji, gênio do fogo

Gênios do fogo têm mais de três metros de altura, e vestem trajes típicos do deserto — coletes cor de areia, braçadeiras de ouro e calças largas de coloração clara. Seus cabelos são curtos e cor de fogo, brilhando como se estivessem em chamas — efeito parecido com o de seus olhos penetrantes e concentrados...

Os gênios do fogo — também chamados *efreet* (singular *efreeti*) — são consumidos por sentimentos negativos, como o ódio contra a servidão, o desejo de vingança, a crueldade contra outras raças e a vontade de enganar e trapacear.

Os efreet que podem conceder desejos nunca o fazem por altruísmo ou para melhorar a vida de alguém — em vez disso, deturpam aquilo que lhes é pedido, na maioria das vezes colocando o requerente em uma posição arriscada. Um exemplo disso é a história de Babazadeh: quando o jovem mascate Babazadeh desejou ser o guerreiro mais forte do reino, o efreet Khalid reduziu a força de todos os outros guerreiros para abaixo daquela de Babazadeh — embora mais forte, havia pouco que Babazadeh pudesse fazer contra hordas tão numerosas de guerreiros irados...

Os gênios do fogo são governados por um sultão aconselhado por uma multidão de outros efreet. Não à toa, dizem que seu reino trata-se de um lugar onde a intriga é ainda maior que em Ahlen, com cada gênio do fogo aninhado no centro de uma longa teia de ardis, cada qual buscando suplantar o perspicaz sultão. Assim, os efreet adoram lograr, enganar e trapacear seus oponentes — sua própria sociedade é baseada no conceito de que o mais esperto e sagaz deve sentar no topo. E cabe aos outros efreet mostrar como o topo de uma pirâmide pode ser pontudo e desconfortável...

Espírito 10, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +9, resistência a fogo 10, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra obra-prima +17 (1d8+11 mais 1d6 de fogo, 18-20).

Habilidades: For 23, Des 17, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 15.



Perícias: Enganação +15, Intimidação +15, Identificar Magia +15.

Calor: o corpo incandescente do efreeti causa 1d6 pontos de dano de fogo em qualquer criatura atingida por uma ataque corpo-a-corpo dele, ou que o atinja com um ataque corpo-a-corpo.

Magias (M): 0 — *detectar magia, prestidigitação*; 1º — *criar chama*; 2º — *invisibilidade, pirotecnia*; 4º — *metamorfose, muralha de fogo*; 5º — *imagem persistente*. PM: 32. CD: 12 + nível da magia.

Magias em Combate: um efreeti não fica desprevenido quando lança uma magia.

Raio Ardente (M): um efreeti pode lançar *raio ardente* (CD 17) livremente. Três vezes por dia, pode usar esta habilidade como uma ação livre.

Equipamento: cimitarra obra-prima.

Tesouro: padrão.

Gênios da Luz

ND 10

“Pensou mesmo que eu concederia um desejo a uma criatura como você? Nem que minha vida dependesse disso, demônio!”

— Rajahr ibn Massid, asura

Gênios da luz têm mais de três metros de altura, e parecem guerreiros élficos — fortes, musculosos e de olhar ame-

açador, mas trajando roupas leves e confortáveis. Usam seus longos cabelos presos em um rabo de cavalo que balança com o vento. Seus braços trazem orgulhosos anéis de guerreiro, simbolizando suas muitas vitórias a serviço do bem. Seus olhos emanam a mais pura luz branca.

Também chamados *asuras*, os gênios da luz estão entre os maiores protetores do bem. Também são os gênios mais ligados à magia e ao seu uso correto, muitas vezes enfrentando demônios e outras criaturas Malignas. Mas são mais encontrados corrigindo as maldades dos divs e consertando as trapaças dos efreet.

Os asuras são os braços direitos de Wynna, a Deusa da Magia. Guardiões silenciosos e soldados leais, protegem seus interesses dentro e fora do território da deusa. Os asuras têm pouco interesse nos assuntos mortais, a menos que envolvam as crueldades dos gênios das trevas. Também possuem grande afinidade com Khalthyr e os outros deuses do bem, lutando ao lado de seus exércitos quando surge a necessidade. Asuras falam auran, celestial, ignan e valkar.

Espírito 14, Grande (alto), Caótico e Bom

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +21, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +13, resistência a eletricidade 20.

Ataques Corpo-a-Corpo: *cimitarra sagrada* +1 +20 ou +15/+15 (1d8+13, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 18-20).

Habilidades: For 20, Des 17, Con 16, Int 16, Sab 19, Car 17.

Perícias: Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +20, Identificar Magia +20, Intuição +21.

Magias (M): 0 — *detectar magia, globos de luz, prestidigitação*; 1º — *curar ferimentos leves*; 2º — *consagrar, invisibilidade*; 4º — *curar ferimentos críticos, metamorfose*; 6º — *banquete de heróis*; 7º — *raio de sol*. PM: 48. CD: 13 + nível da magia.

Magias em Combate: um asura não fica desprevenido quando lança uma magia.

Relâmpago (M): um asura pode lançar *relâmpago* livremente (CD 20). Três vezes por dia, pode usar esta habilidade como uma ação livre.

Equipamento: *cimitarra sagrada* +1.

Tesouro: padrão.

Gênios da Terra

ND 5

“Sim, eu posso criar um castelo do nada. Não, eu não trabalho na construção civil!”

— Farid, gênio da terra, arrependido por dar uma palestra para os novos alunos da Academia Arcana

Gênios da terra têm mais de três metros de altura, e suas musculaturas são exuberantes e compactas. Suas roupas — cal-

ça, colete aberto no peito, botas, cinto e braceiras — são todas de tons de areia. Seu olhar é inquisitivo e forte, e destaca-se em sua face de expressão rígida.

Gênios da terra, também chamados *dao*, são arquitetos, engenheiros e construtores por natureza. Adoram novos projetos, e dizem as lendas que foram eles que construíram os palácios de quase todos os deuses do Panteão.

Têm espírito leve e adoram brincadeiras, mas são mais concentrados que os outros gênios. Preferem usar a imaginação e criatividade para construir, ao invés de criar intrigas, planejar estratégias e desenvolver táticas para iludir e enganar. Mesmo suas “brincadeiras” são construtivas, normalmente ensinando uma lição. Por isso são considerados “chatos” pelos outros gênios. Seus maiores aliados dentre a espécie são os asuras, gênios da luz.

Os gênios da terra são diretos e não gostam de perder tempo com intrigas e trapaças. Em combate, preferem a estratégia que os levará à vitória mais rápido e, se decidirem que a vitória é impossível, não hesitam em avisar o adversário de que estão deixando o campo de batalha, reconhecendo sua superioridade.

Espírito 7, Grande (alto), Leal e Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +12, sentido sísmico 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 77.

Resistências: Fort +11, Ref +6, Von +7, redução de dano 10/cortante ou perfurante.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra obra-prima +11 (1d8+7, 18-20).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +12, Identificar Magia +12, Intuição +12, Ofício (alvenaria) +12.

Magias (M): 0 — *detectar magia, prestidigitação*; 1º — *aumentar pessoa*; 4º — *moldar rocha, pele rochosa*; 5º — *criar passagens, criar itens temporários, muralha de pedra*. PM: 26. CD: 12 + nível da magia.

Magias em Combate: um dao não fica desprevenido quando lança uma magia.

Equipamento: cimitarra obra-prima.

Tesouro: padrão.

Gênios das Trevas

ND 10

“Sim, minha querida, é claro que eu posso levá-la para ver Lena — pena que hoje não posso acompanhá-la...”

— Sahid Menshachkar, gênio das trevas, antes de abrir um portal para o Reino de Megalokk, primeira parada da curta jornada de um infeliz mortal

É difícil definir este gênio — sua forma se perde em meio às sombras ao seu redor. Quando as sombras se abrem, revelam

um homem careca, com exceção de um longo rabo de cavalo que prende cabelos completamente negros, como se feitos de trevas. Suas calças, botas e cinto são igualmente negros, assim como suas braceiras. O gênio possui tatuagens intrincadas cobrindo todo o corpo, estabelecendo um padrão cujo significado se perde para os mortais...

Também chamados *divs*, os gênios das trevas são os mais malignos de toda a espécie. Enquanto outros gênios são brincalhões e admiram a sagacidade, os divs são invejosos e egoístas. Odeiam a felicidade alheia e acham que, se alguém se mostra sagaz, deve ser destruído — especialmente quando um div é vítima dessa perspicácia.

Não toleram derrotas, e são capazes de passar a eternidade planejando uma forma de se vingar. Maléficos ao extremo, só não são uma ameaça maior a Arton porque estão perdidos em meio a suas próprias intrigas.

Quando concedem desejos, deturpam-nos, distorcendo as palavras do requerente da pior forma possível — a ponto de matar um irmão para curar a irmã, alegando que “Você desejou saúde para sua irmã — mas não disse a saúde de quem...”.



Lidar com um div é uma das tarefas mais exigentes e arriscadas que existem, e só os artonianos mais insanos desejariam negociar com uma dessas criaturas. Divs falam todos os idiomas mortais, mentindo e enganando em qualquer língua.

Divs odeiam a vida e a luz, e apenas a intriga e a vingança lhes trazem mais prazer que assistir à vida de um oponente se esvaindo. São guerreiros cruéis e determinados, rejubilando-se em causar pequenos ferimentos a seus adversários, vendo-os morrer devagar, pedaço a pedaço...

Espírito 14, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +14, Ref +12, Von +11, resistência a ácido 10 e energia negativa 10.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *cimitarra profana* +1 +22 ou +17/+17 (1d8+15, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 18-20).

Habilidades: For 24, Des 17, Con 20, Int 19, Sab 14, Car 17.

Perícias: Conhecimento (arcano) +21, Enganação +20, Identificar Magia +21, Intimidação +20, Intuição +19, Ladinação +20.

Escuridão (M): um div pode lançar *escuridão* livremente (CD 20). Três vezes por dia, pode usar esta habilidade como uma ação livre. Um div pode enxergar normalmente em sua própria *escuridão*.

Magias (M): 0 — *detectar magia, prestidigitação*; 1º — *infligir ferimentos leves*; 2º — *comandar mortos-vivos*, *invisibilidade*; 3º — *rogar maldição*; 4º — *infligir ferimentos críticos*, *metamorfose*; 6º — *criar mortos-vivos*; 7º — *destruição*. PM: 48. CD: 13 + nível da magia.

Magias em Combate: um div não fica desprevenido quando lança uma magia.

Equipamento: *cimitarra profana* +1.

Tesouro: padrão.

Gigante

“Quanto maior a altura, maior a queda.”

— Velho ditado artoniano

Criaturas gigantes são bem conhecidas em Arton; toda sorte de insetos e animais monstruosos infesta áreas remotas, às vezes chegando à civilização. Alguns especulam que tenha havido toda uma fauna de versões gigantescas dos seres que existem hoje em dia. Seja como for, as criaturas conhecidas simplesmente como “gigantes” formam raças inteiras de humanoides titânicos, com suas próprias famílias, aldeias, costumes e organização política simples.

Comunidades de gigantes quase sempre localizam-se em lugares remotos, afastadas da civilização — as Montanhas Sanguinárias e as Montanhas Uivantes abrigam vários povoados destas criaturas. Variam desde ajuntamentos animais (no caso das raças gigantes mais primitivas) até verdadeiras tribos e aldeias, com seus próprios líderes, clérigos e guerreiros. Não se tem notícia de qualquer cidade gigante digna do nome, mas é possível que exista alguma nos confins de Arton.

Cada raça gigante tem seu próprio nível de tecnologia e modo de viver: alguns (como os gigantes das colinas) são melhores caçadores e coletores, outros (como os gigantes do gelo) forjam armas de metal e até mesmo plantam. Em quase todas as tribos, as mulheres cuidam das crianças e dos animais, enquanto os homens guerreiam e protegem a aldeia. No geral, o comportamento dos gigantes é bastante parecido com o de bárbaros humanos (desde primitivos homens das cavernas até orgulhosos guerreiros do gelo). Não se sabe se uma raça imitou a outra, ou se ambas se originaram do mesmo ponto.

Todos os gigantes veem o mundo como um lugar frágil. Alguns acham graça do tamanho e delicadeza de raças, animais e construções “normais”; outros apenas apreciam “esmagar homenzinhos”. Uma das coisas que mais ofende um gigante é chamá-lo de *pequeno*. Gigantes são orgulhosos de seu tamanho, e mesmo aqueles menos civilizados (quando conseguem compreender algum idioma) ficam enfurecidos com esse tipo de comentário.

Habilidades Comuns

Todos os gigantes possuem a seguinte habilidade.

- **Arremessar Rochas:** gigantes podem arremessar rochas com um incremento de distância de 18m. Eles recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque com estas armas (já contabilizado nas fichas).

Gigante das Colinas

ND 7

“Ufa, acho que o gigante não nos viu! Depois daquela chuva estranha, virou as costas e foi embora. Eu nunca tinha visto chuva quente... Quente e com cheiro ácido...”

— Huggahugg, aprendiz de aventureiro

Apesar de ter o dobro do tamanho de um humano, atingindo até quatro metros de altura, os gigantes das colinas são os menores de todos os gigantes. Têm o aspecto primitivo de um homem das cavernas, e são tão estúpidos e selvagens quanto. Organizam-se de forma muito simples, em clãs primitivos liderados pelo mais forte, e vivem apenas para comer e lutar.

Todos têm deformidades físicas visíveis, que fazem muitos confundi-los com ogros — felizmente, a maior parte de seus corpos está coberta pelo couro de animais mortos.

Os gigantes das colinas atacam usando qualquer coisa grande que consigam encontrar — normalmente pedras ou troncos de árvores. Por sua estupidez e agressividade, estes gigantes são muito utilizados como capangas por vilões — mas apenas aqueles poderosos o bastante para intimidá-los.

Humanoide 12, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +15.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +14, Ref +5, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +15 (2d8+18).

Ataques à Distância: rocha +9 (2d6+14).

Habilidades: For 27, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7.

Trespassar: quando o gigante das colinas derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolagens novamente. O gigante das colinas pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Gigante da Pedra

ND 8

“Você se acha grande coisa, anão? Mostre que sabe usar esse machado! Depois de levar uma surra, vai experimentar cerveja de verdade!”

— Festrohm Gühld, chefe de uma tribo de gigantes da pedra

Gigantes de pedra têm pele clara e cabelos castanhos, com barbas longas adornadas por anéis metálicos. Seus olhos verdes trazem uma sombra de ameaça. Usam machados enormes, e armaduras feitas de couro e peles.

São os mais típicos gigantes de Arton, e representam quase tudo que aventureiros imaginam ao pensar em gigantes. Não são selvagens ou especialmente combativos, mas pegam em armas sempre que seu pavio curto se vai — o que acontece com facilidade.

Organizam-se em aldeias lideradas por um chefe (cargo hereditário, embora possa ser tomado por um desafiante mais forte e inteligente). Vivem em casas de pedra, forjam armas imensas, vestem armaduras simples e são famosos por suas bebidas, que servem em canecos colossais. Suas festas são lendárias, e os raros forasteiros convidados nunca mais as esquecem (quando o hidromel não apaga a memória). Gigantes da pedra são grandes fanfarrões e adoram competições — desde lutas até concursos de charadas, esportes ou testes de resistência.

Segundo sua cultura, “gigante” não é apenas o nome de sua espécie, mas algo como um título honorífico. Pequenininhos que provem seu valor podem ser considerados gigantes, e acolhidos em uma tribo.

Humanoide 14, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +18.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 154.

Resistências: Fort +13, Ref +9, Von +10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +16 (3d6+20, x3).

Ataques à Distância: rocha +13 (2d6+16).

Habilidades: For 29, Des 15, Con 23, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Atletismo +26.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: couro batido, machado grande.

Tesouro: padrão.

Gigante do Gelo

ND 9

“Mais gigantes? Todo lugar que eu quero visitar tem gigantes! Jarr’Bazz, tome uma providência!”

— Bibiana Macharel, turista vaskariana

Gigantes do gelo têm mais de cinco metros de altura, e parecem humanos extremamente musculosos, de pele branca como a neve e cabelos e olhos branco-azulados. Trajam cota de malha e adereços de metal, como anéis de guerreiro, braceiras e colares. Por cima da armadura, usam peles de animais típicos da região. Sua expressão séria é um pouco perturbadora, tornando difícil ler suas intenções.

Assim como os gigantes do fogo foram (pelo que se sabe) criados pela magia do Dragão-Rei Sckhar, diz-se que os gigantes do gelo foram criação por Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos. Talvez a magia de Beluhga, que mantém o frio das Montanhas Uivantes, tenha afetado esses gigantes, tornando-os afeitos ao frio e à neve. Ou talvez tenham sido mesmo criados deliberadamente — muitos adoram Beluhga como sua deusa, mesmo depois da morte da dragoa. Comunidades inteiras de gigantes do gelo vivem apenas para proteger locais sagrados de Beluhga, e afirmam ser seus guardiões.

Sua sociedade é parecida com a dos gigantes da pedra — vivem em aldeias lideradas por um chefe, valorizam a força, esportes e competição, orgulhando-se de ser grandes guerreiros. Contudo, são mais circunspetos e menos fanfarrões. Apenas quando estão na companhia de pessoas de confiança (ou muito embriagados) deixam aflorar seu lado bem-humorado.

Os gigantes do gelo normalmente começam qualquer combate atacando à distância, arremessando pedras enormes



que trazem em bolsas de couro presas à cintura. Quando a munição acaba, não hesitam em se aproximar, golpeando com seus terríveis machados. Grupos de guerra destas criaturas muitas vezes contam com um clérigo de Beluhga, que usa magia para curar os aliados e destruir os inimigos.

Humanoide 14, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +18.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +14, Ref +6, Von +8, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +18 (3d6+31, x3).

Ataques à Distância: rocha +9 (2d6+17).

Habilidades: For 31, Des 9, Con 25, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Sobrevivência +18.

Aura de Frio: o corpo do gigante do gelo emana frio, como uma geleira ambulante. No início do turno do gigante do gelo, cada criatura a até 3m dele sofre 1d6+7 pontos de dano de frio.

Empurrar Aprimorado: o gigante do gelo recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (bônus total +22).

Trespassar: quando o gigante do gelo derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O gigante do gelo pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: cota de malha, machado grande.

Tesouro: padrão.

Gigante do Fogo

ND 10

“Agora lembrei! O mago não disse que era um anão! Ele disse que era um gigante parecido com um anão! Essa foi boa, não é pessoal? Pessoal?”

— Um aventureiro levemente desatento

Gigantes do fogo se parecem com anões, mas são muito maiores, com mais de quatro metros de altura. Seus corpos são como brasas acesas, exalando calor como se fornalhas ardessem dentro em seu interior. E seus olhos brilham com as chamas de uma fúria prestes a ser liberada...

Acredita-se que os gigantes do fogo tenham sido indiretamente criados por Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos. Segundo essa teoria, estes seriam gigantes de outras raças que viviam no território de Sckhar e arredores, e foram afetados pela poderosa magia que modifica a própria terra dominada

pelo Dragão-Rei. Hoje em dia, os gigantes do fogo são uma raça por si só, mas são utilizados como soldados e guardas no reino de Sckharshantallas.

Os gigantes do fogo são alguns dos mais bem equipados e militarizados de toda a espécie. Trajam armaduras de metal, portam armas de boa qualidade, conhecem tática e estratégia e organizam-se em batalhões. Muitas vezes servem a senhores da guerra e vilões longe de Sckharshantallas, ou trabalham como mercenários.

Humanoide 15, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +18.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 180.

Resistências: Fort +16, Ref +6, Von +8, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada grande +20 (3d6+33 mais 1d6 de fogo, 19-20).

Ataques à Distância: rocha +10 (2d6+18).

Habilidades: For 33, Des 9, Con 25, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Intimidação +18.

Separar Aprimorado: o gigante do fogo recebe +4 em jogadas de ataque para separar (bônus total +24). Além disso, causa dano dobrado contra objetos.

Toque Flamejante: uma arma metálica de corpo-a-corpo empunhada por um gigante do fogo torna-se flamejante (+1d6 de dano de fogo), mas apenas enquanto estiver em sua mão.

Trespasar: quando o gigante do fogo derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O gigante do fogo pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: espada grande, meia-armadura.

Tesouro: padrão.

Gigante Bicéfalo

ND 13

"Vamos deixá-los viver? Hoje não!"

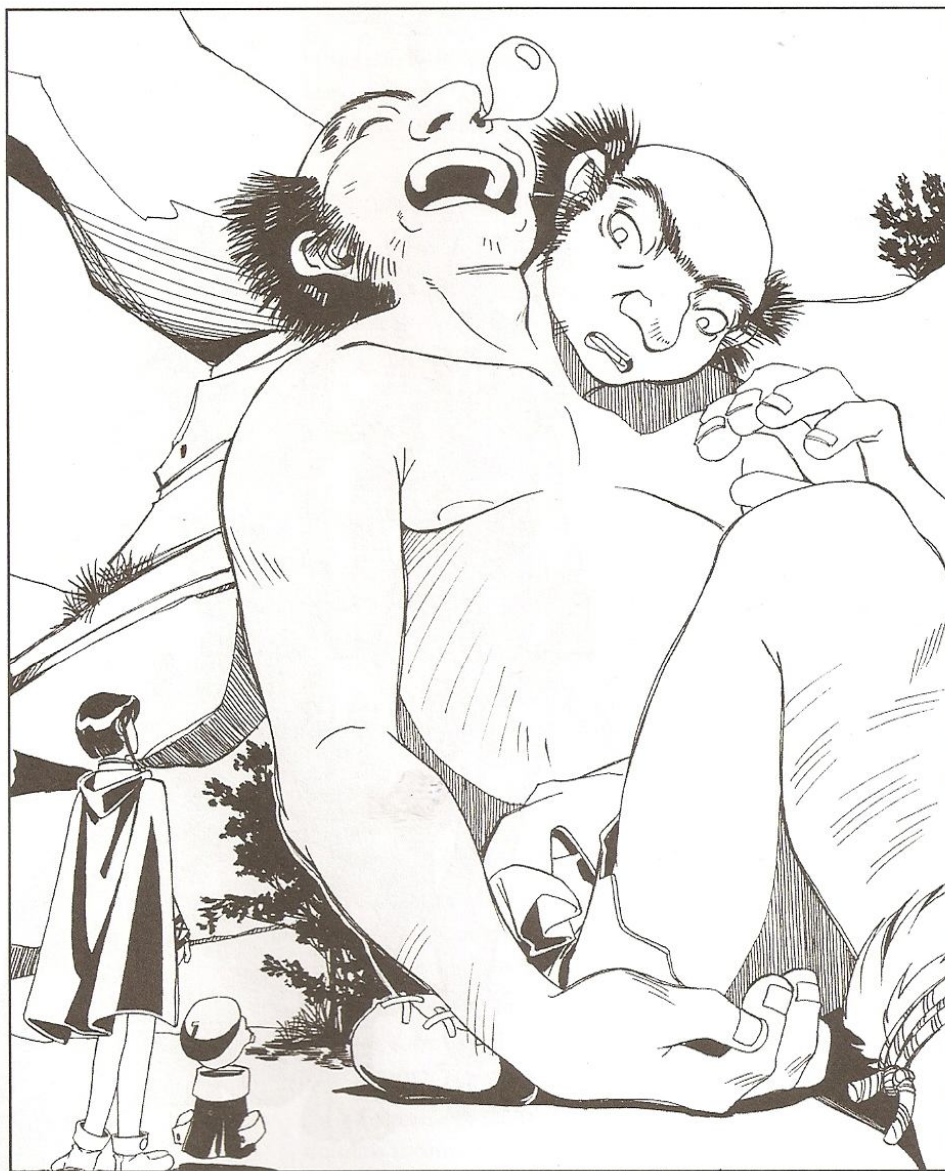
— Saccor e Kassar, cabeças de um gigante bicéfalo

Com mais de oito metros de altura e corpo musculoso, este gigante amedronta. Veste apenas uma tanga esfarrapada de couro. No entanto, o mais notável desta criatura grotesca é que tem duas cabeças!

Estudiosos que sobreviveram a encontros com uma destas criaturas dizem que cada cabeça possui personalidade própria, chegando a ponto de discutir e rivalizar com o "irmão".

Cada cabeça comanda um lado do corpo, embora isso possa variar. Em geral, a morte de uma das cabeças torna o gigante desajeitado, ou pode provocar a morte do corpo todo. Não se conhece comunidades deste tipo de gigante, e alguns especulam que a raça possa ser fruto de experimentos mágicos.

O gigante bicéfalo ataca com uma arma em cada mão — normalmente porretes feitos de troncos de árvores. À distância, arremessa enormes blocos de pedra.



Humanoide 19, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +26.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 304.

Resistências: Fort +19, Ref +8, Von +15.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 clavas +25 (2d6+27).

Ataques à Distância: 2 rochas +12 (3d6+23).

Habilidades: For 39, Des 9, Con 29, Int 8, Sab 10, Car 9.

Atropelar: usando uma ação completa, um gigante bicéfalo pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+23 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Duas Cabeças: as duas cabeças de um gigante bicéfalo fornecem +4 em testes de Percepção e Vontade, e permitem que ele ataque com duas armas de uma mão sem sofrer penalidades.

Trespasar Aprimorado: quando o gigante bicéfalo derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: 2 clavas.

Tesouro: padrão.

Gnoll

“Droga, qual o problema de vocês? Por que se rendem? Que raça covarde!”

— Mais um aventureiro frustrado com a cultura gnoll

Gnolls são humanoides parecidos com uma mistura de humano e hiena — são completamente peludos, mas andam eretos. A cabeça é igual à de uma hiena. Seus olhos possuem um brilho

ameaçador, e a boca parece estar sempre aberta em um tipo de sorriso maquiavélico. Vivem para caçar e saquear. São alguns dos humanoides hostis mais comuns em Arton.

Como as hienas, os gnolls formam alcateias, vagando em busca da próxima presa. Atacam viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos, mas nunca oponentes claramente poderosos, ameaçadores ou em maior número. Vivem de emboscadas e táticas furtivas, confiando na vantagem numérica para ame-drontar seus inimigos.

A cultura gnoll considera a rendição um ato honrado. Quando estão perdendo uma luta ou percebem que subestimaram um inimigo, os gnolls não têm nenhum pudor em largar as armas e parar de lutar. Rendem-se de imediato, esperando receber a liberdade, ainda que percam todas as posses. Da mesma forma, um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, levando o que puder carregar, mas deixando o oponente livre. Qualquer um que ataque um gnoll que já tenha se rendido é considerado “maligno” e caçado sem trégua por todas as alcateias da região.

Quando um oponente se rende depois de mostrar-se valeroso, até pode ser convidado a fazer parte da alcateia, por ser “civilizado”. É assim que muitos líderes gnolls reúnem indivíduos para seu próprio bando.

Alguns gnolls abandonam suas alcateias e vagam sozinhos, aproveitando suas habilidades inatas para se tornarem os chamados “caçadores de cabeças”. Esses são muito utilizados por vilões para darem cabo de heróis intrometidos. Cobram caro por seus serviços, mas valem cada Tíbar gasto...

Os gnolls preferem lanças e azagaias. Atacam sempre em bando, e tiram proveito da geografia para esconderem-se e emboscarem suas presas. Armadilhas não são incomuns, mas a maioria das alcateias prefere não ficar muito tempo na mesma região, evitando um possível ataque em massa de aventureiros ou do exército local.



Gnoll Comum

ND 1/2

Plebeu 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, x3) ou machado de batalha -1 (1d8+3, x3) e mordida -1 (1d6+3).

Ataques à Distância: arco curto +1 (1d6+1, x3).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Gnoll Líder de Alcateia

ND 5

Guerreiro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 78.

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +12 (1d8+8, 19-20) ou espada longa +10 (1d8+8, 19-20) e mordida +9 (1d6+8).

Ataques à Distância: arco composto +7 (1d6+8, x3).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o líder de alcateia sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Equipamento: arco composto, cota de malha, escudo pesado, espada longa obra-prima, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Gnoll Caçador de Cabeças

ND 8

Ranger 10, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +14, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 92.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +6.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +11 (1d8+6, 19-20) ou espada longa +7 (1d8+6, 19-20) e mordida +7 (1d6+6).

Personagens Gnolls

Os gnolls são normalmente tomados como bandidos covardes. Embora quase sempre sejam mesmo assim, também conhecem a honra e são capazes de demonstrar bravura e lealdade. Estes normalmente tornam-se heróis.

Gnolls aventureiros são valorizados por seu conhecimento dos ermos e habilidades nas áreas selvagens de Arton. A maioria abraça a carreira de guerreiro, ranger ou, dependendo do berço, de bárbaro. As mulheres tornam-se ladinas ou swashbucklers, mostrando-se ainda mais corajosas que os homens da raça.

Traços Raciais

- +4 Con, +2 Sab, -2 Int.
- Tamanho Médio, deslocamento 9m.
- +1 na classe de armadura. Gnolls possuem pelo grosso.
- **Faro.** Gnolls automaticamente detectam a presença de criaturas a até 9m.
- **Mordida.** Gnolls possuem um ataque natural de mordida (1d6, corte). Um gnoll pode atacar com a mordida e armas, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.
- **Visão na Penumbra.** Um gnoll ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Ataques à Distância: arco composto +15 (1d6+9, 19-20/x3) ou +13/+13 (1d6+9, 19-20/x3) com Tiro Rápido ou +9/+9 com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo (2d6+18, 19-20/x3).

Habilidades: For 12, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias: Atletismo +14, Furtividade +16, Sobrevivência +14.

Armadilhas: o caçador de cabeças pode construir uma armadilha que afeta uma área de 3m de lado. Uma criatura que entre na área da armadilha deve ser bem-sucedida num teste de Reflexos (CD 21) ou sofre 6d6+5 pontos de dano ou fica imobilizada à escolha do gnoll. Uma criatura imobilizada pode escapar com um teste de Força ou Acrobacia contra CD 30. Construir a armadilha leva 10 minutos, e o caçador de cabeças pode construir 2 armadilhas por dia. Um personagem com a habilidade encontrar armadilhas tem direito a um teste de Percepção (CD 21) para notar a armadilha antes de pisar nela.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o caçador de cabeças sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia com animais (bônus +9).

Inimigo Predileto: +6 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides e +2 contra animais e monstros.

Rastreador Eficaz: consegue se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia, sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Terreno Predileto: +4 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em planícies e +2 em florestas.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Tolerância: o caçador de cabeças recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Equipamento: arco composto obra-prima, couro batido obra-prima, espada longa, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Goblinoide

“Droga, mais goblinoides!”

— Sentinelas da cidade-fortaleza de Khalifor (hoje falecidos)

Os goblinoides são um grupo formado por três raças principais — goblins, hobgoblins e bugbears, em ordem crescente de tamanho — que têm em comum a aparência bestial, a agressividade e a mesquinha.

Os goblinoides sempre foram considerados inferiores pelas outras raças de Arton. Poucos pensam em goblinoides como “pessoas”, vendo-os como selvagens e primitivos. Mesmo os goblins civilizados enfrentam muito preconceito.

Longe da civilização artoniana, os goblinoides tendem mesmo à barbárie e selvageria — vivem em bandos, atacando viajantes, caravanas e pequenos vilarejos... Isso quando não estão lutando entre si por domínio de território.

Goblin

ND 1/3

“Goblins? Vai ser fácil...”

— Althruí Monthei, humano guerreiro, explorando Lamnor

Com não mais de 1,20 metro de altura, os goblins não parecem muito ameaçadores. Magros e franzinos, têm pele esverdeada e cheia de manchas, nariz comprido e orelhas pontiagudas. Seus dentes também são pontudos, e talvez esta seja uma das únicas coisas ameaçadoras a seu respeito — além do olhar malicioso.

Goblins são os únicos goblinoides que podem ser encontrados em qualquer ponto de Arton. Mas quase ninguém gosta deles, considerando-os incultos e primitivos. Entretanto, todos gostam que alguém faça o trabalho sujo (literalmente), e por isso nunca falta quem precise contratá-los.

Goblins não têm amor próprio e são capazes de qualquer coisa para sobreviver. Os que decidiram morar nas cidades e regiões civilizadas de Arton suprimem — ou escondem — seus instintos covardes e egoístas. Os goblins que habitam os ermos são selvagens, vivendo do saque de caravanas e comerciantes que viajam por Arton. Quase todos temem e desconfiam da magia, que consideram misteriosa e inexplicável. Por isso mesmo preferem construir engenhocas para resolver seus problemas (muitas vezes com resultados desastrosos).

Diferentes de seus primos no continente civilizado, os goblins que vivem em Lamnor são considerados parte importante da sociedade. Membros da Aliança Negra, eles constroem máquinas que facilitam e fortalecem o avanço da horda de Thwor Ironfist. Dentro ou fora da Aliança Negra, os goblins são governados por seus próprios chefes, que podem ser apenas oficiais da Aliança Negra, líderes tribais ou mesmo reis de seus próprios domínios (alguns quilômetros ao redor do covil — normalmente uma aldeia pequena ou uma caverna profunda).

Plebeu 1, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von -1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +3 (1d6+1).

Ataques à Distância: arco curto +3 (1d4, x3).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, corselete de couro, escudo leve, 20 flechas, maça.

Tesouro: padrão.

Hobgoblin

ND 1/2

“Então esses são os hobgoblins? E chamam isso de exército?”

— Althruí Monthei, humano guerreiro, enfrentando a Aliança Negra

Hobgoblins parecem goblins, mas são maiores — têm o tamanho de um humano. Também são mais fortes e musculosos. Sua aparência é cruel, e o olhar indica um grau de inteligência que torna-os ainda mais temíveis.

Incapazes de viver entre os humanos e outras raças “civilizadas”, os hobgoblins habitam predominantemente Lamnor,

o continente sul. Vivem em grandes tribos marciais nos subterrâneos, normalmente comandadas por líder militar. Hoje em dia, quase todos obedecem a Thwor Ironfist, o General da Aliança Negra.

Os hobgoblins têm um nível tecnológico superior ao das outras raças goblinoides, desenvolvendo máquinas de guerra. Apesar de não desconfiarem tanto da magia quanto os goblins, ainda preferem soluções mais “palpáveis”.

Os hobgoblins são mais disciplinados que seus primos, e por isso agem bem em grupo. Preferem o combate direto a pequenos engodos, mas não se recusam a usar táticas de cercar ou emboscar os inimigos.

Plebeu 2, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +3 (1d8+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco composto +2 (1d8+3, x3).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +3.

Equipamento: arco composto, couro batido, escudo pesado, 20 flechas, espada longa.

Tesouro: padrão.

Bugbear

ND 1

“O que diabos é você? Bem, não importa, é só mais um goblinóide!”

— Althruí Monthei, humano guerreiro (últimas palavras)

Os bugbears são os mais selvagens e temíveis de todos os goblinóides. São altos (têm mais de dois metros de altura) e cobertos de pelos, com presas que se projetam para fora da boca e focinho no lugar de nariz. Essa aparência bestial combina com o temperamento agressivo e irritadiço. Bugbears não temem entrar em combate — se pudessem, passariam o tempo todo lutando!

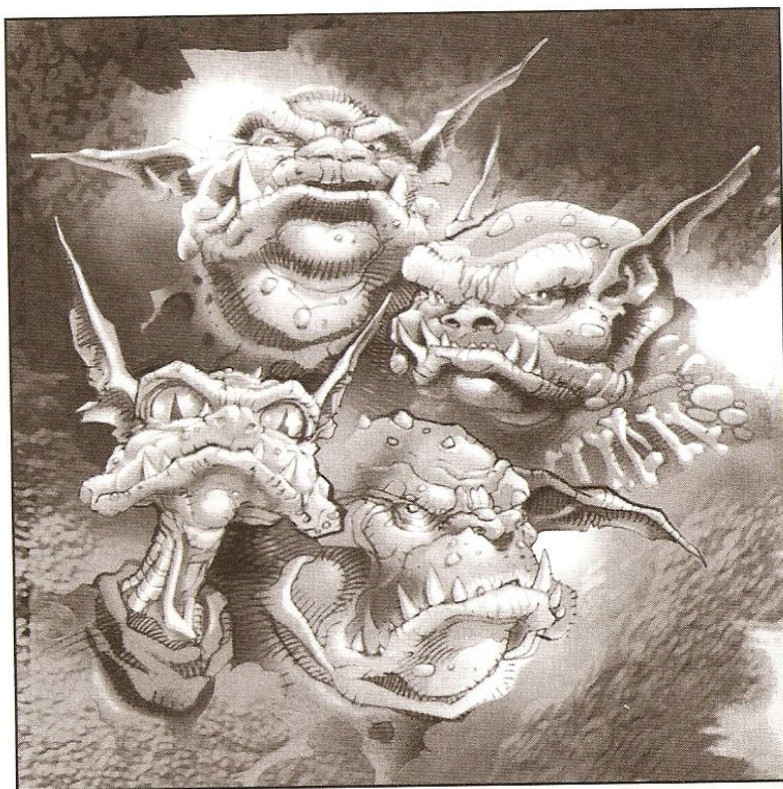
Apesar de seu tamanho, os bugbears conseguem se mover em silêncio e atacar de surpresa. Não são apenas feras e bestas, e alguns possuem muita sagacidade. É o caso de Thwor Ironfist, general supremo da Aliança Negra.

Fora da Aliança Negra, bugbears vivem sozinhos ou em pequenas tribos, normalmente liderados pelo indivíduo mais forte ou pelo xamã mais esperto (que muitas vezes prefere “apenas aconselhar” o líder).

Humanoíde 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.



Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +6 (1d8+4).

Ataques à Distância: azagaia +3 (1d6+4).

Habilidades: For 17, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +3.

Equipamento: azagaia, couro batido, escudo pesado, maça.

Tesouro: padrão.

A Aliança Negra

Em Lamnor, o continente sul, goblinóides hoje em dia são a cultura dominante — uma cultura centrada na figura de Thwor Ironfist, o general bugbear que uniu as diversas tribos em um exército coeso e eficiente chamado Aliança Negra.

Talvez este seja apenas o início da ascensão deste povo maligno. Mas a destruição do reino élfico de Lenórienn e a conquista da cidade-fortaleza de Khalifor parecem indicar que a era dos goblinóides já começou...

O suplemento *Expedição à Aliança Negra* traz mais informações sobre a horda goblinóide, incluindo as fichas de seus membros — goblins cavaleiros de lobos, magos de batalha hobgoblins, bugbears xamãs... E até do próprio Thwor Ironfist!

Golem

“O Nada e o Vazio criaram os deuses. Os deuses criaram os humanos, anões e elfos. Agora é a nossa vez.”

— Mechius Acharattus, mestre dos golens

Golens são criaturas artificiais, semelhantes a estátuas vivas de grande poder. São criados por conjuradores poderosos através de uma combinação de magia e forças elementais, a partir de materiais diversos, como rochas, metal, madeira e até mesmo carne. O golem é uma espécie de robô medieval.

Golem de Carne

ND 7

“Está vivo! Está vivo!”

— Dra. M. Godwin, médica de Salistick e estudiosa da vida e da morte

Golens de carne parecem deboches da própria vida; são coleções de pedaços semiapodrecidos roubados de cadáveres de humanoides, costurados e aparafusados de forma a compor um novo ser, normalmente mais alto que um humano (alguns atingem até 2,40 m, pesando 250 kg). O golem de carne tem um leve cheiro de terra úmida e carne morta.

Estes construtos usam apenas as roupas com as quais seu criador os vestiu — normalmente apenas uma calça e às vezes um camisão. Não têm posses nem armas, e seu cheiro evita que qualquer animal natural os rastreie.

Golens de carne não falam, emitindo apenas grunhidos, gemidos e o ocasional rugido. Deslocam-se cambaleando, como se não tivessem controle total de seus movimentos.

Não possuem táticas complexas, simplesmente avançando e esmagando com os punhos. Apesar de sua simplicidade, podem acabar com inimigos que os confundam com simples zumbis.

Construto 11, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 85.

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +5, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (2d8+10) ou 2 pancadas +8 (2d8+10).

Habilidades: For 21, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Frenesi: quando um golem de carne entra em combate, existe uma chance cumulativa de 1% por rodada de seu espírito elemental se libertar e entrar em frenesi. Se isso acontecer, o golem recebe +4 nas jogadas de ataque e dano, mas atacará a criatura viva mais próxima, até matá-la, independente das ordens de seu criador. O criador do golem pode tentar recuperar o controle falando com persuasão e firmeza, e sendo bem-sucedido em um teste de Carisma (CD 19). O golem precisa descansar por 1 minuto para que a chance de frenesi retorne a 0%.

Imunidade a Magia: um golem de carne é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de frio deixam o golem de carne lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas. Magias de eletricidade curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam.

Tesouro: nenhum.

Golem de Pedra

ND 10

“Cuidado! Aquilo não são estátuas, mas autômatos.”

— Balthus, druida de Allihanna

Golens de pedra têm quase três metros de altura e pesam em torno de uma tonelada. Seus corpos são esculpidos de maneira a parecer com o da raça ou cultura de seu criador, lembrando uma estátua de um soldado ou guerreiro.



Golens de pedra são oponentes de respeito — muito fortes e muito resistentes a dano, são páreo mesmo para grandes guerreiros. Atacam com ferocidade ao melhor de suas habilidades, jamais recuando.

Construto 14, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +7, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +20 (2d10+18) ou 2 pancadas +16 (2d10+18).

Habilidades: For 32, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Imunidade a Magia: um golem de pedra é imune a magia, com as seguintes exceções. *Pedra em lama* deixa o golem de pedra lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas, *pedra em carne* anula sua redução de dano por uma rodada e *lama em pedra* recupera todos os seus pontos de vida.

Tesouro: nenhum.

Golem de Ferro

ND 13

“Um gigante não é páreo pra mim, mesmo usando armadura completa!”

— Ghaldor Rufian, anão guerreiro (últimas palavras)

Golens de ferro têm três metros de altura e pesam quase três toneladas, e à distância parecem gigantes trajando armaduras completas. São mais bem acabados, como se fossem criaturas vivas e não autômatos.

Eles não têm voz nem falam, e também não exalam nenhum cheiro. Golens de ferro se movem de maneira um pouco brusca, mas ainda assim seu andar tem certa graça. Cada passo faz o chão tremer.

Golens de ferro são oponentes poderosos. Atacam com precisão mortal e potência incrível. Seus corpos são quase invulneráveis, enchendo seus oponentes de pavor. Além disso, também contam com um dos mais temíveis ataques — um sopro parecido com o dos dragões!

Construto 20, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 35.

Pontos de Vida: 130.

Resistências: Fort +10, Ref +9, Von +10, redução de dano 15.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +28 (2d10+24) ou 2 pancadas +24 (2d10+24).

Habilidades: For 38, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Imunidade a Magia: um golem de ferro é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de ferro lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas. Magias de fogo anulam a lentidão e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam. Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem e da magia *toque enferrujante*.

Sopro: como uma ação padrão, o golem de ferro pode expelir uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m de lado. Criaturas dentro da área sofrem 3d4 pontos de dano de Constituição. Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 20) anula o efeito. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Golfinho

ND 1

“Olha, Sandrinho! Ele tá falando com você!”

— Nielendorane, elfa arquimaga

Estes mamíferos marinhos são mansos, sociáveis e muito inteligentes. Gostam da presença de humanoides, acompanhando suas embarcações enquanto saltam e fazem piruetas. No entanto, não são inofensivos — a variedade artoniana pode usar seu sonar como arma para atordoar ou matar.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes, vivendo em perfeita harmonia — e vingando seus amigos quando os invasores da superfície os atacam.

Golfinhos usam seu sonar para atordoar os peixinhos que comem, ou para nocautear predadores e fugir. No entanto, quando em grande perigo, um golfinho pode emitir um guincho de alta frequência, capaz de arrancar a carne dos ossos.

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 36m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +1 (2d4+1).

Habilidades: For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6.

Raio Sônico: como uma ação padrão, o golfinho pode emitir um raio sônico contra uma criatura a até 36m, deixando-a atordoada por 1d4 rodadas ou causando 4d6+1 pontos de dano sônico, à escolha do animal. Um teste de Reflexos (CD 12) evita o atordoamento ou reduz o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Grifo

ND 4

"Não! Outro, não! É o terceiro cavalo, só nesta semana!"

— Galtan Silversong, bardo aventureiro, depois de mais uma refeição do grifo de um colega

Grifos têm corpo e patas traseiras de leão, mas patas dianteiras, asas e cabeça de águia. Alcançam quase 2,4 m de comprimento, e suas asas podem chegar a 7,5 m. Em média, pesam 250 kg. Os grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. Também são algumas das criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até mesmo alguns dragões.

Como águias, habitam lugares altos, de onde mergulham guinchando para atacar suas presas. Em seu habitat natural, os grifos vivem em bandos de um macho mais seu harém de 1d6 fêmeas. Quando criados desde filhotes, os grifos podem ser domesticados, servindo de montaria. Muitas tribos de bárbaros das Montanhas Sanguinárias criam e cavalgam grifos, assim como a guarda da cidade de Triumphus, que os usa para enfrentar o Moóck. Um grifo domesticado será sempre fiel a seu tratador.

Grifos adoram carne de cavalo, e isso pode ser um problema quando são misturados com essas montarias mais comuns. É necessário um teste de Cavalgar (CD 25) para evitar que o grifo ataque um cavalo e qualquer um que o esteja protegendo!

Monstro 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +12 (2d6+8) ou mordida +10 (2d6+8) e 2 garras +9 (1d6+8).

Habilidades: For 20, Des 18, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 8.

Bote: se o grifo faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Tesouro: nenhum.

Guerreiro da Luz

ND 7

"Clérigos são os guardiões da fé e do espírito; guerreiros da luz são os guardiões dos templos físicos."

— Passagem do livro *Sobre guerreiros da luz e outros guardiões de templos e locais sagrados*

Guerreiros da luz são golens criados por clérigos para proteger locais sagrados de grande importância, como catedrais. Parecem guerreiros trajando couraças de vidro, sob as quais circula o que parece luz líquida.

São soldados fiéis, construídos de forma a seguir os mesmos preceitos de um paladino, e poderosos — apesar da forma vítrea, são tão resistentes quanto o aço. Seu equipamento é preso ao seu corpo, e não pode ser removido. Caso o guerreiro da luz seja destruído, seus itens perdem os poderes.

Construto 9, Médio, Leal e Bom

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 65.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada da luz +10 (1d8+13, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20).

Ataques à Distância: raio de luz +7 toque (3d8+4, ou 6d6+4 contra mortos-vivos).

Habilidades: For 18, Des 13, Con —, Int 10, Sab 15, Car 16.

Perícias: Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +15.

Raio de Luz (M): o guerreiro da luz pode lançar luz cegante três vezes por dia.





Separar Aprimorado: o guerreiro da luz recebe +4 em jogadas de ataque para separar. Além disso, ele causa dano dobrado contra objetos.

Equipamento: *espada da luz (espada longa afiada sagrada +1), escudo da luz (escudo pesado da reflexão +1).*

Tesouro: nenhum.

Hidra

“Parem! Parem de cortar as cabeças da criatura! Atinjam somente o corpo!”

— Ghundir Axehead, guerreiro anão

As hidras são monstros reptilianos, às vezes confundidos com dragões, apesar de na verdade serem muito diferentes. São serpentes gigantes, com corpos imensos e gordos, cobertos de escamas cuja coloração varia do verde ao marrom escuro. Seu ventre é amarelo e os olhos têm cor de âmbar.

Entretanto, o que mais diferencia uma hidra é o fato de que ela tem pelo menos duas cabeças — e possivelmente muitas mais —, cada uma no fim de um pescoço longo e flexível, em constante movimento, dardejando ao redor em busca da

próxima vítima. Pode ser uma tentação cortar suas cabeças, mas isso é um grande erro — pois para cada cabeça cortada, duas surgem em seu lugar!

Hidras são criaturas solitárias e normalmente habitam pântanos, onde escondem-se imersas em água ou lama, esperando por uma presa. Quando uma presa se aproxima, atacam com todas as cabeças.

Hidra de Duas Cabeças

ND 7

Monstro 8, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +4, cura acelerada 5.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 mordidas +14 (1d10+11).

Habilidades: For 24, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9.

Perícias: Furtividade -5 (+11 para se esconder em pântanos).

Cortar Cabeças: com uma arma cortante, é possível atacar um pescoço da hidra. Um pescoço tem a mesma CA do corpo e PV 20, e se for reduzido a PV 0 é decepado. Quando isso acontece, a hidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas depois, duas cabeças novas surgem no lugar da antiga. É possível impedir que cabeças surjam cauterizando o pescoço, o que exige 10 pontos de dano de ácido ou fogo na hidra. A hidra tem um número máximo de cabeças máximo igual ao dobro do número inicial. É possível matar a hidra cortando todas as suas cabeças e cauterizando todos os seus pescoços.

Tesouro: nenhum.

Hidra de Cinco Cabeças

ND 10

Monstro 10, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +13, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 150.

Resistências: Fort +13, Ref +6, Von +5, cura acelerada 10.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 5 mordidas +17 (1d10+13).

Habilidades: For 26, Des 8, Con 22, Int 2, Sab 10, Car 9.

Perícias: Furtividade -4 (+12 para se esconder em pântanos).

Cortar Cabeças: como acima.

Tesouro: nenhum.

Hidra de Dez Cabeças

ND 13

Monstro 12, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +15, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 192.

Resistências: Fort +15, Ref +7, Von +6, cura acelerada 20.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 10 mordidas +20 (1d10+15).

Habilidades: For 28, Des 8, Con 24, Int 2, Sab 10, Car 9.

Perícias: Furtividade -3 (+13 para se esconder em pântanos).

Cortar Cabeças: como acima.

Tesouro: nenhum.

Homem-Vegetal

ND 6

"Papai, as folhas sempre saem caminhando depois da limpeza do pátio?"

— Jaicen Allor, jovem aldeão

Homens-vegetais são estranhas criaturas que habitam florestas, bosques e áreas selvagens, mas também parques e até

mesmo jardins particulares. Podem surgir de um dia para o outro, vindas de lugar nenhum — daí seu outro nome, "arbustos errantes".

Também habitam rios, lagos, pântanos e até as profundezas de grandes massas líquidas, pois podem retirar o oxigênio de que precisam da própria água. Entretanto, o sol e a água não são sua única fonte de alimento, pois precisam alimentar-se de carne. Carnívoros, os homens-vegetais adoram a carne de pássaros e pequenos roedores, abundantes nas planícies, bosques e regiões bucólicas de Arton. Peixes são seu prato secundário favorito.

Não são malignos, mas podem ser agressivos com invasores ou gente que se aproxima demais. Consideram a região próxima — normalmente tudo que conseguem alcançar com os cipós, ou alguns metros além disso — como seu território. Invadir essa área é arriscado, pois irrita e ameaça a criatura.

Homens-vegetais têm mais de dois metros de altura — e também de largura. Sua forma parece um amontoado de folhas, vinhas, galhos e cipós com uma silhueta levemente humanoide. Não têm cabeça, mas têm braços formados por gavinhas e cipós. Suas pernas são feitas de raízes enroladas formando uma base firme.

É possível domesticar os homens-vegetais, mas isso é coisa muito rara e difícil. É mais fácil que se afeiçoem por uma família — especialmente crianças — quando são criados desde pequenos, como outros bichinhos de estimação.

Homens-vegetais são racionais, mas simplórios e arredios. Não têm estratégias refinadas além de usar os braços-cipós como tentáculos para enredar e esmagar suas vítimas. Às vezes são invocados com a magia *homens vegetais* para lutar em defesa de druidas e clérigos de Allihanna.

Monstro 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +6, imunidade a atordoamento, eletricidade e metamorfose, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +13 (2d6+9) ou 2 pancadas +11 (2d6+9).

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9.

Perícias: Furtividade +7.

Agarrar Aprimorado: se o homem-vegetal acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +17).

Construção: no início de cada turno, o homem-vegetal causa o dano de um ataque de pancada (2d6+9) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: metade do padrão.

Incubador

ND 6

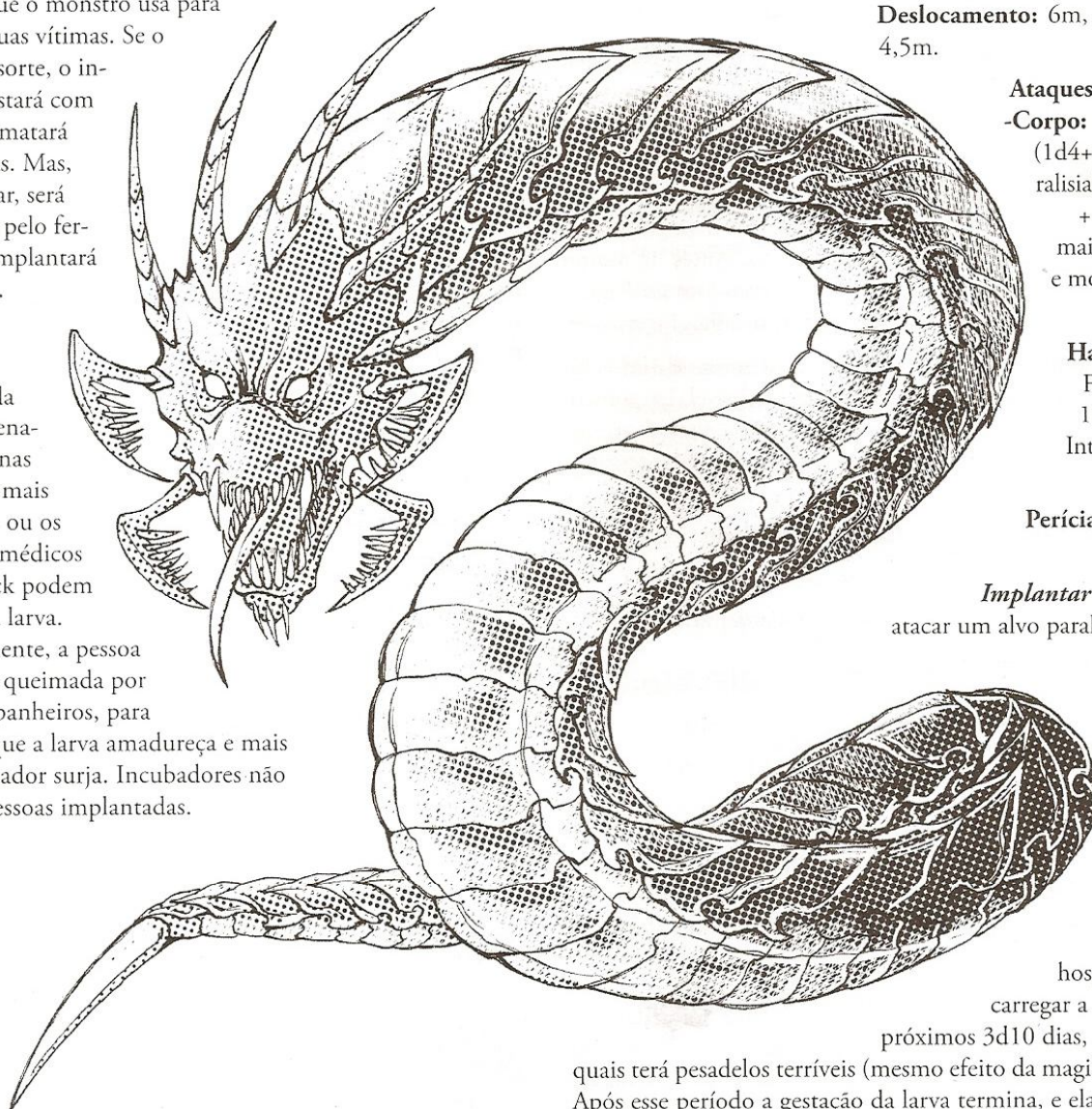
"O que é aquilo no peito dele? Matem! MATEM!"

— Antony Swam, paladino de Valkaria

Os principais estudiosos da Academia Arcana não sabem precisar a origem do incubador, uma estranha criatura que pode ser encontrada em "lugares mortos", como pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros locais malditos.

O incubador parece uma enguia com ossos metálicos expostos, com quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos ao redor da cabeça e outro, mais longo, na ponta da cauda. Este último possui veneno, que o monstro usa para paralisar suas vítimas. Se o alvo tiver sorte, o incubador estará com fome, e o matará a mordidas. Mas, se tiver azar, será perfurado pelo ferrão, que implantará uma larva.

Uma pessoa implantada está condenada — apenas as magias mais poderosas ou os melhores médicos de Salistick podem remover a larva. Normalmente, a pessoa é morta e queimada por seus companheiros, para impedir que a larva amadureça e mais um incubador surja. Incubadores não atacam pessoas implantadas.



Muitos desconfiam de que o incubador não é nativo de Arton, mas sim de outro Plano — provavelmente do Reino de algum deus Maligno. Seja como for, o incubador parece estar plenamente adaptado ao nosso mundo.

Monstro 9, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +5, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +8, Ref +10, Von +5.

Deslocamento: 6m, escalando 4,5m.

Ataques Corpo-a-

-Corpo: ferrão +14 (1d4+6 mais paralisia) ou ferrão +12 (1d4+6 mais paralisia) e mordida +11 (1d6+6).

Habilidades:

For 15, Des 19, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 10.

Perícias: Furtividade +16.

Implantar Larva: ao atacar um alvo paralisado com o ferrão, o incubador pode, em vez de causar dano, implantar uma larva. O hospedeiro irá carregar a larva pelos próximos 3d10 dias, durante os quais terá pesadelos terríveis (mesmo efeito da magia *pesadelo*). Após esse período a gestação da larva termina, e ela força passagem através do ventre, matando o hospedeiro.

Remover a larva exige o uso de uma magia *desejo* ou *milagre* ou uma cirurgia complexa, que exige um teste estendido de Cura (CD 30, seis sucessos exigidos). Se o teste falhar, a vítima morre durante a operação. Outras poções e magias de cura não conseguem remover a larva, e nenhuma habilidade especial ou magia pode ser usada contra ela sem também

afetar o hospedeiro, e vice-versa. *Teletransporte*, por exemplo, sempre vai transportar a larva junto com o hospedeiro. O incubador não pode implantar sua larva em construtos ou mortos-vivos.

Paralisia: uma criatura atingida pelo ferrão do incubador deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 16) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Inumano

ND 6

“Lutem até o fim! Não esperem misericórdia!”

— **Alghus Bhaltar**, inumano (invicto)

Esta criatura é um guerreiro humano cadavérico, com olhar ensandecido. Sua pele é branca e áspera, marcada pelos ossos. Seus olhos são amarelos, seus cabelos são cinzentos e desgrenhados e seus dentes parecem agulhas finas, afiadas e irregulares.

Ao contrário de esqueletos e zumbis, que são criados por conjuradores, inumanos são mortos-vivos que mantêm-se animados por nada mais que ódio e violência. Antes de morrer eram bandoleiros ou mercenários extremamente cruéis e agressivos, amaldiçoados com uma pós-vida de batalhas incessantes.

Inumanos espreitam cemitérios, catacumbas e outros lugares onde a aura da morte é densa, quase palpável. Lá, alimentam e cultivam seu ódio, especialmente pelas coisas vivas, que buscam destruir a qualquer custo — para então vê-las ressurgir como novos inumanos!

Morto-Vivo 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +6 (1d8+5, 19-20) ou pancada +5 (1d4+5 mais drenar energia) ou espada longa +4 (1d8+5, 19-20) e pancada +3 (1d4+5 mais drenar energia).

Habilidades: For 17, Des 15, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15.

Perícias: Furtividade +8, Intimidar +9.

Drenar Energia: uma criatura viva que sofra dano da pancada de um inumano sofre um nível negativo. O inumano recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 14) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente. Uma criatura morta por esta habilidade irá tornar-se um inumano 1d4 rodadas depois. O inumano recém-criado estará sob o comando do inumano que o criou.

Equipamento: espada longa.

Tesouro: padrão.

Inumano General

ND 11

“Achavam que eu era maligno em vida. Espere até me verem em morte!”

— **Lorde Crovax**, inumano general

Quando um senhor da guerra especialmente violento é morto, às vezes ergue-se como um inumano general. Ninguém sabe ao certo o que causa esse fenômeno, mas especula-se que sejam as almas de suas incontáveis vítimas, que se unem para impedir que ele tenha um descanso no pós-vida. Infelizmente, isso faz com que o senhor da guerra permaneça no mundo, gerando mais e mais vítimas...

Alguns inumanos gerais vagam solitários, atacando qualquer ser vivo que encontrem em seu caminho, extraindo prazer sádico da matança. Entretanto, os mais perigosos são aqueles que lembram-se do seu tempo como comandantes de tropas. Esses recrutam inumanos e outros mortos-vivos — até mesmo bandidos e mercenários vivos, que sejam loucos o bastante para servir a um general morto — e partem em campanhas de genocídio e dominação.

Inumanos gerais são bons estrategistas, e sabem utilizar os recursos de seus comandados. Entretanto, o ódio que os mantém em Arton também faz com que não consigam ficar longe do combate pessoal por muito tempo.

Morto-Vivo 16, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +22, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 114.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +13, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha profano +1 +15 (1d8+20, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, x3) ou pancada +14 (1d4+19 mais drenar energia) ou machado de batalha profano +1 +13 (1d8+20, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, x3) e pancada +12 (1d4+19 mais drenar energia).

Habilidades: For 25, Des 17, Con —, Int 15, Sab 17, Car 19.

Perícias: Conhecimento (estratégia) +21, Furtividade +17, Intimidação +23.

Comandar: o inumano general pode usar uma ação padrão para gritar ordens para seus aliados. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas de ataque e testes por 5 rodadas.

Drenar Energia: uma criatura viva que sofra dano da pancada de um inumano general sofre 1d4 níveis negativos. O inumano recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente. Uma criatura morta por esta habilidade irá tornar-se um inumano 1d4 rodadas depois. O inumano recém-criado estará sob o comando do inumano general que o criou.

Fornalha do Ódio: um inumano general é sustentado pela sua sede de sangue — e fica mais forte sempre que a sacia. Sempre que um inumano general acerta um ataque corpo-a-corpo, recebe 5 PV temporários e +2 nas jogadas de ataque e dano no próximo turno. Esse bônus é cumulativo — ou seja, um inumano general que acerte três ataques (possível graças à habilidade Trespasar Aprimorado) recebe 15 PV temporários e +6 nas jogadas de ataque e dano no turno seguinte.

Trespasar Aprimorado: quando o inumano general deruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: armadura completa, *machado de batalha profano* +1.

Tesouro: padrão.

Kobold

“Por que sempre esses malditos kobolds?!”

— Katabrok, o Bárbaro

Kobolds são pequenas criaturas de cabeça reptiliana e corpo repleto de escamas — como um dragão humanoide em miniatura. Muito em miniatura... Sozinhos não são ameaça para ninguém, mas vivem em bandos enormes e usam táticas traiçoeiras — um kobold sozinho trata-se apenas de uma isca, um chamariz para atrair os inimigos até uma emboscada preparada com armadilhas.

Kobolds enxergam no escuro e vivem em cavernas e subterrâneos, normalmente em túneis estreitos demais para outras criaturas. Põem ovos, que não tem nenhum valor comercial — embora você possa ser pago para levá-los para longe! Uma tribo kobold típica tem algo entre 10 e 100 indivíduos, embora existam tribos com mais de 200 membros.

Alguns sacerdotes afirmam que os kobolds são parasitas que infestavam o corpo do deus dos dragões, “as pulgas de Kallyadranoch”... Todas as tentativas de civilizá-los ou escravizá-los falharam, e nem mesmo a Aliança Negra encontrou um objetivo para estas pestes.

Raramente, um kobold com grandes poderes arcanos nasce. Ninguém sabe explicar esse fenômeno, mas estudiosos lembram que kobolds *são* parentes de dragões, ainda que longínquos...

Sendo maliciosos, hostis, selvagens e traiçoeiros, kobolds estão entre as criaturas mais detestadas de Arton, e não contam com qualquer defensor entre as raças inteligentes. Caçá-los é quase obrigatório para qualquer aventureiro iniciante.

Kobold Comum

ND 1/3

Plebeu 1, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 3.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von -1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +0 (1d4-1).

Ataques à Distância: funda +2 (1d3-1).

Habilidades: For 9, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: 20 balas, corselete de couro, funda, lança.

Tesouro: padrão.

Kobold Chefe

ND 2

Guerreiro 5, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: picareta +7 (1d4+2, x4).

Ataques à Distância: besta leve +8 (1d6+4, 19-20).

Habilidades: For 10, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: besta leve, couro batido, lança, 10 virotes.

Tesouro: padrão.

Kobold Filho do Dragão

ND 6

Feiticeiro 9, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +4 (1d3+3) ou 2 garras +0 (1d3+3).

Habilidades: For 8, Des 11, Con 9, Int 10, Sab 8, Car 17.

Magias de Feiticeiro: 0 — *detectar magia, luz, mãos mágicas, raio de fogo*; 1º — *alarme, armadura arcana, causar medo, mãos flamejantes, ventriloquismo*; 2º — *armadilha ilusória, reflexos*; 3º — *bola de fogo* (CD 18), *velocidade*; 4º — *escudo de fogo, praga*; 5º — *imobilizar monstro*. PM: 36; CD: 13 + nível da magia.

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: padrão.

Kraken

ND 19

"Para os botes salva-vidas! A criatura já agarrou o casco! Abandonar o navio!"

— **Capitão Argos Mauthrin**, antes de afundar bravamente com sua nau

O kraken parece uma lula gigantesca, com um corpo longo e incontáveis tentáculos. Seus olhos parecem congelados encarando o vazio, mas sua malícia é palpável.

Os krakens são avistados raramente, mesmo em alto mar. Mesmo assim, não são poucas as histórias de navios arrastados para as profundezas por estas feras. Habitam as profundezas do oceano, em complexos de túneis submarinos que às vezes contam com áreas de ar respirável, onde aprisionam e criam escravos humanoides — diferente do que se pensa, krakens não são animais selvagens, mas criaturas providas de grande inteligência e malícia, que rivalizam com as de muitos vilões da superfície.

Krakens às vezes lideram grupos de elfos-do-mar Malignos, sahuagin e outras criaturas cruéis das profundezas. Lendas falam de túneis subaquáticos ligando os mares com os subterrâneos do continente, e sabe-se de pelo menos uma balada de anões enfrentando o que poderia muito bem ser um kraken. Krakens sempre falam aquan e valkar, e podem falar outros idiomas.

Em combate, os krakens golpeiam com os tentáculos, agarrando e esmagando, ou arrastando suas vítimas para a mandíbula avantajada. O kraken normalmente foge caso quatro ou mais tentáculos sejam decepados. O kraken leva 1d10+10 dias para regenerar cada tentáculo perdido.

Monstro 25, Descomunal (comprido), Neutro e Maligno
Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +36, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 500.

Resistências: Fort +24, Ref +14, Von +20.

Deslocamento: 6m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tentáculo +34 (2d6+24, 19-20) ou 8 tentáculos +32 (2d6+24, 19-20) e mordida +32 (4d6+24, 19-20).

Habilidades: For 35, Des 10, Con 31, Int 19, Sab 18, Car 18.

Perícias: Conhecimento (natureza) +28, Identificar Magia +28, Intimidação +28, Intuição +28.

Agarrar Aprimorado: se o kraken acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +46).

Construção: no início de cada turno, o kraken causa o dano de um ataque de tentáculo (2d6+24) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Cortar Tentáculos: com uma arma cortante, é possível atacar um tentáculo do kraken para decepá-lo. Um tentáculo tem a mesma CA do corpo e PV 40, e se for reduzido a PV 0 é

decepado. Quando isso acontece, o kraken sofre 40 pontos de dano e perde um ataque de tentáculo.

Magias (M): o kraken pode lançar *controlar o clima*, *controlar os ventos* e *enfeitiçar monstro em massa* (CD 22) uma vez por dia cada.

Nuvem de Tinta: como uma ação livre, o kraken pode lançar uma nuvem de tinta preta que escurece tudo a até 18m a partir dele. O kraken pode usar esta habilidade uma vez por dia e apenas debaixo d'água, e normalmente a usa para escapar de uma batalha perdida.

Tesouro: triplo do padrão.

Lâmia

ND 6

"Uau, belos peitos!"

— **Últimas palavras de um aventureiro muito concentrado em certas partes da anatomia**

Lâmias têm tronco, braços e cabeça de uma mulher humana voluptuosa, mas sua metade inferior é de leão, com patas e cauda. Sua metade leão é ameaçadora, mas a metade humana é fascinante — não usa roupas, mas porta anéis, colares e brincos.

Lâmias habitam áreas desérticas, como o Deserto da Perdição, onde usam ilusões para atrair viajantes. São tidas como demônios que bebem sangue e devoram a carne dos homens. Como não existem lâmias machos, acasalam com homens de boa aparência de qualquer espécie — para então devorá-los, recolhendo para si os pertences do falecido amante.

Seus covis — normalmente tendas coloridas — são repletos de tesouros de todos os tipos, principalmente tapetes, vasos, jarras, cálices, narguilés, pinturas, candelabros e todo tipo de item que se poderia encontrar em um palácio.

Lâmias costumam vagar pelo território ao redor de seu covil em busca de vítimas. Quando encontram um viajante, usam ilusão para se disfarçar como uma fêmea de sua raça, e então convidam-no para sua tenda. Assim que tiverem oportunidade, tocam o viajante, para drenar sua força de vontade e deixá-lo mais suscetível a suas magias de encantamento. Uma lâmia também pode usar táticas mais sutis, como forjar o ataque de um monstro e posar de "donzela em perigo".

Além de lâmias meio leão também existem lâmias meio lobo ou chacal. Mas são todas Malignas. Não se tem relato de lâmias Bondosas, embora isso não signifique que elas não existam.

Monstro 9, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

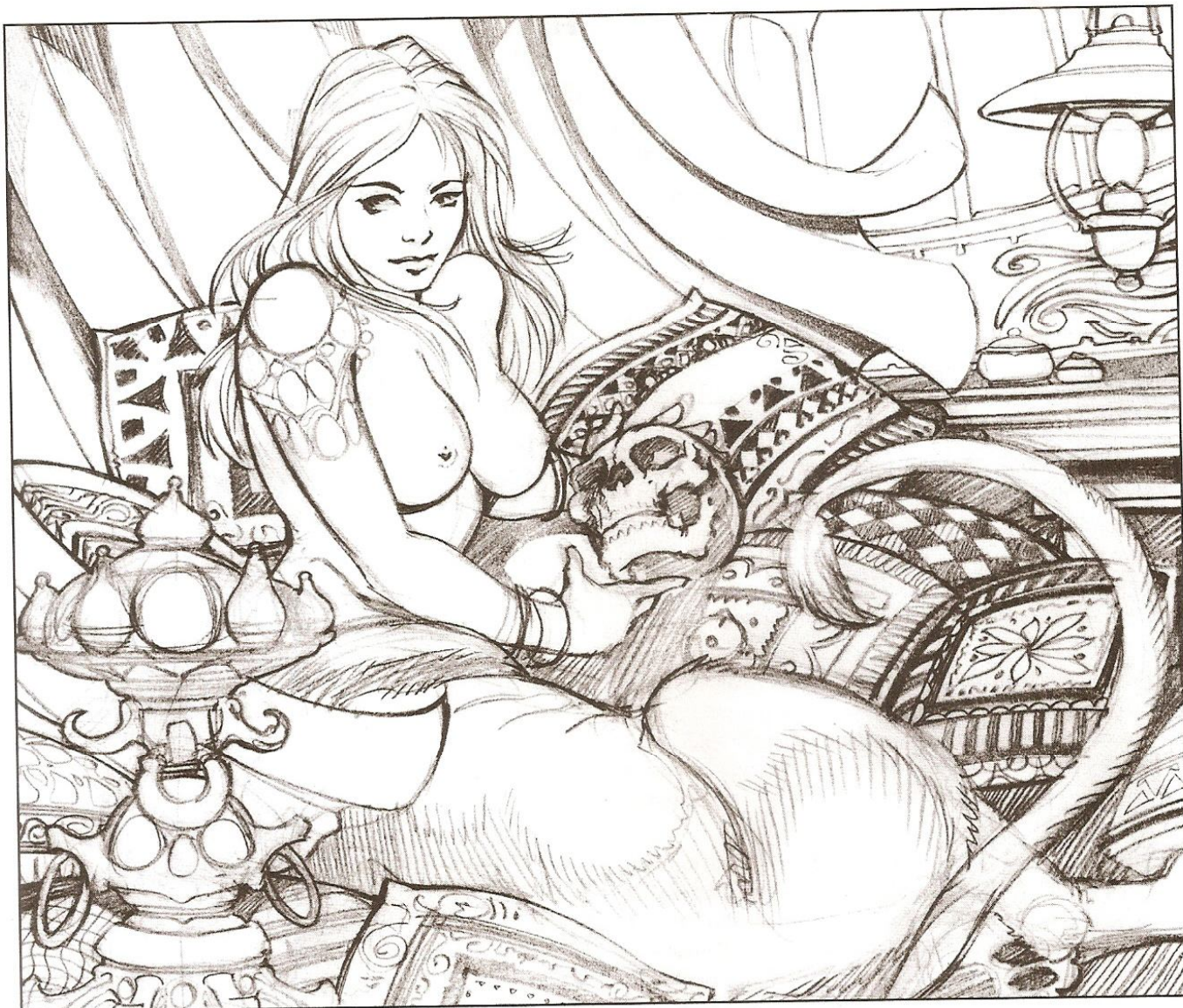
Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +8.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +14 (1d8+8, 18-20) ou toque +13 (1d6 de Sabedoria).



Habilidades: For 18, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 19.

Perícias: Enganação +16, Furtividade +10.

Drenar Sabedoria: o toque da lâmia causa 1d6 pontos de dano de Sabedoria.

Magias (M): 1º — *disfarce ilusório*, *ventriloquismo*; 2º — *reflexos*; 3º — *imagem maior* (CD 19), *sono profundo*, *sugestão* (CD 19); 4º — *enfeitiçar monstro*. PM: 31. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: cimitarra obra-prima.

Tesouro: dobro do padrão.

Leão

ND 3

“Recuem, idiotas! Este território já foi tomado! Melhor avisar o general!”

— Ragdrakk, oficial hobgoblin da Aliança Negra

O leão é um grande felino que pesa até 250 kg. Vive em bandos, o macho (identificado pela juba) liderando um harém de 1d6 fêmeas. Leões são encontrados principalmente em

Lamnor, o continente sul, e muito apreciados como atrações de circos e jardins zoológicos no Reinado.

O leão ataca rugindo para assustar a presa, perseguindo-a e fazendo-a fugir na direção das leoas que aguardam para a emboscada. Então os leões usam as garras para rasgar a vítima em pedaços, enquanto tentam quebrar seu pescoço com a poderosa mordida.

Animal 5, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d6+7) ou 2 garras +6 (1d6+7) e mordida +5 (1d8+7).

Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar Aprimorado: se o leão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +11).

Bote: se o leão faz uma investida, pode atacar o mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2.

Dilacerar: se o leão acerta o mesmo alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa 2d6+7 pontos de dano extra com as patas traseiras.

• **Tesouro:** nenhum.

Lefeu

“Tudo é lefeu”

— **Palavras recitadas por muitos sobreviventes enlouquecidos pela Tormenta**

Arton é um mundo de problemas. E o maior problema de todos é a Tormenta — a tempestade de sangue que destrói tudo e todos onde quer que surja, substituindo o que existe no local pela *Anticriação*, o universo onde se originou.

Mas a Tormenta não vem sozinha; é apenas o ambiente onde vivem as perigosas aberrações alienígenas chamadas *lefeu*. Uma raça vinda de outro universo, composta por seres tão diferentes e estranhos que nem conseguimos compreender suas verdadeiras aparências. Aos nossos olhos, parecem monstros insetoides horrendos — apenas uma sombra do terror e loucura ocultos em sua verdadeira forma.

Qualquer local tocado pela Tempestade Rubra torna-se uma *área de Tormenta* — um lugar onde nossa realidade foi conspurcada e devorada, substituída pela *Anticriação* lefeu. Já existem várias dessas em Arton, algumas em pleno Reinado. A Cidade na Tormenta é uma lembrança terrível e constante do poder desses monstros.

As áreas de Tormenta servem de covil tanto aos lefeu menos poderosos (mas ainda assim extraordinários) quanto aos Lordes da Tormenta, seres de poder incrível, senhores entre os demônios da Tempestade Rubra. Embora hoje se saiba que é possível destruir uma área de Tormenta — matando seu Lorde e destruindo seu Coração —, ainda sabemos pouco sobre a natureza dessas criaturas. Por isso, grupos de aventureiros são enviados em incursões para explorar, reunir dados, verificar hipóteses e magias e até mesmo capturar espécimes.

Os lefeu existem em variedade infinita — embora sejam mais numerosos em áreas de Tormenta, muitos deles cruzam a fronteira e adentram nosso mundo, trazendo horror e espalhando desespero. Alguns escondem-se em templos abandonados ou conquistados, reunindo cultistas e seguidores. Outros corrompem e contaminam uma região, provocando o surgimento de doenças e criaturas aberrantes — incluindo os lefeu. Outros ainda apenas vagam sem direção, chacinando povoados inteiros.

Seguem abaixo alguns lefeu das castas mais fracas. Outros serão apresentados em suplementos futuros.

Habilidades Comuns

Todos os lefeu possuem as seguintes habilidades.

- **Coordenação Perfeita:** o sistema nervoso lefeu, espalhado por todo o corpo, é extremamente eficaz em realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Por esse motivo, eles podem atacar com todos seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

- **Imortalidade:** os lefeu não precisam respirar, se alimentar e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

- **Imunidades:** demônios da Tormenta são imunes a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

- **Insanidade da Tormenta:** uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um ou mais lefeu deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do lefeu de mais alto nível). Em caso de falha, sofre um número de pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma igual à diferença entre a CD e o resultado do teste. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

- **Percepção Temporal:** um lefeu consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Um lefeu soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos (já contabilizado nas fichas).

- **Visão Ampla:** por seus olhos grandes e múltiplos, um lefeu recebe +4 de bônus em Percepção (já contabilizado nas fichas) e não pode ser flanqueado.

Uktril

ND 4

“Hmm... A janta hoje vai ser camarão!”

— **Rindal Valfan, encontrando um lefeu pela primeira vez**

Este lefeu humanoide tem mais ou menos dois metros de altura, corpo delgado e carapaça vermelha e articulada. A cabeça lembra a de uma formiga. Ele tem dois braços desiguais — um deles termina em uma mão funcional, enquanto o outro parece ser algum tipo de ferramenta ou arma. Os inimigos logo descobrem o que é, porque o lefeu se aproxima rápido...

Os uktril são os lefeu mais comuns e numerosos. Percorrem os limites das áreas de Tormenta em busca de intrusos, ou atacam vilarejos próximos em busca de escravos.

Organizam-se em pequenas unidades, sendo muito raro encontrar um destes sozinhos — especialmente fora de uma área de Tormenta.

Os uktril exploram sua superioridade numérica e destemor pela morte, às vezes sacrificando todos os membros de uma unidade para abater um único inimigo. Concentram seus ataques em um único adversário (normalmente o que parece mais fraco em combate), flanqueando-o e rompendo suas defesas com múltiplos ataques.

Geraktril
e Uktril

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +4, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +13 (1d8+8) e garra +12 (1d4+8).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2.

Insanidade da Tormenta: CD 13.

Tesouro: nenhum.

Geraktril

ND 6

“Cuidem dos magrinhos, eu vou pegar o de três braços. Com um braço a mais, deve ser o líder!”

— A lógica ilógica de Xavier Alvarez, swashbuckler humano

Este lefeu lembra um uktril avançado, com a mesma aparência geral, mas com três metros de altura e três braços — dois na mesma lateral do corpo. Esse braço extra termina em uma pinça ameaçadora.

Os geraktril são os comandantes dos uktril, oficiais de baixo escalão das legiões lefeu. Também podem ser encontrados em pequenos grupos formados apenas por geraktril, como unidades especiais de guerreiros lefeu. Com exceção dos próprios uktril, são os demônios da Tempestade Rubra mais encontrados por exploradores da Tormenta.

Diferente dos uktril, os geraktril em combate são mais organizados e estratégicos. Atacam com ferocidade, mas sabem tirar proveito dos números e comandam os uktril a agir como tropas coesas.

Monstro 9, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +10, Ref +11, Von +5, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +17 (1d8+10) e garra +16 (1d4+10).

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 8.

Insanidade da Tormenta: CD 14.

Trespasar: quando o geraktril derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O geraktril pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: nenhum.

Hurobakk

"Oh não, eles chamaram a cavalaria..."

— Um desafiador da Tormenta, perdendo a esperança

Criaturas de poder de combate impressionante, os hurobakk são guerreiros de elite que fornecem suporte e força de ataque devastadora aos batalhões lefeu. Equivalentes (em linhas gerais) à cavalaria pesada em um exército do Reinado, os hurobakk entram em cena quando o inimigo é forte demais para as fileiras normais de uktril e geraktril.

Lembram insetos quadrúpedes, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro (como um centauro), com quatro braços e uma cabeçorra insetoide. Seus braços anteriores têm a forma de imensas garras de lagosta, e parecem capazes de dilacerar aço.

ND 9

Em geral, são vistos em terrenos de planície, onde são mais eficazes, mas também patrulham as vias de acesso principais às cidades da Tormenta. Embora apenas dois ou três deles acompanhem cada grupo lefeu, às vezes batalhões inteiros destas criaturas avançam sobre as forças de Arton.

Curiosamente, os hurobakk costumam obedecer aos geraktril em combate. Sua função é destrutiva; não parecem atuar como comandantes.

Em combate, os hurobakk recorrem a táticas de cavalaria — galopam contra o adversário em investidas devastadoras, rompendo as linhas inimigas. Usam seu deslocamento para evitar confrontos corpo-a-corpo, ao mesmo tempo em que tentam atrair a atenção — pois, com sua armadura pesada e muitos pontos de vida, conseguem resistir a golpes mais firmemente que seus companheiros.

Monstro 12, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +13, Ref +11, Von +7, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +19 (2d6+18) e 2 garras +18 (1d6+18).

Habilidades: For 26, Des 14, Con 20, Int 8, Sab 12, Car 6.

Insanidade da Tormenta: CD 16.

Investida Terrível: um hurobakk que use a ação investida pode atacar com suas duas pinças. Ele faz uma única jogada de ataque, com bônus total de +21 (já incluso o bônus de +2 pela investida) e, se acertar, causa 4d6+36 pontos de dano.

Trespasar: quando o hurobakk derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O hurobakk pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: nenhum.

Veridak
e
Hurobakk

Veridak

ND 8

"Desta vez a expedição será segura, pois entraremos montados em grifos".

— Telmar Durn, guerreiro (desaparecido)

Predadores das montanhas da Tormenta, os veridak são batedores que identificam inimigos ao longe e caçadores implacáveis que vêm do céu. São uma grande vantagem estratégica nas forças lefeu, pois seu poder de voo supera a maior parte das criaturas voadoras em Arton.

Estes demônios voadores lembram um louva-a-Deus bípede com 2,5m de altura, com corpo delgado, carapaça leve e dois pares de braços. Os braços inferiores têm garras poderosas, enquanto os membros superiores são equipados com lâminas extremamente afiadas. Seus dois pares de asas batem a uma velocidade incrível, quase invisível ao olho humano. A cabeça diminuta é quase totalmente ocupada por enormes olhos multifacetados.

Apesar de seu potencial combativo, os veridak também são empregados em missões de captura — mergulhando e agarrando suas vítimas.

Os veridak costumam agir em bandos pequenos, ou dando apoio a batalhões uktril e geraktril. Podem receber ordens dos geraktril, embora em geral possuam um comandante próprio.

Por sua relativa fragilidade física, os veridak evitam combate direto, preferindo táticas de guerrilha. Atacam e fogem com voos rasantes, confiando em suas lâminas cortantes para abater suas vítimas. Quando conseguem isolar um adversário, mergulham e tentam agarrá-lo, erguendo-o a uma grande altura para então soltá-lo.

Quando enfrentam um ou mais adversários capazes de voar, os veridak adotam a mesma estratégia dos uktril, concentrando seus ataques em um único oponente (geralmente aquele que parece mais fraco) para tentar derrubá-lo.

Monstro 9, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 81.

Resistências: Fort +9, Ref +12, Von +6, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 lâminas +16 (2d6+10, 18-20/x3) e 2 garras +16 (1d6+10).

Habilidades: For 22, Des 19, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o veridak acertar um ataque de garra, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +20).

Insanidade da Tormenta: CD 14.

Investida Aérea: um veridak que use a ação investida pode atacar com suas duas pinças. Ele faz uma única jogada de

ataque, com bônus total de +20 (já incluso o bônus de +2 pela investida) e, se acertar, causa 8d6+40 pontos de dano.

Tesouro: nenhum.

Reishid

ND 12

"Ei, o que aquele cara de sobretudo está fazendo ali?"

— Thundarion Vallafhar, sargento do Exército do Reinado

Este lefeu tem longas asas membranosas e escuras, como as de uma barata ou mosca. Quando para e as mantém sobre o corpo, é como se a criatura estivesse vestindo uma capa ou casaca comprida. Na verdade, tamanha é a capacidade furtiva de um reishid, que se ele ficar imóvel por poucos minutos parece se tornar parte do ambiente.

Os reishid são os espíões, assassinos e infiltradores dos lefeu. Também servem de emissários a cultistas, orientando e liderando rituais. Não é raro descobrir que o líder encapuzado do culto é na verdade muito mais perigoso do que parecia...

Os reishid aproveitam-se de sua furtividade, capacidade de voo e habilidade de aderência, aproximando-se silenciosos de suas vítimas. Usam do mesmo ardil para invadir castelos, palácios, torres e outras propriedades. Sendo assim, é natural que ataquem das sombras, pegando seus inimigos desprevenidos. São assassinos frios e impiedosos, usando garras, armas e sua mordida, que carrega um potente veneno.

Monstro 13, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 143.

Resistências: Fort +13, Ref +17, Von +9, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *adaga da Tormenta* +26 (1d4+14, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20), garra +22 (1d4+10) e mordida +22 (1d4+10 mais veneno).

Habilidades: For 18, Des 23, Con 20, Int 18, Sab 16, Car 12.

Insanidade da Tormenta: CD 16.

Aderência: um reishid pode andar em paredes como se estivesse continuamente sob efeito da magia *patas de aranha*.

Ataque em Movimento: o reishid pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro: o reishid pode rolar outra vez um teste de Iniciativa ou Furtividade que tenha recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Mobilidade: o reishid recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Reflexos de Combate: se estiver adjacente a um oponente desprevenido, o reishid pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Veneno: ferimento; Fort CD 21, paralisa por 1d6 horas.

Equipamento: *adaga da tormenta*. A *adaga da Tormenta* é uma *adaga profana* +4, com uma lâmina longa e ondulada e um cabo que lembra uma carapaça, continuamente secretando um muco adesivo que mantém a arma firme na mão. Devido à cola orgânica excretada pelo cabo, o usuário da *adaga da Tormenta* recebe +4 de bônus em testes para evitar ser desarmado. No entanto, devido à dificuldade para arrancar a arma da mão, soltá-la requer uma ação de movimento (em vez de uma ação livre). Esta arma às vezes é encontrada sob a posse de cultistas da Tormenta que tenham recebido o artefato como prêmio por sua devoção.

Tesouro: padrão.

Thuwarokk ND 15

"Aqui dentro, não confiem em seus sentidos! Por exemplo, aquela fortaleza não está realmente se movendo... Oh, não!"

— Xavier Alvarez, swashbuckler humano, boquiaberto

Este gigantesco lefeu lembra um besouro blindado, mas é quase tão grande quanto um castelo! Além de quatro pares de patas, os thuwarokk possuem três pares de "braços" menores e ágeis. Sua carapaça é espessa como uma muralha, recobrimdo inteiramente o dorso e mostrando poucas juntas vulneráveis. Da mesma maneira, seus olhos e antenas ficam bem protegidos pela couraça.

Lembrando mais imensas máquinas de guerra que seres vivos, os thuwarokk eram conhecidos como "colossos da Tormenta" — e são exatamente isso: feras colossais, monstros de destruição total, capazes de dizimar exércitos.

Utilizados como bestas de combate, não agem em conjunto com outros lefeu e não demonstram qualquer tipo de estratégia. Suspeita-se que tenham inteligência ou vontade limitadas, assim como os instrumentos e artefatos lefeu — alguns acadêmicos, inclusive, recusam-se em aceitá-los como membros de uma casta avançada. No entanto, outros sustentam que



Reishid e Thuwarokk

os lefeu consideram uma "honraria" sacrificar sua inteligência em troca de poder bruto contra os inimigos.

Em combate, os thuwarokk utilizam seus braços para atacar ao redor, mas sua principal tática é simplesmente atropelar os inimigos, esmagando-os com suas patas colossais. Eles fazem pouca diferenciação entre inimigos e aliados; mesmo outros lefeu encontrados pelo caminho podem ser esmagados!

Monstro 18, Colossal (comprido), Caótico e Maligno
Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 360.

Resistências: Fort +23, Ref +9, Von +12.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +24 (3d6+23).

Habilidades: For 39, Des 7, Con 30, Int 4, Sab 8, Car 2.

Atropelar: usando uma ação completa, um thuwarokk pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Descomunal ou menor. Uma criatura atropelada sofre 4d8+23 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Carapaça: a carapaça do thuwarokk fornece resistência a dano 20 e resistência a magia +8. Além disso, se o thuwarokk for bem-sucedido no teste de resistência contra uma magia, ela é revertida contra o conjurador (veja *reverter magias*). Apesar de ser muito resistente, a carapaça de um thuwarokk possui pontos fracos, que podem ser encontrados com uma ação de movimento e um teste de Percepção (CD 20). Um personagem que tenha encontrado um ponto fraco pode atacar a criatura com -4 na jogada de ataque, mas, se acertar, ignora todas as proteções da carapaça.

Insanidade da Tormenta: CD 19.

Tesouro: padrão.

Lich

(Modelo)

"Maligno? Nada do que fiz é maligno! Como ousa sugerir isso? Sim, escravizei princesas élficas e forcei-as a saquear as posses de cadáveres frescos. Sim, protegi uma bruxa insana apenas para ver a destruição que causaria. Roubei de meus aliados, fiz pactos demoníacos, devorei almas... Atos que qualquer pessoa racional faria em meu lugar."

— Jorir Angh-maar, lich

O lich é o tipo mais poderoso de morto-vivo. Surge como resultado do esforço de um mago ou clérigo (normalmente de Tenebra ou Ragnar) em estender de maneira sobrenatural sua existência, ao mesmo tempo preservando sua memória e poderes mágicos. Em Arton, Talude e Vectorius são os mais poderosos magos vivos, mas talvez existam liches ainda mais poderosos...

Liches normalmente vestem os mantos esfarrapados dos conjuradores poderosos que foram em vida. Mas sua aparência cadavérica e o brilho escarlate nas órbitas vazias anunciam que são mortos-vivos.

Nem todos os liches são Malignos, mas acredita-se que a maioria enlouqueça devagar, à medida que as amarras que ligam sua mente com o mundo se tornam mais fracas. Como qualquer necromante ou clérigo da morte, veem pouco valor em seres vivos, e não hesitam em sacrificá-los em sua busca contínua por mais segredos mágicos, conhecimentos perdidos e poderes ainda maiores.

Como não precisam mais temer a morte, liches pensam a longo prazo, concebendo planos que podem levar anos, décadas ou até mesmo séculos para surtir efeito. Mas, quando o fazem, normalmente abalam as próprias estruturas do mundo.

Liches falam todos os idiomas que conheciam em vida.

Humano Lich Mago 15

ND 17

Morto-Vivo 15, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +30, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 105.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +13 (+17 contra expulso/fascinar mortos-vivos), imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, redução de dano 15/esmagamento e mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cajado +2 +9 (1d6+9) ou toque +7 (1d8+12 mais paralisia).

Habilidades: For 10, Des 14, Con —, Int 24, Sab 19, Car 17.

Perícias: Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (engenharia) +25, Conhecimento (história) +25, Conhecimento (nobreza) +25, Conhecimento (religião) +25, Furtividade +17, Identificar Magia +25, Intimidação +21, Intuição +19, Ofício (alquimia) +25, Ofício (joalheria) +25.

Aura de Medo: qualquer criatura a até 18m do lich deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, fica assustada por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Item de Poder: o cajado do lich permite que ele lance uma magia conhecida qualquer sem gastar PM, uma vez por dia. Caso ele não esteja segurando seu cajado, deve ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Magias em Combate: um lich não fica desprevenido quando lança uma magia.

Mago de Batalha: um lich soma +7 às jogadas de dano de suas magias.

Magias de Mago Preparadas: 0 — abrir/fechar, detectar magia, ler magias, marca arcana, raio de frio; 1º — disfarce ilusório, mísseis mágicos x3; 3º — bola de fogo, toque vampírico Acelerado; 4º — invisibilidade maior; 5º — dominar pessoa, teletransporte; 6º — desintegrar, dissipar magia maior; 7º — conjuração de sombras maior, dedo da morte (CD 28) x2, imobilizar pessoa em massa; 8º — raio polar Potencializado. PM: 78. CD: 17 + nível da magia.

Toque Paralisante: uma criatura atingida pelo toque de um lich deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisada permanentemente. As magias *remover encantamento*, *remover maldições* e *remover paralisia* podem libertar a vítima. Uma criatura paralisada pelo lich parece morta, mas um teste de Cura bem-sucedido (CD 20) revela que ela ainda está viva.

Equipamento: anel de proteção +2, braçadeiras da armadura +4, cajado +2.

Tesouro: triplo do padrão.

Criando um Lich

Para aplicar o modelo lich, escolha um humanoide e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Classe de Armadura: +5.

Resistências: adquire +4 em testes de Vontade contra expulsar/fascinar mortos-vivos, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose e redução de dano 15/esmagamento e mágica.

Ataques: adquire um ataque de toque paralisante (veja abaixo). Além disso, caso a criatura possua uma arma natural, ela irá causar 1d8+5 pontos de dano adicional de energia negativa.

Habilidades: Int +2, Sab +2, Car +2. Sua Constituição vira um valor nulo.

Perícias: adquire um bônus de +8 nos testes de Furtividade, Intuição e Percepção.

Aura de Medo: qualquer criatura a até 18m do lich deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do lich + mod.

Car). Se falhar, fica assustada por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Filactério: todo lich possui um filactério onde guarda sua alma. Caso o corpo do lich seja destruído, irá ressurgir dentro de 1d10 dias. A única maneira de se livrar de um lich permanentemente é destruir seu filactério (que normalmente fica bem escondido...). O filactério típico é uma caixa de metal selada, repleta de tiras de pergaminho com escritos mágicos. A caixa tem CA 7, RD 20 e PV 40. Existem outros tipos de filactérios, como anéis e amuletos.

Toque Paralisante: o lich possui um ataque de toque que causa 1d8+5 pontos de dano de energia negativa. Uma criatura atingida deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível do lich + mod. Car) ou ficará paralisada permanentemente. As magias *remover encantamento*, *remover maldições* e *remover paralisia* podem libertar a vítima. Uma criatura paralisada pelo lich parece morta, mas um teste de Cura (CD 20) revela que ela ainda está viva.

ND: +2.



Limo Sangrento

ND 5

"Pelo jeito, as criaturas mataram as crianças e jogaram os restos aqui."

— Lauren Hill, exploradora da Tormenta (fracassada)

Esta criatura horrenda lembra uma enorme poça de sangue, com ossos humanoides flutuando em seu interior. Um olhar mais atento revela nódulos, partes fibrosas e outras "irregularidades" em meio ao corpo gelatinoso. Infelizmente, é preciso aproximar-se mais do que é seguro para analisá-la...

Alguns estudiosos catalogam o limo sangrento como uma criatura da Tormenta. A relação é misteriosa, mas faz todo sentido — observações apontam que as criaturas da Tormenta excretam o limo sangrento, e que o limo sangrento também é capaz de gerar novos demônios de suas profundezas! Outros sábios, entretanto, hesitam em considerar o limo como um lefeu; segundo estes, o monstro é um efeito colateral da Tormenta, mas não um demônio propriamente dito.

O limo sangrento é normalmente encontrado nos pântanos da Tormenta, mas também muito além de suas fronteiras. Fora das áreas de Tormenta, a criatura infecta e corrompe todos os seres que se aproximam para beber dela. Limos sangrentos também podem unir-se em grandes colônias que formam pântanos inteiros, vivendo em cavernas e subterrâneos, ou migrando em busca de novas vítimas.

Quando uma vítima em potencial se aproxima o bastante, a criatura ataca. Lança o próprio corpo sobre a vítima, tentando engoli-la e matá-la com seu toque ácido. Quando um pântano inteiro destas criaturas decide atacar, não sobra nada para permitir qualquer identificação da vítima.

Um dos encontros mais perigosos em uma área de Tormenta é quando abrem-se rombos na realidade e limos sangrentos chovem sobre exploradores...

Monstro 4, Médio, Neutro

Iniciativa -3

Sentidos: Percepção -3, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 7.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +10, Ref -1, Von -3, imunidade a acertos críticos e fogo.

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d6+4 mais 2d6 de ácido).

Agarrar Aprimorado: se o limo sangrento acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +6).

Construção: no início de cada turno, o limo sangrento causa o dano de um ataque de pancada (1d6+4 mais 2d6 de ácido) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Invocar Lefeu: uma vez por dia, como uma ação completa, um limo sangrento pode invocar 1d4 uktril.

Tesouro: nenhum.

Lobo

ND 1

"Esta noite atacaremos como lobos!"

— Thacerondax, líder de um círculo vampírico

Lobos são animais de olhar penetrante, sábio e, mesmo assim, ameaçador. Predadores primordiais, vivem em alcateias lideradas pelo macho mais forte — o macho alfa, que conduz o bando nas caçadas. Os lobos podem ser encontrados em quase qualquer ambiente, habitando especialmente planícies, florestas e regiões montanhosas.

Como os cães, lobos atacam mordendo as pernas da vítima para derrubá-la e alcançar o pescoço. Sua tática favorita é enviar alguns indivíduos para atacar a vítima pela frente, enquanto o resto do grupo circula e a ataca pelos flancos e retaguarda (recebendo +2 por flanquear).

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +3 (1d6+3).

Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Derrubar: se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +3).

Tesouro: nenhum.

Lobo-das-Cavernas

ND 3

"Já vi um desses em Galrasia. Os caçadores queriam levá-lo para a Arena Imperial."

— Guzzi Ondorix, explorador halfling

O lobo-das-cavernas é um ancestral pré-histórico do lobo comum, mas muito maior, e com uma coluna de placas ósseas ao longo do dorso. Pode ser encontrado em vários pontos de Arton, sobretudo Galrasia.

As placas dorsais não são armas — estudiosos acreditam que sejam atrativo sexual (apenas os machos as possuem). Os lobos-das-cavernas vivem em alcateias formadas por um macho e seu harém de 2d6+2 fêmeas.

Em Lamnor, o continente sul, filhotes são capturados e treinados por goblins. Machos servem para guarda e caça, enquanto as fêmeas são usadas para montaria (a crista dos machos tornaria a cavalgada um tanto dolorida...). A Favela dos

Goblins, na capital Valkaria, também abriga algumas dessas criaturas, e a guarda da cidade faz expedições regulares para encontrá-las e destruí-las.

Lobos-das-cavernas caçam como lobos comuns: quando em alcateia, parte do bando ataca pela frente, enquanto os demais circulam e atacam pelos flancos e retaguarda com a poderosa mordida.

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +14).

Tesouro: nenhum.



Mantícora

ND 6

“Garras? Asas? Espinhos? Que nada! O que mais me assustou foi a cara feia de velho louco!”

— Katabrok, o Corajoso

A cabeça de uma mantícora é a de um humano velho, com barbas e cabelos longos e desgrenhados. Mas seu corpo é de leão, com asas de couro de tamanho proporcional. Ela possui espinhos nas costas, que correm do meio da coluna até o início da cauda, que acaba em um ameaçador amontoado de espinhos compridos e bastante afiados.

Mantícoras são criaturas selvagens e ferozes que podem ser encontradas na natureza, principalmente em planícies e florestas, ou como guardiãs de masmorras, castelos e fortalezas de vilões. São carnívoras, e caçam durante todo o tempo em que não estão descansando. Mantícoras falam o valkar.

Mantícoras são guardiãs e predadoras silenciosas. Suas vítimas normalmente só as percebem depois de sofrer a primeira enxurrada de espinhos. Na natureza, mantêm-se afastadas, sobrevoando os alvos. Dentro de prédios, ficam escondidas até o momento propício de atacar.

O primeiro ataque de uma mantícora quase sempre é sua chuva de espinhos, disparados da ponta da cauda. Ela também ataca com as garras e a mordida, mas, se puder, mantém-se voando, longe das armas dos guerreiros.

Monstro 8, Grande (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +12, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 88.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +5.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +12 (2d4+9) ou mordida +10 (2d4+9) e 2 garras +10 (1d6+9).

Ataques à Distância: 6 espinhos +10 (1d8+9, 19-20).

Habilidades: For 21, Des 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9.

Espinhos: como uma ação padrão, a mantícora pode estalar a cauda e disparar até seis espinhos em um alvo a até 27m. A mantícora pode disparar até 24 espinhos por dia.

Tesouro: padrão.

Medusa

ND 7

“Fora o cabelo, até que é gostosinha...”

— Andor, mago aprendiz

Medusas parecem mulheres extremamente sensuais, mas com dezenas de serpentes venenosas no lugar de cabelos. Seu olhar é atraente e sedutor — e provavelmente é a última coisa que qualquer um que se aproxime demais vai ver...

As medusas são uma raça mágica de mulheres com cabelos de serpente capazes de petrificar criaturas vivas com apenas um

olhar. Quase sempre Malignas, colecionam as estátuas de suas vítimas em jardins de criaturas petrificadas.

Não existem medusas machos; as fêmeas acasalam com humanos e elfos, normalmente matando o amante depois do ato. O bebê, caso menino, sempre pertence à raça do pai, e com certeza será sacrificado. Quando menina, será uma nova medusa.

A única medusa Bondosa de que se tem notícia chama-se Zentura, uma famosa escultora que reside na cidade de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

Medusas preferem lutar à distância, usando arcos — são exímias arqueiras, capazes de tiros que fazem inveja aos elfos mais habilidosos. Caso sejam forçadas ao corpo-a-corpo, as serpentes que formam sua cabeleira podem morder e envenenar. Entretanto, mais temida do que seus disparos de arco ou mordidas é sua capacidade de transformar criaturas vivas em pedra.

Monstro 6, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +3.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +9 (1d4+3, 19-20) ou adaga +5 (1d4+3, 19-20) e serpentes +5 (1d4+3 mais veneno).

Ataques à Distância: arco curto +9 (1d6+3, x3).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 11, Sab 10, Car 19.

Perícias: Enganação +13.

Olhar Petrificante (M): no início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m da medusa deve fazer um teste de Reflexos (CD 17). Se falhar, é transformado em pedra. Se for bem-sucedido, desvia o olhar. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer

ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza). A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 2d6 de dano de Força.

Equipamento: adaga, arco curto, 20 flechas.

Tesouro: dobro do padrão.

Monstro da Ferrugem ND 3

“Droga! Primeiro meu machado, agora minha maça!”

— Ghalдор Ruffin, guerreiro anão

O monstro da ferrugem se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, do tamanho de um pônei. Tem duas grandes antenas e uma cauda comprida, que termina em uma curiosa hélice.

O monstro da ferrugem é um dos adversários mais temidos por aventureiros. Não por ser difícil de matar, mas por seus hábitos alimentares — monstros da ferrugem corroem e devoram objetos de metal, arruinando armas, armaduras, escudos e até mesmo itens mágicos.

Monstros da ferrugem conseguem farejar objetos de metal a até centenas de metros. Quando detectam algo, correm para tentar acertá-lo com as antenas, que transformam-no em ferrugem.

Estas criaturas são incansáveis, e podem perseguir aventureiros por longas distâncias, caso carreguem itens de metal. Um monstro da ferrugem cessa qualquer perseguição para se alimentar, devorando peças metálicas recém-enferrujadas. Por isso, heróis espertos carregam objetos que possam usar para distrair monstros da ferrugem, jogando-os longe e cruzando pela criatura enquanto se alimenta.



Monstro 5, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +13, fardo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: antena +6 toque (ferrugem) ou antena +2 toque (ferrugem) e mordida +1 (1d6+2).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 8.

Ferrugem: a antena do monstro da ferrugem corrói qualquer objeto de metal atingido, quebrando-o em pedaços e tornando-o inútil imediatamente. Itens mágicos têm direito a um teste de Fortitude (CD 15) para resistir ao efeito. Artefatos são imunes a esta habilidade. Uma arma de metal que cause dano a um monstro da ferrugem também é corroída imediatamente.

Tesouro: nenhum.



Múmia

ND 5

"Mmm..."

— Annak-Mu-Sanun, múmia do Deserto da Perdição

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados, preparados para resistir à passagem dos séculos e garantir à alma uma viagem tranquila ao reino dos mortos. Em Arton, esta prática é especialmente comum entre certos povos do Deserto da Perdição. Infelizmente, algum tipo de maldição às vezes impede que o espírito deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo poderoso.

Múmias parecem cadáveres secos e enrugados, enrolados com ataduras rituais de centenas de anos. Avançam cambaleando devagar, gemendo baixinho com o peso das eras.

As múmias habitam tumbas enormes ou grandes complexos de templos, mantendo uma vigília eterna como guardiãs e protetoras dos corpos, tesouros e segredos de reis, nobres, sacerdotes e tudo aquilo enterrado com eles — de animais de estimação a itens mágicos poderosos. Não são poucos os cadáveres de pretensos saqueadores espalhados em um lugar protegido por uma múmia.

As múmias atacam sem piedade; dificilmente tentam se comunicar com os inimigos e nunca fogem nem desistem de uma luta. Um encontro com uma destas criaturas só termina na morte — da múmia ou de seus adversários. A menos, é claro, que os invasores decidam fugir.

As múmias lutam com as mãos. Mesmo que não usem armas ou não tenham outros poderes, são oponentes formidáveis por sua pura determinação. A simples visão de uma múmia é suficiente para levar muitos ao desespero. O poder mais temido das múmias é seu toque pútrido, que carrega uma doença mágica poderosa.

Múmias falam todos os idiomas que conheciam em vida.

Morto-Vivo 8, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +10, redução de dano 5, vulnerabilidade ao fogo.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d6+11 mais toque pútrido).

Habilidades: For 24, Des 10, Con —, Int 6, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +11.

Desespero: uma criatura que veja uma múmia deve fazer um teste de Vontade (CD

16). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Toque Pútrido (M): uma criatura atingida pela pancada da múmia deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou irá contrair a doença podridão da múmia (*Tormenta RPG*, página 226).

Tesouro: padrão.

Senhor das Múmias

ND 15

“Por Azgher, Tenebra e a Guerra de Luz e Trevas! Chegaram até aqui, mas jamais partirão!”

— Ankhelorel, senhor das múmias

Indivíduos especialmente poderosos embalsamados às vezes erguem-se como algo mais que “simples” múmias. Senhores das múmias parecem múmias comuns, mas emanam poder. Além disso, possuem adornos, como trajes rituais, anéis e até mesmo cetros, que portam com orgulho. As próprias ataduras são de melhor qualidade, e o trabalho de embalsamento, muito mais delicado.

Senhores das múmias são normalmente conjuradores poderosos — especialmente clérigos e magos de renome. Costumam ser encontrados apenas no centro de complexos funerários e templos, junto a sarcófagos, caixões, tronos, tesouros e os próprios corpos daqueles que descansam nas entranhas de pequenas ou vastas necrópoles.

Embora alguns senhores das múmias sejam guardiões escolhidos ainda em vida, muitos são indivíduos Malignos ou inescrupulosos cuja alma não merece descansar, guardando para sempre aqueles que um dia traíram. Enquanto alguns têm a liberdade de vagar pela necrópole ou tumba que devem proteger, muitos sofrem ainda o martírio de ficar presos para sempre dentro de sarcófagos especialmente construídos para conter seu poder. Despertos, mas sem nunca poder ver a luz do sol ou sentir o ar fresco...

Senhores das múmias às vezes se disfarçam como seres vivos usando magia ilusória, adotando a aparência que tinham em vida. Todos os senhores das múmias falam os mesmos idiomas que conheciam em vida.

Em combate, os senhores das múmias usam as mesmas estratégias que em vida, aproveitando também sua condição morta-viva. Atacam principalmente com magias, e não hesitam em entrar em combate corpo-a-corpo portando quaisquer armas e equipamentos mágicos de que disponham.

Morto-Vivo 18, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +26, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 162.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +18, redução de dano 5, resistência a ácido, eletricidade, frio e fogo 10.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +19 (1d6+18 mais toque pútrido).

Habilidades: For 28, Des 10, Con —, Int 18, Sab 20, Car 21.

Perícias: Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (história) +25, Conhecimento (religião) +25, Diplomacia +26, Furtividade +21, Intuição +26.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o senhor das múmias pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Desespero: uma criatura que veja uma múmia deve fazer um teste de Vontade (CD 24). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Magias (M): 1º — *perdição*; 2º — *descanso tranquilo, drenar força vital*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *imunidade a magia, poder divino*; 5º — *coluna de chamas* (CD 22), *comandar maior, praga de insetos*; 6º — *doença plena* (CD 23), *proibição*. PM: 59. CD: 15 + nível da magia (a habilidade-chave do senhor das múmias é Sabedoria).

Magias em Combate: um senhor das múmias não fica desprevenido quando lança uma magia.

Toque Pútrido (M): uma criatura atingida pela pancada do senhor das múmias deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou irá contrair a doença podridão da múmia (*Tormenta RPG*, página 226).

Equipamento: *braçadeiras da armadura* +4.

Tesouro: dobro do padrão.

Nagah

“São serpentes humanoides! Por que ninguém imaginava que serviam a Sszzaas?”

— Bellina Shann, clériga de Tanna-Toh inconformada

Nagahs têm tronco, braços e cabeça de humanos. Mas, ao invés de pernas, têm longas caudas de serpente. Equilibram-se sobre a cauda enrolada em espiral, cuja ponta parece estar sempre em movimento, serpenteando.

As nagahs são um povo-serpente matriarcal digno e nobre, devotadas a um aspecto de Allihanna (a “Grande Nagah”). Ou, pelo menos, era isso que se imaginava. Não muito tempo atrás, descobriu-se que as nagahs são, na verdade, criaturas traiçoeiras de malícia e astúcia, criadas por Sszzaas. Hoje em dia, nagahs são vistas com desconfiança em regiões civilizadas — quando não são atacadas de imediato.

Nagahs são reclusas, mantendo cidadelas e pequenas comunidades em regiões quentes e desérticas. Por serem criaturas de sangue frio, climas temperados tornam-nas letárgicas e morosas. Nagahs têm um fraco por música. Apesar de não ouvirem muito bem, são facilmente encantadas pela vibração

Personagens Nagahs

Nagahs podem se tornar heróis aventureiros. Não é incomum que viajem com companheiros de outras raças, embora gerem desconfiança. Afinal, foram aceitas durante muito tempo como um povo bondoso e nobre até revelarem-se adoradores do Deus da Traição — agora, cada indivíduo precisa provar seu caráter em cada novo encontro.

As mulheres normalmente abraçam carreiras ligadas à natureza, como ranger, druida e, especialmente, clériga de Allihanna (ou de Szzaas).

Os homens são invariavelmente guerreiros ou bárbaros, embora muitos sigam a disciplina marcial do Laudate, uma arte marcial secreta das nagahs.

Traços Raciais

- +4 Sabedoria, +2 Inteligência, -2 Constituição para fêmeas.
- +4 Força, +2 Destreza, -2 Inteligência para machos.
- Tamanho Grande, deslocamento 9m.
- +2 na classe de armadura. Nagahs possuem escamas protetoras.
- +4 nos testes de Fortitude contra venenos.
- **Cauda.** Nagahs possuem um ataque natural de cauda (1d6, esmagamento). Uma nagah pode atacar com a cauda e armas, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.
- **Visão na Penumbra.** Uma nagah ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.
- **Vulnerabilidade a Frio.** Nagahs sofrem 50% a mais de dano de ataques e magias de frio.

das ondas sonoras. Os inimigos das nagahs aproveitam-se dessa fraqueza para encantar as mulheres-serpentes e evitar que entrem em combate.

Com o passar dos anos, as escamas das nagahs vão adquirindo padrões cada vez mais belos e complexos, o que leva mercadores cruéis a contratar mercenários para caçá-las e vender suas peles a preços altíssimos. Os minotauros do Império de Tauron pagam bem tanto pelas peles quanto pelas nagahs, pois admiram sua beleza.

É muito mais comum encontrar nagahs fêmeas do que machos, que em geral permanecem escondidos em suas cidades-las. Os machos costumam ser guardas e guerreiros subservientes às fêmeas, relegados a um papel secundário.

Em combate, os nagahs machos lutam como os guerreiros que são. Preferem lanças e escudos, mas arcos e cimitarras também são bastante comuns. Protegidas ou não por unidades de machos, as nagahs fêmeas conjuram magias.

Nagah Comum

ND 1

Plebeu 3, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +0, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +4 (1d8+4, 18-20) ou cimitarra +0 (1d8+4, 18-20) e cauda +0 (1d6+4).

Habilidades: For 17, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 8.

Equipamento: cimitarra, escudo pesado.

Tesouro: padrão.

Nagah Guardião

ND 5

Guerreiro 7, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +2, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: alforge +12 (2d6+13, 18-20) ou alforge +10 (2d6+13, 18-20) e cauda +8 (1d6+7).

Habilidades: For 18, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 9, Car 8.

Equipamento: alforge obra-prima, cota de malha.

Tesouro: padrão.

Nagah Cultista (fêmea)

ND 8

Clérigo 10, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +8, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 62.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +10, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +7 (1d6+5, 19-20) ou adaga +3 (1d6+5, 19-20) e cauda +2 (1d6+5).

Habilidades: For 10, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 17, Car 12.

Perícias: Conhecimento (religião) +15, Enganação +18, Identificar Magia +15, Intuição +16.



Canalizar Energia Negativa: quatro vezes por dia, como uma ação padrão, a nagh cultista pode liberar uma onda de energia negativa que causa 5d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas, ou cura 5d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Fraudulento: uma nagh cultista pode rolar outra vez um teste de Enganação recém realizado. Ela deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Magias de Clérigo Preparadas (M): 1º — *perdição*; 2º — *curar ferimentos moderados* x2, *força do touro*, *imobilizar pessoa* x2; 3º — *dissipar magia*, *envenenamento* x2; 4º — *curar ferimentos críticos* x2; 5º — *coluna de chamas*. PM: 33. CD: 13 + nível da magia, 14 + nível da magia para personagens Bondosos.

Magias em Combate: uma nagh cultista não fica desprevenida quando lança uma magia.

Equipamento: adaga obra-prima.

Tesouro: padrão.

Objeto Animado

“Você é muito divertido, senhor candelabro!”

— Marion Longblade, nobre de Trebuck

Objetos animados parecem itens comuns, mas podem mover-se e até mesmo lutar. Existem objetos animados de todos os tipos, formas e cores. Sua existência deve-se à magia *animar objetos*, ou habilidades mágicas semelhantes.

Objetos domésticos animados — como vassouras, candelabros e sofás — são o tipo mais comum, mas quase qualquer coisa pode ser animada, por qualquer motivo: uma vassoura para limpar, uma poltrona para massagear seu mestre ou uma corda para prender inimigos e dificultar a passagem.

Objetos animados lutam como ordenado por seu criador, e seguem ordens à risca, sem questionar. Como não precisam respirar e nunca se cansam, são servos extremamente capazes.

De acordo com sua forma, alguns objetos animados têm as seguintes habilidades.

Cegar: um objeto achatado e flexível (como um tapete ou cortina) que use a manobra agarrar deixa a vítima cega, até que ela se solte.

Construção: um objeto flexível (como uma corda ou corrente) que use a manobra agarrar causa dano automático igual a seu ataque de pancada, a cada rodada que consiga manter-se agarrado.

Deslocamento aprimorado: os deslocamentos nas estatísticas presumem objetos que precisam se arrastar. Objetos com duas pernas (ou similares, como estátuas ou escadas de mão) recebem deslocamento +3m. Objetos com várias pernas (mesas e cadeiras) recebem deslocamento +6m. Por fim, objetos com rodas recebem deslocamento +12m.

Redução de dano: depende do material de que o objeto é

feito. RD 0 para papel, tecido ou corda; RD 1 para vidro; RD 5 para madeira; RD 8 para pedra, e RD 10 para metal.

Ogro

“Putz, você é o gigante mais feio que eu já vi!”

— Sandro Galtran, ladrão

Ogros parecem homens das cavernas com quase três metros de altura. Cobertos de pelos desgrenhados, verrugas e manchas, são tão feios quanto fortes. Primitivos e brutais, vestem-se com peles e o couro de suas presas, usando troncos de árvores como armas.

Ogros não desenvolvem tecnologia; vivem do saque, do roubo e da pilhagem. Carnívoros, alimentam-se de praticamente qualquer criatura — incluindo humanos, elfos, anões e halflings (por quem têm certa predileção...). Sua única outra forma de conseguir comida e equipamento é recebendo-os de algum vilão que os recrute



	Objeto Animado Mínimo Construto 1, Mínimo, Neutro	Objeto Animado Pequeno Construto 1, Pequeno, Neutro
Iniciativa:	+2	+1
Sentidos:	Percepção -5	Percepção -5
Classe de Armadura:	14	13
Pontos de Vida:	5	15
Resistências:	Fort +0, Ref +2, Von -5	Fort +0, Ref +1, Von -5
Deslocamento:	12m	9m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +1 (1d3-1)	pancada +1 (1d4)
Habilidades:	For 8, Des 14, Con -, Int -, Sab 1, Car 1	For 10, Des 12, Con -, Int -, Sab 1, Car 1

	Objeto Animado Médio Construto 2, Médio, Neutro	Objeto Animado Grande Construto 4, Grande, Neutro
Iniciativa:	+1	+2
Sentidos:	Percepção -4	Percepção -3
Classe de Armadura:	14	15
Pontos de Vida:	30	50
Resistências:	Fort +1, Ref +1, Von -4	Fort +2, Ref +2, Von -3
Deslocamento:	9m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +2 (1d6+2)	pancada +5 (1d8+5)
Habilidades:	For 12, Des 10, Con -, Int -, Sab 1, Car 1	For 16, Des 10, Con -, Int -, Sab 1, Car 1

	Objeto Animado Enorme Construto 8, Enorme, Neutro	Objeto Animado Descomunal Construto 16, Descomunal, Neutro
Iniciativa:	+4	+7
Sentidos:	Percepção -1	Percepção +3
Classe de Armadura:	18	20
Pontos de Vida:	80	140
Resistências:	Fort +4, Ref +3, Von -1	Fort +8, Ref +6, Von +3
Deslocamento:	6m	3m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +9 (2d6+9)	pancada +9 (3d6+15)
Habilidades:	For 20, Des 8, Con -, Int -, Sab 1, Car 1	For 24, Des 4, Con -, Int -, Sab 1, Car 1

	Objeto Animado Colossal Construto 32, Colossal, Neutro	ND dos Objetos Animados	
Iniciativa:	+14	Mínimo:	1/2
Sentidos:	Percepção +11	Pequeno:	1
Classe de Armadura:	26	Médio:	2
Pontos de Vida:	240	Grande:	3
Resistências:	Fort +16, Ref +13, Von +11	Enorme:	5
Deslocamento:	3m	Descomunal:	7
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +25 (4d6+25)	Colossal:	10
Habilidades:	For 28, Des 4, Con -, Int -, Sab 1, Car 1	Tesouro:	nenhum.

— por sua combinação de força e estupidez, ogros são muito empregados como guardas, soldados e capangas. Quando são empregados por um vilão inteligente, os ogros recebem treinamento de guerreiro e equipamento metálicos, se tornando muito mais perigosos que seus primos mais selvagens.

Seja qual for o caso, a estratégia dos ogros é sempre a mesma — bater com força, e devorar os restos da vítima enquanto ainda estiverem quentinhos...

Ogro Comum

ND 2

Humanoide 4, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +1, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+8).

Habilidades: For 23, Des 9, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +11.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Ogro Capanga

ND 5

Humanoide 4/Guerreiro 4, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +3, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +4, Von +3.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada grande +14 (3d6+20, 19-20).

Ataques à Distância: balestra +6 (3d6+11, 19-20).

Habilidades: For 24, Des 10, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Intimidação +8.

Trespasar: quando o ogro capanga derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O ogro capanga pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: balestra, cota de talas, espada grande, 10 virotes.

Tesouro: padrão.

Orc

“Vamos caçar uns orcs!”

— Saudação típica de aventureiros

Orcs são humanoides fortes e animalescos, com pele verde acinzentada, focinho suíno e presas inferiores que projetam-se para fora da boca. Possuem hábitos noturnos e habitam os subterrâneos de Arton, tanto por hábito quanto por necessidade: são suscetíveis à luz do sol, que dificulta sua visão.

Orcs organizam-se em tribos lideradas por um chefe, que normalmente é o indivíduo mais forte. Sendo extremamente desordeiros e agressivos, a liderança de uma tribo costuma mudar com frequência, com um guerreiro mais jovem ou oportunista matando o líder anterior. Quase todas as ordens de um chefe são levadas a cabo através da força e da intimidação. Existe pouco que um orc respeite além de força bruta e capacidade de destruição. De fato, isso faz com que muitos voltem-se à pólvora e às armas de fogo, a despeito dos riscos. Esses são conhecidos como “orcs negros”, pela cor que sua pele e suas roupas adquirem após lidar com muita fuligem.

Orcs são combatentes ferozes e brutais. Não possuem táticas avançadas, simplesmente investindo contra seus inimigos em meio a gritos guturais.

No continente norte, os orcs habitam principalmente regiões remotas ou de difícil acesso. Mas podem ser encontrados em quase qualquer lugar de Lamnor, o continente sul — onde fazem parte da Aliança Negra, trabalhando como mineradores e ferreiros.

Orc Comum

ND 1/2

Plebeu 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +5 (1d8+6, x3).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Intimidação +4, Ofício (minerador) +4.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: couro batido, escudo leve, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Orc Negro

ND 2

Guerreiro 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 43.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +6 (1d8+5, x3).

Ataques à Distância: mosquete +7 (2d8+6, 19-20/x3).

Habilidades: For 15, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 8.

Perícias: Intimidação +5, Ofício (alquimia) +7, Ofício (minerador) +6.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: cota de malha, machado de batalha, mosquete, munição x10.

Tesouro: padrão.

Orc Xamã

ND 3

Clérigo 5, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 37.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +6.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +6 (1d8+8, x3).

Habilidades: For 15, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 11.

Perícias: Identificar Magia +8, Intimidação +6, Intuição +10, Ofício (minerador) +6.

Canalizar Energia Negativa: três vezes por dia, como uma ação padrão, o orc xamã pode liberar uma onda de energia negativa que causa 3d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas, ou cura 3d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Domínio da Força: uma vez por dia, como uma ação livre, recebe +5 na Força por uma rodada. Seu ataque corpo-a-corpo torna-se machado de batalha +9 (1d8+14, x3).

Magias de Clérigo Preparadas (M): 2º — esquentar mental, força do touro x2; 3º — curar ferimentos graves x2, soco de Arsenal. PM: 15. CD: 12 + nível da magia.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: cota de malha, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Orc Chefe

ND 5

Guerreiro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 78.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande de adamantite obra-prima +13 ou +8/+8 (3d6+13, x3).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 9.

Personagens Orcs

A maior parte dos orcs não pensa em nada mais do que escavar, minerar e saquear as profundezas do continente. Entretanto, às vezes surge um indivíduo mais ambicioso, para quem a rotina da tribo mostra-se insuficiente; estes vagam pelo mundo em busca de outras experiências — até mesmo tornando-se heróis.

À primeira vista, um orc é um bandido ou salteador. Orcs aventureiros precisam esforçar-se em dobro para conquistar respeito — e, mesmo assim, isso jamais está garantido.

Os homens são guerreiros ou bárbaros fortes e aguerridos, enquanto as mulheres não deixam por menos, sendo igualmente bravas. Quase todos preferem carreiras que valorizem a força e o vigor físico.

Traços Raciais

- +4 Força, +2 Constituição, -2 Inteligência.
- Tamanho Médio, deslocamento 9m.
- +4 em testes de Intimidação e Ofício (minerador).
- **Brutalidade.** Orcs recebem um bônus de +1 nas jogadas de dano corpo-a-corpo.
- **Sensibilidade à Luz.** Orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.
- **Visão no Escuro.** Um orc ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Perícias: Intimidação +6, Ofício (minerador) +6.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Trespassar: quando o orc chefe derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O orc chefe pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: cota de talas, machado grande de adaman-te obra-prima.

Tesouro: padrão.

Otyugh

ND 4

“Ou esse bicho é um demônio da Tormenta, ou alguém tem muita imaginação...”

— Lindara, perspicaz aluna da Academia Arcana

Os otyughs são grotescas criaturas subterrâneas que espreitam as profundezas de Arton. Embora se alimentem basicamente de carniça, não recusam uma refeição de carne fresca.

Otyughs têm formato ovoide. Têm três pernas e três tentáculos ao redor do corpo, que tem mais de dois metros. Sua pele parece feita de rocha maleável, e tem cor de terra. A criatura não tem cabeça, mas possui uma bocarra que ocupa quase metade do corpo, e é cheia de dentes longos e afiados. Dois dos tentáculos terminam em dentes e espinhos, e o terceiro traz dois olhos que perscrutam o ambiente com voracidade.

Otyughs passam a maior parte do tempo em seus covis, lares amontoados de restos, lixo e entulho. Uma de suas estratégias preferidas é cobrir-se de lixo e deixar apenas os órgãos sensoriais de fora, enfiando cada vez mais comida para dentro da boca. Quando não têm restos à disposição, podem atacar criaturas vivas. Nesse caso, golpeiam com os tentáculos e mordem — a mordida do otyugh carrega uma doença capaz de enfraquecer e até matar, o que às vezes garante uma refeição, mesmo que a criatura precise esperar alguns dias.

Algumas criaturas subterrâneas inteligentes — como ghillanin — vivem em harmonia com otyughs, usando-os para se livrar do lixo: jogam o que precisam no covil da criatura, o que no geral é suficiente para que não ataquem, preferindo a refeição fácil.

Monstro 6, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tentáculo +8 (1d6+5) ou 2 tentáculos +4 (1d6+5) e mordida +3 (1d4+5 mais doença).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.

Perícias: Furtividade -1 (+7 em seu refúgio).

Agarrar Aprimorado: se o otyugh acerta um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +12).

Construção: no início de cada turno, o otyugh causa o dano de um ataque de tentáculo (1d6+5) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Doença: uma criatura atingida pela mordida do otyugh deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14) ou irá contrair a doença febre do esgoto (*Tormenta RPG*, página 226).

Tentáculos: o alcance natural dos tentáculos é de 4,5m.

Tesouro: padrão.

Pônei de Guerra

ND 1

“Uma montaria digna de um verdadeiro herói.”

— Tildo Didowicz, prefeito das Colinas dos Bons Halflings

À primeira vista, este animal lembra um pônei típico. Entretanto, sua musculatura, robustez e agressividade logo separam-no dos espécimes dóceis e amáveis.

Fortes e agressivos, pôneis de guerra são criados e treinados para a luta. Não lembram em nada o temperamento dos pôneis comuns. Não fogem do combate — ao contrário, procuram-no!

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +7, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +5 (1d6+4).

Habilidades: For 16, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 11, Car 4.

Tolerância: o pônei de guerra recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Pônei de Montaria

ND 1/2

“Quero um desses de aniversário!”

— Marion Longblade, para sua madrinha, a Rainha-Imperatriz Shivar Sharpblade

Ao contrário do que alguns pensam, pôneis não são filhotes de cavalos — mas sim uma raça menor. Também conhecido como cavalo-anão, um pônei atinge entre um metro e um metro e meio de altura na cernelha, com ossos mais largos e pescoço mais grosso do que o dos cavalos.

Em estado selvagem, vivem em grupos e preferem fugir a lutar. Domesticados, são dóceis e amistosos, usados como montaria por crianças (especialmente nobres) e raças pequenas como halflings (goblins, no entanto, costumam assustá-los).

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +2 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 4.

Tolerância: o pônei recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Pudim Negro

ND 7

“Acalmem-se! Em cima desta pedra essa gosma não vai nos alcançar.”

— Ajeren Tammir, aventureiro elfo (desaparecido)

O “pudim” negro é uma criatura amorfa de coloração negra, que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento.

O pudim negro habita áreas subterrâneas de todo o mundo, e vive apenas para se alimentar, percorrendo cavernas e túneis em busca de alimento. Embora a criatura seja lenta, um encontro com um pudim negro em um túnel apertado, onde não haja como fugir, quase sempre é fatal...



Algumas dessas criaturas também habitam pântanos e lagoas. Muitas pessoas que resolveram tomar um banho no que parecia um lago bonito e seguro tiveram uma morte horrenda graças a um pudim negro.

Monstro 10, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +0, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 8.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +13, Ref +2, Von +0, imunidade a acertos críticos e flanquear.

Deslocamento: 6m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +11 (2d6+8 mais 2d6 de ácido).

Habilidades: For 17, Des 1, Con 22, Int —, Sab 1, Car 1.

Ácido: o pudim negro secreta um ácido digestivo que dissolve material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Um personagem que faça um ataque desarmado contra o pudim negro sofre 2d6 de dano de ácido e uma arma de metal ou madeira que atinja o pudim negro se dissolve imediatamente. Ambos os efeitos podem ser evitados com um teste de Reflexos (CD 21).

Agarrar Aprimorado: se o pudim negro acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +15).

Constrição: no início de cada turno, o pudim negro causa o dano de um ataque de pancada (2d6+8 mais 2d6 de ácido) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Divisão: se o pudim negro for atingido por uma arma de corte ou perfuração, não sofrerá dano; em vez disso, se dividirá em duas partes iguais, cada uma com metade dos pontos de vida atuais. Um pudim negro com 10 PV ou menos não pode mais se dividir, e sofre dano normal de armas cortantes e perfurantes.

Tesouro: nenhum.

Rato Gigante

ND 1/3

"Ai que noooooooooojo!"

— Deleine d'Amsor, dama da alta sociedade de Valkaria, enfim encontrando algo que não conseguiu dominar com seus joguetes

Versão maior e mais agressiva das ratazanas, o rato gigante tem o tamanho de um cachorro, atingindo até um metro e pesando até 25 kg. Ratos gigantes têm pelagem grossa, olhos vermelhos e presas amareladas. Podem ser encontrados em quase qualquer lugar — dos pântanos mais ermos aos esgotos das metrópoles. Costumam viver em bandos.

Ratos gigantes são carniceiros, mas atacam criaturas maiores quando famintos ou em defesa do ninho, mordendo com os dentes afiados. Sua mordida infecta transmite doenças.

Animal 1, Pequeno, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 12m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d4 mais doença).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Doença: ser mordido por um rato gigante exige um teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, a vítima contrai febre do esgoto (*Tormenta RPG*, página 226).

Tesouro: nenhum.

Selako

ND 3

"De quem foi a ideia idiota de usar este mísero barquinho? Por que não fomos voando?"

— Rhaldir Gullorm, anão guerreiro

Selakos (ou tubarões) são peixes carnívoros e agressivos. Existem em muitas espécies, mas a maioria mede cerca de dois metros, com pele cinzenta e áspera, e várias fileiras de dentes afiados. Atacam tudo que se move, mesmo quando não estão com fome. Algumas tribos sahuagin usam selakos como "cães de guarda".

Selakos nadam em cardumes ou caçam sozinhos. Circundam a presa, aproximando-se pouco a pouco, às vezes desaparecendo ao longe para então desferir um ataque rápido, direto e mortal com suas mandíbulas poderosas.

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +15, faro, percepção às cegas 9m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d12+6).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Soldado Mecânico

ND 3

"Será um gigante de armadura? Um golem de ferro? Não, é apenas um soldado mecânico desses goblins idiotas."

— Últimas palavras de um guarda de Valkaria

Na luta pela sobrevivência, os goblins criam novos mecanismos e dispositivos para facilitar seu dia a dia. A maior parte mostra-se completamente inútil, ou perigosa demais para o uso contínuo. Mas até mesmo os goblins acertam de vez em quando...

O soldado mecânico é um desses acertos. Trata-se de um autômato movido a vapor, capaz de seguir ordens simples como "proteja esta casa contra todos que não forem da família" ou "mate todos lá dentro e recolha o ouro". Parecem guerreiros humanos vestindo roupas de cores muito vivas, mas com engrenagens e pistões à mostra. São lentos e barulhentos, com partes de metal se chocando e nuvens de vapor chiando enquanto avançam devagar.

Por se tratarem de guardas leais e incorruptíveis, estão se tornando cada vez mais desejados entre nobres, burgueses e todos que puderem pagar. Entretanto, o fato de substituírem guardas "vivos" desperta ressentimento, tanto contra os goblins que os criaram quanto contra as famílias que os empregam. Em Valkaria, sabe-se de pelo menos uma família que contava com um soldado mecânico no quintal, e misteriosamente não recebeu ajuda da milícia durante um assalto...

Soldados mecânicos são autômatos sem inteligência e, uma vez que recebam a ordem de destruir um inimigo, só outra ordem pode detê-los. Mas é difícil acompanhar um deles em perseguição a um fugitivo, principalmente depois que a criatura atravessou paredes e muros...

O soldado mecânico luta com os punhos ou com qualquer arma que lhe seja entregue. Também pode disparar um jato de vapor quente, causando bolhas e queimaduras.

Construto 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +2, redução de dano 5.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d10+6).

Habilidades: For 19, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Jato de vapor: como uma ação padrão, o soldado mecânico pode disparar vapor em forma de cone com 4,5m, causando 4d4+2 pontos de dano (Ref CD 12 reduz à metade).

Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Sombra

ND 3

“Esperem, acho que aquela sombra se mexeu!”

— Sarita Dedo-leve, halfling ladina

Sombras são criaturas de Tenebra. Têm forma mais ou menos humanoide, feita de escuridão. Odeiam a vida e a luz igualmente, e seu simples toque é suficiente para transmitir o frio da morte, drenando a vida de suas vítimas.

Sombras são agressivas e predatórias, sempre em busca de criaturas vivas para atormentar e destruir. Não falam de maneira inteligível para os ouvidos mortais, mas o simples fato de ser perseguido por uma criatura cujo toque drena suas forças é suficiente para qualquer um entender que a melhor estratégia é fugir.

Sombras espreitam em lugares escuros. A escuridão torna as sombras ainda mais ameaçadoras, pois nessa situação ficam praticamente invisíveis. Entretanto, uma sombra pode aparecer em qualquer lugar, a qualquer momento, e suas vítimas provavelmente não vão nem desconfiar de sua presença até que seja tarde demais.

Morto-Vivo 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +3, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +4 (1d6 de Força).

Habilidades: For —, Des 15, Con —, Int 6, Sab 12, Car 13.

Perícias: Furtividade +8. Sombras recebem +4 em testes de Furtividade em áreas escuras, mas sofrem -4 em áreas iluminadas.

Toque Sombrio (M): o toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 por esta habilidade morrerá, tornando-se uma sombra 1d4 rodadas depois. A sombra recém criada estará sob comando da sombra que a gerou.

Tesouro: nenhum.

Sombra Maior

ND 8

“Apareça! Apareça, desgraçado! Pare de bater e fugir e me enfrente como homem!”

— Holgar Hunn, aventureiro anão (desaparecido)

Além de ser feita de trevas, sombras maiores parecem escurecer e esfriar tudo ao seu redor. Surgem quando uma sombra passa muito tempo em lugares escuros e frios, onde a luz e o calor do sol jamais alcançam. São mais temidas que sombras comuns, pois seu poder de dreno de força é ainda maior.

Em combate, preferem atacar e fugir, escondendo-se entre um golpe e outro. Brincam com os nervos dos oponentes, mantendo-se virtualmente invisíveis enquanto atacam. Suspeita-se de que despertar o medo no coração dos inimigos seja tão saboroso para uma sombra maior quanto destruí-los.

Morto-Vivo 10, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +5, Ref +11, Von +9, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +10 (1d6+5 de frio mais 1d8 de Força).

Habilidades: For —, Des 19, Con —, Int 8, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +17. Sombras recebem +4 em testes de Furtividade em áreas escuras, mas sofrem -4 em áreas iluminadas.

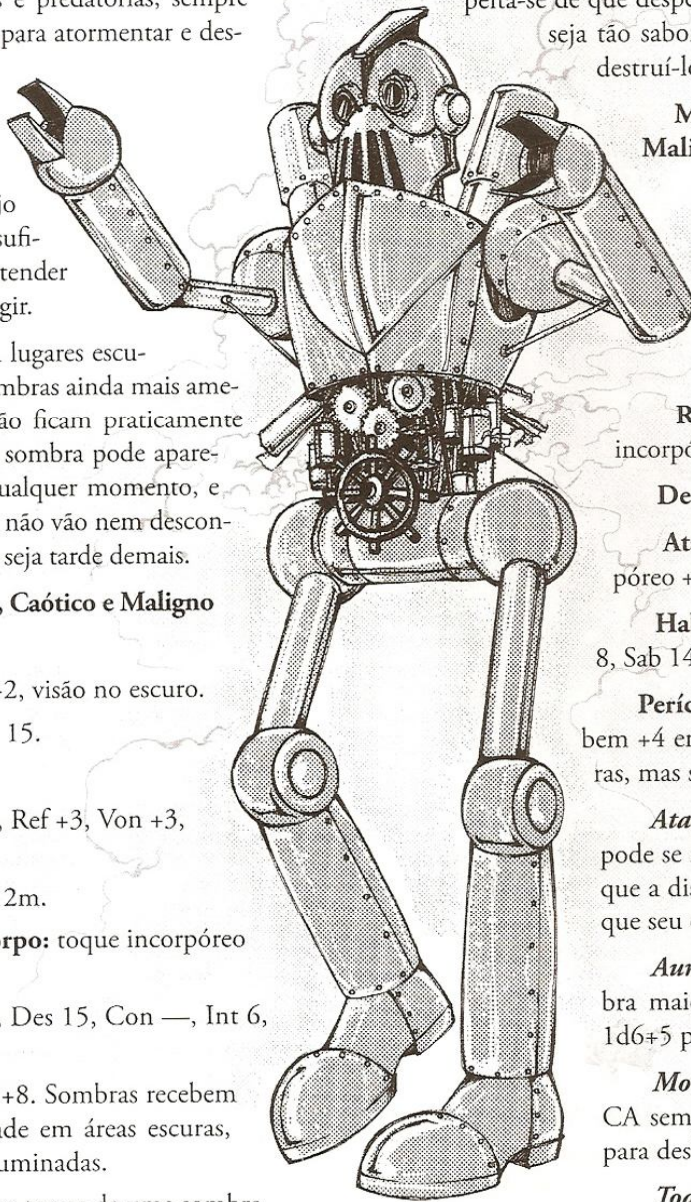
Ataque em Movimento: a sombra maior pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Aura de Frio: no início do turno da sombra maior, cada criatura a até 3m dela sofre 1d6+5 pontos de dano de frio.

Mobilidade: a sombra maior recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Toque Sombrio (M): o toque de uma sombra maior causa 1d8 pontos de dano de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 por esta habilidade morrerá, tornando-se uma sombra 1d4 rodadas depois. A sombra recém criada estará sob comando da sombra maior que a gerou.

Tesouro: nenhum.



Tarrasque

ND 31

“Pelo Panteão! Não ele... Não o Tarrasque!”

— Últimas palavras de Dhrakkalon, herói épico

O Tarrasque é um lagarto bípede tão alto quanto a maior das árvores. Avança projetando-se para frente de maneira sinistra, usando a poderosa cauda para se equilibrar. Tem dois chifres no topo da cabeça, e outros tantos nas costas. Seu corpo é um amontoado de músculos, ferocidade e destruição selvagem.

Em um mundo de tanta variedade quanto Arton, existe uma criatura cuja existência ofusca todas as outras — trata-se do Tarrasque. As lendas sobre sua existência atravessam gerações e amedrontam até mesmo os maiores heróis de nosso mundo.

O Tarrasque é uma criatura única — não existe outro, e ninguém sabe precisar sua origem. Fala-se da vingança de deuses hoje esquecidos, das primeiras investidas dos Lordes da Tormenta em nosso mundo, e até mesmo que o Tarrasque seria um deus de outro mundo, que faz de Arton seu local de descanso, esperando o momento apropriado para voltar à guerra contra outras divindades do espaço.

O verdadeiro covil desta criatura é desconhecido. Ela pode dormir por anos ou décadas até aparecer de novo (pelo menos presume-se que esteja dormindo!), deixando apenas caos e destruição por onde passa — para então desaparecer mais uma vez, voltando para onde quer que faça seu sono. Mesmo seguir o caminho de desolação deixado pelo Tarrasque é inútil para descobrir seu covil — em algum momento, parece que a criatura simplesmente some no ar, sem deixar pistas ou rastros.

Felizmente, esta fera não anda solta por Arton por longos períodos, nem parece ter qualquer ambição.

O Tarrasque não fala. Mas grunhe, ruge e uiva com significado bastante compreensível...

Quando ativo, o Tarrasque é uma máquina perfeita de destruição. Avança por Arton destruindo e comendo tudo em seu caminho: plantas, humanoides, prédios e até mesmo outros monstros.

Monstro 50, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +55

Sentidos: Percepção +55, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 59.

Pontos de Vida: 1.650.

Resistências: Fort +44, Ref +29, Von +29, cura acelerada 50, imunidade a dano de habilidade, doença, dreno de energia, fogo e veneno, redução de dano 20, resistência a magia +8.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +63 (4d8+51, 19-20/x3) ou mordida +61 (4d8+51, 19-20/x3) e 2 garras +61 (2d12+51, 19-20/x3) e cauda +61 (4d6+51).

Ataques à Distância: escombros +44 (6d10+47).

Habilidades: For 55, Des 15, Con 45, Int 3, Sab 14, Car 14.

Agarrar Aprimorado: se o Tarrasque acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +81).

Carapaça: a carapaça do Tarrasque é altamente reflexiva. Ela desvia todas as magias miradas no Tarrasque, como se ele estivesse permanentemente sob efeito de *reverter magias*.

Engolir: se o Tarrasque começar seu turno agarrando uma criatura Enorme ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 4d6+47 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+25 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 50 pontos de dano ao estômago do Tarrasque (CA 30). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Escombros: o Tarrasque pode arremessar escombros (árvores, rochedos, prédios inteiros...) com um incremento de distância de 36m.

Imortalidade: a cura acelerada do Tarrasque permanece ativa mesmo que ele seja morto. A única maneira de destruir definitivamente o Tarrasque é matá-lo e, na mesma rodada, lançar um *desejo* ou *milagre* para mantê-lo morto.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m do Tarrasque deve ser bem-sucedida num teste de Vontade. Em caso de falha, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou assustada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia.

Trespassar Aprimorado: quando o Tarrasque derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: nenhum.

Tendrículo

ND 6

“Você quer que eu vá até a floresta e mate uma planta? Essa deve ser a missão mais fácil do mundo!”

— Korar Haust, aventureiro (desaparecido)

Um tendrículo é uma criatura vegetal, uma planta ambulante carnívora — e faminta. Não se sabe se os primeiros tendrículos foram criados por magia ou se vieram de outro Plano, mas atualmente eles habitam as profundezas de quase todas as grandes florestas de Arton. Às vezes, tendrículos também vivem em pequenos bosques, perto de áreas habitadas. Embora isso seja raro, quando acontece é um grave problema para as aldeias próximas.

Um tendrículo se parece com um amontoado de vegetação úmida, unidas por vinhas e cipós. Possui dois “tentáculos”, feitos de galhos, e uma grande abertura no centro do corpo, similar a uma boca, repleta de “dentes” feitos de espinhos.



Tendrículos possuem uma grande capacidade de regeneração, recuperando folhas, galhos e vinhas cortados em questão de minutos. Entretanto, para manter essa capacidade, precisam consumir grandes quantidades de carne...

Monstro 9, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +13, Ref +5, Von +5, cura acelerada 10/ácido, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +17 (2d8+13) ou mordida +15 (2d8+13) e 2 tentáculos +15 (1d6+13).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 24, Int 3, Sab 8, Car 3.

Perícias: Furtividade -5 (+11 para se esconder em florestas).



Agarrar Aprimorado: se o tendrículo acerta um ataque de tentáculo, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +25).

Paralisia: uma criatura que seja engolida pelo tendrículo deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará paralisada por 1d6 rodadas.

Engolir: se o tendrículo começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8+4 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do tendrículo (CA 17). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

Tentacute

ND —

"Olha só, Tanya! Diz se não é a coisa mais cutch-cutch do mundo?"

— Nielendorane, arquimaga elfa

Este pequeno e estranho animal lembra uma cruz de esquilo com vários moluscos: tem os olhos telescópicos de um

caracol, uma concha-capacete na cabeça, e cauda em forma de tentáculo de polvo, com ventosas.

Tentacutes são animais silvestres bastante inofensivos. Como os esquilos, passam o dia colhendo nozes, avelãs e outras frutas. Não temem os humanos, até gostando de observá-los; curioso, o tentacute é facilmente atraído por objetos brilhantes, como moedas e gemas preciosas, que rouba e esconde na toca (normalmente no alto de uma árvore). Usam a cauda com grande destreza para escalar e desaparecer por entre os galhos.

Caso forçado a lutar, o tentacute ataca o rosto do inimigo, tentando morder seus olhos antes de fugir. Por sua grande agilidade e velocidade nas árvores, é muito difícil apanhá-los. Druidas e rangers se valem dessa habilidade para usá-los como mensageiros e informantes.

Um mago que escolha um tentacute como familiar recebe Reflexos Rápidos como talento adicional.

Animal 1/2, **Mínimo**, **Neutro**

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 2.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 6m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1).

Habilidades: For 3, Des 15, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 7.

Tesouro: nenhum.

Tigre-de-Hyninn

ND 5

"Por Ragnar, o que diabos está nos atacando?"

— Avrikarr, sargento da Aliança Negra

O tigre-de-Hyninn é assim chamado devido ao seu rugido — similar ao de um tigre comum. A verdadeira aparência da criatura é desconhecida, pois parece sempre desfocada, indefinida, impossível de enxergar com clareza. Mesmo depois de morta, a criatura não parece mais que um borrão escuro, quase um furo no tecido da realidade.

De acordo com estudiosos da Academia Arcana e clérigos pesquisadores de Tanna-Toh, o tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural resultante de experimentos realizados séculos atrás por magos poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por todo o continente de Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinoídes da Aliança Negra.

A trapaça permeia não só a história desta criatura, mas também sua aparência. Cada tigre-de-Hyninn é único e possui uma configuração anatômica diferente. Alguns pesquisadores acreditam que os relatos não são acurados o suficiente, mostrando-se conflitantes; outros preferem crer que a criatura seja mesmo capaz de mudar de forma.

Ninguém conhece seus hábitos alimentares, reprodutivos e sociais, se é que existem. Por ter se mostrado impossível de capturar e manter aprisionado, suspeita-se de que o tigre-de-Hynnin tenha poderes de *teletransporte*.

Monstro 6, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 12m.

Ataque Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d8+7) ou 1 a 3 mordidas +7 (1d8+7), 2 garras +7 (1d6+7) e 2 a 5 tentáculos +7 (1d4+7).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 8.

Perícias: Furtividade +11.

Borrão: um tigre-de-Hynnin é naturalmente desfocado, e está sempre sob camuflagem (20% de chance de falha). Esta habilidade permanece ativa mesmo que a criatura morra.

Localização Caótica (M): um tigre-de-Hynnin pode lançar *piscar* livremente. Uma vez por dia, pode lançar *teletransporte*.

Membros Extras: um tigre-de-Hynnin é uma criatura do caos, e sua forma é variável. Ele possui 1d4+1 tentáculos e 1d3 cabeças, e pode fazer um ataque com cada membro.

Tesouro: nenhum.

Trobo

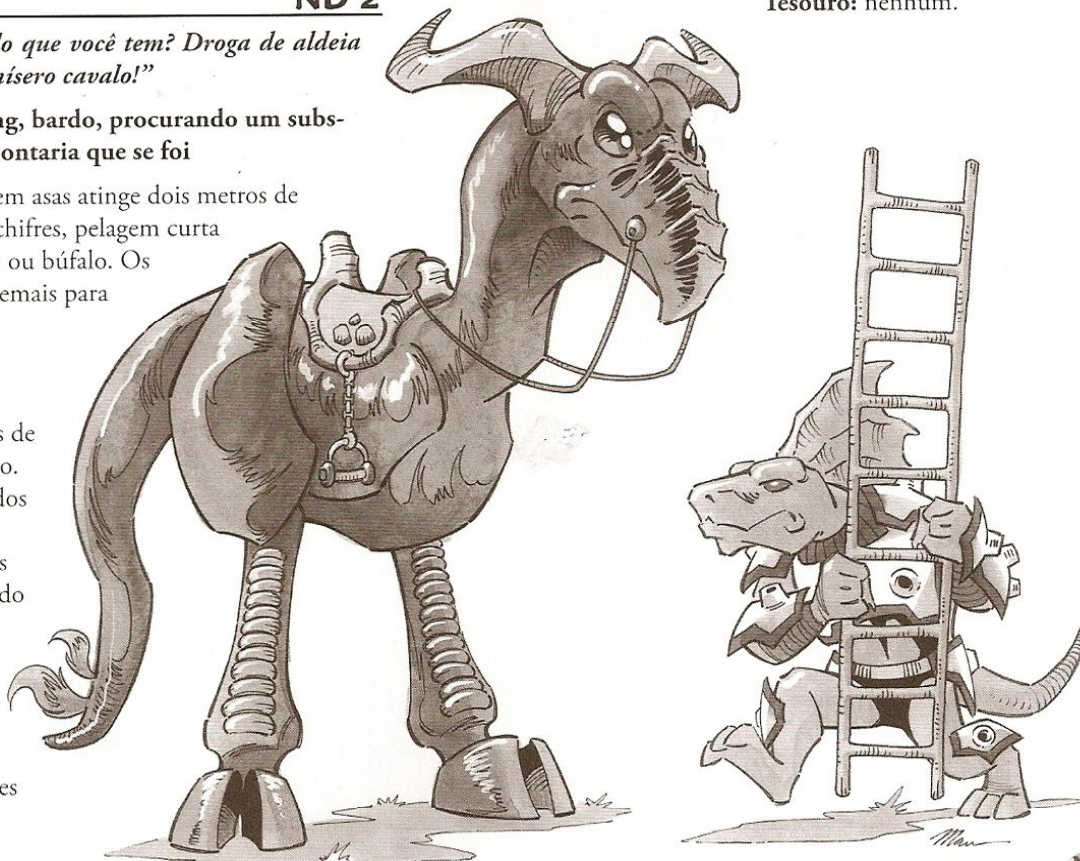
ND 2

“Trobos? Isso é tudo que você tem? Droga de aldeia nos cafundós, sem um mísero cavalo!”

— Galtan Silversong, bardo, procurando um substituto para mais uma montaria que se foi

Esta ave enorme e sem asas atinge dois metros de altura na cernelha. Tem chifres, pelagem curta e cascos, como um touro ou búfalo. Os olhos parecem grandes demais para seu tamanho.

Também chamados *pássaros-bois*, trobos são apreciados como animais de carga e tração no Reinado. Também podem ser usados como montaria, e corridas de trobos são grandes atrações em feiras por todo o continente. São mais fortes que touros, mas também mais mansos; muito dóceis, apreciam a companhia de humanos e outros seres inteligentes.



Os pássaros-bois são afetuosos e protetores. Há casos de trobos atacando bandidos, salteadores e até mesmo monstros, em defesa de sua “família” adotiva. A única raça que os trobos parecem desprezar são os anões — sentimento recíproco, com resultados nem um pouco agradáveis. Trobos jamais permitem que anões os cavalguem.

Trobos alimentam-se de grama, capim e outros vegetais, mas completam sua dieta com larvas e insetos (não maiores que uma lebre). Em estado selvagem, também podem matar insetos maiores a golpes de bico.

Trobos são curiosamente resistentes à magia. Por isso, é comum que sejam adotados como montaria por conjuradores — reduzindo as chances de problemas caso algum feitiço fuja do controle.

Animal 4, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +5, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d8+6).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 4.

Tolerância: o trobo recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.



Troglodita

"Ah, merda!"

— Tork, troglodita mercenário

Trogloditas — ou "trog" — são humanoides reptilianos cobertos de escamas verde-acinzentadas, com patas que terminam em garras, cabeça de lagarto e uma crista que começa na testa e continua até a base do pescoço. Têm olhos amarelos, com pupilas verticais negras e profundas.

Dizem as lendas que foram criados por Tenebra, a Deusa das Trevas, por ciúme de Megalokk, o Deus dos Monstros. Megalokk havia criado uma raça de homens-lagartos para servir-lhe, e Tenebra desejou o mesmo. Assim, escolheu uma comunidade de anões e alterou seus corpos, transformando-os em seres reptilianos. O que explica as semelhanças entre trogloditas e anões.

Trogs gostam de viver no subterrâneo, em grandes complexos de túneis. Também gostam de cerveja, e sabem produzi-la. Entretanto, diferem radicalmente dos anões em um ponto: estão entre os povos mais primitivos e atrasados de Arton. Embora vivam em túneis, não escavam a rocha nem erguem prédios. A fermentação da cerveja é a "ciência" mais avançada que possuem. E não têm a menor aptidão para forjar metais. Talvez seja por isso que valorizam tanto armas e objetos feitos de aço criados por outras raças. É sinal de status entre os trogs carregar objetos de aço, vistos como joias.

Trogloditas são carnívoros e alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana. Como répteis, têm sangue frio e se reproduzem através de ovos.

Apesar de seu quase parentesco com os anões, não há nenhum amor entre estas duas raças; na verdade, as relações dos trogloditas com outros povos de Arton são conturbadas, para dizer o mínimo. Eles odeiam humanos, e são odiados por todas as outras raças do continente. Parte desse ódio deve-se a seu comportamento selvagem, mas outra parte vem do fedor que exalam quando ameaçados.

Seria natural que os trogs vivessem em regiões isoladas, mas a verdade é bem diferente: a maior parte dos clãs vive em regiões montanhosas próximas a estradas e povoados humanos e de outras raças — que atacam com frequência, matando viajantes, comerciantes e aldeões para roubar armas, ferramentas e outras peças de metal.

Trog Comum

ND 1/2

Plebeu 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +4 (1d6+4) ou clava +0 (1d6+4) e mordida +0 (1d6+4).

Personagens Trogs

Os trogloditas são rabugentos e facilmente irritáveis. São detestados por todos os povos de Arton, possuindo péssima reputação. Entretanto, alguns indivíduos preferem o desprezo do resto do continente à mesmice da vida em aldeia.

Trogs abraçam a carreira de aventureiro para angariar tesouros e artefatos de metal, conhecer o mundo ou, simplesmente, para serem aceitos. Detestados por todos, alguns são às vezes odiados até mesmo por seus pares, buscando reconhecimento e respeito no mundo lá fora. Homens e mulheres tornam-se guerreiros ou ladinos, ganhando a vida como ladrões ou mercenários. Clérigos de Tenebra são incomuns, mas não de todo desconhecidos.

Traços Raciais

- +4 Con, +2 For, -2 Int.

- Tamanho Médio, deslocamento 9m.

- +2 na classe de armadura. Trog possuem escamas protetoras.

- **Mau Cheiro.** Uma vez por dia, como uma ação padrão, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível + mod. Con) ou ficam enjoadas por 1d6 rodadas. Trogs e criaturas imunes a veneno são imunes a esta habilidade.

- **Mordida.** Trogs têm uma arma natural de mordida (1d6, corte). Um trog pode atacar com a mordida e armas, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque do turno.

- **Pele Camaleônica.** A pele dos trogs muda de cor para se adaptar ao ambiente, o que fornece um bônus de +8 nos testes de Furtividade. Esta habilidade só funciona se o trog estiver sem armadura.

- **Visão no Escuro.** Trogs ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

- **Vulnerabilidade a Frio.** Trogs sofrem 50% a mais de dano por efeitos de frio.

Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 8.

Perícias: Furtividade +9.

Mau Cheiro: uma vez por dia, como uma ação padrão, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude (CD 14) ou ficam enjoadas por 1d6 rodadas. Trogs e criaturas imunes a veneno são imunes a esta habilidade.

Equipamento: couro batido, escudo leve, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Trog Saqueador

ND 2

Bárbaro 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2, esquiva sobrenatural, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +7 (1d10+5) ou tacape +5 (1d10+5) e mordida +5 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 8.

Perícias: Furtividade +10.

Fúria: duas vezes por dia, o trog saqueador pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 15; tacape +9 (1d10+7) ou tacape +7 (1d10+7) e mordida +7 (1d6+7); redução de dano 1. A fúria dura 8 rodadas.

Mau Cheiro: uma vez por dia, como uma ação padrão, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude (CD 14) ou ficam enjoadas por 1d6 rodadas. Trog e criaturas imunes a veneno são imunes a esta habilidade.

Equipamento: tacape.

Tesouro: padrão.

Rei dos Túneis

ND 7

Bárbaro 9, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 117.

Resistências: Fort +10, Ref +6, Von +4, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 2, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande obra-prima +12 (1d12+11, x3) ou machado grande obra-prima +10 (1d12+11, x3) e mordida +8 (1d6+11).

Habilidades: For 17, Des 11, Con 18, Int 7, Sab 10, Car 8.

Perícias: Furtividade +12.

Fúria: três vezes por dia, o rei dos túneis pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 18; machado grande obra-prima +14 (1d12+13, x3) ou machado grande obra-prima +12 (1d12+13, x3) e mordida +10 (1d6+13); redução de dano 3. A fúria dura 9 rodadas.

Mau Cheiro: uma vez por dia, como uma ação padrão, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas num tes-

te de Fortitude (CD 18) ou ficam enjoadas por 1d6 rodadas. Trog e criaturas imunes a veneno são imunes a esta habilidade.

Equipamento: machado grande obra-prima.

Tesouro: padrão.

Troll

ND 5

“Quê? Queimar os restos do monstro? Não, não fiz isso. Era importante?”

— Argus Hardfall, aventureiro

Trolls são monstros feitos de matéria vegetal, com altíssimo poder de regeneração. Podem curar quase qualquer ferimento, e até mesmo restaurar partes amputadas. Essa capacidade de cura, no entanto, demanda quantidades fantásticas de nutrição — mesmo quando saciados, trolls estão sempre à procura de comida. São comuns as histórias de trolls que capturam presas com vida para devorá-las mais tarde, em seus covis. Apesar de inteligentes e capazes de falar, é quase impossível dialogar com um troll; para ele, tudo que se move é uma refeição.

Fisicamente, trolls possuem pele verde e borrachenta. São muito altos — atingem quase três metros de altura — e magros. Seus braços são muito longos, e terminam em garras compridas e afiadas. O rosto é feio, com nariz é comprido e caído na frente do rosto e muitas verrugas.

Apenas fogo e ácido podem matar um troll — ele não regenera esse tipo de dano. De fato, a única maneira de impedir que um troll abatido retorne à vida é queimando seus restos.

O típico troll selvagem prefere viver sozinho, ou em pequenos grupos. No entanto, em tempos passados, uma horda destes monstros atacou Doherimm, o reino dos anões — evento que causou o Chamado às Armas, quando todos os anões do mundo foram convocados para defender sua nação. Mais tarde descobriu-se que os trolls estavam a serviço de mestres secretos; era a raça *finntroll* — um povo subterrâneo, inteligente e cruel, que usa trolls como soldados e força de trabalho.

Monstro 6, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +2, cura acelerada 5/ ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +12 (1d6+9) ou 2 garras +10 (1d6+9) e mordida +10 (1d6+9).

Habilidades: For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6.

Dilacerar: se o troll acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+9 pontos de dano.

Tesouro: padrão.

Unicórnio

ND 4

“Madrinha, tem mais um bichinho que eu queria...”

— Marion Longblade, da nobreza de Trebuck

Os unicórnios estão entre as criaturas mais nobres e puras de Arton. Mas são muito raros, e é difícil encontrá-los mesmo em seu habitat natural — grutas e clareiras em florestas e bosques remotos. Dizem as lendas que um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, remover maldições e talvez até mesmo acabar com uma área de Tormenta!

Os unicórnios parecem grandes cavalos brancos, mas têm um chifre dourado e espiralado na fronte. Sua crina é longa, farta e elegante. Também têm uma barbicha curta, e pelos igualmente elegantes por sobre os cascos. Seu porte é nobre e altivo; seu olhar, inteligente e orgulhoso.

Criaturas ariscas, é praticamente impossível capturar ou sequer se aproximar de um unicórnio. Jamais se envolvem em combates e, ao mínimo sinal de agressão, fogem para longe. Só aceitam ser cavalgados por mulheres puras e virgens, com quem às vezes formam laços para a vida inteira — como Loriane, gladiadora e estrela maior da Arena Imperial de Valkaria.

Apesar de ariscos, unicórnios são criaturas de bom coração, e podem socorrer pessoas necessitadas com seus poderes de cura e *teletransporte*. Também lutam com valentia para defender seus bosques sagrados, ou pessoas puras em necessidade.

O precioso chifre é a fonte dos poderes de um unicórnio, mas por se tratar de um componente mágico raro e muito poderoso, conjuradores malignos e caçadores inescrupulosos organizam caçadas contra estas criaturas. A remoção do chifre é mortal para o unicórnio, que perde 1 ponto de vida por hora até a morte. Esse dano não pode ser curado por nenhum meio, mágico ou não, e não se sabe se é possível implantar um chifre de volta à frente de um unicórnio assim maculado.

Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, e Allihanna não deixa esse pecado passar em vão — qualquer um que mate ou participe da morte de um unicórnio é imediatamente amaldiçoado pela Deusa da Natureza, e será atacado por todos os animais que o virem.

Monstro 6, Grande (comprido), Caótico e Bondoso

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +18, detectar o mal, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.



Pontos de Vida: 66.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +8, imunidade a encantamentos e venenos.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifre +12 (1d8+11, x3) ou chifre +10 (1d8+11, x3) e cascos +7 (1d8+8).

Habilidades: For 21, Des 17, Con 21, Int 10, Sab 21, Car 24.

Perícias: Furtividade +8, Sobrevivência +14.

Chifre: o chifre do unicórnio é uma *arma mágica* +3. Além disso, possui 10 PM, que podem ser usados nas magias *curar ferimentos leves*, *curar ferimentos graves*, *remover doenças* e *remover veneno*. Os PM são recuperados a cada manhã. Se for arrancado do unicórnio, o chifre pode ser usado para lançar as magias, e também como uma *arma marcial* +3, que causa 1d8 pontos de dano de perfuração, com crítico x3. Desnecessário dizer que este é um ato terrivelmente maligno!

Círculo Mágico contra o Mal (M): um unicórnio está permanentemente sob efeito da magia *círculo mágico contra o mal*, fornecendo +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas Malignas para o unicórnio e quaisquer criaturas a até 3m dele.

Detectar o Mal (M): um unicórnio está permanentemente sob efeito da magia detectar o mal.

Empatia Selvagem: um unicórnio pode fazer testes de Diplomacia (bônus de +9) contra animais.

Teletransporte (M): uma vez por dia, um unicórnio pode lançar *teletransporte* para alcançar qualquer lugar dentro de sua floresta. Esta habilidade só pode ser usada se o unicórnio estiver dentro de sua floresta.

Tesouro: padrão.

Urso

ND 4

"Acho que minhas calças estão da cor do urso, certo?"

— Rizrael Golothil, turista vaskariano

Ursos são predadores muito fortes, e mais rápidos do que parecem — poucos humanos conseguem vencê-los em uma corrida. Em geral evitam a civilização, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros, especialmente se estiverem com fome...

Em combate, ursos atacam principalmente com as grandes garras, tentando agarrar e esmagar seus oponentes.

Animal 6, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (1d8+11) ou mordida +9 (1d8+11) e 2 garras +9 (1d6+11).

Habilidades: For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 3.

Agarrar Aprimorado: se o urso acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +15).

Tesouro: nenhum.

Urso-das-Cavernas

ND 8

"Acho que vamos precisar de uma rede maior!"

— Bill Mizzy, caçador de peles

Este animal é uma versão pré-histórica do urso, com garras maiores e protuberâncias ósseas no dorso. Ainda pode ser encontrado em Arton, em lugares como Galrasia, Montanhas Sanguinárias e até certos pontos isolados do Reinado. Diferente do urso comum, ataca seres humanos sem hesitar.

Animal 12, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +16, Ref +9, Von +9.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d6+18) ou mordida +16 (2d6+18) e 2 garras +17 (1d8+18).

Habilidades: For 35, Des 13, Con 23, Int 2, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o urso-das-cavernas acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +27).

Tesouro: nenhum.

Urso-Coruja

ND 5

"Antes do combate final contra os campeões da Arena, os novos gladiadores precisam vencer um bando de ursos-coruja!"

— O anunciante da Arena Imperial, sem saber que estava falando sobre o verdadeiro combate final daquela tarde...

Este estranho animal lembra um grande urso, mas coberto de penas, e com a cabeça de uma enorme coruja. A cor varia do castanho escuro ao marrom amarelado, com bico em tom marfim fosco. Atinge até 2,4m quando nas patas traseiras, e pesa até 750kg. A teoria mais aceita entre os estudiosos do Reinado diz que foram criados por um mago insano (que provavelmente encontrou a morte...).

Ursos-coruja estão entre as criaturas mais agressivas do mundo, atacando qualquer coisa que se mova. Rasgam e bicam, tentando agarrar a vítima e fazê-la em pedaços. Quem sobrevive a encontros com a fera pode atestar a selvageria ensandecida em seus olhos vermelhos.

Ursos-coruja habitam os ermos selvagens de Arton, fazendo de florestas e cavernas seus covis. Podem ser encontrados ativos dia e noite, dependendo dos hábitos de suas presas favoritas. Os adultos vivem em casais e caçam em grupo, deixando os filhotes no covil. Uma ninhada tem 1d6 filhotes, que alcançam até 1.000 TO em lugares como Vectora, a Cidade nas Nuvens.

Embora um urso-coruja seja quase impossível de treinar (até druidas e rangers os temem), eles podem ser mantidos presos em lugares estratégicos como bestas de guarda. Os raros profissionais capazes de adestrar um destes animais (teste estendido de Adestrar Animais, nove sucessos, CD 25) não fazem o serviço por menos de 300 TO.

Animal 7, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 77.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+11) ou mordida +11 (1d8+11) e 2 garras +10 (1d6+11).

Habilidades: For 27, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o urso-coruja acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +16).

Tesouro: nenhum.

Vampiro (Modelo)

“Como eu sabia que um vampiro estava envolvido? Elementar, minha cara Rhalara!”

— Alara Rholmes, detetive de Tanna-Toh, para sua ajudante (e irmã)

Vampiros parecem pessoas comuns, mas sua pele é pálida e os olhos têm um brilho vermelho. Quando revelam as presas, é fácil entender sua verdadeira natureza.

Embora não sejam os mortos-vivos mais poderosos, vampiros são com certeza os mais temidos. Em Arton, vampiros têm origens e habilidades variadas. Podem surgir como resultado de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos, pactos com seres das trevas... Mesmo assim, a forma mais comum de criação de um vampiro é quando um mortal tem todo o seu sangue sugado por outro vampiro, até morrer, sendo então alimentado com o sangue da criatura. Cada vampiro é único, e tem uma combinação própria de poderes e fraquezas, mas todos possuem algumas características em comum.

Todos os vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol. E todos precisam consumir o sangue de criaturas vivas para continuar existindo. Mas nem todo sangue mata a sede destas criaturas. Embora possam alimentar-se de animais e sobreviver assim, o gosto é “diferente”, pior e mais fraco que o de seres inteligentes — o que leva quase todos os vampiros a viver em grandes cidades.

Muitos vampiros também não conseguem deixar para trás sua existência mortal — outra característica que impele muitos deles a viver entre os mortais. Atormentados por sua condição, afastam-se de seus entes queridos, temendo feri-los, mas continuam em suas vidas, protegendo e guardando gerações de familiares. É o caso de Lorde Stirra, cuja família ainda hoje governa a cidade de Kresta, no reino

de Wynlla, sempre com sua bênção e proteção. Outros vampiros deixam tudo para trás, até mesmo mudando de reino, tentando esquecer o que é ser mortal. Outros começam sua não-vida de assassinos matando a própria família.

Sabe-se de círculos de vampiros vivendo em sociedade, com relações de vassalagem semelhantes às dos mortais. Mas eles são bastante secretos a respeito disso e mantêm a segurança dessas comunidades com grande cuidado. O único círculo cujo nome é conhecido fica na cidade de Yron, às margens do rio Amarante, no reino de Namalkah. Trata-se do círculo Stygharr, mas não se sabe se esse é mesmo o nome do círculo, de seu fundador ou de algum vampiro antigo e poderoso. Entretanto, os habitantes da região juram que não existe tal coisa.

São poucos os deuses que aceitam vampiros como clérigos. A mais notável exceção é Tenebra, que conta com um grande número dessas criaturas entre seus sacerdotes. Vampiros falam todos os idiomas que conheciam em vida.



Alguns vampiros lutam de maneira similar a que lutavam em vida. Outros, entretanto, rendem-se à fome sobrenatural e tornam-se pouco mais que feras ensandecidas.

Humano Vampiro Guerreiro 6

ND 6

Morto-Vivo 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2, cura acelerada 5, resistência a eletricidade e frio 10, redução de dano 10/adamante e mágica.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +15 (1d8+12, 19-20) ou espada longa obra-prima +8/+8 (1d8+12, 19-20) e garra +6 (1d4+10).

Habilidades: For 24, Des 15, Con —, Int 10, Sab 9, Car 12.

Perícias: Furtividade +12, Intimidação +10.

Cria: o vampiro pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle do vampiro que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Drenar Sangue: um vampiro que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro recupera 5 PV.

Reflexos de Combate: se estiver adjacente a um oponente desprevenido, o vampiro pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Saque Rápido: o vampiro pode guardar ou sacar uma arma como uma ação livre.

Equipamento: cota de malha, espada longa obra-prima.

Tesouro: padrão.

Lobo-das-Cavernas Vampiro ND 5

Morto-Vivo 6, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +3, Ref +7, Von +6, cura acelerada 5, resistência a eletricidade e frio 10, redução de dano 10/adamante mágica.

Deslocamento: 15m.



Ataques Corpo-a-Corpo:

mordida +12 (1d8+12) ou mordida +10 (1d8+12) e 2 garras +9 (1d6+12).

Habilidades: For 29, Des 19, Con —, Int 2, Sab 12, Car 8.

Perícias: Furtividade +7.

Cria: o vampiro pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle do vampiro que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Derrubar: se o lobo-das-cavernas vampiro acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +16).

Drenar Sangue: um vampiro que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro recupera 5 PV.

Tesouro: nenhum.

Criando um Vampiro

Para aplicar o modelo vampiro, escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Tendência: o eixo ético muda para Maligno.

Resistências: cura acelerada 5, resistência a eletricidade e frio 10 e redução de dano 10/adamante mágica.

Ataques: adquire duas armas naturais de garra, que causam dano igual ao de uma adaga própria para seu tamanho.

Habilidades: For +6, Des +4, Car +2. Sua Constituição torna-se um valor nulo.

Perícias: adquire um bônus de +4 nos testes de Furtividade, Iniciativa e Percepção.

Talentos: adquire Ataques Múltiplos.

Cria: o vampiro pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle do vampiro que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Drenar Sangue: um vampiro que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro recupera 5 PV.

ND: +2.

Vampiro Ancião (Modelo)

"Abandonem toda a esperança, mortais!"

— Lorde Stirra, primeiro vampiro de Arton

Vampiros anciões parecem pessoas muito velhas, com a pele branca e carcomida pela idade. Vestem roupas luxuosas como as de um rei, mas o que mais chama a atenção é a malícia em seus olhos vermelhos...

Vampiros anciões são versões ainda mais poderosas de vampiros comuns. São criaturas que têm séculos — ou milênios — de idade, e poder compatível com tudo que já presenciaram.

Também são ainda mais reservados que os vampiros mais jovens, e até mesmo um pouco paranoicos. Normalmente possuem riqueza além de qualquer mortal, mas fazem questão — por motivo de sobrevivência — de permanecer incógnitos, raramente revelando-se para qualquer um.

Vampiros anciões têm pouco ou nenhum contato com a vida mortal. Não participam da sociedade, e normalmente bancam gerações de servos que usam para todas as suas transações. São poderosos, mas tão distantes do resto do mundo que alguns chegam a esquecê-lo. Suas únicas relações são outros seres tão antigos e poderosos quanto eles mesmos, mas a maioria não alimenta amizades, temendo a inveja e ira de criaturas em busca de riqueza e poder.

Vampiros anciões são seres maquiavélicos. Pensam a longuíssimo prazo, e têm paciência para mover as peças vagarosamente no intrincado tabuleiro dos jogos que disputam — ainda que consigo mesmos. Raramente entram em combate, mas, quando o fazem, usam *todas* as vantagens possíveis a seu favor. Dificilmente um vampiro ancião será enganado por um grupo de aventureiros. Ainda que sejam passados para trás, contam com inúmeros planos de contingência.

Humano Vampiro Ancião

Mago 17

ND 21

Morto-Vivo 17, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +31, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 136.

Resistências: Fort +8, Ref +13, Von +13 (+17 contra expulsar/fascinar mortos-vivos), cura acelerada 10, imunidade a eletricidade e frio 10, redução de dano 15/adamante mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada longa do sangramento* +3 +21 (1d8+20, mais 1 de Constituição, 17-20) ou *espada longa do sangramento* +3 +19 (1d8+20, mais 1 de Constituição, 17-20) e garra +15 (1d4+17 mais drenar energia).

Habilidades: For 28, Des 20, Con —, Int 24, Sab 16, Car 24.

Perícias: Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (nobreza) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +27, Enganação +27, Furtividade +33, Identificar Magia +27, Intimidação +27, Intuição +23.

Cria: o vampiro ancião pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro ancião e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle do vampiro ancião que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Dominação: uma vez por rodada, como uma ação livre, o vampiro ancião pode olhar para uma pessoa a até 9m e esmagar sua vontade. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 25). Se falhar, é afetada pela magia *dominar pessoa*. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Drenar Energia: uma criatura atingida pela garra do vampiro ancião sofre 2 níveis negativos. Cada nível negativo imposto concede ao vampiro 5 PV temporários.

Drenar Sangue: um vampiro ancião que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro ancião recupera 5 PV.

Imortalidade: caso seja reduzido a 0 ou menos PV, um vampiro ancião não é destruído. Em vez disso, assume uma forma incorpórea imune a dano e voa para seu caixão, onde recupera 1 PV dentro de uma hora (quando então sua cura ace-

lerada volta a funcionar). Há apenas duas maneiras de destruir um vampiro ancião: trespassar seu coração com uma estaca de madeira e decepar sua cabeça enquanto ele estiver em seu caixão, ou através do sol — um vampiro ancião exposto à luz solar ficará enjoado e, na segunda rodada, será destruído.

Magias de Mago Preparadas: 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, raio de frio*; 2º — *agilidade do gato, força do touro*; 3º — *relâmpago Acelerado x3*; 4º — *invisibilidade aprimorada*; 5º — *muralha de energia, telecinesia*; 7º — *imobilizar pessoa em massa Acelerada* (CD 26); 9º — *drenar energia, parar o tempo, sexto sentido*. PM: 77. CD: 17 + nível da magia.

Magias em Combate: um vampiro ancião não fica desprevendo quando lança uma magia.

Patas de Aranha: o vampiro ancião pode escalar superfícies como se estivesse permanentemente sob efeito da magia *patas de aranha*.

Equipamento: *anel de proteção +4, espada longa do sangramento +3*.

Tesouro: dobro do padrão.

Criando um Vampiro Ancião

Para aplicar o modelo vampiro ancião, escolha um humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Tendência: o eixo ético muda para Maligno.

Classe de Armadura: +5.

Resistências: adquire +4 em testes de Vontade contra expulsar/fascinar mortos-vivos, cura acelerada 10, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 15/adamante mágica e resistência a magia +4.

Ataques: adquire duas armas naturais de garra, que causam dano igual ao de uma adaga própria para seu tamanho.

Habilidades: For +8, Des +6, Int +2, Sab +2, Car +6. Sua Constituição vira um valor nulo.

Perícias: adquire um bônus de +8 nos testes de Furtividade, Iniciativa e Percepção.

Bênção da Noite: um vampiro ancião possui de 0 a 5 das habilidades a seguir (1d6-1, ou à escolha do mestre).

- **Alterar Forma:** como uma ação padrão, o vampiro ancião pode assumir a forma de um morcego ou lobo. Na forma alternativa, o vampiro ancião perde todas suas habilidades especiais. Ele pode permanecer na forma alternativa até o próximo alvorecer.

- **Dominação:** uma vez por rodada, como uma ação livre, o vampiro ancião pode olhar para uma pessoa a até 9m e esmagar sua vontade. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do vampiro ancião + mod. Car). Se falhar, é afetada pela magia *dominar pessoa*. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

- **Drenar Energia:** uma criatura atingida por uma arma natural do vampiro ancião sofre 2 níveis negativos. Cada nível negativo imposto concede ao vampiro ancião 5 PV temporários.

- **Filhos da Noite:** como uma ação completa, o vampiro ancião pode invocar 2d6 lobos ou 2d12 ratos gigantes. As criaturas chegam em 1d6 rodadas e obedecem ao vampiro ancião por 1 hora.

- **Patas de Aranha:** o vampiro ancião pode escalar superfícies como se estivesse permanentemente sob efeito da magia *patas de aranha*.

Cria: o vampiro ancião pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro ancião e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle do vampiro ancião que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Drenar Sangue: um vampiro ancião que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro ancião recupera 5 PV.

Imortalidade: caso seja reduzido a 0 ou menos PV, um vampiro ancião não é destruído. Em vez disso, assume uma forma incorpórea imune a dano e voa para seu caixão, onde recupera 1 PV dentro de uma hora (quando então sua cura acelerada volta a funcionar). Há apenas duas maneiras de destruir um vampiro ancião: trespassar seu coração com uma estaca de madeira e decepar sua cabeça enquanto ele estiver em seu caixão, ou através do sol — um vampiro ancião exposto à luz solar ficará enjoado e, na segunda rodada, será destruído.

ND: +4.

Verme Púrpura

ND 12

“Matem! Matem! Matem ou morram, desgraçados!”

— **Ghoellidus, sargento finntroll**

Esta criatura parece um verme comum, mas maior — muito maior! Seu corpo é coberto por placas do que parece uma armadura quitinosa púrpura, e sua boca é larga e cheia de presas grandes e pontiagudas. Quando a boca abre, parece capaz de engolir uma pessoa inteira...

Vermes púrpuras singram os subterrâneos de Arton em busca de comida, escavam como minhocas e consumindo grandes quantidades de terra e rocha. Seu interior — e também a armadura — pode conter pedras e metais preciosos, que a fera engoliu enquanto avançava seus túneis. São ameaça para todos os habitantes dos subterrâneos, temidos tanto por anões quanto por finntroll. Às vezes podem ser encontrados na superfície, atacando rebanhos e viajantes.

Vermes púrpuras possuem sentidos aguçados e podem perceber movimento a grandes distâncias. Escavam rápido na direção da presa escolhida, e explodem para fora do solo. Ao deixar o túnel, o verme púrpura enrola-se em uma espiral enorme; daí ataca com a mordida e com o ferrão venenoso na ponta da cauda, que muitas vezes passa despercebido pelos inimigos mais atentos à boca.

Monstro 16, Descomunal (comprido), Neutro
Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +18, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 224.

Resistências: Fort +17, Ref +8, Von +7.

Deslocamento: 9m, escavar 4,5m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +25 (3d6+20) ou mordida +23 (3d6+20) e ferrão +23 (2d6+20 mais veneno).

Habilidades: For 35, Des 6, Con 25, Int 1, Sab 8, Car 8.

Agarrar Aprimorado: se o verme púrpura acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +37).

Engolir: se o verme púrpura começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 3d6+20 pontos de dano de esmagamento, mais 1d8+8 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do verme púrpura (CA 17). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Empurrar Aprimorado: o verme púrpura recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar.

Golpe Avassalador: quando faz um ataque corpo-a-corpo, o verme púrpura pode sofrer uma penalidade de -4 na jogada de ataque. Se fizer isso e atingir o oponente, além de causar dano, o verme púrpura irá derrubar e arremessar a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

Veneno: ferimento, Fort CD 27, 2d6 de dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Vulto Noturno

"A noite não foi feita para vagar por aí."

— Antigo ditado artoniano

Vultos noturnos são mortos-vivos poderosos, compostos de partes iguais de escuridão e malícia. Alguns atribuem sua existência a Tenebra, enquanto outros apontam para Ragnar. Ou talvez sejam filhos da união dos dois deuses...

Habilidades Comuns

Todos os vultos noturnos possuem as seguintes habilidades.

- Imunidade a frio.

- **Aura Degradante (M):** um vulto noturno emana o efeito da magia *profanar* permanentemente. Qualquer uso de canalizar energia negativa a até 6m do vulto noturno causa 50% a mais de dano, e todos os mortos-vivos a até 6m do vulto noturno recebem +1 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência (as estatísticas do vulto noturno já incluem este bônus).

A aura degradante é suprimida se o vulto noturno entrar em uma área *santificada*, mas a presença do andarilho noturno também suprime a aura de *santificar*.

- **Aversão à Luz do Dia:** se o andarilho noturno for exposto a luz do sol (mas não a magia *luz do dia*), sofrerá -4 de penalidade em todas as jogadas e testes.

Andarilho Noturno

ND 16

"Gigantes de sombras? Não conhecia esta espécie..."

— Malghar Tut, clérigo de Tanna-Toh (desaparecido)

Andarilhos noturnos são horrores gigantes que assombram vivos e não-vivos, espreitando nas trevas. São mais comuns em ruínas, masmorras e outros locais abandonados, mas também podem ser encontrados em necrópoles dentro de cidades movimentadas.

Um andarilho noturno parece um humanoide gigante, com mais de seis metros de altura, mas com corpo composto de trevas. Sua pele é lisa e macia, e sem cabelos, pelos, ou qualquer característica física marcante.

Morto-Vivo 21, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +29, visão no escuro.

Classe de Armadura: 35.

Pontos de Vida: 231.

Resistências: Fort +11, Ref +13, Von +18, imunidade a frio, redução de dano 15/adamante mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +24 (2d6+24) ou 2 pancadas +22 (2d6+24).

Habilidades: For 38, Des 14, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +28, Furtividade +18, Identificar Magia +29, Intimidação +28, Intuição +29.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o andarilho noturno pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Invocar Morto-Vivo (M): uma vez por dia, como uma ação completa, o andarilho noturno pode invocar 1d6+6 sombras ou 1d4+1 sombras maiores.

Magias: 0 — *detectar magia*; 2º — *invisibilidade*; 3º — *escuridão profunda*, *velocidade*; 4º — *nuvem profana*; 5º — *cone glacial*, *viagem planar*; 6º — *dissipar magia maior*; 7º — *dedo da morte*. PM: 67. CD: 14 + nível da magia.

Olhar Maligno: uma criatura que veja o andarilho noturno deve fazer um teste de Vontade (CD 24). Se falhar, ficará paralisada por 1d8 rodadas. Se for bem-sucedida, ficará imune a esta habilidade por um dia.

Tesouro: padrão.

Rastejante Noturno

ND 18

"Acho que não são apenas vermezinhas gigantes ali embaixo..."

— Sarita Dedo-leve, halfling ladina

Este vulto parece um imenso verme gigante, coberto por uma armadura quitinosa negra como a escuridão. Sua mandíbula abre-se mais que o suficiente para engolir um humano de pé, e suas presas e garganta são igualmente sombrias, dando a impressão de que a vítima é sugada para dentro de um buraco negro...

Rastejantes noturnos escavam túneis, de onde podem aterrorizar comunidades inteiras. Apesar de sua aparência, são inteligentes e capazes de planos e táticas complexas.

Morto-Vivo 25, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +33, visão no escuro.

Classe de Armadura: 38.

Pontos de Vida: 275.

Resistências: Fort +13, Ref +13, Von +22, imunidade a frio, redução de dano 15/adamante mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m, escavar 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +29 (4d6+31, 19-20) ou mordida +27 (4d6+31, 19-20) e ferrão +27 (3d8+31, mais veneno, 19-20).

Habilidades: For 48, Des 10, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +33, Conhecimento (religião) +33, Diplomacia +33, Furtividade +16, Identificar Magia +33, Intimidação +32, Intuição +33.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o rastejante noturno pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Agarrar Aprimorado: se o rastejante noturno acertar um ataque de mordida, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +41).

Engolir: se o rastejante noturno começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 3d6+31 pontos de dano de esmagamento, mais 2 níveis negativos, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do rastejante noturno (CA 21). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 26) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Invocar Morto-Vivo (M): uma vez por dia, como uma ação completa, o rastejante noturno pode invocar 1d8+8 sombras ou 1d6+1 sombras maiores.

Magias: 0 — detectar magia; 3º — escuridão profunda, velocidade; 4º — nuvem profana; 5º — cone glacial, viagem planar; 6º — dissipar magia maior; 7º — dedo da morte; 9º — imobilizar monstro em massa. PM: 79. CD: 14 + nível da magia.

Veneno: ferimento; Fort CD 22, 2d6 de dano de Força (1d6 For).

Tesouro: padrão.

Voador Noturno

ND 14

"Puxa, aquele é o maior morcego que eu já vi..."

— Últimas palavras de William, mago de pouco talento

Um voador noturno parece um morcego incrivelmente grande, com mais de dez metros de envergadura e corpo composto de escuridão profunda. Normalmente, só podem ser detectados porque escondem as estrelas no céu. Infelizmente, quando uma vítima percebe que algo está errado, em geral já é tarde demais.

Morto-Vivo 17, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +25, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 153.

Resistências: Fort +9, Ref +13, Von +16, imunidade a frio, redução de dano 15/adamante mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 6m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (3d6+19 mais drenar energia e drenar magia, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 18, Con —, Int 16, Sab 20, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (religião) +23, Furtividade +16, Identificar Magia +23, Intuição +25.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o voador noturno pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Drenar Energia: uma criatura viva atingida pela mordida de um voador noturno sofre 1d4 níveis negativos. O voador noturno recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Drenar Magia: um conjurador atingido pela mordida do voador noturno perde 2d6 pontos de magia (se o conjurador memorizar magias, perde magias memorizadas à sua escolha até pagar os pontos de magia necessários). O voador noturno recebe o mesmo número de PM drenados.

Investida Aérea: um voador noturno causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Invocar Morto-Vivo (M): uma vez por dia, como uma ação completa, o voador noturno pode invocar 1d4+4 sombras ou 1d3+1 sombras maiores.

Magias: 0 — detectar magia; 2º — invisibilidade; 3º — escuridão profunda, velocidade; 4º — nuvem profana; 5º — cone glacial, viagem planar; 6º — dissipar magia maior. PM: 55. CD: 14 + nível da magia.

Tesouro: padrão.

Warg

ND 3

“Por Valkaria! Aqueles goblins estão montando wargs!”

— Um batedor da cidade-fortaleza de Khalifor para seu (agora falecido) companheiro

Wargs são quadrúpedes musculosos e de pele grossa, esparsamente coberta por tufo de pelos castanhos. Têm rosto largo, focinho achatado, olhos amarelos e mandíbulas grossas. Um warg típico tem 2m de comprimento e até 1m de altura na cernelha. Em média, pesam 300 kg.

Wargs vivem e caçam em matilha. São agressivos e impacientes, e embora prefiram atacar filhotes ou animais doentes, fracos ou indefesos, não hesitam em caçar humanoides. Wargs às vezes se associam com os goblinoides da Aliança Negra, servindo como guardiões e montarias.

Mais inteligentes que simples animais, wargs têm seu próprio idioma, e são capazes de aprender e falar valkar ou goblin.

Monstro 5, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +14, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d8+6).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 8.

Perícias: Sobrevivência +10.

Derrubar: se o warg acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +13).

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Tesouro: metade do padrão.

Wyvern

ND 6

“Com esse, eu posso — nem é um dragão de verdade!”

— Juryon Hansei, o Imortal (testando sua imortalidade)

Wyverns são criaturas reptilianas voadoras com cinco metros de comprimento. Possuem uma cauda longa, duas pernas como as de um dragão e asas parecidas com as de morcegos no lugar de braços. Sua cabeçorra tem dentes longos e afiados projetando-se para fora de sua mandíbula enorme.



Wyverns são primos distantes e degenerados dos dragões. Alguns falam dracônico, mas a maioria não consegue falar, e contenta-se em emitir rugidos e sibilos altos antes do ataque.

Além de serem estúpidos, wyverns têm outra diferença em relação a dragões verdadeiros — não possuem sopro. Entretanto, têm um ferrão na ponta da cauda, similar ao de um escorpião. O veneno de wyvern é um dos mais letais que existem.

Wyverns são extremamente agressivos, e atacam quase tudo que enxergam. A tática do wyvern é imobilizar seu inimigo com a mordida e então acertá-lo com o ferrão venenoso.

Monstro 7, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +4, imunidade a sono e paralisia.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (2d6+8) ou mordida +9 (1d8+8), ferrão +9 (1d6+8 mais veneno) e 2 garras +9 (1d8+8).

Habilidades: For 21, Des 12, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 9.

Agarrar Aprimorado: se o wyvern acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +15).

Veneno: ferimento, Fort CD 17, 2d6 de dano de Constituição (1d6 Con) por minuto durante 2 minutos.

Tesouro: padrão.

Zumbi (Modelo)

"Miooolooos..."

— Um zumbi muito eloquente

Zumbis são mortos-vivos menores. Normalmente são invocados por clérigos, feiticeiros e magos, mas também podem ter outras origens — como cemitérios amaldiçoados, pragas sobrenaturais ou vontade divina.

Fisicamente, um zumbi é um arremedo do que foi em vida — sua carne semidecomposta fede a podridão, e se usar vestimentas serão farrapos bastante puídos. É possível enxergar os vermes que ainda o consomem, assim como alguns ossos.

Individualmente fracos, os zumbis são normalmente encontrados em bandos montando guarda, erguidos como o exército de algum vilão, ou protegendo o local ou objeto amaldiçoado que os reanimou. Embora sejam lentos, não sentem dor, e pouca coisa pode impedi-los de seguir com sua missão — além da destruição total de seus corpos.

No geral, zumbis são criaturas estúpidas e sem mente. Possuem um apetite desesperado por carne viva: o único desejo de

um zumbi é o de devorar órgãos vivos — como o cérebro, fígado ou coração — de seres inteligentes. Por algum motivo, zumbis não devoram animais.

Assim como os esqueletos, a maioria dos zumbis não consegue falar — e aqueles que o fazem conseguem pouco mais que gemer ou gritar de forma assustadora e fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, nunca podem se passar por humanos ou outras raças, exceto à distância. Mas cadáveres mais novos que sejam animados como zumbis têm uma aparência mais ou menos normal (dependendo de como morreram, é claro), e podem se passar por seres vivos com menos problemas.

Zumbis lutam de forma desajeitada, porém brutal. Podem usar armas, caso lhes sejam fornecidas, ou caso portassem alguma quando morreram ou foram sepultados.

Humano Zumbi

ND 1/2

Morto-Vivo 2, Médio, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +3, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +2 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Gigante das Colinas Zumbi

ND 8

Morto-Vivo 24, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +12, Ref +10, Von +14, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +20 (2d8+21).

Ataques à Distância: rocha +10 (2d6+21).

Habilidades: For 29, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: nenhum.

Grifo Zumbi

ND 5

Morto-Vivo 14, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 98.

Resistências: Fort +7, Ref +10, Von +9, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 9m, voo 21m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +12 (2d6+13) ou mordida +8 (2d6+13) e 2 garras +8 (1d6+13).

Habilidades: For 22, Des 16, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Bote: se o grifo faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Tesouro: nenhum.

Resistências: adquire redução de dano 5/corte.

Deslocamento: diminui em 3m.

Ataques: adquire uma arma natural de pancada, que causa dano igual ao de uma clava própria para seu tamanho.

Habilidades: For +2, Des -2. Sua Constituição e Inteligência viram um valor nulo, sua Sabedoria vira 10 e seu Carisma vira 1.

Perícias: perde todas as perícias.

Talentos: perde todos os talentos, mas adquire Vitalidade.

Habilidades Especiais: perde todas as habilidades especiais relacionadas a processos orgânicos (como cura acelerada, engolir, faro, veneno...).

Tesouro: nenhum.

ND: igual a um terço do nível da criatura (arredondado para cima).

Hidra de Cinco Cabeças Zumbi ND 7

Morto-Vivo 20, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +12, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 5 mordidas +17 (1d10+19).

Habilidades: For 28, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Cortar Cabeças: com uma arma cortante, é possível atacar um pescoço da hidra para decepá-lo. Um pescoço tem a mesma CA do corpo e PV 20, e se for reduzido a PV 0 é decepado. Quando isso acontece, a hidra sofre 20 pontos de dano e perde um ataque de mordida. Uma hidra zumbi não tem capacidade de gerar novas cabeças.

Tesouro: nenhum.

Criando um Zumbi

Para aplicar o modelo zumbi, escolha um animal, humanoide ou monstro corpóreo e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Nível: perde todos os níveis provenientes de classe. Os níveis restantes são duplicados e passam a ser de morto-vivo (PV 6 por nível, bônus base de ataque +1/2 por nível).

Tendência: muda para Neutro.





Apêndice

Um Problema

Maligno

“As pessoas acham que a guerra é apenas entre luz e trevas, entre o bem e o mal. Por algum motivo, esquecem que existe conflito também entre aqueles que são bons — e, principalmente, entre aqueles que são maus.”

— Trecho de *Diabos e demônios de Arton, sua história, origem e conflito*

Arton é um mundo de problemas. Desde orcs e goblins até mortos-vivos, dragões e, é claro, a Tormenta.

Embora todas essas — e muitas outras — sejam ameaças consideráveis, existe ainda outro mal que espregueja Arton. Muitas vezes é deixado de lado pelos perigos mais presentes e constantes, mas jamais é esquecido. Tratam-se dos diabos e demônios.

Embora seus estratagemas não sejam tão urgentes quanto a Tormenta, nem tão presentes quanto a Aliança Negra, os diabos e demônios são uma ameaça real. Estão sempre lá, seduzindo e massacrando, corrompendo e destruindo. Alguns são apenas máquinas de matar; outros são tão poderosos quanto deuses menores, vivem aninhados no centro de grandes teias de intriga e manipulação, cercados por hordas de servos do mal.

Fazendo pactos por riqueza, recebendo sacrifícios em troca de promessas de poder ou invocados para causar pânico e destruição, diabos e demônios mantêm-se presentes em Arton. Foi assim no passado, é assim no presente e tudo indica que será assim no futuro.

Mas por que a divisão entre “diabos” e “demônios”? Eles não são a mesma coisa? O mal encarnado? Bem, sim e não.

Diabos e Demônios

“Diabos” e “demônios” são os nomes dados pelos mortais ignorantes de Arton a estas duas espécies. Eles chamam a si mesmos de rhayrachay e lacharel, respectivamente. E são mesmo duas espécies, bem diferentes entre si.

Para um artoniano comum, um rhayrachay não é muito diferente de um lacharel: ambos são criaturas extraplanares poderosas guiadas por uma vontade enorme de fazer o mal. São a maldade pura, em forma material.

Mas o que cada uma dessas duas raças entende por mal é bem diferente, mesmo que as sutilezas se percam para os seres de Arton. São diferentes valores, ideologias, conceitos. O que só torna o conflito entre as duas raças ainda mais ardente.

Os rhayrachay (diabos) são a encarnação do mal perverso, sedutor. Elaboram planos e intrigas que tentam e corrompem aos poucos. Agem com inteligência, manipulando as peças de seus jogos de poder com sagacidade. Valorizam a estratégia, o domínio, o controle. Não só pela força, mas pela perspicácia, lentamente deixando suas vítimas sem opção, até que se ajoelhem diante dos rhayrachay para entregarem-se a seu serviço.

Os lacharel (demônios) são criaturas de caos, de violência e destruição, trazendo ruína para todos em seu caminho. Dominam pela força, agindo por instinto e aleijando sem motivo. Representam o mal físico, agressivo, raivoso. É o mal que arrasa o bem, que mata e destrói sem motivo além do simples prazer.

Mas como surgiram estas duas raças?

Os Reinos dos Deuses

Quando o Nada e o Vazio se casaram, deram origem à Criação e, com ela, também a Arton e aos deuses do Panteão. Cada deus do Panteão recebeu um Reino próprio, onde é senhor absoluto.

Os Reinos dos Deuses refletem a personalidade e as características de seu dono. Dessa forma, Ordine, o Reino de Khalmyr, é ordeiro, correto, alinhado e metódico ao extremo — todas as árvores têm o mesmo número de folhas, que caem ao mesmo tempo na mesma época do ano, e flutuam na mesma espiral, atingindo o chão no mesmo instante... De novo, de novo e de novo, em um ciclo contínuo e perfeito. Já Werra, o Reino de Keenn, é um infundável campo de batalha, onde a guerra é constante — e seus habitantes vivem lutando, enfrentando-se e até mesmo reencenando batalhas passadas.

Apesar de serem habitados por almas dos mortais, os Reinos dos Deuses também contam com criaturas nativas, muitas até mesmo desconhecidas no Plano material. Essas criaturas apareceram aos poucos, surgindo dos mesmos conceitos e ideais que formaram cada Reino. São constituídas da mesma proto-matéria que deu origem aos deuses e seus Reinos, já carregada dos conceitos e virtudes de cada Reino e divindade.

Gestadas por ideais, conceitos e ideias, essas criaturas aos poucos tomaram forma e tentaram compreender o universo à sua volta e conceitos que lhes deram origem. Assim surgiram algumas das criaturas mais belas, bondosas e altruístas de toda a Criação, como anjos e celestiais.

Mas também foi assim que surgiram algumas das criaturas mais horrendas, maléficas e egoístas de toda a existência. O mal encarnado, o ódio em forma material: rhayrachay e lacharel.

Os lacharel se originam em reinos dos deuses de tendência Caótica e Maligna. Vêm de Planos como Werra (de Keenn), Chacina (de Megalokk) e Deathok (Ragnar). Já os rhayrachay, encarnando a tendência Leal e Maligna, só se originavam em um ponto de toda a Criação. Um reino que não existe mais, esquecido como sua divindade responsável: o Reino sem Nome, de Kallyadranoch, Deus dos Dragões.

Rhayrachay e Lacharel

Diabos e demônios representam duas facetas do mal. Os rhayrachay são a faceta ordeira, corruptora, enquanto os lacharel são a faceta caótica, destrutiva.

Mas representar o mal não é suficiente para tornar estas duas raças aliadas. Elas buscam propagar a sua própria ideia de mal, e não toleram nada que seja diferente. Por isso, lacharel e rhayrachay vivem em guerra. Uma guerra aparentemente infinita, e que já dura tanto quanto a própria Criação. Lacharel e rhayrachay buscam exterminar a outra espécie por inteiro, apagá-la da existência. Ninguém lembra como a guerra começou, mas isso já não interessa mais — o que importa é estar vivo quando ela terminar. Estar vivo e ser vencedor. Esta guerra é chamada de *o Expurgo*.

O Expurgo

Dizem que o Expurgo é o motivo pelo qual lacharel e rhayrachay ainda não tomaram Arton — consome tantos recursos e é tão intrincado e catastrófico que impede as duas raças de reunirem forças suficientes para invadir nosso mundo.

Esta guerra tem muitas frentes. Sua faceta mais básica e evidente transparece em grandes campos de batalha planares, onde diabos e demônios se enfrentam até a morte. Viajantes dimensionais azarados já se depararam com combates titânicos entre legiões igualmente malignas, lutando por algum artefato, território ou para destruir um oponente especialmente importante. Nesses casos, em geral os lacharel contam com superioridade numérica, enquanto os rhayrachay são individualmente mais poderosos.

Contudo, essa é a parte *menos* destrutiva do Expurgo. Muito mais perigosos são os jogos que diabos e demônios fazem para lutar indiretamente. Com suas capacidades de manipulação e trapaça, os rhayrachay muitas vezes conseguem enganar extraplanares Bondosos (até mesmo celestiais!) para que enfrentem os lacharel em batalhas que, na verdade, aumentam o poder dos diabos. Já os demônios podem atacar selvagemmente regiões de Planos da Lei para enfraquecer os rhayrachay, chacinando milhares de vítimas inocentes durante o processo. Artefatos planares que acabam em Arton são disputados por diabos e demônios, muitas vezes jogando mortais uns contra os outros. Almas imaculadas são alvo de competições entre tentadoras súcubos.

Assim, o Expurgo ocorre de muitas formas. Praticamente qualquer coisa pode estar envolvida no conflito entre diabos e demônios, mas uma medida importante de poder entre eles são almas mortais. Tanto lacharel quanto rhayrachay tomam almas de mortais para crescer em poder individual e para fortalecer sua própria raça (já que muitas vezes essas almas podem ser usadas como “bucha de canhão” em combates). Muitos grandes heróis já se viram em desgraça ante as manipulações dos diabos ou a selvageria contagiante dos demônios.

A Situação dos Diabos

Entretanto, o Expurgo chegou muito próximo de seu fim mais ou menos um milênio atrás. Nessa época, três deuses do Panteão conspiraram contra os outros e criaram algo que poderia ser a ruína de toda a Criação. Descobertos, enfrentaram os demais, foram derrotados e punidos. Eram Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch.

Valkaria foi presa na forma de uma estátua gigante na superfície de Arton. Tilliann foi transformado em um humano imortal e louco, com lembranças desconexas de seu crime e divindade. Já Kallyadranoch foi apagado da existência. Até seu nome foi esquecido, e ele passou a ser chamado apenas de “o Terceiro”. Nem mesmo os deuses lembravam-se.

Enquanto Valkaria manteve seu Reino e podia ainda recompensar seus sacerdotes com magia, o mesmo não aconteceu

com Tiliann, e muito menos com Kallyadranoch. Mas o Reino do Deus dos Dragões abrigava uma das duas raças expoentes do mal em Arann. O fim desse Reino quase foi o fim dessa raça.

Rhayrachay, lacharel e outras raças extraplanares só podem nascer em seus Planos nativos, e reaparecem em seu Reino de origem quando são destruídos em outros lugares. A única forma segura de acabar com uma destas criaturas para sempre é destruí-la em seu Reino de origem — ou impedir que tenham um Reino para onde voltar.

Assim, o fim do Reino sem Nome decretou também o fim de muitos rhayrachay engajados em combate. Para aqueles na frente de batalha, não havia um lugar para onde voltar e recuperar as forças. Para os que estavam no antigo Reino de Kallyadranoch, foi um momento caótico, onde tudo o que podiam fazer era fugir.

Os rhayrachay mudaram-se para Reinos de divindades de tendência Leal e Neutra, as únicas capazes de tolerar a existência desta espécie. Seus novos lares passaram a ser Sora, o Reino de Lin-Wu; Terápolis, o Reino de Tanna-Toh, e Kundali, o Reino de Tauron.

Devidamente assentados, os rhayrachay continuaram o Expurgo. Mas, sem seu Reino natal, jamais poderiam surgir novos diabos. Em menor número, os rhayrachay voltaram-se mais do que nunca para aquilo que sabem fazer melhor: intriga, sutileza e estratégia. Continuaram o Expurgo com tanta ou mais voracidade. Sua capacidade de manipulação é tal que até hoje conseguem esconder o fato de que não surgem novos diabos.

Já os lacharel, que a princípio não entenderam o que havia acontecido, lançaram-se contra os rhayrachay com toda sua força. Sua única estratégia é vencer pelos números, obliterando os diabos de vez. Eles hoje apenas desconfiam de que não surgem novos rhayrachay, mas ainda não conseguiram provar esta hipótese.

O fim do Reino sem Nome também teve outro efeito colateral — apesar de não haver novos rhayrachay, quando uma destas criaturas é destruída em qualquer lugar, simplesmente ressurge em algum outro Reino. Em outras palavras, os rhayrachay são imortais. Não nascem novos diabos, mas seu exército também nunca se enfraquece.

Com o retorno de Kallyadranoch ao Panteão, muitos diabos planejam para que haja também um retorno de seu Reino de origem. Este é apenas um de seus muitos objetivos atuais no Expurgo.

Os Comandantes

Tanto as hordas dos lacharel quando as legiões dos rhayrachay são unificadas. Do lado dos demônios, todos obedecem às ordens de Lamashtu, a Senhora do Genocídio, Rainha dos Massacres e Líder Suprema dos Lacharel. Já os diabos são comandados pelo General Abahddon, Senhor das Tropas do Fosso Profundo, Lorde da Corrupção e Líder Incontestável dos Rhayrachay.

Os títulos pomposos e as honrarias que as duas criaturas carregam junto a seus nomes são mais do que merecidas. Lamashtu é simplesmente a mais temida dentre todos os lacharel, poderosa o suficiente para forçar todos os outros a obedecer. Abahddon, por sua vez, é um estrategista tão brilhante e um manipulador tão eficaz que consegue manter todos os rhayrachay presos em sua teia de intrigas. Sozinho conseguiu impedir que os efeitos do fim do Reino sem Nome fossem ainda piores, mantendo o segredo de que não podem surgir novos diabos.

Existem muito outros lacharel e rhayrachay poderosos, líderes de seus próprios exércitos, mas Lamashtu e Abahddon são os líderes incontestáveis das duas espécies. A lacharel usa números e violência, enquanto o rhayrachay prima pela estratégia sutil e manipulação fina. Mais do que nunca, é impossível prever quando — e se — o Expurgo vai terminar.

Lamashtu

Senhora do Genocídio, Rainha dos Massacres, Líder Suprema dos Lacharel.

Esta marilith nascida em Werra é a mais feroz combatente entre os lacharel. Sua ferocidade em combate rendeu-lhe os títulos de Senhora do Genocídio e Rainha dos Massacres, entre outras alcunhas similares.

Diferente dos outros generais demoníacos, Lamashtu lidera suas tropas seguindo à frente delas, e não na retaguarda ou cercada de guardas. É uma das primeiras a “saudar” o inimigo com suas armas.

Em tempos de “paz”, Lamashtu costuma reunir-se com seus conselheiros para avaliar quais batalhas serão vantajosas e lucrativas, e onde e como travá-las. Mas existe o momento de planejar e momento de matar: quando o combate inicia, a Senhora do Genocídio é tomada pelo calor da batalha, e não segue nenhuma tática ou plano pré-estabelecido. Sua única “estratégia” é matar e destruir todos os inimigos que encontrar.

Alguns demônios espalham boatos de que Lamashtu seria uma amante de Keenn, e que o Senhor da Guerra nutre certa admiração pela fúria desta lacharel. Conta-se também que Lamashtu é uma participante regular nos torneios promovidos por Keenn em Werra, onde o vencedor seria considerado o novo Deus da Guerra.

Se Lamashtu possui um defeito que pode ser explorado, é sua vaidade e seu apego por joias. Ela adora ver-se como uma mulher de beleza extrema e exótica, sensual e provocante. Mas adulações e bajulações são perigosas, pois, se ela percebe motivos escondidos, seu humor muda instantaneamente — e a marilith pode facilmente assassinar o bajulador, para “ensinar-lhe uma lição”.

Lamashtu possui uma verdadeira fortuna em joias raras e únicas. Em mais de uma ocasião, levou suas tropas em batalhas apenas para se apropriar de um item mágico ou uma joia que ela havia desejado, e que pertencia ao “inimigo”. Mas, mesmo

em ocasiões como essas, a marilith não se torna uma criatura estúpida ou perde seu senso de preservação por causa de um elogio ou um presente. Ela continua sendo um inimigo imensamente inteligente e perigoso.

Raras são as vezes em que Lamashtu aparece em outra forma além da sua natural. Quando o faz, assume a aparência de uma elfa selvagem, muito forte e bonita, com cabelos e olhos azuis e vestindo pouca roupa.

Lamashtu:

marilith, Guerreira
10, CM; ND 27;
tamanho Grande,
desl. 12m; PV 493; CA 45
(-1 tamanho, +13 nível,
+6 Des, +11 natural, +1
Esquiva, +5 *anel de
proteção* +5); corpo-
-a-corpo: *cimitarra
afiada* +4 +43
(1d8+31, 15-20)
ou *cimitarra
afiada* +4 +41
(1d8+31,
15-20), *maça
profana* +3
+40 (2d6+30,
mais 2d6 contra
criaturas Bondosas),
*martelo de combate
trovejante* +3 +40
(2d6+30, x3, mais 2d10
de sônico em críticos),
tridente flamejante
+3 +40 (2d6+30
mais 1d6 de
fogo), *machado de batalha
elétrico* +3 +40 (2d6+30,
mais 1d6 de eletricidade,
x3), *mangual
congelante* +3 +40
(2d6+30 mais 1d6
de frio) e cauda
+37 (1d12+27);
hab. agarrar
aprimorado, cons-
trição, imunidade
a ácido e venenos,
invocar, magias, redução
de dano 10/Bondosa e ada-
mante, resistência a fogo 10 e frio
10, resistência a magia +4, visão da verdade,
visão no escuro; Fort +32, Ref +26, Von +26; For 39, Des 23,
Con 34, Int 22, Sab 18, Car 28.

Perícias & Talentos: Acrobacia +35, Atuação (dança) +38,
Diplomacia +38, Enganação +38, Furtividade +35, Identificar
Magia +35, Iniciativa +35, Intimidação +38, Intuição +33,
Percepção +33; Ataque em Movimento, Ataque Poderoso,
Ataques Múltiplos, Atraente, Combater com Duas Armas,
Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater
com Duas Armas Maior*, Duro de Ma-

tar, Esquiva, Iniciativa Aprimo-
rada, Mobilidade, Reflexos de
Combate, Saque Rápido, Se-
parar Aprimorado, Trespasar,
Trespasar Aprimorado, Vita-
lidade x2, Vontade de Ferro.

**Combinado às suas
características naturais,
o talento Combater
com Duas Armas
Maior permite que
Lamashtu ataque
com todos os seus braços
sem nenhuma penalidade.*

Agarrar Aprimorado: se
Lamashtu acerta um ataque
de cauda, pode fazer a mano-
bra agarrar como uma ação
livre (bônus +43).

Constrição: no início
de cada turno, Lamashtu
causa o dano de um
ataque de cauda (1d12+27)
em qualquer criatura
que esteja agarrando.
Além disso, a criatura
agarrada deve ser
bem-sucedida num
teste de Fortitu-
de (CD 37) ou
ficará inconsciente
enquanto continuar
agarrada e por 1d4
rodadas depois.

Invocar (M): Lamashtu
pode tentar invocar 1d10
carvarel, ou 1 jhumariel,
com 75% de chance de
sucesso. Usar esta habili-
dade é uma ação padrão, e ela
pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 1º — *arma mágica*; 2º
— *dissimular tendência, tendência em arma*; 4º
— *metamorfose*; 5º — *telecinesia, teletransporte*; 6º
— *barreira de lâminas*; 7º — *bola de fogo controlável*;
8º — *aura profana*. PM: 60. CD: 19 + nível da magia.

Visão da Verdade: lamashtu está permanentemente sob
efeito da magia *visão da verdade*.



Equipamento: Lamashtu usa uma arma diferente em cada um de seus seis braços. Essas armas costumam variar, pois ela gosta de colecionar armas de oponentes que derrota.

A única arma que arma Lamashtu sempre usa é uma *cimitarra afiada +4*, que muda de nome a cada combate. Lamashtu nunca usa uma arma com encantamento menor que +3.

Um típico conjunto de armas usado por ela está no bloco de estatísticas: *maça profana +3*, *martelo de combate trovejante +3*, *tridente flamejante +3*, *machado de batalha elétrico +3* e *mangual congelante +3*.

Lamashtu não costuma usar armaduras, mas possui itens de proteção, desde que sejam joias bonitas. Sabe-se que Lamashtu possui os seguintes itens: *um anel de proteção +5*, *um anel de refletir magias* e um par de *brincos da resistência +5* (que funcionam como um *manto da resistência +5*).

Como é uma criatura muito vaidosa, é bem possível que Lamashtu mude frequentemente de joias e itens mágicos. Para ela, o poder do item também o torna lindo.

Abahddon

Senhor das Tropas do Fosso Profundo e Líder Incontestável dos Rhayrachay.

Todos os planos seguidos e executados pelos rhayrachay foram criados e concebidos pela mente assustadoramente genial de Abahddon, o maior e mais poderoso entre os Lordes das Profundezas conhecidos.

Foi ele que conseguiu realizar o ritual que desligou sua raça de seu Plano moribundo, tornando possível sua sobrevivência em outros Planos. Alguns outros Lordes conseguiram realizar o mesmo ritual, mas apenas depois de jurar lealdade a Abahddon.

Foi graças a este general diabólico que os rhayrachay conseguiram escapar à destruição, e eles reconhecem este fato — sem qualquer gratidão, é claro, mas obedecendo às ordens de seu líder com um afincado que beira o fanatismo.

Abahddon aproveitou a destruição do seu Plano natal para eliminar seus concorrentes (deixando-os lá...) e roubar parte de seu poder, tornando-se as-

sim muito mais poderoso do que já era. De fato, não fosse sua constante batalha contra os lacharel, ele poderia muito bem começar uma campanha para conquistar um lugar no Panteão.

Este rhayrachay extremamente inteligente tece planos sobre planos. Nunca é apanhado de surpresa ou sem uma alternativa em que obtenha alguma vantagem. Suas tramas são tão complexas que apenas ele mesmo consegue entendê-las. Seus subordinados apenas seguem suas instruções, confiando que fazem a coisa certa.

Abahddon usa de todos os meios para alcançar seus objetivos. Nem sempre utiliza-se de força bruta ou ataques diretos: gosta de manipular, mentir, ludibriar e enganar outras pessoas e criaturas, para que realizem parte de seus planos. Se o alvo é uma criatura de bom coração, tanto melhor: um de seus grandes prazeres é ver o bem causar o mal inadvertidamente.

Além de sua forma normal — a aparência de um poderoso senhor das profundezas — Abahddon costuma usar a forma de um homem idoso vestido como um nobre, com voz rouca e



grave, geralmente muito atencioso e solícito, sempre sorridente. No entanto, ele obviamente possui uma coleção de infinitos outros disfarces.

General Abahddon: senhor das profundezas, Espírito 31, LM; ND 30; tamanho Grande, desl. 12m, voo 18m; PV 589; CA 52 (-1 tamanho, +15 nível, +4 Des, +15 natural, +9 armadura); corpo-a-corpo: *Kazidhaan* +52 (4d6+36, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, mais 2d6 contra criaturas Leais, 17-20) ou *Kazidhaan* +50 (4d6+36, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, mais 2d6 contra criaturas Leais, 17-20), mordida +45 (4d6+31 mais veneno) e cauda +45 (1d12+31); hab. agarrar aprimorado, aura de medo, constrição, imunidade a fogo e venenos, magias, invocar, redução de dano 15/Bondosa e adamantina, resistência a ácido 10 e eletricidade 10, resistência a magia +4, telepatia 30m, veneno, ver na escuridão; Fort +30, Ref +21, Von +28; For 42, Des 19, Con 37, Int 31, Sab 29, Car 31.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +44, Conhecimento (arcano) +44, Conhecimento (história) +44, Conhecimento (religião) +44, Cura +43, Diplomacia +44, Enganação +44, Identificar Magia +44, Iniciativa +38, Intimidação +44, Intuição +43, Obter Informação +44, Ofício (alquimia) +44, Percepção +43; Acelerar Magias, Ataques Múltiplos, Comandar, Conhecimento Mágico x2, Foco em Arma (cauda), Foco em Arma (espada grande), Foco em Arma (mordida), Foco em Magia (*chuva de meteoros*), Foco em Magia (*imobilizar monstro em massa*), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico x5, Vitalidade x2, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado: se Abahddon acerta um ataque de cauda, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +51).

Aura de Medo: um personagem que chegue a 9m de Abahddon deve fazer um teste de Vontade (CD 35). Se falhar, ficará assustado. Um personagem bem-sucedido fica imune a esta habilidade por um dia.

Constrição: no início de cada turno, Abahddon causa o dano de um ataque de cauda (1d12+31) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Invocar (M): Abahddon pode invocar 2 rhyrivel automaticamente. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 3º — *bola de fogo*; 4º — *invisibilidade maior*; 6º — *cura completa, dissipar magia maior*; 5º — *imagem persistente, viagem planar*; 7º — *blasfêmia, teletransporte maior*; 8º — *aura profana, criar mortos-vivos maior*; 9º — *chuva de meteoros* (CD 31), *desejo, imobilizar monstro em massa* (CD 31), *parar o tempo, portal, prender a alma*. PM: 83. CD: 20 + nível da magia.

Veneno: ferimento; Fort CD 38, 2d6 de dano de Constituição (1d6).

Equipamento: a espada de Abahddon, *Kazidhaan* ("Eliminadora", na língua dos diabos), é uma *espada grande afiada, ordeira e profana* +5, de tamanho Grande; Abahddon possui também uma *couça de mitral* +4.

E Szzaas?

Lacharel e rhayrachay são duas facetas do mal. Mas existe um terceiro ponto de vista: o mal Neutro.

O mal Neutro é o egoísmo. É o mal em sua forma mais pura. É o mal que não busca o caos nem o controle, mas tomar para si aquilo que é do outro — *tudo* que é do outro. Em Arton, o mal egoísta é ligado a Szzaas, o Deus das Serpentes, da Intriga e da Corrupção.

Entretanto, não surgem nem lacharel nem rhayrachay em Venomia, Reino de Szzaas. Rhayrachay podem aparecer lá caso sejam destruídos em outros Planos, e indivíduos de ambas as espécies até podem mudar-se para o Reino. Mas, de acordo com a lógica, deveria existir um terceiro tipo de criatura do mal para ocupar esse vácuo.

Talvez essas criaturas existam, mas não tomam parte do Expurgo — ou talvez não tomem lado, mas participam vendendo seus serviços ou de alguma outra forma. Ou, dizem os pessimistas, a atenção dos demônios do egoísmo está voltada única e exclusivamente para Arton...

Se a existência de lacharel e rhayrachay já é amedrontadora, o simples indício de que pode existir uma terceira raça completamente maligna consegue tornar as coisas ainda piores.

Nova Classe de Prestígio: Cultista do Mal

Um cultista reverencia deuses Malignos, ou mesmo demônios ou diabos, fazendo oferendas e sacrifícios para receber recompensas. Suas atividades normalmente são secretas, pois quaisquer atos capazes de agradar plenamente tais criaturas em geral são criminosos; quase sempre esses atos envolvem dor, sofrimento ou morte. Seja por parte do próprio cultista (através de autoflagelação), seja de vítimas inocentes.

É difícil identificar um cultista, pois a maior parte deles leva vidas duplas: durante o dia são conhecidos como aventureiros, nobres, comerciantes ou plebeus normais, mas à noite entoam cânticos macabros enquanto vestem mantos e capuzes. Do mais famoso herói ao mais rico aristocrata, passando pelo simpático taverneiro e pela gentil camponesa, qualquer um pode ser secretamente um adorador de forças malignas.

Cultistas podem agir sozinhos, realizando suas cerimônias profanas em pequenos altares, escondidos em suas próprias casas ou lugares secretos. No entanto, o mais comum é que se reúnam em cultos e seitas, organizadas hierarquicamente, onde um reverendo-mor comanda as cerimônias. Estas são realizadas longe de olhos curiosos, em clareiras nas florestas, grandes cavernas, masmorras profundas ou antigos templos em ruínas.

Não é necessário pertencer a esta classe de prestígio para fazer sacrifícios a uma entidade maligna; o cultista simplesmente tem maiores habilidades para encobrir suas atividades, atrair vítimas e realizar oferendas. Conforme explicado adian-

Cultista do Mal

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Falsa inocência, vida dupla +1
2º	+1	Mestre de cerimônia
3º	+1	Sedução, vida dupla +2
4º	+2	Servo do mal
5º	+2	Bênção das trevas, vida dupla +3

te, qualquer pessoa pode sacrificar vítimas por recompensas — embora essa atitude seja, com certeza, criminosa e maligna.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cultista do mal, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Blegar 8 graduações, treinado em Conhecimento (religioso).
- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas.
- **Tendência:** qualquer Maligna.

Características de Classe

Pontos de Vida: um cultista do mal recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

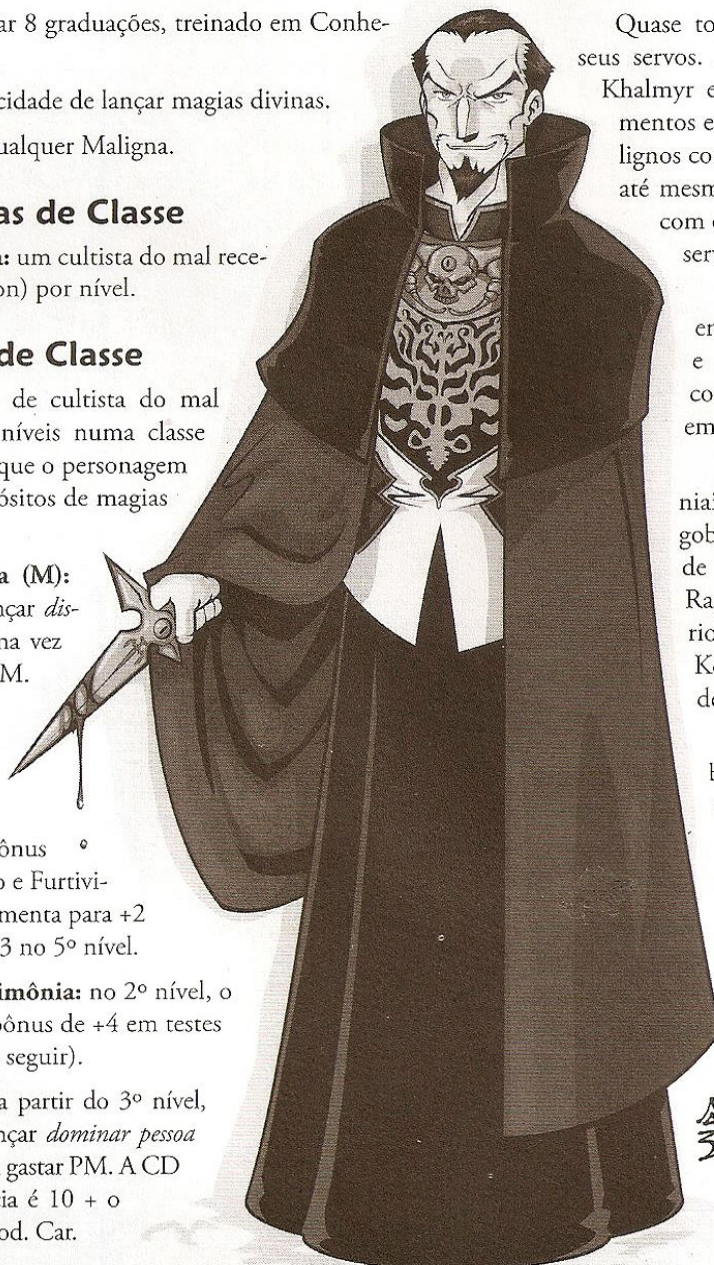
Magias: níveis de cultista do mal acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Falsa Inocência (M): um cultista pode lançar *dis-simular tendência* uma vez por dia, sem gastar PM.

Vida Dupla: a fim de ocultar melhor suas atividades, um cultista recebe um bônus de +1 em Enganação e Furtividade. Este bônus aumenta para +2 no 3º nível, e para +3 no 5º nível.

Mestre de Cerimônia: no 2º nível, o cultista recebe um bônus de +4 em testes de sacrifícios (veja a seguir).

Sedução (M): a partir do 3º nível, um cultista pode lançar *dominar pessoa* uma vez por dia, sem gastar PM. A CD do teste de resistência é 10 + o nível do cultista + mod. Car.



Servo do Mal: através de seu simples olhar ou aura, seres maléficos reconhecem o cultista como servo de um grande poder das trevas, mesmo sem saber exatamente qual. A partir do 4º nível, o cultista recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidação ao lidar com criaturas de tendência Maligna.

Bênção das Trevas: no 5º nível, uma vez por dia, o cultista pode invocar o nome de seu patrono Maligno (devendo fazê-lo em voz alta), o que lhe concede um bônus de +4 em sua próxima jogada de ataque ou teste de habilidade, perícia ou resistência.

Sacrifícios

Atenção: as regras a seguir são reservadas *apenas* para PdMs. Sacrificar uma criatura inteligente a um poder profano é um ato inquestionavelmente maligno, realizado apenas por criaturas de tendência Maligna.

Quase todos os deuses requerem sacrifícios de seus servos. Mas, enquanto aqueles como Azgher, Khalmyr e Thyatis exigem devoção, votos, juramentos e atos de nobreza e bondade, deuses Malignos como Keenn, Megalokk, Ragnar, Szzaas e até mesmo Tenebra não ficam satisfeitos apenas com o sofrimento voluntário de seus próprios servos. Eles demandam vítimas.

Um "sacrifício" é, portanto, um ritual envolvendo a morte de uma criatura viva e inteligente. Qualquer criatura vivente com Inteligência 3 ou mais é uma vítima em potencial.

Sacrifícios sempre devem ser cerimoniais, realizados em ritos. Um bando de goblinoides furiosos fazendo um banquete de carne humana certamente agradará a Ragnar, enquanto um guerreiro sanguinário pode degolar suas vítimas em honra a Keenn — mas tais mortes não são consideradas sacrifício.

Rituais de sacrifício devem ser elaborados com cuidado, em locais especialmente preparados, e seguindo procedimentos corretos para atrair a atenção da entidade escolhida. Em geral, cada rito será uma longa cerimônia com a presença de numerosos cultistas e um líder cerimonial — o celebrante —, envolvendo cânticos, preces, e culminando com o assassinato da(s) vítima(s). Estas são mantidas inconscientes ou aprisionadas de alguma forma (enjauladas, amarradas, algemadas...) durante a duração do ritual, em condições que variam conforme os desejos e preferência da entidade padroeira.

Uma vez consumado o sacrifício, o celebrante faz um teste de Conhecimento (religião). Condições variadas oferecem bônus nesse teste. Todas são cumulativas:

- O celebrante é um servo ou devoto da divindade celebrada: +1.
- Mais de 10 pessoas estão presentes à cerimônia: +1.
- Mais de 100 pessoas estão presentes à cerimônia: +1.
- A cerimônia dura pelo menos uma hora: +1.
- A cerimônia é conduzida em uma área sob efeito da magia *conspurar*: +1.
- A cerimônia é conduzida na presença de uma criatura ou monstro incomum, fortemente ligado à divindade celebrada (um vampiro para Tenebra, um homem-serpente para Szzaas...): +1 para cada 5 níveis da criatura.
- A vítima tem até 6 níveis: +1.
- A vítima tem entre 7 e 15 níveis: +2.
- A vítima tem 16 ou mais níveis: +3.
- A vítima é de tendência Bondosa: +1.
- A vítima aceita voluntariamente ser sacrificada (para salvar ou proteger alguém, cumprir uma promessa, agradar à divindade celebrada...): +2.
- A vítima foi torturada durante pelo menos 24 horas: +1.
- A vítima é um servo ou devoto de uma divindade rival (um paladino de Khalmyr sacrificado a Keenn; um clérigo de Azgher sacrificado a Tenebra): +2.
- A vítima pertence a uma raça ou classe odiada pela divindade celebrada (um elfo sacrificado a Ragnar; um humano sacrificado a Megalokk): +1.
- A vítima é um espírito nativo do Plano de origem de outra divindade: +2.

Recompensas

Uma cerimônia envolvendo mais de uma vítima não oferece bônus cumulativos por cada uma: o celebrante faz um teste separado para cada vítima, e fica com o melhor resultado.

O resultado do teste determina qual a recompensa oferecida pelas forças do mal. Note que a seguinte tabela contém apenas sugestões: deuses específicos podem oferecer recompensas diferentes, de acordo com suas áreas de influência.

10) Uma magia benéfica de 1º nível, arcana ou divina, é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *armadura arcana*, *compreender idiomas*, *escudo da fé*, *proteção contra o bem*, *santuário* e *suportar elementos*.

10) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro I*) serve ao celebrante por 24 horas.

15) Uma magia benéfica de 2º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *proteção contra flechas*, *resistência a elementos* e *ver o invisível*.

15) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro II*) serve ao celebrante por 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 1º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 3º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *círculo mágico contra o bem*, *dificultar detecção* e *deslocamento*.

20) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro III*) serve ao celebrante por 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 2º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 4º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *invisibilidade maior* e *pele rochosa*.

25) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro IV*) serve ao celebrante por 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 3º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 5º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *santuário particular* e *voo prolongado*.

30) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro V*) serve ao celebrante por 24 horas.

35) Uma magia benéfica de 4º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

35) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VI*) serve ao celebrante por 24 horas.

40) Uma magia benéfica de 5º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

40) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VII*) serve ao celebrante por 24 horas.

45) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VIII*) serve ao celebrante por 24 horas.

50) Um *desejo restrito* é concedido ao celebrante.

50) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada (como um vampiro para Tenebra, por exemplo). Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem.

55) O celebrante recebe um familiar, como se fosse um mago de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua um familiar, este recebe um bônus de +4 em um valor de habilidade.

55) Um *desejo* é concedido ao celebrante.

55) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada. Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem aprimorada.

60) Um talento adicional é concedido ao celebrante.

60) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada. Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem maior.

Lista de Criaturas por ND

Tentacute	0	Lívido (carniçal)	3	Bruxa do Mar (elfo-do-mar)	7	Elemental do Fogo Anciã	11
Falcão	1/3	Lobo-das-Cavernas	3	Caçador Invisível	7	Elemental da Luz Anciã	11
Goblin (goblinoide)	1/3	Monstro da Ferrugem	3	Dragão Branco Jovem	7	Elemental da Terra Anciã	11
Kobold	1/3	Objeto Animado Grande	3	Eiradaan (fada)	7	Mortalha (aparição)	11
Rato Gigante	1/3	Orc Xamá	3	Elemental da Água Enorme	7	Djinni Nobre (gênio)	12
Sprite (fada)	1/3	Selako	3	Elemental da Luz Enorme	7	Dragão Branco Adulto	12
Cascavel (cobra)	1/2	Soldado Mecânico	3	Elemental da Terra Enorme	7	Elemental das Trevas Anciã	12
Elfo-do-Mar	1/2	Sombra	3	Elemental do Ar Enorme	7	Inumano General	12
Esqueleto, humano	1/2	Warg	3	Elemental do Fogo Enorme	7	Reishid (lefeu)	12
Gnoll	1/2	Canceronte	4	Gigante das Colinas	7	Verme Púrpura	12
Hobgoblin (goblinoide)	1/2	Carvarel (demônio)	4	Golem de Carne	7	Dragão Azul Adulto	13
Objeto Animado Mínimo	1/2	Dragão Vermelho Filhote	4	Guerreiro da Luz	7	Dragão Marinho Adulto	13
Orc	1/2	Driade (fada)	4	Hidra de Duas Cabeças	7	Dragão Verde Adulto	13
Pônei de Montaria	1/2	Duplo	4	Medusa	7	Gigante Bicéfalo	13
Troglodita	1/2	Elemental das Trevas Médio	4	Objeto Animado		Golem de Ferro	13
Zumbi, humano	1/2	Esqueleto, urso-das-cavernas	4	Descomunal	7	Hidra de Dez Cabeças	13
Bugbear (goblinoide)	1	Gárgula	4	Pudim Negro	7	Dragão Negro Adulto	14
Cão de Guarda	1	Grifo	4	Rei dos Túneis (troglodita)	7	Margharon (diabo)	14
Carniçal	1	Otyugh	4	Rhayrivel (diabo)	7	Voador Noturno	
Cavalo de Montaria	1	Uktril (lefeu)	4	Súcubo (demônio)	7	(vulto noturno)	14
Centauro	1	Unicórnio	4	Zumbi, hidra	7	Senhor das Múrias	
Elemental do Ar Pequeno	1	Urso	4	Centauro Chefe	8	(múmia)	15
Elemental do Fogo Pequeno	1	Aparição	5	Dragão Azul Jovem	8	Thuwarokk (lefeu)	15
Elemental da Luz Pequeno	1	Basílico	5	Dragão Marinho Jovem	8	Andarilho Noturno	
Golfinho	1	Centauro Xamá	5	Dragão Negro Jovem	8	(vulto noturno)	16
Lobo	1	Cobra-Rei (cobra)	5	Dragão Verde Jovem	8	Dragão Vermelho Adulto	16
Nagah	1	Corcel das Trevas	5	Efreeti (gênio)	8	Dragão Branco Venerável	17
Objeto Animado Pequeno	1	Dao (gênio)	5	Elemental das Trevas Enorme	8	Lich, humano mago	17
Pônei de Guerra	1	Djinni (gênio)	5	Ente	8	Marilith (demônio)	17
Aranha Gigante	2	Gnoll Líder de Alcateia	5	Gigante da Pedra	8	Dragão Marinho Venerável	18
Cavalo de Guerra	2	Limo Sangrento	5	Gnoll Caçador de Cabeças	8	Dragão Verde Venerável	18
Cavalo de Namalkah	2	Múmia	5	Marid (gênio)	8	Rastejante Noturno	
Crocodilo	2	Nagah Guardiã	5	Nagah Cultista	8	(vulto noturno)	18
Diabrete (diabo)	2	Objeto Animado Enorme	5	Sombra Maior	8	Dragão Azul Venerável	19
Dragão Branco Filhote	2	Ogro Capanga	5	Sprite Encantadora (fada)	8	Kraken	19
Esqueleto, ogro	2	Orc Chefe	5	Urso-das-Cavernas	8	Balor (demônio)	20
Jiboia (cobra)	2	Sucuri (cobra)	5	Veridak (lefeu)	8	Dragão Negro Venerável	20
Kobold Chefe	2	Tigre-de-Hyinn	5	Zumbi, gigante das colinas	8	Vampiro Anciã,	
Naja (cobra)	2	Troll	5	Cão de Guerra do Inferno	9	humano mago	21
Objeto Animado Médio	2	Urso-Coruja	5	Centopeia-Dragão	9	Dragão Branco Anciã	22
Ogro	2	Vampiro, lobo-das-cavernas	5	Gigante do Gelo	9	Dragão Vermelho Venerável	22
Orc Negro	2	Zumbi, grifo	5	Hurobakk (lefeu)	9	Dragão Marinho Anciã	23
Sátiro (fada)	2	Ameba Gigante	6	Asura (gênio)	10	Dragão Verde Anciã	24
Trobo	2	Aucharai (demônio)	6	Couatl da Luz	10	Dragão Azul Anciã	25
Troglodita Saqueador	2	Carrasco de Lena	6	Couatl das Trevas	10	Dragão Negro Anciã	26
Cão do Inferno	3	Geraktril (lefeu)	6	Div (gênio)	10	Dragão Vermelho Anciã	28
Dragão Azul Filhote	3	Homem-Vegetal	6	Dragão Vermelho Jovem	10	Tarrasque	31
Dragão Marinho Filhote	3	Incubador	6	Gigante do Fogo	10		
Dragão Negro Filhote	3	Inumano	6	Hidra de Cinco Cabeças	10		
Dragão Verde Filhote	3	Kobold Filho do Dragão	6	Jhumariel (demônio)	10		
Elemental da Água Médio	3	Lâmia	6	Objeto Animado Colossal	10		
Elemental da Terra Médio	3	Manticora	6	Golem de Pedra	11		
Esqueleto, wyvern	3	Tendrículo	6	Elemental da Água Anciã	11		
Leão	3	Vampiro, humano guerreiro	6	Elemental do Ar Anciã	11		
		Wyven	6				

Lista de Criaturas por Tipo

Animal

Aranha Gigante
Canceronte
Cão de Guarda
Cavalo de Guerra
Cavalo de Montaria
Cobra, Cascavel
Cobra, Jiboia
Cobra, Naja
Cobra, Sucuri
Cobra-Rei
Crocodilo
Falcão
Golfinho
Leão
Lobo
Lobo-das-Cavernas
Pônei de Guerra
Pônei de Montaria
Raço Gigante
Selako
Tentacule
Trobo
Urso
Urso-Coruja
Urso-das-Cavernas

Construto

Gárgula
Golem
Objeto Animado
Guerreiro da Luz
Soldado Mecânico

Espírito

Caçador Invisível
Cão do Inferno
Corcel das Trevas
Couatl
Demônio
Diabo
Elemental
Fada
Gênio

Humanoide

Centauro
Duplo
Elfo-do-Mar
Gigante
Gnoll
Goblinoide

Kobold
Nagah
Ogro
Orc
Trogdita

Monstro

Ameba Gigante
Basilisco
Carrasco de Lena
Centopeia-Dragão
Dragão
Ente
Grifo
Hidra
Homem-Vegetal
Incubador
Kraken
Lâmia
Lefeu
Limo Sangrento
Mantícora
Medusa
Monstro da Ferrugem
Otyugh

Pudim Negro
Tarrasque
Tendrículo
Tigre-de-Hynninn
Troll
Unicórnio
Verme Púrpura
Warg
Wyven

Morto-Vivo

Aparição
Carniçal
Esqueleto
Inumano
Inumano General
Lich
Múmia
Senhor das Múmias
Sombra
Sombra Maior
Vampiro
Vampiro Ancião
Vulto Noturno
Zumbi

Encontros Aleatórios

Como todo mundo que já jogou um RPG de videogame sabe, um encontro aleatório acontece quando os personagens estão viajando ou explorando uma região e, subitamente, são atacados por um ou mais monstros, sem razão aparente.

Para usar encontros aleatórios, escolha uma ou mais condições da lista abaixo que irão causar um *teste de encontro*. Um teste de encontro é 1d20 + 1 para cada teste cumulativo sem sucesso, e tem CD 20. Se for bem-sucedido, um encontro acontece. Role 1d% na tabela correspondente ao ambiente em que os PJs estão para determinar o que eles encontram (ou melhor, pelo que eles são encontrados).

Tempo: a condição mais básica. Faça um teste a cada hora ou dia, de acordo com a situação do jogo. Por exemplo, se os aventureiros estiverem explorando uma ruína, faça um teste por hora. Por outro lado, se estiverem numa viagem de uma semana de uma cidade a outra, faça um teste por dia. Se você não quiser controlar o tempo do jogo, faça o teste sempre que os heróis fizerem algo que leva muito tempo, como escolher 20 num teste de perícia ou ficar um dia acampados para recuperar pontos de vida e magia.

Barulho: faça um teste sempre que os personagens fizerem algo barulhento ou que, de alguma outra forma, chame

a atenção. Por exemplo, se o ladino do grupo não conseguir arrombar uma porta trancada, e o bárbaro resolver derrubá-la com seu machado, isso gera um teste de encontro.

Área Específica: faça um teste sempre que os PJs passarem por uma área específica, determinada com antecedência por você. Normalmente, será um lugar importante ou muito movimentado, como um corredor que leva ao quarto do rei, em um castelo, ou uma clareira no centro de um bosque. Provavelmente será uma área pela qual os aventureiros *deverão* passar para cumprir sua missão. Por outro lado, se os heróis tiverem uma ideia que permita que circundem esse lugar, melhor para eles.

Encontros aleatórios podem facilitar a vida do mestre, fazendo com que ele não precise se preocupar com todas as partes da história. Imagine uma aventura na qual os personagens devem entrar em uma caverna para recuperar um martelo mágico roubado por um dragão negro. O mestre decide que, na última sala, o dragão estará esperando pelos PJs. Mas e quanto ao resto da caverna? Se os aventureiros ficarem muito tempo perambulando pelos túneis, podem topar com outras criaturas. Claro, o mestre pode definir com antecedência *cada* habitante de *cada* sala. Mas, se não quiser ter todo esse trabalho, pode usar encontros aleatórios.

Encontros aleatórios também podem ser usados se a aventura estiver muito parada. Nesse caso, um combate pode fazer os jogadores acordarem, e trazer o jogo de volta a um ritmo bom. Por fim, encontros aleatórios podem ser usados por sua imprevisibilidade. Mesmo que o mestre tenha definido a história, pode ser divertido usar um elemento fora de seu controle.

Uma maneira especialmente divertida de usar encontros aleatórios é criar um “mini-jogo” no qual as ações dos heróis tenham relação com os encontros aleatórios.

Por exemplo, os personagens devem atravessar uma floresta fechada. Fazer isso exige três sucessos em testes de Sobrevivência, sendo que cada teste representa uma hora de viagem. Normalmente, esse desafio seria uma simples questão de fazer testes até acumular os três sucessos necessários. Mas, se você fi-

zer um teste de encontro a cada hora, cada teste de Sobrevivência que falhar traz o risco de um encontro aleatório, deixando toda a cena mais emocionante. Você pode usar uma mecânica similar para outras situações, apenas substituindo o teste necessário, como escalar uma montanha (testes de Atletismo) ou se infiltrar em uma fortaleza inimiga (testes de Furtividade).

Por outro lado, tome cuidado para não exagerar no uso de encontros aleatórios. Isso pode fazer com que sua aventura se resuma a uma mera sequência de combates sem nenhuma relação com a história. Além disso, embora encontros aleatórios possam acelerar o ritmo da aventura, também podem ter o efeito contrário: se os PJs estiverem prestes a descobrir o grande mistério da campanha, ficarão impacientes caso tenham que resolver um encontro aleatório antes.

Encontros Subterrâneos

d%	Encontro	NE Médio
01-04	2d6 ratos gigantes	1
05-06	1d4 esqueletos, humanos	1
07-11	1d6+3 kobolds	1
12-16	1d4+1 trogloditas	2
17-21	1d3+1 carniçais	2
22-23	1 aranha gigante	2
24-27	1 monstro da ferrugem	3
28-32	1 sombra	3
33-36	1 cão do inferno	3
37-41	1 elemental das trevas médio	4
42-46	1d6+3 kobolds mais 1 kobold chefe	4
47-51	1 otyugh	4
52-55	1 aparição	5
56-59	1 troll	5
60-63	1d4 carvarel (demônio)	6
64-66	1d8+1 orcs mais 1 orc chefe	6
67-70	1 pudim negro	7
71-73	1 sombra maior	8
74-76	2 elementais da terra Enormes	9
77-80	1d4+1 sombras mais 1 sombra maior	10
81-82	1 mortalha (aparição)	11
83-85	1 verme púrpura	12
86-88	1d6+1 cães de guerra do inferno	13
89-90	1 dragão negro adulto	14
91-93	1d3 golens de ferro	15
94-95	1 marilith (demônio)	17
96-98	1 rastejante noturno	18
99-100	1 balor (demônio)	20

Encontros na Floresta

d%	Encontro	NE Médio
01-05	1 cascavel (cobra)	1/2
06-07	1 bugbear	1
08-10	1d4+1 goblins	1
11-15	1 sátiro	2
16-20	1d4+1 centauros	2
21-23	1 jiboia	2
24-26	1d6+1 lobos	3
27-28	1 elemental da terra Médio	3
29-30	1 dragão verde filhote	3
31-33	1 dríade	4
34-38	1d4+1 aranhas gigantes	4
39-43	1 urso	4
44-45	1d6+1 lobos mais 1 lobo-das-cavernas	5
46-50	1 sucuri	5
51-54	1 basilisco	5
55-58	1 tendrículo	6
59-63	1d3 unicórnios	6
64-67	2 ursos-coruja	7
68-71	2 cobras-rei	7
72-74	1 urso-das-cavernas	8
75-78	1d6+1 centauros mais 1 centauro chefe	9
79-82	1d6+1 homens-vegetais	10
83-85	1 elemental da terra ancião	11
86-89	1d6+1 entes	12
90-92	1 dragão verde adulto	13
93-95	1 gigante bicéfalo	13
96-98	1 andarilho noturno (vulto noturno)	16
99-100	1 dragão verde venerável	18

Encontros na Montanha

d%	Encontro	NE Médio
01-05	1d6+3 kobolds	1
06-08	1 elemental do ar Pequeno	1
09-13	1d4+1 orcs	1
14-18	1 ogro	2
19-23	1 troglodita saqueador	2
24-26	1 esqueleto, wyvern	3
27-31	1 orc xamá	3
32-36	1 grifo	4
37-38	1 dragão vermelho filhote	4
39-43	1d6+1 orcs mais 1d3 orcs negros	5
44-48	1 urso-coruja	5
49-52	1 mantícora	6
53-55	elemental do ar Enorme	7
56-57	2 wyverns	8
58-60	1 centopeia-dragão	9
61-64	2 ursos-das-cavernas	10
65-68	elemental do ar ancião	11
69-73	1d6+1 gigantes da pedra	12
74-76	1 gigante bicéfalo	13
77-81	2 elementais do fogo ancião	13
82-85	1d6+1 gigantes do fogo	14
86-87	1 dragão vermelho adulto	16
88-92	2 voadores noturnos (vulto noturno)	16
93-97	1 rastejante noturno (vulto noturno)	18
98-99	1 balor	20
100	1 dragão vermelho venerável	22

Criando Suas Tabelas

Obviamente, você pode criar suas próprias tabelas de encontros aleatórios. Fazer isso permite que você personalize tabelas de acordo com a região. Por exemplo, você pode criar uma tabela específica para as Montanhas Uivantes, misturando criaturas das tabelas de montanha e tundra, além de outras de sua escolha. Você também pode adicionar outros elementos, como armadilhas e perigos naturais (uma avalanche na montanha, uma tempestade de areia no deserto, etc.). Por fim, você pode personalizar as tabelas de acordo com o nível de encontro (veja a caixa ao lado), evitando que os personagens percam tempo com encontros muito fáceis, ou sejam dizimados por encontros muito difíceis — embora, é claro, essa seja uma das graças de usar tabelas aleatórias!

Encontros no Pântano

d%	Encontro	NE Médio
01-06	1d4 zumbis, humanos	1
07-11	1 crocodilo	2
12-17	1 jiboia	2
18-21	1 lívido (carniçal)	3
22-27	1 elemental das trevas Médio	4
28-30	1 otyugh	4
31-36	1 basilisco	5
37-41	1 sucuri	5
42-46	1 tendrículo	6
47-49	1 pudim negro	7
50-54	2 incubadores	8
55-57	1 dragão negro jovem	8
58-63	1d6+1 sombras mais 1 sombra maior	9
64-67	1 div (gênio)	10
68-73	1 hidra de cinco cabeças	10
74-77	4 nagh guardiães mais 1 nagh cultista	10
78-83	1 hidra de dez cabeças	13
84-89	2 mortalhas	13
90-96	1 andarilho noturno	16
97-98	1 lich, humano mago	17
99-100	1 dragão negro venerável	20

Nível de Encontro

O nível de encontro (NE) mede a dificuldade de um encontro, da mesma forma que o nível de desafio mede a dificuldade de uma criatura. Para encontros com uma criatura, o NE é igual ao ND da criatura. Para encontros com mais de uma criatura, você terá que fazer alguns cálculos. Via de regra, cada vez que você duplica a quantidade de criaturas, o NE aumenta em +2. Por exemplo, um encontro com um wyvern (ND 6) tem NE 6. Um encontro com dois wyverns tem NE 8, e um encontro com quatro, NE 10. Entretanto, quantidades muito grandes de criaturas não aumentam o NE necessariamente. Se um grupo é capaz de dizimar 30 kobolds sem esforço, provavelmente lidará com 100 com a mesma facilidade. Para criaturas diferentes, use a média. Por exemplo, um encontro com um chefe orc (ND 5) e uma súcubo (ND 7) teria NE 8 (a média entre ND 5 e 7 é 6; duas criaturas de ND 6 = NE 8).

Note que o NE serve apenas para determinar se um encontro será equilibrado para o grupo. Para propósitos de calcular XP, use o ND de cada criatura.

Encontros na Planície

d%	Encontro	NE Médio
01-08	1d4+1 gnolls	1
09-14	1 centauro	1
15-21	2 elementais do ar Pequenos	2
22-26	1d4+1 lobos	3
27-34	1 grifo	4
35-38	1 cobra-rei	5
39-45	1d4+1 wargs	5
46-48	1 inumano	6
49-56	1d6+3 gnolls mais 1 gnoll líder	6
57-61	1d4+1 grifos	6
62-68	1 gnoll caçador de cabeças	8
69-74	1d4+1 wyverns	8
75-76	1d6+1 centauros mais 1 centauro chefe	9
77-84	1d6+1 vampiros, lobos-das-cavernas	9
85-88	1 verme púrpura	12
89-95	1 gigante bicéfalo	13
96-98	1d8+1 inumanos mais 1 inumano general	14
99-100	1 andarilho noturno (vulto noturno)	16

Encontros no Deserto

d%	Encontro	NE Médio
01-07	1 elemental do fogo Pequeno	1
08-15	1 carniçal	1
16-21	1d4+1 nagahs	2
22-26	1 cão do inferno	3
27-30	1 dragão azul filhote	3
31-33	1 djinni	5
34-35	1 cobra-rei	5
36-43	1d4+1 leões	5
44-50	elemental do fogo Enorme	7
51-58	1 efreeti (gênio)	8
59-65	1d6+3 múmias	9
66-71	4 nagah guardiães mais 1 nagah cultista	10
72-76	1 couatl da luz	10
77-84	1 couatl das trevas	10
85-91	1 djinni nobre (gênio)	12
92-97	1d6+1 gigantes do fogo	14
98-99	1 senhor das múmias	15
100	1 dragão azul venerável	19

Encontros na Tundra

d%	Encontro	NE Médio
01-07	1 elemental do ar Pequeno	1
08-12	1 dragão branco filhote	2
13-21	1 lívido	3
22-26	1 lobo-das-cavernas	3
27-34	1 sombra	3
35-40	1 aparição	5
41-47	1 vampiro, lobo-das-cavernas	5
48-52	1 dragão branco jovem	7
53-56	1 caçador invisível	7
57-59	1 sombra maior	8
60-67	1 gigante do gelo	9
68-71	1 elemental do ar ancião	11
72-78	2 centopeias-dragão	11
79-81	1 dragão branco adulto	12
82-83	1d6+1 gigantes do gelo	13
84-91	1d3+1 mortalhas (aparição)	13
92-98	1 voador noturno	14
99-100	1 dragão branco venerável	17

Encontros Aquáticos

d%	Encontro	NE Médio
01-09	1d4+1 elfos-do-mar	1
10-14	1 lacedon (carniçal)	1
15-22	1d4+1 golfinhos	2
23-25	1 dragão marinho filhote	3
26-32	1 elemental da água Médio	3
33-40	1 selako	3
41-45	1d4+1 lacedon (carniçal)	3
46-52	1 canceronte	4
53-57	1d4+1 selakos	5
58-60	1 ameba gigante	6
61-68	1 elemental da água Enorme	7
69-72	1 bruxa-do-mar (elfo-do-mar)	7
73-79	1d6+3 elfos-do-mar mais 1 bruxa-do-mar	7
80-86	1 elemental da água ancião	11
87-88	1 dragão marinho adulto	13
89-96	1d4+1 mortalhas (aparição)	13
97-98	1 dragão marinho venerável	18
99-100	1 kraken	19

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.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Um manual de monstros!

Dragões, orcs, lefeu, demônios e zumbis! Arton é um mundo de problemas, e há perigo em todos os cantos — das terras áridas do Deserto da Perdição, onde espreitam os gênios e múmias, às profundezas dos mares, que escondem selakos e krakens. Em florestas ou montanhas, cidades ou masmorras, alguma fera sempre está prestes a atacar os heróis.

O BESTIÁRIO DE ARTON é um catálogo com centenas de adversários monstruosos de todos os tipos. Dos míseros kobolds ao apavorante Tarrasque, existem ameaças para aventureiros de todos os níveis.

Este livro contém:

- Criaturas de todos os tipos e níveis de desafio, com estatísticas completas, prontas para jogo!
- Descrições de aparência, táticas de combate e curiosidades de todas as criaturas.
- Novas raças para personagens jogadores, como centauros, nagahs, sprites, elfos-do-mar e até mesmo orcs e gnolls!
- Um apêndice descrevendo os demônios e diabos de Arton, seus líderes, suas estratégias e sua guerra sem fim.
- Tabelas de encontros aleatórios para todos os tipos de regiões.

Incontáveis monstruosidades aguardam os heróis! O perigo é garantido — a sobrevivência não.

