

RPG D&D



Livro de Criaturas





Créditos

Autores

Airton França Diniz Junior, Alan Emmanuel Oliveira dos Santos, Alanioly Aménos, Alessandro Carvalho, Alex Menezes Ladeirasego, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Aluisio Pereira da Silva Filho, André Alevato, Andre Luis Tomaz Dionisio, Bruno José Ferreira de Souza Peixoto, Bruno Pereira da Silva, Caio Mizerkowski, Cláudio Senos Pache de Faria, Daniel Noronha, Elton Torres, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Nascimento Reis da Costa, Guilherme Damasceno, José Jorge Osório da Silva Junior, Jose Rotondaro, Luiz Felipe Barbosa, Marcelo Mello Benzi, Marcelo Rodrigues, Marco Tulio Waihrich, Max Sovat, Nelson Rodrigues, Renato Cardoso, Roberto de Macedo Soares Leite, Samuel Oliveira de Azevedo, Stefano Guimarães Giusini, Wévison Guimarães dos Santos Genuino, Wilson Renato Gonçalves Neves.

Capa

Tiago Costa Nepomuceno

Ilustrações Internas

Alisson Borges da Costa, Carlos Martins, Daniel Noronha, Domênico, Ego Virtualis, Eliane Bettocchi Godinho (Lilith), Hebert Vieira Simplicio Junior, Helder Paiva, Jorge Paiva (Kenku), José Rotondaro, Marlon Vallieri, Narciso Silva, Patricia Carvalhido de Souza (Patty), Sergio Artigas, Tiago Costa Nepomuceno, Thais Quintela de Linhares, Valdez Oliveira, Vinicius Dinofre Dada, Weliton Matos e Ygor Moraes,

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Stefano Guimarães Giusini, Artur Oliveira, Carlos Aguiar, Wilson Renato Gonçalves Neves, Fábio Carvalho Magalhães, José Jorge Osório da Silva Junior, Junior Machado

Revisão

Bruno Leal, Paulo Henrique Silva Câmara, Wilson Renato Gonçalves Neves, Marcelo Rodrigues, Fábio Carvalho Magalhães, José Jorge Osório da Silva Junior, Junior Machado

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 1412/2019 e disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;

Criar obras derivadas.



Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compatilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
 2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
 5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
 6. Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-NãoComercial-CompatilhaIgual 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Sumário

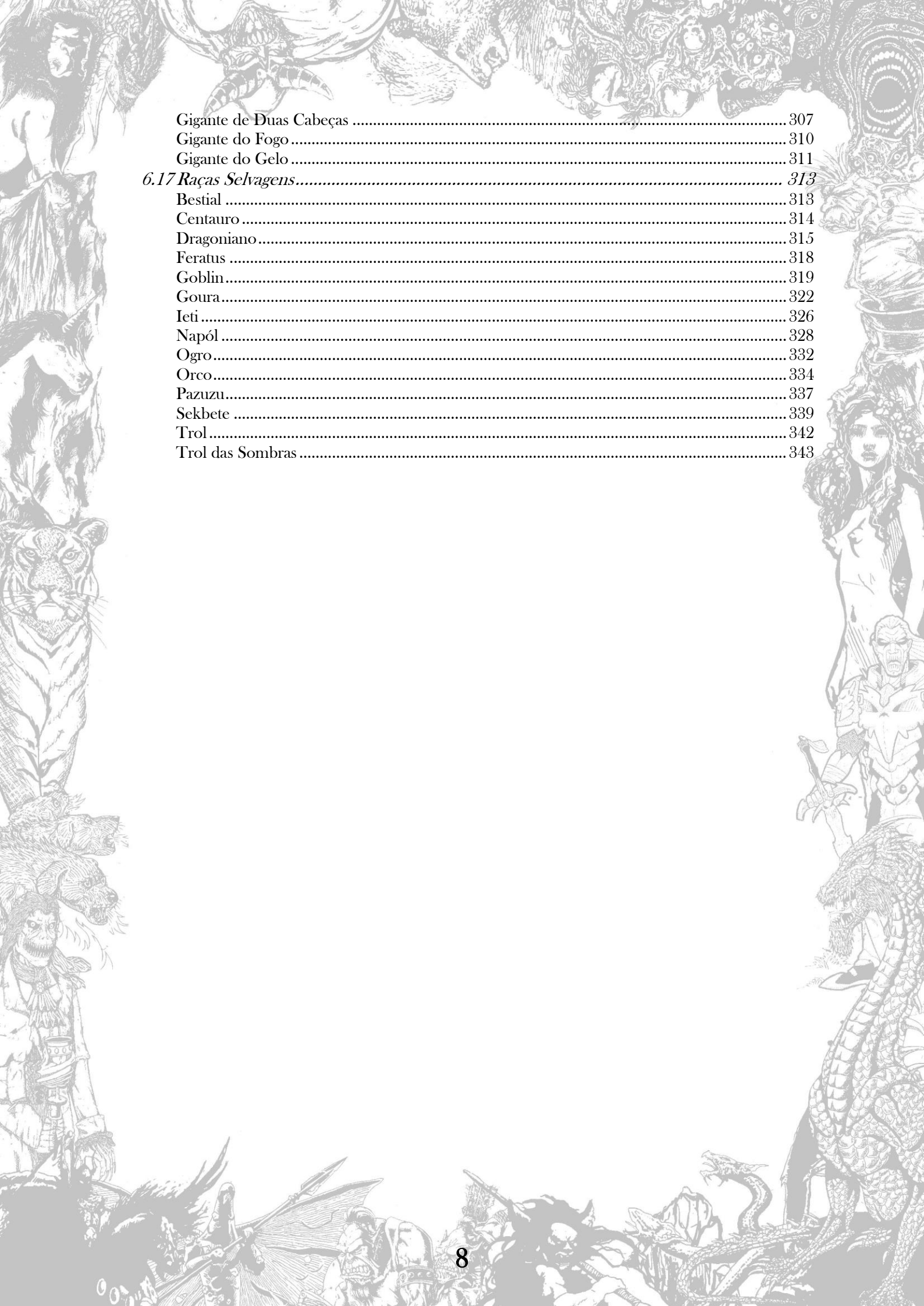
1	Introdução.....	16
1.1	<i>Novidades desta versão de Livro de Criaturas.....</i>	<i>16</i>
1.2	<i>Como você pode ajudar no Projeto Tagmar.....</i>	<i>16</i>
2	Características das Criaturas	17
2.1	<i>Estágio (Est).....</i>	<i>17</i>
2.2	<i>Defesa (Def).....</i>	<i>17</i>
2.3	<i>Energia Física (EF).....</i>	<i>17</i>
2.4	<i>Energia Heroica (EH).....</i>	<i>17</i>
2.5	<i>Tipos de Ataque</i>	<i>17</i>
2.6	<i>L, M e P.....</i>	<i>17</i>
2.7	<i>Dano.....</i>	<i>18</i>
2.8	<i>Resistência Física e à Magia (RF e RM)</i>	<i>18</i>
2.9	<i>Moral.....</i>	<i>18</i>
2.10	<i>Outras Características</i>	<i>18</i>
	Altura e Peso	18
	Intelecto.....	18
	Habitat	18
	Organização.....	18
	Líderes	19
3	Regras para Criaturas	20
3.1	<i>Críticos para Criaturas Grandes ou Imateriais</i>	<i>20</i>
3.2	<i>Hálitos Encantados</i>	<i>20</i>
3.3	<i>Invulnerabilidade a Armas não Mágicas.....</i>	<i>20</i>
3.4	<i>Técnicas Especiais de Combate.....</i>	<i>21</i>
	Ataques múltiplos.....	21
	Bote.....	21
	Carga Aérea	22
	Carga de Quadrúpede.....	22
	Prender	22
3.5	<i>Magia</i>	<i>23</i>
	Poderes Especiais.....	23
3.6	<i>Uso de Moral.....</i>	<i>23</i>
4	Criaturas não Incluídas.....	25
4.1	<i>Criaturas do Império</i>	<i>25</i>
4.2	<i>Criaturas das Ilhas Independentes.....</i>	<i>25</i>
5	Regras para criações de Criaturas.....	26
5.1	<i>Descrição das Criaturas</i>	<i>26</i>
5.2	<i>Estágio</i>	<i>26</i>
5.3	<i>Atributos.....</i>	<i>26</i>
5.4	<i>Altura e Peso.....</i>	<i>26</i>
5.5	<i>Habitat & Organização</i>	<i>26</i>
5.6	<i>Velocidade Base</i>	<i>27</i>
5.7	<i>Defesa.....</i>	<i>27</i>
5.8	<i>Energia Física (EF).....</i>	<i>27</i>
5.9	<i>Energia Heroica (EH).....</i>	<i>27</i>
5.10	<i>Tipos de Ataque, Colunas de Resolução e Dano</i>	<i>29</i>
5.11	<i>Resistência à Magia (RM) e Resistência Física (RF)</i>	<i>30</i>
5.12	<i>Moral.....</i>	<i>30</i>

5.13	Habilidade, Técnicas de Combate e Magias:	30
5.14	Caracterização de Criaturas	30
	Alfa	30
	Celestial	31
	De Guerra	31
	Esqueleto	31
	Gigantes	31
	Infernal	31
	Mini	32
	Zumbis	32
	Nobre	32
5.15	Exceções	33
6	Descrições das criaturas	35
6.1	Animais	35
	Águia	35
	Avestruz	36
	Baleia	38
	Búfalo	40
	Camelo	42
	Cão	44
	Cavalo	45
	Cobra Constrictora	47
	Cobra Venenosa	47
	Coruja	50
	Corvo	51
	Crocodilo	52
	Dentes de Sabre	53
	Elefante	54
	Falcão	55
	Gato	56
	Gorila	56
	Jaguaririca	58
	Javali	59
	Leão	59
	Lince	60
	Lobo	61
	Mamute	64
	Mula	66
	Onça Pintada	67
	Pombo	68
	Rinoceronte	70
	Tigre	71
	Touro	72
	Tubarão	73
	Urso	75
	Vaca	76
6.2	Animais Gigantes	78
	Abelha Gigante	78
	Aranha Gigante	80
	Blatária	80
	Caçador dos Mangues	82
	Camaleão Gigante	84
	Centopeia Gigante	85
	Escaravelho Rinoceronte	87
	Escorpião Gigante	88

Gorila Gigante	90
Kraken	91
Lagarto Gigante	92
Lepidóptera Gigante	92
Monstro dos Mangues.....	95
Serpente Marinha.....	97
Verme Carniceiro.....	98
Verme do Deserto.....	99
Verme do Gelo.....	100
6.3 Criaturas Construídas	103
Arvores Animadas.....	103
Ectam.....	104
Esfinge.....	106
Estátua Animada	109
Gárgula.....	109
Golem de Areia.....	110
Golem de Argila.....	111
Golem de Coral.....	112
Golem de Ferro.....	113
Golem de Gelo.....	114
Golem de Pedra	115
Homúnculo	116
Monstro de Argila	117
6.4 Criaturas de Dartel.....	119
Dríade	119
Duende	121
Fada.....	122
Gnomo.....	123
Harpia.....	124
Náiades	125
Ninfa	127
Sátiro.....	128
Sidhe	129
6.5 Criaturas Divinas.....	131
Enviado.....	131
Falcão Celestial.....	135
Falcão Negro	136
Planindea	138
6.6 Criaturas Infernais.....	141
Corcel Demoníaco	141
Demônio Menor	142
Demônio Tipo I.....	143
Demônio Tipo II	144
Demônio Tipo II (Guardião)	145
Demônio Tipo III.....	146
Demônio Tipo III (Senhor do Caos).....	147
Demônio Tipo IV (Lorde do Caos).....	148
Demônio Tipo V (Inquisidor da Dor)	149
Diabrete	150
Fera Escarlata	152
Mastim Infernal.....	153
Quimera.....	154
Simbionte Infernal	156
6.7 Criaturas Místicas.....	159
Águia Gigante	159

Besta das Dunas	160
Corcel de Fogo	161
Cronomante.....	162
Fênix	165
Gênios.....	166
Grifo.....	168
Hipocampus	169
Hipogrifo	171
Lagarto do Gelo	172
Leviatã.....	173
Mantícora.....	174
Pégasus.....	176
Tartaruga Dragão	177
Unicórnio.....	179
6.8 Criaturas Vegetais	182
Árvore Maldita	182
Enida.....	184
Mandrágora	185
Plantas Carnívoras	187
Plantor Conselheiro	188
Plantor Líder	189
Plantor Mensageiro	189
Plantor Soldado.....	190
6.9 Dragões	192
Dradenar - Dragão da Floresta	192
Dragão de Areia	194
Dragão de Cristal.....	195
Dragão do Fogo.....	197
Dragão do Gelo.....	198
Dragão Negro.....	199
Dragão Púrpura.....	200
Dragonete	202
Draquac	202
Salamandra	205
6.10 Dragões Imperiais.....	207
Dragão Imperial do Fogo.....	207
Dragão Imperial Dourado	209
6.11 Elementais.....	213
Elemental da Água	213
Elemental da Terra	215
Elemental do Ar.....	216
Elemental do Fogo	217
Paraelemental da Lama.....	218
Paraelemental da Névoa	219
Paraelemental do Magma	220
Paraelemental do Raio	221
6.12 Hidras.....	223
Aedra	223
Criohidra.....	224
Duhidra.....	225
Hidra.....	226
Pirohidra.....	228
6.13 Licantropos	230
Licantropo Javali.....	230
Licantropo Leão e Tigre	231

Licantropo Menor.....	231
Licantropo Rato.....	232
Licantropo Urso.....	233
Lobisomem.....	234
6.14 Monstros	236
Basilisco Original.....	236
Basilisco Reptiliano.....	238
Brutamontes	239
Cérberus	240
Cocatriz.....	243
Devorador Astral.....	244
Fera das Sombras	246
Fera dos Mangues	247
Feral	249
Medusa	249
Minotauro.....	251
Nilrom	252
Peste de Plandis.....	254
Sereias.....	255
Transmorfo.....	256
Tritão	257
6.15 Mortos-Vivos.....	259
Abominação	259
Animal Zumbi	260
Aparição.....	261
Assombração	264
Atormentado	266
Carniçal Maior.....	268
Carniçal Menor	268
Carranca Fantasma.....	269
Cavaleiro Estígeo.....	271
Cronoespectro	274
Desalmado.....	275
Dragão Fantasma.....	277
Espectro Maior.....	279
Espectro Menor.....	280
Esqueleto	281
Esqueleto Gigante	283
Esqueleto Possuído	284
Fantasmas	286
Fênix Negra	287
Fogo-Fátuo.....	288
Múmia.....	290
Necroarcano	292
Necrodragão	293
Reanimado.....	295
Sombra Maior	296
Sombra Menor	297
Vampiro.....	298
Vingador Negro.....	300
Zumbi	301
Zumbi Consciente	302
6.16 Raças Gigantes	304
Ciclope.....	304
Gigante da Colina.....	305



Gigante de Duas Cabeças	307
Gigante do Fogo	310
Gigante do Gelo	311
6.17 Raças Selvagens.....	313
Bestial	313
Centauro	314
Dragoniano	315
Feratus	318
Goblin	319
Goura	322
Ieti	326
Napól	328
Ogro	332
Orco	334
Pazuzu	337
Sekbete	339
Trol	342
Trol das Sombras	343



Introdução

No começo era o gado que desaparecia...

Quando a primeira criança sumiu, o povo

começou a falar em seres estranhos

rondando a vila a noite...

Cada vez mais crianças desapareciam e

nem mesmo armadilhas surtiam efeito...

Os homens da aldeia se reuniram para caçar

as criaturas, mas nenhum deles retornou...

O pânico e a dor se instalaram no coração

do pequeno povoado...



O QUE FOI ISSO?

ME ESPERE AQUI.

NAO SEI,
VOU DAR UMA OLHADA



UH!...

TUMP



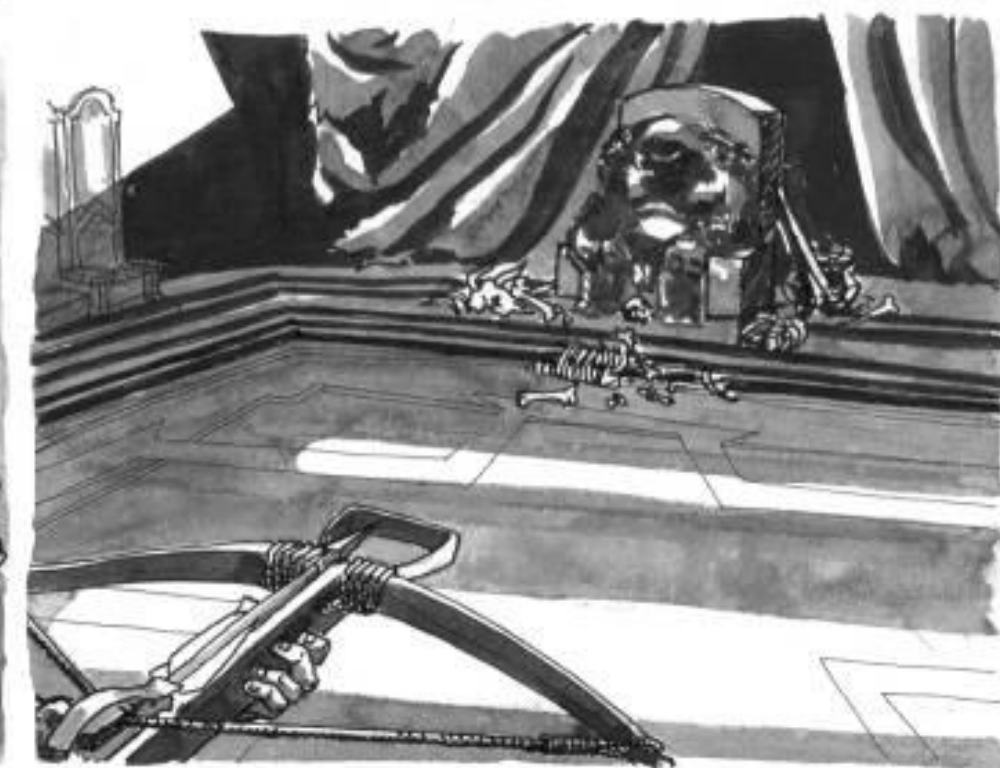
HUÉH! GRUU! GUÉH!

BIAM













1 Introdução

Grandes desafios para grandes heróis, o que mede melhor a capacidade de um personagem do que os problemas que ele enfrenta? Qualquer soldado de Ludgrin consegue derrotar um Orco, mas quantos mortais já venceram um Dragão Imperial? Ou um Necroarcano? Quantos aventureiros podem se gabar de haverem lutado ao lado de uma nobre Águia Gigante? Ou sobreviver a um encontro com uma terrível Hidra?

Este livro contém todas as criaturas de todos os suplementos oficiais do Tagmar.

1.1 Novidades desta versão de Livro de Criaturas

Esta edição contém muitas novidades, e pode-se destacar:

- As criaturas agora têm anotadas em suas fichas não só as Habilidades (já atualizadas para o Tagmar 3) como também Técnicas de Combate;
- Foram criadas algumas “Técnicas de Criaturas” que também estão anotadas em suas fichas;
- Foi revisada calculo da EH (Energia Heroica) que aumentou consideravelmente nesta versão;
- As regras que estavam no livro de regras foram transportadas pra este livro;
- Foi adicionada uma série de “Caracterizações de Criaturas”;
- Os grupos de criaturas foram reformulados;
- Os ataques foram recalculados já levando em considerações as regras do Tagmar 3.
- Os formatos das fichas foram ajustados e possuem as informações das Habilidades e Técnicas de Combate do Tagmar 3;
- Foram adicionadas dezenas de criaturas novas.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós. Para isto acesse: <http://Tagmar.com.br/Contato>

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em: <http://Tagmar.com.br/Participar>



2 Características das Criaturas

Todas as características de uso mais imediato no jogo estão listadas (de maneira abreviada) **nas tabelas ao longo do livro**. Os números dados são a média, não se considerando indivíduos especiais. Fica a cargo do Mestre do Jogo criar as estatísticas de seres acima ou abaixo da média.

Faremos uma breve explicação aqui dos itens nas tabelas (na ordem em que aparecem).

2.1 Estágio (Est)

Os estágios listados são dados conforme o poder relativo da criatura. Este não tem relação nem com a EH nem com as Habilidades possuídas; é apenas um guia para o Mestre do Jogo estimar o poder da criatura.

2.2 Defesa (Def)

A defesa leva em conta a resistência ou armadura natural de algumas criaturas, a armadura usada, e/ou outros casos. Os textos de cada criatura indicam quando será usado cada caso.

2.3 Energia Física (EF)

Como se pode ver, algumas criaturas têm uma EF extremamente alta. Isto é causado pela importância do peso para o seu cálculo (não estranhe o elefante ter muitos pontos de EF).

Também se pode notar que alguns seres possuem uma EF entre parênteses. Esta é a EF somada à Absorção dada por sua armadura natural (casco escama, carapaça, etc.) ou artificial (elmos, escudos, cotas de malha, etc.).

2.4 Energia heroica (Eh)

A Energia Heroica é de certa forma uma marca da capacidade de esquiva, velocidade, experiência ou instintos presentes nas maiorias das criaturas. A EH das criaturas está relacionada diretamente com seu Estágio, e a sua Combatividade. Além disto, criaturas solitárias possuem também mais EH devido ao fato de possuem um instinto maior de autopreservação.

Percebe-se ao olhar para a tabela que nem todas as criaturas possuem EH, isto acontece porque estas criaturas não terem uma forma apurada de desviar-se dos ataques. Normalmente criaturas sem EH ou são de Estágio 1 ou são determinados tipos de criaturas sem consciência, mas isto pode variar de criatura para criatura.

2.5 Tipos de Ataque

Indica o que a criatura utiliza para causar dano físico. Seriam desde suas armas naturais (garras, mordidas, etc) até armas usadas (criaturas inteligentes).

Alguns tipos de ataque são eminentemente mágicos, como o hálito flamejante de um dragão, ou o toque gélido de um espectro maior. Apesar disto, esta categoria não inclui nem o uso de magia nem a maioria das habilidades mágicas das criaturas, apenas seus ataques físicos.

2.6 L, M e P

As colunas L, M e P representam a coluna de resolução para tipo de Defesa Básica existente (L = leve, M=média, P = Pesada). Elas já estão completas, com todos os ajustes, podendo ser usada diretamente nas aventuras.



2.7 Dano

Aqui, também, todos os fatores já estão contados na tabela, não exigindo qualquer cálculo por parte do Mestre.

2.8 Resistência Física e à Magia (RF e RM)

A Resistência Física (RF) e a Resistência à Magia (RM) já estão com todos os ajustes, prontos para serem usados em aventuras.

2.9 Moral

Corresponde à coragem, agressividade e determinação da criatura. Quanto maior, mais corajoso é o ser.

Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes se intimidam se acovardam ou a autopreservação fala mais alto. Cada criatura (ou qualquer Personagem não Jogador) tem seu **Moral** mostrado na tabela de criaturas. Este número indica a coluna básica de resolução na qual se determina a fuga ou não de personagens ou monstros.

A resolução do teste de Moral pode ser vista mais a frente neste livro.

2.10 Outras Características

As características apresentadas a seguir se encontram em cada uma das descrições das criaturas.

Altura e Peso

Como já foi dito, o peso determina a EF das criaturas; a altura, também, tem um papel importante.

As raças maiores que os humanos usam armas e armaduras mais pesadas e, portanto, mais resistentes e efetivas. Isto causa um aumento na Absorção, no caso das armaduras, e no dano máximo (o "100%" de cada arma).

Intelecto

Todo ser com intelecto mais é considerado racional. Na ficha está indicado o intelecto de cada criatura. As irracionais estão marcadas com a letra "i" neste atributo. Cada criatura tem o intelecto médio na sua descrição. Este é importante para definir como agirá um indivíduo e como este se portará diante de certas situações. Um ser irracional age mais por instinto que qualquer outra coisa, o que pode mesmo torná-lo um adversário admirável. A maior diferença é a adaptabilidade. Quem age com inteligência pode rapidamente mudar suas estratégias.

É importante frisar que o Estágio não limita as Habilidades de seres que agem por instinto. Sendo assim, um cão comum tem Estágio 1, mas usa a Habilidade Seguir Trilhas com total 4.

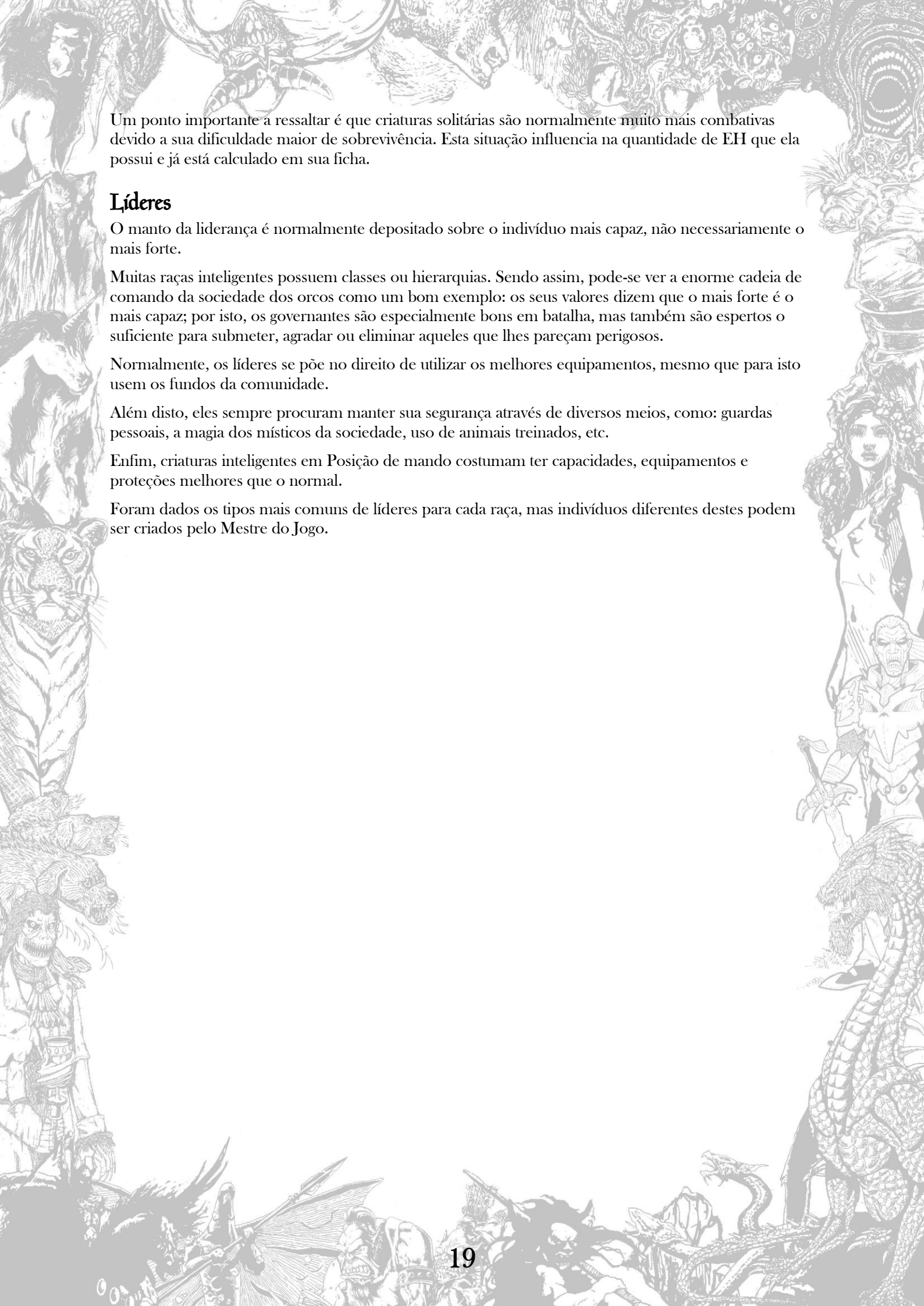
Algumas criaturas têm vantagens especiais que as tornam mais capazes em certas Habilidades. Por isto, não estranhe, por exemplo, o fato de o Minotauro ter Seguir Trilhas 18 dentro de seu labirinto, apesar de seu Estágio ser bem menor do que isto.

Habitat

Todas as descrições dizem que ambientes cada raça habita, muitas vezes por motivos importantes. Por isto, cuidado ao colocar um monstro em uma aventura, ou podem acontecer absurdos como Gigantes do Fogo nas geleiras. Procure ser coerente ao fazer suas aventuras.

Organização

Este item indica a presença de organização coletiva (ou a falta desta) para cada espécie de criatura. Existem 4 tipos de organização possíveis: Grupo Grande, Grupo Médio, Grupo Pequeno, Solitário e desconhecido.



Um ponto importante a ressaltar é que criaturas solitárias são normalmente muito mais combativas devido a sua dificuldade maior de sobrevivência. Esta situação influencia na quantidade de EH que ela possui e já está calculado em sua ficha.

Líderes

O manto da liderança é normalmente depositado sobre o indivíduo mais capaz, não necessariamente o mais forte.

Muitas raças inteligentes possuem classes ou hierarquias. Sendo assim, pode-se ver a enorme cadeia de comando da sociedade dos orcos como um bom exemplo: os seus valores dizem que o mais forte é o mais capaz; por isto, os governantes são especialmente bons em batalha, mas também são espertos o suficiente para submeter, agradar ou eliminar aqueles que lhes pareçam perigosos.

Normalmente, os líderes se põe no direito de utilizar os melhores equipamentos, mesmo que para isto usem os fundos da comunidade.

Além disto, eles sempre procuram manter sua segurança através de diversos meios, como: guardas pessoais, a magia dos místicos da sociedade, uso de animais treinados, etc.

Enfim, criaturas inteligentes em Posição de mando costumam ter capacidades, equipamentos e proteções melhores que o normal.

Foram dados os tipos mais comuns de líderes para cada raça, mas indivíduos diferentes destes podem ser criados pelo Mestre do Jogo.

3 Regras para Criaturas

Desta seção constam algumas regras que não têm relação com o material deste item, ou seja, criaturas, mas são tratados aqui por serem regras ligadas a combate.

3.1 Críticos para Criaturas Grandes ou Imateriais

A regra que trata de críticos traz regras para aqueles golpes perfeitos que permitem ao atacante desabilitar ou mesmo matar o seu adversário instantaneamente.

Isto pode, no entanto, criar problemas. O que acontece caso o personagem esteja enfrentando um dragão usando um gládio e obtenha cinza no Crítico? Cortar a cabeça de um dragão com um gládio é completamente impossível, até mesmo ridículo, mas seria resultado apontado pela tabela. Para isto existem duas tabelas específicas de críticos contra criaturas grandes, e também uma tabela de críticos opcionais, na qual consta tipo de ataque (corte, esmagamento, etc.) e “peso” da arma (se é uma espada, CmE, é médio, já se for um Montante, CpE, é pesado).

Note que tamanho é relativo e que enquanto um Humano com um machado de guerra não pode cortar a cabeça de um dragão, um gigante do gelo pode consegui-lo. Assim sendo, a primeira tabela deve ser usada caso a criatura pese de 10 vezes até 50 vezes o peso do atacante. A segunda tabela é usada caso o crítico seja dado em uma criatura 50 vezes mais pesada que o atacante.

Independente do seu peso, criaturas imateriais e seres sem órgãos vitais (como Golens de Pedra, por exemplo) sempre usam a tabela para criaturas 50 vezes mais pesadas que o atacante.

3.2 Hálitos Encantados

Diversas criaturas possuem a capacidade de exalar fogo (ou outras coisas) pela boca. De uma forma geral, pode-se considerar que uma criatura que disponha desta forma de ataque consiga atingir todas as criaturas que estejam à sua frente ou de um de seus lados até uma distância igual à sua altura. Sendo assim, um Dragão do Fogo poderia atingir todos os seres que estivessem à sua frente até 5 metros de distância (no máximo). Ele poderia, alternativamente, atacar todos os seres que estivessem de um dos seus lados. Note que um ataque é rolando contra cada um dos seres que estiverem total ou parcialmente na área de efeito.

Isto não quer dizer que o hálito cubra toda esta área de uma vez. O que realmente acontece é que ele não é instantâneo, mas dura alguns segundos e, neste meio tempo, quem o usa pode mexer a cabeça, aumentando a área atingida.

Caso deseje entrar em detalhes, e assim evitar dúvidas como "onde é do lado e onde é na frente", o Mestre pode considerar que uma dada criatura pode cobrir uma área igual a um retângulo.

Cujo lado maior tem duas vezes a altura da criatura e o menor à altura da criatura. O formato desta área pode ser alterado à vontade desde que toda ela esteja dentro dos limites já citados.

Assim sendo, qualquer dragão poderá preencher, com seu hálito, uma área de 5 metros de largura por 10 metros de comprimento e 5 de altura à sua frente, por exemplo.

Note que todos os seres que possuem hálitos encantados são imunes aos efeitos dos próprios hálitos. Deste modo, eles podem usar os mesmos em áreas que passem pelos seus próprios corpos sem medo de se ferirem.

3.3 Invulnerabilidade a Armas não Mágicas

Algumas criaturas, normalmente de grande poder, não são atingidas por armas comuns, precisando-se de objetos mágicos para atingi-las. Isto, no entanto, não significa que dois Espectros Maiores sejam incapazes de se ferirem, ou que um vampiro seja imune a ataque de um Elemental da Terra.

Na verdade, seres que só são afetados por armas mágicas podem ser acertados por toda criatura naturalmente mágica, usando pode usar suas armas naturais (garras, mordidas, punhos, etc.) ou armas

especiais (como bastões de luz dos enviados, ou as armas de fogo dos demônios). Entretanto, armas comuns (lanças de Esqueletos, machados de Reanimados Maiores, etc.) não fazem efeito.

Podem-se considerar como criaturas naturalmente mágicas todas que não pertencerem ao grupo dos Animais Domésticos, Animais Selvagens, Raças Civilizadas, Raças Selvagens, e Raças Gigantes.

Por fim, caso a criatura que esteja atacando o ser invulnerável a armas não mágicas tenha mais de 10 vezes o seu peso, este poderá atingi-lo normalmente desde que o atacado não seja imaterial (Sombras, Espectros, Fantasmas, etc.). Exemplo: *um Gigante do Fogo com 2000 kg pode atingir um vampiro de 110 kg, mas não conseguiria atingir um Espectro, pois este é imaterial; se este mesmo gigante fosse atacar um Demônio tipo III com 550 kg não conseguiria causar-lhe dano, pois não é pesado o suficiente (teria de ter 5500 kg).*

3.4 Técnicas Especiais de Combate

A tabela de combate de Tagmar apresenta as formas de ataque das criaturas descritas no sistema. No entanto, a tabela não cobre todas as formas que os animais podem usar para atacar. Os leões, por exemplo, costumam dar um salto, ficando apoiados apenas em suas patas traseiras, para então atacar com as duas patas dianteiras.

Esta e algumas outras formas de ataque não estão cobertas nas regras do livro básico. Por isso, para os Mestres de Jogo que desejarem particularizar as formas de ataque de cada animal e não se importarem de acrescentar certa dose de complicação ao seu jogo, temos aqui regras que descrevem algumas das maneiras que os animais usam para lutar.

Obviamente, existem outras formas não descritas aqui. Caso o Mestre encontre um caso não descrito ele pode, se assim desejar, criar esta nova forma usando as aqui descritas como orientação.

Muitas das criaturas deste livro possuem capacidades excepcionais quando comparadas às criaturas inteligentes que podem ser utilizadas pelos jogadores. Algumas dessas capacidades podem ser representadas como técnicas de criaturas.

As técnicas de criaturas são semelhantes a técnicas de combate, habilidades ou poderes sobrenaturais. Elas serão divididas entre os mesmo grupos das técnicas de combate, no entanto, nem todas elas possuem nível ou total, e algumas vezes o valor encontrado entre parênteses se referente a mecânica específica da técnica. Em geral, elas são mais eficientes do que as técnicas de combate comuns, porque representam instintos ou as capacidades naturais das criaturas, e não um reflexo treinado.

Técnica Especial de Combate	Grupo
Ataques múltiplos	Ataque
Bote	Precisão
Carga Aérea	Precisão
Carga de Quadrúpede	Precisão
Prender	Perícia

Ataques múltiplos

Ajuste: nenhum

Mecânica: Muitas criaturas são capazes de realizar mais de um ataque na mesma rodada de forma instintiva. Nestes casos, a ficha da criatura irá informar “ataques múltiplos” no campo Poderes Especiais e, ao lado, um número entre parênteses. Esse número é a quantidade de ataques que a criatura é capaz de realizar na mesma rodada, respeitando qualquer limite imposto na descrição dos ataques.

Cada ataque é realizado com o total conforme consta na tabela da criatura, e todos na mesma iniciativa. A coluna de ataque final é determinada pela defesa do alvo normalmente, e cada ataque pode visar um alvo diferente (ou vários alvos diferentes, no caso de ataques de área).

Por exemplo: *Uma criatura que possua quatro formas de ataque e a técnica de criatura “Ataques múltiplos (3)”, é capaz de atacar três vezes em sua rodada, utilizando qualquer combinação de suas quatro formas de ataque.*

Bote

Ajuste: nenhum

Mecânica: Alguns animais preferem atacar suas vítimas aplicando um bote, quando isto acontecer, o nível da criatura deve ser usado como colunas extras na rodada em que aplicou o bote.

Além disso, se o primeiro ataque em combate obtiver o **Dano Máximo** na EH ou causar dano na EF e a vítima tiver metade do seu peso, o atacante ficará em cima da vítima e receberá +7 Colunas enquanto a mesma permanecer no embaixo. Para sair desta posição será necessário um teste Laranja (Médio) em Escapar ou um teste Azul (Muito Difícil) no atributo Agilidade.

Obs: Em caso de criaturas aladas ou com potencial para erguer a vítima, se o Dano Máximo for alcançado no momento do bote a mesma optar por carregá-la.

Carga Aérea

Ajuste: Agilidade

Mecânica: A criatura deve percorrer uma distância (em metros) que seja equivalente à metade da sua velocidade base. Em seguida, soma-se o seu total nesta técnica em sua coluna de ataque. Caso o ataque em carga atinja o oponente na EF ou obtenha resultado de cor Azul ou Cinza (no rolamento do dados no ataque) na EH, a vítima deverá passar em um teste Vermelho (Difícil) no atributo "Físico". Caso falhe no teste acontecerá o seguinte:

O oponente será derrubado no chão e ficará levemente tonto pelo impacto, perdendo sua ação. Alvos com mais que o dobro do peso da criatura não podem ser derrubados.

Se oponente estiver segurando algo na(s) mão(s) ele deverá fazer um rolamento de Malabarismo (médio) para não deixá-lo cair.

Obs: Esta técnica só beneficia a criatura em seus ataques de corpo a corpo. De forma alguma esta técnica irá beneficiar quem estiver montando na criatura.

Carga de Quadrúpede

Ajuste: Físico

Mecânica: A criatura deve percorrer uma distância (em metros) que seja equivalente à metade da sua velocidade base. Em seguida, soma-se o seu total nesta técnica multiplicado por 2 em sua coluna de ataque. Caso o ataque em carga atinja o oponente na EF ou obtenha resultado de cor Azul ou Cinza (no rolamento dos dados no ataque) na EH, a vítima deverá passar em um teste Vermelho (Difícil) no atributo "Físico". Caso falhe no teste acontecerá o seguinte:

O oponente será derrubado no chão e ficará levemente tonto pelo impacto, perdendo sua ação. Alvos com mais que o dobro do peso da criatura não podem ser derrubados.

Se oponente estiver segurando algo na(s) mão(s) ele deverá fazer um rolamento de Malabarismo (médio) para não deixá-lo cair.

A criatura passa a estar sobre seu oponente e poderá fazer um ataque extra na mesma rodada podendo usar a técnica Ataque Oportuno.

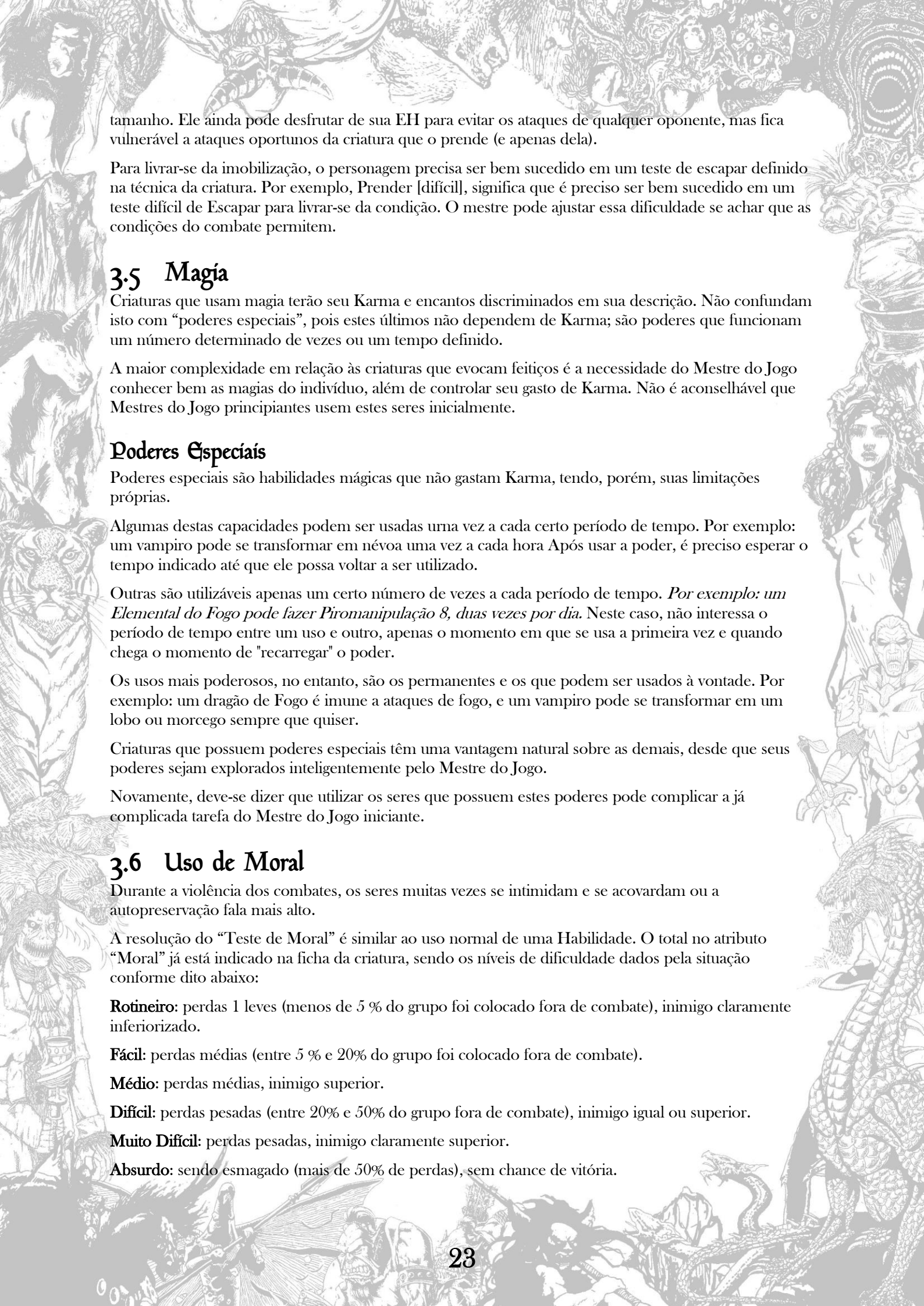
Obs: Esta técnica só beneficia a criatura em seus ataques de corpo a corpo. De forma alguma esta técnica irá beneficiar quem estiver montando na criatura.

Prender

Ajuste: Nenhum

Mecânica: Algumas criaturas possuem ataques que conseguem prender suas vítimas. Estes ataques podem ser grupos de tentáculos, de braços, ou mesmo de patas colocadas sobre o peito ou ao redor do personagem, após uma investida que o tenha colocado embaixo da criatura.

Em todos os casos, o atacante precisa obter um ataque com resultado azul ou azul escuro na rolagem, ou provocar qualquer dano na EF. A vítima de Prender possui VB igual a 0 enquanto estiver nesta condição e recebe uma penalidade de -5 para atacar com qualquer arma do grupo P, devido ao seu



tamanho. Ele ainda pode desfrutar de sua EH para evitar os ataques de qualquer oponente, mas fica vulnerável a ataques oportunos da criatura que o prende (e apenas dela).

Para livrar-se da imobilização, o personagem precisa ser bem sucedido em um teste de escapar definido na técnica da criatura. Por exemplo, Prender [difícil], significa que é preciso ser bem sucedido em um teste difícil de Escapar para livrar-se da condição. O mestre pode ajustar essa dificuldade se achar que as condições do combate permitem.

3.5 Magia

Criaturas que usam magia terão seu Karma e encantos discriminados em sua descrição. Não confundam isto com “poderes especiais”, pois estes últimos não dependem de Karma; são poderes que funcionam um número determinado de vezes ou um tempo definido.

A maior complexidade em relação às criaturas que evocam feitiços é a necessidade do Mestre do Jogo conhecer bem as magias do indivíduo, além de controlar seu gasto de Karma. Não é aconselhável que Mestres do Jogo principiantes usem estes seres inicialmente.

Poderes Especiais

Poderes especiais são habilidades mágicas que não gastam Karma, tendo, porém, suas limitações próprias.

Algumas destas capacidades podem ser usadas uma vez a cada certo período de tempo. Por exemplo: um vampiro pode se transformar em névoa uma vez a cada hora. Após usar a poder, é preciso esperar o tempo indicado até que ele possa voltar a ser utilizado.

Outras são utilizáveis apenas um certo número de vezes a cada período de tempo. *Por exemplo: um Elemental do Fogo pode fazer Piromanipulação 8, duas vezes por dia.* Neste caso, não interessa o período de tempo entre um uso e outro, apenas o momento em que se usa a primeira vez e quando chega o momento de “recarregar” o poder.

Os usos mais poderosos, no entanto, são os permanentes e os que podem ser usados à vontade. Por exemplo: um dragão de Fogo é imune a ataques de fogo, e um vampiro pode se transformar em um lobo ou morcego sempre que quiser.

Criaturas que possuem poderes especiais têm uma vantagem natural sobre as demais, desde que seus poderes sejam explorados inteligentemente pelo Mestre do Jogo.

Novamente, deve-se dizer que utilizar os seres que possuem estes poderes pode complicar a já complicada tarefa do Mestre do Jogo iniciante.

3.6 Uso de Moral

Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes se intimidam e se acovardam ou a autopreservação fala mais alto.

A resolução do “Teste de Moral” é similar ao uso normal de uma Habilidade. O total no atributo “Moral” já está indicado na ficha da criatura, sendo os níveis de dificuldade dados pela situação conforme dito abaixo:

Rotineiro: perdas 1 leves (menos de 5 % do grupo foi colocado fora de combate), inimigo claramente inferiorizado.

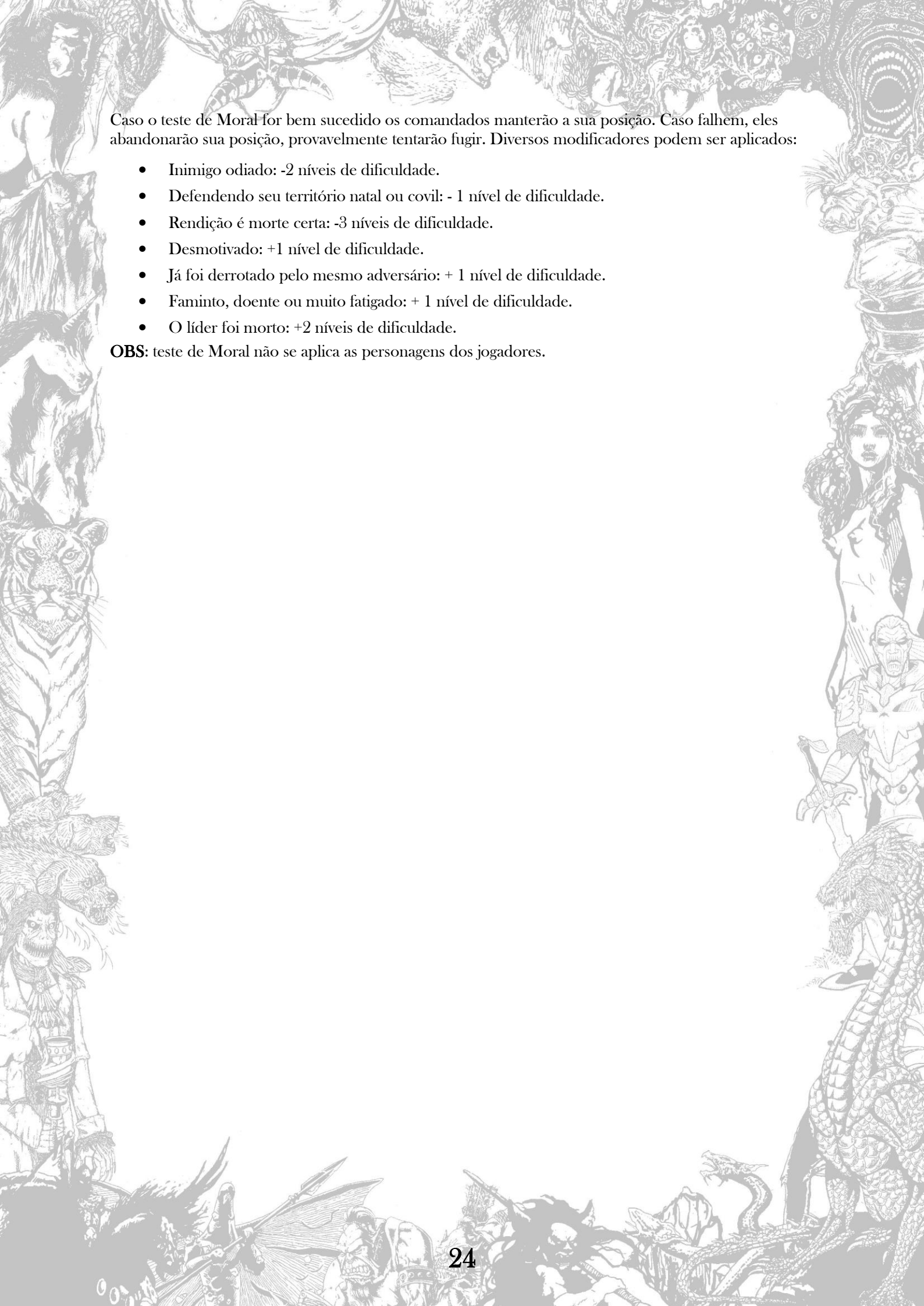
Fácil: perdas médias (entre 5 % e 20% do grupo foi colocado fora de combate).

Médio: perdas médias, inimigo superior.

Difícil: perdas pesadas (entre 20% e 50% do grupo fora de combate), inimigo igual ou superior.

Muito Difícil: perdas pesadas, inimigo claramente superior.

Absurdo: sendo esmagado (mais de 50% de perdas), sem chance de vitória.



Caso o teste de Moral for bem sucedido os comandados manterão a sua posição. Caso falhem, eles abandonarão sua posição, provavelmente tentarão fugir. Diversos modificadores podem ser aplicados:

- Inimigo odiado: -2 níveis de dificuldade.
- Defendendo seu território natal ou covil: - 1 nível de dificuldade.
- Rendição é morte certa: -3 níveis de dificuldade.
- Desmotivado: +1 nível de dificuldade.
- Já foi derrotado pelo mesmo adversário: + 1 nível de dificuldade.
- Faminto, doente ou muito fatigado: + 1 nível de dificuldade.
- O líder foi morto: +2 níveis de dificuldade.

OBS: teste de Moral não se aplica as personagens dos jogadores.

4 Criaturas não Incluídas

É preciso dizer que as centenas de criaturas que aparecem neste livro não são tudo que se pode encontrar no mundo de Tagmar. Portanto, esteja certo de que quando for desenvolvida a ambientação de outras regiões, muitas novas criaturas serão introduzidas. Desta mesma forma, os Mestres de Jogo são incentivados a criarem seu próprio bestiário, individualizando sua campanha.

4.1 Criaturas do Império

Poucas informações estão disponíveis sobre estas terras. Vindos basicamente de estudantes em Calco e bárbaros das terras selvagens (próximas à geleira) os textos e tradições que falam sobre esta grande nação revelam algo sobre sua população. Por estranho que possa parecer, nestas terras não existem Pequeninos, Orcos e Trols, os Anões são chamados de sanguinários e bárbaros, e, por fim, sabe-se que os Elfos são considerados lendas, poucos sequer tendo ouvido falar deles.

Por outro lado, sabe-se de raças inteligentes que só se encontram nestas terras, entre elas os Bestiais e os Tessaldarianos, estes últimos criaturas com formas meio humanas, meio animais (humanos com cabeça de falcão, ou rosto humano em corpo de leão, etc).

Mais comuns nestas terras são as temíveis criaturas dos mangues, que serão citadas a seguir.

4.2 Criaturas das Ilhas Independentes

Este povo ativo e misterioso sempre aparece nos grandes portos do norte com grandes histórias. Eles falam de suas terras poucas vezes, mas através de suas lendas pode-se decifrar um pouco de sua cultura e seus reinos.

Especula-se que existe uma grande ilha central, chamada Agéia, cercada de centenas de ilhas menores. Em Agéia existem alguns reinos organizados, mas nas ilhas menores há uma infinidade de Pequenos governantes, onde cidades maiores dominam algumas ilhas formando mini-reinos (estes sempre são mutáveis já que as ilhas comumente são tomadas em guerras rápidas, trocando de governo no processo).

Sabe-se que normalmente não existem anões, elfos e pequeninos nestas terras, mas os marinheiros destas terras sabem, através de suas lendas, como eles são, mas se espantam ao ver um deles.

Nenhuma das raças selvagens que conhecemos são encontradas nas Ilhas Independentes, mas elas possuem monstros terríveis o suficiente para suprir esta falta. Graças aos Deuses, a distância é grande e eles não chegam às terras do continente. Somente os grandes barcos deste povo (e não seus monstros) conseguem alcançar o Mundo Conhecido (embora não se consiga chegar às suas ilhas com barcos do continente para verificar suas histórias).

5 Regras para criações de Criaturas

Muitos mestres já tiveram a dificuldade em criar novas criaturas para Tagmar exatamente pela falta de uma regra bem definida de como se deve se fazer isto. O seguinte roteiro visa a ensinar aos mestres como se cria uma criatura seguindo vários padrões pré-estabelecidos.

5.1 Descrição das Criaturas

O Mestre deve primeiramente procurar descrever sua criatura de forma a facilitar a definição dos atributos da mesma. Na descrição, deve procurar definir locais onde ela pode ser encontrada, hábitos alimentares e outras informações que possam ser úteis para melhor descrever a criatura e seu comportamento.

5.2 Estágio

A primeira coisa que o Mestre deve definir é o estágio da criatura. Este definirá o quão poderosa é a criatura. Mas é importante lembrar que animais não costumam ter muitos estágios, pois não aprimoram muito suas técnicas. Eles simplesmente já nascem daquela forma. Criaturas mágicas e criaturas racionais, costumam ter estágios maiores.

Aqui será descrito o exemplo da criação de uma mantícora ao longo das regras: *Por ser uma criatura poderosa e mágica, terá o Estágio 12.*

5.3 Atributos

Após definir o estágio, precisam ser definido os atributos dela (Força, Físico, Agilidade, Intelecto, Aura, Percepção e Carisma), para depois calcular danos, ataques e outras coisas mais. Recomenda-se que os atributos sejam escolhidos também comparando com os atributos de outras criaturas. O padrão de referência é o Humano mediano que tem valor igual a zero. Um valor 4 é o máximo para os atributos humanos e o valor 10 é o máximo para criaturas do plano material. Um aspecto importante é que no Tagmar, os valores dos atributos são exponenciais e não devem ultrapassar o valor 10. Ou seja: um valor 10 é muito mais que 10 vezes o valor 1. Esta característica foi colocada para que não ficasse impossível combater criaturas com atributos muito grandes.

Importante destacar que criaturas irracionais, não têm intelecto, então para este atributo, basta escrever como irracional.

Continuando o exemplo: *Para a Mantícora, teremos os seguintes valores para os atributos. Força = 4, Ágil = 5, Físico = 2, Aura = 2, Percepção = 3, Carisma = -1 e Inteligência = irracional.*

5.4 Altura e Peso

É sugerido que o Mestre procure comparar sua criatura com outras já existentes, para evitar que ela fique muito grande, muito pesada, ou ao contrário, menor do que imaginado. Comparar com criaturas reais também é uma boa recomendação. Os valores adotados, são valores médios de um adulto desta espécie de criatura, podendo vir a variar um pouco no jogo.

Exemplo: *A mantícora, em especial é um ser da nossa mitologia, o que facilita buscar em livros, descrições da mesma. Portanto será adotado um comprimento de cerca de 2,5m e um peso de 600kg. Importante ressaltar que a mantícora do mundo de Tagmar, não tem que ser exatamente igual a conhecida da mitologia.*

5.5 Habitat & Organização

Apesar de já ter detalhado isso na descrição, aqui é importante escrever de forma resumida o habitat da criatura. Exemplo: *Foi determinado para a mantícora que ela vive em habitat do tipo florestas e tem uma organização solitária, ou seja, dificilmente os jogadores encontraram duas mantícoras juntas.*

5.6 Velocidade Base

É aconselhável que use como base, outras criaturas. Mas no Tagmar a velocidade é dada em metros por rodada de 15 segundos no deslocamento normal (andando). Para calcular a partir de km/h basta usar a seguinte fórmula: $\text{Velocidade Básica} = 25 \times \text{VelocidadeEmKmPorHora} / 6$.

Exemplo: A Mantícora teria uma velocidade de 8,4km/h. Usando a fórmula acima, temos que a Velocidade Básica = $25 \times 8,4 / 6 = 35$ m/turno, ou simplesmente 35.

5.7 Defesa

A defesa das criaturas será calculada pelo *Tipo de Defesa*. Criaturas com peles finas, tem o tipo de defesa “L”, criaturas com pele grossa, couro ou escamas, tem o tipo de defesa “M” e criaturas com escamas grossas, carapaças, ou pele muito grossas, têm defesa do tipo “P”. Uma dica para o Mestre, é comparar o que a pele da criatura defenderia, com as armaduras, de modo a facilitar a escolha da pele.

Após ser definido o tipo de defesa, deve ser calcular a Defesa Base aplicado um bônus pela armadura natural, variando de 0 a +3 e a este somar a Agilidade, compondo assim o valor da defesa da criatura.

Exemplo: A Mantícora, é tem uma pele grossa, o que lhe proporciona um tipo de defesa média (M). Sua defesa base será de 5 (Agilidade 5 + 0 de bônus pelo tipo de pele), ficando no final com a defesa igual a M5.

5.8 Energia Física (EF)

A EF das criaturas pode ser calculada pela fórmula: $EF = 2 \times \sqrt{\text{Peso}}$. No caso de ser criaturas construídas, como Golens, estátuas animadas etc, deve-se utilizar a seguinte fórmula:

$EF = 2,5 \times \sqrt{\text{Peso}}$. O valor obtido em ambas as fórmulas, devem ser arredondados para baixo. Após arredondar, deve-se somar o valor do Físico.

Exemplo: A Mantícora possui 600kg, sua $EF = 2 \times \sqrt{600} = 2 \times 24,49 = 48,98$, arredondamos para baixo para 48. Somando-se seu Físico teremos uma $EF=50$.

OBS: No Tagmar, o calculo não é linear, porque se fosse, seria impossível se combater criaturas muito pesadas.

5.9 Energia heroica (Eh)

A Energia Heroica das criaturas varia conforme sua Combatividade, EH Básica e seu Estágio.

Combatividade: A combatividade é um parâmetro do quanto uma criatura é apta para o combate. Ela se divide em cinco categorias:

- **Não combativa**, para criaturas que só atacam se agredidas diretamente, que costumam agir em grupos muito grandes ou que não possuem mente própria. Geralmente uma categoria adequada para animais e criaturas que são presas fáceis, ou para a grande maioria das criaturas artificiais.
- **Combatividade baixa**, para criaturas que combatem apenas se provocadas ou se possuem alguma razão forte para isso, como a fome ou o instinto de defesa da prole, por exemplo. Uma categoria adequada para muitos dos animais, das criaturas vegetais, das criaturas de Dartel e dos Licantropos.
- **Combatividade média**, para criaturas que combatem se possuem algum motivo razoável, como ameaça aos seus pares, presença de comida com o alvo, ou se ela for de uma espécie naturalmente feroz. Comum na maioria dos grupos de criaturas.
- **Combatividade alta**, para criaturas que atacam sem aviso ou razão óbvia, ou para aquelas que são especializadas em combate, predadores por natureza. Comum entre as criaturas divinas, infernais, titânicas, além de hidras, mortos vivos e gigantes.

- **Combatividade extrema**, para criaturas que nasceram para o combate e não precisam de um motivo para atacar. É raro na maioria dos grupos de criaturas, mas todos os dragões, além de algumas hidras e monstros, se encaixam nesta categoria.

EH Base: Cada categoria de Combatividade listada acima concede a criatura uma EH Base, conforme tabela abaixo. Contudo, criaturas solitárias possuem um bônus nesse valor em relação às criaturas que agem em grupo, como listado na última linha da tabela. Essa regra não vale para criaturas desgarradas, mas apenas para aquelas cuja organização normal é solitária, conforme apresentado na ficha da criatura.

Categoria	EH base
Não combativa	0
Combatividade baixa	5 /estágio
Combatividade média	7 /estágio
Combatividade alta	10 /estágio
Combatividade extrema	13 /estágio
Solitária	+7 /estágio

As criaturas da categoria Raças Civilizadas e Selvagens enquadram-se em não combativas, se não possuírem treinamento algum para o combate, ou em combatividade baixa, se possuírem um treinamento comum. Para espécimes excepcionais, como um soldado talentoso ou um líder bestial, utilize a EH de acordo com a profissão mais próxima do que o personagem representa.

Para criaturas corpóreas, o físico deve ser somado à **EH base** da criatura. Para criaturas incorpóreas a aura deve ser somada à EH base da criatura. No entanto, criaturas não combativas sempre possuem 0 de EH, independente do atributo.

Calculo da EH: Depois de somado o atributo, o estágio deve multiplicar a EH base para determinação da EH final.

Exemplos:

- Vaca | Não combativa (0EH) | EH Total = 0
- Verme Carniceiro | Combatividade Baixa (5EH) | Solitário (+7EH) | Físico 2 | EH/Estágio = 14 | Estágio = 3 = EH Total = 42
- Licantropo urso | Combatividade Média (7EH) | Grupo pequeno | Físico 3 | EH/Estágio = 10 | Estágio = 13 = EH Total = 130
- Gigante do Fogo | Combatividade Alta (10EH) | Solitário (+7EH) | Físico 4 | EH/Estágio = 21 | Estágio = 17 = EH Total = 357
- Dragão de Areia | Combatividade Extrema (13EH) | Solitário (+7EH) | Físico 4 | EH/Estágio = 24 | Estágio = 21 = EH Total = 504

5.10 Tipos de Ataque, Colunas de Resolução e Dano

As colunas de ataque assim como o dano das criaturas, funcionam de forma semelhante ao cálculo para as raças normais, com pequenas diferenças que são descritas abaixo. Ao se criar uma criatura deve então determinar quais tipos de ataques esta criatura terá sejam eles com ataques naturais ou com armas.

- **Cálculo das Colunas de Ataque e Dano para Ataques com Armas:** Para calcular este tipo de ataque use a regra normal usada para personagens não se esquecendo de atribuir um total na arma igual ou menor que o estágio da criatura, depois de somar os atributos no ataque e no dano.
- **Cálculo das Colunas de Ataque para Ataques Naturais de Criaturas:** Para calcular as colunas de ataque, devemos consultar a tabela a seguir onde mostra as colunas para armaduras Leve, Média e Pesada. Essas serão as colunas base, que deverão ser acrescidas da Agilidade da criatura e da Proficiência. Sendo a proficiência o valor que mede a habilidade da criatura naquele ataque. Sempre lembrando que este valor não pode ser superior ao estágio da criatura. Para ataques mágicos (Hálitos encantados e Toques) deve ser usado a Aura como bônus no lugar de Agilidade.

Exemplo: A Mantícora têm agilidade 5, estágio 12 e uma proficiência com garras igual a 12. Como o ataque com garras, conforme a tabela, tem os valores 3 para L0, 0 para M0 e -3 para P0. Somamos então a agilidade e a proficiência a esses valores, ficando as “colunas de ataque” com os valores 20 (12 + 5 + 3) para L0, 17 (12 + 5 + 0) para M0 e 14 (12 + 5 - 3) para P0.

- **Cálculo do Dano para Ataques Naturais de Criaturas:** O dano causado pela criatura é proporcional ao peso da mesma. Para tanto, deve-se descobrir o dano base usando a tabela abaixo.

O mestre deve atribuir um valor entre a faixa indicada na tabela. Neste caso deve-se utilizar o bom senso. Uma criatura com garras minúsculas, vai fazer menos dano com a garra do que com sua mordida se ela tiver dentes muito afiados e enormes.

Depois de determinado o valor pela tabela para o dano de 100%, deve-se dividir ele em múltiplos de 4 para achar os danos de 75%, 50% e 25%. Após isso somar a força a estes valores e então os resultados serão os valores do dano causado pela criatura. Note que se o ataque for Hálito.

Exemplo: Como a mantícora pesa 600kg atacando com garras, teria um dano base que pode variar entre 12 a 28. Foi determina-se então que o dano base com mordidas é 20 (100% = 20, 75% = 15, 50% = 10, 25% = 5) e com garras 16 (100% = 16, 75% = 12, 50% = 8, 25% = 4). Como sua força é 4, teremos os seguintes valores finais para o dano causado pela mordida: 100% = 24, 75% = 19, 50% = 14, 25% = 9. Para as garras, teremos 100% = 20, 75% = 16, 50% = 12, 25% = 8.

- **Cálculo de danos causados por armas de criaturas com tamanho maior do que a média humana:** Quando uma criatura é maior que a média humana, há uma tendência que a arma seja feita em proporções maiores que o normal, por consequência o dano básico desta arma também será maior do que a arma semelhante do tamanho normal.

Para calcular esse aumento, deve-se levar em conta o tamanho da criatura, uma vez que a arma será construída proporcionalmente ao seu tamanho. Os modificadores adotados as armas devem ser conforme mostrado a seguir.

Tipo Ataque	Ataque x Defesa		
	L	M	P
Mordida	1	0	-1
Garras	3	0	-3
Patadas	3	0	-4
Coice	2	-1	-5
Chifres	1	-1	-5
Punhos	-1	1	2
Bicada	1	-1	-5
Cauda	0	1	-2
Hálito Encantado	1	1	1

Peso (kg)	Dano Base
2 a 20	0 a 4
21 a 50	4 a 8
51 a 100	8 a 16
101 a 200	12 a 20
201 a 350	12 a 24
351 a 500	12 a 28
501 a 1000	16 a 28
1001 a 2000	16 a 32
2001 a 3000	20 a 32
3001 a 4500	20 a 36
4501 a 6500	24 a 40
6501 a 9500	24 a 44

De 2,51m a 3,50m de altura: +4

De 3,51m a 4,50m de altura: +8

De 4,51m a 5,50m de altura: +12

De 5,51m a 6,50m de altura: +16

Exemplo: Uma criatura de três metros de altura usando uma clava, ao invés de o dano básico da arma ser 16, será 20 (16+4). Não se esquecendo de adicionar ao dano o modificador devido a força da criatura.

5.11 Resistência à Magia (RM) e Resistência Física (RF)

É obtido da mesma forma que os personagens. A **Aura** depende da natureza mística de cada criatura, e **Físico** depende na capacidade de resistência de cada criatura e não é proporcional ao peso, mas sim a constituição da própria criatura.

- $RM = \text{Estágio} + \text{Aura}$
- $RF = \text{Estágio} + \text{Físico}$

Exemplo: Tendo a mantícora estágio 12, Aura = 2 e Físico = 2 sua RM = 14 (12 +2) e sua RF = 14 (12 +2).

5.12 Moral

A moral indica se a criatura tem uma tendência para fugir (ou se render) quando a situação num combate passa a ser desfavorável. Normalmente o valor é igual ao **Estágio**, mas pode variar em mais 50%, para criaturas mais destemidas, até -50% para criaturas mais covardes. Criaturas sem mente e mortos vivos não possuem moral (não são influenciados). Criaturas mágicas, podem ter valores maiores, chegando até 100% do estágio.

Exemplo: *a mantícora é uma criatura de estágio 12, mas por ser uma criatura mágica e bem destemida, sua moral é 24.*

5.13 Habilidade, Técnicas de Combate e Magias:

Este ponto, o Mestre é livre para escolher, mas recomenda-se o uso do bom senso. Normalmente criaturas têm habilidades ligadas a características de nascença e não ao aprendizado, por isto podem ter habilidades que ultrapassem seu estágio. Quanto a magias recomenda-se para criaturas com dons naturais que em vez de determinar Karma, se predefina que magias sabem fazer e que quantidade por dia podem ser executadas. O uso de Karma só é recomendado para criaturas muito inteligentes e que tenham aprendido suas magias e não que sejam dons naturais.

5.14 Caracterização de Criaturas

Esta regra consiste em criar uma lista de palavras-chave que permitirão aplicar uma modificação em criaturas. Estas caracterizações acontecem apenas sob circunstâncias predeterminadas, e os efeitos resultantes seguem o modelo de cada caracterização (aumento de estágio, habilidade especial, treinamento, etc), que é aplicado na ficha da criatura. A criatura modificada passa a receber em seu nome o título da caracterização.

Alfa

Definição: São criaturas que atingiram o grau em sua hierarquia e receberam algum benefício por isso.

Mecânica: Estas criaturas adquirem um acréscimo de +5 habilidades dos grupos manobras, subterfúgio e/ou geral e +5 técnicas em suas listas que podem ser da lista básica, restrita e/ou avançada, têm +3 níveis e detêm todo o respeito dos hierarquicamente subsequentes. Abaixo darei uma lista de habilidades e técnicas mais comuns de se encontrar nos Alphas.

Habilidades: Ações Furtivas, Corrida, Escapar, Examinar, Natação, Seguir Trilhas, Sobrevivência, etc.

Técnicas de Combate: Ataque Oportuno, Carga, Contra-Ataque, Imprevisibilidade, Resistência à Dor, etc.

Obs: Estas habilidades e técnicas permaneceram com as criaturas mesmo após não fazerem mais parte de um grupo.

Celestial

Definição: São criaturas oriundas dos planos Celestiais ou que foram agraciadas por um ou mais Deuses.

Mecânica: Quando a EF chegar a 0, não morrem, se teleportam de volta aos seus planos (a menos que haja algum critico ou que haja algum bloqueio místico e sofram novo ataque, morrendo). +1 em aura. Imunes a envenenamento e luz. Podem ver seres incorpóreos e/ou através da luz seja ela mágica ou não e possuem 5 níveis a mais que as suas versões normais.

De Guerra

Definição: São criaturas que receberam um treinamento para costumam recuar ante a nenhuma dificuldade, são extremamente agressivas em combate e não permitem serem tocadas por pessoas que não detém a sua confiança.

Mecânica: Todas as criaturas treinadas para a guerra recebem o último grau de moral Fanático (+5).

Esqueleto

Definição: Esqueletos são criaturas que outrora foram seres vivos de raças civilizadas ou não e que foram submetidos a necromancia.

Mecânica: Para se criar esqueletos diferentes do Esqueleto Humano que existe no livro de criaturas o PJ ou Mestre podem usar as seguintes regras:

Regra Geral: EH de morto-vivo será relativa a máxima que um guerreiro teria no mesmo estágio do ser reanimado. Os valores finais de sua VB e EF devem ser respectivamente aumentados e diminuídos em cinco pontos. As informações extras que estiverem na criatura pronta podem ser usadas neste modelos.

Raças Civilizadas: Devamos usar a criatura Esqueleto Humano como base. Após isto, aplicamos os modificadores raciais da raça que desejarmos usar em cima dos atributos finais da criatura Esqueleto Humano.

Raças Não Civilizadas: Seres de raças não civilizadas conservarão seus Ataques, Atributos, Defesa, Habilidades, Estágio e Técnicas de Combate que possuíam enquanto vivos.

Gigantes

Definição: São criaturas que têm versões padrões delas no livro de criaturas e que são consideradas gigantes comparadas a essas versões.

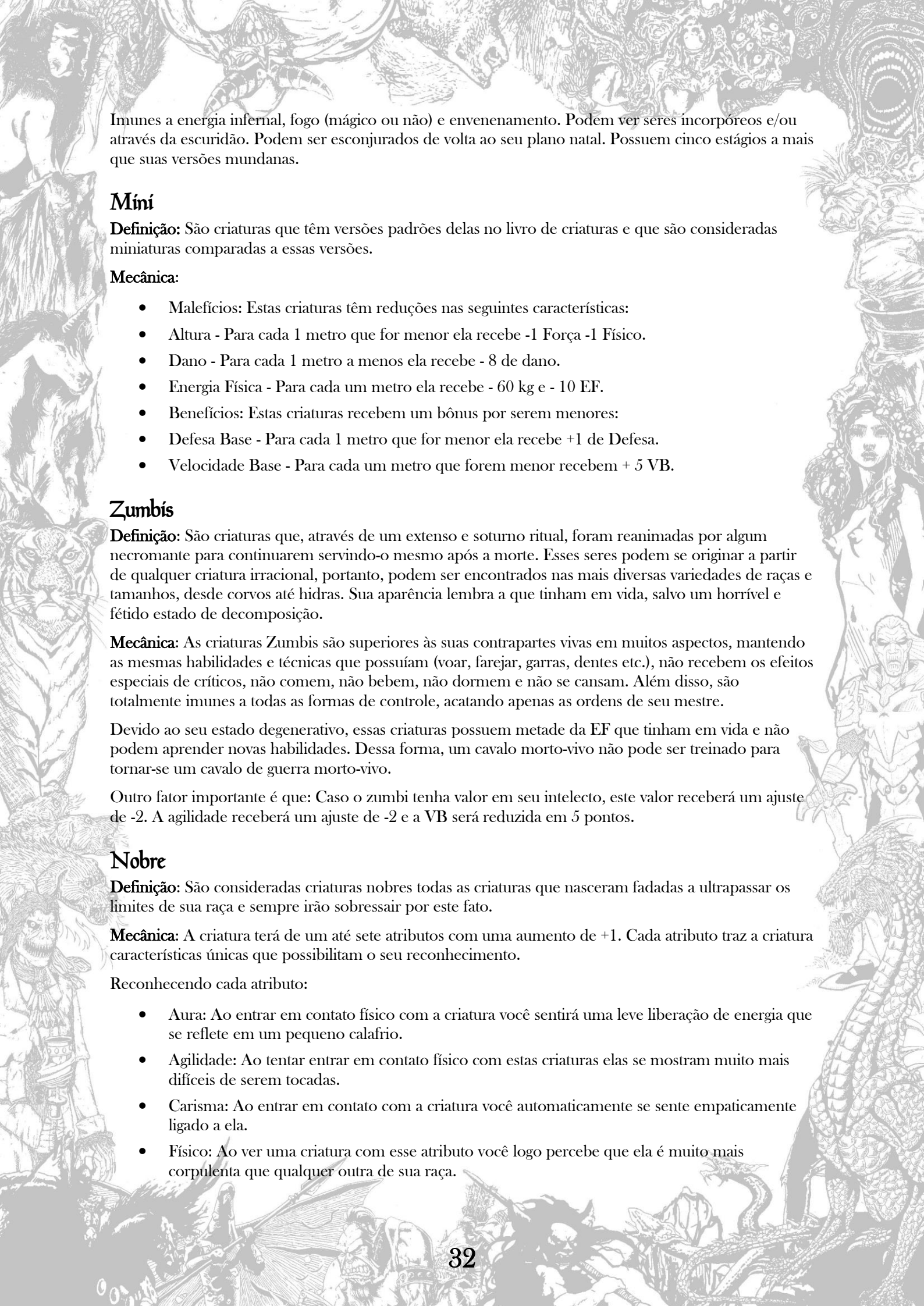
Mecânica: Estas criaturas têm estas características:

- Altura = Para cada 1 metro a mais ela recebe +1 Força +1 Físico.
- Dano = Para Cada 1 metro a mais elas recebem +8 de dano.
- Energia Física = Para cada 1 metro a mais elas recebem 60kg e +10 EF.

Infernal

Definição: São criaturas oriundas dos planos infernais ou que por algum motivo foram corrompidas.

Mecânica: Quando a EF chegar a 0, não morrem, se teleportam de volta ao seu plano (a menos que haja algum critico ou que haja algum bloqueio místico e sofram novo ataque, morrendo). +1 em aura.



Imunes a energia infernal, fogo (mágico ou não) e envenenamento. Podem ver seres incorpóreos e/ou através da escuridão. Podem ser esconjurados de volta ao seu plano natal. Possuem cinco estágios a mais que suas versões mundanas.

Míni

Definição: São criaturas que têm versões padrões delas no livro de criaturas e que são consideradas miniaturas comparadas a essas versões.

Mecânica:

- Malefícios: Estas criaturas têm reduções nas seguintes características:
- Altura - Para cada 1 metro que for menor ela recebe -1 Força -1 Físico.
- Dano - Para cada 1 metro a menos ela recebe - 8 de dano.
- Energia Física - Para cada um metro ela recebe - 60 kg e - 10 EF.
- Benefícios: Estas criaturas recebem um bônus por serem menores:
- Defesa Base - Para cada 1 metro que for menor ela recebe +1 de Defesa.
- Velocidade Base - Para cada um metro que forem menor recebem + 5 VB.

Zumbis

Definição: São criaturas que, através de um extenso e soturno ritual, foram reanimadas por algum necromante para continuarem servindo-o mesmo após a morte. Esses seres podem se originar a partir de qualquer criatura irracional, portanto, podem ser encontrados nas mais diversas variedades de raças e tamanhos, desde corvos até hidras. Sua aparência lembra a que tinham em vida, salvo um horrível e fétido estado de decomposição.

Mecânica: As criaturas Zumbis são superiores às suas contrapartes vivas em muitos aspectos, mantendo as mesmas habilidades e técnicas que possuíam (voar, farejar, garras, dentes etc.), não recebem os efeitos especiais de críticos, não comem, não bebem, não dormem e não se cansam. Além disso, são totalmente imunes a todas as formas de controle, acatando apenas as ordens de seu mestre.

Devido ao seu estado degenerativo, essas criaturas possuem metade da EF que tinham em vida e não podem aprender novas habilidades. Dessa forma, um cavalo morto-vivo não pode ser treinado para tornar-se um cavalo de guerra morto-vivo.

Outro fator importante é que: Caso o zumbi tenha valor em seu intelecto, este valor receberá um ajuste de -2. A agilidade receberá um ajuste de -2 e a VB será reduzida em 5 pontos.


Nobre

Definição: São consideradas criaturas nobres todas as criaturas que nasceram fadadas a ultrapassar os limites de sua raça e sempre irão sobressair por este fato.

Mecânica: A criatura terá de um até sete atributos com uma aumento de +1. Cada atributo traz a criatura características únicas que possibilitam o seu reconhecimento.

Reconhecendo cada atributo:

- Aura: Ao entrar em contato físico com a criatura você sentirá uma leve liberação de energia que se reflete em um pequeno calafrio.
- Agilidade: Ao tentar entrar em contato físico com estas criaturas elas se mostram muito mais difíceis de serem tocadas.
- Carisma: Ao entrar em contato com a criatura você automaticamente se sente empaticamente ligado a ela.
- Físico: Ao ver uma criatura com esse atributo você logo percebe que ela é muito mais corpulenta que qualquer outra de sua raça.

- 
- **Força:** Ao ver uma criatura com esse atributo você logo percebe que ela é muito mais definida muscularmente que qualquer outra de sua raça;
 - **Intelecto:** Ao observar uma criatura com este atributo você percebe que ela é tão astuta que parece até ser racional.
 - **Percepção:** Ao observar uma criatura com este atributo você percebe que ela mantém a atenção dela em vários pontos concomitantemente.

Informações Adicionais: Criaturas nobres são vendidas por preços que chegam a ser 10 vezes o seu valor normal se possuírem os sete atributos.

Para cada atributo abaixo de sete o multiplicador de preço é reduzido em 1, assim sendo, o preço de uma criatura nobre com 6 atributos seria 9 vezes o seu valor, etc.

5.15 Exceções

Todas as caracterizações das criaturas caem em um problema: falam do indivíduo absolutamente mediano desta raça, um ser arquetípico.

Porém, existem exceções, como: o orco que foi criado por humanos e, por isto, tem boa índole ou o elfo ambicioso e pervertido, o centauro renegado que vive entre os humanos, etc.

O Mestre do Jogo pode também ter em mente uma variação para as criaturas apresentadas, como um líder ogro com poderes mágicos, ou um lagarto gigante com hálito flamejante.

As exceções são muito interessantes para surpreender os jogadores com adversários ou situações inesperadas.

Animais



6 Descrições das criaturas

6.1 Animais

Águia

Águias fazem seus ninhos no topo de montanhas. Após se acasalarem, estas aves permanecem juntas por toda a vida. Deste modo, cada ninho será guardado por duas águias. Águias possuem excelente visão e muita agilidade e velocidade em voo.

Águias podem ser domesticadas com o uso da habilidade Treinar Animais (rolamento Difícil que só pode ser tentado a cada 3 meses).

Organização e Habitat

Solitário / Montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

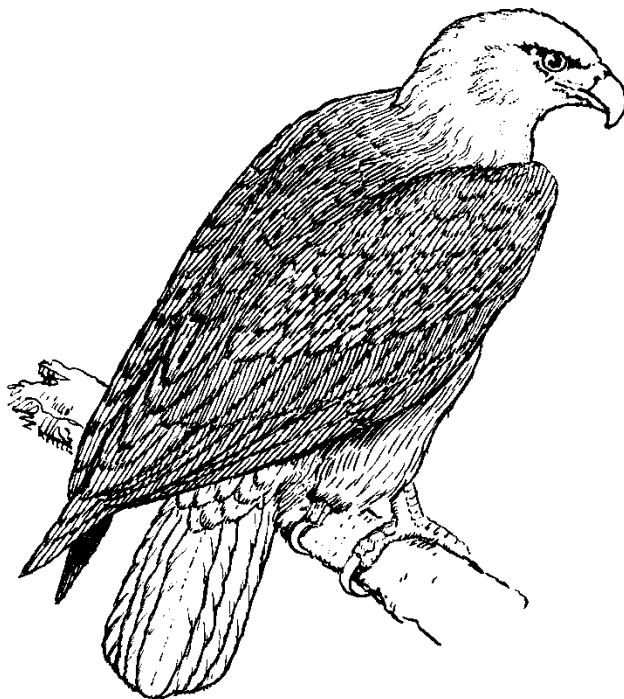
Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(6), Carga Aérea(7), Esquiva(7), Imprevisibilidade(6)

Peso/Altura/Envergadura

4 Kg / 0,8 m / 2 m

Atributos

INT(0), AUR(0), CAR(1), FOR(0), FIS(0), AGI(4), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Águia	3	4	36	L4	Bicada	8	6	2	4	3	2	1	3	3	4	60
					Garras	10	7	4	8	6	4	2				

Avestruz

O avestruz é uma ave não voadora de grande porte, originária das Terras Selvagens, mais especificamente na região próxima às Estepes Vítreas. Ainda são facilmente encontradas ao norte e ao leste da região, isto é, entre as Estepes e as montanhas do Muro e da Cadeia Ergoniana, atingindo Uno. Além disso, por conta de sua fácil adaptação, a espécie conseguiu atravessar as montanhas do Muro e, hoje, se faz presente no sul de Lar. No passado, elas existiam em uma grande extensão de terra, por isso, também há avestruzes a oeste das Estepes Vítreas. Ele se adapta melhor a desertos, recebendo a alcunha de pássaro-camelo pelos povos do deserto. Alimentam-se de plantas, insetos, pequenos animais e costumam engolir terra e pedras junto com o alimento que encontram no solo.

Seu tamanho permite que pessoas de até 65 kg possam utilizá-lo para cavalgar e até mesmo combater, como ocorreu na cavalaria rápida de Tindael anteriormente ao seu declínio. Alguns elfos rastreadores em Lar também se habituaram a utilizá-los dessa maneira.



Apesar de serem animais que há muito tempo foram domesticados pelos herdeiros de Tindael, tanto para alimentação quanto para transporte, os machos grandes podem ser extremamente territoriais e agressivos; facilmente alcançando qualquer aventureiro azarado na corrida. Quando em combate, avestruzes atacam com poderosos coices, podendo ferir e até matar pessoas. Ao contrário do que pode se imaginar, suas bicadas, porém, são pouco efetivas e, por isso, normalmente não são utilizadas como forma de ataque. Na natureza, costumam viver em grupos entre 10 e 40 aves.

Avestruzes raramente são encontrados na região d' Os Reinos. Como o couro deste animal é um dos mais resistentes conhecidos, a espécie goza de grande valor, principalmente no norte de Tagmar. A carne, ovos e plumagem são outros produtos interessantes da espécie. Um produto menos difundido, mas tão importante quanto, é sua bile que é capaz de dissolver até pedras. A bile de avestruz é usada como antídoto a venenos tipo I e II, ou a infecções alimentares.

Alguns avestruzes são treinados como montaria de guerra. Eles costumam ser vestidos com gorjais, que lhes proporcionam uma absorção de impactos frontais. Além da capacidade de ser usado em combate da mesma forma que um cavalo de guerra, seu treinamento lhe desenvolve mais a força, permitindo levar um peso maior de até 130 kg. Os avestruzes treinados para carga também suportam este peso.

Um dos motivos de sua fácil adaptação, deve-se ao fato de estes animais serem abertos a qualquer tipo de alimento. Avestruzes selvagens costumam se alimentar de graminéas (alfafa, ervas), arbustos, sementes ou qualquer inseto que consigam engolir, o que faz seu bando não permanecer sempre na mesma região (seminômades) e ir em busca de comida. Povos das regiões montanhosas próximas ao Muro costumam se referir a pessoas gulosas como "estômago de avestruz" devido ao fato de não ser incomum encontrar estes animais comendo até mesmo pedras e areia. A espécie também é capaz de praticamente retirar toda a água necessária para sobrevivência através dos alimentos, sem precisar beber diretamente.

Estas aves possuem uma visão aguçada que aliada a sua alta velocidade as dão a capacidade de fugir de predadores com facilidade. No geral, desde que não estejam querendo proteger seu alimento, ou ninho, preferem fugir, mesmo que não se sintam exatamente ameaçadas. Exceção feita quando em época de acasalamento (que dura quase metade do ano), tornando os machos agressivos e territoriais. Isto faz o comportamento deste animal ser imprevisível.

Eles costumam compartilhar seus ninhos que costumam ter entre 20-50 ovos em um único buraco com até 1 metro de profundidade. Os ovos têm aproximadamente 15 cm de largura e podem pesar até 1,5 kg, e são chocados pelas fêmeas durante o dia e machos a noite. O período de gestação dura cerca de 35 dias. A maturação sexual costuma ocorrer entre os 2 ou 3 anos de idade, embora os animais alcancem seu tamanho adulto já com seis meses. Sua expectativa de vida é de até 70 anos. Após eclosão, as crias seguem o macho.

Filhotes nascidos através de chocadeiras devem ter um cuidado especial caso separados de um bando. Sem uma figura paterna, eles podem ter dificuldade em aprender a ingerir alimentos até mesmo oferecidos, podendo retardar seu crescimento. Por outro lado, caso a espécie não seja retirada do bando cedo, dificilmente deixará de ser um animal selvagem. Por isso um criador paciente deve ser capaz de ensinar o animal a se alimentar e suprir a figura paterna.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Fazendas e pastos.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Domesticado:** Corrida(4), Usar os Sentidos(4)
- **Selvagem:** Corrida(8), Usar os Sentidos(5) / Carga(4), Esquiva(7), Imprevisibilidade(4)
- **Treinado (montaria ou carga):** Corrida(10), Usar os Sentidos(6) / Carga(6), Esquiva(8), Imprevisibilidade(5)
- **Treinado (montaria de guerra):** Corrida(12), Usar os Sentidos(9)

Peso/Altura

- **Domesticado:** 150 Kg / 1,8 a 2,7 m
- **Selvagem:** 120 Kg / 2 a 2,7 m
- **Treinado (montaria ou carga):** 120 Kg / 2 a 2,7 m
- **Treinado (montaria de guerra):** 120 Kg

Atributos

- **Domesticado:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(1)
- **Selvagem:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(2), FIS(1), AGI(4), PER(1)
- **Treinado (montaria ou carga):** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(2), AGI(4), PER(1)
- **Treinado (montaria de guerra):** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(4), FIS(3), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Avestruz Domesticado	2	25	12	L3	Bicada	5	3	-1	14	11	8	5	3	2	2	30
					Coice	8	5	1	22	17	12	7				
Avestruz Selvagem	3	22	24	L4	Bicada	7	5	1	14	11	8	5	4	3	3	34
					Coice	10	7	3	22	17	12	7				
Avestruz Treinado (montaria ou carga)	4	23	36	L4	Bicada	7	5	1	14	11	8	5	6	4	5	36
					Coice	11	8	4	22	17	12	7				
Avestruz Treinado (montaria de guerra)	5	24(29)	50	L5	Bicada	11	9	5	20	16	12	8	8	5	8	36
					Coice	13	10	6	24	19	14	9				

Baleia

As Baleias Predadoras são grandes mamíferos carnívoros e são considerados pelos Marinheiros de Conti e das Ilhas Independentes o terror dos mares. Sua reputação de monstro sanguinário e destruidor permeia os portos de todo o mundo.

Com uma cabeça desproporcional medindo quase um terço do tamanho do seu corpo. São exímias caçadoras e possuem dentes cônicos afiados e uma cauda devastadora. Medem entre 9 e 18 metros de comprimento e pesam entre 6.000 e 25.000kg, dependendo da espécie. Sua coloração varia entre o cinza e o negro com manchas brancas por todo o corpo, também dependendo da espécie.

Predadoras versáteis, sua dieta é bastante diversificada incluindo peixes, focas, morsas, tartarugas, polvos gigantes, tubarões e tantos outros. Caçam muitas vezes em pequenos grupos altamente organizados, chegando, inclusive, a atacar as colossais Baleias Tagmarianas.

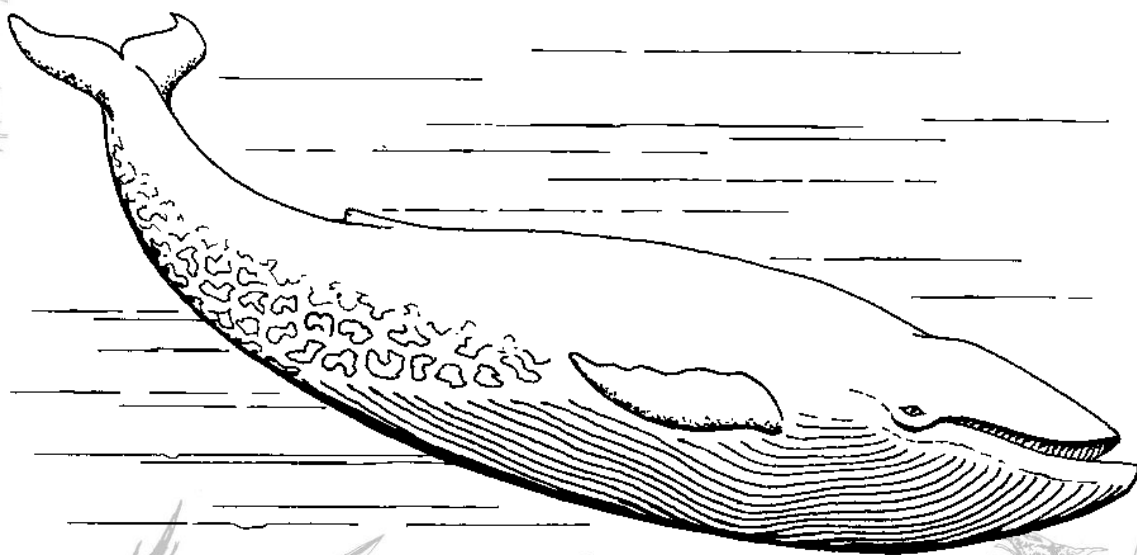
Lendas de batalhas titânicas entre essas criaturas e polvos gigantes povoam o imaginário de todos os marinheiros de Tagmar. Mas ninguém sabe ao certo a veracidade dessas histórias. Essas baleias também são muito perseguidas por caçadores que, além dos atrativos comerciais, caçam essa espécie devido ao medo que a sua reputação provoca.

Em combate, atacam com a sua devastadora mordida e com a sua potente cauda. Ataques coordenados onde diversos indivíduos atacam sucessivamente sua presa (adversário) são muito comuns. O principal motivo que leva essas criaturas a atacar é o seu grande apetite.

Estes gigantes animais marinhos são encontrados em praticamente todos os mares e oceanos de Tagmar. Mamíferos bem adaptados ao meio aquático possuem uma enorme cauda utilizada como principal órgão propulsor do seu deslocamento. Suas longas nadadeiras também lhes auxiliam na locomoção. Sob sua pele lisa e sem pelos estende-se uma grossa camada de gordura que ajuda na sua flutuação e na manutenção do equilíbrio térmico.

A audição das baleias é o seu sentido mais importante. As baleias produzem ao menos dois tipos de sons: o que funciona como uma espécie de sonar orientando o seu deslocamento, e o utilizado como um meio de comunicação entre os indivíduos da mesma espécie, conhecido como “as canções das baleias”.

Por serem mamíferos, as Baleias necessitam subir periodicamente à superfície para respirar. Suas narinas localizam-se no alto de sua cabeça. Esses animais podem segurar a sua respiração por até 20 minutos, permitindo-a elas, assim, mergulhar a grandes profundidades e permanecer submersos por um longo tempo, enganando, assim, eventuais predadores.



Existem basicamente dois grandes grupos de espécies de baleias em Tagmar: as baleias Tagmarianas e as baleias predadoras.

As Baleias Tagmarianas possuem proporções descomunais e são uma das maiores criaturas que habitam os mares de Tagmar. Medindo entre 25 e 38 metros de comprimento, podem pesar entre 10.000 e 45.000 kg. Sua estrutura densa e sua espessa camada de gordura tornam-nas totalmente adaptadas ao frio dos mares, principalmente o das grandes profundidades que costumam alcançar. Alimentam-se de pequenos organismos e, ao invés de dentes, possuem lâminas de barbatanas no céu da boca, por onde filtram grandes quantidades de água, retendo seu alimento.

Essas criaturas vivem migrando em busca de alimentação farta e melhores condições térmicas. Ficam a maior parte do tempo nas regiões mais frias do oceano. No outono, com o congelamento das águas, migram para regiões mais quentes para reproduzir-se e criar o seu único filhote até que este esteja em condições de sobreviver nos mares mais frios.

Por seu comportamento tranquilo e pacífico, são consideradas presas fáceis. Quando atacadas, mergulham procurando a segurança das profundezas. Após curtos períodos submersas elas voltam à superfície para respirar, facilitando, assim, o trabalho dos seus caçadores.

Devido ao seu enorme valor comercial, são amplamente perseguidas, principalmente por navios baleeiros de Conti, por sua carne, gordura, ossos e espermacetes. Sendo o espermacete um óleo natural muito valorizado e utilizado tanto para iluminação das cidades como para outros fins diversos.

Em combate, as Baleias Tagmarianas atacam o seu oponente com fortes cabeçadas. Dependendo da posição do seu adversário, também podem atacar com a sua enorme cauda. Contudo, por serem criaturas muito pacíficas, na primeira oportunidade que tiverem, mergulham procurando segurança.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Mares e oceanos

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Predadora:** Ações Furtivas(7), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(17)
- **Tagmariana:** Usar os Sentidos(13)

Peso/Comprimento

- **Predadora:** 15500 Kg
- **Tagmariana:** 27000 Kg / 25 a 38 m

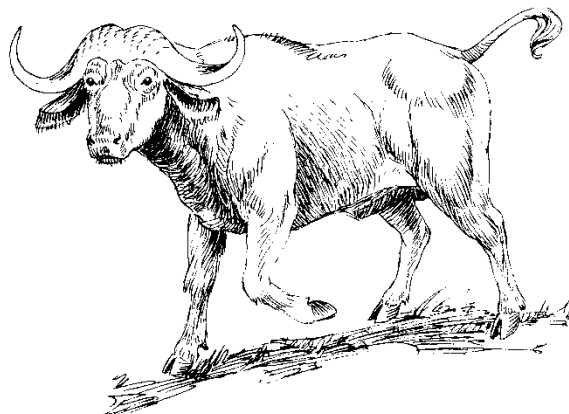
Atributos

- **Predadora:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(7), FIS(6), AGI(2), PER(3)
- **Tagmariana:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(7), FIS(6), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Baleia Predadora	14	254	182	L3	Cauda	17	18	15	32	25	19	13	20	14	14	20 a 30 (nadando)
					Mordida	18	17	16	40	31	23	15				
Baleia Tagmariana	16	334	176	L2	Cabeçada	18	15	11	36	28	21	14	22	16	16	20 a 30 (nadando)
					Cauda	16	17	14	32	25	19	13				

Búfalo

Estes bovídeos possuem corpo em forma de barril com peito largo e as pernas robustas, o pescoço curto e espesso, e uma cabeça massiva com chifres fortes. Búfalos estão entre os animais selvagens mais perigosos encontrados por aventureiros e caçadores. Além de possuir tamanho e peso avantajados, um búfalo adulto é muito forte sendo capaz de impor respeito mesmo a um grupo de leões que possam cruzar o seu caminho.



Os búfalos normalmente vivem em manadas, que podem formadas desde pequenas famílias a grupos enormes. Os machos mais velhos, por exemplo, vivem em grupos reduzidos, de 2 a 5 indivíduos. Mas as manadas maiores podem reunir milhares de búfalos, embora grupos de 50 a 500 indivíduos sejam mais comuns. Durante o inverno, as manadas de búfalos lanosos se agrupam em manadas enormes, fazem uma migração para o norte da região das geleiras, passando pelo Domo de Arminus. Estudiosos registraram que estas manadas confluem para uma grande manada que se estende por quilômetros e causa a sensação de um pequeno terremoto na região.

Os inimigos naturais dos búfalos são os leões, as onças e os lobos, que têm de formar grandes grupos para matar um búfalo adulto. Geralmente atacam filhotes que, por algum motivo, estejam desprotegidos, ou animais idosos ou feridos. Os leões respeitam os búfalos, tanto que dificilmente um leão, sozinho, ataca um exemplar destas espécies.

Os búfalos são considerados entre os animais selvagens mais difíceis de caçar, devido à sua força e combatividade. Poucos rastreadores experientes são capazes de domar estes animais, e menos ainda são os aptos a domesticá-los. Entretanto, o valor de sua carne, leite, couro e pelagem (particularmente os pelos dos lanosos), faz com que muitos clãs intentem capturar e domesticar búfalos para criar rebanhos. A pele de um búfalo lanoso pode chegar a valer de 2 a 3 moedas de ouro para o comprador certo.

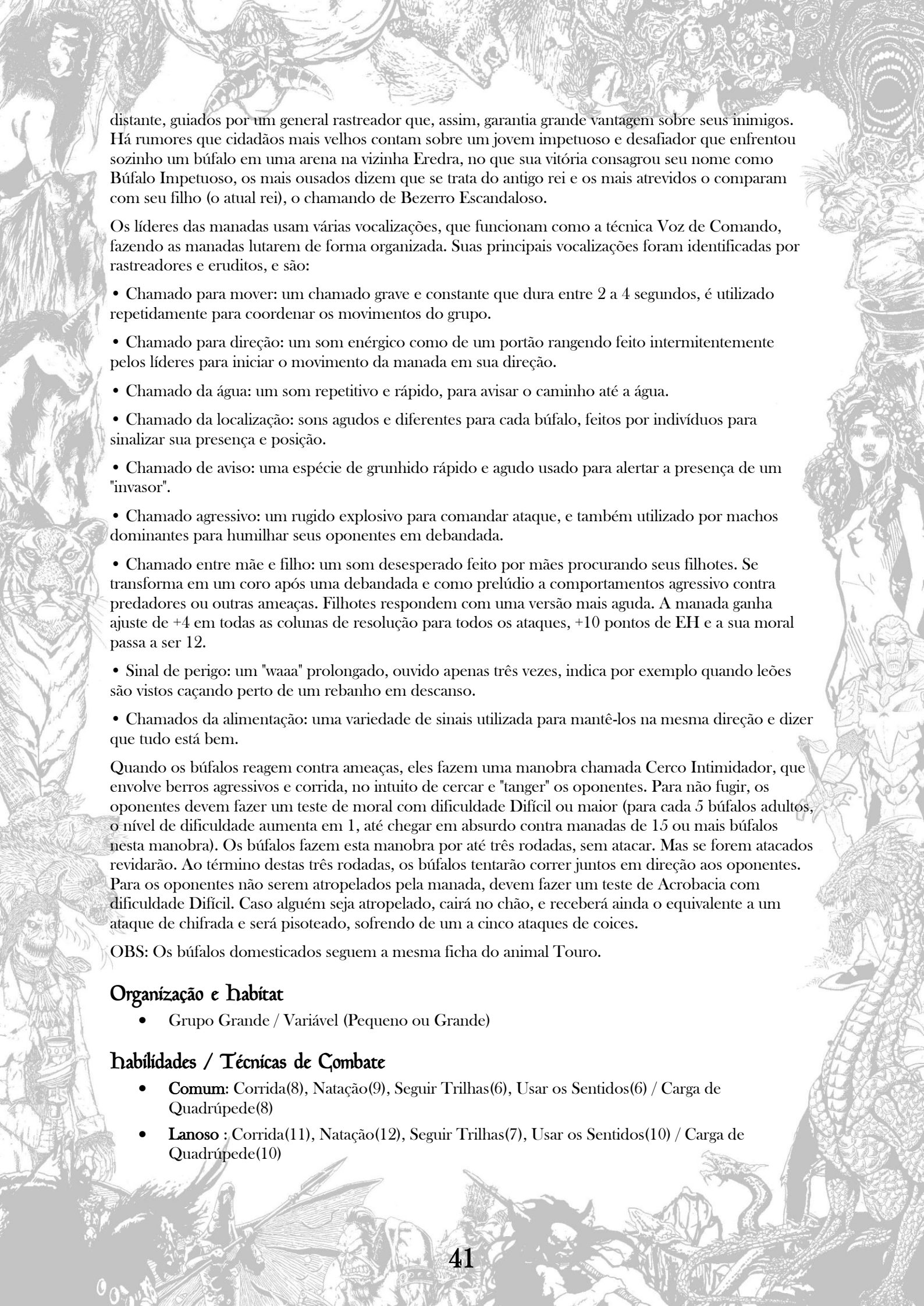
Seu comportamento agressivo e dominante é notório principalmente entre machos em época de acasalamento. Mas as fêmeas, em particular, são capazes de entrar em fúria se virem seus filhotes em perigo. Há contos entre o povo sangrar, que relatam casos onde uma única fêmea é capaz de derrotar uma tropa inteira de guerreiros que tentaram se aproximar de seu filhote ou um bando enorme de feras selvagens que queriam capturar sua cria. As fêmeas defendem seus filhotes mesmo depois de mortos. Uma manada de búfalos pode chegar a flanquear seus agressores ou fazer uma manobra para afugentá-los. Esta manobra é conhecida como Cerco Intimidador.

Os filhotes são indefesos, ainda não possuem chifres e não conseguem atacar nem para se defender. Filhotes não possuem EH e possuem apenas uma fração da EF de um búfalo adulto (neste caso, a EF dos filhotes pode variar de 15 a 30). Sua velocidade, entretanto, é praticamente a mesma de um animal adulto, pois eles precisam acompanhar suas mães. Quando não estão amamentando, os filhotes estão explorando o ambiente em sua volta ou brincando com outros filhotes com corridas e cabeçadas - uma prática que o prepara para a vida adulta.

Quando estão em distância suficiente, podem atacar em carga. Se esta investida atingir em 100% a EH ou diretamente a EF seu oponente é lançado a 8 metros de distância e é derrubado no chão.

Os búfalos comuns vivem em regiões de campos, planícies e pântanos, enquanto os búfalos lanosos vivem nas regiões mais frias como as geleiras. Além do habitat, os búfalos lanosos se diferem dos búfalos comuns porque possuem uma pelagem longa e marrom, que usam para se proteger do frio. Alguns espécimes lanosos também possuem pelos brancos, se mimetizando com a neve. Os lanosos também desenvolveram um olfato mais forte, para encontrar água e pasto no meio de terras cobertas de neve.

Os verrogarianos acreditam ter sido agraciados por ter em seu território rebanhos selvagens de búfalos. Suas lendas narram a participação destes animais na linha de frente de grandes batalhas de um passado



distante, guiados por um general rastreador que, assim, garantia grande vantagem sobre seus inimigos. Há rumores que cidadãos mais velhos contam sobre um jovem impetuoso e desafiador que enfrentou sozinho um búfalo em uma arena na vizinha Eredra, no que sua vitória consagrou seu nome como Búfalo Impetuoso, os mais ousados dizem que se trata do antigo rei e os mais atrevidos o comparam com seu filho (o atual rei), o chamando de Bezerro Escandaloso.

Os líderes das manadas usam várias vocalizações, que funcionam como a técnica Voz de Comando, fazendo as manadas lutarem de forma organizada. Suas principais vocalizações foram identificadas por rastreadores e eruditos, e são:

- Chamado para mover: um chamado grave e constante que dura entre 2 a 4 segundos, é utilizado repetidamente para coordenar os movimentos do grupo.
- Chamado para direção: um som enérgico como de um portão rangendo feito intermitentemente pelos líderes para iniciar o movimento da manada em sua direção.
- Chamado da água: um som repetitivo e rápido, para avisar o caminho até a água.
- Chamado da localização: sons agudos e diferentes para cada búfalo, feitos por indivíduos para sinalizar sua presença e posição.
- Chamado de aviso: uma espécie de grunhido rápido e agudo usado para alertar a presença de um "invasor".
- Chamado agressivo: um rugido explosivo para comandar ataque, e também utilizado por machos dominantes para humilhar seus oponentes em debandada.
- Chamado entre mãe e filho: um som desesperado feito por mães procurando seus filhotes. Se transforma em um coro após uma debandada e como prelúdio a comportamentos agressivo contra predadores ou outras ameaças. Filhotes respondem com uma versão mais aguda. A manada ganha ajuste de +4 em todas as colunas de resolução para todos os ataques, +10 pontos de EH e a sua moral passa a ser 12.
- Sinal de perigo: um "waaa" prolongado, ouvido apenas três vezes, indica por exemplo quando leões são vistos caçando perto de um rebanho em descanso.
- Chamados da alimentação: uma variedade de sinais utilizada para mantê-los na mesma direção e dizer que tudo está bem.

Quando os búfalos reagem contra ameaças, eles fazem uma manobra chamada Cerco Intimidador, que envolve berros agressivos e corrida, no intuito de cercar e "tanger" os oponentes. Para não fugir, os oponentes devem fazer um teste de moral com dificuldade Difícil ou maior (para cada 5 búfalos adultos, o nível de dificuldade aumenta em 1, até chegar em absurdo contra manadas de 15 ou mais búfalos nesta manobra). Os búfalos fazem esta manobra por até três rodadas, sem atacar. Mas se forem atacados revidarão. Ao término destas três rodadas, os búfalos tentarão correr juntos em direção aos oponentes. Para os oponentes não serem atropelados pela manada, devem fazer um teste de Acrobacia com dificuldade Difícil. Caso alguém seja atropelado, cairá no chão, e receberá ainda o equivalente a um ataque de chifrada e será pisoteado, sofrendo de um a cinco ataques de coices.

OBS: Os búfalos domesticados seguem a mesma ficha do animal Touro.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Variável (Pequeno ou Grande)

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Corrida(8), Natação(9), Seguir Trilhas(6), Usar os Sentidos(6) / Carga de Quadrúpede(8)
- **Lanoso :** Corrida(11), Natação(12), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(10) / Carga de Quadrúpede(10)

Peso/Altura/Comprimento

- **Comum:** 900 Kg / 1,5 a 2 m / 2 a 3 m
- **Lanoso :** 1000 Kg / 1,5 a 2 m / 2 a 3 m

Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(4), FIS(4), AGI(0), PER(1)
- **Lanoso :** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(5), FIS(5), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Búfalo Comum	4	64(69)	36	L1	Cabeçada	6	3	-1	20	16	12	8	8	4	8	25
					Chifres	5	3	-1	24	19	14	9				
					Coice	6	3	-1	28	22	16	10				
Búfalo Lanoso	5	68(76)	50	L3	Cabeçada	8	5	1	21	17	13	9	10	5	9	25
					Chifres	7	5	1	25	20	15	10				
					Coice	8	5	1	29	23	17	11				

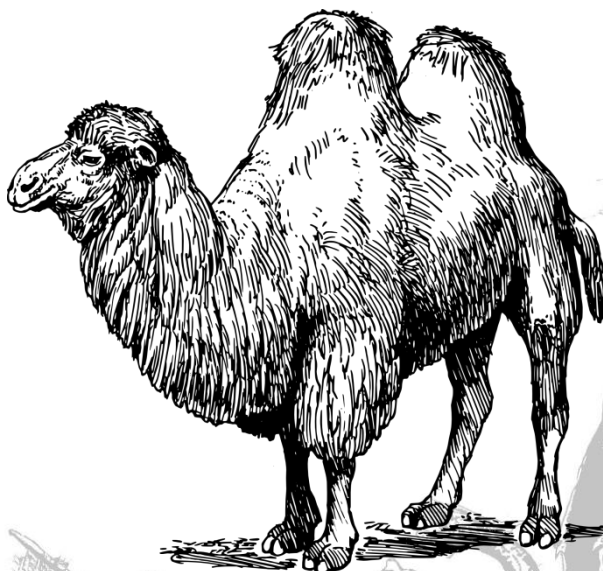
Camelo

Os camelos são animais muito fortes e resistentes geralmente usados para a tração ou guerra. Existem duas espécies de camelos, os dromedários, com uma única corcova, e o camelo-bactriano de duas corcovas.

Os camelos são excelentes para combates montados, melhores ainda quando estão em seu habitat natural, são encontrados nas terras do Império e o Deserto de Blirga, em Levânia, a oeste do Mundo Conhecido, existem rumores que os camelos vivem por lá desde a época em que Maira teria lançado uma maldição na região, dando origem ao deserto há uns 1000 anos (500 D.C).

São teimosos, mal humorados e de difícil treinamento (às vezes demorando um ano para serem adestrados). Mesmo após um árduo treinamento, tendem a não seguir fielmente os comandos dados. Um fato curioso destes animais é que ao se sentirem ameaçados, cospem naquele individuo para demonstrar que estão prontos para um combate. Os Camelos possuem uma mordida forte capaz de esmagar um crânio humano, conseguem girar o quadril 45 graus lateralmente pra efetuar um coice, têm uma patada devastadora capaz de derrubar seres de até o dobro do seu peso e costumam por esmagar seus adversários no chão através de uma forte constituição óssea (Pedestal) formada em seu peito. Os camelos conseguem impor medo nos cavalos em ambientes pequenos. São criaturas valentes e enfrentam seus adversários até a morte.

Possuem dois dedos em cada pata e um coxim queratinizado que funciona como um amortecedor, parecido com o da pata dos cães. As solas de suas patas podem expandir ao tocar no chão possibilitando uma superfície de contato maior, impedindo que suas patas afundassem em terrenos arenosos ou de superfícies similares, possibilitando assim mais estabilidade para sua movimentação, podendo atingir o máximo de suas capacidades locomotoras. Conseguem caminhar 16 horas sem parar e alcançar distâncias de cerca de 140 km por dia, mantendo esse ritmo por cerca de 3 a 4 dias seguidos. Possuem dois pares de longos cílios e uma película protetora que os permitem enxergar até mesmo durante tempestades de areia. Sua língua e o céu da boca são bastante resistentes, e ele pode comer até plantas com espinho, comuns nas regiões desérticas onde vive e que também fornecem ao



animal pequenas quantidades de água. Além de adaptado para viver em lugares de alta temperatura (50 graus), os camelos podem também suportar baixas temperaturas (-29 graus) e estão preparados para se viver com pouca comida. Suas corcovas funcionam como reservatórios de energia para consumir durante os tempos de escassez. A alta concentração de gordura corporal isolada em suas corcovas é um fator crucial para minimizar o calor no resto de seu corpo. Possuem um forte sistema de retenção de líquidos e podem ingerir até um terço de seu peso em água de uma única vez. Este sistema é auxiliado por alguns truques permitindo-o ficar até três semanas sem beber água e duas semanas sem comer. O dorso do camelo é recoberto por um pelo denso que ajuda a proteger do calor solar e diminui a transpiração. A quantidade de urina que o animal elimina também é pequena, se comparada à quantidade de bebida que ele ingere. Os camelos conseguem carregar até 450 quilos, possui um leite muito nutritivo, uma carne saborosa. Do seu pelo é possível fazer tendas, cobertores, tapetes, roupas e cordas. As suas fezes são tão secas que podem servir como combustível para produzir fogo.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Desertos e Locais Quentes

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Seguir Trilhas(7), Sobrevivência(7), Usar os Sentidos(7)
- **de Guerra Leve:** Seguir Trilhas(8), Sobrevivência(8), Usar os Sentidos(8) / Carga de Quadrúpede(6), Esquiva(5), Imprevisibilidade(6)
- **de Guerra Pesado:** Seguir Trilhas(9), Sobrevivência(9), Usar os Sentidos(9) / Carga de Quadrúpede(8), Esquiva(6), Imprevisibilidade(7)

Peso/Altura

- **Comum:** 500 Kg
- **de Guerra Leve:** 600 Kg
- **de Guerra Pesado:** 700 Kg / 2,75 a 2,8 m

Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(1), PER(2)
- **de Guerra Leve:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(5), FIS(2), AGI(1), PER(2)
- **de Guerra Pesado:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Camelo Comum	3	46	21	M1	Coice	6	3	-1	16	13	10	7	5	3	6	28
					Mordida	5	4	3	10	7	7	5				
					Patada	7	4	0	16	13	10	7				
Camelo de Guerra Leve	4	50(56)	36	M2	Coice	7	4	0	21	17	13	9	6	4	8	28
					Mordida	6	5	4	11	8	8	6				
					Patada	8	5	1	21	17	13	9				
Camelo de Guerra Pesado	5	55(61)	50	M3	Coice	8	5	1	25	20	15	10	8	5	10	28
					Mordida	7	6	5	13	11	9	7				
					Patada	9	6	2	25	20	15	10				

Cão

Cães existem nas mais diversas formas e tamanhos, porém o chamado cão de raça, ou alão, é um animal encontrado apenas em Tagmar, possuindo uma aparência bem incomum.

Os cães de raça, além de maiores e mais fortes, são mais inteligentes, aprendendo truques na metade do tempo. Estas criaturas de até um metro e meio de altura, com grandes mandíbulas e dentes afiados, têm um pelo ralo, porém bonito, e um faro ainda melhor que o dos cães comuns.

Cães comuns podem ser treinados como: Guardas, recebendo Usar os Sentidos (5); Cães de Caça, recebendo Seguir Trilhas (8); e, por fim, Cães de Guerra, quando aprendem a atacar qualquer adversário escolhido pelo dono, recuar quando ordenado e a ignorar seus medos instintivos (fogo, seres fantásticos, criaturas sobrenaturais, etc.). Cada treinamento demora 5 meses.

Os cães de raça podem ser treinados como mostrado acima, mas quando treinados como Cães de Caça, possuem Seguir Trilhas (12).

- Organização e Habitat

Grupo Pequeno / Campos, planícies e cidades

Habilidades / Técnicas de Combate

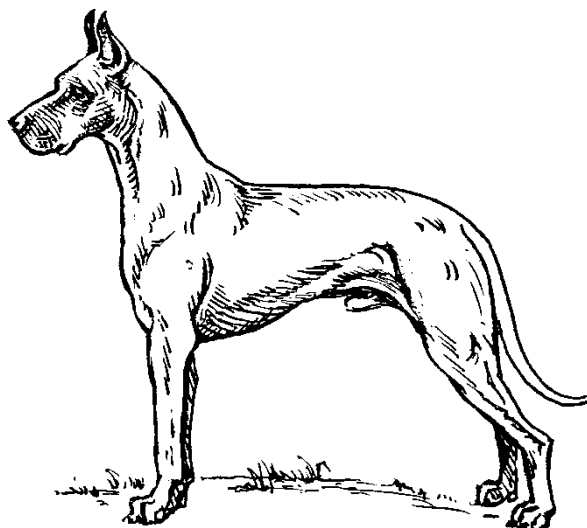
- **Comum:** Ações Furtivas(3), Seguir Trilhas(7) / Ataque Oportuno(4), Bote(1), Carga de Quadrúpede(1), Esquiva(3), Imprevisibilidade(4)
- **de raça "Alão":** Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(6) / Ataque Oportuno(6), Carga Aérea(4), Esquiva(4), Imprevisibilidade(6)

Peso/Altura

- **Comum:** 16 Kg / 0,2 a 1,5 m
- **de raça "Alão":** 25 Kg / 0,2 a 1,5 m

Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(1), FIS(0), AGI(2), PER(3)
- **de raça "Alão":** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(0), AGI(2), PER(4)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cão Comum	1	8	0	L2	Mordida	4	3	2	9	7	5	3	1	1	1	20
Cão de raça "Alão"	2	10	14	L2	Mordida	5	4	3	10	8	6	4	2	2	3	20

Cavalo

Existe uma lenda que diz que após um aglomerado de montanhas, existiria uma enorme planície, e que esta planície seria morada de uma espécie única de cavalos selvagens. Os rastreadores dizem que estes cavalos seriam criaturas inconfundíveis, pois possuiriam uma pelagem de cor vermelha sangue. Dizem também que os cavalos que lá vivem são muito maiores que os conhecidos, mais fortes e ferozes e que seriam presentes de Crezir para Maira

Os Cavalos são animais mamíferos de grande porte e de natureza selvagem. Portadores de uma cauda muito curta, mas prolongada por longos pelos, os cavalos são reconhecidos também pelas orelhas curtas, eretas, e suas crinas pendentes. A dentição apresenta longos incisivos, cujo grau de desgaste indica a idade do animal, e grandes molares. Um grande casco envolve totalmente a última falange do único dedo em que termina cada membro. Os cavalos são herbívoros, granívoros e exímios corredores.

Cada localidade explora o uso dos cavalos de formas distintas. Um exemplo disso é Eredra. Em Eredra os cavalos são usados como instrumentos para a morte de condenados, em Dantsem e Verrogar estas criaturas são usadas como montarias de guerra da elite, mas indubitavelmente Filanti tem o melhor ecossistema para criação de cavalos.

Cavalos comuns normalmente são treinados para duas tarefas: corrida e salto. Os corredores são mais velozes e possuem maior resistência ao esforço (podem correr continuamente por horas). Os saltadores conseguem saltar obstáculos maiores (até 1,80 m de altura) do que os demais cavalos (até 1,20 m). Todo cavalo comum, porém, é medroso; assusta-se com fogo, animais selvagens, seres fantásticos, etc., além de serem avessos ao combate, empinando e tentando fugir quando feridos ou ameaçados, obrigando os cavaleiros a usarem a habilidade Montar Animais para evitar caírem da montaria.

Um cavalo de guerra leve é treinado para resistir aos seus medos instintivos, se assustando apenas com criaturas sobrenaturais ou fantásticas (Demônios, dragões, mortos-vivos poderosos, etc.).

Os cavalos de guerra pesados não se assustam com nada, são agressivos e só permitem que seu dono ou criaturas com quem tenham muito contato se aproximem. Além disto, ambos podem atacar os adversários sem prejudicar seu cavaleiro.

Pôneis são pequenos e mais frágeis, porém podem ser treinados como cavalos de guerra leves (mantendo contudo, suas características físicas: EH, EF, Ataque x defesa, dano causado, etc.).

Informações Complementares.

Estes animais são muito valorizados qualquer que seja seu tipo. Os cavalos treinados para a guerra são raros e abusivamente caros, enquanto os não treinados são comuns e encontrados a preços mais acessíveis.

Os cavalos selvagens têm os mesmo parâmetros dos cavalos comuns. Os cavalos Selvagens que constam no quadro são os mesmos cavalos da lenda.

Os valores adicionados a EF dos Cavalos de Guerra Leve e Pesados são das respectivas Armaduras Cota de Malha Completa e Couraça Completa.



Organização e Habitat

- Grupo Médio / Campos, Cidades, Planícies e Tundras

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ataque Oportuno(4), Carga de Quadrúpede(6), Desequilibrar(8), Imprevisibilidade(4)
- **Selvagem:** Ataque Oportuno(5), Carga de Quadrúpede(8), Desequilibrar(8), Imprevisibilidade(5)
- **de Guerra Leve:** Ataques múltiplos(5), Carga de Quadrúpede(8), Desequilibrar(10), Imprevisibilidade(6)
- **de Guerra Pesado:** Ataque Oportuno(8), Carga de Quadrúpede(10), Defletir Ataque(8), Imprevisibilidade(8)

Peso/Altura

- **Comum:** 550 Kg / 1,6 m
- **Selvagem:** 1200 Kg / 2,1 m
- **de Guerra Leve:** 750 Kg / 1,6 m
- **de Guerra Pesado:** 950 Kg / 1,8 m

Atributos

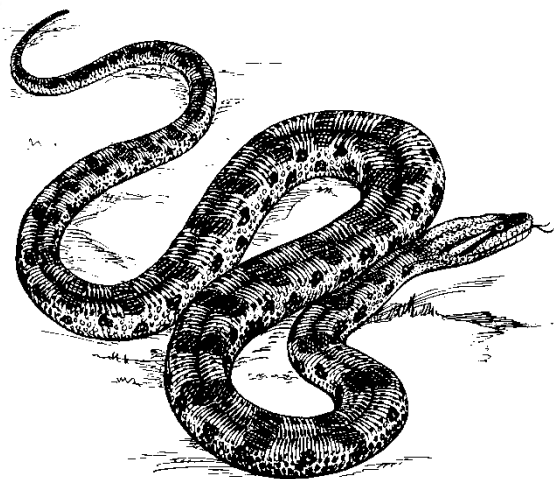
- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(1)
- **Selvagem:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(5), AGI(2), PER(2)
- **de Guerra Leve:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(1)
- **de Guerra Pesado:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cavalo Comum	3	49	24	L1	Coice	8	5	1	25	20	15	10	6	3	2	33
					Mordida	7	6	5	13	11	9	7				
					Patada	9	6	2	25	20	15	10				
Cavalo Selvagem	3	74	36	L2	Coice	7	4	0	29	23	17	11	8	3	6	35
					Mordida	6	5	4	17	14	11	8				
					Patada	8	5	1	29	23	17	11				
Cavalo de Guerra Leve	5	57(101)	50	M3	Coice	8	5	1	25	20	15	10	8	5	9	33
					Mordida	7	6	5	13	11	9	7				
					Patada	9	6	2	25	20	15	10				
Cavalo de Guerra Pesado	7	64(128)	70	P3	Coice	10	7	3	29	23	17	11	10	7	/	33
					Mordida	9	8	7	17	14	11	8				
					Patada	11	8	4	29	23	17	11				

Cobra Constritora

Ao contrário do que se diz, mesmo os maiores exemplares destas serpentes são incapazes de engolir qualquer coisa maior que um pequenino. Assim sendo, estes animais não costumam atacar criaturas maiores do que isto a não ser que se sintam ameaçados.

Em combate, estas criaturas tentam se enrolar em volta de seus adversários. Para isto, precisam obter 100% de dano na EH ou dar dano na EF. Após conseguir fazer isso, a cobra passa a dar 6 de dano na EF a cada rodada, sem precisar fazer nenhum rolamento para isto. O uso da habilidade Escapar (difícil) permite a vítima se desvencilhar da cobra.



Organização e Habitat

- Solitário / Florestas e bosques

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataque Oportuno(4), Bote(3)

Peso/Comprimento

- 100 Kg / 4 a 9 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(0), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cobra Constritora	3	20	36	L2	Bote	6	3	0	18	14	10	6	3	3	4	8

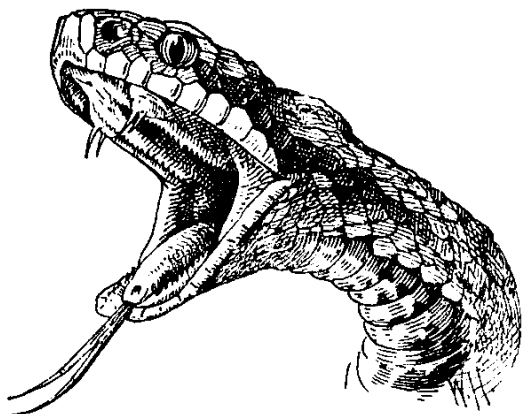
Cobra Venenosa

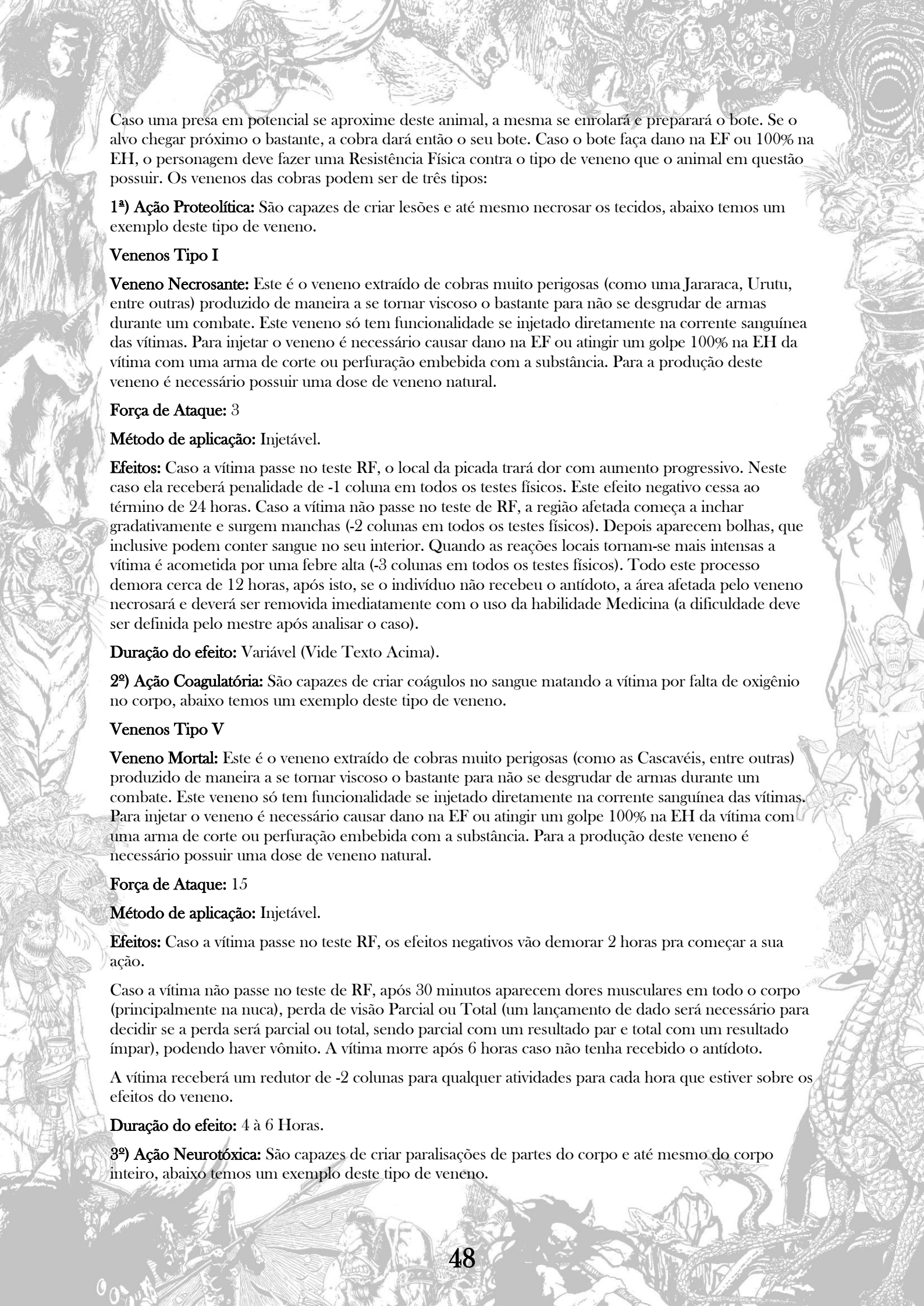
Cobras são répteis escamados, carnívoros e da subordem das serpentes; seus corpos são alongados, com membros e aberturas dos ouvidos ausentes, olhos imóveis e sem pálpebras, cobertos por escamas transparentes, língua delgada, bifida e prostrátil e dentes cônicos. As venenosas podem ser de espécies como: Coral, Víbora, Urutu-Cruzeiro, Cascavéis, etc.

A sua origem é desconhecida, alguns xamãs afirmam que elas seriam evoluções dos lagartos, outros já acham que seriam evoluções de répteis marinhos.

Estes animais podem ser encontrados no mundo todo, exceto nas regiões onde o clima é sempre de intenso frio em qualquer época do ano. Nos trópicos, porém, está a maior variedade. A maioria das cobras vive no solo, mas outras preferem as árvores, algumas passam a vida inteira em túneis subterrâneos outras somente dentro d'água, contudo, existem algumas espécies que podem ficar tanto dentro quanto fora d'água.

Em combate, evitam animais de porte muito maior que o seu e só os atacam se sentirem-se ameaçadas, podem se camuflar em meio a folhas secas e entre a vegetação.





Caso uma presa em potencial se aproxime deste animal, a mesma se enrolará e preparará o bote. Se o alvo chegar próximo o bastante, a cobra dará então o seu bote. Caso o bote faça dano na EF ou 100% na EH, o personagem deve fazer uma Resistência Física contra o tipo de veneno que o animal em questão possuir. Os venenos das cobras podem ser de três tipos:

1ª) Ação Proteolítica: São capazes de criar lesões e até mesmo necrosar os tecidos, abaixo temos um exemplo deste tipo de veneno.

Venenos Tipo I

Veneno Necrosante: Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como uma Jararaca, Urutu, entre outras) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância. Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural.

Força de Ataque: 3

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste RF, o local da picada trará dor com aumento progressivo. Neste caso ela receberá penalidade de -1 coluna em todos os testes físicos. Este efeito negativo cessa ao término de 24 horas. Caso a vítima não passe no teste de RF, a região afetada começa a inchar gradativamente e surgem manchas (-2 colunas em todos os testes físicos). Depois aparecem bolhas, que inclusive podem conter sangue no seu interior. Quando as reações locais tornam-se mais intensas a vítima é acometida por uma febre alta (-3 colunas em todos os testes físicos). Todo este processo demora cerca de 12 horas, após isto, se o indivíduo não recebeu o antídoto, a área afetada pelo veneno necrosará e deverá ser removida imediatamente com o uso da habilidade Medicina (a dificuldade deve ser definida pelo mestre após analisar o caso).

Duração do efeito: Variável (Vide Texto Acima).

2ª) Ação Coagulatória: São capazes de criar coágulos no sangue matando a vítima por falta de oxigênio no corpo, abaixo temos um exemplo deste tipo de veneno.

Venenos Tipo V

Veneno Mortal: Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como as Cascavéis, entre outras) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância. Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural.

Força de Ataque: 15

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste RF, os efeitos negativos vão demorar 2 horas pra começar a sua ação.

Caso a vítima não passe no teste de RF, após 30 minutos aparecem dores musculares em todo o corpo (principalmente na nuca), perda de visão Parcial ou Total (um lançamento de dado será necessário para decidir se a perda será parcial ou total, sendo parcial com um resultado par e total com um resultado ímpar), podendo haver vômito. A vítima morre após 6 horas caso não tenha recebido o antídoto.

A vítima receberá um redutor de -2 colunas para qualquer atividades para cada hora que estiver sobre os efeitos do veneno.

Duração do efeito: 4 à 6 Horas.

3ª) Ação Neurotóxica: São capazes de criar paralisações de partes do corpo e até mesmo do corpo inteiro, abaixo temos um exemplo deste tipo de veneno.

Veneno Tipo III

Veneno Paralisante: Este é o veneno extraído de cobras ou escorpiões produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância. Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de um escorpião laranja ou outro veneno similar.

Força de ataque: 8.

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor ao redor do ferimento, recebendo -1 coluna até limpar muito bem o ferimento com um teste Fácil de Medicina (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 24h). Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte e receberá um ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar, exceto outros testes de resistência, durante uma hora. Após esse tempo a dor diminuirá e a penalidade será de -1 coluna até que o ferimento seja tratado (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 12h).

Duração do efeito: 1 hora mas possui efeitos colaterais (ver descrição).

Informações Complementares

Alguns tipos de equipamentos como: Botas de cano alto, Armaduras com perneiras, etc. podem proteger o personagem de serem picados, entretanto, caso sejam, a habilidade medicina pode ser usada para tentar combater o veneno. Ambas as opções devem ser avaliadas pelo Mestre.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas, bosques, planícies e colinas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(3), Escalar Superfícies(1), Escapar(3), Usar os Sentidos(3) / Bote(1), Esquiva(2), Imprevisibilidade(2)

Peso/Comprimento

- 1 Kg / 0,5 a 2 m
- Atributos

INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cobra Venenosa	1	2	12	L1	Mordida	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	5

Coruja

Para alguns povos as corujas podem simbolizar sabedoria, inteligência, mistério e misticismo. Para outros, mau augúrio, azar, escuridão espiritual, morte, trevas e bruxaria.

- Ariam, Oráculo de Maira

Existem grandes variedades de espécies de corujas, com diversos tamanhos, algumas possuem penas na cabeça que se assemelham a orelhas de gatos, suas colorações de penas bem diversificadas que variam do amarelo, branco, bege, cinza, marrom e/ou preto e tem como função básica auxiliar na camuflagem. Uma característica em comum entre as corujas é que: Todas possuem uma penugem peculiar para voos extremamente silenciosos por esse motivo recebem menos um nível de dificuldade para **Ações Furtivas** durante seus voos.

Possuem uma visão ampla e apurada, capacidade de girar a cabeça em até 270°, por conta de todos esses fatores recebem menos um nível de dificuldade em suas rolagens de **Usar os Sentidos** referentes a visão. Elas também possuem visão noturna parcial.

Entre as aves de rapina por conta da forma que seus ouvidos é posicionado, são capazes de discriminar, com precisão, a localização de uma fonte sonora, permitindo localizar com precisão sem precisar necessariamente da visão por conta disso sua rolagens de **Usar os Sentidos** referente a audição tem menos dois níveis de dificuldade.

São capazes de viver em variados climas e regiões. A maioria das espécies nidifica em árvores, mas algumas fazem seus ninhos no solo cavando buracos fundos no formato semelhante da letra "L".

De temperamento calmo, discretas e tímidas, quando ameaçadas podem ser cruéis em seus ataques, de forma que procuram afugentar seus inimigos, já que sua força não é suficiente para causar grandes danos a uma criatura de médio a grande porte. As corujas ficam mansas no cativeiro, principalmente se criadas desde filhotes

Sua alimentação é principalmente de mamíferos de pequeno e médio porte (ratos, ratazanas e lebres), aves de tamanho médio, répteis, anfíbios, peixes e cadáveres. Pode por vezes ocorrer canibalismo, de as espécies maiores comerem as menores. Costumam engolir suas presas inteiras para depois regurgitar as partes não digeridas.

Passam a vida de forma solitária ou com um único parceiro para toda a mesma. Os casais costumam criar os filhotes até que cresçam o suficiente para voar e se proteger, o que leva uma média de 2 a 3 meses. Em média vivem de 15 a 20 anos.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Pequeno / qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(7), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(5), Bote(1), Carga Aérea(4), Esquiva(4), Imprevisibilidade(5)



Magias e Poderes Especiais

- Menos um nível de dificuldade para Ações Furtivas. Menos um nível de dificuldade em suas rolagem de Examinar referentes a visão. Menos dois nível de dificuldade em suas rolagem de Examinar referentes a audição. Visão noturna parcial.

Peso/Comprimento/Envergadura

- 5 Kg / 0,75 m / 2 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(-2), FIS(-1), AGI(3), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Coruja	1	3	4	L3	Bicada	5	3	-1	2	1	0	0	0	1	1	voando 50 andando 5
					Garras	7	4	1	2	1	0	0				

Corvo

Estas aves sentem uma atração por objetos coloridos e/ou brilhantes, os quais costumam colecionar. Se capturados quando jovens, corvos podem ser domesticados. Entre outras coisas, eles podem ser ensinados a imitar certos ruídos ou mesmo palavras e até sentenças inteiras, como papagaios.

Corvos possuem uma visão aguçada e seu voo, apesar de não ser muito veloz, é bastante ágil.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Planícies Temperadas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Acrobacias(5), Arte(1), Usar os Sentidos(6) / Ataque Oportuno(3), Carga Aérea(2), Esquiva(2), Imprevisibilidade(3)

Peso/Altura

- 2 Kg / 0,15 a 0,3 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(0), AGI(1), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Corvo	1	2	5	L1	Bicada	3	1	-3	3	2	1	0	1	1	1	30
					Garras	5	2	-1	3	2	1	0				

Crocodilo

Crocodilos são grandes répteis carnívoros com corpos alongados cobertos de placas córneas. Possuem patas curtas, poderosas caudas comprimidas lateralmente, focinhos compridos, dentes ferozes e olhos protuberantes. Essas características lhes dão razoável mobilidade em terra e os tornam predadores admiráveis na água.

Devido ao seu tamanho e à sua velocidade na água, são extremamente perigosos. Atingem de 3 metros a até mais de 7 metros de comprimento. Seu cardápio é variado e inclui peixes, aves e até grandes mamíferos (incluindo incautos aventureiros).

Passam o tempo espreitando suas vítimas em lamaçais ou sob a água turva onde sua coloração escura entre o marrom e o verde lhes confere uma camuflagem natural. Permanecem imóveis por horas a fio até terem a melhor oportunidade para abocanhar suas vítimas. Seus olhos e suas narinas salientes possibilitam caçar com a maior parte de seu corpo submerso sob as águas.

Em combate, seu principal ataque consiste em abocanhar sua vítima ou açoitá-la com sua cauda. Conseguindo atingir a energia física do personagem, crocodilos agarrarão sua vítima e tentarão arrastá-la para as profundezas, utilizando sua força e um movimento rotatório para afogá-la. Além de receber o dano normalmente, a vítima é agarrada e se não passar numa disputa de força contra o Crocodilo (que tem Força 3) será arrastada para o fundo. Uma vez no fundo, caso não passe num teste de Resistência Física contra força de ataque 6, perderá a consciência. Se não ficar inconsciente, a vítima poderá tentar usar a habilidade Escapar (muito difícil) para se livrar dele. Uma vez agarrado (estando ou não submerso) a vítima receberá 7 de dano automaticamente na EF a cada rodada.

Crocodilos são ovíparos, delimitando e defendendo o território em volta de seus ninhos. Quando acuados ou protegendo seu ninho, crocodilos se tornam ainda mais perigosos, recebendo um bônus de +4 em todos os seus ataques, investindo com sua poderosa cauda e com mordidas devastadoras.

Essas perigosas criaturas são encontradas em abundância em rios, lagos, pântanos ou em estuários onde as águas são turvas. Não acumulam tesouros, mas sua pele atinge grandes quantias no comércio das grandes cidades.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Rios, Pântanos, Lagos e Mangues de as águas turvas.

Habilidades / Técnicas de Combate

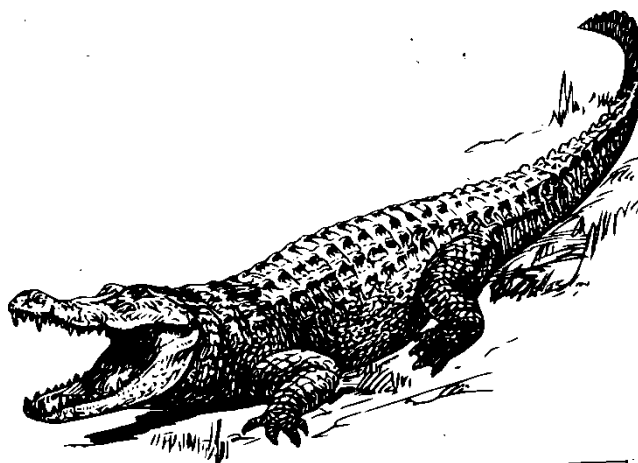
- Ataque Oportuno(5), Bote(5), Prender(muito difícil)

Peso/Comprimento

- 1000 Kg / 3 a 7 m

Atributos

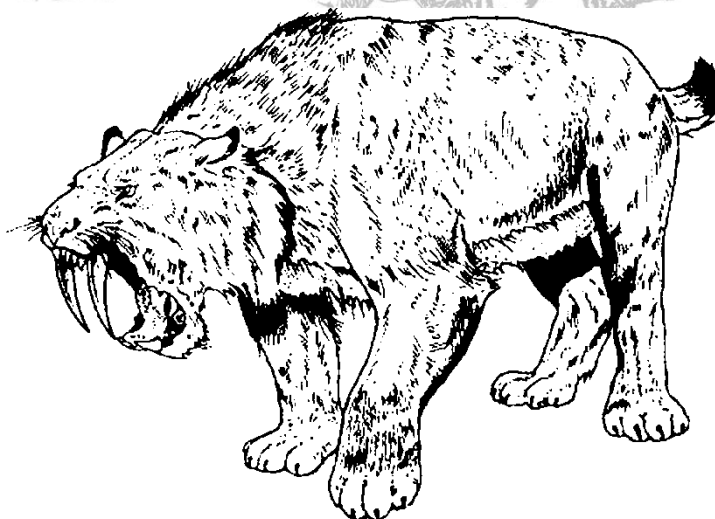
- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(4), FIS(1), AGI(2), PER(0)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Crocodilo	5	64	40	M2	Cauda	7	8	5	16	13	10	7	6	5	8	14 (andando)
					Mordida	8	7	6	24	19	14	9				25 (nadando)

Dentes de Sabre

Sua aparência lembra um tigre marrom com cabeça achatada, longos dentes de aproximadamente 30cm em forma de sabre e as patas da frente são ligeiramente mais curtas. Sua cauda é pequena. Sua mordida é poderosa. Apresentam uma grande força nos membros posteriores e, além disso, seus ossos são muito flexíveis, por isso podem escalar superfícies íngremes como montanhas. Seu faro e audição são tão bons quanto os dos lobos. Suas garras são retráteis e sua movimentação lembra a de um urso ou de um cão farejando.



São carnívoros vorazes e, na natureza, vivem normalmente sozinhos; entretanto, durante o período reprodutivo, formam-se grupos pequenos compostos por um macho, uma fêmea e até três crias, que vivem com os pais até poderem sobreviver sozinhos. Depois que as crias se tornam adultas, o casal também se separa.

Devido a força dos membros posteriores, podem dar grandes saltos ou botes de até 5 m. Eles costumam caçar se esgueirando entre arbustos e matagais ou no topo de penhascos de desfiladeiros ou ravinas para, então, dar o bote. Seu bote é um salto combinado com um ataque de garras (com as duas garras), que em mecânica de combate equivale a um ataque de carga com ambas as garras da frente. Um Dentes de Sabre pode atacar mordendo, com uma garra ou duas garras (neste caso seus dois ataques sofrem penalidade de -25% no dano).

Seus dentes maiores, que dão o nome a esta criatura, podem valer (o par) entre 2 a 3 moedas de ouro nos principais mercados do mundo.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Terras Selvagens: entre muralha de Goguistá e os mangues.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataque Oportuno(11), Bote(9), Carga de Quadrúpede(11), Esquiva(13), Imprevisibilidade(11)

Peso/Altura/Comprimento

- 550 Kg / 1,5 a 1,8 m / 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(6), FIS(2), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dentes de Sabre	9	48	81	L4	Garras	16	13	10	30	24	18	12	11	9	16	25
					Mordida	20	19	18	34	27	20	13				

Elefante

Elefantes são grandes herbívoros cinzentos cujas volumosas orelhas podem chegar à metade da sua altura. Possuem duas presas de marfim na mandíbula superior que atingem até 3 metros de comprimento e também uma longa tromba flexível com narinas em sua extremidade.

Sua tromba tem a função de cheirar, manipular e transportar objetos, sendo usada principalmente na alimentação, na defesa e em seus demorados banhos onde funciona como ducha.

Costumam viver em grandes grupos que podem até ultrapassar 100 indivíduos, sendo temidos e evitados, por destruir tudo que obstrua seu caminho. O grupo é sempre conduzido pela fêmea mais velha e mais forte. Em qualquer sinal de ameaça ela é a primeira a atacar sacrificando-se pela manada.

Elefantes possuem um corpo maciço e muito pesado. Em combate utilizam sua carga devastadora (ajuste de +8 colunas) e seu tamanho descomunal, chutando e pisoteando inimigos caídos e empalando-os com suas enormes presas.

Em um ataque com sua tromba, caso consiga obter dano na EF, ele imobiliza o adversário e o arremessará pra cima tentando transpassá-lo com suas presas de marfim durante a queda, conseguindo um ajuste de +5 em sua coluna de ataque com as presas.

Elefantes podem ser domesticados se forem capturados jovens, entre os 5 primeiros meses de vida, podendo ser treinados para combate, sendo então denominados “Elefantes de Guerra”.

Capturar um filhote de elefante pode ser arriscado, pois são cuidadosamente vigiados por toda a manada. Enquanto estiverem defendendo um filhote, elefantes recebem um ajuste de +5 em todas as colunas de resolução para todos os ataques, +20 pontos de EH e a sua moral passa a ser 20 e os atacantes passam a ser considerados “inimigo odiado” no teste de Moral. É comum nestas situações, os elefantes entrarem no estado de Fúria.

Possuidores de uma fúria lendária, força extraordinária e inteligência beirando o racional, essas criaturas são amplamente procuradas para uso em combate e podem ser equipadas com armaduras leves, ponteiras de aço em suas presas (+3 pontos de dano) e torres de madeira, que comportam até 3 soldados além do seu condutor.

Devido a estas características, filhotes de elefantes rendem um bom dinheiro, podendo alcançar até 20 moedas de ouro nos grandes centros comerciais de Tagmar.

Organização e Habitat

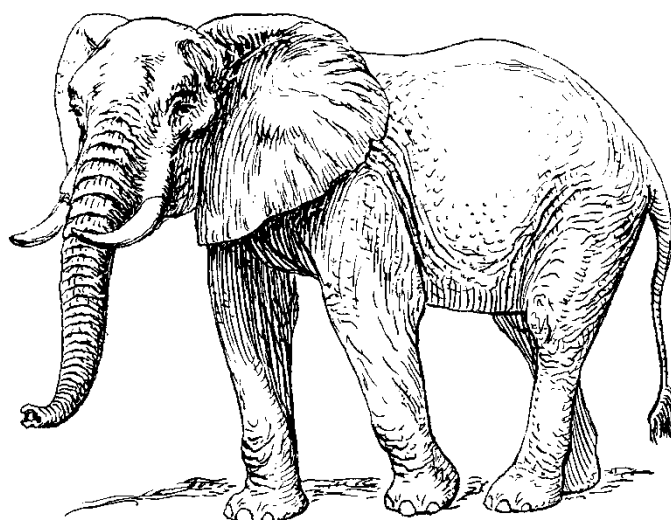
- Grupo Grande / Florestas, campos e savanas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Natação(7), Usar os Sentidos(8) / Carga de Quadrúpede(11), Fúria(8)
- **de Guerra:** Carga de Quadrúpede(14), Fúria(11)

Peso/Altura/Comprimento

- **Comum:** 5000 Kg / 3 m / 6 m
- **de Guerra:** 5000 Kg / 4 m / 8 m



Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(6), FIS(4), AGI(0), PER(1)
- **de Guerra:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(5), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elefante Comum	7	145	77	M0	Patada	10	7	3	38	30	22	14	11	7	11	18
					Presa	8	6	2	34	27	20	13				
					Tromba	7	8	5	22	18	14	10				
Elefante de Guerra	9	146	108	P1	Patada	13	10	6	37	29	21	13	14	9	14	18
					Presa	11	9	5	33	26	19	12				
					Tromba	10	11	8	21	17	13	9				

Falcão

Falcões fazem seus ninhos em locais altos, como cavidades nas rochas. Eles podem ser treinados, mas isto requer tempo e prática (Rolamento Difícil, em Lidar com Animais, cada tentativa leva 3 meses).

Falcões tem excelente agilidade e soberba velocidade em voo.

Organização e Habitat

- Solitário / Colinas e montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(15) / Ataque Oportuno(3), Bote(1), Carga Aérea(5), Esquiva(5), Imprevisibilidade(3)

Peso/Altura/Envergadura

- 1 Kg / 0,3 m / 1 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(0), AGI(4), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Falcão	1	2	12	L4	Bicada	6	4	0	3	2	1	0	1	1	1	80
					Garras	8	5	2	3	2	1	0				

Gato

Gatos são considerados valiosos por magos e rastreadores como companheiros e ajudantes. Não só eles possuem uma grande variedade de Habilidades, como também são muito inteligentes, sendo capazes de aprender truques complexos, tal como abrir portas ou apanhar objetos.

Gatos possuem uma apurada audição e uma invejável visão noturna e por isso não recebem os ajustes de escuridão parcial caso sejam obrigados a lutar nestas condições.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

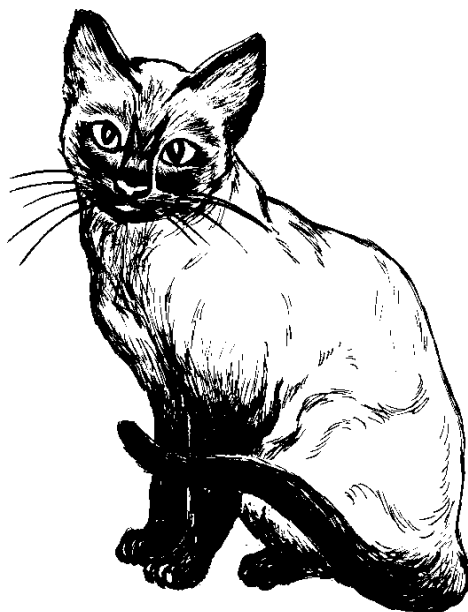
- Ações Furtivas(11), Acrobacias(11), Escalar Superfícies(4), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(5), Bote(1), Carga de Quadrúpede(1), Esquiva(5), Imprevisibilidade(5)

Peso/Altura

- 1 Kg / 0,15 a 0,25 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(-1), FIS(0), AGI(4), PER(4)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gato	1	2	5	L4	Mordida	6	5	4	3	2	1	0	1	1	1	20

Gorila

Esses poderosos humanoides são conhecidos por sua grande fúria e força física. São muito apreciados como troféus de caça, pois estão entre os animais selvagens mais difíceis de serem enfrentados. São fortes, rápidos, ferozes e inteligentes. Nunca caem num mesmo tipo de armadilha duas vezes e podem guardar o cheiro de um caçador por muitos meses, inclusive para caçá-lo em busca de vingança... Em Tagmar os gorilas são classificados em três espécies: Gorila comum, Gorila Gigante e Gorila das Montanhas.

Em comum os gorilas possuem a aparência e a organização social. São indivíduos de braços longos e poderosos, pernas curtas e maciças. Podem usar os pés com tanta habilidade quanto usam suas mãos. Possuem tórax maciço e cabeça grande munida de maxilar protuberante e de forte mordida; os dentes de um gorila podem facilmente arrancar um braço ou uma perna de um inimigo, contudo muito raramente atacam com mordidas, salvo em casos de grande necessidade, se seus braços e pernas estiverem inutilizados, por exemplo. Preferem atacar com uma corrida curta na direção do seu oponente para bater nele com seus pesados punhos como se fossem maças de guerra, usando a força do golpe de carga.

A maioria dos Gorilas têm pelo macio, volumoso e escuro, variando às vezes o local de concentração da pelagem, sendo mais comuns os gorilas carecas, barbados e de peito liso. As fêmeas geralmente pesam a metade do peso dos machos e apresentam seios semelhante aos humanos, os gorilas são dependentes do leite materno nos primeiros meses de vida.

A organização social de todas as espécies conhecidas é feita por um macho dominante (as lutas e desafios entre os machos para eleger o dominante são comuns) que detém o controle do harém de fêmeas do bando. Seus grupos geralmente possuem entre 12 e 40 indivíduos.

Se deixados em paz os gorilas são pacíficos e até divertidos e curiosos, mas poucos animais selvagens equivalem a ele em ferocidade ou determinação se forem molestados.

São sentimentais e é nisso que mais se parecem com os seres humanos. Seus rostos são capazes de demonstrar tristeza, alegria, dor, medo e muitos outros sentimentos que fazem com que essas feras encontrem certo grau de empatia entre as raças inteligentes.

Gorilas Comuns: Esses gorilas habitam as regiões mais tropicais do Mundo Conhecido. São a raça mais numerosa e comum. Vivem cerca de 40 anos e um macho adulto pode atingir, sem muita dificuldade, o peso de 250kg e os 2m de altura. Seus braços poderosos podem erguer até duas toneladas.

Entre os gorilas são também os menos inteligentes e seu comportamento diverge pouco da maioria dos outros primatas como chimpanzés e babuínos.

Gorilas das Montanhas: São os primatas mais inteligentes do Mundo Conhecido. Habitam as florestas temperadas e as florestas que ficam próximas às montanhas. São pouco conhecidos da maioria das pessoas, salvo os Elfos Florestais, pois esses primatas habitavam as regiões das florestas de Âmien, Lar e Ludgrim, aliás, sua proximidade das terras élficas faz com que sejam conhecidos, em algumas regiões, como Gorilas Élficos.

Fisicamente são muito parecidos com os Gorilas Comuns, exceto que possuem coloração pouco mais clara, em tons que podem ir do castanho ao marrom escuro.

Contudo o grande diferencial dessas feras é seu comportamento, pois são claramente mais inteligentes que seus primos. Foram vistos indivíduos dessa espécie usando ferramentas simples como varas para medir a profundidade de lagos e rios, rochas para abrir cocos e paus para cavar a terra à procura de raízes. Além de relatos onde gorilas dessa espécie teriam usado troncos ou paus como arma contra oponentes mais fortes.

Possuem uma forma de comunicação mais aprimorada e podem até mesmo compreender alguns sinais simples ou sons em Malês ou outro idioma. Entre as vilas de meio-elfos de Ludgrim existe uma lenda que fala do Rei dos Gorilas. Um símio inteligente e nobre que governa todos os gorilas desde as Florestas de Ludgrim até Âmien. A lenda conta que ele habita ruínas élficas encravadas no coração de Ludgrim e que tem o poder de conceder inteligência a qualquer animal selvagem. Uma variação diz que esse rei seria um Sacerdote de Maira Nil e que seus poderes seriam muito vastos. Outros dizem que ele é o pai de todos os Rastreadores e o Guardião mais velho e sábio de todo Mundo Conhecido.

Organização e Habitat

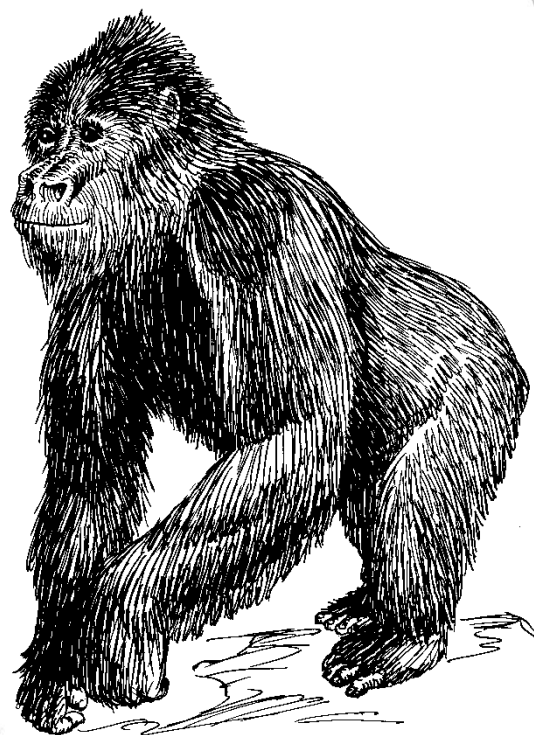
- Grupo Médio / Florestas Tropicais e Temperadas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Carga(9), Fúria(8)
- **das Montanhas:** Acrobacias(9), Escalar Superfícies(14), Seguir Trilhas(11), Trabalhos Manuais(4) / Carga(10), Fúria(10)

Peso/Altura

- **Comum:** 250 Kg / 2,2 m
- **das Montanhas:** 250 Kg / 2,2 m



Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(0), CAR(1), FOR(6), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- **das Montanhas:** INT(1), AUR(0), CAR(1), FOR(6), FIS(3), AGI(3), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gorila Comum	6	34	48	M3	Mordida	10	9	8	22	18	14	10	9	6	9	20
					Punhos	8	10	11	18	15	12	9				
Gorila das Montanhas	7	34	56	M3	Mordida	14	13	12	22	18	14	10	10	7	9	20
					Punhos	9	11	12	18	15	12	9				

Jaguaririca

Assim como os demais felinos, a Jaguaririca é um carnívoro e seu organismo não é capaz de ficar longos períodos sem comida. Por isso, ela não escolhe muito a caça, desde que seja de carne viva e possa ser vencida em combate.

A Jaguaririca tem cerca de 0,8 a 1 metro de comprimento. Apesar de seu pouco tamanho, é muito feroz, costumando atacar e vencer animais de maior porte. Seu habitat preferido são os campos e florestas, onde pode desenvolver facilmente suas habilidades, seja subindo em árvores altas ou correndo em alta velocidade pelos campos.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas Tropicais

Habilidades / Técnicas de Combate

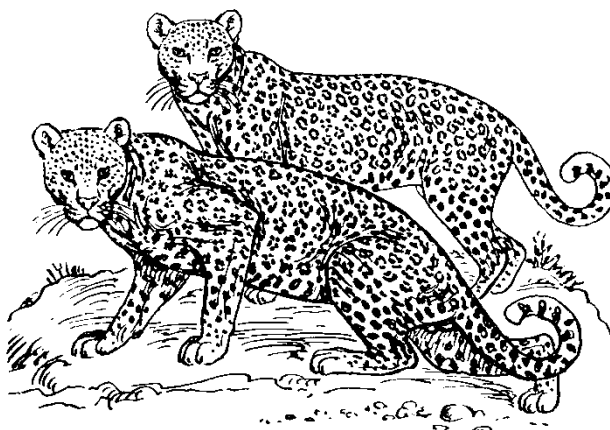
- Ações Furtivas(22), Escalar Superfícies(9), Natação(5), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(11) / Ataque Oportuno(5), Bote(3)

Peso/Altura

- 42 Kg / 0,5 a 0,7 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(5), PER(2)

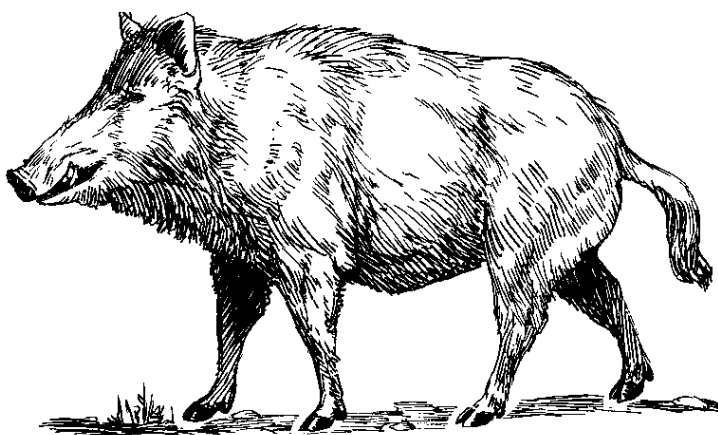


Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Jaguaririca	3	13	39	L5	Mordida	9	8	7	12	9	6	3	4	3	3	25
					Patada	9	6	2	12	9	6	3				

Javali

Javalis são animais com cerca de 1 a 1,5 metros de comprimento. São parentes distantes dos porcos, porém possuem 4 longos caninos curvos saindo pelas laterais da boca, utilizados para ataque e defesa. Com olfato e audição extremamente aguçados, apresentam ainda uma grossa camada de gordura sob a pele que os protege até de picadas de serpentes venenosas.

Andam geralmente em grupos de 2 a 12 indivíduos liderados por uma fêmea adulta. Em jejum prolongado tornam-se violentos e a fêmea pode, nesse caso, chegar a devorar a própria ninhada.



Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Florestas temperadas e tropicais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(6) / Carga de Quadrúpede(7), Esquiva(6)

Peso/Altura

- 324 Kg / 0,7 a 0,9 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(3), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Javali	4	39	32	L2	Mordida	7	6	5	14	11	8	5	7	4	6	16

Leão

É um dos maiores felinos de que se tem notícia. Vivem em grupos com 1 macho e cerca de 4 fêmeas e suas respectivas ninhadas. Em geral, as fêmeas são quem trazem a caça enquanto o macho toma conta dos filhotes. São os únicos felinos que se conhece que caçam em grupo (as fêmeas). Os filhotes machos são obrigados pelo pai a deixarem o grupo quando completam o primeiro ano de vida.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Planícies e campos tropicais e temperados

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(14), Natação(5), Seguir Trilhas(8), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(8), Bote(7), Carga de Quadrúpede(8)



Peso/Altura

- 306 Kg / 0,85 a 1,15 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(4), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Leão	7	35	56	L4	Mordida	12	11	10	29	23	17	11	8	7	9	30
					Patada	12	9	5	13	11	9	7				

Lince

Felino das regiões geladas de Tagmar com cerca de 1 metro de comprimento. Alimenta-se basicamente de roedores, aves e lebres.

Muito rápido, ágil e com a visão extremamente aguçada, o Lince já protagonizou muitas lendas. Alguns povos, por exemplo, pensavam que ele fosse capaz de enxergar através das paredes.

O Lince tem o hábito de demarcar seu território de caça afiando as garras nos troncos de árvores das proximidades. Esse território pode abranger cerca de 10 km de diâmetro. É um exímio nadador e não hesita em entrar na água para apanhar sua caça. Não tem fôlego suficiente para perseguições em altas velocidades, mas em ataques de surpresa costuma ser bem sucedido.



Organização e Habitat

- Solitário / Regiões frias e temperadas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(23), Escalar Superfícies(5), Natação(3), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(11) / Ataque Oportuno(5), Bote(3), Carga de Quadrúpede(4), Esquiva(8), Imprevisibilidade(5)

Peso/Altura

- 42 Kg / 0,6 a 0,8 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lince	3	13	39	L5	Mordida	9	8	7	12	9	6	3	4	3	1	14
					Patada	11	8	4	12	9	6	3				

Lobo

Audaciosos, inteligentes e rápidos, os lobos são ótimos caçadores e são tipicamente os predadores dominantes de seus ecossistemas, geralmente evitam contato com o homem, mas caso se sintam ameaçados não hesitam em atacar. São extremamente resistentes e capazes de percorrer longas distâncias, em períodos curtos e sem descanso.

Existem relatos de alguns rastreadores que indicam que alcateias foram capazes de se locomover distâncias de até 200 km em uma única noite.

Os Lobos têm patas apropriadas para qualquer terreno. Isso os favorece na hora de subir em montanhas rochosas e alcançar picos elevadíssimos, podendo superar qualquer dificuldade que esse tipo de terreno possa lhe oferecer. Conseguem andar no deserto sem queimar as patas, caminhar sobre terreno escorregadio sem cair, mover-se no gelo por mais fina que a camada seja, pois sabem distribuir seu peso corporal andando sobre os dedos (digitigrado). Outro ponto importante a ressaltar é que: Em suas patas existe uma fina camada de pele separando cada dedo, permitindo deslocar-se sobre terrenos fofos com mais facilidade em comparação às suas presas.

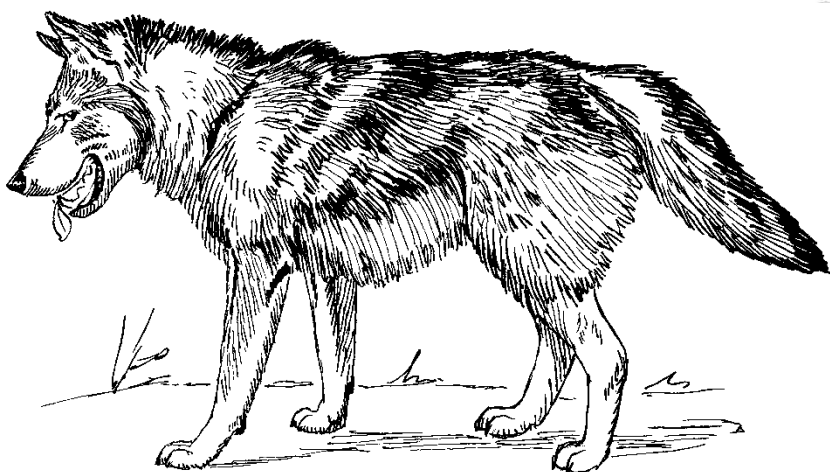
Como todos os canídeos possuem uma audição e um olfato extremamente apurado. Estas duas características lhes permitem testes no atributo Percepção, nas habilidades Usar os Sentidos e Seguir Trilhas com menos dois níveis de dificuldade. Sua visão noturna é a mais aguçada dentre os canídeos, permitindo-os enxergar como grande nitidez a noite. Possuem a capacidade de se comunicar entre si através de: Comunicações sonoras, expressões faciais, linguagem corporal e sinais olfativos.

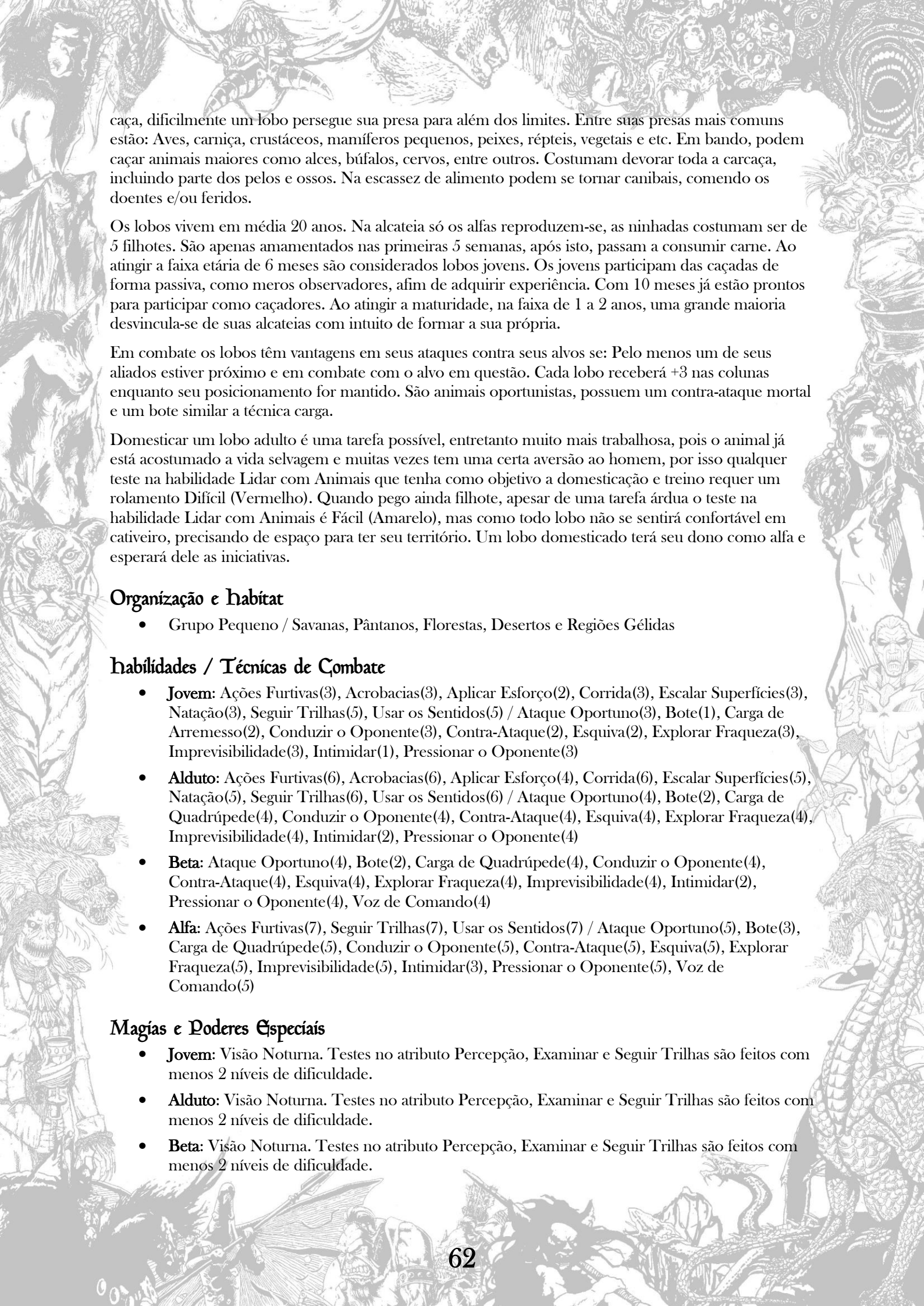
São capazes de viver em variados climas e regiões, habitando locais como: Desertos, florestas, pântanos, regiões gélidas e savanas. Na maioria dos casos, a coloração de seus pelos tem ligação íntima com os ambientes que são nativos. A coloração de seu pelo varia do branco, cinza, cinza-amarronzado, marrom, preto e vermelho. Atribui-se frequentemente a coloração da pelagem a uma forma funcional de camuflagem. Sua pelagem volumosa e espessa funciona como um impermeabilizante para líquidos e também impede que sujeiras sólidas se aglutinem.

As alcateias geralmente são compostas por até 7 membros, existindo casos raros de alcateias com 30 indivíduos. Os lobos vivem de forma hierárquica, no topo está o casal de líderes, os Alfas. Estes se destacam por serem mais astutos, bravos, fortes, de postura sempre ereta e imponente. Os Betas são o segundo casal hierárquico, carregam características idênticas aos Alfas, contudo, são ligeiramente mais novos, menos experientes e não caminham em postura ereta. Podem assumir a liderança da alcateia temporariamente na ausência dos Alfas ou permanentemente quando um Alfa morre por alguma fatalidade ou por terem desafiado e vencido os mesmos. Ômegas é a denominação dada aos demais, entretanto, dentro deste grupo, existe uma minoria de filhotes e jovens que se destacam por terem características potencialmente semelhantes às dos Alfas.

Existem também os párias que são denominadas como Lobos Solitários. Os Solitários podem ser: Antigos Alfas, um lobo que teve seu grupo dizimado ou em sua grande maioria lobos que acabaram de atingir a maturidade.

Extremamente territorialistas, contudo, somente os alfas podem demarcar o território. Usam urina e fezes para fazer a demarcação e o odor proveniente pode perdurar por semanas. A extensão do território costuma variar de 200km² à 1500km² (diâmetro de 16 a 44 km). Seu território é seu campo de





caça, dificilmente um lobo persegue sua presa para além dos limites. Entre suas presas mais comuns estão: Aves, carniça, crustáceos, mamíferos pequenos, peixes, répteis, vegetais e etc. Em bando, podem caçar animais maiores como alces, búfalos, cervos, entre outros. Costumam devorar toda a carcaça, incluindo parte dos pelos e ossos. Na escassez de alimento podem se tornar canibais, comendo os doentes e/ou feridos.

Os lobos vivem em média 20 anos. Na alcateia só os alfas reproduzem-se, as ninhadas costumam ser de 5 filhotes. São apenas amamentados nas primeiras 5 semanas, após isto, passam a consumir carne. Ao atingir a faixa etária de 6 meses são considerados lobos jovens. Os jovens participam das caçadas de forma passiva, como meros observadores, afim de adquirir experiência. Com 10 meses já estão prontos para participar como caçadores. Ao atingir a maturidade, na faixa de 1 a 2 anos, uma grande maioria desvincula-se de suas alcateias com intuito de formar a sua própria.

Em combate os lobos têm vantagens em seus ataques contra seus alvos se: Pelo menos um de seus aliados estiver próximo e em combate com o alvo em questão. Cada lobo receberá +3 nas colunas enquanto seu posicionamento for mantido. São animais oportunistas, possuem um contra-ataque mortal e um bote similar a técnica carga.

Domesticar um lobo adulto é uma tarefa possível, entretanto muito mais trabalhosa, pois o animal já está acostumado a vida selvagem e muitas vezes tem uma certa aversão ao homem, por isso qualquer teste na habilidade Lidar com Animais que tenha como objetivo a domesticação e treino requer um rolamento Difícil (Vermelho). Quando pego ainda filhote, apesar de uma tarefa árdua o teste na habilidade Lidar com Animais é Fácil (Amarelo), mas como todo lobo não se sentirá confortável em cativeiro, precisando de espaço para ter seu território. Um lobo domesticado terá seu dono como alfa e esperará dele as iniciativas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Savanas, Pântanos, Florestas, Desertos e Regiões Gélidas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Ações Furtivas(3), Acrobacias(3), Aplicar Esforço(2), Corrida(3), Escalar Superfícies(3), Natação(3), Seguir Trilhas(5), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(3), Bote(1), Carga de Arremesso(2), Conduzir o Oponente(3), Contra-Ataque(2), Esquiva(2), Explorar Fraqueza(3), Imprevisibilidade(3), Intimidar(1), Pressionar o Oponente(3)
- **Alduto:** Ações Furtivas(6), Acrobacias(6), Aplicar Esforço(4), Corrida(6), Escalar Superfícies(5), Natação(5), Seguir Trilhas(6), Usar os Sentidos(6) / Ataque Oportuno(4), Bote(2), Carga de Quadrúpede(4), Conduzir o Oponente(4), Contra-Ataque(4), Esquiva(4), Explorar Fraqueza(4), Imprevisibilidade(4), Intimidar(2), Pressionar o Oponente(4)
- **Beta:** Ataque Oportuno(4), Bote(2), Carga de Quadrúpede(4), Conduzir o Oponente(4), Contra-Ataque(4), Esquiva(4), Explorar Fraqueza(4), Imprevisibilidade(4), Intimidar(2), Pressionar o Oponente(4), Voz de Comando(4)
- **Alfa:** Ações Furtivas(7), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(5), Bote(3), Carga de Quadrúpede(5), Conduzir o Oponente(5), Contra-Ataque(5), Esquiva(5), Explorar Fraqueza(5), Imprevisibilidade(5), Intimidar(3), Pressionar o Oponente(5), Voz de Comando(5)

Magias e Poderes Especiais

- **Jovem:** Visão Noturna. Testes no atributo Percepção, Examinar e Seguir Trilhas são feitos com menos 2 níveis de dificuldade.
- **Alduto:** Visão Noturna. Testes no atributo Percepção, Examinar e Seguir Trilhas são feitos com menos 2 níveis de dificuldade.
- **Beta:** Visão Noturna. Testes no atributo Percepção, Examinar e Seguir Trilhas são feitos com menos 2 níveis de dificuldade.

- **Alfa:** Visão Noturna. Testes no atributo Percepção, Examinar e Seguir Trilhas são feitos com menos 2 níveis de dificuldade.

Peso/Altura/Comprimento

- **Jovem:** 36 Kg / 0,7 m / 1,3 m
- **Alduto:** 45 Kg / 0,8 m / 1,5 m
- **Beta:** 50 Kg / 0,85 m / 1,5 m
- **Alfa:** 50 Kg / 0,85 m / 1,5 m

Atributos

- **Jovem:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(1), AGI(1), PER(2)
- **Alduto:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(2), AGI(2), PER(2)
- **Beta:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(2), AGI(2), PER(2)
- **Alfa:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(2), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lobo Jovem	1	13	8	M1	Mordida	4	3	2	9	7	5	3	2	1	1	25
Lobo Alduto	2	15	18	M2	Mordida	7	6	5	9	7	5	3	4	2	2	30
Lobo Beta	2	16	18	M2	Mordida	7	6	5	14	11	8	5	4	2	3	30
Lobo Alfa	3	16	27	M2	Mordida	8	7	6	14	11	8	5	5	3	4	30

Mamute

Os mamutes são mamíferos de grande porte que habitam as regiões mais frias do sul de Tagmar. Suas manadas podem ser vistas desde as Geleiras até as terras gélidas, ao leste do Domo de Arminus.

São muito semelhantes aos elefantes. No entanto, distinguem-se de seus parentes do norte por possuírem corpos mais fortes e vigorosos que chegam a atingir 5,5 metros de altura e até 8.000 kg. Outras diferenças são sua acentuada curvatura para baixo junto as suas costas e o seu crânio curto, alto e pontiagudo que ostenta pequenas orelhas adaptadas ao frio, e enormes presas curvadas que podem alcançar cerca de 5,0m de comprimento.

Seu espesso manto de pelos acinzentados cobre uma grossa camada de gordura subcutânea de cerca de 8cm, o que lhes proporciona um considerável conforto térmico sob baixas temperaturas.

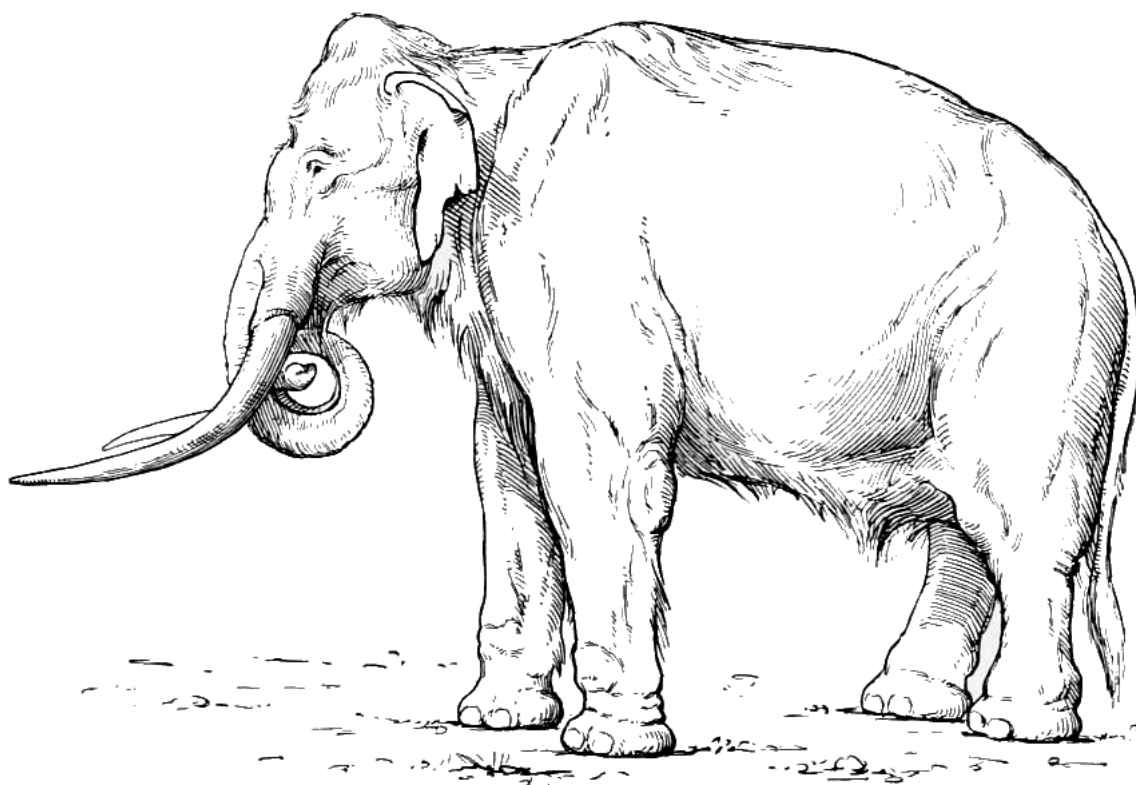
Possuindo uma memória privilegiada, jamais se esquecem do caminho rumo às áreas de vegetação abundante. Estão sempre migrando em busca de novos pastos para saciarem o seu apetite voraz. Da mesma forma, nunca se esquecem de um agressor ou de alguém que os tenha ajudado.

Vivem em grupos compostos, na maioria das vezes, apenas por fêmeas e filhotes. Suas manadas são lideradas pela adulta mais velha e forte. As crias são protegidas por toda a manada e, quando crescem, as fêmeas jovens em geral permanecem na manada. Já os machos jovens são expulsos, em virtude do seu temperamento imprevisível e agressivo.

Os machos acabam vivendo sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por machos (muito raro). Os animais mais velhos disputam grandes batalhas pela supremacia de uma região. O macho mais poderoso tem o direito de acasalar com o maior número de fêmeas.

Devido serem muito ariscos e agressivos, não toleram a presença de outras criaturas em seu território. Qualquer invasão é repelida com muita violência. Sentindo-se ameaçados, erguem a sua tromba em um sinal de alerta e após um potente bramir, lançam-se em um terrível ataque.

A primeira ofensiva geralmente é uma devastadora carga, onde exploram toda a sua potência muscular e o tamanho descomunal de suas presas. Esse mortífero ataque de até 8 toneladas acarreta um ajuste de +10 na tabela de resolução. Posteriormente, utilizarão suas grandes presas em terríveis investidas.



Dependendo da distância, também poderão chutar e pisotear seus oponentes.

Se o animal estiver muito próximo ao adversário (cerca de 4 metros de distância), poderá atacar com a sua tromba. Nessa hipótese, caso obtenha um ataque igual ou superior a 75%, imediatamente, o seu oponente será agarrado e arremessado a uma altura de cerca de 6 metros, ocasionando um dano de 3 pontos na EF em função da queda livre. (Um teste de acrobacias nível difícil pode ser usado para atenuar os efeitos da queda).

Existindo filhotes na manada a reação do grupo será ainda mais hostil. De forma enérgica, os adultos sempre buscarão manter os invasores longe de suas crias. Não conseguindo expulsá-los em até 5 rodadas, o grupo será tomado por uma súbita fúria grupal, garantindo a todos os indivíduos um ajuste de +7 em qualquer ataque, um bônus de 25 pontos na EH, e um acréscimo de + 5 pontos na moral.

Devido ao seu temperamento, Mamutes não aceitam o adestramento com muita facilidade. Apenas quando capturados recém-nascidos ou jovens com pouco contato com adultos, o treino pode vir a ter êxito. No entanto, longe da manada a taxa de mortalidade dos filhotes se torna muito elevada. Por isso, os adultos acabam sendo mais visados pelo alto valor comercial do seu marfim e pelo seu magnífico manto muito utilizado na proteção contra o frio pelos povos da região.

O seu marfim é muito ambicionado pelos melhores artesãos do mundo conhecido, sendo utilizados na fabricação de joias valiosas, armas exclusivas, instrumentos musicais de alto rendimento, esculturas, adornos, e revestimentos dos mais belos palácios. Cada peça vale cerca de 10 m.o.

Por fim, por volta dos 70 anos de idade, já com dificuldades para acompanhar o restante da manada, o indivíduo idoso acaba abandonando o seu grupo, e lança-se em uma viagem sem volta rumo ao coração das geleiras. É o que o povo Lazúli chama de a “última viagem”. Segundo uma lenda dos azuis, existe um grande cemitério de mamutes na região central das geleiras. Nesse local seria possível encontrar uma quantidade indescritível de ossadas e marfins da criatura. A sua localização exata, contudo, é desconhecida.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Grande / Geleiras e regiões com baixas temperaturas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Natação(4), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(3) / Carga de Quadrúpede(12)

Magias e Poderes Especiais

- Fúria Grupal (6) e Carga (10)

Peso/Altura/Comprimento

- 8000 Kg / 5,5 m / 6,5 m

Atributos

- INT(1), AUR(0), CAR(-1), FOR(6), FIS(2), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Mamute	10	180	90	P0	Patada	13	10	6	38	30	22	14	12	10	3	18
					Presas	11	9	5	34	27	20	13				
					Tromba	10	11	8	22	18	14	10				

Mula

Mulas são o produto do cruzamento de cavalos com burros. Como tal, elas são híbridos, incapazes de se reproduzirem. Mulas são muito valorizadas por sua capacidade de carga (proporcionalmente maior que a de um cavalo) e frugalidade (sua alimentação pode ser bem menos selecionada que a de um cavalo).

Além destas vantagens, mulas e burros são capazes de superar subidas e descidas impossíveis para qualquer cavalo, o que muitas vezes os torna indispensáveis para aventureiros, que frequentemente têm de ir a lugares pouco acessíveis. Se estas vantagens têm alguma compensação, esta é a personalidade da mula. Ela pode se tornar teimosa e 'empacar' nas situações mais impróprias. Geralmente, estes animais se recusam a mover caso estejam Pesadamente Carregados ou pior caso o seu condutor seja um estranho. Para desempacar uma mula é preciso um rolamento Médio de Montar Animais.

Mulas não têm nenhuma habilidade especial, mas caso percebam a presença de algum perigo elas empacarão e não se moverão na direção do perigo sob nenhuma condição. Caso alguém que irrite a mula passe por trás da mesma, esta usará o seu ataque especial: o coice. Caso a vítima seja atingida na EF pelo ataque, ela voará 1 metro por cada 5 pontos de dano recebidos e, geralmente, irá aterrissar em uma posição embaraçosa ao fim deste voo.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Planícies e planaltos

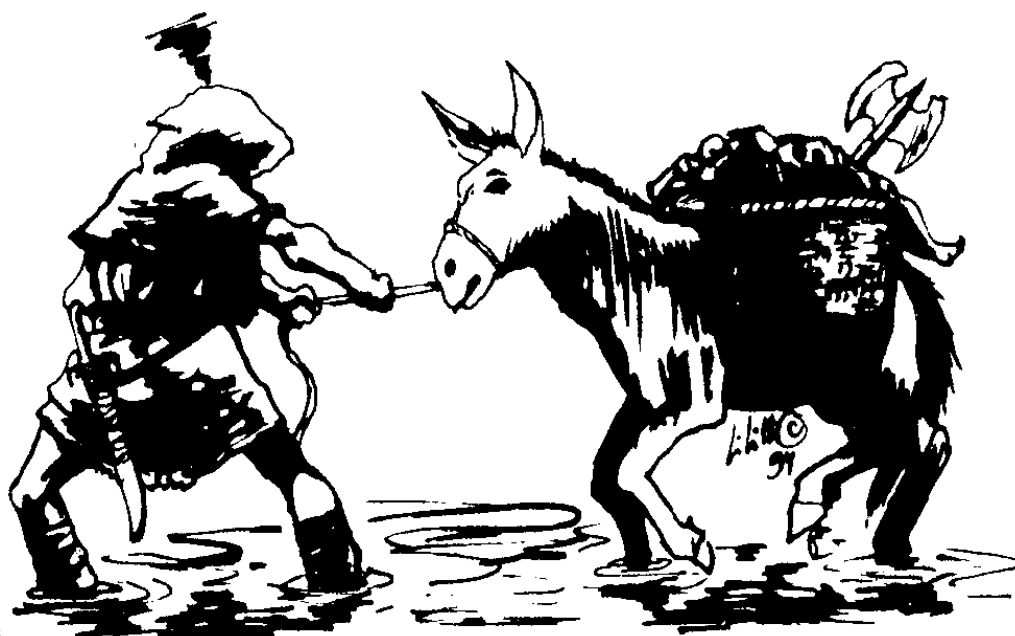
Peso/Altura

- 156 Kg / 1,2 a 1,4 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(1), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Mula	2	25	0	10	Coice	4	1	-3	14	11	8	5	3	2	2	20
					Mordida	2	1	0	6	5	4	3				



Onça Pintada

A onça pintada é natural de florestas muito densas com áreas alagadas e extensas, geralmente localizadas na região tropical de Tagmar. São animais extremamente ferozes e perigosos, completamente adaptados para a função da caça.

É ágil, forte, silenciosa, astuta e tem sentidos muito aguçados. Sabe subir em árvores e é uma soberba nadadora. Por tudo isso, a onça pintada é um dos mais temíveis animais que se pode encontrar em mata densa. Felizmente, para os seres humanos, a onça pintada costuma evitá-los. Ela só atacará um grupo de humanos caso sinta-se ameaçada e/ou estiver com muita fome. Apesar de ser um pouco menor do que os outros grandes felinos, a onça pintada é bem mais ágil do que eles, o que se reflete em algumas de suas Habilidades, sua Defesa e Tabela de Ataque.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(18), Escalar Superfícies(9), Natação(8), Seguir Trilhas(9) / Ataque Oportuno(7), Bote(5), Esquiva(10), Imprevisibilidade(7)

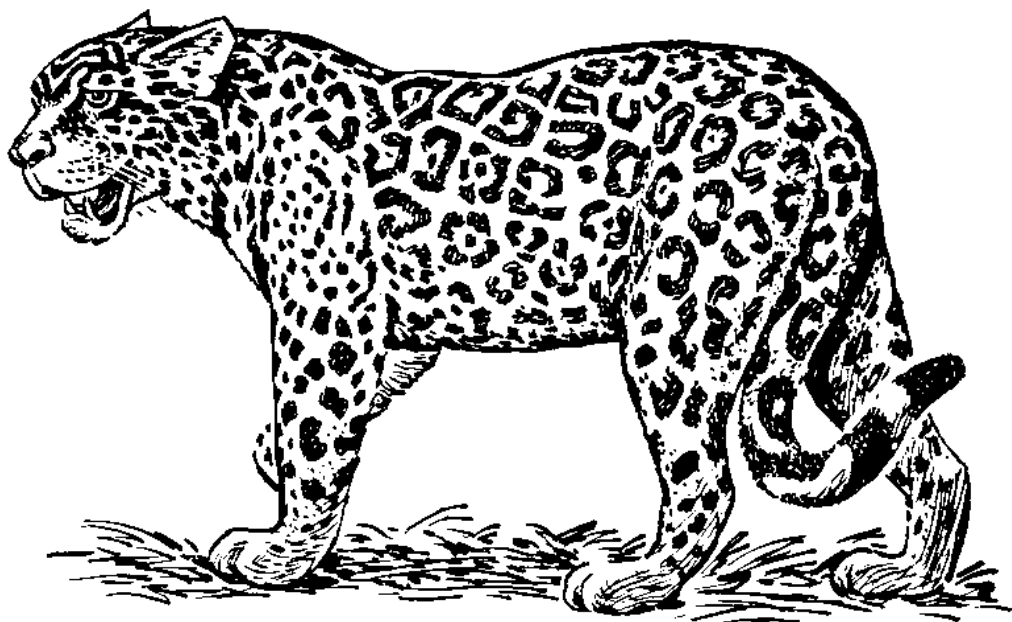
Peso/Altura

- 240 Kg / 0,7 a 0,9 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(1), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Onça Pintada	5	31	75	L5	Mordida	11	10	9	22	17	12	7	6	5	5	32
					Patada	10	7	3	18	14	10	6				



Pombo

Pombos são aves que podem ser treinadas com a finalidade de entregar informações; estas informações são, geralmente, amarradas junto à pata do animal ou colocadas em pequenas mochilas presas em suas costas. O peso médio nos machos está compreendido entre 425g e 525g. No caso das fêmeas, este valor médio é de 480 gramas. São capazes de percorrer, num só dia claro, distâncias de 700 km a 1.000 km, a velocidades médias superiores a 90 km por hora. Estes animais não são solitários e buscam sempre estar em bando. Seu habitat inclui vários ambientes abertos e semiabertos. Brechas entre rochas costumam ser usadas para se empoleirar e reproduzem quando na natureza. Na cidade de Arafa, localizada no Império, esses animais são utilizados para manterem contato 2 vezes ao dia com torres que foram erguidas no litoral.



Não é qualquer pombo que pode ser utilizado com a finalidade de entregar cartas, apesar de serem da mesma raça que os demais, os pombos-correios são treinados desde cedo a voarem grandes distâncias e isso faz com que os mesmos tenham um porte físico que suporta tais viagens. Seu treinamento começa a ser realizado a partir do momento em que o animal aprende a voar, geralmente de 30 a 45 dias de vida e requer semanalmente um teste de Lidar com Animais com dificuldade Difícil durante 1 mês ou dificuldade Média durante 2 meses. O treinamento inclui o desenvolvimento das habilidades de identificar seu ninho, sendo solto a distâncias cada vez maiores, e sobrevivência em qualquer ambiente que ela necessite pousar para descansar em seus trajetos e de se esquivar de predadores.

A entrega das cartas não funciona por vontade própria do pombo. Na realidade, as entregas são possíveis devido à capacidade que estes animais têm de se orientar, funciona da seguinte maneira: um pombo é criado em uma espécie de viveiro e treinado até suportar o esforço de uma entrega, então, ele é levado de seu local de origem para outro, quando liberto, o pombo irá voltar ao local onde encontra proteção, alimentos e outros pombos de seu bando, no caso, o local onde foi criado. Para manter a comunicação entre dois locais, os criadores dos dois locais costumam periodicamente enviar por meio de carroças remessas dessas aves uns para os outros. Também é comum que pessoas ricas tenham entre seus criados um tratador de pombos, e quando elas precisam que alguém cumpra uma missão para elas, podem pedir que leve alguns pombos para ficar relatando seu progresso.

Existe grande variação nas cores dessas aves, sendo mais comuns exemplares brancos, marrons e acinzentados. Em geral são monogâmicos, tendo dois filhotes por ninhada. Estes animais têm a longevidade de 15 anos. Os machos destes vivem um pouco mais que as fêmeas. O período de incubação dos ovos é de 17 a 18 dias e atingem o tamanho adulto em 1 mês e começam a se reproduzir a partir de 5 meses. Suas penas são mudadas anualmente entre os meses da Paixão e da Rosa. Eles se reproduzem em qualquer época do ano, mas o período de pico é na primavera e no verão. Eles se alimentam de sementes, insetos e pequenos roedores.

Outras aves também podem ser treinadas para entregarem cartas. Entretanto, tal treinamento vai durar um pouco mais de tempo (um mês a mais) ou terá um nível de dificuldade mais alto no mesmo período de treinamento dos pombos. Entre as aves que mais comumente são treinadas para esta função estão: corvos, corujas e falcões. Como recebem o mesmo treinamento, e são criados em cativeiro, suas graduações em quase todas as habilidades que um pombo-correio possui (exceto ações furtivas) são as

mesmas; respeitando também as peculiaridades das espécies, como a habilidade de acrobacia e de imitar sons que os corvos possuem.

Para saber quanto tempo demora a entrega, é preciso saber a distância em quilômetros e calcular quanto tempo demoraria para percorrer esta distância de acordo com a velocidade do pombo, descrita no início deste texto. Normalmente, o pombo conseguirá entregar as informações com pontualidade, salvo em casos especiais, onde o pombo pode estar doente ou mesmo não preparado ainda para viajar em uma distância muito grande. Há também o risco de o pombo se tornar presa de algum predador no caminho.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Brechas de rochas e lugares semi-abertos.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Selvagem:** Ações Furtivas(13), Navegação(11) / Esquiva(5), Imprevisibilidade(3)
- **Correio:** Navegação(12), Sobrevivência(12), Usar os Sentidos(11) / Esquiva(8), Imprevisibilidade(5)

Peso

- Selvagem: 1 Kg
- Correio: 1 Kg

Atributos

- **Selvagem:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(-1), FIS(-1), AGI(4), PER(2)
- **Correio:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(-1), FIS(-1), AGI(6), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Pombo Selvagem	1	1	4	L4	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	0	1	0	50 (voando)
Pombo Correio	2	1	0	L6	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	1	2	2	60 (voando)

Rinoceronte

Os rinocerontes são grandes mamíferos herbívoros que vivem em savanas e florestas tropicais. Possuem pele espessa e acinzentada bem como longos chifres que podem chegar a até um metro e meio na idade adulta. Suas orelhas são muito pequenas. Em cada pata há três dedos funcionais cobertos por uma unha parecida com um casco. Eles não enxergam bem, porém tem ótima audição que lhes confere -1 nível de dificuldade na habilidade escutar e +1 nível de dificuldade em observar. Possuem também um olfato invejável que pode captar qualquer estímulo olfativo em um raio de 30 metros, mas aventureiros e caçadores podem usar o vento a seu favor para evitar o olfato do rinoceronte. E além disso tudo, estes animais são excelentes nadadores.

Seus chifres são feitos de pelos extremamente compactos e duros formando uma estrutura muito resistente que lhes concede uma excelente arma para combate. E algumas tribos acreditam que tais chifres podem conceder a juventude eterna. Já a sua pele, de até 7 cm de espessura, forma uma armadura natural muito poderosa. E, por isso, geralmente seu couro é usado na confecção de escudos e calçados rudimentares.

O rinoceronte não se associa a outras espécies, com exceção de pequenos pássaros que se alimentam de seus parasitas. É um animal territorialista, antissocial e agressivo. Não permite que outros animais ou pessoas permaneçam no lago ou lamaçal onde vive. É intolerante a qualquer tipo de ameaça e sempre reage com muita fúria e violência.

A primeira ofensiva deste animal geralmente é uma devastadora carga, onde explora toda a sua potência muscular, seu chifre e o seu enorme peso contra o corpo do oponente. Caso o resultado da rolagem deste ataque atinja a EF ou 100% na EH o seu oponente será arremessado no chão.

Enquanto seu oponente se encontrar caído, o Rinoceronte utilizará sua grande força e seu enorme físico para pisotear o máximo que puder seu inimigo (dois ataques por rodada).

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Savana e Florestas Tropicais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Corrida(14), Natação(19), Usar os Sentidos(11) / Carga de Quadrúpede(13)

Magias e Poderes Especiais

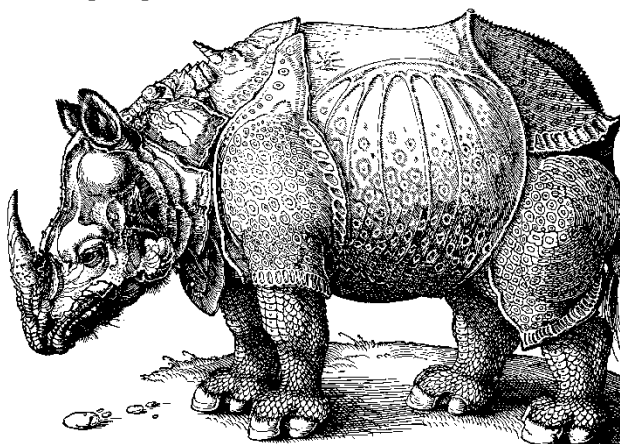
- Se provocado quando não está atacando, o rinoceronte reage com agressividade, recebendo +7 colunas no seu ataque, +25 pontos de EH e a sua moral passa ter um ajuste de +5.

Peso/Altura/Comprimento

- 4500 Kg / 1,8 m / 4,9 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(6), FIS(6), AGI(1), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Rinoceronte	7	140(148)	91	P3	Chifre	9	7	3	34	27	20	13	13	7	12	31
					Mordida	9	8	7	22	18	14	10				
					Patada	11	8	4	26	21	16	11				

Tigre

São animais solitários, que apresentam pelo amarelo com listras pretas. Suas dimensões são as mesmas de um Leão, e suas Habilidades muito parecidas. Habitam as florestas tropicais e subtropicais onde não ocorram outros felinos.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas tropicais e subtropicais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(14), Natação(6), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(8), Bote(7), Carga de Quadrúpede(8)

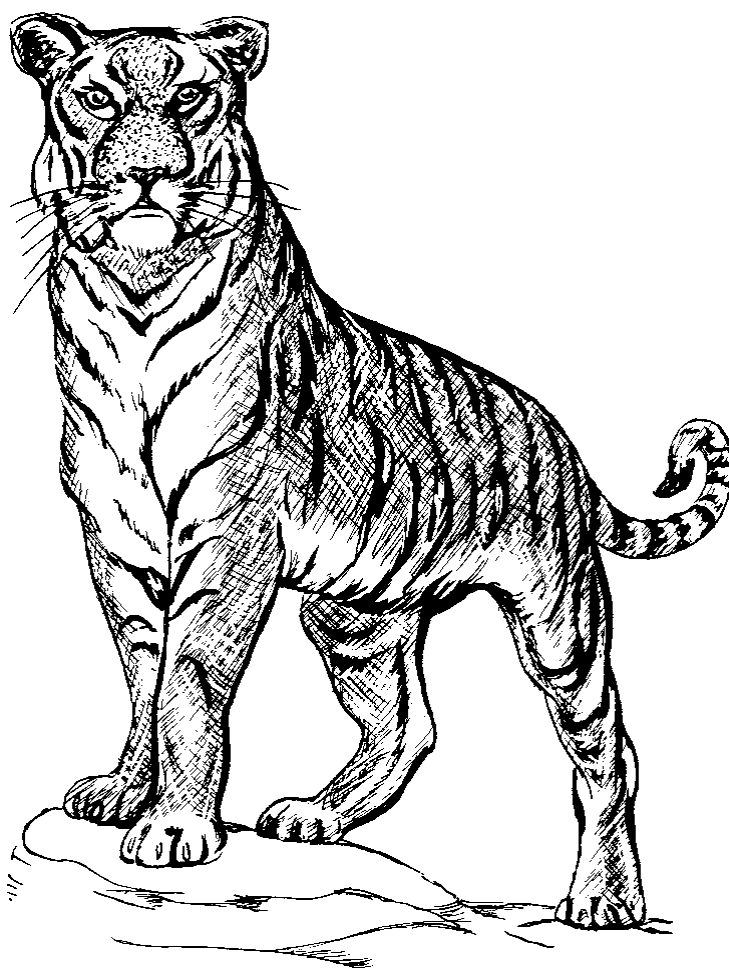
Peso/Altura

- 306 Kg / 0,9 a 1,2 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(4), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Tigre	7	35	105	L4	Mordida	10	9	8	29	23	17	11	8	7	9	30
					Patada	12	9	5	13	11	9	7				



Touro

Este título abrange desde as variedades mais domesticadas até as mais selvagens, como o búfalo doméstico. Conquanto alguns destes animais sejam relativamente selvagens, de uma forma geral todas as espécies já tiveram os seus instintos agressivos retirados por inúmeras gerações de criação pelo homem. Isto, no entanto, não quer dizer que os touros sejam animais inofensivos. Se provocados eles podem lutar com certa eficiência, usando a sua carga para obter o máximo efeito de seus ataques.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Planícies e planaltos

Habilidades / Técnicas de Combate

- Carga de Quadrúpede(5)

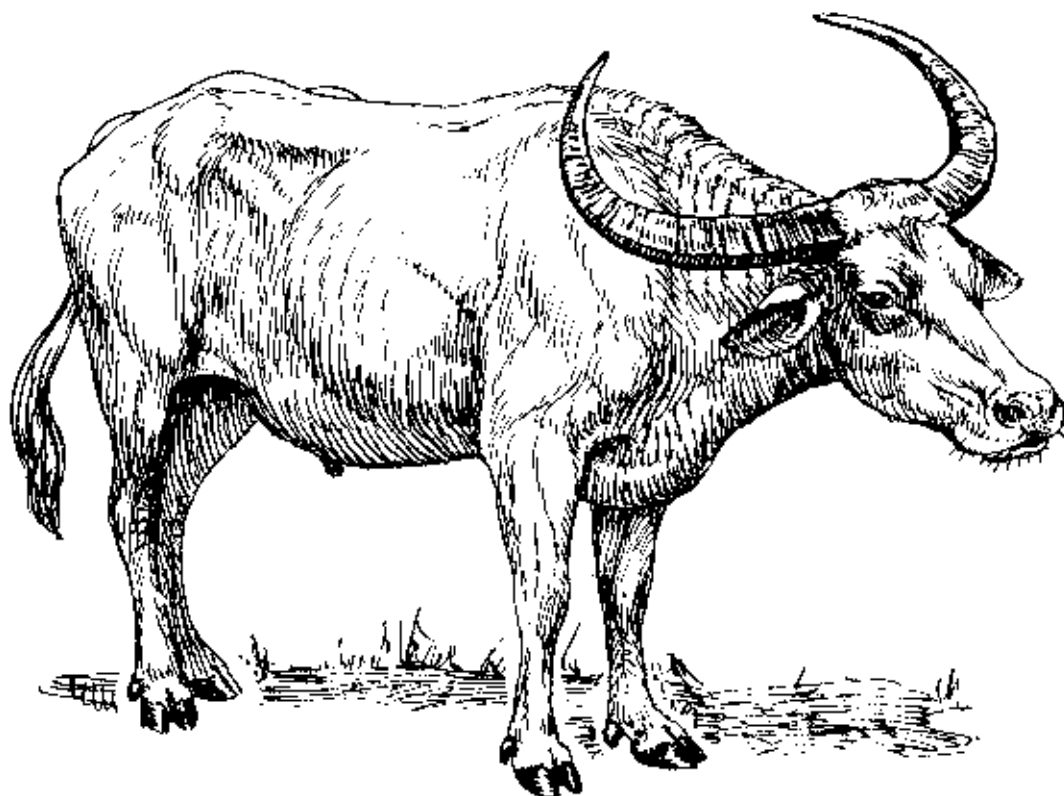
Peso/Altura

- 702 Kg / 1,5 a 1,8 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(4), FIS(3), AGI(0), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Touro	2	55	20	L0	Chifres	3	1	-3	24	19	14	9	5	2	3	20



Tubarão

Tubarões são criaturas audazes, impetuosas e agressivas que não medem esforços para vitimar suas presas.

São facilmente encontrados em mares, rios e oceanos em pequenas ou grandes profundidades. Essa grande diversidade de locais se dá pela grande capacidade de adaptação de algumas espécies e seus estilos de caça.

Possuem corpos hidrodinâmicos e característicos, que lhes proporcionam alcançar altas velocidades rapidamente. A pele de qualquer tubarão é revestida e protegida por minúsculas escamas pontiagudas, que dão rigidez e uma sensação de aspereza quando tocada.

Estas criaturas possuem um mecanismo corpóreo incomum, que lhes confere a capacidade de determinar a existência de substâncias nocivas na água e a aproximação de um inimigo de grande porte, impedindo que sejam surpreendidos.

A visão dos tubarões tem um alcance perfeito de até três metros, embora possam alcançar até quinze metros sem muita definição. Sua audição é capaz de sentir vibrações tão pequenas como as de um peixe a se debater em até seiscentos metros de distância e lhes confere um bônus de dois níveis de dificuldade para qualquer teste que requeira percepção auditiva além dessa distância.

Seu olfato invejável, são capazes de detectar uma gota de sangue à cerca de quatrocentos metros de distância em alto mar. Seus inúmeros dentes, esses sim são afiadíssimos, têm um formato triangular como uma ponta de flecha e por muitas vezes são serrilhados nas bordas. Isto tudo aliado a enorme pressão em sua mordida, proporcionam aos tubarões uma maior eficiência ao dilacerar suas presas.

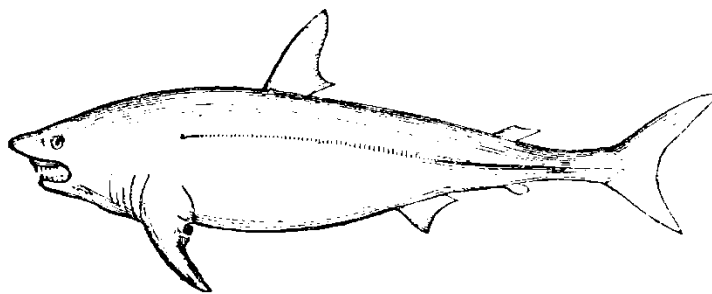
Em uma investida contra sua vítima, o tubarão é capaz de saltar até quatro metros para fora da água, em busca de sua estimada refeição. Entretanto, estes animais não sobrevivem muito tempo fora da água, e praticamente não possuem mobilidade alguma em terra, além de se debater.

Os pescadores chamam os tubarões pequenos ou filhotes de Cação. Os cações só não são tão perigosos quanto os tubarões adultos comuns porque suas bocas são menores, mas são tão agressivos quanto. Há ainda grandes tubarões chegando a medir 15 metros. Entretanto, o mais terrível dos tubarões é o tubarão branco gigante, chamado pelos estudiosos de Megalodonte. Entretanto, nenhuma evidência sobre a existência de um exemplar vivo de tal criatura jamais foi comprovada. Apenas algumas presas ou fósseis foram encontrados, ou relatos suspeitos de marinheiros e piratas sobre ataques destas criaturas ao redor de certas ilhas.

O megalodonte possui dentes gigantescos e serrilhados, do tamanho de grandes adagas. Seu corpo, branco na barriga e cinza claro na parte superior, chega a medir até 20 metros e pesar até 50 toneladas. Sua mordida pode fazer um buraco de 2,5 metros de altura por 3 metros de comprimento. É um animal muito agressivo e caça solitário. Ele é capaz de se alimentar de grandes tubarões e baleias. O último registro de um ataque dessa criatura faz mais de 50 anos, e supostamente ocorreu ao norte de Porto Livre. Na ocasião disseram que ele atacou um comboio de navios, e chegou a abocanhar e afundar algumas embarcações antes de deixar o restante do comboio em paz. Os supostos sobreviventes disseram ainda que os marinheiros que conseguiram pular no mar antes de suas embarcações serem afundadas eram depois engolidos por inteiro em uma só mordida desse monstro. Até hoje não se sabe se a história foi criada para encobrir um crime ou se foi verdadeira.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Rios, Mares e Oceanos



Habilidades / Técnicas de Combate

- **Cação:** Ações Furtivas(21), Seguir Trilhas(19), Usar os Sentidos(19) / Ataque Oportuno(9), Bote(5), Carga(8), Esquiva(11), Imprevisibilidade(9)
- **Comum:** Ações Furtivas(17), Acrobacias(17), Seguir Trilhas(23), Usar os Sentidos(25) / Ataque Oportuno(13), Bote(7), Carga(11), Esquiva(12), Imprevisibilidade(13)
- **Grande:** Ações Furtivas(16), Seguir Trilhas(26), Usar os Sentidos(26) / Ataque Oportuno(20), Bote(14), Carga(21), Esquiva(20), Imprevisibilidade(20)
- **Branco Gigante:** Ações Furtivas(11), Seguir Trilhas(26), Usar os Sentidos(26) / Ataque Oportuno(28), Bote(22), Carga(30), Esquiva(28), Imprevisibilidade(28)

Peso/Altura/Largura/Comprimento

- **Cação:** 300 Kg / 0,1 a 0,7 m / 0,1 a 0,9 m / 0,5 a 1,5 m
- **Comum:** 900 Kg / 1 a 1,5 m / 0,8 a 1,7 m / 5 a 10 m
- **Grande:** 15000 Kg / 1,7 a 2 m / 2 a 2,3 m / 10 a 15 m
- **Branco Gigante:** 50000 Kg / 2,5 a 3 m / 3 a 3,5 m / 13 a 20 m

Atributos

- **Cação:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(3), AGI(6), PER(4)
- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(6), FIS(4), AGI(5), PER(6)
- **Grande:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(8), FIS(7), AGI(6), PER(6)
- **Branco Gigante:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(10), FIS(8), AGI(6), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Tubarão Cação	5	37	50	L6	Mordida	12	11	10	25	20	15	10	8	5	8	37 (nadando)
Tubarão Comum	7	64	77	M5	Mordida	13	12	11	32	24	19	12	11	7	11	40 (nadando)
Tubarão Grande	14	251	336	P6	Mordida	21	20	19	56	44	32	20	21	14	25	50 (nadando)
Tubarão Branco Gigante	22	455	550	P7	Mordida	29	28	27	74	58	42	26	30	22	/	70 (nadando)

Urso

Ursos estão entre os maiores carnívoros de Tagmar. Existem várias espécies, cada uma adaptada a um habitat onde prevalecem condições muito diferentes. Apesar disso, a maioria é muito semelhante em conformação e tamanho. A cor de seus pelos é a diferença mais visível entre eles, pois ursos que vivem em regiões temperadas costumam ter pelos castanhos, enquanto que ursos de regiões polares têm pelos brancos. Ursos costumam pesar aproximadamente 700 kg e medir cerca de 2,5 metros de comprimento.



Em seu habitat natural, ursos se alimentam principalmente de peixes, frutas e roedores. Isto não quer dizer que eles não comam outras coisas. Em geral, a dieta destas criaturas é limitada apenas pelo que elas podem agarrar. Por isto, dada a oportunidade, ursos também farão refeições de cavalos, focas e aventureiros.

A pele de um urso pode ser bastante valiosa, podendo chegar a valer 15 moedas de prata se estiverem em perfeitas condições (sem furos, cortes ou queimaduras) ou 6 moedas de prata, se danificadas. Filhotes de urso podem ser domesticados caso sejam capturados muito jovens. Neste caso, eles podem render 2 moedas de ouro por filhote. Note que, quando protege o seu filhote, a ursa tem um ajuste de +7 colunas de ataque, além de ganhar 25 pontos de EH, e pode chegar até -10 na EF e permanecer lutando antes de morrer (com -11 ou abaixo).

Apesar de sua adaptação ao meio ambiente, o tamanho da maioria dos ursos muitas vezes lhes dificulta a vida. Caso eles consigam surpreender um adversário eles atacam com a sua mordida na primeira rodada. Nas rodadas subsequentes eles ficarão eretos sobre as patas traseiras e atacam com as patas dianteiras (uma vez cada por rodada). Caso os dois ataques obtenham 100% de dano ou mais, isto significa que a vítima foi agarrada e vai levar um 'abraço de urso'. Caso isso aconteça, a vítima receberá 4 pontos de dano na EF a cada rodada, e também será atacada (ataque normal) pelo urso e sua mordida.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas e campos temperados

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(1), Seguir Trilhas(6), Usar os Sentidos(6) / Animosidade(10), Ataque Oportuno(10), Carga de Quadrúpede(10), Fúria(10), Imprevisibilidade(10), Prender(médio), Retalhar(9)

Peso/Altura

- 650 Kg / 1,2 a 1,3 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(0), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Urso	9	51	135	L0	Mordida	10	9	8	21	17	13	9	10	9	9	20
					Patada	12	9	5	29	23	17	11				

Vaca

Vacas são animais domésticos que não possuem nenhuma habilidade especial. Normalmente, elas fogem de combate, mas, caso estejam defendendo o seu filhote, elas lutarão usando carga.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Planícies e planaltos

Habilidades / Técnicas de Combate

- Carga de Quadrúpede(3)

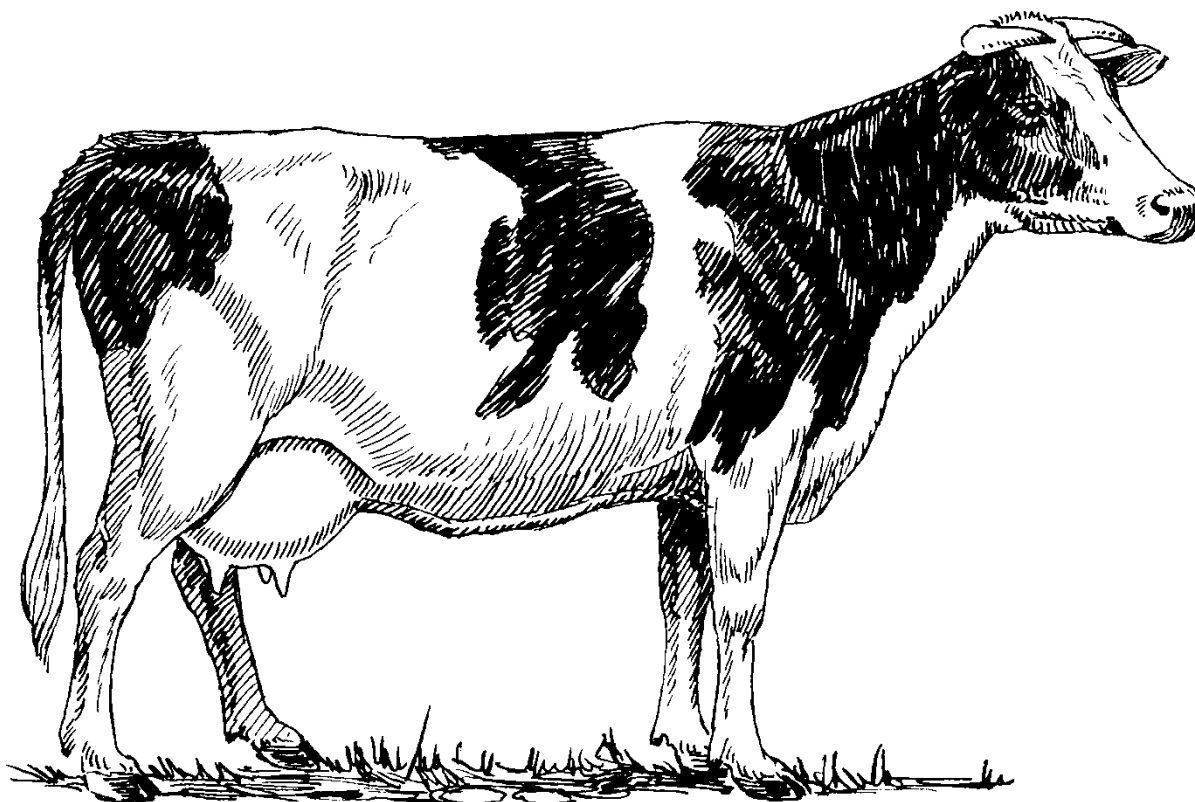
Peso/Altura

- 441 Kg / 1,3 a 1,7 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(2), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Vaca	1	44	0	L0	Chifres	2	0	-4	18	14	10	6	3	1	1	20



Animais Gigantes



6.2 Animais Gigantes

Abelha Gigante

Estes raros seres são insetos que vivem em grandes colônias de notável organização social, conhecidas como colmeias gigantes. Em sua sociedade, cada indivíduo possui uma função bem definida, sempre executada visando à sobrevivência e manutenção do enxame.

Cada colônia abriga entre 500 e 2.000 indivíduos, todos estruturados sob a égide de uma rígida hierarquia. As operárias trabalham para trazer o alimento, defender a colmeia, limpar e cuidar das larvas. Os zangões têm a função exclusiva de fazer o acasalamento, e morrem depois de acasalar. A rainha é a “Grande Mãe”, responsável por acasalar e pôr todos os ovos, bem como liderar a colônia. Em raras colônias com mais de 2000 indivíduos pode haver mais de uma rainha.

As colmeias gigantes chegam a alcançar até 25 metros de altura (ou profundidade) e podem ser encontradas em savanas, florestas tropicais, regiões litorâneas, regiões montanhosas e raramente em planícies. As colônias são edificadas geralmente em grandes fendas, buracos, encostas, cavernas, ruínas, ou em locais que lhes ofereçam alguma proteção natural.

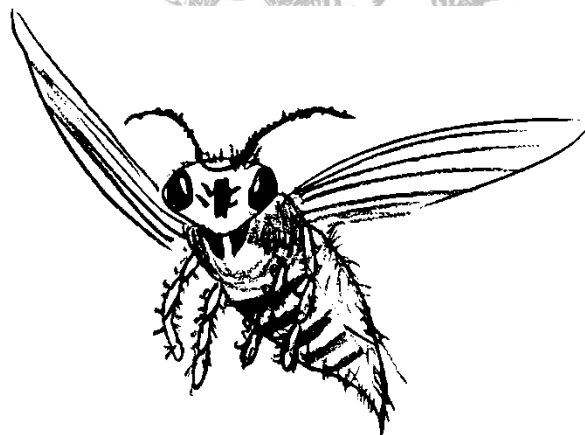
Com as devidas proporções, as Abelhas Gigantes são fisiologicamente idênticas às suas irmãs menores. Possuem uma coloração amarelada com variações entre o cinza, o pardo e o preto, e podem atingir até 1,5 m de comprimento. Sua principal arma de defesa é um perigoso ferrão farpado de cerca de 60 cm. São capazes de levantar até 300 vezes o próprio peso. E seu corpo é protegido por placas externas de quitina.

As paredes das colmeias são construídas por inúmeras células uniformes, feitas de uma cera que as operárias produzem. Esta células servem tanto para a estrutura quanto para armazenar mel, geleia real, e as larvas das novas abelhas. A cera tem muito valor medicinal, pois possui propriedades anti-inflamatórias, cicatrizantes e calmantes, ajuda a estimular a produção de leite por mulheres ou fêmeas com dificuldade para amamentar, e também é usada para tratar doenças respiratórias e para produção de cosméticos. O mel tem um valor nutritivo e sabor apreciados em todo o mundo, e restaura o ânimo dos cansados (uma dose de 300 ml restaura 20 de EH). E a geleia real é o produto mais nobre das abelhas, ela transforma uma larva comum em uma abelha rainha, mas se consumida diretamente por pessoas sadias uma dose de 300 ml aumenta temporariamente a EF em 5 pontos e a EH em +15 por um dia; se consumida por pessoas feridas ou cansadas, uma dose de 300 ml dessa geleia real cura 5 pontos na EF em uma hora ou instantaneamente cura até 30 pontos de EH; e se consumida por pessoas doentes (por causas naturais) uma dose de mesmo tamanho permite realizar um novo teste de RF contra a doença, com um bônus de +2. A geleia real também é usada em poções de cura e há uma lenda de que um poderoso herbalista do passado possuía uma receita que usava esta geleia para criar um poderoso elixir que aumentava permanentemente a inteligência de quem o tomava.

Devido a estas propriedades; um kg dessa cera pode ser vendido por 2 m.o.; um litro desse mel por 3 m.o.; e 1 litro da geleia real pode alcançar até 5 m.o. Os principais clientes destes itens são aventureiros, nobres e herbalistas; estes últimos usam esses materiais para criar produtos ainda mais poderosos.

Graças a um complexo sistema de comunicação, são capazes de se comunicar rapidamente com parte do enxame. O contato se dá por meio de sons, odores, acrobacias aéreas (Se uma abelha for atacada próxima à sua colmeia, a cada 10 rodadas, 1d10 + 2 indivíduos, surgirão em seu socorro). Possuem ainda, uma notável visão no escuro, o que lhes permite movimentarem-se com facilidade dentro de suas colmeias.

Em geral, as abelhas gigantes não são agressivas, entretanto, atacam apenas para se defender ou proteger a colmeia. Nesse último caso, podem, inclusive, tornar-se muito violentas.



Em combate, buscam a todo instante perfurar o seu oponente. Caso consigam um ataque que atinja a EF ou 100% na EH, imediatamente, o seu veneno será injetado na corrente sanguínea da vítima. Isso exige um teste de resistência física (contra força de ataque 9). Caso a vítima passe no teste de resistência, experimentará uma grande dor no corpo, seguida de uma forte tontura, e uma sensação de queimação generalizada, recebendo, com isto, 2 pontos de dano na EF, e -3 na coluna de resolução, em qualquer teste que realizar durante as duas horas seguintes, exceto os de resistência física.

Em caso de falha, o veneno paralisará imediatamente o adversário por 2 rodadas, em função da potência do choque. Este receberá, ainda, 5 pontos na EF e um ajuste de -4 na coluna de resolução em qualquer teste que realizar nas 24 horas seguintes, salvo os de resistência física. Por conseguinte, seus lábios ficarão azulados, o seu corpo será atingido por fortes dores, seguidas por inchaços e vermelhidões, dificuldade para respirar, tonturas, febre e até vertigens. Em um estágio mais grave (havendo mais de uma ferroadada), uma forte febre abaterá a vítima, seguida de calafrios, vômitos, alucinações e até a perda da consciência, nesses casos, o ajuste será de -7 na coluna de resolução, para qualquer teste nas 24 horas posteriores.

Durante as 24 horas subsequentes à ferroadada (fase crítica), a vítima não conseguirá fazer movimentos físicos muito bruscos, devendo a cada 4 horas realizar um novo teste de resistência física, desta sorte contra força de ataque 6, perdendo 2 pontos de EF no caso de falha. No entanto, realizando um teste bem sucedido na habilidade medicina, com dificuldade média, (a cada 4 horas e antes do teste de resistência), a ação do veneno será neutralizada parcialmente, não perdendo o enfermo, assim, os 2 pontos de EF naquele período.

A situação perdurará até que se obtenha sucesso em teste de medicina, com dificuldade Muito Difícil, ou após passadas as 24 horas iniciais, quando então a febre começará a ceder, e os efeitos do envenenamento começarão a desaparecer. A vítima recuperará gradativamente os seus sentidos, estando livre de todos os sintomas após 2 ou 4 dias.

Estas criaturas são especialmente vulneráveis a fogo. Qualquer ataque que use fogo causa 25% a mais de dano contra elas, e se o fogo atingir alguma célula da colmeia, rapidamente o fogo se espalhará, pois a cera é inflamável. Mas diante de fogo toda a colmeia ficará agitada, algumas operárias se sacrificarão para apagar o incêndio e outras atacam os provocadores.

Por fim, caso uma abelha gigante realize um ataque que atinja a EF da vítima, o ferrão dela, em virtude da sua peculiar anatomia (com inúmeras farpas), ficará preso no alvo; e, ao tentar retirá-lo, o inseto sofrerá uma ruptura em seu abdômen, perdendo parte dos seus órgãos internos, ocasionando-lhe a morte logo em seguida (cerca de 30 minutos depois).

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Savanas, florestas tropicais, regiões litorâneas e regiões montanhosas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Operária:** Usar os Sentidos(8) / Carga Aérea(6), Esquiva(6)
- **Rainha:** Usar os Sentidos(12) / Carga Aérea(7), Esquiva(7)

Peso/Altura/Comprimento

- **Operária:** 21 Kg / 0,9 m / 1,5 m
- **Rainha:** 63 Kg / 1,5 m / 3,5 m

Atributos

- **Operária:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(1), AGI(2), PER(2)
- **Rainha:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(2), AGI(1), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Abelha Gigante Operária	4	10	24	M2	Ferrão	5	7	2	16	13	10	7	5	4	4	35 voando.

Aranha Gigante

Estes monstros são versões gigantes das aranhas comuns, mas não constroem teias, sendo caçadoras furtivas e velozes. Vivem em tocas cavadas em encostas e barrancos nas montanhas e junto a árvores na floresta; as tocas são sempre muito bem camufladas (rolar Usar os Sentidos para achá-las).

Como todas as aranhas sem teia, estas também são venenosas. Seu veneno tem Força de Ataque 7 e é capaz de paralisar o oponente em 1 minuto e meio (6 rodadas) se ele falhar na sua Resistência Física. Caso falhe, ele deve fazer uma outra resistência, desta vez contra uma Força de Ataque 1. Tendo sucesso, ele apenas ficará paralisado por 1d10+1 horas, não podendo realizar nenhuma ação durante este período. Se o jogador falhar, no entanto, morrerá em 2d 10 rodadas, a menos que seja tratado com sucesso antes desse tempo.

Só podem ser domesticadas através de magia. Lutam até a morte, não fugindo do combate mais forte. Os ataques e inoculação do veneno são feitos por suas fortes quelíceras (mandíbulas).

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas fechadas ou tropicais e montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

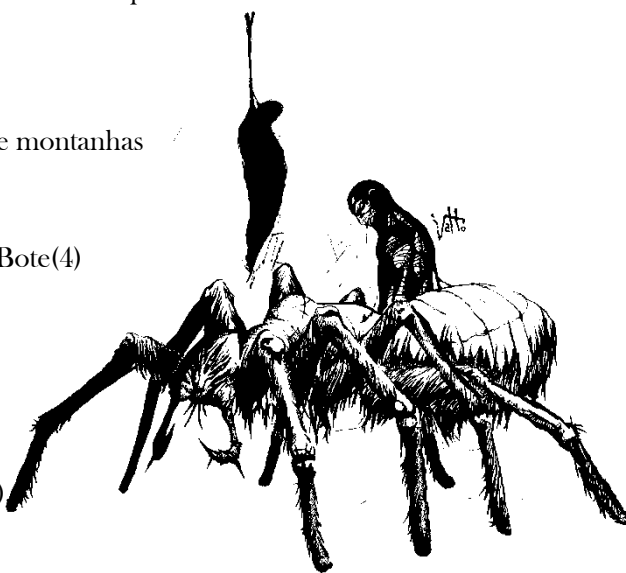
- Ações Furtivas(7) / Ataque Oportuno(5), Bote(4)

Peso/Altura/Largura

- 64 Kg / 2 a 3 m / 1 a 1,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(-2), FOR(4), FIS(0)
AGI(2), PER(1)

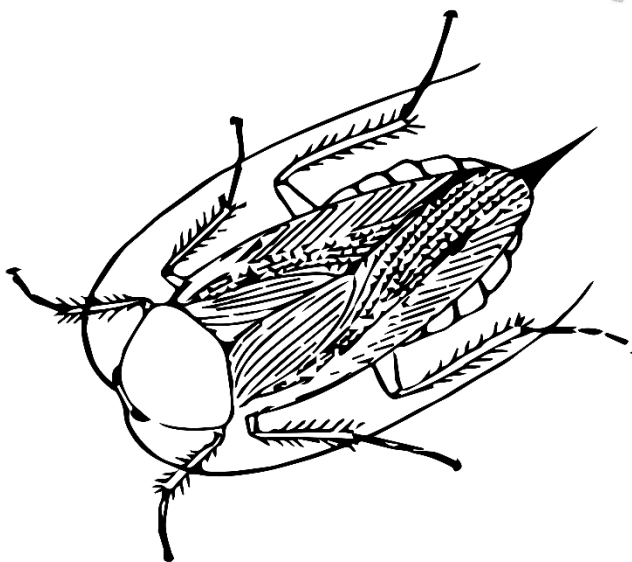


Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Aranha Gigante	4	16	56	L2	Picada	7	5	1	24	19	14	9	4	4	3	13

Blatária

Esses animais são insetos carnívoros que habitam as florestas densas e úmidas de Tagmar. Sua aparência é de uma enorme barata de cor preta ou vermelha escuro. Possuem três pares de pernas e duas asas cornificadas. As asas medem cerca de 15 cm cada uma, e por serem extremamente fortes tornam a criatura capaz de voar. No final de seu corpo, um pontiagudo ferrão é visível, medindo aproximadamente 4,5 cm.

Seus ninhos são construídos pelas fêmeas e se localizam sob enormes pedras, repletas de túneis como os de um formigueiro. Há também gigantescos montes de barro e detritos de terra nas proximidades do ninho. Os montes assemelham-se muito aos cupinzeiros, só que são bem maiores e mais fortes. Em cada ninho, costuma viver, no mínimo 60 insetos (dependendo do seu tamanho).



Blatárias possuem uma visão perfeita no escuro e suas antenas funcionam como potentes radares que captam a presença de presas e predadores.

Sua dieta é composta por qualquer animal (humanos, elfos, anões e pequeninos também fazem parte do seu banquete) que conseguirem capturar. As fêmeas geralmente guardam as tocas e protegem os ovos de um eventual ataque. Enquanto os machos se organizam em grupos (entre 10 e 20 indivíduos) nas cascas das árvores altas, aguardando uma presa em potencial passar por perto, para voarem até ela (isso lhes confere uma surpresa parcial ou completa). Caso a presa seja abatida, as fêmeas, assim como as formigas, começam a trabalhar, construindo sobre a presa um novo monte de barro e detritos. Perto desses ninhos, pode-se sentir um forte odor característico de material em decomposição.

Seu ferrão possui um poderoso veneno natural (tipo D), mortal para crianças, mas não para adultos, porém muito doloroso, incomodo e eficiente. Caso as Blatárias ataquem com sua ferroada e consigam atingir a EF ou obtenha um 100% na EH, a vítima deve fazer um teste de resistência física contra força de ataque 4 para cada ferroada recebida. Se falhar em algum teste, após uma rodada, o ser abatido começará a sentir fortes náuseas, recebendo um ajuste de -1 ou -2 (multiplicado pelo nº de teste fracassado de cada ataque) em todas as ações (exceto em teste de RF e RM). Depois de mais duas rodadas, começará a perder os sentidos - o mestre pode pedir mais um teste de RF contra força de ataque 2 (para cada ferroada bem-sucedida) - se obtiver sucesso em todas, conseguirá ficar de pé por mais 5 rodadas; se falhar em apenas uma, desmaiará automaticamente por 1 rodada. Caso o mestre não peça a resistência física, a vítima, mesmo assim, desmaiará automaticamente em 1 rodada. Durante o tempo em que ficar desacordada, ela será atingida por uma febre alta e fortes alucinações oníricas. Isso se ainda continuar viva. Todo esse processo causa um dano de 8 pontos na EF, se alguém for bem-sucedido num teste médio de medicina, o dano diminui para 4.

Quando o alvo do ataque acordar, encontrará manchas vermelhas em sua pele e ainda sofrerá com vômito e diarreia durante um dia ou dois. Os problemas intestinais podem ser curados com um teste fácil de medicina. As manchas também somem com o tempo, em média após três ou quatro dias.

O veneno do ferrão ainda é um mistério para os estudiosos. Há histórias que seu veneno é utilizado por povos que residem próximos aos ninhos das Blatárias. Dizem que o veneno é utilizado para embeber flechas com o objetivo de atordoar os inimigos mais rapidamente ou, caso destilado, servir de alucinógeno.

As Blatárias são seres bem ágeis. Aventureiros (as) descuidados (as) podem acabar com um desses dentro de sua roupa ou armadura, incapazes de evitar as mordidas e ferroadas.

Organização e Habitat

- Grupo Médio ou Grande / Florestas Tropicais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(9), Acrobacias(11), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(3)

Peso/Largura/Comprimento

- 1 Kg / 8 m / 15 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(0), FIS(-1), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Blatária	1	1	4	L3	Ferrão	12	14	9	8	6	4	2	0	1	2	4 andando e 18 voando
					Mordida	6	5	4	4	3	2	1				

Caçador dos Mangues

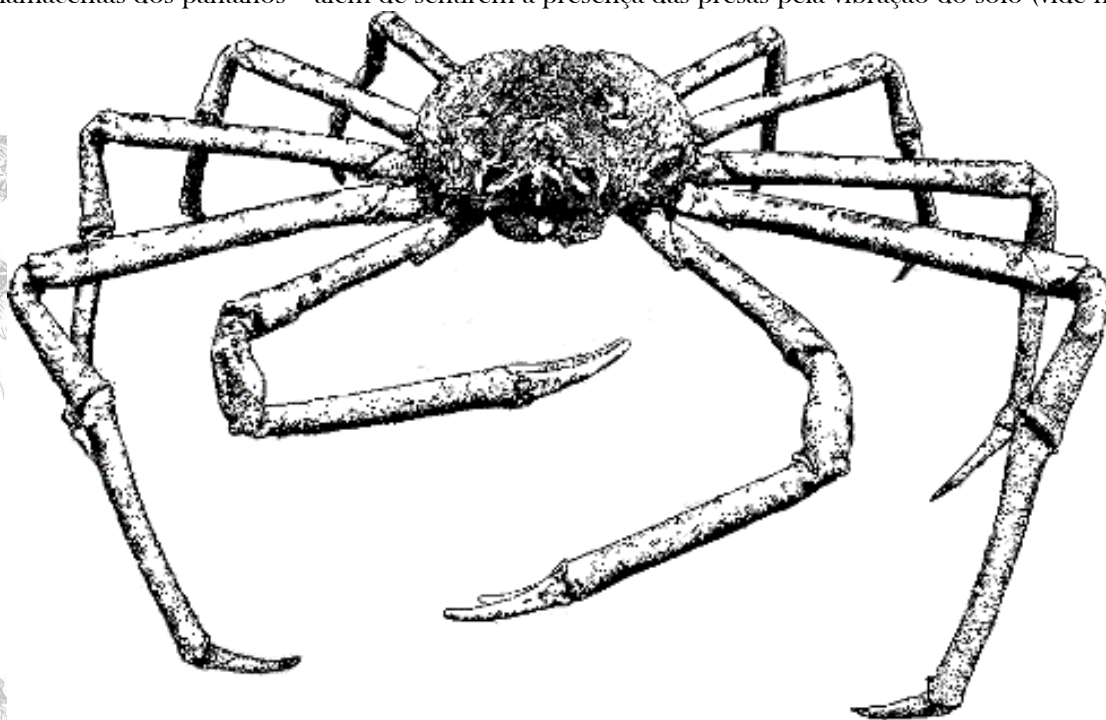
O Caçador dos Mangues é uma besta enorme que lembra o amálgama de uma aranha com um caranguejo. Amálgama por possuir patas idênticas as da tarântula, e por possuir corpo parecido com o de um caranguejo – além de poder caminhar de lado como este. Possui quatro pares de patas, podendo usar as centrais, deixando os pares dianteiros e traseiros livres para fazerem ferozes ataques. Além disso, duas grandes pinças-tenazes super desenvolvidas se projetam de seu corpo, podendo esmagar ou tentar agarrar o adversário (para conseguir este último, o caçador deve realizar um ataque com 100% de dano na EH ou qualquer dano na EF - Atribui-se, neste caso, um acréscimo de dano de 25% em virtude da forte pressão exercida pela manobra do Caçador), mas a vítima deve testar sua RF contra força de ataque 12 ou será agarrada pela pinça-tenaz e imediatamente mordida. Para escapar da pinça a vítima deve ter sucesso num teste de Escapar (muito difícil) ou sair vencedor em um teste de força contra o Caçador.

A criatura é revestida por uma carapaça espessa e lisa, de coloração vermelho-terrosa que se esmorece para o marrom na região abdominal, o que lhe confere uma excelente proteção. Do topo de sua cabeça semiesférica um olho composto lhe permite uma visão de 360° sem precisar girar a mesma (impede que a criatura seja flanqueada). Estas bestas possuem uma habilidade inata de sua espécie, que é a Visão Noturna (vide ficha).

Ainda na cabeça, nas laterais, o caçador possui duas antenas flexíveis parecidas com chicotes, usadas para ataque e defesa contra seus agressores (são muito úteis contra criaturas que tentam ficar sobre a sua carapaça para tentar acertar-lhe o olho composto). Na região central inferior da cabeça abre-se uma enorme boca com presas poderosas e afiadas, que trituram tanto ossos quanto metal com extrema facilidade. Na parte traseira de seu volumoso corpo, a criatura também possui uma outra estrutura flexível: semelhante às antenas, há um resistente e afiado aguilhão que injeta, caso o ataque atinja a EF ou 100% da EH, no corpo de sua presa um poderoso veneno (Tipo III), paralisando a vítima, caso a mesma não passe num teste de RF contra FA 4, para ser devorada posteriormente.

Uma curiosidade sobre o veneno do caçador é que ele não parece afetar seu principal adversário no ecossistema, a Fera dos Mangues. Até hoje ninguém ainda conseguiu descobrir o motivo.

Os Caçadores dos Mangues são solitários, sempre à procura de alimento nas águas pútridas e lamacentas dos pântanos – além de sentirem a presença das presas pela vibração do solo (vide ficha).



Como são onívoros naturais e detentores de um apetite voraz, eles são capazes de comer qualquer coisa que se movimente (até mortos-vivos corpóreos). Possuidores de uma ferocidade e agressividade ímpares, costumam às vezes, digladiarem-se com a Fera dos Mangues em duelos impressionantes por alimento, resultando no banquete do vencedor sobre o derrotado. Além disso, os Caçadores dos Mangues também praticam o canibalismo em épocas de escassez de caça.

O que diferencia o macho da fêmea, é que o macho têm ganchos especiais para prender as antenas flexíveis da fêmea no ato sexual. Após o acasalamento o macho foge para tentar escapar do apetite da fêmea, cuja força é superior a dele. A fêmea armazena o esperma vivo num órgão especial, até chegar a época de gerar 10 a 20 filhotes. Os Caçadores dos Mangues são vivíparos, ou seja, não põem ovos. Os filhotes nascem através de uma fenda genital, por meio de parto, medindo uns 10 cm. Eles ficam colados no corpo da mãe por cerca de 20 dias aproximadamente, até que a primeira muda se complete. No último dia deste período, os filhotes atacam e alimentam-se da própria mãe tornando-se independentes.

Os habitantes dos mangues apreciam a carne desta criatura. Dizem que, quando assada, torna-se bastante saborosa além de ter um revigorante suco nutritivo (+ 2 de EH). Não somente isso, Os Caçadores dos Mangues também são caçados porque o veneno de seu agulhão (como já dito neste texto) é poderosíssimo, servindo para ser colocado nas pontas das setas (flechas) e lanças, facilitando a morte ou captura da criatura abatida – com exceção da Fera dos Mangues.

Organização e Habitat

- Solitário / Pântanos e Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- Natação(11), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(6) / Animosidade(12), Ataque Oportuno(10), Ataques múltiplos(2), Bote(9), Carga de Quadrúpede(12), Desviar(13), Esquiva(13), Imprevisibilidade(10), Intimidar(7), Prender(Muito Difícil)

Peso/Altura

- 1000 Kg / 1,5 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(2), FIS(3), AGI(4), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Caçador dos Mangues	9	66	180	P4	Cauda	10	11	8	22	17	12	7	12	9	11	16 andando/10 nadando
					Garras	16	13	10	34	26	18	10				
					Mordida	13	12	11	30	23	16	9				
					Patada	14	11	7	26	20	14	8				

Camaleão Gigante

Os camaleões gigantes são répteis que vivem nos oásis, e conseguem se camuflar com o ambiente. Seus olhos são “direcionais”, ou seja, cada olho pode olhar para uma direção diferente, e sua visão é muito apurada. Sob a água, podem prender a respiração por até uma hora, e em terra podem ficar imóveis por horas.

Sua pele é coberta por uma espessa camada de queratina, que lhe confere uma boa proteção contra ataques. Mas esta não é a única utilidade de sua pele, ela também reage a temperatura: sob a luz do sol ou calor se torna verde, mas na sombra ou frio fica marrom. Assim, quando o camaleão gigante está oculto no fundo de um lago de "seu" oásis, ele fica oculto contra o fundo marrom. E quando ele está nas folhagens fica pigmentado: verde nas partes onde bate o sol e marrom aonde fica na sombra. Esse mimetismo faz com que seja necessário um teste Difícil de Observar para detectar o camaleão.

Estas criaturas possuem uma língua pegajosa que conseguem projetar com precisão à uma distância de até 10 metros, e a usam para machucar e prender oponentes, trazendo-os até sua boca para que sejam mordidas. A língua é pontiaguda causa dano ao atingir um oponente. Se a vítima receber 100% de dano na EH ou dano direto na EF, ela é obrigada a fazer um teste Médio de Acrobacia. Se a vítima falhar em seu teste ela é enrolada na língua e levada até a boca do camaleão gigante. Nesse caso este sáurio tem um ajuste de +10 em ataques de mordida.

Entretanto, apesar de todo este poder de luta, os camaleões gigantes em geral são criaturas pacíficas. Raramente se alimentam de grandes quantidades de carne, como a de um animal grande ou pessoa, só o fazendo quando há escassez de outros alimentos ou quando são incomodados (como um instinto de defesa). Normalmente comem insetos, animais pequenos, e folhas (o que estiver mais abundante). Este comportamento ajuda a manter o equilíbrio da vida nos oásis.

Organização e Habitat

- Solitário / Na região do Império: oásis. Em outras regiões: florestas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(10), Natação(14), Usar os Sentidos(15) / Ataque Oportuno(13), Prender(Médio)

Magias e Poderes Especiais

- Podem se camuflar, sendo difícil de ser notados em um teste de Observar.

Peso/Altura/Comprimento

- 5000 Kg / 1,4 a 1,6 m / 6 a 8 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(3), AGI(3), PER(5)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Camaleão Gigante	8	144	136	M3	Cauda	11	12	9	34	26	18	10	11	8	2	20
					Garras	12	9	6	26	20	14	8				
					Língua	14	11	9	30	23	16	9				
					Mordida	12	11	10	38	29	20	11				

Centopeia Gigante

“Cuidado onde pisa. Não se sabe o que se arrasta embaixo dos nossos pés...”

- Aviso do Povo do Deserto.

Estas criaturas gigantescas são similares aos seus parentes menores, porém possuem 2 metros de altura e 8 metros de comprimento, normalmente. De coloração marrom na parte superior de seu corpo, essas criaturas são extremamente perigosas. Animais carnívoros, essas centopeias se alimentam de qualquer coisa que se depara em seus territórios e que conseguem engolir. Isso inclui desavisados aventureiros que invadam seus domínios.

Em batalha, esses seres esperam o melhor momento para atacar seus adversários, normalmente pegando-os de surpresa. Como vivem em desertos e possuem a capacidade de escavar, o primeiro ataque destas criaturas é uma poderosa mordida que pega seus adversários por baixo quando estão desprevenidos, tendo direito ao Ataque de Surpresa. Como sua boca é cheia de dentes pontiagudos, suas vítimas são dilaceradas em segundos. Para realizar esse ataque, seus adversários precisam não notar sua presença. Para saber se alguma dessas criaturas está por perto, é necessário um teste de Escutar (Difícil), bem sucedido, para a criatura não ter direito ao Ataque de Surpresa.

Além de sua boca cheia de dentes, essa criatura possui duas enormes presas de 1,5 metros cada uma, que brotam ao lado de sua boca, uma de cada lado, e as usa para atacar seus adversários. No final de seu corpo alongado, possuem uma cauda que possui as mesmas presas que tem ao lado da boca, e as usa da mesma forma para atacar quem estiver na sua retaguarda.

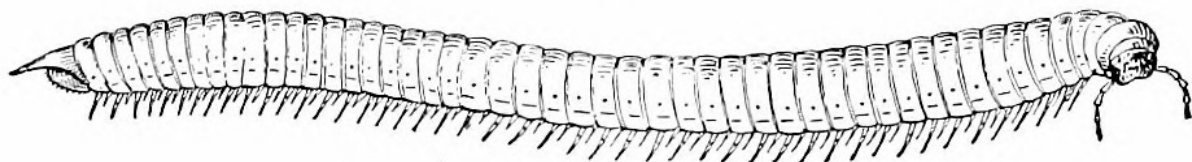
Essas criaturas também podem disparar uma saliva grudenta que sai do fundo de sua boca, que pode ser usada uma vez por minuto (4 rodadas). Essa saliva atinge quem estiver na sua frente numa distância de 4 metros. Se por eventualidade atingir 100% na EH ou na EF do inimigo, esta saliva se mostra extremamente grudenta e difícil de retirar, dificultando os movimentos das pessoas. Os acertados recebem uma penalidade de -4 para combate nas próximas 10 rodadas. Se na EF do inimigo o acerto do ataque for em 100%, este fica totalmente envolto pela saliva e não conseguirá se mexer nas próximas 10 rodadas. Crítico dessa saliva também envolve as vítimas. Para se livrar é necessário um teste de Força (Muito Difícil) ou um teste de Escapar (Difícil), para poder romper a casca que a saliva forma em volta da vítima. Mesmo assim, a penalidade continua sobre o alvo. Caso esteja preso, a vítima não poderá usar sua EH, e só terá a defesa passiva como defesa.

Caso alguém tente ajudar um amigo preso pela saliva, este demorará 4 rodadas se usar alguma arma Corte Leve, 2 rodadas se usar uma arma Corte Médio de Espada, Corte Médio de Machado e 3 rodadas se usar alguma arma Corte Pesado, Corte Pesado de Machado. Armas de esmagamento se mostram mais eficaz que as de corte. Para esmagamento leve demora 3 rodadas, para médio demora 1 rodada e 2 rodadas para esmagamento pesado. As demais armas se mostram ineficazes.

Esta criatura só usa sua Mordida quando envolve sua vítima com sua saliva, ou quando pega seus adversários de surpresa por baixo.

Estando em desvantagem, estas criaturas emitem um ruído ensurdecedor, ferindo a audição daquele que o ataca num período de trinta segundos. Ao prejudicar a audição do inimigo, a Centopeia aproveita a oportunidade para fugir de seus adversários. Estas criaturas só usam esta manobra caso já tenham perdido metade de sua EF. Mesmo usando este ataque/defesa, podem atacar usando suas presas dianteiras e traseiras. O efeito é equivalente a magia Ruído 7.

Não se sabe a diferença entre os machos e as fêmeas dessa raça, já que ambos possuem as mesmas colorações e características. Estes seres normalmente são encontrados em desertos, onde vivem solitários, com exceção ao período fértil das fêmeas. Quando em período fértil, a fêmea desprende um



fedor que se alastra por 5 quilômetros de onde esteja que atrai todos os machos que se encontrem na região. Na hipótese de mais de um macho encontrar a fêmea simultaneamente, estes brigam para saber quem terá o direito de acasalar com a fêmea. A fêmea põe por período fértil, de 3 a 5 larvas, que sairão de sua casca depois de 6 meses. As larvas são enterradas bem fundas na areia, onde são envolvidas por uma casca feita pela saliva da fêmea, que é rica em glicose e proteínas. Essa casca alimentará a larva pelo período de 6 meses, já que a mãe não as alimenta. Quando saem da casca, essas centopeias jovens já são totalmente independentes da mãe, já sabendo caçar e se alimentar.

Por instinto, as centopeias jovens se reúnem em pequenos bandos, compostos por no máximo cinco centopeias jovens, onde ficarão juntas até atingirem o tamanho adulto. Mesmo sendo visivelmente mais fracas que uma centopeia adulta, esses jovens são extremamente coordenados e inteligentes em seus ataques. Concentram-se no inimigo mais fraco até matá-lo e não hesitarão em usar manobras defensivas (como se esconder na areia). As centopeias jovens não possuem a capacidade de disparar saliva pegajosa para capturar seus inimigos, porém possuem a capacidade de emitir o mesmo ruído que as adultas, porém que dura apenas 15 segundos e seu efeito é Ruído 3.

Em alguns lugares, a carne dessa centopeia é extremamente apreciada, podendo custar até 1 M.P o quilo quando bem limpa. Vale notar que a centopeia não é constituída totalmente de carne, apenas 40% da massa total.

A carapaça de quitina dessas centopeias é muito utilizável também, pois pode ser utilizada para confeccionar ótimas armaduras. Comerciantes cobram preços muito bons por esse “material”, podendo valer de 8 m.p. até 3 m.o., dependendo da quantidade e da pessoa que compra. Para efeitos de jogo, uma armadura feita por esse material possui defesa M3.

O povo do deserto também utiliza a presa dessa criatura para confecções de arcos, adagas e até pequenos acessórios, pela incrível durabilidade e resistência delas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Deserto

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Filhote:** Ações Furtivas(9) / Ataque Oportuno(7)
- **Adulta:** Ações Furtivas(15) / Ataque Oportuno(12)

Magias e Poderes Especiais

- Ruído 3

Peso/Altura/Comprimento

- **Filhote:** 880 Kg / 1,3 m / 4 m
- **Adulta:** 7000 Kg / 2 m / 8 m

Atributos

- **Filhote:** INT(i), AUR(-1), CAR(-1), FOR(2), FIS(1), AGI(2), PER(2)
- **Adulta:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(3), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Centopéia Gigante Filhote	5	60	40	M2	Mordida	8	7	6	22	17	12	7	6	4	8	20
					Presa	10	8	4	14	11	8	5				15 (cavando)
Centopéia Gigante Adulta	9	169	144	M3	Mordida	13	12	11	28	22	16	10	11	9	14	30
					Presa	13	11	7	24	19	14	9				20
					Saliva	14	14	14	0	0	0	0				(cavando)

Escaravelho Rínoceronte

O Escaravelho-Rinoceronte é um enorme inseto possuidor de 3 pares de patas e uma pesada carapaça de placas metálico-brilhantes e que habita locais ermos, como cavernas em bases de grupos montanhosos e florestas densas. Não se sabe o motivo, mas a maior concentração destes insetos mortíferos se encontra na região sul de Tagmar: As Terras Selvagens, Montanhas Morânicas e Florestas de Siltam.



Ele se alimenta, principalmente, de materiais orgânicos em decomposição mas, na ausência destes, qualquer outro tipo de alimento é ingerido pelo inseto (incluindo carne). Possuidor de um instinto belicoso, temperamental e fortemente territorialista, ele irá atacar qualquer criatura que adentre seu território e que considere uma ameaça a si e à sua fonte de alimentos. Ele sempre vive com pelo menos outro ser de sua espécie. O mais comum é encontrá-los em grupos de 3 a 4 espécimes adultos. Acredita-se que estes animais vivem de 20 a 25 anos.

Agressivo e direto em combate, o Escaravelho-Rinoceronte tentará, inicialmente, atravessar seu inimigo carregando sobre ele (como na habilidade Carga) com seu enorme chifre (uma protuberância quitinosa de 1,5 metro que se projeta em sua cabeça). Ele também tentará morder o invasor sempre que puder (possui uma boca com presas bem afiadas). Raramente fugindo de um embate, o inseto somente tentará abandonar o campo de luta se for seriamente injuriado (ficar com 10 ou menos de EF no caso do adulto, ou 8 ou menos de EF no caso de um indivíduo jovem).

Dono de uma brilhante carapaça colorida, o Escaravelho-Rinoceronte é muito caçado pelo uso da mesma, como ornamento de grande valor pelas classes nobres de Tagmar, além de também ser usada para a manufatura de poderosas armaduras e resistentes escudos. O valor de uma peça pode atingir quantias de até 10 m.o. nos principais mercados de Tagmar, mas a carapaça das fêmeas e dos jovens vale a metade do preço.

Os ninhos de Inseto-Rinoceronte são formados quase que exclusivamente por fêmeas da espécie. Apesar de serem pouco maiores que os machos, elas possuem chifres menores e carapaça mais fina. Dificilmente existe mais de um macho no grupo, mas se houver todos eles podem copular com qualquer uma das fêmeas. Essas, por sua vez, costumam por de 10 a 12 ovos a cada ninhada. Os ovos são gelatinosos e frágeis e a fêmea precisa protegê-los até que eclodam (3 meses). Ela, geralmente, faz isso os grudando abaixo do seu abdômen. Uma fêmea que esteja protegendo uma ninhada luta com um pouco dificuldade a mais para todos os seus testes. Por outro lado, um macho que esteja protegendo uma fêmea “gestante” recebe um bônus de +2 em todos os seus testes. A fêmea fica pronta para pôr seus ovos uma vez a cada seis anos e meio.

Boatos dizem que algumas tribos bárbaras da Cadeia Morânica caçam essa espécie em busca de lhes tirar os ovos para domesticar os animais recém-nascidos para que se tornem montarias de guerra ou animais de carga quando adultos.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Florestas e Montanhas; Terras Selvagens.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Carga de Quadrúpede(3)
- **Fêmea:** Carga de Quadrúpede(8)
- **Macho:** Carga de Quadrúpede(9)

Peso/Altura/Largura/Comprimento

- **Jovem:** 150 Kg
- **Fêmea:** 500 Kg / 0,6 a 0,8 m / 0,7 a 0,9 m / 1,9 a 2,2 m
- **Macho:** 425 Kg / 0,5 a 0,7 m / 0,6 a 0,8 m / 1,7 a 2 m

Atributos

- **Jovem:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(3), FIS(0), AGI(1), PER(2)
- **Fêmea:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(5), FIS(2), AGI(2), PER(2)
- **Macho:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(6), FIS(2), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Escaravelho Rinoceronte Jovem	3	24	21	M1	Mordida	5	4	3	15	12	9	6	3	3	4	12
Escaravelho Rinoceronte Fêmea	6	46	54	M2	Chifres	9	7	3	29	23	17	11	8	6	8	14
					Mordida	9	8	7	21	17	13	9				
Escaravelho Rinoceronte Macho	7	43	63	P3	Chifre	10	8	4	30	24	18	12	9	7	9	14
					Mordida	10	9	8	22	18	14	10				

Escorpião Gigante

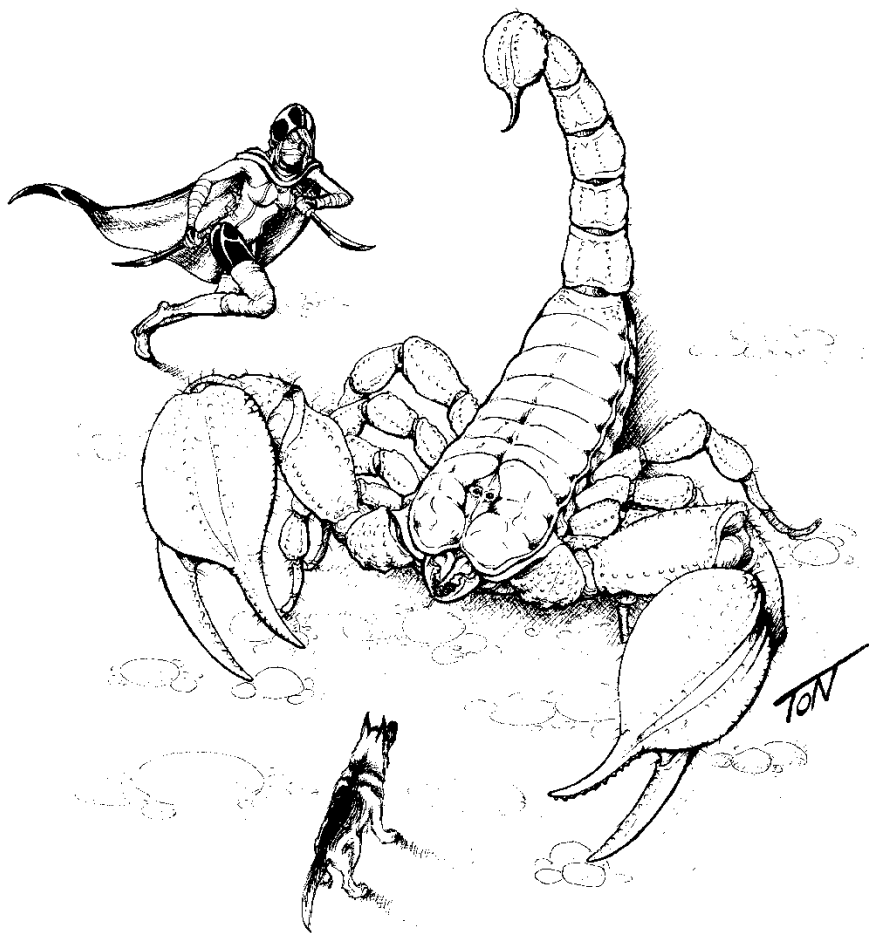
Os Escorpiões Gigantes são semelhantes aos pequenos escorpiões, porém dezenas de vezes maiores.

São seres pouco comuns, mas muito temidos, devido ao seu forte veneno. Têm hábitos noturnos, mas despertam facilmente quando há aproximação de pessoas. Alimentam-se habitualmente de pequenos seres como ratos, aves, porém podem eventualmente caçar seres maiores (como humanos, elfos, etc.) ou até mesmo outros escorpiões gigantes, que estiverem em seus domínios. São seres territorialistas e não costumam migrar para outras regiões. Assim, a melhor forma de se defender de tais criaturas é evitar seus domínios.

Há duas espécies conhecidas, os Escorpiões Gigantes Vermelhos e os Escorpiões Gigantes Pretos.

Os Escorpiões Pretos vivem em ambientes fechados como cavernas, buracos ou ruínas, mas também podem ser encontrados em florestas. São extremamente ágeis e possuem garras muito fortes. Caso consiga fazer um ataque com a cauda que atinja a EF ou 100% da EH, ele injeta um poderoso veneno (Força de Ataque 7), paralisando a vítima em 3 rodadas, caso ela não passe no teste de Resistência Física. Mesmo tendo passado no teste de Resistência Física, se não for tratada, a vítima morre após 5 dias, período cujos sintomas são, além da paralisia nos membros, febre alta, alucinações e inchaço no local da picada. Ao atacarem com as garras os escorpiões agarram suas vítimas, caso atinjam a EF ou 100% na EH. Qualquer outro ataque do escorpião dirigido a vítimas agarradas recebe o bônus de Ataque Oportuno. Para se soltar, as vítimas precisam ser bem sucedidas em um teste de força contra o escorpião ou em um teste médio de escapar. Estando a vítima agarrada, o Escorpião tentará então atacar também com a cauda. Porém o ataque com a cauda pode ser dado mesmo se o oponente não estiver sob o domínio das garras do Escorpião.

Os Escorpiões Vermelhos são mais encontrados em áreas florestais densas ou em mangues, e raramente também podem ser encontrados em ambientes fechados como cavernas e ruínas. São ligeiramente menores que os Escorpiões Pretos, tendo suas garras bem mais fracas. Porém, seu veneno é bem mais poderoso, tendo Força de Ataque 9, que paralisa a vítima imediatamente, caso esta falhe no teste de Resistência Física. Caso passe no teste, a vítima ficará paralisada em 5 rodadas. Se não for tratada, a morte é certa em apenas 48 horas. Os sintomas são os mesmos da picada do Escorpião Preto. No caso do ataque com as garras, a diferença está no teste de Escapar da vítima, cuja dificuldade cai para fácil.



Organização e Habitat

- Solitário / Florestas densas ou mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Vermelho:** Ações Furtivas(6), Usar os Sentidos(4) / Ataque Oportuno(6), Prender(médio)
- **Preto:** Ações Furtivas(5), Usar os Sentidos(4) / Ataques múltiplos(5), Prender(médio)

Peso

- **Vermelho:** 130 Kg
- **Preto:** 180 Kg

Atributos

- **Vermelho:** INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(1), FIS(2), AGI(2), PER(2)
- **Preto:** INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(1), FIS(2), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Escorpião Gigante Vermelho	4	24	64	P2	Garras	9	6	3	21	16	11	6	6	4	4	
					Picada	5	3	-1	17	13	9	5				
Escorpião Gigante Preto	5	28	80	P2	Garras	10	7	4	25	19	13	7	7	5	5	
					Picada	6	4	0	21	16	11	6				

Gorila Gigante

Além do tamanho, pois chegam a ser duas vezes maiores que seus primos, esses gigantes de músculos e fúria divergem dos outros no comportamento social e nos hábitos alimentares. Ao contrário dos demais gorilas o Gigante tende a ser solitário na velhice, principalmente os machos, afastando-se do restante do grupo e vivendo seus últimos dias em total isolamento. Nessa fase da vida são muito perigosos, pois se irritam com extrema facilidade, atacando e matando até fêmeas e filhotes da sua espécie. Encontrar um Gorila Gigante ancião pode ser realmente muito perigoso. Os gorilas gigantes adquirem uma mancha cinza nos pelos das costas conforme vão envelhecendo. Nos muito velhos essa mancha pode ficar branca.

São diferentes dos demais também porque são onívoros, comem além de folhas, raízes e bagas, a carne de outros animais, ovos e peixe. Apesar de preferirem animais de pequeno porte, como coelhos e esquilos, podem em caso de necessidade ou se forem irritados, atacar animais maiores, inclusive humanos e outros predadores.

Seu comportamento agressivo faz com que formem grupos menores e mais isolados. Estão entre os Animais Selvagens mais terríveis que habitam o Mundo Conhecido.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Florestas Tropicais e Temperadas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Acrobacias(9), Escalar Superfícies(15), Seguir Trilhas(10) / Animosidade(14), Carga de Quadrúpede(14), Esquiva(12), Fúria(11), Imprevisibilidade(11)
- **Ancião:** Acrobacias(9), Escalar Superfícies(16), Seguir Trilhas(10) / Animosidade(14), Carga de Quadrúpede(14), Esquiva(12), Fúria(11), Imprevisibilidade(11)

Peso/Altura

- 1000 Kg / 5 m
- **Ancião:** 1000 Kg / 4 m

Atributos

- INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(7), FIS(5), AGI(3), PER(2)
- **Ancião:** INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(8), FIS(5), AGI(3), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gorila Gigante	9	68	108	M3	Mordida	13	12	11	31	25	19	13	14	9	14	25
					Punhos	11	13	14	27	22	17	12				
Gorila Gigante Ancião	9	68	108	M3	Mordida	13	12	11	32	26	20	14	14	9	16	25
					Punhos	11	13	14	28	23	18	13				

Kraken

Krakens são carnívoros vorazes que permeiam as lendas dos mares de Tagmar. Esses monstruosos cefalópodes apresentam um corpo cônico extremamente flexível, semelhante ao das Lulas. Em uma de suas extremidades abaixo dos olhos bilaterais, possuem uma boca constituída por vários dentes córneos extremamente fortes rodeados por uma coroa de aproximadamente 10 enormes tentáculos completamente invertebrados com poderosas ventosas.

A cor da criatura é roxo-azulada, mas sua pele muda de cor para se camuflar e se comunicar com outros Krakens. Eles nunca são vistos juntos, mas supõe-se que a cópula é feita nas profundezas do oceano, e pouco se sabe sobre a mesma. Possuem uma bolsa de tinta, onde formam um líquido escuro que nas raríssimas vezes em que se sentem acuados, podem lançar à sua volta na água (1 vez por dia), formando uma nuvem que lhes serve como proteção contra seus inimigos. Esta tinta negra encobre quase completamente sua fuga e ainda causa cegueira (- 1 nas ações por 10 rodadas).

Devido ao seu tamanho e à grande velocidade com que se movimentam, quando estes afundam, geram um empuxo fortíssimo, capaz de arrastar todas as criaturas que estiverem na superfície incluindo até mesmo pequenas embarcações para o fundo do mar. Criaturas de até 1 tonelada nadando a até 50 metros do Kraken devem fazer um teste de Natação (difícil) para não serem arrastadas para as profundezas do oceano.

Quando em ataque, o Kraken gira seu corpo para trás e projeta seus poderosos tentáculos para frente desferindo chicotadas. A criatura consegue realizar até seis ataques simultâneos contra alvos variados. Caso um ataque seu consiga atingir o físico (dano na EF do personagem) a vítima é agarrada por um de seus tentáculos que irão esmagá-la (8 pontos de dano direto na EF por rodada). Para se soltar, é necessário um teste de Escapar (muito difícil). Krakens não se intimidam com alvos grandes, podendo atacar navios inteiros, vasculhando e destruindo os mesmos com seus tentáculos atrás de suas vítimas.

Por seu tamanho e força, Krakens são instintivamente arrogantes e destruidores além de extremamente agressivos. Mesmo as maiores criaturas dos oceanos temem esses cefalópodes e fogem quando notam sua aproximação. Alguns navegantes mantêm homens observando o comportamento da fauna marinha sempre que navegam em mares ao norte e leste de Tagmar, esperançosos de poder fugir caso percebam a proximidade destas criaturas. Notadamente os mares em torno dos Recifes de Gandara são conhecidos por constantes ataques dessas criaturas.

A Deusa Ganis nutre um orgulho especial por ter sido o criador dos Krakens, e em várias cidades costeiras suas estátuas mostram essas criaturas enroscando-se em suas pernas, como que se erguessem a divindade. Supõe-se que vivem nas profundezas inexploradas dos oceanos e vêm a superfície raramente em busca de alimento fácil ou por pura curiosidade. Krakens não se interessam por tesouros, mas por arrastarem diversos navios para as profundezas dos oceanos, estes cefalópodes acabam invariavelmente juntando incríveis tesouros nas profundezas em meio aos destroços em suas principais áreas de ataque.

Organização e Habitat

- Solitário / Oceanos Profundos (Raramente vem a superfície)

Habilidades / Técnicas de Combate

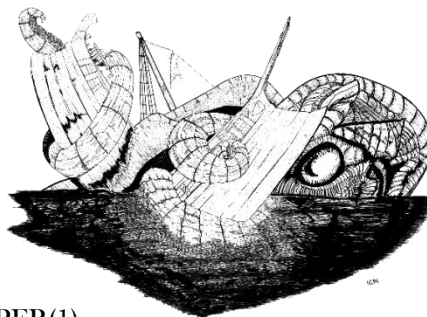
- Ataques múltiplos(6), Prender(muito difícil)

Peso/Comprimento

- 4000 Kg / 45 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(6), FIS(6), AGI(2), PER(1)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Kraken	26	132	598	L2	Tentáculos	26	30	28	30	24	18	12	32	26	39	50 (nadando)

Lagarto Gigante

Essas criaturas são normalmente encontradas no deserto de Blirga, na poderosa região habitada pelos nômades Corenians. Tais répteis têm grossas escamas amareladas ou amarronzadas, que se confundem com o ambiente da região, ajudando-os a se esconderem. Seu corpo é alongado, possuindo três pares de patas. A cabeça é grande com um par de chifres apontados para frente (que não ajudam no combate, já que eles atacam com uma mordida devastadora).

Apesar de sua aparência assustadora eles dificilmente atacam viajantes. Na verdade, a maioria das tribos Corenians considera-os sagrados, uma espécie de bênção dos Deuses. Caso um destes nômades veja alguém atacando um Lagarto Gigante, ele certamente ficará possesso, raivoso a ponto de atacar o agressor. Estes lagartos são incrivelmente resistentes a magias, mesmo fogo e raios parecem não afetá-los. Como eles podem ser domesticados (se pegos com menos de três meses) os filhotes são muito valorizados, pois em menos de cinco anos se tornam poderosos combatentes. De tempos em tempos um deles se torna agressivo e ataca todas as criaturas em seu caminho. Isso é interpretado pelos nômades como um teste para os seus guerreiros, que partem em grupo para sacrificar o animal enlouquecido.

Um ataque especial dele é se levantar apoiando-se nas patas traseiras e na cauda, atacando com as outras 4 patas. Ao fazer isso, ele pode atacar dois alvos diferentes na mesma rodada ou receber um ajuste de +10 colunas de ataque e +6 no dano caso ataque um mesmo oponente.

Organização e Habitat

- Solitário / Desertos

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(10), Usar os Sentidos(15) / Ataque Oportuno(10), Esquiva(10), Imprevisibilidade(10)

Peso/Altura/Comprimento

- 5852 Kg / 2 m / 6 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(3), AGI(3), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lagarto Gigante	7	155	119	M3	Garras	13	10	7	27	21	15	9	10	7	9	25
					Mordida	10	9	8	27	21	15	9				

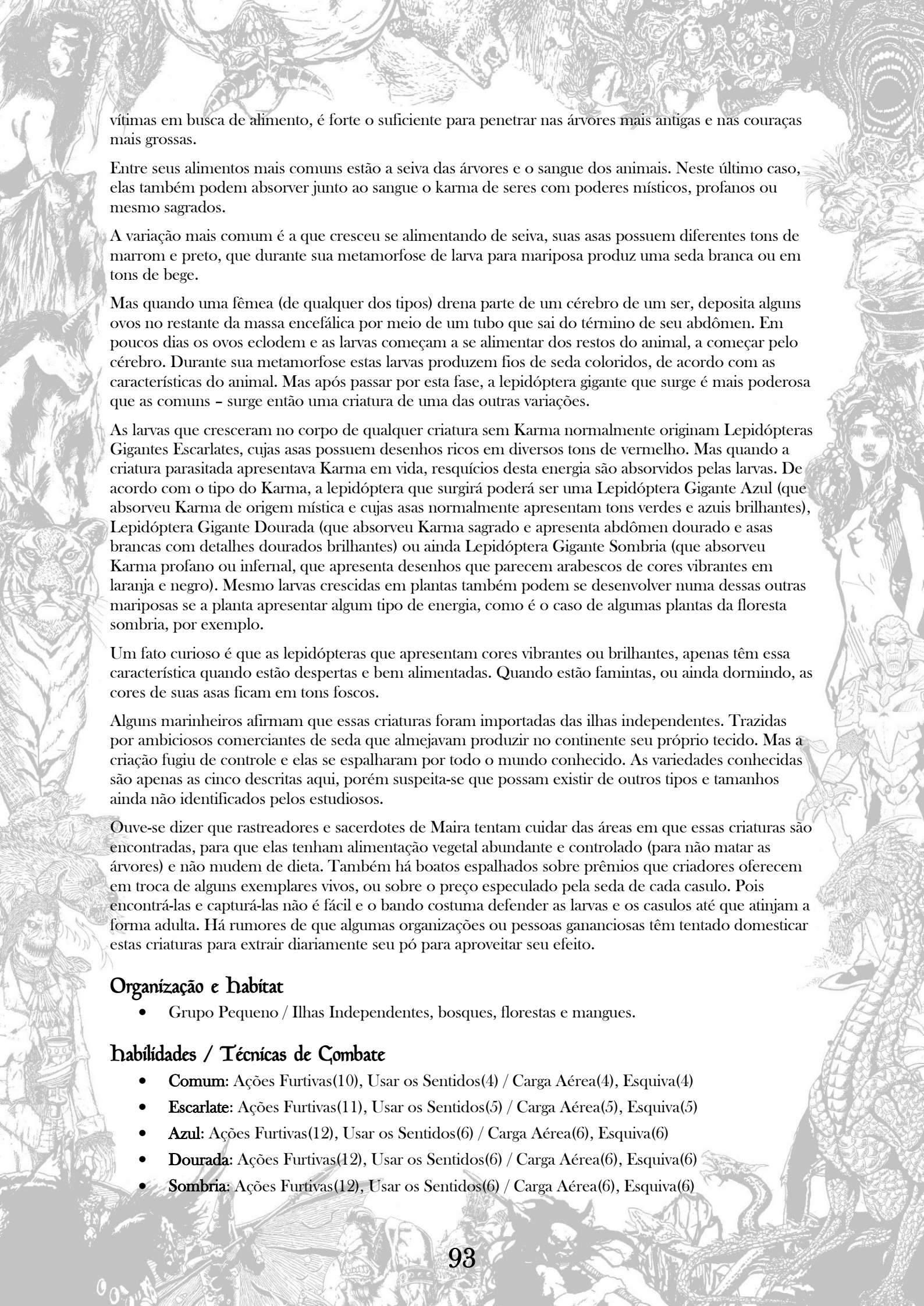
Lepidóptera Gigante

As lepidópteras gigantes são seres noturnos parecidos com enormes mariposas e que vivem em bosques e florestas, mas também podem ser encontradas em algumas árvores dos mangues.

Quando um desses insetos monstruosos parasita uma árvore, um de seus galhos se resseca e murcha. Mas quando mais de um deles está na mesma árvore, a mesma acaba adoecendo em uma semana e morrendo (secando) em duas semanas.

Mas o estrago que estes seres causam não se restringe às árvores. Estes seres também atacam animais e até mesmo pessoas para se alimentar de seu sangue.

Suas asas podem soltar um pó que quando respirado pode adormecer a vítima ou apresentar efeitos diversos de acordo com a variação de lepidóptera. Uma vez por dia a criatura consegue soltar este pó fazendo um movimento especial nas suas asas. Seu tubo, usado para penetrar os troncos ou o corpo das



vítimas em busca de alimento, é forte o suficiente para penetrar nas árvores mais antigas e nas couças mais grossas.

Entre seus alimentos mais comuns estão a seiva das árvores e o sangue dos animais. Neste último caso, elas também podem absorver junto ao sangue o karma de seres com poderes místicos, profanos ou mesmo sagrados.

A variação mais comum é a que cresceu se alimentando de seiva, suas asas possuem diferentes tons de marrom e preto, que durante sua metamorfose de larva para mariposa produz uma seda branca ou em tons de bege.

Mas quando uma fêmea (de qualquer dos tipos) drena parte de um cérebro de um ser, deposita alguns ovos no restante da massa encefálica por meio de um tubo que sai do término de seu abdômen. Em poucos dias os ovos eclodem e as larvas começam a se alimentar dos restos do animal, a começar pelo cérebro. Durante sua metamorfose estas larvas produzem fios de seda coloridos, de acordo com as características do animal. Mas após passar por esta fase, a lepidóptera gigante que surge é mais poderosa que as comuns – surge então uma criatura de uma das outras variações.

As larvas que cresceram no corpo de qualquer criatura sem Karma normalmente originam Lepidópteras Gigantes Escarlates, cujas asas possuem desenhos ricos em diversos tons de vermelho. Mas quando a criatura parasitada apresentava Karma em vida, resquícios desta energia são absorvidos pelas larvas. De acordo com o tipo do Karma, a lepidóptera que surgirá poderá ser uma Lepidóptera Gigante Azul (que absorveu Karma de origem mística e cujas asas normalmente apresentam tons verdes e azuis brilhantes), Lepidóptera Gigante Dourada (que absorveu Karma sagrado e apresenta abdômen dourado e asas brancas com detalhes dourados brilhantes) ou ainda Lepidóptera Gigante Sombria (que absorveu Karma profano ou infernal, que apresenta desenhos que parecem arabescos de cores vibrantes em laranja e negro). Mesmo larvas crescidas em plantas também podem se desenvolver numa dessas outras mariposas se a planta apresentar algum tipo de energia, como é o caso de algumas plantas da floresta sombria, por exemplo.

Um fato curioso é que as lepidópteras que apresentam cores vibrantes ou brilhantes, apenas têm essa característica quando estão despertas e bem alimentadas. Quando estão famintas, ou ainda dormindo, as cores de suas asas ficam em tons foscos.

Alguns marinheiros afirmam que essas criaturas foram importadas das ilhas independentes. Trazidas por ambiciosos comerciantes de seda que almejavam produzir no continente seu próprio tecido. Mas a criação fugiu de controle e elas se espalharam por todo o mundo conhecido. As variedades conhecidas são apenas as cinco descritas aqui, porém suspeita-se que possam existir de outros tipos e tamanhos ainda não identificados pelos estudiosos.

Ouve-se dizer que rastreadores e sacerdotes de Maira tentam cuidar das áreas em que essas criaturas são encontradas, para que elas tenham alimentação vegetal abundante e controlado (para não matar as árvores) e não mudem de dieta. Também há boatos espalhados sobre prêmios que criadores oferecem em troca de alguns exemplares vivos, ou sobre o preço especulado pela seda de cada casulo. Pois encontrá-las e capturá-las não é fácil e o bando costuma defender as larvas e os casulos até que atinjam a forma adulta. Há rumores de que algumas organizações ou pessoas gananciosas têm tentado domesticar estas criaturas para extrair diariamente seu pó para aproveitar seu efeito.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Ilhas Independentes, bosques, florestas e mangues.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(10), Usar os Sentidos(4) / Carga Aérea(4), Esquiva(4)
- **Escarlate:** Ações Furtivas(11), Usar os Sentidos(5) / Carga Aérea(5), Esquiva(5)
- **Azul:** Ações Furtivas(12), Usar os Sentidos(6) / Carga Aérea(6), Esquiva(6)
- **Dourada:** Ações Furtivas(12), Usar os Sentidos(6) / Carga Aérea(6), Esquiva(6)
- **Sombria:** Ações Furtivas(12), Usar os Sentidos(6) / Carga Aérea(6), Esquiva(6)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Pó Sonífero – similar ao efeito da magia Sono 7, 1 vez por dia em todas as criaturas em uma área de raio de 5 m. Ver no escuro e usar o efeito da magia Camuflagem 1, 3 vezes por dia.
- **Escarlate:** Pó Venenoso – similar ao efeito da magia Peçonha 5, 1 vez por dia em todas as criaturas em uma área de raio de 5 m. Ver no escuro e usar o efeito da magia Camuflagem 1, 3 vezes por dia.
- **Azul:** Pó Alucinante – similar ao efeito da magia Alucinação 7, 1 vez por dia em todas as criaturas em uma área de raio de 5 m. Ver no escuro e usar o efeito da magia Camuflagem 1, 3 vezes por dia.
- **Dourada:** Pó Paralisante – similar ao efeito da magia Paralisação 10, 1 vez por dia em todas as criaturas em uma área de raio de 5 m. Ver no escuro e usar o efeito da magia Camuflagem 1, 3 vezes por dia.
- **Sombria:** Pó Putrefante – similar ao efeito da magia Putrefação 3, 1 vez por dia em todas as criaturas em uma área de raio de 5 m. Ver no escuro e usar o efeito da magia Camuflagem 1, 3 vezes por dia.

Peso/Altura/Envergadura

- **Comum:** 6 Kg / 0,57 a 1 m / 2 a 3 m
- **Escarlate:** 7 Kg
- **Azul:** 8 Kg
- **Dourada:** 8 Kg
- **Sombria:** 8 Kg

Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(2), FOR(1), FIS(0), AGI(3), PER(1)
- **Escarlate:** INT(i), AUR(0), CAR(4), FOR(1), FIS(0), AGI(3), PER(1)
- **Azul:** INT(i), AUR(2), CAR(5), FOR(2), FIS(0), AGI(3), PER(1)
- **Dourada:** INT(i), AUR(2), CAR(5), FOR(2), FIS(0), AGI(3), PER(1)
- **Sombria:** INT(i), AUR(2), CAR(5), FOR(2), FIS(0), AGI(3), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lepidóptera Gigante Comum	1	4	5	L3	Picada	5	3	-1	5	4	3	2	1	1	1	20 (voando)
Lepidóptera Gigante Escarlate	2	5	10	L3	Picada	6	4	0	5	4	3	2	2	2	2	20 (voando)
Lepidóptera Gigante Azul	3	5	15	L3	Picada	7	5	1	6	5	4	3	3	5	3	20 (voando)
Lepidóptera Gigante Dourada	3	5	15	L3	Picada	7	5	1	6	5	4	3	3	5	3	20 (voando)
Lepidóptera Gigante Sombria	3	5	15	L3	Picada	7	5	1	6	5	4	3	3	5	6	20 (voando)

Monstro dos Mangues

Os Monstros dos Mangues nada mais são do que Crocodilos como outros quaisquer. Porém, com um tamanho bastante avantajado. Para aqueles que estudam os répteis, essas criaturas também são conhecidas como Crocodilos Terríveis, um dos maiores crocodilianos que já existiu.

Acreditava-se que essas feras estariam extintas, mas há indícios de que na região dos Mangues a espécie se preservou e se reproduz vagarosamente (O contrário de épocas anteriores, nas quais a espécie era bastante abundante e difundida). De acordo com os estudiosos, o fato se dá devido a região ser mística.

Estas feras têm o hábito de atacar furtivamente todos os tipos de presas que bebem água no leito do mangue, lagos e rios por viverem chafurdados nos lamaçais e terem hábitos semiaquáticos.

Os Monstros dos Mangues possuem um crânio de aproximadamente, dois metros, mais os treze restantes, totalizando quinze metros de comprimento, pesam em torno de duas toneladas. Esta besta é suficientemente grande e pesada para assustar qualquer aventureiro incauto; um verdadeiro monstro; um carnívoro voraz.

Eles vivem pelas orlas dos mangues, no sul do continente. Acredita-se que nem mesmo um Nilrom e um Caçador dos Mangues conseguiriam abater tal presa devido ao tamanho e sua ferocidade.

Como qualquer outro crocodiliano, as fêmeas põem seus ovos – entre três e cinco - na areia. Muito raro das fêmeas porem sob a água ou lama. Os ovos medem vinte e cinco centímetros. Nos pontos mais escuros dos Mangues, onde o calor do sol não bate, a natureza mística dá um jeito de chocá-los. Além de levarem um ano e meio para nascerem, pequenos roedores locais ainda atacam os ovos para se alimentarem, dificultando mais ainda o crescimento da espécie.

Quando nascem, os filhotes medem cinquenta centímetros. Passam a partir de então a desenvolver-se rapidamente. Tempos depois o crescimento torna-se mais lento. O filhote recém-nascido está perfeitamente formado na hora de sair da casca.

Crocodilianos são animais vertebrados e rastejantes. Além de possuírem quatro (4) dedos nas patas traseiras, engolem tudo por inteiro e fazem digestão com sucos gástricos. Estranha é a respiração: poucos movimentos na caixa torácica.



De aparência ameaçadora e coloração acinzentada, os Monstros dos Mangues também têm revestimentos de placas córneas duras demais; ao longo do dorso e da cauda, formando um serrilhado. Não mudam de pele, mas as partes velhas e gastas são substituídas por outras novas.

Além de sua blindagem natural, o “Crocodilo Terrível” conta ainda com a sua cauda para se defender e atacar, quando necessário (o ataque com o rabo só pode ser usado uma vez em combate com um mesmo oponente). Achatada em ambos os lados, como um remo, e muito musculosa, permite-lhe não só deslocar-se rapidamente na água, como também dar violentas rabadas. Suas placas ósseas formam uma espécie de armadura que os protege com eficiência.

Os Monstros dos Mangues, além de serem ovíparos, chegam à maturidade sexual por volta dos dez anos de idade. Vivem grande parte da vida submersos, graças ao formato de sua cabeça e à disposição de suas narinas, que ficam numa pequena saliência, no topo do focinho. Seus olhos também se destacam sobre a cabeça, o que lhes permite - tombado na lama ou boiando nas águas - se “disfarçarem” em árvores flutuantes - e, assim, continuar de sentinela, dando a eles um belo poder de camuflagem quando está caçando (funciona como a magia Camuflagem 4, podendo ser usada livremente). Durante um mergulho, os olhos do crocodilo são protegidos por uma membrana transparente, uma espécie de terceira pálpebra. O primeiro ataque de um crocodilo camuflado tem bônus +5.

Quatro pequenas patas adaptadas para nadar (ligeiramente inclinadas para trás, com ventosas e garras compridas) sustentam a estrutura toda, forçando o animal a rastejar a barriga na lama. São criaturas de sentidos bastante aguçados. Possuem um bônus +3 em todos os testes que envolverem audição ou olfato (+4 se envolver ambos).

Em terra são répteis aparentemente lerdos e desinteressados. Mas apenas aparentemente. Na verdade, a lentidão é apenas mais um recurso para dar o bote em suas vítimas. Eles ficam parados por várias horas na mesma posição (por vezes, sendo quase completamente cobertos por lama). Os pássaros pousam e levantam voo com tranquilidade deles, de vez em quando até dentro da imensa bocarra para eliminar os restos de alimentos que se acumulam nos dentes, obtendo assim alimentação para si, farta e fácil. Em contrapartida, os Monstros dos Mangues se veem livres, com grande alívio, das sanguessugas e outros parasitas que lhe infestam a gengiva.

Quando resolvem se alimentar, disparam em incrível velocidade (25) e abocanham com força. Já nadando, ficam a maior parte do tempo boiando, distraídos - até que de repente disparam atrás de suas vítimas.

Crocodilos não possuem tesouros. São criaturas completamente irracionais e desprezam qualquer coisa que não seja uma refeição decente. Eles costumam vagar solitários ou em bandos de até 3 componentes, que caçam juntos e dividem as refeições conquistadas. Caso não encontrem refeições, no entanto, é comum que o mais fraco do bando torne-se o alimento dos demais.

Organização e Habitat

Solitário ou Grupo Pequeno / Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

Enganação(10), Usar os Sentidos(11) / Ataque Oportuno(29), Bote(23)

Peso/Comprimento

2000 Kg / 15 m

Atributos

INT(i), AUR(-3), CAR(-3), FOR(10), FIS(5), AGI(2), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Monstro dos Mangues	23	94	345	P2	Cauda	27	28	25	46	37	28	19	28	20	29	25 (terra)
					Mordida	38	37	36	54	43	32	21				40 (nadando)

Serpente Marinha

Serpentes Marinhas são temíveis criaturas que lembram vagamente uma cobra de corpo achatado com proporções descomunais. Possuem um enorme corpo alongado coberto por grandes e fortes escamas verde musgo, olhos adaptados à visão subaquática, compridos pulmões e em sua cabeça, potentes dentes curvos serrilhados.

Seu tamanho e ferocidade as tornam predadoras perigosas dos mares do norte, se alimentando de toda a infinidade de criaturas que cruzarem o seu caminho, não dispensando qualquer tipo de alimento, mesmo pequenas embarcações e seus ocupantes.

Geralmente solitárias, passam seus dias entocadas, vigiando a redondeza de sua grande toca submersa. Reagem violentamente à aproximação de outros indivíduos ou embarcações que ousem chegar muito perto. Atacam com extrema brutalidade aqueles que adentrarem o seu território.

Caçadoras notívagas, serpentes marinhas abandonam suas tocas e se aventuram pela noite cruzando grandes distâncias a procura de seu alimento, a maior parte de suas aparições se dá nestes momentos podendo serem vistas sob a luz do luar em mares pouco navegados. Sempre retornam ao nascer do sol para a segurança de suas tocas.

Em combate, Serpentes Marinhas tentam engolir suas vítimas inteiramente. Para isto, precisam obter 100% de dano em sua mordida na EF. Caso não seja possível, esta criatura buscará morder seus adversários até enfraquecê-los. Quando a EH da vítima terminar, a criatura tentará usar sua constrição. Para isto, precisará obter 50% de dano na EF, enrolando-se então em volta de suas vítimas, passando a efetuar 10 pontos de dano na EF a cada rodada, sem precisar fazer nenhum rolamento para isto.

Serpentes Marinhas nutrem extrema curiosidade por objetos brilhantes, isso faz com que elas acabem acumulando uma boa quantidade de tesouros em seus lares, usualmente, uma grande caverna entre os recifes submersos longe da costa.

Organização e Habitat

Solitário / Mar do norte

Habilidades / Técnicas de Combate

Ataque Oportuno(14)

Peso/Comprimento

5000 Kg / 10 a 16 m

Atributos

INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(0), AGI(2), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Serpente Marinha	12	141	168	P2	Mordida	15	14	13	28	22	16	10	12	12	12	40 (nadando)

Verme Carniceiro

Esta criatura, que vive debaixo da terra, possui a aparência semelhante à de uma minhoca, porém gigantesca. Sua boca de formato circular está sempre aberta com enormes dentes voltados para o centro. Estes vermes não possuem nenhuma pata ou tentáculos e se movem arrastando seu corpo na terra ora semelhante às serpentes, ora semelhante às minhocas. Sua carapaça é rígida e possui uma coloração que varia entre preto, marrom e cinzento.

Alimenta-se basicamente de corpos mortos de outros animais que encontra debaixo da terra. Por isso, raramente é possível ver um destes vermes subir até a superfície atrás de alimentos. Normalmente, quando isso acontece, há escassez de alimento no subsolo. Quando estão na superfície é possível detectá-los facilmente pelo seu mau cheiro muito forte. Por causa de sua dieta, são comuns em cemitérios abandonados, locais amaldiçoados e pântanos da região dos mangues, onde há abundância de mortos (e mortos-vivos).

São, em geral, solitários e raramente serão vistos em bando. Estes vermes são criaturas hermafroditas, e quando dois deles se encontram unem brevemente suas extremidades e depois se afastam. Depois de alguns dias ambos liberam anéis de ovos, que eclodirão e liberarão pequenos vermes. Os filhotes não costumam ir à superfície até atingirem a idade adulta, mesmo que falte alimento.

Após o encontro, aqueles que escapam vivos e feridos de sua mordida (receberam dano direto na EF ou 100% EH) devem fazer um teste de resistência física contra força de ataque 8. Se falharem ficam com uma infecção grave, a ferida fica cheia de pus e se não for tratada com Medicina em dificuldade Absurda ou a magia Recuperação Física 5, a doença avança e a pele começa a necrosar, perdendo 1 ponto de EF por dia. O doente perde -2 na movimentação (ou metade da movimentação se o ferimento for numa perna) e -3 em todos os testes que envolvam esforço físico. Se o doente não for tratado adequadamente em 1 semana poderá perder um membro e em duas semanas morre.

Organização e Habitat

Solitário / Subterrâneo / Cavernas

Habilidades / Técnicas de Combate

Ações Furtivas(3), Usar os Sentidos(4)

Magias e Poderes Especiais

Cavar - O verme pode rapidamente (em 2 rodadas) enterrar-se completamente na terra para fugir ou para alcançar sua presa sem ser detectado.

Peso/Altura/Largura/Comprimento

400 Kg / 0,8 a 1,5 m / 0,8 a 1,5 m / 3 a 6 m

Atributos

INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(2), FIS(2), AGI(0), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Verme Carniceiro	3	42	48	M2	Cabeçada	5	2	-2	22	17	12	7	5	3	4	10
					Mordida	4	3	2	26	20	14	8				



Verme do Deserto

“Muito cuidado ao andar pelas areias do Deserto de Blirga... Aqui o perigo pode surgir de onde menos se espera...”

Abdur Malhi – Nômade do Deserto de Blirga.

Vermes do Deserto são gigantescos predadores oriundos dos escaldantes desertos de Tagmar, os quais vivem rondando em busca de presas frescas para saciarem o seu desmedido apetite.

Essas criaturas têm um corpo alongado que ostenta uma resistente couraça segmentada cor de areia, a qual lhes proporciona certa proteção contra golpes, assim como uma eficaz camuflagem natural. Sua enorme cabeça triangular revela uma boca descomunal guardada por duas fileiras de dentes afiados que gotejam uma fétida secreção. Três pequenos olhos, brilhantes e sem pálpebras, realçam a parte superior da sua cabeça, contrapondo-se com duas grandes mandíbulas em forma de pinça, localizadas logo abaixo da cavidade bucal.

Um traço marcante da criatura é o seu já citado apetite insaciável. Este é o principal motivo que o leva a afastar-se de sua toca: estão sempre à procura de novas presas. Com uma dieta bastante diversificada, costumam devorar desde pequenos animais até camelos inteiros. Complementam, ainda sua alimentação com pequenas pedras e outros nutrientes minerais retirados do ambiente em que vivem.

Possuem um poderoso sensor natural capaz de captar qualquer vibração através das areias. Podem sentir a localização e identificar a quantidade e o tamanho de quaisquer criaturas em movimento sobre o solo. Isso faz dessas criaturas uma precisa e seletiva caçadora, interessando-se principalmente por presas solitárias ou organizadas em pequenos grupos.

Geralmente ficam à espreita e nunca se revelam antes do bote, permanecendo enterrados sob a areia e, cautelosamente, espiando suas presas até que o seu alvo esteja perto o suficiente para ser emboscado. Então, levantam sua pequena antena para distrair a atenção da vítima, e ao menor descuido, saltam para fora da areia em um ataque letal.

A primeira investida se dá com sua poderosa bocarra, com a qual busca destroçar ferozmente seus adversários em poucos segundos. Podem, ainda, tentar esmagar os seus oponentes com o peso do seu corpo, saltando sobre eles.

A criatura pode também soprar seu devastador hálito ácido sobre os seus oponentes (1 vez a cada 4 minutos ou 16 rodadas). Na verdade, trata-se de enzimas gástricas produzidas por seu estômago que são jorradas com uma força impressionante em alvos distantes até 20 metros.

Caso não consigam o intento com a bocarra, tentarão agarrar o seu rival com suas gigantescas mandíbulas. Se a criatura obtiver um ataque igual ou superior a 75% (tipo de ataque agarrar), sua vítima será vigorosamente agarrada. Isto confere 2 pontos de dano extras na EF, além de mantê-la imobilizada por 3 rodadas.

Com o oponente preso em suas mandíbulas, o Verme vomitará sobre ele um líquido ácido (semelhante ao utilizado no ataque com hálito ácido) provindo do seu estômago, exigindo, assim, um teste de resistência física contra força de ataque 5. Passando no teste, o adversário perderá apenas 1 ponto na EF em virtude de queimaduras e lesões ocasionadas pelo ácido. No caso de falha, além de 2 pontos de dano na EF, a vítima perderá momentaneamente os seus sentidos ficando desacordada por 3 rodadas. Neste período, o Verme tentará a qualquer custo engolir a sua vítima. Obtendo um ataque igual ou superior a 50% (tipo de ataque morder) abocanhará sua vítima ainda viva de uma só vez (desde que ela possua um porte compatível).

Dentro do Verme, a vítima sofrerá a cada rodada um dano de 1 ponto na EF em função dos movimentos digestivos da criatura, e mais 1 ponto na EF em consequência dos ácidos gástricos. Sofrerá, também, um ajuste de -3 na coluna de resolução para qualquer movimento que realizar. O ser engolido poderá abrir caminho pelas vísceras da criatura se ocasionar 25 pontos de dano na EF (armas de esmagamento) ou 20 pontos (armas cortantes ou perfurantes), quando então conseguirá abrir uma

fissura nas paredes internas do corpo do monstro, por onde poderá escapar. Movimentos musculares do Verme fecharão à abertura em duas ou três rodadas.

Os Vermes do Deserto passam a maior parte do tempo soterrados. Estão sempre revolvendo a areia e escavando novos túneis. Seus covis formam um gigantesco emaranhado de caminhos e bifurcações subterrâneas. Cada túnel possui cerca 1,5 metros de diâmetro, e se estende por quilômetros de distância. Seres humanoides podem andar com certa facilidade através deles. No entanto, desabamentos são constantes em virtude da fragilidade do terreno.

Costumeiramente solitários, podem formar grupos de até 5 indivíduos na época da reprodução. Nesse período, ficam totalmente reclusos em suas tocas, entretidos em intermináveis orgias. Após o cruzamento, os indivíduos saem famintos de seus covis atacando qualquer coisa viva que passe pela sua frente. Caçadas coletivas são muito comuns nesse período.

Após a digestão, os Vermes costumam regurgitar os restos de suas vítimas. São apenas ossos e alguns metais muitas vezes intactos não digeridos pelo seu organismo.

Em seu covil, diversos objetos podem ser encontrados ao longo dos túneis, inclusive alguns de grande valor.

Por fim, sua carapaça é muito valorizada nos principais mercados do mundo conhecido. Sendo muito utilizada na fabricação de resistentes escudos, armaduras com alta absorção e, ainda, alguns utensílios exóticos. Cada metro do seu couro vale cerca de 3 m.o., nos grandes centros comerciais.

Organização e Habitat

Grupo Pequeno / Desertos

Habilidades / Técnicas de Combate

Enganação(7), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(9)

Peso/Altura/Comprimento

2200 Kg / 1,5 m / 25 m

Atributos

INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(5), FIS(2), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Verme do Deserto	16	95	144	P2	Agarrar	18	15	11	29	23	17	11	18	16	16	15
					Esmagar	18	15	11	29	23	17	11				
					Hálito Ácido	16	16	16	20	15	10	5				
					Mordida	19	18	17	33	26	19	12				

Verme do Gelo

Vermes do Gelo são monstruosas criaturas que vagam furtivamente através das planícies congeladas do sul de Tagmar, sobrepujando e devorando tudo que encontram pela frente.

Seu corpo forte e sinuoso é todo revestido por grandes anéis retorcidos que modelam uma resistente carapaça cor de marfim, provendo a criatura com uma magnífica proteção contra ataques e um eficaz isolante térmico. No topo da sua larga cabeça achatada existem dois agitados olhos azuis que observam tudo ao seu redor. Três fileiras de dentes perfilados guardam uma enorme boca salivante ávida por carne quente.

Essas criaturas passam a maior parte de suas vidas caçando e cavando túneis subterrâneos. Desviam-se apenas da rocha pura existente nas camadas mais profundas do subsolo gelado. Seus buracos são geralmente muito extensos, permitindo inclusive a passagem de seres humanoides.

Geralmente evitam as águas gélidas que correm debaixo da crosta glacial. No entanto, são capazes de nadar com certa destreza, podendo inclusive segurar o seu fôlego por horas seguidas enquanto submersos.

Sua dieta é bastante diversificada. Caçam desde pequenos animais até mamutes inteiros. Um dos alvos prediletos desses Vermes é o Mamulaque (caravana com centenas de alces que migram pelos vales e planícies da região das Geleiras). Por essa razão, são muito odiados pelos rúbeos, que acreditam que esses alces sejam sagrados. Ingerem ainda grande quantidade de gelo e água, de onde filtram pequenos organismos vivos e alguns minerais.

Vermes do Gelo são predadores astutos e cruéis. Com seus sentidos aguçados podem localizar suas vítimas com muita facilidade, antes mesmo que elas percebam a sua existência. Conseguem farejar sangue fresco a quilômetros de distância.

Caçam a qualquer hora do dia, e geralmente em pequenos grupos formados por dois ou três indivíduos adultos. Durante a caçada, movem-se silenciosamente através das neves rodeando e cercando suas presas. Escolhido o alvo, lançam-se ferozmente serpenteando as neves até alcançá-lo. Em seguida, emergem simultaneamente do gelo sobre o seu alvo em um poderoso ataque grupal iniciado por suas devastadoras mordidas. Com sucessivas investidas tentam a todo custo abocanhar a sua vítima e finalizar rapidamente o embate.

Costumam agarrar seu adversário com os seus poderosos corpos alongados. Trata-se de uma outra investida peculiar da criatura onde ela busca prender e arrastar sua presa para dentro do seu covil. Para tanto, o Verme tem que obter um ataque (tipo agarrar) que acerte a EF ou 100% na EH. A vítima pode fazer um teste na habilidade Escapar (médio), para tentar se livrar do agarramento. Em seu túnel, o Verme atacará seu oponente com sucessivas mordidas até abatê-lo. Presa pela criatura, a vítima terá um ajuste de -5 em qualquer rolamento que realizar.

Se o combate se prolongar demais, a criatura utilizará a sua arma mais letal: o seu terrível hálito ácido (1 vez a cada 4 minutos ou 16 rodadas). Trata-se de um sopro gelado contendo diversas substâncias corrosivas presentes em sua saliva, que queimam e corroem tudo que encontram pela frente.

Vermes do Gelo se comunicam por meio da emissão de um estranho som que causa um grande pavor em quem o ouça. Povos da região contam que esse grito de horror da criatura é capaz de afetar profundamente a coragem de qualquer viajante (Possui efeitos semelhantes à magia medo 9). Também se correspondem por meio de vibrações captadas das neves e odores trazidos pelas nevascas.

Esses monstros são totalmente imunes ao frio e a qualquer efeito decorrente dele. No entanto, não suportam o calor ou climas mais quentes, sendo vulneráveis ao fogo. Caso o verme seja atacado com fogo ou com algo demasiadamente quente, haverá um acréscimo de 25% no total do dano causado.

Por fim, a carne dos Vermes do Gelo é uma deliciosa iguaria muito apreciada pelos povos vermelhos da região, que inclusive possuem uma técnica rudimentar única de preparo e conservação do alimento. Cada peça de carne dessas criaturas vale cerca de 10 m.p. nos principais centros comerciais do mundo conhecido. Sendo também um excelente produto de troca para os nativos da região.

Organização e Habitat

Grupo Pequeno / Geleiras

Habilidades / Técnicas de Combate


Natação(7), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(15), Prender(médio)

Peso/Altura/Comprimento

1700 Kg / 1,5 m / 15 m

Atributos

INT(1), AUR(0), CAR(-2), FOR(4), FIS(2), AGI(3), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Verme do Gelo	12	84	108	P3	Agarrar	15	12	8	28	22	16	10	14	12	12	20
					Hálito Acido	12	12	12	20	15	10	5				
					Mordida	16	15	14	32	25	18	11				

Criaturas Construídas

6.3 Criaturas Construídas

Árvores Animadas

Estas criaturas são árvores que foram animadas magicamente para servirem como escravos. Como não possuem mente, apenas seguem os comandos de seu mestre (aquele que evocou a magia) sendo muito limitadas em diversos aspectos. Sua aparência é a aparência da árvore que foi animada, mas com uma forma vagamente humanoide.

Elas podem ser classificadas em 4 tipos: mínimo porte (2 a 3 metros), pequeno porte (3 a 4 metros), médio porte (4 a 5 metros) e grande porte (5 a 7 metros). Qualquer árvore fora destes padrões não pode ser transformada em uma árvore animada.

Árvores animadas atacam com seus punhos e obedecem às ordens de seu invocador até que a duração do encanto que as animou termine, quando elas voltam a ser árvores comuns. Essas criaturas são completamente imunes a ataques mentais e não fazem testes de Moral.



Organização e Habitat

- Não se Aplica / Florestas

Peso/Altura

- **Menor:** 500 Kg / 2 m
- **Pequena:** 1000 Kg / 4 m
- **Média:** 2000 Kg / 0,6 m
- **Grande:** 3000 Kg / 7 m

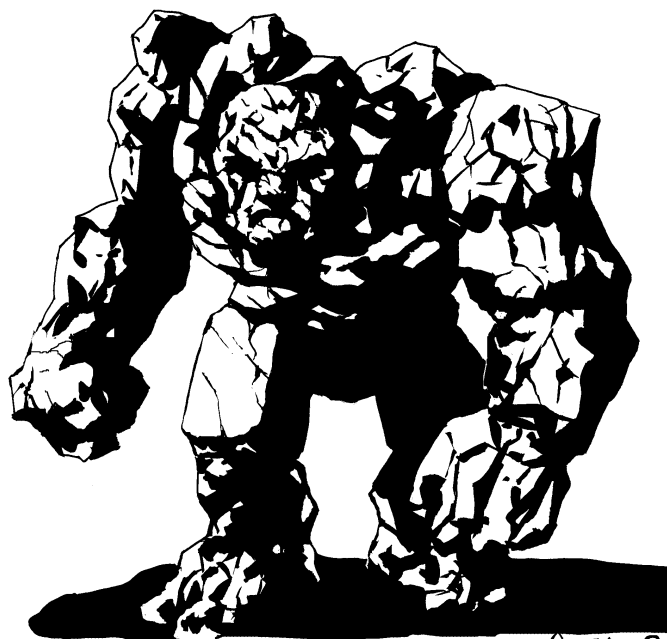
Atributos

- **Menor:** INT(i), AUR(1), CAR(0), FOR(4), FIS(5), AGI(0), PER(1)
- **Pequena:** INT(i), AUR(1), CAR(0), FOR(4), FIS(5), AGI(0), PER(1)
- **Média:** INT(i), AUR(1), CAR(0), FOR(4), FIS(5), AGI(0), PER(1)
- **Grande:** INT(0), AUR(1), CAR(0), FOR(4), FIS(5), AGI(0), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Árvores Animadas Menor	2	60	0	P1	Punhos	1	3	4	20	16	12	8	7	3	2	10
Árvores Animadas Pequena	6	84	0	P2	Punhos	5	7	8	24	19	14	9	11	7	6	10
Árvores Animadas Média	10	116	0	P3	Punhos	9	11	12	28	22	16	10	15	11	10	10
Árvores Animadas Grande	16	141	0	P4	Punhos	15	17	18	32	25	18	11	21	17	16	10

Eetam

Os eetans são os golens guardiões dos elfos sombrios, Animados com o Karma infernal. A magia que os criou os infundiu com rudimentos de intelecto suficientes para empunhar armas e possuírem corpos colossais. Muitos consideram este intelecto como apenas uma manifestação de um instinto de comportamento imbuído nessas criaturas, pois elas não parecem possuir vontade própria. Apesar disso, alguns eruditos acreditam que para dotar esses golens dessa inteligência, mesmo que primitiva, os elfos sombrios estão usando de uma magia antiga proibida que rouba a alma de prisioneiros ou escravos para colocar nestas criaturas. O fato é que, no pouco que se pode interagir com estas criaturas, percebe-se um comportamento "sociopata" similar ao dos elfos sombrios. Todos os eetans entendem a língua que os elfos sombrios usam e ao contrário da maioria dos golens, podem falar.



Artigas

Os Eetans-Anarom (Golens de Pedra Guardiões) são Golens de Pedra criados para guardar as florestas e vales que levam ao Reino Sombrio. Esses monstros descomunais permitem a passagem apenas de Elfos Sombrios, qualquer outra criatura é atacada ferozmente até a morte. Os Eetam-Anarom não fazem prisioneiros, mas entre os elfos Zeiram, Raijim e alguns guerreiros sekbets ou orcos de grande e comprovada fidelidade, é revelada uma palavra secreta que permite a passagem em segurança pelos Eetam-Anarom e Eetam-Basam. Essa palavra "desliga" o Eetam por 15 minutos, permitindo a passagem de qualquer um por eles. Entretanto, mesmo durante este tempo, eles podem se defender caso sejam atacados.

Além de saber a palavra é necessário ter muito cuidado, pois os Eetans-Anarom são praticamente indistinguíveis das rochas que formam as cavernas habitadas por eles. Um viajante desatento pode ser morto por um desses monstros bem antes de ter chance de dizer qualquer palavra.

Os Eetans-Basam (Golens de Ferro Guardiões) são os guardiões dos portões da cidade. Apesar de poderem ser encontrados como guardiões de locais ou objetos importantes, a principal função dos Eetans-Basam tem sido guardar os portões de acesso ao Reino Sombrio. São muito semelhantes aos Golens de Ferro encontrados no mundo conhecido, mas o fato de serem assustadoramente maiores e animados com Karma infernal os torna bem mais poderosos que seus párias do Mundo Conhecido. Seus corpos de ferro possuem aproximadamente 5 metros de altura e um formato que pode ser ou não humanoide. Geralmente são equipados com garras, espadas ou machados pesados e proporcionais ao seu tamanho descomunal.

Os elfos sombrios falam com orgulho de seu domínio na arte de criação desses construtos como um epitome ou modelo perfeito que o resto do mundo ainda está longe de alcançar. Não se sabe como eles chegaram a tal resultado divergente dos alquimistas, se por pesquisa ou por descoberta de algum mistério antigo. Mas, acredita-se que a criação dos primeiros Eetam-Anarom e Eetam-Basam ocorreu graças a um mago muito poderoso, que desde aquela época conseguia não só um meio para poder animar os autômatos mas também permitia aos magos dar-lhes um conjunto fixo de ordens e padrões de comportamento.

Não importa se de pedra ou de ferro, os eetans são criaturas poderosas que devem ser respeitadas pelo perigo que oferecem - e estão a serviço de criadores mais poderosos ainda.

Os mesmos estudiosos que acreditam que estes construtos foram imbuídos de intelecto com a alma de pessoas creem que eles estão sob controle de seus criadores. Especula-se que deve haver uma maneira de libertá-los ao menos desse controle, para devolver o mínimo de dignidade para a atual existência material de suas almas.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Florestas e vales que levam ao Reino Sombrio.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(26)

Magias e Poderes Especiais

- - **anarom (Golem de Pedra Guardiã)**: Chamas Infernais - podem canalizar seu karma infernal uma vez por dia, num ataque de chamas numa área de 15 m x 5 m, o dano causado segue a tabela de ataques abaixo.
- - **basam (Golem de Ferro Guardiã)**: Chamas Infernais - podem canalizar seu karma infernal uma vez por dia, num ataque de chamas numa área de 20 m x 5 m.

Peso/Altura

- - **anarom (Golem de Pedra Guardiã)**: 3500 Kg / 3 a 5 m
- - **basam (Golem de Ferro Guardiã)**: 4300 Kg / 4,5 a 5,5 m

Atributos

- - **anarom (Golem de Pedra Guardiã)**: INT(-3), AUR(4), CAR(5), FOR(8), FIS(8), AGI(1), PER(3)
- - **basam (Golem de Ferro Guardiã)**: INT(0), AUR(4), CAR(5), FOR(8), FIS(8), AGI(1), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Eetam - anarom (Golem de Pedra Guardiã)	14	155(165)	252	P3	Agarrar	13	10	6	28	23	18	13	22	18	/	25
					Chamas Infernais	19	19	19	32	25	18	11				
					Punhos	14	16	17	40	32	24	16				
Eetam - basam (Golem de Ferro Guardiã)	20	171(191)	360	P5	Chamas Infernais	25	25	25	36	28	20	12	28	24	/	25
					Garra	24	21	18	44	35	26	17				
					Martelo de Guerra	17	18	16	40	32	24	16				
					Montante	22	26	27	32	24	16	8				

Esfinge

Esfinges são criaturas construídas de forma levemente similar a criação das Estátuas Animadas, e são feitas de arenito. Sua aparência é de uma criatura com o corpo de leão e cabeça de humano (normalmente com rostos femininos). As esfinges comuns têm o tamanho de felinos de porte grande (como tigres), e as maiores são de estatura semelhante à de elefantes.

Acredita-se que foram criadas por magos com a finalidade de guarnecer tumbas, templos, e outros lugares sagrados ou profanos. Para permitir que serviçais pudessem passar por elas sem serem atacadas. Um ritual complicado permitiu que uma pequenina parte do intelecto do mago fosse imbuída na criatura. Com este encantamento, o mago incluiu uma charada na mente da criatura para que a mesma repita a todos que se aproximam dela. Aqueles que respondem corretamente podem passar, mas no caso de a resposta ser errada, a Esfinge atacará imediatamente a todos que se encontrarem por perto.



Muitas destas criaturas foram criadas durante o segundo ciclo, mas a magia que as criou foi perdida no cataclismo. Hoje apenas alguns magos, quase todos na região do Império ainda conhecem tal magia.

As esfinges possuem algumas diferenças em relação aos outros construtos. Elas têm como objetivo apenas guardar um determinado lugar, não podendo ser incumbidas de mais nenhuma outra tarefa, nem podendo se afastar desse local ou dessa missão a não ser que sejam libertas. Em combate, as esfinges se diferem muito dos golens por sua enorme agilidade e capacidade de fazer 2 ataques de garras por rodada. Não possuem imunidade a ataques que afetem a mente como os outros construtos, pois ao contrário destas elas possuem mente. Entretanto, mesmo que uma esfinge falhe na resistência a magia de controle mental, como de certa maneira já está sob este tipo de controle para cumprir sua missão, o evocador da nova magia deve fazer ainda um confronto de força contra força de ataque igual ao estágio da esfinge para que sua magia se sobreponha temporariamente ao "instinto" da esfinge por cumprir a missão. Também não são imunes a acertos críticos, pois a magia complexa que as criou lhes propiciou órgãos para seu intelecto e para que possam devorar suas presas, apesar de não terem necessidade de se alimentar o fazem para destruir oponentes. Esfinges possuem imunidade a ataques comuns ou mágicos de natureza elétrica ou de ar; e ataques de fogo ou frio causam 25% a menos de dano nestas criaturas.

Devido ao intelecto imbuído a elas, estas criaturas são curiosas e sedentas de conhecimento. Quando alguém aparece querendo entrar no local guardado, a esfinge irá dialogar, se estes não tentarem forçar a entrada. Primeiro a esfinge alerta que a entrada só é permitida para aqueles que se mostrarem dignos. Então, ela começa perguntando sobre de onde vieram e novidades sobre o mundo. Devido a essas interações, podem falar qualquer idioma da região em que estão e um ou outro idioma mais raro.

A esfinge também pode acumular seu próprio tesouro material dos espólios daqueles que tentaram entrar à força. Ela pode usar este tesouro em um jogo de charadas, se ambos acertarem ou se ambos errarem significa que houve um empate, então continua outra rodada. Se apenas um acertou a pergunta do outro, tem direito a escolher um item deste. Mas se a esfinge se cansar, ela conclui a rodada e não continua o jogo, alertando para os invasores saírem ou responderem sua charada para entrar. Se os invasores responderem a charada-chave de forma errada, ou se tentarem entrar à força, ela os ataca. A esfinge devora os oponentes abatidos, depois de separar os espólios. Por mais astutas que sejam estas

criaturas, são mais difíceis de enfrentar num combate direto do que na argumentação. Se seus desafiantes falharem nas charadas, poderão tentar uma negociação. A esfinge pode negociar liberar a entrada ao local que ela está guardando se os desafiantes cumprirem uma missão para ela. Esta missão envolverá perigos para recuperar e destruir uma relíquia ligada à sua criação, que mantém a esfinge na sua tarefa de guardião. Normalmente, a relíquia pode ser encontrada em um esconderijo protegido por armadilhas complexas ou magias poderosas.

Uma esfinge liberta, ironicamente, estabelece um covil e guarda-o da mesma forma que guardava o lugar protegido - e às vezes seu covil é este mesmo local. Mas ao menos agora ela poderá se locomover livremente para ver o mundo, se assim desejar.

De acordo com o poder do efeito da magia que as criou, as esfinges possuem algumas variações quanto a forma e ao tamanho. Que são:

Esfinge Comum - apresenta as características básicas de uma esfinge, como descrito no começo deste texto.

Esfinge Alada - similar a esfinge comum, mas com grandes asas que a permitem voar.

Esfinge Gigante - versão gigante da esfinge comum.

Esfinge Gigante Alada - versão gigante da esfinge alada.

Esfinge Real - similar a esfinge alada, mas seu peito estufado é de águia e possui também uma tiara dourada com detalhe de cabeça de serpente e suas presas são venenosas. Esta criatura é muito orgulhosa e jamais foge ou recua em combate.

Antes de usá-la na aventura, o mestre do jogo deve preparar charadas e enigmas, de preferência inéditas para o grupo de jogadores.

Organização e Habitat

- Solitário / Tumbas, Templos e Masmorras.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Misticismo(11), Negociação(7), Religião(11), Sabedoria(9), Usar os Sentidos(11) / Ataques múltiplos(2)
- **Alada:** Negociação(11), Sabedoria(13), Usar os Sentidos(13) / Ataques múltiplos(2)
- **Gigante:** Misticismo(19), Negociação(13), Religião(19), Sabedoria(16), Usar os Sentidos(17) / Ataques múltiplos(2)
- **Gigante Alada:** Misticismo(21), Negociação(17), Religião(21), Sabedoria(19), Usar os Sentidos(21) / Ataques múltiplos(2)
- **Real:** Misticismo(25), Negociação(21), Religião(25), Sabedoria(23), Usar os Sentidos(23) / Ataques múltiplos(2)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Rugido da Esfinge - causando até 12 de dano (100%) em todos os oponentes num raio de até 15 metros da esfinge - uma vez a cada 4 rodadas. O dano calculado para cada oponente será feito na coluna 11. Animais e outras criaturas num raio de até 500 m terão que fazer um teste de moral contra força de ataque 11 ou correrão com medo.
- **Alada:** Rugido da Esfinge - causando até 16 de dano (100%) em todos os oponentes num raio de até 15 metros da esfinge - uma vez a cada 4 rodadas. O dano calculado para cada oponente será feito na coluna 13. Animais e outras criaturas num raio de até 500 m terão que fazer um teste de moral contra força de ataque 13 ou correrão com medo.
- **Gigante:** Rugido da Esfinge - causando até 20 de dano (100%) em todos os oponentes num raio de até 15 metros da esfinge - uma vez a cada 4 rodadas. O dano calculado para cada oponente

será feito na coluna 15. Animais e outras criaturas num raio de até 500 m terão que fazer um teste de moral contra força de ataque 15 ou correrão com medo.

- **Gigante Alada:** Rugido da Esfinge - causando até 24 de dano (100%) em todos os oponentes num raio de até 20 metros da esfinge - uma vez a cada 4 rodadas. O dano calculado para cada oponente será feito na coluna 17. Animais e outras criaturas num raio de até 1 km terão que fazer um teste de moral contra força de ataque 17 ou correrão com medo.
- **Real:** Rugido da Esfinge - causando até 28 de dano (100%) em todos os oponentes num raio de até 25 metros da esfinge - uma vez a cada 4 rodadas. O dano calculado para cada oponente será feito na coluna 19. Animais e outras criaturas num raio de até 1 km terão que fazer um teste de moral contra força de ataque 19 ou correrão com medo. Também possui habilidades especiais similares às magias: Onda Psíquica (2) - 3 x por dia, e Telecinese (9) - 3 x por dia.

Peso/Altura/Comprimento

- **Comum:** 750 Kg / 1,5 a 1,7 m / 3 m
- **Alada:** 800 Kg / 1,5 a 1,8 m
- **Gigante:** 5000 Kg / 4 a 5 m / 8 m
- **Gigante Alada:** 5100 Kg / 4 a 5 m
- **Real:** 5100 Kg / 5,5 a 6,5 m

Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(5), AGI(5), PER(0)
- **Alada:** INT(1), AUR(2), CAR(-1), FOR(3), FIS(5), AGI(5), PER(0)
- **Gigante:** INT(2), AUR(2), CAR(-1), FOR(5), FIS(5), AGI(3), PER(1)
- **Gigante Alada:** INT(2), AUR(3), CAR(0), FOR(6), FIS(6), AGI(4), PER(2)
- **Real:** INT(3), AUR(3), CAR(1), FOR(6), FIS(6), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Esfinge Comum	11	73(83)	242	P5	Garra	18	15	12	23	18	13	8	16	12	/	30
					Mordida	16	15	14	27	21	15	9				
Esfinge Alada	13	75(95)	286	P5	Garra	21	18	15	23	18	13	8	18	15	/	30 andando, 60 voando.
					Mordida	19	18	17	27	21	15	9				
Esfinge Gigante	15	181(211)	330	P3	Garra	16	13	10	33	26	19	12	20	17	/	40
					Mordida	14	13	12	37	29	21	13				
Esfinge Gigante Alada	17	184(224)	391	P5	Cabeçada	23	20	16	34	27	20	13	23	20	/	40 andando, 60 voando.
					Garra	24	21	18	34	27	20	13				
					Mordida	22	21	20	38	30	22	14				
Esfinge Real	19	184(234)	437	P5	Cabeçada	26	23	19	34	27	20	13	25	22	/	42 andando, 65 voando.
					Garra	27	24	21	34	27	20	13				
					Mordida	25	24	23	38	30	22	14				

Estátua Animada

São estátuas de aparência normal, de formato humano e em escala natural. Caso sejam examinadas com encantos que acusem a presença de magia, elas emanarão auras mágicas.

Estátuas Animadas são criadas por Alquimistas e, ao ficarem prontas, recebem uma missão. Esta deve ser expressa em até 25 palavras. Por exemplo: “obedeça todas as minhas ordens. Mate qualquer elfo que entrar nesta sala e tentar pegar esta joia”. Note que, independentemente da missão que receber, a estátua sempre atacará quem tentar destruí-la.

Em combate, Estátuas Animadas sempre lutam até à morte, levando em conta apenas a sua missão. Como estas criaturas não estão realmente vivas, elas são imunes a quaisquer magias que afetem a mente ou o espírito, incluindo todas as ilusões. Isso faz delas excelentes guardiãs. Além disso, por não possuírem órgãos que possam ser danificados, estas criaturas são completamente imunes aos efeitos adicionais dos críticos.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

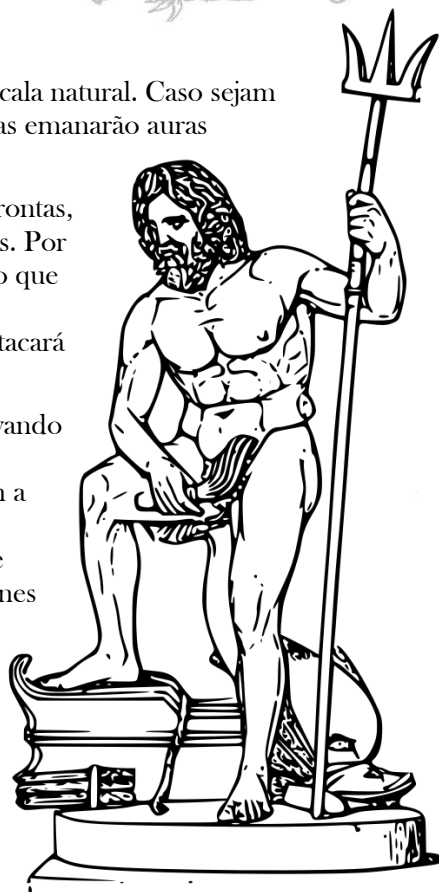
Peso/Altura

- 519 Kg / 1,5 a 1,9 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(0), FOR(2), FIS(1), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Estátua Animada	5	57	0	P0	Arma de Pedra	6	6	6	22	17	12	7	6	6	/	17



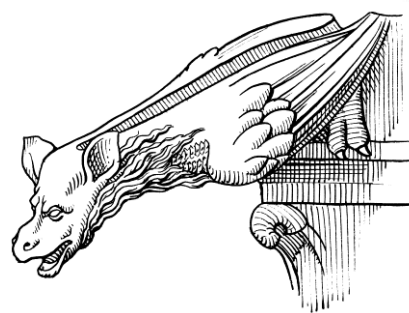
Gárgula

Gárgulas são seres artificiais criados para guardar um certo lugar. Eles não devem ser confundidos com os gárgulas normais, que são estátuas que adornam igrejas, templos e outros locais.

Sua aparência é de estátuas de aspecto diabólico, com chifres, garras e cauda, variando bastante de um para o outro, exatamente como os gárgulas normais. De fato, muitas vezes os gárgulas são colocados junto a estátuas normais, para assustar e/ou confundir eventuais intrusos. Como gárgulas não são seres vivos, eles não precisam respirar, comer ou beber, podendo ficar imóveis indefinidamente, de modo que a simples observação não é o bastante para diferenciá-los de estátuas normais. Feitiços que detectem a presença de magia acusarão uma fraca aura mágica em tomo desta criatura.

Após serem criados, eles recebem uma missão. Esta deve ser expressa através de uma frase de até 20 palavras com condicionais. Por exemplo: “mate quem tocar nesta joia”. “Se qualquer pessoa além de mim tentar passar por esta porta, mate-a”. Por isso, o Mestre do Jogo deve ter sempre o cuidado de pensar qual é a missão que o gárgula está desempenhando. Note que eles sempre atacam quem tenta destruí-los.

Gárgulas atacam com as suas armas 'naturais' (presas, garras, cauda ou chifre), podendo fazer apenas um ataque a cada rodada. Eles possuem outra forma de ataque: a queda. Quando estão a mais de 2 metros acima de seus adversários, eles simplesmente se deixam cair sobre um deles, fazendo dano máximo de



24. Se não obtiver pelo menos 25% de dano neste ataque, contudo, ele receberá 8 pontos de dano na EF devido à queda.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer um

Peso/Altura

- 870 Kg / 1,2 m

Atributos

- INT(i), AUR(-1), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gárgula	5	74	0	P0	Cauda	3	4	1	17	14	11	8	6	4	8	10
					Garra	8	5	2	21	17	13	9				

Golem de Areia

O Golem de Areia é um construto de formato humanoide, com aproximadamente 2,5 a 3,0 metros de altura, criado através de um ritual onde se derrama areia misturada a ingredientes mágicos em um molde de barro úmido ou lama no formato da criatura e lançando sobre estes, como nos demais golens, poderosos encantamentos.

A criatura tem feições ligeiramente humanoides além de possuir leves depressões onde ficariam as órbitas oculares. Sua boca emite sons guturais ininteligíveis, lembrando o barulho de uma tempestade de areia. Seus movimentos são desajeitados e deixa um rastro de areia por onde caminha. Como todo construto, após ser criado, o golem deve receber uma missão, a qual cumprirá a despeito das circunstâncias. Ele atacará se for atacado primeiro e qualquer um que se colocar em seu caminho ou que interfira no cumprimento de sua missão.

O Golem de Areia é bem difícil de danificar. Seu corpo arenoso absorve a maioria dos golpes desferidos contra ele. Armas de corte e perfuração não causam dano à criatura. Armas de esmagamento provocam apenas 25% do dano original causado na tabela de danos, arredondados para cima. Estas criaturas, por não possuírem órgãos que possam ser danificados, são completamente imunes aos efeitos adicionais dos críticos. São, também, imunes a magias de fogo, gelo, eletricidade, que afetem a mente e o espírito, além das ilusões. Entretanto, as magias de Aeroataque, Aeromanipulação e Hidromanipulação causam dano no golem igual a 3 vezes a dificuldade usada, se ele falhar num teste de resistência à magia. A magia Hidromanipulação pode, ainda, reduzir a velocidade básica do golem [para 50% do total] (se a mesma for dirigida para os membros inferiores da criatura). A magia Desintegração também afeta estas criaturas na proporção de 4 vezes a dificuldade utilizada, se houver falha no teste de resistência à magia.

Em combate, esta variedade de golem utiliza seus punhos, que podem se solidificar, para acertar seus adversários. Além disso, ele pode tentar agarrar e Engolfar seus oponentes para sufocá-los. Para conseguir agarrar um oponente o ataque deve conseguir atingir com seu ataque de punhos diretamente a EF ou 100% de dano na EH, ou obter um acerto crítico. A vítima não sofre o dano, porém, é arremessada para o interior da criatura. Se o golem for atacado enquanto estiver com uma vítima engolfada, o dano do ataque é dividido igualmente entre o golem e a vítima aprisionada. A criatura engolfada não consegue respirar e começa a sufocar. Para cada rodada presa dentro da criatura, a mesma deve fazer um teste de resistência física contra força de ataque 18, com redutor de -1 para cada rodada a partir da prisão, ou perderá 2 pontos de EF intermitentemente. Para retirar uma pessoa engolfada de dentro de um golem de areia deve-se fazer uma disputa entre os atributos Força do golem e de quem está tentando salvar a vítima. No entanto, quem estiver tentando retirar o aprisionado não poderá executar nenhuma outra ação e poderá ser alvo dos ataques físicos do golem. O Golem de Areia pode engolfar apenas uma criatura por vez.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer um (preferencialmente desertos arenosos)

Magias e Poderes Especiais

- Engolfar (ver texto).

Peso/Altura

- 800 Kg / 2,5 a 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-1), FOR(4), FIS(4), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Argila	10	74	0	M2	Punhos	11	13	14	29	22	16	10	14	11	/	14

Golem de Argila

Estes golens são feitos usando-se a mesma argila utilizada para se fabricar vasos e itens de cerâmica. Estas criaturas humanoides de cor argila têm feições pouco definidas e ligeiramente desproporcionais, quase caricaturas de seres humanos.

Devido ao seu grande peso, esta variedade de golem se move lenta e pesadamente, o que se reflete nas suas habilidades de combate. Golens de argila nunca usam armas, combatendo com seus punhos em qualquer situação.

Estas criaturas são muito resistentes e a argila flexível que compõe seus corpos absorve grande parte da força de qualquer golpe que as atinja. Armas de perfuração fazem apenas 25% de dano quando acertam. Armas de corte fazem 25% de dano se obtiverem as cores, amarelo ou laranja na tabela, 50% caso consigam vermelho ou azul e 75% caso alcancem o cinza (crítico). Armas de esmagamento são as mais eficientes contra estes seres, obtendo 25% de dano com amarelo ou laranja, 50% com vermelho, 75% com azul e 100% cor cinza.

Além disso, esses golens são imunes a ataques mágicos que envolvam fogo, frio (Dardos de Gelo são tratados como perfuração) ou eletricidade. Tais ataques atingem o golem e produzem o efeito apropriado (marcas de queimado, etc.) mas não fazem nenhum dano.

Finalmente, como não têm nenhum órgão vital, golens de argila sofrem os efeitos especiais dos críticos como se fosse imaterial.

Mas eles também têm algumas fraquezas. A magia Geomanipulação pode ser usada contra eles como um ataque, os mesmos devendo fazer uma Resistência à magia ou receber um dano igual 3 vezes a dificuldade usada (na Energia Física). A magia Desintegração também pode ser usada da mesma forma que Geomanipulação, mas causando um dano igual a 4 vezes a dificuldade usada (na Energia Física). Finalmente, Geoproteção funciona contra estas criaturas, protegendo o seu recipiente contra os ataques do golem até o seu limite normal.



ARTIGAS

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer um

Peso/Altura

- 761 Kg / 2,5 a 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(4), FIS(4), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Argila	8	72	0	PI	Punhos	8	10	11	24	19	14	9	12	9	/	12

Golem de Coral

Golens de Coral são criaturas deslumbrantes, criados para guardar tesouros e fortalezas submarinas de poderosos arcanistas em ilhas ou regiões próximas à costa marítima. Construídos a partir de vários fragmentos de corais das mais diversas cores e formatos, possuem um aspecto ímpar de beleza natural. Entretanto, apesar de seu formato humanoide, estes imensos construtos são completamente disformes e seus membros são desproporcionais, maiores em relação a seus corpos. Os Golens de Coral têm entre 4 e 5 metros de altura, mas sua estrutura é, em grande parte, oca no seu interior. Estas criaturas não esboçam sons e ao invés de uma cavidade bucal possuem 3 pares de tentáculos no local.

O corpo ornamentado de um Golem de Coral é esculpido a partir de camadas de coral colhido em recifes de águas mais profundas e de preferência com uma consistência mais endurecida, quase pétrea, dando-lhe maior resistência. O criador do golem pode fazer a escultura ou contratar alguém para realizá-la. Os fragmentos de coral, antes de se iniciar a construção da criatura, são embebidos em uma mistura composta de ingredientes mágicos (a critério do Mestre). Após o arcabouço estiver todo montado, poderosos encantamentos são recitados sobre o mesmo para trazer a criatura à vida.

Um Golem de Coral move-se com um andar pesado, porém suave, quando estiver sobre terra firme, com estertores e estalidos soando a cada passo dado. Sob a superfície marinha ele pode caminhar metade da velocidade em terra ou nadar, o fazendo com naturalidade.

Estas criaturas possuem um ataque especial chamado Fragmentos de Coral, semelhante à magia Dardos de Gelo 3, mas com efeito duplicado, um para cada membro superior utilizado no ataque. Ao utilizar esta habilidade, um pouco de coral se desprende do golem, ocasionando a perda de 1 ponto de EF desta criatura. Mas, diferentemente da magia, os fragmentos de coral não se derretem e devem ser retirados do corpo da vítima se o dano causado pelos mesmos ocorrer na EF do adversário. Se os fragmentos permanecerem no corpo do oponente, a cada rodada ele perde 1 ponto na EF por dardo que restar devido ao sangramento/hemorragia. Um teste bem sucedido na habilidade medicina, com dificuldade média, e magias de cura podem bloquear a perda de sangue.

A criatura artificial é imune a magias que afetem a mente e o espírito, e também às ilusões. Magias de fogo, gelo e elétricas causam metade do dano. A magia Desintegração também causa dano no golem na proporção de 4 vezes a dificuldade utilizada, se houver falha no teste de resistência à magia. Quando o construto luta próximo a um recife de corais, ele recuperará 5 pontos de EF para cada rodada que ficar próximo aos mesmos, além de possuir suprimento ilimitado para seu ataque de fragmentos de coral. Estas criaturas, por não possuírem órgãos, são completamente imunes aos efeitos adicionais dos críticos.

Em combate o Golem de Coral ataca seu oponente utilizando seus punhos e garras. Quando ataca com os punhos, ao acertar o adversário, este receberá mais 25% do dano original da concussão em virtude dos cortes e pedaços de coral que ficam alojados no seu corpo. As garras causam o dano usual das mesmas. Os tentáculos que a criatura possui no lugar da boca também podem ser usados como arma de ataque batendo nos adversários. Quando em terra firme ele pode lançar fragmentos de coral de seus membros superiores a cada rodada, alternando com os ataques físicos de que dispõem (vide Fragmentos de Coral acima).

Quando em combates aquáticos o Golem de Coral pode lançar, através de um orifício presente no vértice de seus três pares de tentáculos, um jato de tinta, semelhante ao dos polvos, criando inicialmente uma área de escuridão total, semelhante à magia Escuridão 4, durante 2 rodadas e, a seguir, à medida que a tinta vai se esvanecendo na água, uma área de escuridão parcial, semelhante à magia Escuridão 1, também durante 2 rodadas. Após este período, a tinta desaparece. O Golem pode lançar este jato a cada 15 rodadas.

Como todo construto, esta variedade de golem recebe uma missão após ser criado; ele a cumprirá independentemente da situação, até o extermínio do adversário ou seu próprio.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer ambiente marítimo/submarino ou próximo a este (ilhas, costas marítimas, penínsulas, etc)

Magias e Poderes Especiais

- Fragmentos de coral (vide texto); jato de tinta (vide texto).

Peso/Altura

- 1300 Kg / 4 a 5 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Coral	12	94	0	P1	Garra	16	13	10	25	20	15	10	16	13	/	12:terra firme/10:fundo mar/24 nadando.
					Punhos	12	14	15	30	23	17	11				
					Tentáculos	11	15	13	23	17	14	9				

Golem de Ferro

Estes são os golens mais poderosos fisicamente. Eles são estátuas humanoides de ferro de grande estatura, geralmente sendo mostrados como humanos vestindo armaduras.

Logo após sua criação, o golem deve receber uma missão, exatamente como as Estátuas Animadas. Além disso, Golens de Ferro possuem as mesmas imunidades a críticos e a magias que as Estátuas Animadas e se comportam da mesma forma em combate.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer um

Peso/Altura

- 2342 Kg / 2 a 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-1), FOR(8), FIS(6), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Ferro	16	126	0	P1	Punhos	16	18	19	32	26	20	14	22	17	/	25



Artífices

Golem de Gelo

O Golem de Gelo assemelha-se a um imponente guerreiro armado esculpido em um grande bloco de gelo de coloração branco-azulada. Sua superfície é coberta por inúmeras inscrições místicas, semelhantes às runas. Ele tem aproximadamente 3,0 a 3,5 metros de altura e é bastante comum encontrá-lo como guardião (um, no máximo dois deles) de fortalezas de arcanos poderosos que habitam locais glaciais ou com gelo e neve perenes (e em regiões adjacentes à Geleira, terras selvagens ou picos de neves eternas). Eles são especialmente perigosos quando lutam em cavernas ou em solo gelados, recuperando 5 pontos na EF por rodada, desde que a criatura permaneça no mesmo ambiente e não execute ações durante o período de regeneração.

Sua criação é dispendiosa e envolve, inicialmente, o feitiço de uma escultura da criatura em si, que pode ser realizada pelo próprio arcano ou por outra pessoa contratada por este. A seguir, sinais místicos semelhantes às runas são esculpidos no corpo do Golem e sobre eles é infundida uma mistura de componentes mágicos (a critério do MJ) no valor de 8 m.o. Por último, como em todo construto, poderosos encantamentos são lançados para dar vida à criatura.

Um Golem de gelo possui movimentos lentos, devido ao seu peso, mas ele possui uma habilidade que o permite andar por qualquer superfície gelada, inclusive pelas paredes e nos tetos, como um aracnídeo, com sua velocidade básica normal.

A criatura é imune a magias baseadas em gelo (como Dardos de Gelo), magias que afetem a mente e o espírito, além de ilusões. Magias de fogo (bola de fogo, piromanipulação, etc.) causam 25% de dano a mais na criatura. Desintegração também causa dano no Golem na proporção de 4 vezes a dificuldade utilizada, se houver falha no teste de resistência à magia. Estas criaturas, por não possuírem órgãos que possam ser danificados, são completamente imunes aos efeitos adicionais dos críticos.

Em combate, o Golem de gelo é um adversário difícil, atacando diretamente os inimigos mais próximos com seus punhos. Além deste ataque, ele pode lançar de suas mãos fragmentos de gelo que causam danos às suas vítimas (vide abaixo) a cada 6 rodadas. Mas cada vez que usa fragmentos de gelo, a criatura desprende este gelo do próprio corpo, perdendo 1 ponto de EF.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer área glacial

Magias e Poderes Especiais

- Fragmentos de Gelo: semelhante à magia Dardos de Gelo 3, mas com efeito duplicado, um para cada membro superior utilizado no ataque. A cada ataque desses a criatura sofre o efeito colateral de perder 1 ponto na EF.

Peso/Altura

- 900 Kg / 3 a 3,5 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Gelo	11	79	0	P1	Punhos	11	13	14	30	23	17	11	15	12	/	14

Golem de Pedra

Assim como os outros, estes seres são criados com o uso de magias poderosas. Eles se parecem com enormes estátuas de pedra com formato humanoide e feições comuns, pouco marcantes. Caso seja usado um encanto que revele a presença de magia, o golem emanará magia fortemente.

Golens de Pedra se assemelham muito a estátuas animadas. Eles recebem uma missão logo após serem criados, exatamente como as Estátuas Animadas. Eles possuem as mesmas imunidades a efeitos adicionais de críticos e a magias que afetam a mente ou o espírito.

Da mesma forma que as Estátuas animadas, os Golens de Pedra sempre tentam cumprir a sua missão, a despeito das circunstâncias.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Qualquer um

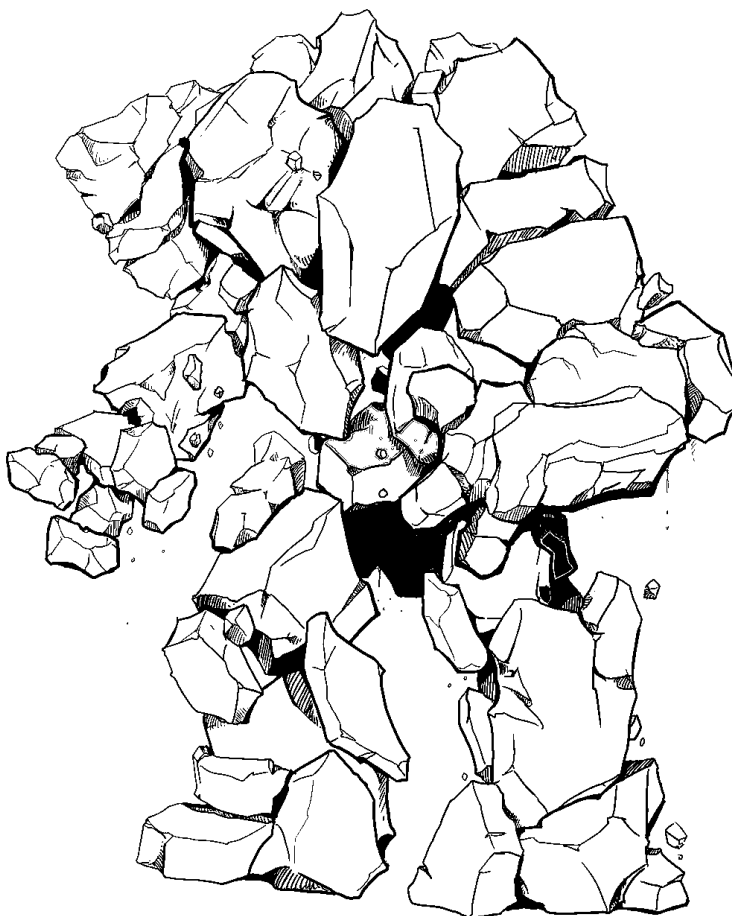
Peso/Altura

- 1049 Kg / 2 a 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-1), FOR(5), FIS(5), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Pedra	11	85	0	P1	Punhos	11	13	14	29	23	17	11	16	12	/	25



Homúnculo

Homúnculos são similares a homenzinhos de fisionomia ligeiramente deformada, costas levemente arqueadas com um par de asas de morcego, longos dedos terminados em garras afiadas e uma pequena cauda de serpente.

Fracos fisicamente, são incapazes de voar com uma carga superior a 5kg, carregar 10kg e erguer mais de 15kg. Estão ligados telepaticamente com o místico, podendo receber ordens, conversar, e ter suas mentes lidas pelo mesmo; além disso, possuem capacidades cognitivas iguais a de um humano normal e total autonomia para tomar decisões, sempre respeitando as ordens do mestre e agindo com lealdade. São imunes a encantos que controlem ou manipulem a mente que não sejam oriundos do místico que os evocou.

O místico pode controlar mentalmente o homúnculo e usar um ou mais dos sentidos da criatura em vez dos seus; sempre que o fizer, o corpo do místico ficará temporariamente sem o(s) sentido(s) até que cesse o(s) uso(s) do(s) mesmo(s). Adicionalmente, enquanto o místico permanecer controlando o homúnculo, este poderá fazer uso das suas capacidades cognitivas dentro do limite estrutural da criatura e usar os poderes especiais dela.

Os homúnculos agem sorrateiramente e evitam combates desnecessários, mas se for necessário combater, podem usar um ataque de mordida ou dois de garras.

Estes seres são sempre encontrados próximos aos seus mestres, isto porque, caso se afaste mais de 5 km do seu criador, eles definham e morrem em um prazo máximo de um dia. Caso o místico retorne para dentro da área, o processo cessa impedindo que a criatura morra ao fim do prazo. Caso o homúnculo morra, o elo mental é interrompido abruptamente e o místico recebe um redutor de -2 níveis de dificuldade para qualquer ação que desejar tomar nas próximas 3 rodadas.

Organização e Habitat

- Solitário / Variável

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(5), Acrobacias(5), Corrida(3), Destruir Fechaduras(5), Escalar Superfícies(3), Escapar(5), Escrita(4), Furtar Objetos(5), Línguas(4), Misticismo(4), Sensitividade(4), Usar os Sentidos(4)

Magias e Poderes Especiais

- Permanência (1); Desintegração (2); Sono (3); Invisibilidade (4), Mutação (5), Escudo Místico (6), Transporte Dimensional (7). Ascensão: Permite que o místico evoque uma magia ou poder especial com dois níveis a mais. Este efeito só pode ser usado uma vez por dia.

Peso/Altura

- 8 Kg / 0,5 a 0,7 m

Atributos

- INT(1), AUR(1), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Homúnculo	3	7	36	P2	Garras	5	2	-1	4	3	2	1	3	4	3	10 (Andando) 35 (Voando)
					Mordida	6	5	4	8	6	4	2				



Monstro de Argila

Geralmente associamos os experimentos dos magos de eras passadas a fracassos monumentais, ou a obras de uma mente completamente insana, distorcida muito além do imaginável. Os Monstros de Argila foram, até certo tempo, raros exemplos do experimento bem sucedido de um mago brilhante de tempos remotos. Originalmente os “Construtos de Argila” eram uma tentativa de fabricar a criatura mais versátil possível e que possuísse alguma inteligência. Pela manhã, os Construtos de Argila podiam remodelar alguns aspectos do formato de seu corpo. Dessa forma, era possível a criação de asas, diversas pernas, nadadeiras - o que atendesse de forma mais eficaz os desejos de seus criadores. Apesar das infinitas possibilidades, 5 formas aparecem com mais frequência nos registros encontrados nas ruínas de antigos castelos: a de uma montaria com patas de centopeia, utilizada para transportar seus donos por encostas; a forma alada, normalmente utilizados como mensageiros; a forma de humanoide, utilizados como serviçais domésticos, a forma quadrúpede, que servia para proteção, e a forma de rastro fluido, para espionagem e assassinatos.

Atualmente, são encontradas apenas formas arruinadas dessas maravilhas de outrora. Contam as lendas que muitos destes construtos ficaram presos em uma ruína que abrigava um estranho cristal. A energia emanada por ele, ao longo dos séculos, deturpou os Construtos de Argila soterrados, fusionando seus corpos. Hoje em dia eles perderam sua versatilidade, sendo reduzidos a uma monstruosidade que se ergue sobre um corpo longo como o da centopeia, mas robusto como da forma quadrúpede, e apoiado em centenas de patas afiladas de bordas farpadas. Suas asas, apesar de deformadas, ainda são capazes de sustentá-los no ar por algumas horas, caso saltem de um local alto. Da parte da frente do corpo surge um torso razoavelmente humano, mas desgastado e mostrando fragmentos do cristal que os criara.

Em combate, o Monstro de Argila pode atacar com golpes desarmados dos braços humanoides ou com as patas farpadas da forma de centopeia. No entanto, em geral, esses seres vasculham as ruínas em busca de armas mágicas, o que os torna ainda mais letais. Mas sua característica mais letal é a forma de rastro fluido. Ao ter sua EH reduzida a zero, o Monstro de Argila se torna fluido e foge do combate. A fluidificação restaura metade do dano na EH e qualquer efeito de críticos, além de consumir o item mágico que ele estiver empunhando. O Monstro de Argila, após 1 hora, retomará sua forma sólida e procurará a última pessoa que lhe causou dano durante 1 dia, em busca de vingança. Caso não o encontre, retornará a seu local de origem e reiniciará a busca por outra arma mágica para empunhar. Um Monstro de Argila que não possuir uma arma mágica não pode se converter à forma fluida.

De qualquer forma, as características de sua pele são as mesmas da criatura Golem de Argila.

Organização e Habitat

- Solitário / Masmorras

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataques múltiplos(2), Luta às Cegas(16), Resistência à Dor(20)

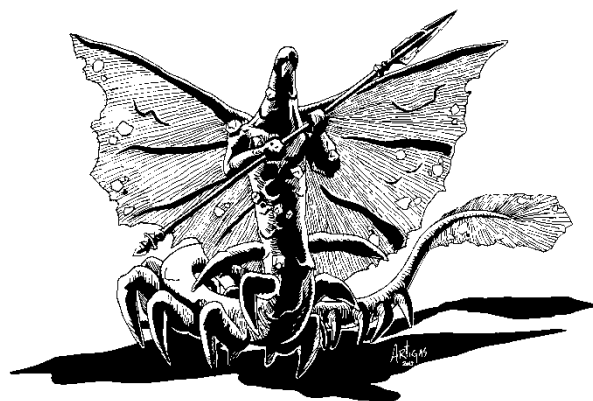
Peso/Altura/Comprimento

- 900 Kg / 5 m / 3 m

Atributos

- INT(-2), AUR(1), CAR(0), FOR(5), FIS(5), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Monstro de Argila	15	80	255	M3	Ataque Desarmado	16	18	19	25	20	15	10	20	16	15	20
					Patas Farpadas	20	17	13	29	23	17	11				Andando 30 Voando



Criaturas de Dartel



6.4 Criaturas de Dartel

Dríade

As Dríades, também chamadas de ninfas das árvores, de espíritos arbóreos e em alguns casos de hamadríades. São criaturas muito semelhantes às ninfas, mas em vez de habitarem um manancial de águas, habitam o interior das árvores. Cada dríade tem uma ligação vital com sua árvore, e acredita-se que sua alma habite em tal planta.

Diz a lenda que as primeiras Dríades foram filhas de uma árvore mágica que foi criada por Maira séculos atrás. A lenda conta que havia uma ninfa chamada Driadiel que muito adorava as árvores, mais do que as águas, e que vivia nas florestas. Ganis enfureceu-se ao ver que sua filha abandonara seu reino e preferira viver em terra com as árvores e decidiu castigá-la. Vendo, porém, o amor que a ninfa sentia pelas árvores, Maira decidiu intervir junto a Ganis pela ninfa, Ganis concordou em não matá-la desde que a imortalidade dela fosse tirada e que seu espírito já não pudesse mais habitar seu corpo. Maira, então, deu-lhe uma nova vida, unindo o espírito de Driadiel a um grande carvalho. Assim, Driadiel poderia viver no meio das árvores que tanto amava. Sua aparência, porém, estava mudada. Ela passou a ser uma mistura de ninfa e árvore, e ainda havia um efeito colateral: não podia se afastar de sua árvore, sendo a área delimitada pelo raio da raiz de sua árvore. Por isso, as Dríades mais antigas podem se movimentar quase que por uma floresta inteira, já que suas raízes ocupam grandes extensões.

Diferente das Ninfas, as Dríades não precisam de homens para se reproduzir (isso não quer dizer que não possam). Muitas dríades, geralmente as mais narcisistas ou racistas, podem se autofecundar; outras, porém, podem gerar descendentes a partir do pólen de outras árvores, sendo estas chamadas de hamadríades. Em ambos os casos, a Dríade gesta um bebê por um tempo indeterminado, sempre do sexo feminino. Após o nascimento, a Dríade jovem passa os primeiros meses de maturação junto a mãe. Depois deste período, a jovem Dríade deve partir para sua própria floresta onde gera uma semente, dessa semente nasce sua árvore onde está sua alma. Esta é forma mais fraca de uma dríade pois como sua alma ainda não “brotou” elas não possuem nenhuma magia. A semente das Dríades jovens são muito cobiçadas, pois acredita-se que possuem efeitos rejuvenescedores. Então, é comum que Necromantes roubem estas sementes, embora tal prática seja totalmente condenada pelos Sacerdotes, especialmente os de Maira.

Existe também as Dríades anciãs, como o próprio nome diz, são Dríades muito antigas tendo nascido ainda no Segundo Ciclo e algumas dizem serem filhas diretas da Dríade-Mãe. Com o passar do tempo, elas ganharam muito conhecimento e força. E devido ao crescimento das raízes de suas árvores, elas podem se locomover por uma floresta inteira. Sua aparência é bem mais arbórea que as demais, sua pele lembra muito mais uma casca de árvore e seus cabelos tem uma tonalidade amarronzada. Toda Dríade Anciã sabe uma ou duas magias perdidas, seguindo esta regra, caso ela saiba uma magia perdida, esta será de nível 3 e caso saiba duas elas terão nível 1. Elas também sabem mais três magias comuns de nível 5 do Colégio Naturalista. As Dríades Anciãs podem ensinar tais magias perdidas, porém sempre com uma troca, geralmente a realização de uma missão ou em troca de algum item vegetal muito raro.

As Dríades não são defensoras das florestas no mesmo sentido dos Enidas, mas cuidam de preservar seus território e sua floresta. Geralmente, manipulam plantas e animais próximos para proteger seu território de invasores que ameacem a harmonia do local. Em último caso, saem da sua árvore para embates diretos. É muito comum encontrar ervas e plantas exóticas ao redor da Árvore de uma Dríade. Estas são cultivadas com muito esmero, geralmente, não as negociando; porém, podem as trocar por sementes ou pólen de outras plantas de seu interesse.

Elas possuem uma aparência feminina arbórea, com uma pele delicada, mas ao mesmo tempo que aparenta ser feita de casca de árvore. Em seu corpo podem haver folhas que cobrem suas partes íntimas, semelhantes às folhas de sua árvore. Seus cabelos são dourados no outono e verde escuros na primavera. Quando uma dríade morre, sua árvore morre junto, e vice-versa. Por isso, uma Dríade e sua árvore são consideradas um só ser.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / As árvores onde nasceram está sua alma

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Usar os Sentidos(7)
- **Comum:** Línguas(11), Medicina(13), Usar os Sentidos(13)
- **Anciã:** Lidar com Animais(10), Línguas(25), Medicina(20), Montar Animais(12), Usar os Sentidos(16)

Magias e Poderes Especiais

- **Jovem:** Uma vez por encontro, podem fazer um ataque de Pólen Sonífero. Esse pólen se espalha em uma área de raio de 10 metros em volta da dríade e da sua árvore. Para resistir ao efeito, os alvos devem fazer um teste de resistência física contra força de ataque 5. Caso falhem na resistência, cairão no sono e dormirão por uma hora.
- **Comum:** Convocação Animal (8); Fitogênese (10); Sentido Natural (5); Raízes Místicas (6). Uma vez por encontro, podem fazer um ataque de Pólen Sonífero e um de Pólen Alucinante. Esses polens se espalham em uma área de raio de 15 metros em volta da dríade e da sua árvore. Para resistir ao efeito, os alvos devem fazer um teste de resistência física contra força de ataque 12. Caso falhem na resistência do pólen do sono, cairão no sono e dormirão por uma hora. Cada alvo que falhar na resistência contra o pólen alucinante sofrerá alucinações, que atrapalharão os sentidos e causarão penalidades de -3 colunas por 1 hora.
- **Anciã:** Convocação Animal (10); Fitogênese (10); Sentido Natural (10); Raízes Místicas (10); Unidade Natural (7); Comunhão Natural (8); Muralha de Espinhos (3); Feixes Incandescentes (5); Biogerminação (4); Controle Climático (5); Conjuração Natural (3); Domínio Natural (5). Uma vez por encontro, podem fazer um ataque de Pólen Sonífero e um de Pólen Putrefante. Esses polens se espalham em uma área de raio de 20 metros em volta da dríade e da sua árvore. Para resistir ao efeito, os alvos devem fazer um teste de resistência física contra força de ataque 20. Caso falhem na resistência do pólen do sono, cairão no sono e dormirão por uma hora. Cada alvo que falhar na resistência contra o pólen putrefante sofrerá 8 de dano diretamente na EF, e ficará com fortes dores que causarão uma penalidade de -3 em todas as colunas por uma hora.



Peso/Altura

- **Jovem:** 45 Kg / 1,4 a 1,45 m
- **Comum:** 73 Kg / 1,5 a 1,7 m
- **Anciã:** 85 Kg / 1,6 a 1,8 m

Atributos

- **Jovem:** INT(0), AUR(2), CAR(0), FOR(-1), FIS(1), AGI(0), PER(1)
- **Comum:** INT(3), AUR(3), CAR(1), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(3)
- **Anciã:** INT(5), AUR(4), CAR(1), FOR(2), FIS(2), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dríade Jovem	5	14	40	M0	Garras	8	5	2	11	8	5	2	6	7	5		16
Dríade Comum	12	18	96	M3	Garras	18	15	12	18	14	10	6	13	15	12	36	20
Dríade Anciã	20	20	180	M2	Garras	25	22	19	22	17	12	7	22	24	25	80	20

Duende

Ninguém sabe ao certo a origem dos duendes. Alguns dizem que são pequenos demônios da natureza, outros que são Gnomos que não deram certo. Mas, uma coisa é certa, eles só aparecem quando existe alguma maldade no ar, alguma maldade que os desperte. Durante o dia e quando não há a presença do mal os duendes assumem a forma de troncos mortos retorcidos ou pedaços de rocha voltando à sua verdadeira forma à noite.

Eles são pequenos e mal formados, seus membros são desproporcionais e retorcidos, suas orelhas longas e pontudas, seus olhos totalmente negros e a cor de sua pele lisa vai desde o cinza pálido até o marrom de troncos podres.

Apesar de evidentemente mágicas, estas criaturas só possuem uma habilidade sobrenatural, a de entrar em rochas ou troncos e galhos mortos. Estes servem de portais que se comunicam com o seu covil debaixo da terra, normalmente sob uma grande rocha. Por meio destes portais, o Duende pode se transportar para qualquer lugar a menos de 20km de sua toca. Eles são naturalmente silenciosos e ágeis.

Quando despertados, procuram fazer o maior número de maldades possível. Sempre armados com lanças leves que eles mesmos fabricam e guardam no covil, atacam qualquer incauto valendo-se de sua habitual superioridade numérica. Eles atacam não para roubar (mas qualquer espólio é bem-vindo), nem mesmo para matar (isso é pura consequência) mas pelo prazer de ver suas vítimas aterrorizadas.

Todo os tesouros conseguidos são acumulados nos covis que só podem ser localizados com a magia Detecções 3. Após a localização, para entrar no covil existem duas maneiras: cavando durante 5 a 10 minutos ou através da magia Geomanipulação I, que pode abrir um túnel para o covil. Ambas as maneiras despertam todos os duendes da área, que atacam imediatamente a não ser que seja dia claro.

O covil é um buraco de 4m x 4m x 3m e contém, além de lanças de madeira, tesouros.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Onde houver presença maligna

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(16) / Ataque Oportuno(2), Esquiva(4)

Peso/Altura

- 9 Kg / 0,5 a 1 m

Atributos

- INT(-2), AUR(2), CAR(-1), FOR(-1), FIS(0), AGI(3), PER(1)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Duende	1	6	7	L3	Lança leve	7	3	2	11	8	5	2	1	3	1	7

Fada

Estas minúsculas criaturas assumem as mais diversas formas: belas mulheres com asas de borboleta, homenzinhos verdes de orelhas descomunais, criaturas peludas vagamente humanoides etc.. São todas, porém, classificadas como Fadas.

Todas as fadas possuem algumas magias e habilidades, mas devido à grande variação de poderes e habilidades entre essas criaturas, o Mestre do Jogo deverá escolher como extra:

- Duas habilidades;
- Uma Fada anciã ou muito poderosa terá 4 ou 5 poderes;
- Uma Fada normal terá 2 ou 3 poderes;
- Uma Fada fraca terá 1 ou 2 poderes.

As fadas não costumam ter tesouros (não que interessem a aventureiros, pelo menos).

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno ou Médio / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(24), Usar os Sentidos(11) / Esquiva(9)

Magias e Poderes Especiais

- Invisibilidade 6 cinco vezes por dia e Ações Furtivas 5 constante. O Mestre deve escolher mais 5 entre: Despistamento 10 (constante), Elo Animal 2 (3 vezes por dia), Canções de Sono 3 (3 vezes por dia), Detecção de Magia 3 (3 vezes por dia), Sugestão 1 (3 vezes por dia), Corrente 4 (3 vezes por dia), Manipulação de Luz 2 (3 vezes por dia), Transformação 4 (3 vezes por dia), Sono 5 (3 vezes por dia), Telecinese 5 (3 vezes por dia), Covardia 3 (3 vezes por dia), Degeneração Física 3 (3 vezes por dia), Maldições 2 (3 vezes por dia), Pesadelo 3 (3 vezes por dia), Alucinação 4 (3 vezes por dia), Empatia 5 (3 vezes por dia), Escuridão 5 (3 vezes por dia), Ilusões 3 (3 vezes por dia), Pseudomateria 3 (3 vezes por dia), Medo 5 (3 vezes por dia), Som 3 (3 vezes por dia), Ventriloquismo 3 (3 vezes por dia) e Doenças 3 (3 vezes por dia).

Peso/Altura

- 1 Kg / 0,15 a 0,4 m

Atributos

- INT(2), AUR(4), CAR(-1), FOR(0), FIS(-3), AGI(6), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fada	3	-1	30	L6	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	0	7	1	20

Gnomo

Estes pequenos seres mágicos foram criados por Maira para tomar conta e resolver pequenos problemas relacionados aos minerais, vegetais ou animais da região onde vivem. A cada 5 km existe uma família deles ou, pelo menos, um Gnomo solitário, que se consideram responsáveis por este território. Dentro de uma vasta região natural podem viver vários Gnomos com seus respectivos territórios.

Gnomos à primeira vista assemelham-se a pequenos anões sempre rechonchudos e de barbas brancas. Analisando-os mais de perto, porém, percebe-se que sua pele é como um reflexo do ambiente em que vivem. Gnomos das montanhas têm a pele como que feita de rocha, os olhos de cristais e a barba de líquens (brancos, é claro). Os da floresta têm o rosto como que esculpido e polido na mais nobre das madeiras, os olhos d' água e a barba de musgo branco. Assim como cada ambiente é diferente, diferentes também são os gnomos.



Apesar de serem distintos, uma característica é compartilhada por todos: o gorro. Todos os gnomos possuem um gorro, geralmente vermelho. Este funciona como seu foco e na verdade é mais do que isso, é parte de seu próprio corpo. Somente o gnomo pode tirar o seu gorro da cabeça, o que raramente acontece. Se alguém conseguir agarrar o gorro de um gnomo, este ficará preso a ele e não poderá usar sua magia para fugir. Normalmente, o gnomo barganha sua liberdade com pedras preciosas ou itens achados na sua área. Quando o gnomo capturado é retirado do ambiente em que vive contra sua vontade, a cada dia longe ele faz um teste de resistência física começando com força de ataque 1 e aumentando 1 ponto por dia, sucesso e falha significando vida e morte respectivamente.

Os primeiros gnomos foram criados da essência material da região e conhecem cada bicho, cada planta e pedaço de rocha de onde moram. Neste território eles têm Elo Animal 10 e conhecem cada trilha e esconderijo, o que lhes concede a Habilidade Seguir Trilhas com total 10. Os gnomos podem se transportar magicamente através das plantas sempre que quiserem. Este transporte funciona como Transporte Dimensional 7, pode ser feito uma vez a cada 4 rodadas e não gasta karma.

Os gnomos possuem tesouros. Normalmente, foram roubados de maus visitantes de seu terreno ou achados no mesmo ou ainda provenientes das riquezas naturais de sua região.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Terrenos naturais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(15), Escalar Superfícies(7), Medicina(6), Persuasão(5), Trabalhos Manuais(9)

Magias e Poderes Especiais

- Alucinação (4), Invisibilidade (6) e Despistamento (8).

Peso/Altura

2 Kg / 0,3 a 0,5 m

Atributos

INT(0), AUR(2), CAR(1), FOR(-2), FIS(-1), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Gnomo	3	1	12	L5	Porrete	9	8	5	6	4	2	0	2	5	3	20	8

Harpia

Estas criaturas provavelmente são produtos de alguma maldição ou experiência mística. Harpias são seres que possuem o corpo de um gigantesco abutre preso ao torso de uma mulher de aparência horrível.

A disposição das harpias espelha a sua aparência, todas sendo cruéis, sádicas e perversas ao extremo. Alimentam-se exclusivamente de carne, mas têm preferência por carne que implora para não ser devorada. Preparação para as refeições envolve torturar a comida, não temperá-la.

Harpas vivem em grupos de 6 a 15 indivíduos, que se reúnem para caçar. Sua tática preferida é atacar de forma a derrubar a sua caça de despenhadeiros ou para fora de caminhos estreitos (muito comuns onde elas costumam viver) e depois devorar a presa com calma.

Em combate, Harpias procuram se manter no ar enquanto possível, usando as suas garras ou jogando pedregulhos. Caso sejam obrigadas a pousar, elas usarão punhais para combater. Note que, enquanto estiverem no chão, Harpias tem Defesa 1.

Nos inmundos ninhos destas criaturas, algumas vezes pode-se encontrar itens de valor, retirados dos corpos de suas vítimas. Caso se procure intensamente em todos os ninhos do bando.

A critério do Mestre, quem revistar os ninhos poderá ser obrigado a fazer uma Resistência Física ou apanhar uma doença grave. A Força de Ataque dependerá da situação (personagem usando luvas, possui feridas pelo corpo, dano na EF, etc.). Os efeitos da doença ficam a critério do Mestre.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas, planaltos, terrenos elevados em geral.

Habilidades / Técnicas de Combate

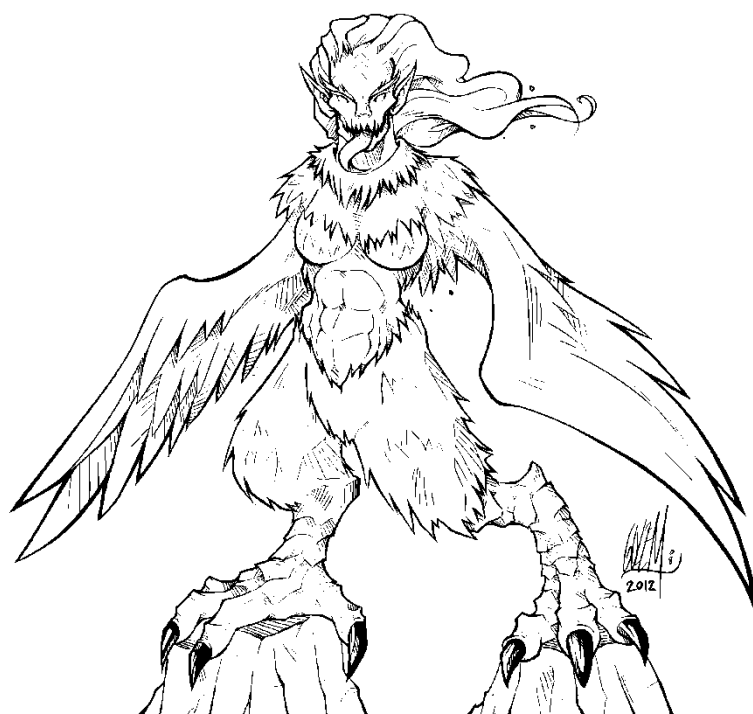
- Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(5), Carga Aérea(6), Esquiva(6), Imprevisibilidade(5)

Peso/Altura/Envergadura

- 36 Kg / 1,4 m / 4 m

Atributos

- INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(0)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Harpia	5	12	25	L1	Garras	9	6	3	8	6	4	2	5	5	5	5 (andando)
					Punhal	8	3	2	8	6	4	2				40 (voando)

Náiades

As náiades são os espíritos protetores das águas, e por isso habitam nas fontes d'água mais puras do mundo. Acredita-se que foram criadas por Ganis para proteger as fontes dos maus olhos. Como são espíritos, não possuem uma forma física. Porém, se necessário, uma náide materializa-se como uma bela mulher com características pisciformes: delicadas escamas em alguns locais do corpo, formando um vestido e luvas, nadadeiras entre os dedos das mãos e dos pés, e guelras atrás das orelhas.

Dizem as lendas que as águas onde vivem as náiades foram abençoados pela própria Ganis, por isso elas teriam propriedades curativas, rejuvenescedoras e místicas. Mas a localização de tais fontes é um mistério que talvez apenas os sumos sacerdotes de Ganis conheçam.

Para aqueles que desejarem se aventurar em suas águas, cuidado! Pois as Náiades protegem muito bem seus domínios, permitindo somente aqueles que considerem dignos ou que tenham autorização divina da própria Ganis para beber de suas águas. Invasores serão severamente castigados por elas com danos físicos ou mesmo amnesia. Esses seres são muito fortes em combate, possuindo a força semelhante à de um Elemental da água de mesmo nível, e um ataque de jato de água que alcança a até 10 m.

Como são profundamente ligadas às suas fontes, se a fonte ligada a uma náide for profanada ou suja, a náide perde seu vigor e suas forças, e em casos mais graves (como a fonte secar) este espírito definha 1 ponto de EF por dia até “morrer”.

Como as ninfas também foram criadas por Ganis, há uma certa rivalidade entre náiades e ninfas. Enquanto as ninfas se consideram melhores que as náiades, as comparando com as sereias, as náiades se consideram melhores por terem uma ligação mais profunda com as águas.

Estes seres espirituais não são mortos-vivos, pois nunca morreram; sua existência é espiritual e pode se manifestar fisicamente. Devido a essa espiritualidade e ligação com a deusa que as criou, as náiades também conhecem magias de cura, que podem usar em si mesmas, a quem demonstrar lealdade à



Ganis ou a quem a ajudar resolver problemas relacionados a sua fonte (como falta de água, um agente poluidor, algum ser acabando com os animais aquáticos, perseguir algum invasor que roubou sua água sagrada, etc.). Esses poderes curativos podem se estender para seu manancial, se estiver purificado.

Com o tempo as náiades desenvolveram a capacidade de fazer uma ligação especial com outras fontes de água. Uma náiade pode se transportar entre sua fonte principal e as secundárias à vontade. E fará o possível para manter tais fontes purificadas. Mas estes novos mananciais não possuem propriedades curativas. São usados para a náiade conhecer o mundo, e também tem uma utilidade mais escusa.

É que as náiades gostam de admirar o brilho de metais nobres, joias e pedras preciosas. Então, quando um banhista mergulha nestas fontes secundárias límpidas, a náiade assume que pode pegar uma compensação por sua água e aparece do fundo das águas para puxar estes objetos. O portador dos objetos pode fazer um teste oposto de força para não perde-los, mas se forem muito belos a náiade pode se manifestar para tomá-los à força.

Na língua dos pequeninos, as náiades são chamadas de iaras, que significa espírito das águas. Há uma lenda entre os pequeninos que diz que é preciso jogar uma moeda de prata antes de entrar em rios e lagos de água límpida, ou a iara irá puxá-lo pelos pés para o fundo da água. Outra lenda diz que elas recompensam bem quem cuidar de problemas em seus mananciais.

Organização e Habitat

- Solitário / Fontes, lagos e rios de água doce

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(18), Línguas(15), Natação(22), Usar os Sentidos(16)

Magias e Poderes Especiais

- Hidromanipulação (4), Invisibilidade (9), Armadura Elemental (8), Purificação (4), Amnesia: semelhante a Esquecimento (10) porém apenas com fatos relacionados a elas e a localização de suas fontes, Transporte Dimensional (7), respiram livremente de baixo d'água e em casos raros, como por ordem divina, podem usar Hidrotolerância (10) em um alvo específico. A cada 25 m afastada de sua fonte, recebe -1 de penalidade em todas as colunas de quaisquer testes. As náiades também podem se comunicar com animais aquáticos, e enviar sugestões através de um poder especial similar a magia Empatia Animal (7) - limitada à criaturas aquáticas; o uso desta habilidade é livre e demora 1 rodada. Também podem usar magias de cura, como Curas Físicas(5), Recuperação Física (9), Regeneração (10) e Curas Espirituais (8).

Peso/Altura

- 70 Kg / 1,6 a 1,8 m

Atributos

- INT(3), AUR(4), CAR(2), FOR(3), FIS(2), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Náiades	12	18(23)	192	M3	Garras	18	15	12	15	12	9	6	14	16	15	45	20 (andando) e 35 (nadando)
					Jato	16	16	16	19	15	11	7					

Nínta

São filhas de Ganis, a Deusa do mar, criadas a partir dos fios dourados de seus cabelos. As Nínfas nunca envelhecem, permanecendo jovens e belas por toda a eternidade. Sua aparência varia muito, mas são sempre mulheres, aparentando ter entre 15 e 30 anos e com uma beleza misteriosa.

Erroneamente apontadas como as fêmeas da espécie dos Sáticos, elas na verdade são uma raça à parte, tendo o poder de se transformar em uma jovem normal da raça humana ou élfica. As Nínfas vivem próximo a rios ou cachoeiras no interior de florestas pouco exploradas, de preferência próximas a um Sático (por quem nutrem grande carinho). Elas costumam procurar amantes entre os Elfos e Humanos, escolhendo apenas os mais belos e/ou carismáticos (Carisma 13 ou mais). Caso uma nínfa se interesse por um mortal, ela tentará conquistá-lo com sua beleza e poderes místicos, mantendo-o a seu lado pelo tempo que quiser (isto pode variar de uma noite a até um ano). Lembre-se que as Nínfas são filhas de uma Deusa, sendo, por isso, muito arrogantes. Caso sejam desprezadas ou recusadas por um mortal, elas podem se tornar inimigas terríveis. Se satisfeitas, no entanto, podem se tornar aliadas sem igual.

As Nínfas possuem Tesouros, sempre escondidos dos olhares gananciosos dos aventureiros.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(11), Arte(18), Persuasão(14), Usar os Sentidos(11) / Esquiva(12), Imprevisibilidade(11)

Magias e Poderes Especiais

- Controle da Voz (4), Canções de Sono (7), Apelo (7) e Armadura Elemental (8), Empatia 5, o quanto quiser, mas apenas em homens, Sugestão 7 cinco vezes por dia, Transporte Dimensional 10 cinco vezes por dia (apenas através das águas). Elas podem ainda: respirar normalmente embaixo d'água, conjurar um Elemental da Água Forte para protegê-las (a evocação demora uma rodada) e, por fim, usar a magia Invisibilidade 6 quatro vezes ao dia.

Peso/Altura

- 72 Kg/ 1,6 a 1,7 m

Atributos

- INT(3), AUR(4), CAR(4), FOR(1), FIS(1), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Nínta	9	17	135	L3	Punhal	15	10	9	9	7	5	3	10	13	9	32	20



Sátiro

Sátiros são espíritos da natureza com tronco e cabeça de homem e pernas e rabo de bode, além de um par de pequenos chifres no alto da testa. Todos os Sátiros são machos. As fêmeas da espécie são as ninfas, que têm características diferentes, só se encontrando com os sátiros durante a primavera em dias e noites de extrema beleza para festins que agrupam de 5 a 12 ninfas e igual número de Sátiros. Durante a maior parte do ano, os sátiros vagam solitários à procura de fêmeas de qualquer espécie das raças civilizadas. Esta é a obsessão deles, cortejar e seduzir as fêmeas até se cansarem delas, quando então abandonam suas vítimas desorientadas, muitas vezes enlouquecidas, em algum ponto da floresta. Sátiros têm sua língua própria que raramente é utilizada, sendo a forma de comunicação mais comum através do píforo ou flauta que todos possuem e que funciona como seu 'Focus'. Também são capazes de se comunicar com os animais da floresta.

Sátiros são conhecidos por suas capacidades mágicas fora do comum. Seu Píforo é considerado como um Focus +2 a +6, podendo ser usado apenas por aqueles que souberem tocá-lo. À sua disposição também se encontram quatro poderes especiais, a saber: Camuflagem 8, 3 vezes por dia, Ler Trilhas 8, 3 vezes por dia, Despistamento 5, 2 vezes por dia e Empatia 5, quantas vezes desejar, mas funcionando apenas em fêmeas.

Sátiros possuem alguns tesouros.

Organização e Habitat

- Solitário / Todo tipo de florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(10), Arte(15), Escalar Superfícies(5), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(7) / Esquiva(11)

Magias e Poderes Especiais

- Canção de Ânimo (6), Canção do Medo (3), Canção do Sono (7), Alucinação (1) e Ilusões (1).

Peso/Altura

- 49 Kg / 1,5 a 1,75 m

Atributos

- INT(0), AUR(3), CAR(2), FOR(1), FIS(2), AGI(3), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Sátiro	8	16	112	L3	Punhal	14	9	8	9	7	5	3	10	11	8	20	16

Sidhe

Todos os habitantes de Dartel conhecem e respeitam o poder dos Sidhes, os nobres da raça das fadas. Estes indivíduos de grande poder têm diversas aparências. Acredita-se que a verdadeira é a de belos seres de aparência Élfica, muito altos, incrivelmente magros, de pele brilhante e olhos ligeiramente amendoados. A cor de sua pele normalmente é um branco próximo do albino. Embora também exista dourado, alguns casos de verde claro e até um tom de pele negra.

Sabe-se, através das lendas dos pequeninos, que existem apenas 14 Sidhes. Juntos formam a corte, chamada Paradalca, de onde tiram seus títulos de paradalcars. 13 deles possuem palácios em pontos longínquos em Dartel e o último é o grande paradalcar, governante de Dartel.

Eles são inteligentes, carismáticos, de porte nobre e voz profunda. Alguns são um tanto arrogantes, mas este não é um traço de sua raça, apenas a curiosidade e o amor por poesia ou grandes histórias é comum a todos. Eles costumam ser gentis com estranhos, às vezes ajudando-os ou, na maioria dos casos, se divertindo às custas dos viajantes. É dito que eles respeitam Pequeninos e nunca lhes fazem mal, outros falam de aventureiros e seres místicos que se salvaram contando épicos ou histórias de amor que tenham agradado aos Sidhe.

Os membros desta raça são fantasticamente ricos.

Organização e Habitat

- Solitário / Especial

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(34), Arte(26), Liderança(31), Montar Animais(26) / Esquiva(31)

Magias e Poderes Especiais

- Invisibilidade 6, 5 vezes por dia, Curas Físicas 9, vezes por dia, Curas Espirituais 10, 5 vezes por dia Ressurreição 10, uma vez por dia, Controle Climático 9, 3 vezes por dia, Recuperação Física 7, 5 vezes por dia, Recuperação Física 9, 3 vezes por dia, Regeneração 10, 3 vezes por dia, e a capacidade de assumir a forma de qualquer animal ou indivíduo de raças civilizadas ou selvagens. Os paradalcar possuem diversas magias, podendo estas, serem pegadas das listas de Rastreador, Bardo, Mago ou qualquer um dos colégios (o MJ deverá escolher estas magias). Seus níveis encanto são os seguintes: 10 magias em nível 10; 5 magias em nível 15; 3 magias em nível 20; 2 magias em nível 25.

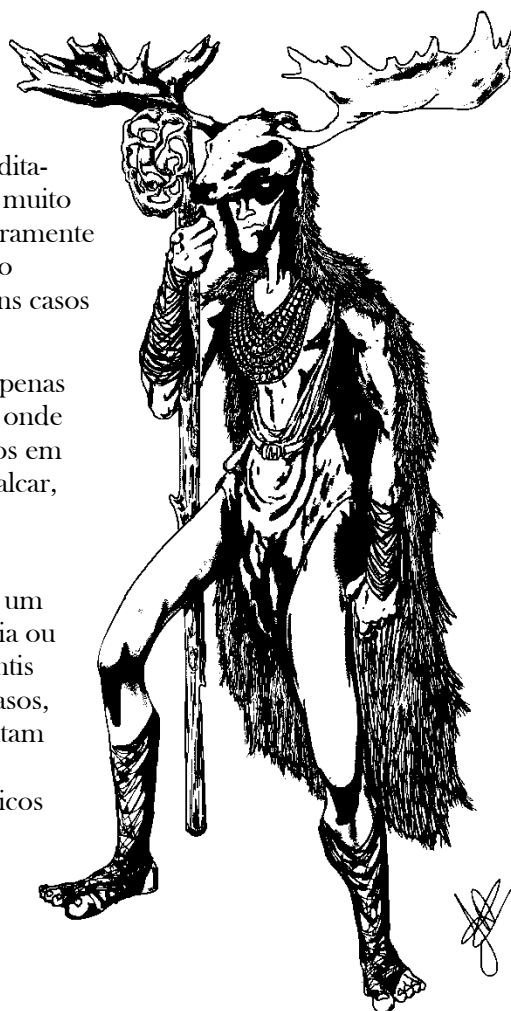
Peso/Altura

- 72 Kg / 1,8 a 2,2 m

Atributos

- INT(7), AUR(5), CAR(1), FOR(4), FIS(6), AGI(6), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Sidhe	25	22	575	M6	Arco composto	29	24	22	24	18	12	6	31	30	31	125	20 a 25
					Espada	34	31	28	24	19	14	9					
					Lança leve	34	30	29	20	16	12	8					



Criaturas Divinas



6.5 Criaturas Divinas

Enviado

Os enviados são seres primordiais, foram as primeiras criações dos deuses; dotados de exacerbadas qualidades, logo foram escolhidos para viver ao lado de seus criadores e zelar por seus dogmas.

Estes seres divinos são enviados para os servos mais fervorosos em seus momentos de apelo. Cada enviado possui uma função primária nas tropas celestiais, sendo os: Menores: mensageiros - Tipo I: soldados celestiais -Tipo II: guardiões do clero - os Tipo III: vanguarda -Tipo IV: Comandante - Tipo V: Elite Celestial. Possuem total compreensão sobre todas as línguas, podendo se comunicar com qualquer ser. São portadores de um vasto conhecimento místico e religioso, entretanto, sabem que nem tudo pode ser dito ou revelado; e que algumas coisas precisam seguir o rumo natural.

A forma física original destes seres é desconhecida, mas quase sempre quando aparecem estão com uma aparência similar a raça do evocador só que com asas, contudo, podem assumir qualquer forma que desejem, toda via, diferente dos seres vivos, estes não possuem necessidades fisiológicas.

Seu comportamento tem traços fortes com o que é pregado por seu Deus de origem e estão sempre motivados a dar exemplo através de seus dogmas. Em combate lutam bravamente para defender seus ideais; uns com mais estratégia, outros com imensa ferocidade. Em especial, os Tipo IV são tem uma personalidade é fascinante e carismática, embora eles sejam superconfiantes e arrogantes, já os Tipo V, são extremamente orgulhosos, seguros e presunçosos.

Informações Adicionais: Estas criaturas não usam armaduras nem armas reais, somente usando armaduras (qualquer tipo) e armas concedidos por seu Deus. Sua arma mágica é feita de uma luz sólida e pode assumir qualquer forma, contudo, é feita de magia, e por isto tem seu total igual ao seu estágio do ser acrescido da aura. O dano é idêntico a arma que empunha acrescido de seu modificador de aura.

Habilidades

- **Enviado Menor:** Acrobacias (2); Ações Furtivas (2); Agricultura (3); Aplicar Esforço (1); Códigos (3); Corrida (2); Empatia (3); Engenharia (3); Escalar Superfícies (1); Escapar (2); Etiqueta (3); Lidar com Animais (3); Liderança (3); Manusear Armadilhas (1); Medicina (3); Misticismo (3); Montar Animais (2); Negociação (3); Natação (2); Náutica (3); Navegação (1); Persuasão (3); Sabedoria (3); Seguir Trilhas (1); Sensitividade (3); Usar os Sentidos (1).
- **Enviado Tipo I:** Acrobacias (5); Ações Furtivas (5); Agricultura (6); Aplicar Esforço (4); Códigos (6); Corrida (5); Empatia (6); Engenharia (6); Escalar Superfícies (4); Escapar (5); Etiqueta (6); Lidar com Animais (6); Liderança (6); Manusear Armadilhas (4); Medicina (6); Misticismo (6); Montar Animais (5); Negociação (6); Natação (5); Náutica (6); Navegação (4); Persuasão (6); Sabedoria (6); Seguir Trilhas (4); Sensitividade (5); Usar os Sentidos (4).
- **Enviado Tipo II:** Acrobacias (10); Ações Furtivas (10); Agricultura (11); Aplicar Esforço (9); Códigos (11); Corrida (10); Empatia (11); Engenharia (11); Escalar Superfícies (9); Escapar (10); Etiqueta (11); Lidar com Animais (11); Liderança (11); Manusear Armadilhas (9); Medicina (11); Misticismo (11); Montar Animais (10); Negociação (11); Natação (10); Náutica (11); Navegação (9); Persuasão (11); Sabedoria (11); Seguir Trilhas (9); Sensitividade (11); Usar os Sentidos (9).
- **Enviado Tipo III:** Acrobacias (16); Ações Furtivas (16); Agricultura (17); Aplicar Esforço (16); Códigos (17); Corrida (16); Empatia (17); Engenharia (17); Escalar Superfícies (16); Escapar (16); Etiqueta (17); Lidar com Animais (17); Liderança (17); Manusear Armadilhas (15); Medicina (17); Misticismo (17); Montar Animais (16); Negociação (17); Natação (16); Náutica (17); Navegação (15); Persuasão (17); Sabedoria (17); Seguir Trilhas (15); Sensitividade (17); Usar os Sentidos (15).
- **Enviado Tipo IV:** Acrobacias (30); Ações Furtivas (30); Agricultura (31); Aplicar Esforço (30); Códigos (31); Corrida (30); Empatia (31); Engenharia (31); Escalar Superfícies (30); Escapar (30); Etiqueta (31); Lidar com Animais (31); Liderança (31); Manusear Armadilhas (29);

Medicina (31); Misticismo (31); Montar Animais (30); Negociação (31); Natação (30); Náutica (31); Navegação (29); Persuasão (31); Sabedoria (31); Seguir Trilhas (29); Sensitividade (31); Usar os Sentidos (29).

- **Enviado Tipo V:** Acrobacias (36); Ações Furtivas (36); Agricultura (38); Aplicar Esforço (36); Códigos (38); Corrida (36); Empatia (38); Engenharia (38); Escalar Superfícies (36); Escapar (36); Etiqueta (38); Lidar com Animais (38); Liderança (38); Manusear Armadilhas (38); Medicina (38); Montar Animais (36); Negociação (38); Natação (36); Náutica (38); Navegação (35); Persuasão (38); Sabedoria (38); Seguir Trilhas (35); Sensitividade (37); Usar os Sentidos (35).

Técnicas de Combate

- **Enviado Menor:** Animosidade (2); Ataque Oportuno (1); Atravessar o Oponente (2); Carga (2); Contra-Ataque (2); Combate não Letal (1); Concentração (3); Conduzir o Oponente (1); Escolta (1); Esquiva (2); Explorar Fraqueza (1); Golpe Giratório: (2); Heroísmo (2); Imprevisibilidade (1); Inibir Ataque (1); Leitura da Batalha (1); Luta às Cegas (1); Posicionamento (1); Postura Defensiva (1); Pressionar o Oponente (1); Pugilato (2); Recuo Estratégico (1) Remover Debilitações (1); Resistência à Dor (2); Resistência Extrema (3); Voz de Comando (1).
- **Enviado Tipo I:** Animosidade (5); Ataque Oportuno (4); Atravessar o Oponente (5); Carga (5); Contra-Ataque (5); Combate não Letal (4); Concentração (6); Conduzir o Oponente (4); Escolta (4); Esquiva (5); Explorar Fraqueza (4); Golpe Giratório: (5); Heroísmo (5); Imprevisibilidade (4); Inibir Ataque (4); Leitura da Batalha (4); Luta às Cegas (4); Posicionamento (4); Postura Defensiva (4); Pressionar o Oponente (4); Pugilato (5); Recuo Estratégico (4) Remover Debilitações (3); Resistência à Dor (5); Resistência Extrema (6); Voz de Comando (4).
- **Enviado Tipo II:** Animosidade (10); Ataque Oportuno (9); Atravessar o Oponente (10); Carga (10); Contra-Ataque (10); Combate não Letal (9); Concentração (11); Conduzir o Oponente (9); Escolta (9); Esquiva (10); Explorar Fraqueza (9); Golpe Giratório: (10); Heroísmo (10); Imprevisibilidade (9); Inibir Ataque (9); Leitura da Batalha (9); Luta às Cegas (9); Posicionamento (9); Postura Defensiva (9); Pressionar o Oponente (9); Pugilato (10); Recuo Estratégico (9) Remover Debilitações (7); Resistência à Dor (10); Resistência Extrema (11); Voz de Comando (9).
- **Enviado Tipo III:** Animosidade (16); Ataque Oportuno (15); Atravessar o Oponente (16); Carga (16); Contra-Ataque (16); Combate não Letal (15); Concentração (17); Conduzir o Oponente (15); Escolta (15); Esquiva (16); Explorar Fraqueza (15); Golpe Giratório: (16); Heroísmo (16); Imprevisibilidade (15); Inibir Ataque (15); Leitura da Batalha (15); Luta às Cegas (15); Posicionamento (15); Postura Defensiva (15); Pressionar o Oponente (15); Pugilato (16); Recuo Estratégico (15) Remover Debilitações (12); Resistência à Dor (16); Resistência Extrema (17); Voz de Comando (15).
- **Enviado Tipo IV:** Animosidade (29); Ataque Oportuno (29); Atravessar o Oponente (29); Carga (29); Contra-Ataque (30); Combate não Letal (29); Concentração (31); Conduzir o Oponente (29); Escolta (29); Esquiva (30); Explorar Fraqueza (29); Golpe Giratório: (30); Heroísmo (29); Imprevisibilidade (29); Inibir Ataque (29); Intimidar (31); Leitura da Batalha (29); Luta às Cegas (29); Posicionamento (29); Postura Defensiva (29); Pressionar o Oponente (29); Pugilato (30); Recuo Estratégico (29) Remover Debilitações (25); Resistência à Dor (29); Resistência Extrema (31); Voz de Comando (29).
- **Enviado Tipo V:** Animosidade (36); Ataque Oportuno (35); Atravessar o Oponente (36); Carga (36); Contra-Ataque (36); Combate não Letal (35); Concentração (38); Conduzir o Oponente (35); Escolta (35); Esquiva (36); Explorar Fraqueza (35); Golpe Giratório: (Agi) Heroísmo (36); Imprevisibilidade (35); Inibir Ataque (35); Leitura da Batalha (35); Luta às Cegas (35); Posicionamento (35); Postura Defensiva (35); Pressionar o Oponente (35); Pugilato (36); Recuo Estratégico (35) Remover Debilitações (30); Resistência à Dor (36); Resistência Extrema (37); Voz de Comando (35).

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Qualquer um

Magias e Poderes Especiais

- **Menor - Mensageiro:** Bênção (1); Curas Físicas (1); Curas Heroicas (1); Detecção de Magia (1); Ressurreição (1).
- **Tipo I - Soldado:** Bênção (3); Curas Físicas (3); Curas Heroicas (2); Detecção de Magia (4); Ressurreição (2); Vigor (3); Visão Noturna (2).
- **Tipo II - Guardiã:** Análise (7); Bênção (7); Curas Físicas (7); Curas Heroicas (6); Detecção de Magia (6); Regeneração (6); Ressurreição (6); Vigor (7); Visão Noturna (4).
- **Tipo III - Vanguarda:** Análise (10); Bênção (10); Curas Físicas (9); Curas Heroicas (10); Detecção de Magia (10); Quebra de Encantos (10); Raio Elétrico (10); Ressurreição (10); Vigor (10); Visão Noturna (4).
- **Tipo IV - Comandante :** Apelo (9); Bênção (10); Controle Climático (9) Curas Físicas (9); Curas Heroicas (10); Expulsão (20); Proteção Elemental (20); Quebra de Encantos (25); Relâmpagos (10); Ressurreição (10); Solo Divino (20); Vigor (10).
- **Tipo V - Elite Celestial:** Armadura de Sangue (10); Apelo (9); Bênção (10); Controle Climático (9) Curas Físicas (9); Curas Heroicas (10); Expulsão (20); Proteção Elemental (20); Quebra de Encantos (25); Redenção dos Oprimidos (10); Relâmpagos (10); Ressurreição (10); Solo Divino (20); Vigor (10).

Poderes especiais dos Enviado Tipo IV e V

- **Imunidade:** A armas não mágicas, invisibilidade e ilusões.
- **Rajada Divina:** Esta criatura emite uma rajada de luz divina acertando todos os Demônios e Mortos-vivos que estiverem a até 20 metros dela. (2 vezes por dia).
- **Proteção Luminosa:** Qualquer um que ataque esta criatura receberá -7 colunas.
- **Visão Holística:** Esta criatura consegue ver em todas as direções ao mesmo tempo.

Peso/Altura

- **Menor - Mensageiro:** 100 Kg / 1 m
- **Tipo I - Soldado:** 132 Kg / 1,4 a 2,5 m
- **Tipo II - Guardiã:** 200 Kg / 1,5 m
- **Tipo III - Vanguarda:** 250 Kg / 1,75 m
- **Tipo IV - Comandante :** 300 Kg / 2 m
- **Tipo V - Elite Celestial:** 500 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Menor - Mensageiro:** INT(2), AUR(2), CAR(2), FOR(0), FIS(1), AGI(1), PER(0)
- **Tipo I - Soldado:** INT(3), AUR(4), CAR(1), FOR(3), FIS(0), AGI(2), PER(2)
- **Tipo II - Guardiã:** INT(4), AUR(4), CAR(4), FOR(2), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- **Tipo III - Vanguarda:** INT(5), AUR(5), CAR(5), FOR(4), FIS(4), AGI(4), PER(3)
- **Tipo IV - Comandante :** INT(6), AUR(6), CAR(6), FOR(5), FIS(5), AGI(5), PER(4)
- **Tipo V - Elite Celestial:** INT(8), AUR(7), CAR(8), FOR(6), FIS(6), AGI(6), PER(5)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado Menor - Mensageiro	1	21(37)	8	L3	Arma Divina	3	3	3	14	11	8	5	2	3	/	6	15 (andando)
					Bastão de Luz	3	3	3	14	11	8	5					30 (voando)
Enviado Tipo I - Soldado	3	22(43)	21	L4	Bastão de Luz	8	8	8	24	19	14	9	3	7	/	10	18
Enviado Tipo II - Guardião	7	31(57)	70	M5	Bastão de Luz	9	9	9	28	22	16	10	10	11	/	21	25 (andando) 50 (voando)
Enviado Tipo III - Vanguarda	12	35(71)	132	P6	Bastão de Luz	18	18	18	33	26	19	12	16	17	/	36	30 (andando) 60 (voando)
Enviado Tipo IV - Comandante	25	39(75)	300	P7	Bastão de Luz	32	32	32	30	24	18	12	30	31	/	130	35 (andando)
					Rajada Divina	31	31	31	38	29	21	13					70 (voando)
Enviado Tipo V - Elite Celestial	30	50(86)	390	P8	Bastão de Luz	38	38	38	35	28	21	14	36	37	/	150	40 (andando)
					Rajada Divina	37	37	37	42	33	24	15					80 (voando)



Falcão Celestial

Estas belas criaturas são tão misteriosas e belas quanto as Nobres Águias Gigantes. Suas penas são todas brancas em seu corpo, e ao redor da cabeça e em algumas partes das asas são de uma coloração azul claro.

Diversas lendas falam sobre a origem dela, o que torna cada vez mais misterioso sua verdadeira origem. Uma das lendas fala que durante a guerra dos Bankdis, Maira vendo suas belas florestas sendo destruídas, recorreu a Palier por ajuda. Unindo suas forças, criaram um enorme falcão divino. Forte, inteligente e com muitos poderes, a criatura voou sobre os inimigos, destruindo todos aqueles que destruíam os ideais de seus criadores. Com a benção de Cruine, o falcão também se tornou imortal ao tempo.

Outra lenda fala sobre Helen, uma rastreadora elfa e o maior poder dessa criatura. Ela conta que em uma das aventuras de Helen, ela e seus companheiros foram emboscados por diversos demônios. Sem demonstrar medo, ao contrário de seus amigos, Helen lutou bravamente contra todos os demônios. Porém, a luta se tornou claramente mortal para a elfa, que tombou após matar mais da metade de seus inimigos. Antes de entrar em estado de inconsciência, a rastreadora que era uma leal devota de Maira, fez uma prece pedindo que seus amigos não morressem. Vendo sua bravura, Maira enviou um Falcão Celestial para auxiliar seus companheiros.

Antes de entrar definitivamente nos campos de Cruine, Helen olhou para os olhos profundos do Falcão que a observava após derrotar os demônios restantes. O Falcão ao olhar diretamente nos olhos da rastreadora, viu uma pessoa da mais pura e de nobres intenções, e não poderia permitir que ela morresse. Assim, lançou uma poderosa magia sobre a elfa, formando um Elo Ancestral entre ela e o Falcão.

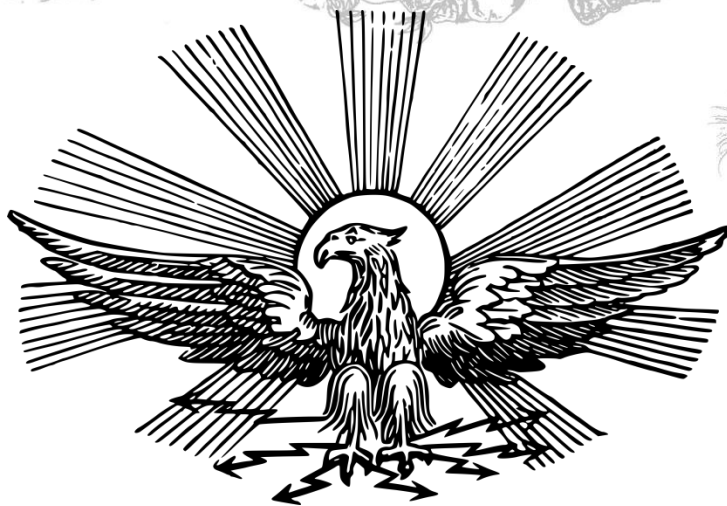
Mais poderoso que qualquer Elo existente, essa magia permitiu que o Falcão curasse o corpo da elfa, usando as próprias energias, impedindo assim que ela morresse. A lenda conta que Helen se tornou imortal junto com o Falcão e voam até os dias de hoje juntos.

Não importando em qual origem, todas falam que a força e inteligência dessa criatura a torna uma força implacável em favor dos Deuses, não apenas Maira e Palier, mas todos aqueles com intenções nobres. O Falcão além de suas capacidades físicas descomuns possui diversos poderes mágicos (ver Poderes Especiais e Magias). Além destes, possuem sua maior habilidade: Elo Ancestral.

Com esta habilidade única, o Falcão pode criar um Elo igual aos rastreadores, porém muito mais poderoso. Ao se unir com o Falcão, a pessoa será agraciada com a imortalidade e aumento significativo de suas forças. A pessoa terá um aumento na EH igual a 35, na Resistência Física e Mágica de 3, aumento de +3 nas tabelas de ataque, +1 no dano e nas tabelas das habilidades. Além desses bônus significativos, a pessoa também ficará sobre o efeito da magia Proteção Mental 7. Qualquer magia que aumente as capacidades físicas ou mágicas do Falcão também vale para a pessoa unida e vice-versa (como Resistência, por exemplo). O Falcão e a pessoa poderão se comunicar livremente apenas pensando, e saberão exatamente o que cada um está sentindo não importando a distância entre eles. O Falcão também poderá curar a pessoa usando seus próprios pontos de EF e EH e a pessoa também.

Vale ressaltar que o Falcão não faz isso levemente e o Mestre deve pensar muito se o jogador que será agraciado realmente merece esse bônus. Se unir com o Falcão é uma grande dádiva, e a pessoa deve agir como tal.

Caso o Falcão morra em combate, o choque para a pessoa é tanto que ficará quatro rodadas estático, sofrendo surpresa total caso atacado, e num ato de fúria, a pessoa inconscientemente tentará se vingar a



todo custo à morte dele. A pessoa receberá o dobro do bônus normal pelo Elo, enquanto tenta se vingar. Caso não morra no ato, ficará durante um ano inteiro com uma penalidade igual ao do bônus recebido.

Caso o personagem seja um Jogador, e este perceba que morrerá tentando se vingar e não queira fazê-lo, o Mestre deve assumir o personagem, mesmo contra a vontade do jogador.

Esta criatura pode se comunicar mentalmente em qualquer língua existente, ou através da fala.

Organização e Habitat

- Solitário / Plano Divino ou Montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Misticismo(16), Religião(22), Usar os Sentidos(25)

Magias e Poderes Especiais

- Elo Ancestral – um uso. Controle Climático 6, Relâmpagos 10, Esconjuração 7, Quebra de Encantos 8. Empatia Animal 9 constante (apenas funcionando com falcões e águias), Proteção Mental 7 constante, Auxílio Natural 6 três vezes ao dia e a capacidade de disparar uma Rajada Divina pela boca a cada minuto(4 rodadas), que afeta apenas criaturas demoníacas e profanas.

Peso/Altura/Largura/Comprimento/Envergadura

1300 Kg / 3 a 4 m / 2 a 2,5 m / 2 a 3 m / 7 a 9 m

Atributos

- INT(2), AUR(4), CAR(2), FOR(3), FIS(4), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Falcão Celestial	18	76	432	M3	Bicada	18	16	12	31	24	17	10	22	22	32	62	10
					Garras	21	18	15	27	21	15	9					80
					Rajada Divina	23	23	23	39	30	21	12					(voando)

Falcão Negro

Essa criatura é o terror de qualquer monstro proveniente do mundo inferior ou mesmo criaturas que desobedecem as leis de Cruine. De coloração totalmente negra, com olhos profundos de cores ouro derretidos, esse é um dos únicos seres capazes de colocar medo em uma das mais terríveis criaturas demoníacas: as Quimeras.

A lenda que remonta a criação desse belíssimo pássaro é muito antiga e apenas sábios elfos e antigos sacerdotes de Cruine a conhecem. A lenda conta que havia um esplêndido templo de Cruine em Filanti e seus sacerdotes eram muito poderosos. Sempre que havia indícios de demonistas, havia um grupo desses sacerdotes para resolver o problema e sua fama era que nunca uma missão não fora resolvida.



Diversas vezes o templo fora atacado por demonistas, porém nunca havia sido tomado, devido à força de seus sacerdotes. Porém, houve um ataque que colocou medo até nos mais corajosos sacerdotes.

Diversos demonistas haviam conseguido controlar duas poderosas Quimeras e as lançaram sobre o templo. O terror e a força das criaturas eram tamanhos, que nem aqueles sacerdotes foram capazes de derrotá-las. Lentamente, sacerdote atrás de sacerdote era devorado ou destruído pelo poder das terríveis Quimeras. Quando o templo já se encontrava praticamente todo destruído, o mais antigo sacerdote ainda estava vivo e lutava contra as criaturas infernais. Porém, ele sabia que logo entraria nos campos de seu mestre. Antes de suspirar uma última vez, ele fez uma pequena prece: “Mestre, use minha alma e destrua esses demônios...”

Cruine, em seu alto trono, tomou a prece daquele sacerdote para si. Quando o sacerdote faleceu, Cruine tomou a alma dele e formou uma de suas mais poderosas criaturas: Falcão Negro. Tomando um dos Falcões Celestiais de Maira e Palier, Cruine colocou a alma do sacerdote dentro do falcão gigante e fez profundas modificações. A coloração ficou negra, os olhos se tornaram amarelo profundo e sua força física aumentou gradativamente.

Na forma de falcão, o sacerdote voou por cima das terríveis Quimeras, que mesmo sendo extremamente fortes, perceberam que o fim delas estava próximo. Com apenas uma Rajada Divina proveniente de seu bico, o falcão destruiu instantaneamente uma das Quimeras. A outra fora dilacerada pelo poderoso bico e fortes garras. Os demonistas vendo suas Quimeras sendo destruídas fugiram mais que depressa da presença do falcão.

Não se sabe se existe apenas esse falcão, ou se Cruine satisfeito com a criação, fez outros, porém sabe-se que nos casos mais desesperadores, os sacerdotes de Cruine podem ouvir o bater de asas do Falcão Negro que vem auxiliá-los.

Organização e Habitat

- Solitário / Plano Divino ou Montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Misticismo(14), Religião(22), Usar os Sentidos(21)

Magias e Poderes Especiais

- Recuperação Física 6, Benção 7, Quebra de Encantos 7, e Esconjuração 10 afetando o dobro descrito na magia. Proteção Mental 8 constante, Aura Divina 8 constante, Piroproteção 6 três vezes ao dia, Detecções 6 quatro vezes ao dia e a mesma capacidade de disparar uma Rajada Divina. Além desses poderes, o Falcão Negro é imune aos efeitos da Carselia da Quimera.

Peso/Altura/Largura/Comprimento/Envergadura

- 1400 Kg / 3 a 4,5 m / 2 a 2,5 m / 2 a 3 m / 8 a 10 m

Atributos

- INT(2), AUR(2), CAR(1), FOR(4), FIS(6), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Falcão Negro	19	80	494	M4	Bicada	20	18	14	32	25	18	11	25	21	33	63	10
					Garras	24	21	18	28	22	16	10					85
					Rajada Divina	24	24	24	40	31	22	13					(voando)

Planíndea

"As Planindeas, consideradas suas descendentes, são fragmentos da personalidade de Plandis que foram geradas pelo Espelho de Cronus, quando este louco deus olhou para o interior do espelho em busca do futuro" - Bardo Alexander Pierre.

As Planindeas apesar de não terem sexo definido, carregam uma aparência feminina, humanoide e pálida, de estrutura física bem franzina e de traços aquilinos, retos, sóbrios, de longos cabelos, e belos vestidos de tons distintos (Aquésia - Laranja; Egera - Azul Escuro; Enesis - Verde; Eumenia - Branco; Isífone - Prata; Lecta - Preto); são conhecidas por sua beleza etérea e arrebatadora.

Existem seis Planindeas, São elas: Aquésia, Egera, Enesis, Eumenia, Isífone e Lecta, cada qual com seus poderes e respectiva maldição. São filhas e servas de Plandis que levam suas vontades e seus desejos ao mundo. Possuem ídolos completamente diferentes da maldição que concedem.

Andarilhas, estão sempre a caminhar sem rumo por todo Tagmar, sempre dispostas a oferecer uma palavra amiga a quem quer que queira escutá-las. Atenciosas, estão sempre dispostas a conceder sua maior "graça", "o vislumbre do inimaginável". Amantes, tem a vida como o bem mais precioso de um ser. Amaldiçoadas, tem no dom da palavra a sina de quem as ouve, a deturpação do entendimento.

Aquésia é o símbolo da felicidade. sempre alegre e entusiasmada com a vida em tagmar. Muito comunicativa, muitas vezes tida como "Faladeira" está sempre interessada em boas histórias.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Aquésia tem uma diminuição gradativa do interesse pela vida, evoluindo para angustias sem sentido, retraimento, apatia e finalmente ao suicídio.

Egera é o verdadeiro símbolo da confiança, tem em sua palavra o estandarte da verdade, dotada de uma infinita misericórdia acredita que feliz é aquele que pensa no pobre e no fraco.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Egera passam a ter medo ou repulsa de algumas situações, evitando estas situações ou objetos o máximo possível até que por fim tentam tirar a própria vida a fim de não mais ter que vivenciar estas situações.

Enesis é o verdadeiro símbolo do equilíbrio, carrega em seu olhar a tranquilidade daquela que sabe que a coexistência do bem e do mal é necessária.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Enesis assumem transtornos Maníaco-Depressivos, tendem a ter variações de humor contentas a abruptas, evoluindo de forma rápida para impulsos mal pensados que sempre a colocarão em risco de morte.

Eumenia é o verdadeiro símbolo da paz, quem quer esteja próximo acredita que não existem batalhas, conflitos ou guerras a serem travadas, tudo isso pode esperar.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Eumenia tornam-se verdadeiros assassinos sem sentimentos, e quanto mais mal geram, mais mal querem gerar. Esse ciclo geralmente termina com a sua morte por algum ser mais poderoso, pois estes tendem a perder pouco-a-pouco o senso do perigo.

Isífone: é o verdadeiro símbolo da Perfeição, tudo que faz é perfeito aos olhos de todos e sente-se compelida a ajudar aqueles que não conseguem fazer suas tarefas com primor.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Isífone sentem aflição ao ver tarefas mal executadas, sentem angustia ao deixar algo mal feito, tendem a evoluir a compulsão por perfeição e geralmente são vítimas de mal súbito causado pela exaustão de seus corpos.

Lecta: é o verdadeiro símbolo de Personalidade, justa, honrada, nobre, etc. Tem um sua personalidade um excelente conjunto de qualidades. Acredita aquele que age com incerteza tende a pensar de múltiplas formas.

Maldição: Aqueles que vislumbram o futuro com Lecta tendem a ter dúvidas sobre sua personalidade e formam uma outra completamente oposta para se sentirem completas e perdem completamente a capacidade de serem neutras. Estas pessoas costumam morrer por trocas de personalidade em momentos críticos, sempre assumindo aquela que é mais incapaz de resolver a tarefa.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Qualquer Um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(17), Acrobacias(17), Arte(25), Códigos(25), Empatia(25), Escalar Superfícies(17), Escapar(17), Escrita(25), Etiqueta(25), Lidar com Animais(25), Línguas(25), Medicina(25), Misticismo(25), Montar Animais(17), Natação(17), Navegação(23), Persuasão(25), Religião(25), Sabedoria(25), Sensitividade(27), Trabalhos Manuais(17), Usar os Sentidos(23)

Magias e Poderes Especiais

- Conhecimento: Possuem conhecimento de qualquer tipo de milagre de Plandis (básica, especialização e/ou Ancestrais). Usam esses poderes para fazer o bem quando acham que devem.
- Clarividência - Possuem a capacidade de prever o futuro daqueles que desejam. • Imunidade - Imunidade à armas mágicas e magias.
- Maldição: Cada Planindea é capaz de mostrar o futuro a um ser e geralmente oferecem este benefício, entretanto os mortais não possuem sabedoria para compreender o futuro e acabam por desenvolver gradativamente distúrbios mentais.
- Ovo: As Planindeas, uma vez ao ano, são capazes de materializar um ovo e o colocam em algum lugar aleatório de Tagmar. Este ovo tem suas particularidades, e está descrito no Livro de Objetos Mágicos com o nome de "Ovo de Planindea".

Peso/Altura

- 70 Kg / 1,7 m

Atributos

- INT(8), AUR(10), CAR(8), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Planindea	17	16	119	L0	Toque	28	28	28	34	28	22	16	17	27	/	198	20

Criaturas Infernais



6.6 Criaturas Infernais

Corcel Demoníaco

Esta criatura sinistra apareceu na mesma época do Mastim Infernal, o que leva muitas pessoas a especular sobre uma ligação entre suas origens. Sua aparência é a de poderosos Cavalos de Guerra vermelhos com olhos brilhantes e farta crina alaranjada.

Um Corcel Demoníaco nunca é visto sozinho, normalmente é montado por um Demônio tipo II, um morto vivo de grande poder ou mesmo um humano servidor da seita. Estes seres parecem respeitar ao extremo os Demônios tipo II ou superior, obedecendo-os mesmo até a morte.

Os Corcéis Demoníacos conseguem correr durante muito mais tempo que o normal (corrida curta 10 rodadas e corrida de fundo por 8 horas), alcançando velocidades fenomenais, tendo mesmo o poder de voar durante 4 rodadas a cada hora. Além disto, conseguem saltar a até 2 metros de Altura e não sentem medo de nada, agindo inteligentemente (já que são racionais).

Dizem que uma das mais terríveis visões para um grupo de aventureiros é um Demônio tipo II (guardião) montado em um Corcel Demoníaco liderando uma matilha de Mastins Infernais.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Carga de Quadrúpede(9), Esquiva(7), Imprevisibilidade(9)

Peso/Altura/Comprimento

- 650 Kg / 1,6 a 1,8 m / 2,7 a 3,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(1), CAR(-3), FOR(4), FIS(3), AGI(1), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Corcel Demoníaco	6	53	60	M1	Coice	9	6	2	28	22	16	10	9	7	9	40 (em terra) 50 (voando)

Demônio Menor

Estes seres são pequenos e feios, tendo um rosto horrível adornado com presas protuberantes e pequenos chifres, e asas diminutas que saem de suas costas. Normalmente assumem a forma de um gato quando querem se misturar com os humanos. Em combate, assumem a forma de um lobo (nesta forma perdem suas capacidades mágicas).

Suas asas os permitem voar veloz e silenciosamente e seus olhos podem enxergar na mais completa escuridão (não-mágica). Além disto estas criaturas têm a capacidade de se transformarem em gato e em lobo.

Demônios Menores possuem as vezes, algum tesouro.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(9), Furtar Objetos(6), Seguir Trilhas(2), Usar os Sentidos(3) / Ataque Oportuno(2)

Magias e Poderes Especiais

- Escuridão 1, uma vez por dia e Doenças 1, uma vez por dia.

Peso/Altura

- 25 Kg / 0,9 a 1,1 m

Atributos

- INT(0), AUR(1), CAR(-2), FOR(1), FIS(1), AGI(1), PER(1)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Menor	1	11	11	L1	Mordida	3	2	1	13	10	7	4	2	2	1	10 (andando) 40 (voando)

Demônio Tipo I

A função destas criaturas é basicamente a de lutadores, tendo então uma aparência ameaçadora condizente com a função. Seus corpos, desproporcionalmente largos e musculosos, possuem uma cabeça vagamente humana adornada por dois chifres. Pernas de bode e garras compridas completam suas figuras bestiais.

Ao entrar em combate eles usam suas garras demoníacas e um hálito flamejante, este último só usado uma vez a cada minuto (4 rodadas). Possuem também a capacidade de amedrontar criaturas sem Energia Heroica. Sempre que uma criatura sem EH se aproximar a 10 metros ou menos deles, deve fazer uma Resistência à Magia contra uma Força de Ataque 3 ou fugir apavorada. Estes seres são totalmente imunes ao fogo e ao calor.

Estes Demônios às vezes podem ser encontrados com algum tesouro.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Peso/Altura

- 132 Kg / 1,8 a 2,3 m

Atributos

- INT(0), AUR(1), CAR(-1), FOR(3), FIS(1), AGI(0), PER(0)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo I	3	23	33	M0	Garras	6	3	0	19	15	11	7	4	4	4	20
					Hálito Flamejante	5	5	5	17	13	9	5				

Demônio Tipo II

Estes Demônios são chamados incubus (os machos) e súcubus (as fêmeas). Suas aparências reais são de seres humanos muito belos de rosto e corpo, porém com pequenos chifres na testa e asas de morcego nas costas. Eles podem alterar suas formas, tomando a aparência de criaturas de qualquer espécie racional (humanos, elfos, orcos, etc.), normalmente bela e sensual.

São criaturas sutis que gostam de intriga e manipulação, especialmente de sentimentos. Procuram sempre seduzir suas vítimas, para se alimentar de sua energia vital enquanto trocam carícias (este ataque é explicado no último parágrafo).

Seus poderes mágicos são: Amizade 1, dez vezes por dia, Empatia 5, cinco vezes por dia, Sugestão 7, duas vezes por dia. Além disto, eles são imunes ao calor e ao fogo, além de, obviamente, terem a capacidade de voar com suas asas.

A forma preferida de derrotar seus inimigos é conquistá-los com sua bela aparência (e o uso da magia Empatia) e então sugar sua energia vital durante a sedução. Enquanto trocam carícias, a vítima deve resistir contra magia (a cada rodada) de Força de Ataque 7 ou perder 5 pontos de EH (caso acabe a EH, começa a diminuir a EF) a cada rodada. A vítima não tem consciência de que está enfeitiçada a menos que obtenha sucesso em um rolamento de Percepção (Muito Difícil). Caso a vítima perceba, ela se livra do feitiço funesto. Em combate, estes Demônios usam seu toque de energia infernal ou uma arma de chamas demoníacas (não importa qual a arma, as estatísticas são as mesmas).

Incubus e Súcubus possuem alguns tesouros, porém sob a forma de joias e adornos de boa qualidade, e não de moedas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

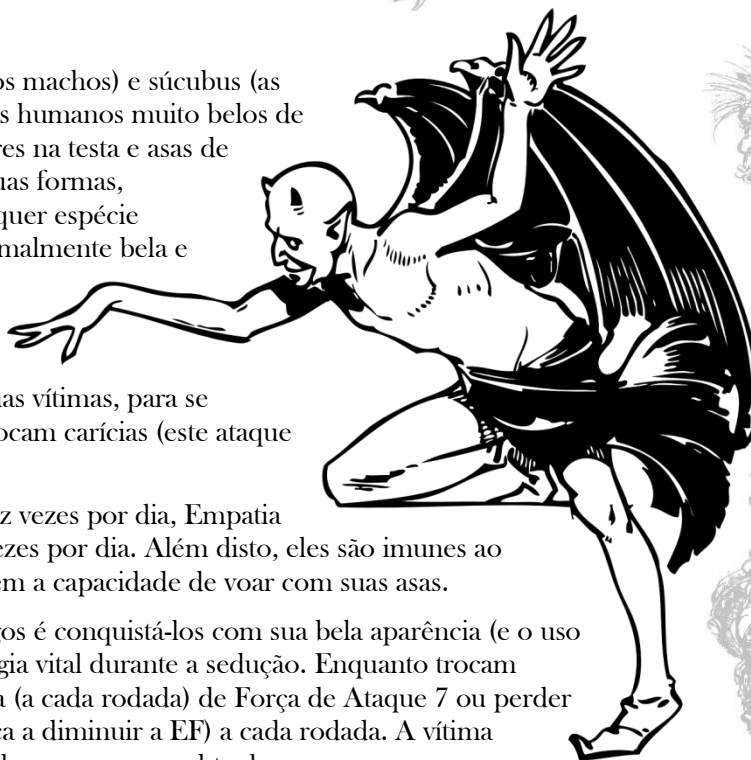
- Ações Furtivas(12), Persuasão(10), Usar os Sentidos(8)

Peso/Altura

- 156 Kg / 1,4 a 2 m

Atributos

- INT(3), AUR(3), CAR(-3), FOR(0), FIS(3), AGI(3), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo II	7	27	91	M3	Chamas Infernais	11	11	11	23	18	13	8	10	10	11	18 (andando)
					Toque	9	9	9	23	18	13	8				50 (voando)

Demônio Tipo II (Guardião)

Estas criaturas infernais são chamadas de Defensores Negros, normalmente sendo guardiões ou guarda-costas de criaturas importantes. Entre a casta dos Demônios Tipo II eles são os mais poderosos lutadores.

Sua aparência é a de seres humanos fortes, envoltos por chamas baixas, sua pele é vermelha brilhante e seus olhos são dourados. Chifres protuberantes saem de suas cabeças, e seu corpo é normalmente coberto por uma cota de malha parcial incandescente. De suas mãos aparecem armas de energia infernal (que desaparecem se ele as soltar).

Qualquer arma dá o mesmo dano e tem as mesmas colunas de Ataque x Defesa, o que importa é a energia, não sua forma.

Estes demônios têm as seguintes habilidades especiais: podem se transformar em gatos ou corvos sempre que quiserem; uma vez a cada 3 rodadas eles podem usar seu Hálito Flamejante, e além disso são imunes a todo tipo de fogo ou calor. Em forma de corvo eles podem enxergar perfeitamente no escuro, e em forma de gato podem se mover sem fazer qualquer barulho.

Um detalhe importante é que após a sua morte os equipamentos (armas e armaduras) do Demônio viram pó.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(10), Acrobacias(6), Usar os Sentidos(10)

Magias e Poderes Especiais

- Bola de Fogo 7 duas vezes por dia, Contatos Mentais 5 uma vez por dia, Invisibilidade 4 duas vezes por dia, Medo 2 três vezes por dia, Medo 6 uma vez por semana e Piromanipulação 6 uma vez por dia.

Peso/Altura

- 156 Kg / 1,7 a 1,9 m

Atributos

- INT(1), AUR(3), CAR(4), FOR(1), FIS(4), AGI(1), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo II (Guardião)	7	28	98	M1	Chamas Infernais	11	11	11	23	18	13	8	11	10	11	20
					Garras	11	8	5	25	19	13	7				
					Hálito Flamejante	11	11	11	31	24	17	10				

Demônio Tipo III

Estes seres são poderosos e assustadores. Sua forma real é de uma criatura gigantesca, alguns com cabeça de bode, outros de cavalo, tronco e braços humanos extremamente fortes terminados em mãos com garras gigantes. Asas enormes e pesadas saem de suas costas, as pernas terminam em garras, assim como os braços; muitas vezes eles empunham fogo demoníaco que usam como arma.

Os Demônios Tipo III são arrogantes ao extremo e muito orgulhosos, servindo apenas a indivíduos de grande fama ou poder, se ressentindo caso tratados como serviçais, odiando quem os trate como inferiores e aceitando somente tarefas à sua altura.

Eles são imunes ao fogo e ao calor e enxergam perfeitamente na escuridão (mesmo mágica). Suas armas são as suas garras e a chama infernal. Este último toma a forma de qualquer arma, as estatísticas sendo sempre as mesmas (o que importa é a chama infernal, não a sua forma). Esses demônios também são imunes a armas não mágicas, sendo atingidos apenas por armas encantadas.

Os Demônios desta categoria possuem vários tesouros.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Liderança(11), Persuasão(8), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(17)

Magias e Poderes Especiais

- Covardia (10), Escuridão (10), Energia Infernal (10), Maldições (10), Piromanipulação (10) e Degeneração Física (10).

Peso/Altura

- 870 Kg / 3 a 5 m

Atributos

- INT(4), AUR(6), CAR(-2), FOR(0), FIS(5), AGI(2), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Demônio Tipo III	12	63	264	P2	Chamas Infernais	19	19	19	30	24	18	12	17	18	21	36	40 (andando)
					Garras	17	14	11	32	24	16	8					50 (voando)

Demônio Tipo III (Senhor do Caos)

Senhores do Caos aparecem em uma grande variedade de formas, a mais comum sendo a de um ser humanoide com pés de bode, mãos terminadas em garras, chifres retorcidos e pele vermelha. Estes seres são os comandantes das hordas do inferno, aqueles que lideram os demônios para as batalhas. Como tal, eles conseguem muito respeito por parte dos outros demônios, tanto por causa de seu poder pessoal como pelas tropas que comandam.

Demônios deste porte se ressentem caso sejam obrigados a servir mestres fracos ou estúpidos e absolutamente se recusam a fazer tarefas 'abaixo de seu nível'. Eles são extremamente orgulhosos e têm um desprezo monumental por quaisquer seres menos poderosos do que eles.

Eles são imunes ao fogo, ao calor e à magia Energia Infernal, assim como todos os outros demônios. Além de possuírem alguns poderes especiais este demônio tem a capacidade de conjurar outros demônios para servi-lo. Onde quer que esteja, esta criatura pode evocar até 20 demônios menores, 10 demônios tipo I e 5 demônios tipo II de qualquer variedade.

Este poder tem uma limitação. Para conjurar um Demônio Menor, o Senhor do Caos deve sacrificar um ser inteligente, para cada Demônio Tipo I, 2 membros das raças civilizadas e, para cada Demônio Tipo II, uma virgem. Estes são sacrificados ao final de um longo e difícil ritual (duração de 6 horas com o sacrifício à meia noite da lua nova).

Se o Senhor do Caos tiver disponíveis todos os sacrifícios necessários, ele pode conjurar todos os demônios de uma só vez. Note que o demônio pode evocar apenas o número citado de demônios; evocar o ritual novamente não trará nenhum benefício caso a 'cota' esteja toda preenchida. Caso a cota não esteja preenchida (por não ter podido chamar todos anteriormente) ele pode evocar o ritual até completá-la. É importante dizer que a cota só pode ser renovada anualmente, ou seja: se em um determinado ano este monstro conjurar todos os demônios que podia e por algum motivo todos eles foram mortos ou esconjurados, o Senhor do Caos não pode voltar a chamar serventes neste mesmo ano.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Liderança(14), Persuasão(6), Usar os Sentidos(15)

Magias e Poderes Especiais

- Armadura Elemental 8 uma vez por dia, covardia 2 duas vezes por dia (mas afetando até 10 pessoas em seu raio de visão) e Energia Infernal 7, 3 vezes por dia.

Peso/Altura

- 1056 Kg / 1,9 a 2,2 m

Atributos

- INT(5), AUR(6), CA(-2), FOR(0), FIS(7), AGI(3), PER(5)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo III (Senhor do Caos)	12	71	288	P3	Chamas Infernais	19	19	19	30	24	18	12	19	18	21	22 (andando)
					Garras	18	15	12	32	24	16	8				40 (voando)
					Hálito Flamejante	19	19	19	34	27	20	13				

Demônio Tipo IV (Lorde do Caos)

Estes seres são poderosos e assustadores. Sua forma real é de uma criatura gigantesca feita de pedaços de ossos e carnes de guerreiros de várias espécies mortos em batalhas. Alguns têm cabeça de dragão, outros de tigres, todos com fogo demoníaco saindo das órbitas dos olhos e da boca, o tronco e braços humanos extremamente fortes terminados em mãos com garras gigantesas que parecem feitas de um metal avermelhado. Asas enormes e pesadas saem de suas costas, as pernas terminam em cascos como os de um cavalo. Seus braços e pernas estão sempre envoltos em fogo demoníaco que usam como arma. Além disso, todo o seu corpo é coberto por uma armadura negra que possui várias correntes aparentemente vivas ao redor do corpo. Terminadas em pequenos crânios, estas correntes são de cor marfim.

Os Demônios tipo IV são arrogantes ao extremo e muito orgulhosos, servindo apenas aos Demônios de Tipo V e aos Príncipes Infernais. Demônios deste porte se ressentem caso sejam obrigados a servir mestres fracos ou estúpidos e absolutamente se recusam a fazer tarefas 'abaixo de seu nível'. Eles têm um desprezo monumental por seres menos poderosos do que eles.

Estes seres são os generais das hordas do inferno, aqueles que planejam e enviam os demônios para as batalhas. Como tal, eles conseguem muito respeito por parte dos outros demônios, tanto por causa de seu poder pessoal como pelas tropas que comandam.

Eles são imunes ao fogo, ao calor e à magia Energia Infernal, assim como todos os outros demônios, além de enxergar perfeitamente na escuridão (mesmo mágica).

Suas armas são as suas garras ou o hálito flamejante ou a chama infernal. Simultaneamente a um destes ataques, ele pode usar as correntes (de 4 a 8) que envolvem o seu corpo, podendo atacar vários adversários ao mesmo tempo desde que estejam a até 5 metros de distância. A chama infernal toma a forma de qualquer arma, as estatísticas sendo sempre as mesmas (o que importa é a chama infernal, não a sua forma). As correntes atacam envolvendo ou esmagando as vítimas com os crânios de suas pontas. Se usadas para envolver a vítima, o demônio precisa atingir a EF do alvo que passará a sofrer 3 de dano na EF por rodada. Para se soltar é necessário passar em um teste de Escapar (muito difícil). Esses demônios também são imunes a armas não mágicas.

Além de diversos poderes especiais (veja abaixo) estes demônios tem a capacidade de transformar a alma de seus inimigos em demônios que ficam totalmente sob seu domínio. Este demônio pode dominar e transformar uma pessoa qualquer em um Demônio Tipo I, desde que tenha sido morto por ele. Esta transformação dependerá também da pessoa não ser um sacerdote ou um devoto fervoroso de um dos deuses. A vítima faz um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 20, se falhar se torna um demônio totalmente fiel ao Lorde do Caos, caso passe a alma poderá descansar em paz. Os demônios criados por este poder continuam no plano terrestre até serem destruídos ou esconjurados.

Como todo demônio, não possui tesouros, mas tem uma predileção por colecionar as cabeças de todos aqueles que se opuserem à sua ordem e adicionam os corpos destes ao seu.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Liderança(17), Persuasão(13), Usar os Sentidos(17)

Magias e Poderes Especiais

- Este poderoso demônio pode usar as seguintes magias: Armadura Elemental 10, três vezes por dia, Covardia 8, duas vezes por dia (mas afetando até 20 pessoas em seu raio de visão), Energia Infernal 10, 6 vezes por dia e Maldições 8, uma vez por dia. Além disto por dia podem fazer até 10 magias dentre as seguintes: Desintegração 10, Escuridão 10, Paralisia 6, Covardia 10 (mas afetando todos em um raio de 30 metros ao seu redor), e Maldições 10.

Peso/Altura

- 1500 Kg / 5 a 8 m
- Atributos

INT(5), AUR(5), CAR(-3), FOR(7), FIS(7), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo IV (Lorde do Caos)	25	84	600	P3	Chamas Infernais	31	31	31	29	23	17	11	32	30	50	45 (andando) 55 (voando)
					Correntes	25	29	30	23	19	15	11				
					Garras	31	28	25	27	22	17	12				
					Hálito Flamejante	31	31	31	33	26	19	12				

Demônio Tipo V (Inquisidor da Dor)

Estes seres são poderosos, astutos e extremamente malignos, possuindo um desejo insaciável por sangue. Sua forma real é de uma gigante criatura grotesca não tendo aparência humanoide. Trata-se de uma enorme bola disforme onde se pode notar muitos olhos e bocas. De seu corpo projetam-se 6 tentáculos gigantesco cheios de espinhos afiados que parecem pequenos dentes de gato. Um aspecto importante é o fato de não possuírem pernas estando sempre flutuando no ar. Possuem 2 pares de pequenas asas que estão sempre em constante movimento que se parece em muito com as asas de abelhas, mas cheias de rasgos.

Os Demônios Tipo V são ainda mais arrogantes que todos os outros e também são extremamente orgulhosos. Servem apenas aos Príncipes Infernais. Demônios deste porte jamais são obrigados a servir mestres fracos ou estúpidos e nunca fazem tarefas 'abaixo de seu nível'. Eles têm um desprezo monumental por qualquer um menos poderoso do que eles e tendem a torturá-los sempre que possível.

Estes seres são os conselheiros dos Príncipes Infernais, são eles que decidem quais demônios podem ter seus poderes aumentados e quais devem ter seus poderes reduzidos. Se os Demônios Tipo IV são os generais das tropas infernais, os do Tipo V são os ministros infernais, são eles que decidem quais os planos que podem ou não ser postos em prática. Como tal, eles conseguem muito respeito por parte dos outros demônios, tanto por seu poder pessoal quanto pelo cargo que exercem.

Eles são imunes ao fogo e calor e à magia Energia Infernal, assim como todos os outros demônios, e enxergam perfeitamente na escuridão (mesmo mágica).

Seus ataques são feitos ou com os seus tentáculos que podem atacar com a chama infernal ou com sua poderosa mordida. Além disto, eles podem atacar com até quatro tentáculos simultaneamente na mesma rodada. A chama infernal toma a forma de qualquer coisa, as estatísticas são sempre as mesmas (o que importa é a chama infernal, não a sua forma). Os tentáculos atacam envolvendo ou chicoteando as vítimas. Se usados para envolver a vítima, o demônio precisa atingir a EF. Quando isto acontece a vítima passa a sofrer 5 de dano na EF por rodada até que se solte, para isso é necessário um teste de Escapar (Muito Difícil). Esses demônios também são imunes a armas não mágicas, sendo atingidos apenas por armas encantadas de grande poder (+3 ou mais fortes).

Seu maior poder, no entanto, é a capacidade de se teleportar instantaneamente a cada 5 rodadas para qualquer lugar dentro de seu campo de visão e até à distância de 10 km, podendo levar qualquer pessoa que esteja presa em seus tentáculos com ele.

Estes demônios também têm a capacidade de conjurar através de um demorado ritual, 30 demônios menores, 15 demônios tipo I, 7 demônios tipo II (guardião) e 1 demônio tipo III. Além de poder transformar um demônio tipo III em um demônio tipo IV uma vez a cada 3 anos.

Organização e Habitat

- Solitário / Planos infernais

Habilidades / Técnicas de Combate

- Liderança(38), Persuasão(28), Usar os Sentidos(37)

Magias e Poderes Especiais

- Executam por dia 15 magias dentre as seguintes: Desintegração 10, Escuridão 10, Paralisia 6, Refletir 7, Transformação 8 e Telecinese 9, Armadura Elemental 10, Covardia 10 (mas afetando todos em um raio de 30 metros ao seu redor), Energia Infernal 10, e Maldições 10.

Peso/Altura

- 12500 Kg / 6 m

Atributos

- INT(5), AUR(5), CAR(-2), FOR(7), FIS(7), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Demônio Tipo V (Inquisidor da Dor)	30	230	720	P3	Chamas Infernais	36	36	36	41	32	23	14	37	35	60	80 (voando)
					Garras	36	33	30	47	37	27	17				
					Hálito Flamejante	36	36	36	45	35	25	15				
					Tentáculos	31	35	33	51	40	29	18				

Díabrete

Diz a lenda que estes seres foram criados pelos demônios mais poderosos para servir como seus soldados rasos, também existe a teoria que estes são cultistas que falharam em suas missões em vida e quando chegaram aos planos infernais foram punidos com a transformação nessa terrível existência.

Os díabretes têm a aparência de pequenos seres de corpo pequeno, com grande narizes ou até mesmo sem este, com olhos redondos e grandes de coloração negra ou vermelha, com a cor da pele das mais variadas cores (normalmente vermelho), uma boca pequena com presas, braços terminados em garras de três dedos, com pernas terminadas em patas de bodes ou pequenos pés, e chifres dos mais variados tipos (normalmente dois pequenos na testa).

Estes pequenos seres de aparências ridículas nunca estão sozinhos. Há sempre mais de seis de sua espécie seguindo um líder, que normalmente é um Demônio Tipo I ou um Demônio Tipo II guardião, ou até um membro da seita.

Os díabretes são seres covardes, sempre atacando em grupo, e dispersando quando a situação não for propícia para uma vitória. Têm um temperamento maligno, zombando e torturando os inimigos quando surge a oportunidade. Em combate, usam suas garras ou mordidas, mas quando conseguem acertar a EF de seu oponente (ou 100% na EH) se agarram firmemente e passam apenas a morder, fazendo com que sua vítima passe a perder automaticamente 1 ponto de EF por rodada. Para se livrar destas criaturas, é necessário acertá-las na EF (ou 100% da EH) ou então tentar o uso de Escapar (muito difícil). A cada Díabrete que estiver agarrado, a vítima passará a ter -2 em qualquer habilidade física, por esta característica, Díabretes preferem sempre atacar em bando concentrando-se numa única vítima.

Os Demônios podem enxergar na mais completa escuridão (não-mágica), além da capacidade de se transformarem em gato. Estas criaturas possuem às vezes, algum tesouro que tiram de suas vítimas e escondem de seu mestre.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(11), Furtar Objetos(6), Seguir Trilhas(5), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(4), Esquiva(4), Imprevisibilidade(4)

Peso/Altura

- 10 Kg / 0,7 m

Atributos

- INT(-1), AUR(1), CAR(-2), FOR(0), FIS(1), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Diabrete	2	7	16	L2	Garras	7	4	1	16	12	8	4	3	3	1	12
					Mordida	5	4	3	20	15	10	5				



Fera Escarlata

Esta criatura não é um demônio, mas vive nos reinos infernais. Seu corpo é vermelho vivo com manchas pretas, semelhante ao de um leopardo, só que maior, possuindo 7 cabeças ao invés de uma. Quatro delas possuem um chifre cada e as outras três, dois chifres cada, todos eles são mágicos e lhe conferem a capacidade de utilizar vários feitiços.

Nenhum dos encantos que afetam demônios (Domínio Demoníaco, Conjuração Demoníaca etc.) funcionam com a fera, com exceção do Pentagrama Místico e do Círculo de Proteção. Poucos magos sabem sobre a criatura. Sacerdotes e necromantes são os únicos que podem chegar a conhecê-la através de livros, em cujas páginas geralmente consta que são apenas lendas. Alguns (pouquíssimos) magos necromantes dizem que já conseguiram evocar a criatura através de uma série de sacrifícios humanos, mas que não há meio de controlá-la.

Cada chifre pode evocar magias separadamente (podendo portanto evocar até 10 feitiços por rodada!), todas, porém, usando o Karma do corpo; quando este se esgotar todas as cabeças ficarão sem Karma.

Em uma mesma rodada, a fera pode atacar com 3 de suas 7 cabeças (não 'cabem' todas as cabeças em um mesmo adversário) enquanto realiza mágicas com as outras (o mestre escolhe como atacar) ou dar uma patada enquanto faz suas magias com todas as cabeças.

A fera é imune ao fogo, sentindo-se muito bem com ele. Quando for atacada com fogo, o dano que ela perderia na EH ou na EF é recuperado (ou acrescentado) na EH da fera (não podendo ir além de seu máximo). Em um combate, quando a fera ataca recebe um bônus extra de +4 no dano da patada, ou +8 no da mordida, a não ser que o atacado tenha alguma defesa especial contra fogo ou altas temperaturas, pois este dano extra é devido ao fato da fera estar ardendo como fogo.

Entretanto, a fera é extremamente sensível ao frio. Se estiver em um lugar muito frio, qualquer coisa que tente fazer terá um ajuste de -4. E, a cada rodada que ela permaneça neste lugar de intenso frio (como geleiras), perderá 5 pontos de EH, e quando esta acabar 1 ponto de EF. Qualquer ataque feito com gelo ou neve (como a magia Dardos de Gelo) terá seu dano duplicado.

Apesar da cabeça central ser a que comanda o corpo e ter a capacidade de conversar (falar), todas as cabeças são inteligentes e podem comandar o corpo quando a cabeça líder não tiver condições de fazê-lo (morreu, ou está se concentrando em uma magia etc.). Golpes críticos fatais (cor cinza) matam a criatura, mas não toda. Isto deve ser visto caso a caso.

O crítico de corte mata uma das cabeças (ninguém é capaz de decapitar sete cabeças em um só golpe), e em 5 minutos, o corpo (devido ao sangramento). O crítico de esmagamento 'causa afundamento torácico e destrói os pulmões', isto mata o corpo, mas não as cabeças, estas morrerão depois de 2 minutos (8 rodadas), podendo ainda usar suas magias. No crítico de penetração 'o golpe penetra no coração', mata o corpo como visto em esmagamento. O crítico de garras 'a força do golpe rasga a jugular' mata uma cabeça, e em 5 minutos, o corpo (devido ao sangramento). O crítico de magia mata toda a criatura!

Estes monstros possuem alguns tesouros e, além disso, cada chifre funciona como um focus+5 após a morte da criatura.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um bem quente

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(15), Persuasão(8), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(13), Ataques múltiplos(3)

Magias e Poderes Especiais

- Cabeça 1: Piromanipulação (8)Cabeça 2: Meteoros (4)Cabeça 3: Bola de Fogo (5)Cabeça 4: Raio Elétrico (6)Cabeça 5: Escuridão (8) e Visão Noturna (4)Cabeça 6: Amizade (2) e Covardia (2)Cabeça 7: Transporte Dimensional (10) e Energia Infernal (5)

Peso/Altura

- 2500 Kg / 0,95 a 1,35 m

Atributos

- INT(1), AUR(6), CAR(-2), FOR(4), FIS(6), AGI(7), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Fera Escarlate	10	106	130	L7	Mordida	18	17	16	28	22	16	10	16	16	15	130	40
					Patada	18	15	11	16	13	10	7					

Mastim Infernal

Uma experiência com forças malignas criou estas criaturas. Sua aparência diabólica demonstra sua origem: pelos negros ou vermelho-escuro adornam esses seres que se assemelham a cães enormes e agressivos, com dentes afiados, mandíbulas poderosas e olhos totalmente vermelhos e assustadores.

Sabe-se que os Mastins Infernais se juntam em grupos de 4 a 10 indivíduos sendo conduzidos pelo líder da matilha. Caso haja mais de um líder, eles duelarão (até a morte) ou então um deles se retirará sozinho. Eles costumam viver em locais isolados, matando (e devorando) tudo que aparecer pela sua frente. Outras vezes são encontrados a serviço de Demônios poderosos (Tipo II ou mais) que parecem conseguir dominá-los e mesmo se comunicar com os Mastins.

Em combate, essas criaturas atacam com sua poderosa mordida e um hálito flamejante de área muito pequena (atinge apenas um oponente) que pode ser usado uma vez a cada 4 rodadas (um minuto). Como todas as criaturas demoníacas, eles são imunes a todo tipo de fogo ou calor.



Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer área quente

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(7), Seguir Trilhas(11), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(6), Bote(3), Carga de Quadrúpede(4), Esquiva(5)

Peso/Altura

56 Kg / 1,2 a 1,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(1), CAR(-1), FOR(1), FIS(1), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Mastim Infernal	3	15	24	L2	Hálito Flamejante	5	5	5	13	10	7	4	4	4	5	25
					Mordida	6	5	4	13	10	7	4				

Químera

Verdadeiras aberrações, as Quimeras são bestas mágicas que aliam força física a poderes mágicos. Elas combinam partes de bodes, leões e serpentes, gerando criaturas fascinantes e aterrorizadoras.

Geradas nos planos demoníacos, as Quimeras logo se mostraram destrutivas e dominadoras demais até para esse lugar. Num plano ousado para unir o útil ao agradável, um grupo de sete Súcubus sacrificou suas já deturpadas existências para banir os monstros para o plano mortal. A história narra ainda que um sacerdote de Cruine, seduzido pelo poder foi usado para abrir o portal que permitiu o terrível ritual viesse ao mundo mortal. Esse sacerdote acabou traído pelos demônios no processo e, ao término do mesmo, descobriu-se exaurido de poderes e cercado pelas primeiras Quimeras. O consumo de sua carne deu às Quimeras uma característica conhecida como Carselia.

A Carselia faz com que nenhuma criatura nascida fora dos planos mortais, seja qual for sua origem, consiga se aproximar a menos de 100 metros da besta. Mesmo elementais e enviados são afetados por isso. Se a Quimera caminhar na direção da criatura extraplanar, essa última sentirá graves dores até que se afaste. Essas dores não causam danos, mas incapacitam de tal forma a não permitir outra ação que não a fuga imediata. O mesmo ritual, que a trouxe, lhe deu uma proteção especial que lhe concedeu imunidade à magia Esconjurção, impedindo que seja esconjurada de volta para inferno.

As quimeras possuem três cabeças. Uma de um bode negro de cornos cinzentos e olhos avermelhados, que projetam uma leve fumaça acinzentada constante. A segunda, de um leão grandioso, de olhos completamente brancos e sem pupilas. A terceira e última, finalmente, de serpente cheia de escamas verdes. A ordem é variável, mas a cabeça de serpente é sempre a responsável pela criatura, dada sua inteligência. Se for cortada, a de leão irá assumir e o monstro se tornará irracional.

O corpo do monstro é de um leão gigante, forte, rápido e musculoso. Projetam-se do dorso duas imensas asas negras de demônio, que conferem à criatura uma ótima mobilidade em voo. Completam-se então duas caudas, uma longa de serpente e outra de leão, sendo que essa última às vezes não está presente.

A Quimera efetua diversos tipos de ataque, e até três deles podem ser feitos simultaneamente, inclusive em alvos diferentes. Por possuir a inteligência de um demônio, ela costuma usar isso como uma vantagem, além de buscar terrenos e estratégias propícios – essas estratégias de combate são comumente criativas, e costumam combinar os poderes do monstro (ilusões, transportes dimensionais etc.). As cabeças pensam de forma coordenada, sendo impossível se confundir.

A cabeça de bode consegue dar chifradas e consegue disparar um jato de ácido (com poder de alcance de até 6 metros, utilizável a cada 8 rodadas). Se este ataque com ácido acertar na EF ou caso o dano seja 100% na EH (pegou de raspão) dará 4 de dano direto no físico por até 4 rodadas seguintes, caso a vítima não retire o que estiver vestindo. Armaduras não mágicas são inutilizadas pelo ácido. Além destes ataques, a cabeça de bode pode evocar a magia Ilusão Visual 7 (uma vez por dia).



A cabeça de leão consegue morder e usar um poder atordoante (três vezes ao dia), na qual ela ruga fazendo com que qualquer criatura num raio de 12 metros que falhar num teste de Resistência a Magia (contra Força de Ataque 22) fique paralisada por 3 rodadas.

A cabeça de serpente consegue dar mordidas, rabadas e consegue disparar um jato de fogo (funciona de forma idêntica ao Hálito Flamejante de um demônio), a cada 8 rodadas.

As Quimeras são criaturas arrogantes e gostam de juntar os tesouros obtidos de suas vítimas. Esta mania é mais uma forma de colecionar troféus, do que interesse pelo valor. A cada 20 anos duas cabeças do monstro caem, gerando duas novas quimeras a partir da mesma. Essa geração demora 3 dias, tempo no qual as cabeças voltam a crescer na progenitora. Elas são monstros raros e são encontrados normalmente nas Terras Selvagens. São solitárias e territoriais, sendo criaturas muito amarguradas pela expulsão de seu plano de origem.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas e cavernas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataques múltiplos(3)

Magias e Poderes Especiais

- A cabeça de serpente consegue conjurar as magias Covardia 5 (3 vezes ao dia), Silêncio 5 (3 vezes ao dia), Sugestão 3 (1 vez ao dia) e Transporte Dimensional 7 (3 vezes ao dia).

Peso/Comprimento/Envergadura

- 2500 Kg / 4 m / 8 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(-3), FOR(3), FIS(3), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Quimera	18	103	360	M2	Cauda	20	21	18	19	15	11	7	21	23	18	50 (voando) 25 (em terra)
					Chifres	21	19	15	23	18	13	8				
					Hálito Flamejante	24	24	24	29	23	17	11				
					Jato de Ácido	21	21	21	19	15	11	7				
					Mordida	21	20	19	27	21	15	9				



Símbionte Infernal

Simbiose ocorre quando duas formas de vida incapazes de sobreviverem sozinhas se unem de forma tão profunda, que são incapazes de se separar após a união. Isto ocorre em toda a natureza, até mesmo nas mais infernais.

Mas os poços de fogo do Inferno distorcem tudo, de almas a conceitos. E o simbionte infernal não é uma exceção.

Originários unicamente dos Planos Infernais, estas criaturas sem forma própria vagam pelo limbo dos planos buscando uma chance de entrar no plano material. A oportunidade surge quando um cultista demoníaco tem sua alma enviada aos Planos infernais. Um simbionte se aproveita do canal aberto e migra para o plano material, utiliza-se dos restos do morto para criar uma casca protetora que se assemelha a um enorme ovo negro e cinza. Justamente por isso que os sacerdotes têm o hábito de queimarem os restos mortais dos Demonistas sempre que possível.

Uma vez no Plano Material, o simbionte apenas espera que um humanoide esteja ao alcance de suas habilidades de Domínio Mental (vide Ficha), para atraí-lo para uma armadilha. Assim quando algum mortal se aproxima, seja por imprudência ou trazido magicamente, o Simbionte rompe sua proteção e surpreende sua vítima. Devido à pura escuridão que o envolve e à ausência de forma, esta criatura facilmente pega seu alvo de surpresa. E quando isso ocorre, nasce uma simbiose maligna.

O demônio, utilizando seus poderes, se funde ao seu novo corpo, criando uma criatura muito mais poderosa, um demônio nascido no Plano Material.

Por possuir um corpo mortal, um Simbionte não pode ser banido de forma alguma do Plano material. Além disso, magias que afetem demônios e mortos-vivos são ineficazes contra o Simbionte, pois o corpo utilizado está vivo e não é de um demônio. Porém magias de exorcismo removem a criatura do corpo, desde que seja forte o suficiente.

Existem 3 diferentes tipos de Simbiontes: O Tipo I – Devorador de Almas, o Tipo II – Corruptor de Almas e o Tipo III – Moldador de Almas.

A diferença básica entre eles é a potência de sua capacidade de posseção, enquanto o Tipo I só consegue controlar hospedeiros fracos o Tipo III é capaz até mesmo de dominar sacerdotes poderosos.

Caso alguém inferior em 3 estágios ou mais que o simbionte seja possuído, todos os seus atos serão controlados pela criatura, se tornando um demônio completo. Sua aparência será distorcida, sua pele terá uma aparência de brasas negras, e com isso, toda a experiência ganha irá para o demônio que poderá evoluir até os tipos mais poderosos, além de abandonar o corpo quando encontrar um mais apto.

Mas se o mortal for superior em 3 estágios ou mais que o demônio, este servirá apenas como uma ferramenta, sendo escravo do mortal. O controlador da simbiose irá decidir aonde exatamente o simbionte irá se concentrar, enquanto não estiver sendo usado. Quando invocada, a simbiose se revelará uma armadura escarlate e negra a escolha do seu mestre. Nesta situação o simbionte não evolui e morre junto com seu mestre.

Caso a vítima esteja na faixa intermediária, ou seja, de 2 estágios mais fraco a 2 estágios mais forte que o simbionte, ela terá direito a 1 teste de Resistência a Magia por semana, para retomar o controle. Uma vez no controle, deverá fazer novos testes toda semana para evitar que a criatura reassuma o controle até encontrar um meio de se livrar dela ou se tornar forte suficiente para controlar o simbionte. Neste estado, a experiência ganha é dividida igualmente.

A tabela de experiência dos Simbiontes Infernais é idêntica a dos mortais. E uma vez que um simbionte atinge o Estágio igual a um Tipo superior, ele evoluirá, se tornando mais forte.

Uma vez que a simbiose é realizada, a criatura que foi atacada pelo simbionte recebe estágios adicionais. Todas as estatísticas da simbiose são baseadas no mortal possuído. Logo, seus ataques, defesa, magias e habilidades serão equivalentes ao da criatura possuída no novo estágio.

Cada tipo de Simbionte concede uma quantia diferente de estágios adicionais, quando este evolui, os estágios adicionais aumentam para a quantia cedida pela nova forma. O Tipo I concede dois estágios adicionais, o Tipo II concede quatro estágios adicionais e o Tipo III concede seis estágios adicionais.

Um fato importante de se mencionar é que, sacerdotes controlados ou não por simbioses são incapazes de usar seus milagres, uma vez que a presença demoníaca suja sua alma e impede que ele se conecte com o Karma divino.

Organização e Habitat

Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Tipo I - Devorador de Almas:** Persuasão(11), Usar os Sentidos(8)
- **Tipo II - Corruptor de Almas:** Persuasão(15), Usar os Sentidos(12)
- **Tipo III - Moldador de Almas:** Persuasão(21), Usar os Sentidos(18)

Magias e Poderes Especiais

- **Tipo I - Devorador de Almas:** Domínio Mental 2 – 3 vezes ao dia.
- **Tipo II - Corruptor de Almas:** Domínio Mental 5 – 3 vezes ao dia.
- **Tipo III - Moldador de Almas:** Domínio Mental 10 – 4 vezes ao dia.

Peso/Altura

- **Tipo I - Devorador de Almas:** 5 Kg / 0,3 m
- **Tipo II - Corruptor de Almas:** 8 Kg / 0,3 m
- **Tipo III - Moldador de Almas:** 8 Kg / 0,3 m

Atributos

- **Tipo I - Devorador de Almas:** INT(2), AUR(3), CAR(5), FOR(0), FIS(1), AGI(0), PER(2)
- **Tipo II - Corruptor de Almas:** INT(2), AUR(3), CAR(5), FOR(0), FIS(2), AGI(0), PER(2)
- **Tipo III - Moldador de Almas:** INT(2), AUR(4), CAR(5), FOR(0), FIS(2), AGI(0), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Simbionte Infernal Tipo I - Devorador de Almas	4	5	52	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	5	7	8	
Simbionte Infernal Tipo II - Corruptor de Almas	8	7	112	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	10	11	16	
Simbionte Infernal Tipo III - Moldador de Almas	14	7	196	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	16	18	28	

Criaturas Místicas



6.7 Criaturas Místicas

Águia Gigante

O simples aparecimento de uma Águia Gigante é algo extremamente raro. Sua beleza deixa pasmo o mais indiferente dos mortais, tendo penugem marrom exceto na cabeça, que é branca. Os olhos destes seres têm um claro brilho de profunda inteligência. Todas as lendas humanas sobre essas criaturas são unânimes: elas são uma força invencível a serviço da justiça, protegendo até o fim criaturas de alma pura e boas intenções. Existem dois tipos de Águias Gigantes: As Normais e as Nobres.

Além de suas capacidades físicas mais óbvias (como suas garras e bico descomunais) elas são incrivelmente inteligentes, sendo mesmo capazes de se comunicar através da fala com qualquer criatura racional. Ambos os tipos de Águia Gigante utilizam magia.

Dizem que as Águias Gigantes são servidoras dos Deuses do bem, recebendo sua inteligência e poderes como presentes e armas contra o mal. Talvez isto seja verdade, mas elas são tão poucas que mal se pode estudá-las (imagina-se que existam uma dúzia no mundo conhecido, sendo apenas duas nobres). Uma coisa, no entanto é certa: elas respeitam muito os sacerdotes de Maira, Crizagom e Selimom.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Liderança(12), Navegação(17), Persuasão(17), Usar os Sentidos(32) / Esquiva(15)
- **Nobre:** Esquiva(22)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Possuem as magias Fanatismo (7), Medo (8), Resistência Elemental (10), Detecções (10), Controle Climático (7) e Contatos Mentais (9).
- **Nobre:** Possuem as seguintes magias Fanatismo (7), Medo (8), Resistência Elemental (10), Detecções (10), Controle Climático (7) e Contatos Mentais (9). Além disto possuem os seguintes poderes especiais: Empatia 9 três vezes ao dia (para criar respeito e admiração), Quebra de Encantos 9 uma vez por dia, Apelo 7 uma vez por semana e Empatia Animal 7 constante (funcionando apenas com águias e falcões), além um raio elétrico de sua boca uma vez por minuto (4 rodadas).

Peso/Altura/Envergadura

- **Comum:** 992 Kg / 3 m / 7 m
- **Nobre:** 1521 Kg / 4 m / 10 m

Atributos

- **Comum:** INT(2), AUR(3), CAR(2), FOR(3), FIS(3), AGI(2), PER(2)
- **Nobre:** INT(4), AUR(4), CAR(4), FOR(3), FIS(4), AGI(4), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Águia Gigante Comum	13	65	260	M2	Bicada	14	12	8	31	24	17	10	16	16	16	40	10 (andando)
					Garras	18	15	12	27	21	15	9					85 (voando)
Águia Gigante Nobre	18	82	378	M4	Bicada	21	19	15	35	27	19	11	22	22	23	40	10 (andando)
					Garras	25	22	19	31	24	17	10					85 (voando)
					Relâmpago	23	23	23	44	34	24	14					85 (voando)

Besta das Dunas

Bestas das Dunas são criaturas de 3 a 4 metros de diâmetro e 5 metros de comprimento só o corpo, a cauda se estende por outros 3 metros. São parentes distantes das arraias gigantes, mas que foram magicamente adaptadas à vida terrestre em regiões desérticas.

A Besta das Dunas é uma criatura formidável. Seu corpo lembra o de uma arraia e seus olhos ficam na parte superior para observar a aproximação da presa. Os sexos podem ser diferenciados pelos espinhos: presentes no dorso dos machos e ausente nas fêmeas que têm o dorso liso.

Uma Besta das Dunas consegue se locomover por baixo da areia por meio de sua cauda, aliada a pequenos espinhos espalhados pelo corpo que na verdade são pelos especializados para movimentação. Além disso, é capaz de realizar saltos de grandes distâncias (até 10 metros) após cada 2 rodadas de movimentação em linha reta. Elas usam este salto para tentar morder e agarrar sua vítima. Todo oponente que for acertado no físico (EF ou 100% da EH) deverá fazer um teste de atributo Força (a força da Besta é 2). Caso falhe será derrubado ao chão. Nesta situação, a criatura tentará na rodada seguinte um novo ataque e, caso acerte novamente no físico, a vítima deverá fazer um teste de Escapar (médio). Caso falhe, a vítima será agarrada e arrastada para baixo da areia. Outra forma de se evitar ser arrastado para baixo da areia é acertando um golpe no físico da criatura (EF ou 100% da EH), fazendo com que ela solte quem estiver sendo arrastado. Caso a pessoa seja arrastada para baixo da areia, terá mais 3 rodadas para se soltar (ou fugir de outra forma), caso não consiga morrerá asfixiada.

Bestas das Dunas são encontradas apenas nos desertos, perto de oásis ou rotas comerciais, mas nunca nas proximidades de cidades. Normalmente, estas criaturas são difíceis de serem percebidas e é necessário um Observar (difícil), mas os guias do deserto têm uma facilidade maior de identificar a aproximação destas criaturas (- 2 níveis de dificuldade).

Organização e Habitat

- Solitário / Deserto (mais frequentemente encontrado em Blirga)

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(9), Bote(8), Prender(médio)

Peso/Altura

- 800 Kg / 1 a 1,5 m

Atributos

- INT(1), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(1), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Besta das Dunas	8	57	120	M1	Mordida	10	9	8	18	14	10	6	9	8	10	15 + especial

Corcel de Fogo

Antigas lendas dos povos nômades relatam a existência de uma altiva raça de cavalos reais que servia Maira em seus passeios matinais. Eram criaturas místicas que se assemelhavam aos cavalos comuns, mas eram os Reis dos Cavalos. Corcéis admiráveis, velozes e resistentes que deixavam uma trilha de fogo por onde passavam.

Corcéis de Fogo são majestosos cavalos selvagens de porte elegante e coração destemido. Possuem uma pelagem avermelhada, quase escarlate. Com o corpo vermelho e a crina e a cauda levemente mais claras, eles parecem incandescentes devido ao contraste.

O desempenho físico desses seres é algo impressionante. São muito velozes, e, incrivelmente, resistentes. Graças a uma habilidade natural similar à Magia Ancestral Infatigável, são capazes de percorrer grandes distâncias em alta velocidade, jamais atingida por um cavalo comum, por três dias e três noites seguidas, sem nenhum sinal de fadiga.

Seu couro é mais grosso que o de cavalos comuns, e é capaz de absorver dano de fogo. Ataques com chamas naturais ou mágicas causam menos 25% de dano nestas criaturas.

Essas criaturas são conhecidas por sua valentia e espírito indomável. Nada pode assustá-los, nem mesmo criaturas sobrenaturais ou fantásticas. Nenhum corcel de fogo pode ser domesticado. Apenas homens de coração puro e defensores de uma causa justa conseguem sua permissão para montá-los, mesmo assim, nunca com o uso de selas ou arreios.

São criaturas muito raras. Existe apenas uma única manada vagando livremente pelos vales e planícies do Mundo Conhecido.

Essas criaturas são ligadas por uma espécie de empatia mágica. Essa empatia se parece com uma comunicação telepática, sendo utilizada apenas para se comunicarem uns com os outros. No caso de um corcel de fogo ser montado, está comunicação telepática pode ocorrer entre cavalo e cavaleiro, desde que o cavaleiro seja um devoto fervoroso de Maira.

Uma das visões mais fantásticas que existe é o galope de um bando de corcéis de fogo numa planície. Quem já presenciou tal feito, conta que realmente esses belos corcéis deixam um rastro de fogo e fumaça por onde passam. Apesar desses relatos, este fogo sobrenatural parece apagar seus rastros enquanto um rastro falso é criado acompanhando a fumaça em outra direção, como o efeito da magia Despistamento (4).

Há uma lenda que diz que havia uma grande nação do 2º ciclo, cujo rei cruzou seu garanhão com as éguas do haras real, e de sua descendência foi criada uma raça nobre de cavalos mais velozes e robustos, com alguns traços dos corcéis de fogo, mas que permitiam ser domados e treinados, chamada de brazirim. Ainda hoje, treinadores de cavalos do povo nômade sonham em conseguir um corcel de fogo para trazer ao seu povo essa gloriosa raça de cavalos.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Vales e planícies

Habilidades / Técnicas de Combate

- Corrida(14), Natação(10), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(10) / Carga de Quadrúpede(8), Esquiva(8), Impreviabilidade(8)



Magias e Poderes Especiais

- Efeito constante de: Empatia animal (7), Despistamento (4) e Infatigável (11).

Peso/Altura

- 675 Kg / 1,7 a 1,8 m

Atributos

- INT(1), AUR(2), CAR(2), FOR(5), FIS(2), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Corcel de Fogo	6	53	54	M2	Coice	10	7	3	29	23	17	11	8	8	11	40
					Mordida	5	4	3	17	14	11	8				

Cronomante

Os Cronomantes são seres antigos e misteriosos que foram criados, segundo contam as lendas, pelo Titã Cronus como armas. Mas somente os mais esquivos sobreviveram a primeira era, refugiando-se no Éter, enquanto os outros foram eliminados.

Por não serem mais vistos, com passar do tempo foram esquecidos, ao ponto de não se ter registro algum sobre esses seres, tornando-os apenas uma lenda contada pelos sábios ancestrais. Entretanto, rumores recentes, relatam que um grupo de místicos seria capaz de manipular encantos que moldariam o espaço-tempo e estariam evocando estas criaturas para o plano material.

Sua forma de comunicação primária é através da telepatia, contudo podem se comunicar por vibrações sonoras. possuem total compreensão sobre todas as línguas, podendo se comunicar com qualquer ser. Seu vasto conhecimento místico e religioso vem de sua criação e conexão única com as linhas temporais. São imunes a qualquer efeito provenientes de outrem que altere suas idades. Existe um Cronomante responsável pelas linhas temporais, o Portador do Fim, qualquer efeito que seja nocivo no fluxo temporal é inspecionado por ele e reajustado.

Seus corpos são formados por uma pura e densa energia temporal de tom enegrecido. Usam longos mantos com capuz que cobrem quase todo o corpo, alargando abruptamente em seus punhos, deixando apenas suas mãos expostas. Suas mãos têm uma aparência ressequida, com grandes falanges e longas unhas. Seus rostos são cobertos por um capuz e recobertos por uma negra película, impossíveis de serem vislumbrados, deixando revelados apenas seus olhos vívidos e de brilho cálido. Quanto mais plenos são seus poderes, maior é sua estatura e mais símbolos rúnicos de retenção de poder podem ser encontrados ao longo de suas vestimentas. Carregam orgulhosamente seus mantos e um símbolo rúnico enorme em suas costas como uma tatuagem, este símbolo pode ser visto através de seu manto e denota a amplitude de seus poderes. Estão sempre flutuando, não necessitando de superfícies para se mover, deslocam-se através de pequenos teleportes, mostrando por onde passaram através de um rastro visual em degrade, podendo ignorar a colisão com qualquer matéria, contudo, só podem se mover para onde enxergam.

Eles se alimentam e restauram suas energias roubando o tempo de vida dos seres vivos, recuperando um ponto de (EF; EH; e Karma) para cada dez dias de vida consumido de um ser. Para usarem essa habilidade, precisam manter-se em contato físico com a vítima, roubando um dia por rodada. Todas os encantos que possuem são do mesmo nível que seu respectivo estágio. Em combate podem usar seus ataques de Toque (dois ataques), contudo, preferencialmente, optam por uma luta mais estratégica, usando seus encantos à distância. Ao serem mortos, os cronomantes são consumidos pela energia temporal. Eles desaparecem em poucos segundos, desfazendo-se em um pó enegrecido e deixando seu manto que outrora fora seu maior orgulho para trás.

Possuem o poder de canalizar uma grande quantidade de energia oriunda dos primórdios, formando três esferas sólidas, que orbitarão em torno de si, sem colidir consigo ou outrens que adentrarem em sua órbita, dando a impressão a quem vê que a criatura está dentro de uma estrela de sete pontas. Estas esferas são controladas de forma mental, não sendo necessário gestos ou palavras para usa-las. Na rodada seguinte a criatura pode executar outras tarefas enquanto mantém o poder ativo (Andar, Atacar, Contrapor, Evocar, Falar e etc.).

É possível usar as esferas para atacar ou contrapor forças, em ambos os casos, só é possível utilizar uma esfera por alvo a cada rodada. O uso das 3 esferas pode ser dividido ao longo das rodadas. Ao término da quinta rodada as esferas se dissipam. O uso das esferas pode ser das seguintes formas:

1ª - É possível lançar as esferas contra até três alvos escolhidos. Opcionalmente o ser pode fundir esferas aumentando o dano máximo em 4 pontos por esfera fundida. Ao atingir um alvo, a esfera romperá, projetando imediatamente para trás do alvo uma energia em forma de domo que acertará tudo que estiver em 1 metro de raio. Após esse processo a energia liberada pela esfera dissipa-se rapidamente.

2ª - Quando usado para contrapor forças, esse poder funcionará da seguinte forma: Somasse o estágio do ser a sua aura, o resultado será a coluna de ataque. Será feito um ataque contra o ataque do oponente. Caso o dano do oponente seja superior ao dano causado, o dano subsequente será na sua EH, caso não possua EH, o dano será aplicado diretamente na EF. Se o resultado do ataque for um crítico e o oponente estiver empunhando sua arma, o golpe será completamente absorvido e ele precisará passar em um Teste Muito Difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Ao término da disputa de forças a esfera utilizada se desfaz rapidamente.

A cada 1 nível de efeito do poder, cada esfera ganha 4 de dano e 10 metros na distância máxima do projétil. Quanto maior o efeito utilizado, maior será a distância e o dano causado, contudo, o último efeito que traz mudanças no dano e na distância máxima do projétil é o 10. As esferas têm 1/5 do tamanho do evocador.

Note que, o poder entrará em colapso caso a duração termine, as esferas acabem ou o poder seja evocado novamente. No último caso, o antigo efeito será desfeito e um novo passa a ficar vigente, impedindo que o ser tenha mais de 3 esferas ao mesmo tempo.

Organização e Habitat

- Solitário /

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor:** Ações Furtivas(3), Acrobacias(3), Corrida(5), Escapar(3), Etiqueta(2), Misticismo(5), Navegação(3), Persuasão(2), Religião(5), Seguir Trilhas(3), Usar os Sentidos(3) / Ataque Oportuno(2)
- **Tipo I:** Ações Furtivas(7), Acrobacias(7), Corrida(8), Etiqueta(3), Misticismo(9), Navegação(7), Persuasão(5), Religião(9), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(7)
- **Tipo II:** Ações Furtivas(13), Acrobacias(13), Corrida(15), Escapar(13), Etiqueta(7), Misticismo(15), Navegação(13), Persuasão(10), Religião(15), Seguir Trilhas(13), Usar os Sentidos(13)
- **Tipo III:** Ações Furtivas(20), Acrobacias(20), Corrida(21), Escapar(20), Etiqueta(12), Misticismo(22), Navegação(20), Persuasão(16), Religião(22), Seguir Trilhas(20), Usar os Sentidos(20)
- **Tipo IV:** Ações Furtivas(35), Acrobacias(35), Corrida(37), Escapar(35), Etiqueta(25), Extrair Informação(30), Misticismo(37), Navegação(35), Persuasão(30), Religião(37), Seguir Trilhas(35), Usar os Sentidos(35)
- **Tipo V:** Ações Furtivas(42), Acrobacias(42), Corrida(43), Escapar(42), Etiqueta(30), Liderança(30), Misticismo(46), Navegação(42), Persuasão(36), Religião(46), Seguir Trilhas(42), Usar os Sentidos(42)

Magias e Poderes Especiais

- **Menor:** Aprisionar (1); Negação Mística (1); Refletir (1).
- **Tipo I:** Aprisionar (3); Bloqueio Místico (3); Negação Mística (3); Refletir (3); Proteção Mental (3).
- **Tipo II:** Aprisionar (5); Bloqueio Místico (5); Encolhimento (5); Esquecimento (4); Negação Mística (5); Refletir (5); Proteção Mental (5).
- **Tipo III:** Aprisionar (10); Bloqueio Místico (10); Encolhimento (9); Esquecimento (10); Negação Mística (10); Quebra de Encanto(12); Refletir (9); Proteção Mental (12); Transporte Dimensional (9).
- **Tipo IV:** Aprimoramento (20) Aprisionar (10); Bloqueio Místico (10); Encolhimento (9); Energia Primordial (20); Esfera Karmática (20); Esquecimento (10); Negação Mística (10); Quebra de Encanto(25); Refletir (9); Proteção Mental (25); Transporte Dimensional (9).
- **Tipo V:** Aprimoramento (20) Aprisionar (10); Bloqueio Místico (10); Encolhimento (9); Energia Primordial (20); Esfera Karmática (20); Esquecimento (10); Forma Espectral (20); Negação Mística (10); Quebra de Encanto(30); Refletir (9); Proteção Mental (30); Transformação Coletiva (20); Transporte Dimensional (9).

Peso/Altura

- **Menor:** 100 Kg / 1 m
- **Tipo I:** 150 Kg / 1,5 m
- **Tipo II:** 200 Kg / 2 m
- **Tipo III:** 250 Kg / 2,5 m
- **Tipo IV:** 300 Kg / 3 m
- **Tipo V:** 500 Kg / 3,5 m

Atributos

- **Menor:** INT(2), AUR(2), CAR(0), FOR(0), FIS(3), AGI(1), PER(1)
- **Tipo I:** INT(3), AUR(4), CAR(0), FOR(1), FIS(3), AGI(2), PER(2)
- **Tipo II:** INT(4), AUR(6), CAR(0), FOR(2), FIS(5), AGI(3), PER(3)
- **Tipo III:** INT(5), AUR(8), CAR(0), FOR(3), FIS(5), AGI(4), PER(4)
- **Tipo IV:** INT(6), AUR(9), CAR(0), FOR(4), FIS(7), AGI(5), PER(5)
- **Tipo V:** INT(8), AUR(10), CAR(0), FOR(5), FIS(7), AGI(6), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Cronomante Menor	1	23	17	L1	Toque	4	4	4	14	11	8	5	4	3	1	4	35
Cronomante Tipo I	3	27	51	M2	Toque	8	8	8	24	19	14	9	6	7	4	16	45
Cronomante Tipo II	7	33	133	M3	Toque	14	14	14	30	24	18	12	12	13	11	48	55
Cronomante Tipo III	12	36	228	P4	Toque	21	21	21	40	32	24	16	17	20	21	104	65
Cronomante Tipo IV	25	41	525	P5	Toque	35	35	35	49	39	29	19	32	34	50	234	75
Cronomante Tipo V	30	51	630	P6	Toque	41	41	41	60	46	35	22	37	40	60	330	85

Fênix

De todas as criaturas místicas existentes, uma talvez detenha o título de a mais bela e intrigante de todas: a Fênix. Muitas são as lendas existentes sobre esse pássaro, tão belo quanto raro. E são poucos os registros históricos, mesmo na grande biblioteca de Saravossa, de pessoas que o tenham visto de fato, fazendo com que a grande maioria sequer acredite em sua existência.

No entanto, os poucos relatos a descrevem sempre como uma criatura de beleza imensurável, com seu corpo coberto de penas vermelhas e brilhantes, arroxeadas nas pontas. Seus olhos são negros como carvão e seu canto capaz de emocionar o mais insensível dos seres. Para muitas culturas a Fênix simboliza a esperança e a continuidade após a morte, sendo sua imagem reverenciada pelos elfos, respeitadas pelos anões e utilizada como motivo na heráldica de diversos povos humanos.



Embora de origem desconhecida, é consenso entre os estudiosos sua natureza benigna. Há quem defenda, inclusive, sua criação como sendo obra dos deuses, como mais uma forma de ajuda aos “Filhos”. De fato, todos os relatos sobre suas aparições descrevem atitudes dignas e boas ações. Entretanto, tudo referente a sua origem e seus propósitos não passam de conjecturas.

A Fênix é uma criatura extremamente poderosa e inteligente, sendo capaz de se comunicar mentalmente com qualquer criatura racional. Em combate, raramente luta corpo-a-corpo, preferindo combater a distância. Para evitar o combate corpo-a-corpo, ela usa normalmente a magia Barreira Mística. A Fênix é dotada de diversos poderes e magias, além de algumas habilidades físicas especiais. É capaz de regenerar 4 pontos de EH por rodada e 1 ponto de EF por minuto. Possui ainda Empatia Animal (7) constante com qualquer espécie de ave. A Fênix ainda é imune a qualquer tipo de fogo ou calor, natural ou mágico.

Contudo, de todos os seus poderes, o que mais fascina é, sem dúvida, sua capacidade de ressurreição. Segundo alguns sábios, existe apenas uma Fênix, possuidora de uma vida extremamente longa. Embora não se saiba exatamente sua expectativa de vida, estima-se que gire em torno dos mil anos.

Quando sente a proximidade da morte a Fênix constrói para si uma pira funerária, feita dos ramos da árvore canela, e ali aguarda até o fim de sua vida quando entra em combustão e é completamente consumida pelo fogo. Das cinzas restantes surge uma nova Fênix, que iniciará, a partir de então, seu ciclo de vida. Porém, antes, ela reúne as cinzas de sua “progenitora” em um demorado ritual e as leva para algum lugar desconhecido. As cinzas de uma Fênix são capazes de ressuscitar uma criatura morta a pelo menos 13 anos no máximo, exatamente como um elixir da vida.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Persuasão(12), Usar os Sentidos(17)

Magias e Poderes Especiais

- Piromanipulação (10), Barreira Mística (10), Bola de Fogo (9), Resistência Elemental (10), Curas Físicas (9) e Canção do Ânimo (10) e Telecinese(9) conseguindo mover, arrastar e derrubar 5 vezes mais do que o normal da magia.

Peso/Altura/Envergadura

- 15 Kg / 0,8 a 1 m / 2 a 4 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(1), FOR(1), FIS(2), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Fênix	11	9	209	L3	Bicada	15	13	9	13	10	7	4	13	16	11	60	80 (voando)

Gênios

Djim

Djins são criaturas mágicas com poderes para fazer o bem e o mal, sua origem é desconhecida. Um Djim apresenta-se como uma enorme criatura alada constituída de ar, porém possui a capacidade de assumir qualquer forma. Vive no subsolo e costuma frequentar ruínas. Armas comuns nada podem contra eles, todavia, sendo suscetíveis à magia, podem se tornar vítimas ou escravos de humanos que dominam as técnicas apropriadas. Os Djins vivem numa sociedade organizada nos moldes tribais, com reis, tribos e clãs. Geralmente, eles casam-se entre si, mas podem também casar-se com seres humanos. Na maioria das histórias, pessoas afortunadas encontram Djins que foram presos por magos em lâmpadas mágicas e forçados a conceder desejos.

Os Djins em geral, são descritos como crentes e infiéis, bons ou maus. Na hierarquia sobrenatural, os Djins, embora inferiores aos demais gênios, são não obstante extremamente fortes e astuciosos. Eles possuem todas as necessidades físicas dos humanos, podendo até mesmo serem mortos, mas estão livres de quaisquer restrições físicas.

Apesar do descrédito que foram recebendo ao longo do tempo por parte dos Marides, diz-se que possuem uma disposição favorável em relação à humanidade, ajudando-a quando precisa de ajuda, ou mais provavelmente, quando isto é conveniente para os interesses do Djim. Contudo, eles se divertem em punir os seres humanos por quaisquer atos que considerem nocivos, e são assim responsabilizados por muitas moléstias e todos os tipos de acidentes. Todavia, quem conhecer os necessários procedimentos mágicos para lidar com os gênios, pode utilizá-los em proveito próprio.

Em combate, aparecem em suas mãos armas de energia elemental do ar (que desaparecem se ele as soltar). Qualquer arma independente de sua forma dá o mesmo dano e tem as mesmas colunas de Ataque x Defesa, o que importa é a energia, não sua forma. Eles precisam apenas tocar seus adversários para causar danos, mas não têm nenhum peso; por isto, não atacam com corte ou esmagamento. Caso obtenham um resultado crítico em combate, usam a tabela de magia.

Ifrite

Pouco se conhece sobre estas exóticas criaturas e seus mundos de origem. Um Ifrite apresenta-se como uma enorme criatura alada constituída de fogo, que vive no subsolo e costuma frequentar ruínas. Armas comuns nada podem contra eles, todavia, sendo suscetíveis à magia, podem se tornar vítimas ou escravos de humanos que dominam as técnicas apropriadas. Os Ifrites vivem numa sociedade organizada nos moldes tribais, com reis, tribos e clãs. Geralmente, eles casam-se entre si, mas podem também casar-se com seres humanos. Na maioria das histórias, pessoas afortunadas encontram Ifrites que foram presos por magos em lâmpadas mágicas e forçados a conceder desejos.

Da mesma forma que os Djins em geral, os Ifrites podem ser descritos como crentes e infiéis, bons ou maus. Mais frequentemente, são retratados como perversos e impiedosos.

Em combate, aparecem em suas mãos armas de energia elemental do fogo (que desaparecem se ele as soltar). Qualquer arma independente de sua forma dá o mesmo dano e tem as mesmas colunas de Ataque x Defesa, o que importa é a energia, não sua forma. Eles precisam apenas tocar seus adversários para causar danos, mas não têm nenhum peso; por isto, não atacam com corte ou esmagamento. Caso obtenham um resultado crítico em combate, usam a tabela de magia.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Pequeno / Cavernas e Ruínas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Dijins:** Escapar(16), Usar os Sentidos(8)
- **Ifrites:** Escapar(16), Usar os Sentidos(12)

Magias e Poderes Especiais

- **Dijins:** Aeroataque 5, Aeromanipulação 5, Invisibilidade 6 e Azar 6 cincovezes por dia
- **Ifrites:** Piromanipulação 8, Bola de Fogo 5 e Impotência 7 três vez por dia.

Peso/Altura

- **Dijins:** 0 Kg / 2 m
- **Ifrites:** 15 Kg / 2 m

Atributos

- **Dijins:** INT(2), AUR(3), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(6), PER(2)
- **Ifrites:** INT(1), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gênios Dijins	4	0	40	L6	Arma Elemental	5	5	5	23	18	13	8	4	7	/	16
Gênios Ifrites	6	7	60	L5	Arma Elemental	6	6	6	24	19	14	9	6	10	/	20



Grifo

Grifos são seres provavelmente criados por magia, que se apresentam sob a forma de um animal cuja metade dianteira é a de uma águia e a traseira de um leão e dotadas ainda de um par de asas de grande envergadura.

Carnívoros extremamente ferozes, costumam se unir e caçar em grupos de 6 a 15 membros (para determinar o tamanho do bando, use $1d10 + 5$, membros).

Devido à sua natureza mística, são muito difíceis de se encontrar e também são conhecidos por sua predileção por carne de cavalo.

O grifo combate melhor em voo, usando suas afiadas garras dianteiras. Se a vítima pesar menos do que 150 kg ele pode tentar içá-la, tendo para isto que obter 75% de dano ou mais com as garras. Caso consiga, atacará com o bico com um ajuste de +10 na Tabela de Resolução. Ao enfrentar oponentes mais pesados do que isto ou se estiver lutando em terra, ele tentará o mesmo golpe, tendo no entanto que obter 100% de dano no ataque das garras e, se bem sucedido, terá um ajuste de +5.

Para uma vítima içada, um rolamento com sucesso na Coluna de Resolução de sua Força, com grau de dificuldade Muito Difícil, será a única possibilidade de escapar desta fera.

Caso os Grifos estejam defendendo seus 'ninhos' com filhos, lutarão até a morte ou até que estes estejam em segurança, recebendo para isto um ajuste de +9 Colunas de Resolução para todos os ataques, +20 na EH e continuarão lutando até atingir -10 na EF (mas morrem no fim do combate).

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas, planaltos, terrenos elevados em geral

Habilidades / Técnicas de Combate

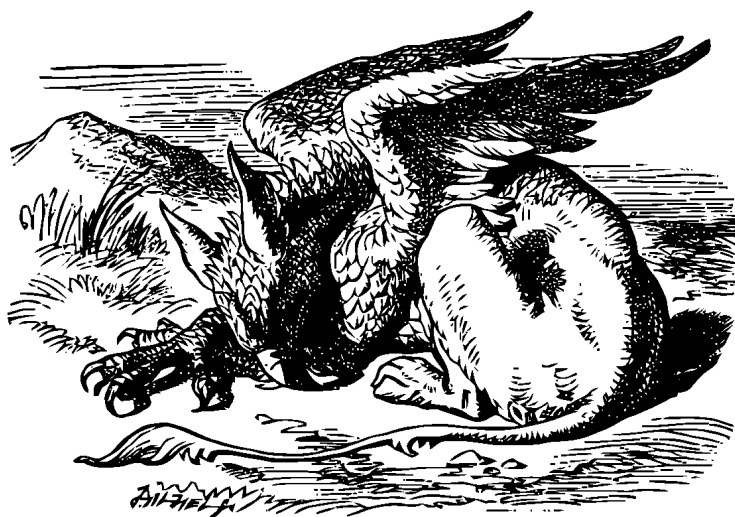
- Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(9), Carga Aérea(9), Carga de Arremesso(10), Esquiva(9), Imprevisibilidade(9)

Peso/Altura/Envergadura

- 650 Kg / 1,5 m / 8 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(3), FIS(3), AGI(2), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Grifo	7	53	70	L2	Bicada	9	7	3	23	18	13	8	10	7	11	18 (terra) 60 (voando)
					Garras	12	9	6	27	21	15	9				

Hipocampus

Essas criaturas assemelham-se a grandes cavalos cobertos de escamas, com a porção posterior do corpo substituída por uma grande e forte cauda semelhante à de um golfinho. Suas escamas são grossas e longas de forma a propiciar uma proteção extra, possuem dois sistemas respiratórios distintos; o que lhes permite respirar dentro e fora d'água. Em combate usam sua cauda, mordida ou cascos tanto para se defender, quanto para atacar.

A origem de seus poderes é desconhecida, mas os sacerdotes de Ganis contam que os primeiros Hipocampus surgiram no início do Cataclisma, na forma de uma benção para proteger os cavalos consagrados a Ganis da ira dos deuses. Abrigando-os em meio as águas do mar enquanto as raças inteligentes eram castigadas.

Essas criaturas podem ser encontradas em grupos de até 50 indivíduos enquanto galgam pela superfície do mar, sendo liderados pela fêmea mais experiente, e protegidos pelos machos mais fortes e robustos. Sua alimentação baseada em algas e frutos do mar; é o fator determinante para seu estilo de vida nômade, pois esses tendem a ficar escassos rapidamente. Em rios e lagos são encontrados em grupos de até 10 indivíduos, também podendo ser encontrados vivendo de forma solitária, em raríssimas ocasiões.

Hipocampus comuns possuem uma coloração normalmente clara, variando basicamente entre o verde e o azul. São animais pouco agressivos, que aceitam sem problema serem observados a certa distância por criaturas de outras raças. Quando atacados, normalmente preferem submergir para evitar confrontos, entretanto, se for necessário, atacam em grupo, tentando vencer pela força dos números.

Uma variação mais incomum de hipocampus são as sentinelas, esses são mais fortes e robustos e ocupam normalmente o posto de vigias. Existe uma média de 2 a 6 em cada grande grupo. Eles apresentam listras avermelhadas, uma coloração mais vistosa e brilhante. São extremamente ariscos com criaturas estranhas ao grupo, sempre afastando essas quando se aproximam em demasia. Quando atacados, raramente fogem do combate.

As fêmeas dos hipocampus, no fim de suas gestações, recolhem-se para lugares menos perigosos, a fim de parir seus filhotes e zelar por esses pelos primeiros dias. Nessa época, as fêmeas tornam-se extremamente ariscas, atacando qualquer um que lhe pareça ameaçador, adquirindo a técnica de combate Fúria (5) e Resistência à Dor (4). O resto do grupo permanece sempre por perto das fêmeas e suas crias, para lhe proporcionar segurança, sempre respeitando o espaço que as fêmeas necessitam.

Por sua dificuldade de captura, são tidos como iguarias em vários locais do mundo conhecido. Sua carne é apreciada principalmente nas regiões costeiras, suas escamas podem ser vendidas a altos preços, pois possuem grande leveza, resistência e capacidade antioxidante. Também são usadas na confecção de joias, pois possuem grande beleza e brilho quando bem trabalhadas.

São montarias de difícil captura e treinamento, são usadas normalmente por grandes capitães e membros da nobreza. Possuem um alto valor comercial ao serem capturados antes da maturidade, pois após esse momento, tornam-se extremamente ariscos e rejeitam qualquer forma de treinamento ou prisão, usando todas as suas forças para fugir, e normalmente padecem rapidamente por inanição e



depressão. Quando treinados aprendem a nunca recuar e obedecer aos comandos de seu dono, sendo somente esse, que pode dar o nome pelo qual será chamado.

Quando solitário, sua expectativa de vida gira em torno de 60 anos, em grupo pode alcançar idades levemente maiores, porém podem alcançar idades superiores quando são treinados e bem cuidados, chegando a viver em média 80 anos, com raríssimas exceções que podem chegar aos 100. A maturidade é atingida em torno dos 10 anos, após esse período estão aptos a procriar.

Caso seu mestre faleça, a confiança em outros seres se perde, e esses se tornam extremamente ariscos. Note que, se forem capturados novamente, essas criaturas morrem rapidamente, pois gastam todas as forças possíveis para escapar, e recusam qualquer alimento. No momento em que se tornam livres, vivem de forma solitária, e adquirem um nomadismo extremo, nunca permanecendo no mesmo lugar por mais que alguns dias.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Lagos, rios e oceanos

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(3), Corrida(7), Escapar(4), Navegação(5), Sobrevivência(6), Usar os Sentidos(6) / Carga(5), Esquiva(4), Imprevisibilidade(4)
- **Sentinela:** Ações Furtivas(3), Corrida(9), Escapar(4), Navegação(9), Sobrevivência(8), Usar os Sentidos(8) / Carga de Quadrúpede(8), Esquiva(7), Imprevisibilidade(8)

Magias e Poderes Especiais

- Fêmea Líder: Controle Climático (uma vez por dia).Sentinelas: Hidromanipulação (1 vez por dia)

Peso/Altura

- **Comum:** 500 Kg / 1,8 a 1,9 m
- **Sentinela:** 600 Kg / 2 a 2,2 m

Atributos

- **Comum:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(4), FIS(2), AGI(1), PER(1)
- **Sentinela:** INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(4), FIS(2), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Hipocampus Comum	3	46(47)	27	M1	Cascos	6	3	-1	24	19	14	9	5	3	4	28
					Cauda	3	4	1	20	16	12	8				
					Mordida	3	2	1	16	13	10	7				
Hipocampus Sentinela	6	50(51)	54	M1	Cascos	8	5	1	24	19	14	9	8	6	11	30
					Cauda	5	6	3	20	16	12	8				
					Mordida	5	4	3	20	16	12	8				

Hipogrifo

Provavelmente produto de alguma experiência mística, hipogrifos são criaturas quadrúpedes cuja parte dianteira é igual à de uma águia e a parte traseira é igual à de um cavalo, dispondo também de um par de asas de grande envergadura. São extremamente raros, costumando viver apenas em regiões distantes e isoladas.

Em voo, os hipogrifos são bastante ágeis e velozes, quase se equiparando ao Pégasus neste aspecto. Isso, combinado com as suas garras e seu bico, faz do hipogrifo um excelente combatente.

Assim como os grifos, hipogrifos são carnívoros ferozes, alimentando-se predominantemente de criaturas de grande porte, como cervos e touros, mas não dispensando animais menores se houver a chance de apanhá-los.

Costumam caçar em grupos compostos de 11 a 20 indivíduos (1d10+10) atacando quaisquer criaturas que encontrem. A única exceção são os cavalos, que os hipogrifos ignoram completamente.

Hipogrifos podem ser domesticados se forem capturados durante os 3 primeiros meses de vida. Capturar um hipogrifo pode ser problemático, no entanto, pois os ninhos de todo o bando costumam ficar no mesmo lugar e há sempre pelo menos 3 hipogrifos no local.

Enquanto estiverem defendendo a sua 'ninhada', hipogrifos recebem +7 colunas de resolução para todos os ataques, +15 pontos de EH e a moral das criaturas passa a ser 20 e os atacantes passam a ser considerados 'inimigo odiado' (ver o item 'Moral').

Por tudo isto, filhotes de hipogrifo em idade de treino são extremamente valiosos, podendo valer até 30 moedas de ouro para o comprador certo.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas, planaltos, terrenos elevados em geral.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(7), Carga Aérea(8), Carga de Arremesso(7), Esquiva(8), Imprevisibilidade(7)

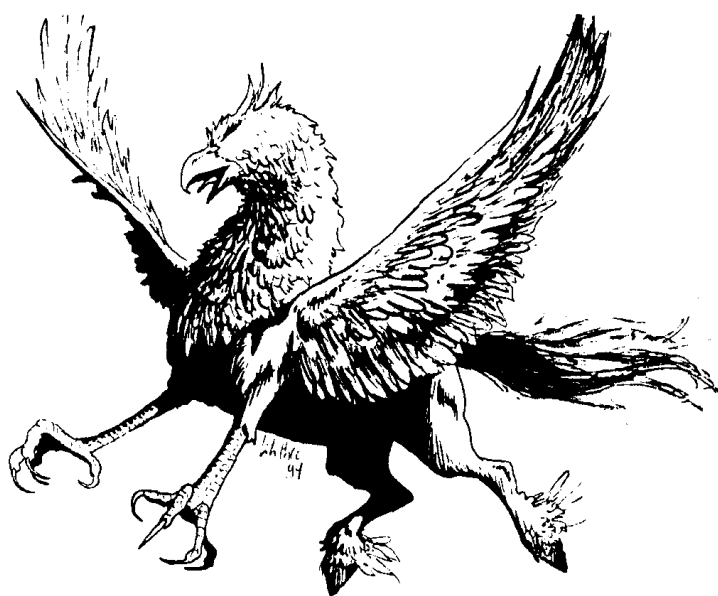
Peso/Altura/Envergadura

- 441 Kg / 1,7 m / 8 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(2), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Hipogrifo	5	44	45	L3	Bicada	8	6	2	26	20	14	8	7	5	5	20 (terra) 80 (voando)
					Garras	11	8	5	26	20	14	8				



Lagarto do Gelo

Diferentemente da Fera Escarlata, que foi criada pelos Demônios para gerar o caos no plano mortal, o Lagarto do Gelo foi criado pelos Deuses com a intenção de combater a Fera Escarlata no mesmo plano mortal. O Lagarto do Gelo é um grande (e pesado) réptil inteligente com escamas verdes brilhantes. Em Tagmar, é encontrado nas geleiras. Em sua cabeça há dois pequenos chifres, semelhantes aos de um carneiro, que possuem capacidades mágicas.

Cada um dos chifres do lagarto, armazenam pontos de Karma, além do que, através deles, o Lagarto 'sente' a presença de uma Fera Escarlata (maior ou menor) e onde está ela no plano mortal.

Além disso, o Lagarto do Gelo tem a capacidade mágica chamada de 'Sopro de Gelo'. É uma espécie de ar congelante que sai de suas narinas, atacando qualquer um à sua frente. Com alcance de 20 metros, o sopro de gelo tem a capacidade de se cristalizar em torno da vítima, transformando-a em uma estátua gelada. Deve-se fazer uma resistência à magia contra força de ataque 20. Se conseguir resistir, a vítima não será congelada, mas sofrerá 10 pontos de dano na EF. Se falhar... bom, a estátua de gelo nunca derreterá (não importa o local) e a vítima ficará perfeitamente conservada para sempre. Mas quebrar o encanto é simples: basta uma pancada bem dada na estátua, e a camada de gelo se quebrará. Entretanto, o choque ao voltar à realidade faz com que a pessoa perca 10 pontos de EF.

Com a Fera Escarlata este encanto é bem mais devastador. Se resistir, a fera perderá toda a sua energia heroica e mais 30 de dano na EF. Se falhar na resistência à magia, será transformada numa estátua de gelo e morrerá em 5 minutos.

Por fim, quando o Lagarto do Gelo usa o 'Sopro de Gelo', na mesma rodada pode evocar uma magia ou usar seu hálito congelante, sua outra arma, que pode ser usada a cada 2 minutos (a criatura pode fazer tudo isso numa mesma rodada pelo fato de que o Sopro do Gelo sai das narinas e não exige nenhuma concentração).

Esta criatura vive em cavernas geladas, não temendo a nada e é, muitas vezes, confundido com um Deus por povos primitivos. Seu único objetivo na vida é destruir as Feras Escarlates, não possuindo portanto tesouro de qualquer espécie.

Organização e Habitat

- Solitário / Geleiras

Habilidades / Técnicas de Combate

- Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(11) / Ataque Oportuno(13)

Magias e Poderes Especiais

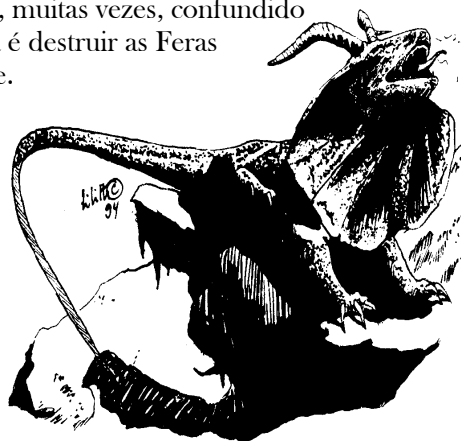
- Transporte Dimensional (10), Hidromanipulação (10), Dardos de gelo (9), Aeroataque (10), Controle Climático (9) e Piroproteção (10).

Peso/Altura

- 4225 Kg / 2,5 a 4 m

Atributos

- INT(1), AUR(10), CAR(-2), FOR(5), FIS(7), AGI(1), PER(3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Lagarto do Gelo	10	137	210	P1	Cauda	9	10	7	33	26	19	12	17	20	18	100	30
					Hálito Congelante	21	21	21	34	28	22	16					
					Mordida	12	11	10	29	23	17	11					
					Patada	12	9	5	29	23	17	11					

Leviatã

A cada 13 anos os oceanos de Tagmar são afligidos por condições de navegação praticamente impossíveis. É nesta época que o imponente Leviatã deixa suas aparições marcadas na história.

O que é evidenciado pelos relatos de quem os viu de longe é que se trata de uma criatura colossal. Não existem registros do tamanho total do Leviatã, mas algumas poucas dúzias de testemunhas afirmam terem sido capazes de contar trezentas passadas de comprimento de seu dorso expostas fora d'água durante seus ataques. Os poucos traços de sua aparência vistos durante tais ataques são seus olhos negros, compridos e curvos, maiores em proporção do que os de baleias, e sua boca que, comprovadamente é capaz de abocanhar dois navios corsários em uma única investida. Nunca houve registro de outros traços de sua anatomia expostos por sobre a superfície da água.

Poucos sabem a verdadeira natureza e papel do Leviatã em Tagmar. Estudiosos acreditam que a criatura seja um remanescente das mazelas enviadas por Ganis durante a fúria dos deuses no cataclismo. Seu aspecto violento é evidenciado nos relatos dos sobreviventes, mas o Leviatã acumula outros papéis no ciclo da vida de Tagmar. O fenômeno que ocorre a cada 13 anos (águas revoltas, elevação ligeira do nível do mar, redemoinhos violentos, naufrágios misteriosos) é uma consequência intrínseca do seu "ciclo de vida".

No início do dado mês, o Leviatã abandona seu covil (localizado em galerias abissais) e cruza todos os mares de Tagmar. Durante esta travessia, um interessante fenômeno ocorre: o Leviatã deixa vários descendentes nas águas, sendo estes, baleias de ambos os tipos existentes em Tagmar. A inclusão do acentuado número destas novas baleias (cerca de centenas, que nascem já adultas) somada à deslocação do enorme ser na água são responsáveis pelos efeitos turbulentos registrados, que acabam tornando a navegação proibitiva.

Ao final de sua migração, Leviatã submerge e desaparece por 3 dias. Durante este período, a criatura percorre por baixo da Grande Geleira e emerge em um ponto qualquer no meio da imensidão branca e libera durante cinco dias um titânico esguicho, que gera um período de nevascas de gelo salgado nas regiões circunvizinhas.

Após o esguicho, o Leviatã desaparece. Uma das muitas lendas sobre seu destino é que, então, uma de suas crias baleias se desenvolve em um novo Leviatã, repousando nas fossas abissais até o momento de seu período migratório. No entanto, muitos estudiosos invalidam esta hipótese com vários argumentos. Fato é que, sendo uma criatura de origem divina, muito provavelmente seu ciclo de vida possui outros caprichos além de gerar cria já adulta.

Organização e Habitat

- Solitário / Mar em regiões oceânicas, profundas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Seguir Trilhas(14), Usar os Sentidos(21) / Ataque Oportuno(56), Carga(60), Desequilibrar(60), Força Interior(60), Fúria(56), Resistência à Dor(60) Empatia Animal (10) apenas funciona em criaturas marinhas, Hidromanipulação (10) 3 vezes por dia.

Peso/Comprimento

- 100000 Kg / 300 m

Atributos

- INT(3), AUR(10), CAR(-2), FOR(10), FIS(10), AGI(0), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Leviatã	50	642	1500	P0	Cauda	40	41	38	58	46	34	22	60	60	50	120 (nadando)
					Mordida	51	50	49	74	58	42	26				



Mantícora

Rápidas e mortais, as mantícoras são bestas mágicas que lembram panteras magras. Apesar disso, são monstros bem esquisitos e devastadores. Territoriais como os tigres, elas mantêm uma alimentação baseada em carne e têm grande predileção pela humana e élfica. Elas são encontradas desde as florestas de Tambar até Finlaril, passando por Âmien, Kendel e Siltam.

Durante o auge da invasão demonista, a Deusa Crezir quis tomar o trabalho inteiro para si de expulsar os Demônios do plano material. Agressiva, quis pensar numa criatura poderosa e inteligente o suficiente para a tarefa. Suas criações, as mantícoras, logo se revelaram exageradamente monstruosas para que ajudassem – embora diversos demônios tenham sido banidos ou destruídos por elas, em seu caminho elas devastavam as demais criaturas também. Nessa época os Lordes demônios enviaram ao plano mortal as Feras Escarlates. Em resposta deuses uniram-se para criar os Lagartos do Gelo. Com o tempo, Crezir desistiu das mantícoras e elas tornaram-se irracionais e solitárias.

A cabeça de uma mantícora lembra uma cabeça de pantera mais gorda e com o focinho menos projetado, com alguns traços horrendamente humanos. Os olhos são amarelo-pálidos. Os dentes são muito grandes e lembram diversos punhais alinhados, e projetam-se fora do rosto do monstro. Por dentro, há ainda mais duas camadas de dentes em forma de serra. O corpo é magro, mas musculoso, com cores amarelo escuro e vermelho. O rabo é cumprido e bem escuro, e termina com diversos espinhos ósseos proeminentes.

O comportamento da besta lembra o de um felino como um tigre ou pantera. Ela fica bastante tempo na espreita dos alvos e ataca quando encontra um momento adequado, normalmente preferindo ataques que terminem o combate de forma mais rápida, como procurando pontos mortais. Ela é muito silenciosa e mais rápida que qualquer pantera, jaguar ou tigre, e usa essa velocidade em ataques em disparada pelas florestas fechadas.

A Mantícora ataca comumente dando mordidas violentas, usando suas garras frontais ou usando os espinhos do rabo. Se conseguir agir sem que o alvo perceba, ela ganha um bônus: seu Ataque de Surpresa (5) em seu primeiro ataque, no qual ela corre em disparada e salta tentando morder áreas como o pescoço ou outro ponto vital da vítima. Os espinhos do rabo podem ser usados de duas formas: girando o rabo, eles contarão como uma imensa clava espinhosa; ou então no ataque mais fantástico de uma mantícora, quando ela empina o membro e dispara uma série de espinhos rapidamente, como 12 flechas ósseas, que voam até 10 metros de distância sobre uma área de até 2 metros de raio. Os espinhos do rabo regeneram-se em velocidade assustadora, e ela pode usar esse ataque a cada 4 rodadas. Comumente depois de uma ou duas rodadas de combate as Mantícoras entram em estado de Fúria.

As Mantícoras não se interessam por tesouros. Os espinhos do rabo e dentes no entanto podem valer um bom dinheiro quando usados para produção de armas e amuletos mágicos, e a pele é considerada em algumas regiões humanas um símbolo de status. Elas não podem procriar com outros felinos, e cerca de uma vez por ano buscam companheiras para cruzar, logo voltando para seus territórios originais. Cada ninhada costuma gerar uma ou duas novas mantícoras.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(17), Seguir Trilhas(11), Sobrevivência(13), Usar os Sentidos(18) / Ataque Oportuno(15), Bote(12), Fúria(15)

Peso/Altura/Comprimento

- 600 Kg / 1,5 m / 2,5 m

Atributos

- INT(i), AUR(2), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(5), PER(3)

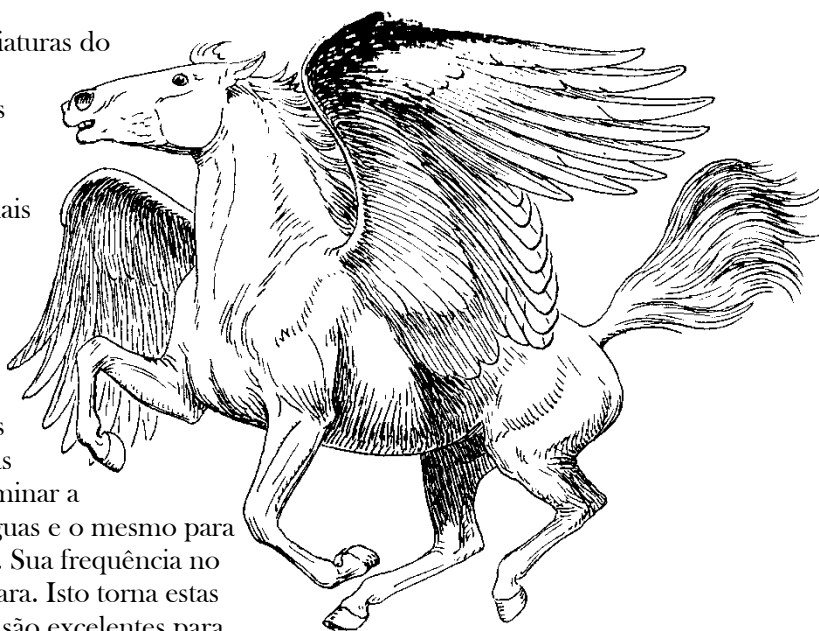
Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Mantícora	12	50	192	M5	Espinhos	16	20	15	24	19	14	9	14	14	21	35
					Garras	20	17	14	20	16	12	8				
					Mordida	18	17	16	24	19	14	9				



Pégasus

Pégasus são simplesmente criaturas do porte de cavalos de guerra pesados providos de potentes asas. Seu comportamento é bem similar ao de cavalos comuns; são apenas muito mais tímidos e um pouco mais inteligentes que cavalos normais, podendo portanto, ser domesticados também.

Os pégasus costumam se agrupar em bandos formados por um garanhão e suas várias fêmeas e filhotes (para determinar a quantidade role 1d10 para éguas e o mesmo para filhotes), todos muito ariscos. Sua frequência no mundo de Tagmar é muito rara. Isto torna estas criaturas muito valiosas, pois são excelentes para montar tanto no trote quanto em voo.



Pégasus voam com extrema graciosidade e agilidade, e são capazes de manobras aéreas quase inacreditáveis e muito velozes. Quando no ar, um pégasus usa as patas para poderosos coices e, devido à sua agilidade aérea, são muito difíceis de serem acertados. Se necessário, lutará até que possa bater em retirada com segurança, mas normalmente, devido ao seu instinto, farão o possível para evitar o combate.

Cabe salientar que o processo de domesticação de um Pégasus é trabalhoso e prolongado (em torno de 1 ano), mas como recompensa são extremamente fiéis ao treinador quando domesticados com sucesso.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas, planaltos e planícies

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(10) / Carga Aérea(13), Carga de Quadrúpede(9), Esquiva(13), Imprevisibilidade(10)

Peso/Altura/Envergadura

- 650 Kg / 1,7 m / 8 m

Atributos

- INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(1), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Pégasus	8	51	48	L5	Cascos	15	12	8	23	18	13	8	9	9	14	30 (cavalgando) 80 (voando)
					Mordida	12	11	10	19	15	11	7				

Tartaruga Dragão

As evidências da presença das Tartarugas Dragão no continente remontam o segundo ciclo, quando magos tão poderosos como nenhum visto hoje usavam seus poderes desafiando os deuses, modificando a natureza e a vida como achassem conveniente. Foi desta maneira que as tartarugas dragão foram criadas. Contam estas próprias criaturas, com sabedoria e ponderação, que desde o início os magos desejavam demonstrar seus poderes de criação como se fossem deuses. Como resultado de magias alquímicas, um animal marinho extinto em forma de serpente foi mesclado a uma tartaruga carnívora que habitava o território que hoje são as geleiras. Para completar a criação, foi atribuída a primeira destas criaturas o espírito de um dragão ancião subjugado por um feiticeiro maligno. Desta maneira consciência foi criada, embora a magia imperfeita tenha reduzido muito o intelecto da criatura. Hoje as Tartarugas Dragão são répteis carnívoros inteligentes que habitam grande parte dos mares de Tagmar, e são vistos às vezes nos litorais rochosos.

À distância, a Tartaruga Dragão parece uma tartaruga comum, muito grande, mas de perto as suas diferenças são imediatamente notadas: sua cabeça possui escamas na parte superior que formam três linhas salientes paralelas ao pescoço, rijas; possui dentes muito afiados; seu casco tem pequenos espinhos; e possui uma grande cauda que se arrasta de um lado para o outro no solo enquanto o réptil se movimenta.

A cor do casco da tartaruga varia normalmente do azul escuro ao cinza claro. A exceção da cauda, todos os membros da criatura podem ser recolhidos para dentro desta carapaça, mas este recurso é utilizado apenas como forma de defesa quando ela estiver muito enfraquecida. Esse movimento é considerado uma manobra de combate do tipo esquiva.

Elas são criaturas inteligentes, capazes de planejar uma estratégia de defesa simples, evitar inimigos bem armados e se comunicar através de um idioma próprio, classificado pelos estudiosos de Saravossa como um dialeto primitivo do idioma dos Dragões.

As Tartarugas Dragão formam grupos de milhares e realizam uma grande migração periodicamente por quase toda a costa de Tagmar. Acredita-se que seu ponto de partida seja sempre no início do Inverno nas Geleiras, onde há boatos pouco precisos de que esses seres prestam homenagens a alguma divindade, e seu ponto final é a Ilha, no centro do Lago Denégrio e já no inverno seguinte, onde, especula-se, são onde essas criaturas põem seus ovos. O caminho de volta só começa no verão seguinte, e dura mais um ano.

Os pontos críticos de sua jornada são na entrada e na saída do Rio Frefo, onde os caçadores armam emboscadas e, às custas de muitas embarcações e algumas vidas, sempre capturam algumas Tartarugas. Os espécimes vivos podem chegar a valer 30 moedas de ouro com a pessoa certa, geralmente um mago ou um especialista em confeccionar armaduras e escudos com o casco da Tartaruga Dragão. Em cativeiro elas não põem ovos.

Os escudos feitos do casco da Tartaruga são uma ostentação de riqueza e poder. São leves, grandes e bastante resistentes (Escudo Grande +1 Defesa/ +3 Absorção). São muitas vezes utilizadas por nobres em solenidades importantes. As armaduras reforçadas com seu casco, além de muito bonitas, também podem ser muito poderosas. Dependendo da habilidade do armeiro, elas podem receber um bônus na absorção de +2, para armaduras leves, até +6 para as pesadas.

As tartarugas nunca param de crescer, e sua vida se prolonga enquanto puderem suportar o próprio peso em terra. Há relatos de alguns piratas que dizem já ter sido atacados por monstros de 15 ou 20 metros. Estas aparições, entretanto, são raríssimas. O Tamanho médio desses seres não passa de 5 metros de comprimento e 3,5 de altura.

Eventualmente são encontradas sozinhas. Estas geralmente estão feridas ou são muito agressivas, e por isso abandonam o grupo. Uma Tartaruga Dragão é orgulhosa demais para negociar por sua vida, e normalmente luta até a morte.

Em combate a tartaruga sempre inicia espirrando seu hálito ácido 100% na EF, que é uma pasta pegajosa que corrói metais muito rapidamente, e atinge uma área à sua frente de 7,5 metros de largura

por 5 metros de comprimento. Qualquer armadura metálica atingida por este ácido perde permanentemente 6 pontos de absorção máxima, e escudos são inutilizados. Ela é capaz de repetir o ataque a cada 2 minutos (8 rodadas).

Dentro d'água o hálito funciona de forma diferente. Como é pouco solúvel ele se espalhará por um volume de 30mx30mx30m a partir da própria criatura. A Tartaruga é imune ao próprio ataque e é capaz de enxergar claramente, enquanto todos os outros terão a visão obstruída e limitada a 2,5 metros de distância, durante 2 minutos (8 rodadas). A cada turno que o personagem permaneça em contato com o ácido na água, sofrerá 2 pontos de dano em sua EF, e sua armadura metálica perderá 2 pontos em absorção permanentemente.

A mordida é o seu principal ataque. Sua mandíbula poderosa e seu pescoço que pode se esticar um pouco normalmente são o suficiente para atingir combatentes distraídos.

Sua cauda também é utilizada em combate, e é o único modo que a criatura possui de atingir aqueles que estão na sua retaguarda. Sempre que atingido pela cauda da Tartaruga Dragão em 100% ou qualquer dano na EF, a vítima será empurrada a 3 metros de distância.

Dentro da água o método de combate da Tartaruga é diferente. Ela se torna mais tática para lutar e mais corajosa. Nessa situação ela é capaz de utilizar um ataque de carga, normalmente precedido de seu hálito ácido (para encobrir a visão da vítima).

A carga é realizada com a cabeça para dentro do casco, e é capaz de abrir um rombo na carcaça de embarcações com até 4 vezes o tamanho da Tartaruga Dragão.

Esses seres sempre sabem quando sua morte natural se aproxima. Nesse momento, a Tartaruga se dirige para o local conhecido em Porto Livre como "O Coral dos Cascos", e repousa no fundo do mar aguardando a morte por afogamento. O cemitério formou através dos séculos um grande complexo de túneis entre os cascos ocos das tartarugas mortas, interligados por recifes de coral de diversos tipos.

Apesar de carnívoras, as Tartarugas Dragão são capazes de engolir quase tudo, inclusive alguns metais pequenos. O único tesouro que essas criaturas possuem, portanto, são coletados por acaso e carregados com a criatura até a hora de sua morte, no interior de seus corpos.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Grande / Mares, Litoral e o Lago Denégrio

Habilidades / Técnicas de Combate

- Seguir Trilhas(10) / Ataque Oportuno(10), Carga(16)

Magias e Poderes Especiais

- Visão no escuro (3)

Peso/Altura/Comprimento

- 7500 Kg / 2 m / 3,5 a 5 m

Atributos

- INT(-1), AUR(1), CAR(-1), FOR(5), FIS(8), AGI(-3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Tartaruga Dragão	8	181(197)	144	P-3	Cabeçada	9	6	2	21	17	13	9	16	9	10	6 (25 nadando)
					Cauda	7	8	5	25	20	15	10				
					Hálito Ácido	8	8	8	29	22	15	8				
					Mordida	9	8	7	29	23	17	11				

Unicórnio

Criatura mística que tem a forma de um cavalo com um único chifre cônico e anelado em sua cabeça. Muito rápido e ágil, este ser vive em harmonia com seu habitat, possuindo empatia com todos os animais da floresta onde vive, sendo conhecido e respeitado por proteger sua floresta e seus habitantes. Esta empatia age como uma comunicação telepática, com os animais informando-o dos movimentos de estranhos na floresta. Para estabelecer esta comunicação o unicórnio deve permanecer imóvel por 5 minutos.

Nestas condições, será impossível se mover na floresta sem o conhecimento do unicórnio, a não ser com o uso de mágica poderosa.

Como os unicórnios são seres inteligentes, é impossível domesticá-los. Além de todas as suas habilidades, unicórnios nunca são afetados por qualquer tipo de ilusão. Eles só podem ser montados ou mesmo tocados por mulheres virgens que não tenham maldade em seus corações. Estas condições permitirão que se crie um contato telepático entre este personagem e o unicórnio. Personagens Rastreadores poderão tentar estabelecer contato executando um rolamento de dificuldade Média na tabela na coluna de sua aura (modificado pela atitude do Rastreador e de seus companheiros, é claro - lembre-se que unicórnios são protetores de suas florestas). No entanto, se o resultado deste rolamento for uma Falha, isto tornará o unicórnio hostil contra este personagem e seus companheiros.

O chifre de um unicórnio é um poderoso item mágico, tendo as capacidades de curar venenos, purificar alimentos, curar ferimentos (além de ser um poderoso afrodisíaco), bastando para isso encostar o chifre na pessoa ou alimento a ser curado ou purificado.

No caso de curar ferimentos, o efeito será equivalente ao da magia Curas Físicas 7. Em venenos, o chifre deve encostar na pessoa afetada por 5 minutos, e para purificar alimentos, após 1 minuto de contato até 5 kg de comida ou 5 litros de bebida estarão livres de qualquer contaminação. O unicórnio pode executar cada uma destas funções 5 vezes por dia,

Chifres de unicórnios são objetos de valor inestimável que fazem com que estas criaturas sejam muito caçados (porém quase nunca capturados), Um unicórnio pode, em recompensa por um serviço de grande valor a ele prestado (salvá-lo ou à sua floresta, por exemplo), conceder o seu chifre. Este apenas se destacará de sua cabeça (um outro nascerá em algum tempo) para as mãos do presenteado. Esta é a maior honraria que um unicórnio pode prestar a um outro ser. Cabe salientar que chifres obtidos desta forma podem executar apenas um dos seus poderes, e apenas uma vez por dia. Chifres obtidos à força podem ser usados apenas uma vez por semana.

Em combate, o unicórnio fará uma carga com seu chifre, lutando com seus cascos somente quando obrigado. A eficácia de uma carga de unicórnio é impressionante, tendo um ajuste de +9.

Os tesouros de um unicórnio são sempre bem escondidos e, muitas vezes, dados livremente a quem os ajude.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas temperadas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Seguir Trilhas(19), Usar os Sentidos(19) / Carga de Quadrúpede(11), Esquiva(12), Imprevisibilidade(13)

Magias e Poderes Especiais

- Despistamento 7, 3 vezes por dia e Camuflagem 10, 2 vezes por dia.

Peso/Altura

- 676 Kg / 1,8 m

Atributos

INT(2), AUR(4), CAR(2), FOR(3), FIS(2), AGI(3), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Unicórnio	9	54	126	L3	Cascos	12	9	5	27	21	15	9	11	13	14	35
					Chifre	13	11	7	23	18	13	8				



Criaturas Vegetais



6.8 Criaturas Vegetais

Árvore Maldita

Contam as lendas que no período conhecido como A Fúria do Sul, um grande contingente da Seita foi responsável por uma ampla devastação ao sul de Ludgrim, na Floresta de Tambar. Tamanha foi a destruição causada, que Maira, enfurecida, amaldiçoou os responsáveis transformando-os em árvores, de modo a tomar o lugar das árvores por eles eliminadas. Buscando reverter a maldição, sacerdotes da seita passaram a realizar rituais com seus irmãos amaldiçoados, nos quais eram sacrificadas crianças e virgens em nome de um macabro príncipe demoníaco. Com isso, eles conseguiram animar e trazer à tona novamente a essência maligna de seus irmãos, tornando-os Árvores Malditas.

Essas horrendas criaturas são seres diabólicos que se alimentam do sangue fresco de suas vítimas. Possuem aparência de grandes árvores de tronco e galhos sinuosos, com poucas folhas secas e de cor escura, seus troncos possuem formas assustadoras de rostos humanos retorcidos e angustiados, como se estivessem sofrendo uma eterna tortura. Muitos estudiosos suspeitam que essas criaturas devoram suas vítimas com intuito de repor o sangue que os mantêm vivos. Entretanto, o que se sabe ao certo é que esses seres vivem em pequenos grupos nos pontos mais profundos e obscuros das grandes florestas ancestrais de Tagmar.

Quando paradas, apesar da assustadora aparência, lembram árvores normais, o que lhes confere Ataque de Surpresa 10, sendo necessário um teste Observar, com nível difícil ou muito difícil, para serem localizadas. Podem ter a aparência de pequenas árvores (no caso das menores) ou até de enormes carvalhos ou pinheiros.

Em combate, sua aparência sádica e maligna se revela: seus olhos se tornam rubros e brilhantes, seu tronco se abre formando uma fenda cheia de presas escuras, cobertas por uma seiva viscosa, seus longos galhos assumem, em sua extremidade, a forma de espinhos e suas raízes se elevam do solo procurando agarrar e estrangular os adversários mais próximos.

Caso consiga obter dano na EF da vítima ou 100% da EH, a criatura irá agarrar seu alvo com suas raízes, causando-lhe automaticamente 1 ponto de dano na EF por rodada, recebendo ainda um ajuste de +3 colunas de resolução para qualquer um de seus ataques. Para escapar da armadilha do monstro é necessário um teste de Escapar Muito Difícil.

Apesar de tudo, são extremamente inflamáveis. Caso a origem do fogo seja natural, estas criaturas receberão 6 de dano por rodada, até que consigam eliminar as chamas de seu corpo por completo. Se o fogo for mágico, receberá 5 de dano por rodada. Porém, este ataque, tanto o natural quanto o mágico, podem irritar mais ainda a criatura, que então receberá um ajuste de +2 colunas de resolução.

As Árvores Malditas não acumulam tesouros, mas entre as suas raízes podem ser encontrados os restos e os pertences de suas vítimas.

Suas sementes têm um valor inestimável nos principais mercados do mundo de Tagmar, pois servem para as mais variadas poções e venenos.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Florestas e pântanos

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor:** Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(14)
- **Maior:** Ações Furtivas(4), Seguir Trilhas(6), Usar os Sentidos(8) / Ataque Oportuno(17)

Magias e Poderes Especiais

- Medo 4 uma vez ao dia.

Peso/Altura

- Menor: 500 Kg / 4 m
- Maior: 1000 Kg / 6 m

Atributos

- Menor: INT(0), AUR(0), CAR(-3), FOR(3), FIS(1), AGI(0), PER(2)
- Maior: INT(0), AUR(0), CAR(-3), FOR(4), FIS(1), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Árvore Maldita Menor	12	45	72	P0	Garras	16	13	10	23	18	13	8	13	12	15	10
					Mordida	11	10	9	27	21	15	9				
Árvore Maldita Maior	15	64	90	P1	Garras	20	17	14	24	19	14	9	16	15	19	12
					Mordida	15	14	13	28	22	16	10				



Enida

Os Enidas são defensores das florestas, existindo apenas nas matas mais místicas e desconhecidas. Eles são gigantescos Homens-Vegetais que, quando hibernam, se tornam indistinguíveis de árvores comuns. Porém, quando em atividade, tornam-se criaturas de aparência vagamente humanoide. Devido à sua capacidade de se metamorfosear em árvores, considera-se que os Enidas dispõem da magia Camuflagem 10 sempre que desejarem.

Difícilmente, mais que um Enida vive na mesma área, pois são solitários por natureza, mas em certas ocasiões, pode ser chamado um conselho, no qual participam até 20 membros desta raça. Durante estes conselhos, eles decidem se unem em torno de um objetivo. Se tal objetivo for aprovado, buscarão a todo custo cumpri-lo. Tais objetivos podem ser: expulsar criaturas que estejam destruindo a floresta, impedir a entrada de colonizadores em suas matas, ajudar criaturas com o mesmo objetivo, como Unicórnios ou Elfos Rastreadores (desde que estejam em grande necessidade).

Normalmente, Enidas atacam com seus braços descomunais causando grandes danos aos oponentes. Eles podem também conjurar o poder da floresta, fazendo com que as plantas à sua volta cresçam e agarrem seus adversários. Este último tipo de ataque se dá da seguinte forma: o Enida pode fazer com que até 40 plantas ataquem seus adversários. Para cada planta que atacar um mesmo indivíduo este receberá -1 para todas as suas atividades físicas, habilidades, combate e magias de ataque. Uma vez que as plantas comecem a atrapalhar seus adversários, elas pararão somente quando o Enida o quiser (não é necessário se concentrar).

Essas criaturas normalmente hibernam por longos períodos, acordando apenas quando necessário. Quando estão inativas (hibernando) elas são iguais a árvores comuns, e apenas a detecção de magia indicará serem especiais. Neste estado, elas estão em comunhão completa com todas as árvores em sua volta, sendo capazes de perceber qualquer criatura que entrar em seus domínios e ter visão clara de qualquer um ou qualquer coisa na área de efeito desta comunhão (que é de 10 Km de diâmetro). Para descobrir detalhes sobre as visões teste de Usar os Sentidos (dificuldade Fácil).

Os Enidas possuem Tesouros, normalmente gemas ou metais preciosos no lugar de moedas.

Observação: os dois poderes especiais dos Enidas são na verdade as Magias Bio Animação e Comunhão Natural, ambas melhor descritas no próximo complemento do Tagmar.

Organização e Habitat

- Solitário / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Línguas(9), Seguir Trilhas(22), Usar os Sentidos(22) / Ataque Oportuno(17)

Peso/Altura

4556 Kg / 6 a 8 m

Atributos

- INT(1), AUR(2), CAR(0), FOR(8), FIS(5), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Enida	15	139	330	P2	Punhos	16	18	19	28	23	18	13	20	17	19	20



Mandrágora

Essas criaturas, à primeira vista, são pequenos arbustos com frutos parecidos com maçãs amareladas; mas quando um desavisado colhe uma de suas frutas ou tenta podar suas folhas para abrir passagem, acaba entrando em um grande problema. Ergue-se do solo uma criatura parecida com um pequenino entroncado, cujo corpo nu é feito de raiz e na cabeça, onde deveria haver cabelos, está o arbusto com as flores e frutos. A criatura não tem olhos, mas seu tato é muito sensível e fora do subsolo sua audição é tão apurada que ela consegue localizar qualquer movimento ao seu redor num raio de 30 metros.

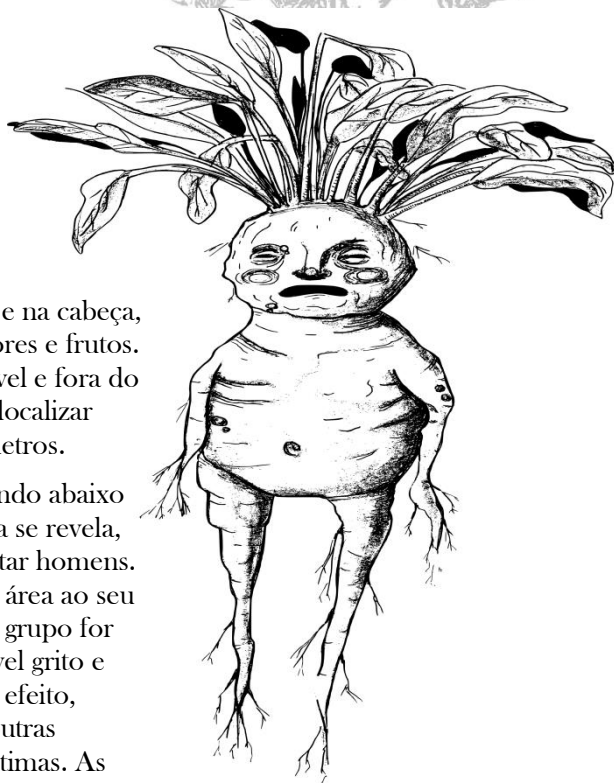
Acredita-se que as mandrágoras estão sempre dormindo abaixo da terra. E quando uma mandrágora é perturbada ela se revela, soltando um grito que fere os ouvidos e pode até matar homens. Uma mandrágora nunca está sozinha. Espalhadas na área ao seu redor, existem outras. E se uma das mandrágoras do grupo for perturbada, todas as outras acordam com o seu terrível grito e vão ao seu auxílio. O grito da mandrágora tem outro efeito, funciona como um alarme na floresta e pode atrair outras criaturas para se aproveitar de suas desafortunadas vítimas. As outras criaturas ficarão à espreita em uma distância segura, até que os gritos cessem ou que as presas saiam do alcance das mandrágoras. Apesar de sua audição apurada, as mandrágoras são imunes ao grito de outras mandrágoras e conseguem se comunicar umas com as outras mesmo sob o solo.

Seu principal e mais devastador ataque é o grito, mas elas também podem atacar com tentáculos de cipós que saem de sua cabeça. Normalmente, alimentam-se de luz e nutrientes do solo, mas também podem se alimentar da carne de suas vítimas que ela consegue prender em casulos. Os tentáculos de cipó alcançam oponentes a até 10 metros de distância e são muito usados para prender e envenenar os oponentes ou quando suas vítimas estão além do alcance de seus outros ataques.

Apesar de todo o perigo, às vezes elas são caçadas em virtude de suas propriedades regenerativas e medicinais. Seus frutos são chamados de maçãs de mandrágora ou às vezes de maçãs do diabo. Quando maduro, seu fruto é amarelo, sendo um poderoso afrodisíaco e energizante. Comer uma única fruta restaura toda a EH e ativa um forte desejo sexual durante 2 horas. Mas quando o fruto não está maduro, apresenta uma cor verde e causa um envenenamento alucinógeno. O veneno equivale a um veneno tipo II e seu efeito é similar a magia Alucinação 4 (com direito a resistência física contra força de ataque 4). A alucinação deixa a vítima se movendo lentamente, com visões psicodélicas e sentimento de euforia. Enquanto sob efeito da alucinação, a vítima fica totalmente inofensiva e pode ser alvo de ataques oportunos e surpresa, ao fim do efeito, a vítima sente-se extasiada.

Cada mandrágora possui 1d10 frutos, sendo metade verde e metade madura. O consumo do fruto, verde ou maduro, pode causar vício se ocorrer por mais de uma vez num intervalo de uma semana. O vício ao fruto deve ser considerado como uma doença que só pode ser curada com Recuperação Física 4 ou superior e o alvo terá penalidade de -2 colunas em todos os testes se não tiver consumido um fruto da mandrágora a menos de 24 horas enquanto estiver doente do vício. Pode-se extrair um suco de um fruto, que equivalerá a uma poção do amor (mesmo efeitos da fruta madura) ou um de veneno alucinógeno (mesmo efeito da fruta verde) na proporção de um por fruto. A poção do amor ou o veneno alucinógeno podem ser conservados em um frasco de vidro por até 1 ano, ou por tempo indeterminado no frio.

Mas o maior poder medicinal desta criatura está em seu corpo, ou sua raiz. O líquido extraído da raiz pode ser usado para preparação de poções de cura dos mais variados tipos. Para fazer uma poção de cura com o extrato da raiz da mandrágora, um sacerdote conjura os milagres de cura que desejar neste líquido enquanto ele estiver cozinhando no período de uma hora. A poção de cura resultante terá a



soma de todos os efeitos dos milagres usados. Os milagres podem ser: Curas Físicas, Regeneração, Recuperação Física, Curas Heroicas, Curas Espirituais e Ressurreição, ou qualquer outra magia com efeito de cura. Depois de terminado o ritual de cozimento e orações, a poção de cura é estabilizada e rende até 1 frasco de 500 ml por mandrágora cuja essência foi extraída. Todos os frascos de poção de cura produzidos assim terão o mesmo efeito combinado dos milagres que foram pedidos durante o ritual. As mandrágoras também são procuradas por alquimistas como ingrediente de poções e elixires.

Um uso menos difundido do extrato de mandrágora é o seu destilado, que pode curar paralisia e petrificação. Outro uso menos conhecido é o de extrair de seus tentáculos o veneno alucinógeno, que é considerado na categoria de Venenos Tipo III. Veja (Tentáculos Venenosos) para uma descrição do veneno.

Devido a sua forte aura, é possível fazer uma infusão a partir das folhas da mandrágora que posteriormente é filtrada e colocada para cozinhar por 24 horas. O líquido concentrado tem uma cor verde-azulada e rende 1 dose de uma poção que restaura todo o Karma, seu preparo requer praticamente todas as folhas e cipós de uma mandrágora adulta por porção.

O poder regenerativo da mandrágora é tamanho, que se as pontas de suas raízes forem cortadas de alguma forma, poderão gerar outras mandrágoras em alguns meses. Alguns herbalistas mais ousados já tentaram criar plantações de mandrágora desta forma ou através das sementes, mas depois que as criaturas crescem o suficiente elas simplesmente levantam da terra e fogem para outro.

Como estão sempre em grupo e seus gritos ferem em área, representam um enorme perigo. Herbalistas experientes dizem que é menos perigoso pegá-las à noite, quando mesmo assim é muito difícil se mover perto delas e removê-las com cuidado sem que elas percebam; durante o dia, entretanto, é impossível tentar fazer isso, pois elas ficam mais sensíveis e acordam mais fácil com o calor do sol. Em outras palavras, para se aproximar delas é preciso passar em um teste de Ações Furtivas Muito Difícil durante a noite, ou Impossível durante o dia.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Florestas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(10)

Magias e Poderes Especiais

- Grito estridente - cada mandrágora pode atacar com um grito estridente, que fere a todos num raio de 5 metros (exceto outras mandrágoras). Criaturas com audição aguçada, como lobos, sofrem 25% a mais de dano por este tipo de ataque. Para fazer o ataque de grito, observe os valores na lista de ataques abaixo.
- Regeneração - as mandrágoras tem um incrível poder curativo e se regeneram a uma taxa de 1 ponto de EF e 3 pontos de EH por rodada.
- Tentáculos Venenosos - quando um ataque de tentáculo atinge pela primeira vez em um encontro a EF da vítima ou 100% de sua EH, a vítima deve fazer um teste de resistência física contra força de ataque 7 ou sofrerá alucinações e se deitará aos pés da criatura ficando inerte por 1 hora. Durante este tempo, caso não tenha outros oponentes, a mandrágora se aproveitará da vítima inerte e a envolverá com uma espécie de casulo feito com seus tentáculos. A vítima acorda depois do tempo do veneno. O casulo é formado em 30 minutos, antes do casulo se fechar é possível se libertar com um teste Muito Difícil em Escapar (ou Absurdo em Força), depois do casulo se fechar, é possível se libertar com um teste Absurdo em Escapar (ou Impossível em Força). Depois de um tempo dentro do casulo, a vítima eventualmente morre de fome, sede ou sufocamento, e depois que apodrece é absorvida pela criatura.

Peso/Altura

- 21 Kg / 0,8 a 1,2 m

Atributos

- INT(i), AUR(5), CAR(-2), FOR(0), FIS(3), AGI(-1), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Mandrágora	2	12	16	L1	Grito Estridente	6	6	6	17	14	11	8	5	7	/	8
					Tentáculos	-1	3	1	8	6	4	2				

Plantas Carnívoras

Estas imensas plantas não podem ser confundidas com as pequeninas plantas devoradoras de insetos das ilhas independentes, pois se tratam das imensas e temidas plantas devoradoras de homens do sul do mundo conhecido.

As plantas carnívoras têm a aparência de imensas plantas, com longos tentáculos, normalmente de 4 a 8 em números para cada planta, que variam entre 5 e 8 metros, cercando um imenso bulbo de 90cm a 1,50m de tamanho que se abre em uma sinistra mandíbula com dentes verdes e afiados capazes de cortar até metal. Sabe-se que esses seres não possuem olhos. Poucos sábios tiveram a coragem de pesquisá-las devido a sua periculosidade, mas a maior parte concluiu que esta acha suas vítimas pelo calor do corpo, mas isso ainda não foi fielmente comprovado.

Normalmente essas plantas encontram-se sozinhas, pois estão sempre fixas no lugar onde brotaram. Não muito comum, mas mesmo assim longe do impossível, é capaz de se encontrar estas plantas em pequenos grupos de até cinco, não obstante, há relatos confusos de um imenso jardim dessas plantas em uma ilha inexplorada que supostamente fica ao sul das Terras Selvagens.

Em ataque, usa os seus tentáculos chicoteando as vítimas com intuito de tentar agarrá-las e trazer para sua imensa mandíbula. Para que consiga agarrar é necessário um ataque bem sucedido com 100% na EH ou pelo menos 50% na EF. A planta realiza dois ataques simultâneos por rodada (um para cada dois tentáculos, pois ela só possui coordenação para usar dois durante o combate). Quando ela consegue agarrar uma vítima, ela o carrega para sua boca e realiza ataques de mordida. Por estar agarrada, a vítima passa a ter -10 em qualquer ataque contra a criatura. É possível se livrar dos tentáculos, para isto deve-se fazer um teste de Escapar (difícil), ou então conseguir acertar um golpe na EF da criatura.

Uma vez a cada 10 rodadas a planta é capaz de lançar esporos venenosos em forma de pequenos arpões de 15 cm em uma vítima, normalmente na mais próxima. Estes esporos têm propriedades paralisantes, e, caso a vítima seja acertada na EF ou 100% na EH, é necessário passar em um teste de Resistência Física contra força de ataque 8 para não ficar cinco rodadas sobre o efeito do veneno que não permitirá que este faça qualquer ação.

As plantas carnívoras são seres obstinados e famintos, pensando apenas em seus estômagos, quando em ataque as únicas coisas que são capazes de fazer com que tomem uma posição defensiva e se retraiam é a presença do fogo, que é a sua grande fraqueza. Ataques com fogo causam 50% de dano a mais.

Sua seiva e presas em uma boa quantidade têm um grande valor no comercio, variando de 10 a 20 m.o., através desses é possível produzir uma fórmula que cura um tipo raro de peste. É comum encontrar a volta dessas criaturas, o esqueleto de suas vítimas e seus pertences que sobrevivem ao ácido liberado em sua lenta digestão.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Pântanos, Mangues e Florestas Tropicais



Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(12), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(13), Ataques múltiplos(2), Prender(difícil)

Peso/Altura

- 200 Kg / 1,5 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(0), FIS(-1), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Plantas Carnívoras	10	27	40	M2	Esporos	15	18	13	12	9	6	3	9	10	8	0
					Mordida	18	17	16	16	12	8	4				
					Tentáculos	17	21	19	12	9	6	3				

Plantor Conselheiro

Estes espíritos em vida tinham a função de conselheiros das criaturas governantes das florestas, como Unicórnios e Elfos Rastreadores. Têm uma forma humanoide perfeita formada por finos cipós verdes (espessura 2cm) entrelaçados uns nos outros.

Plantores Conselheiros são seres altos, esguios e muito astutos com muita capacidade para o subterfúgio preferindo utilizar a inteligência antes de iniciar um combate corpo-a-corpo. Em combate, utilizam suas resistentes garras feitas de espinhos que são expelidas de seus dedos sempre que desejarem.

Alguns poucos se aliam a grupos tornando-se conselheiros de seus líderes, mas isto é um fato raro, o mais comum é vê-los em duplas ou em trios protegendo a floresta ao lado de seres como Unicórnios e Rastreadores. Eles são os mais tolerantes dentre os de sua raça, e devido a sua capacidade de ocultismo são os mais difíceis de serem vistos pelos olhos dos aventureiros.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno ou Médio / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(12), Acrobacias(12), Lidar com Animais(6), Línguas(12), Manusear Armadilhas(7), Montar Animais(8), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(9)

Magias e Poderes Especiais

- Ler Trilhas (7), Despistamento (7), Sentido Natural (7), Empatia Animal (7) e Ações Furtivas (7).

Peso/Altura

- 120 Kg / 1,9 m

Atributos

- INT(4), AUR(2), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(3), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Plantor Conselheiro	7	22	56	M3	Garras	13	10	7	17	14	11	8	8	9	11	20

Plantor Líder

Estes espíritos em vida tinham a função de governantes da floresta dotados de muita força e poder. Têm porte físico avantajado, seu corpo tem a mesma composição dos Plantores Soldados, porém dotado de potentes asas vegetais semelhantes às dos Plantores Mensageiros.

Em combate, utilizam seus punhos, e suas garras de espinhos iguais às dos Plantores Conselheiros. Durante a sua estadia neste plano, eles constituem e lideram um pequeno exército formado por Plantores Soldados, com o intuito de perpetuar sua vingança pelas raças que destruíram suas florestas.

Plantores Líderes possuem magias de poder destrutivo e prejudicial à vida na floresta, que são usadas, em algumas vezes, imprudentemente por eles. Isso acarreta uma divergência entre tais criaturas e defensores das florestas, como Unicórnios e Rastreadores.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(14), Acrobacias(14), Escalar Superfícies(17), Liderança(17), Línguas(6), Seguir Trilhas(13), Usar os Sentidos(13)

Magias e Poderes Especiais

- Animação Vegetal (10), Desertificação (10), Ataque Térmico (10), Sentido Natural (10), Controle Climático (10), Terremoto (10), Proteção Vegetal (10), e Feixes Incandescentes (10).

Peso/Altura

- 200 Kg / 2,2 m

Atributos

- INT(5), AUR(2), CAR(2), FOR(5), FIS(4), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Plantor Líder	12	32	132	P2	Garras	17	14	11	17	14	11	8	16	14	18	24	22 andando, 60 voando.
					Punhos	13	15	16	21	17	13	9					

Plantor Mensageiro

Estes espíritos em vida eram criaturas fracas cuja função era a de vigiar as florestas e avisar entidades mais fortes sobre a presença de indesejáveis. Por esta razão, tem um porte físico pouco avantajado e com pouca capacidade para o combate. Seu corpo é composto por folhas de árvores sobrepostas e intercaladas umas nas outras. Possuem estrutura feita de galhos de árvore e apresentam pequenas asas semelhantes às de um pássaro, mas feita de folhas em vez de penas.

Eles passam a maior parte do tempo escondidos em montanhas ou árvores altas, dificilmente se aliando a um grupo, a maioria das vezes são vistos voando em altitudes muito elevadas longe do perigo de ataques com flechas.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(4), Línguas(5), Navegação(3), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(1)

Magias e Poderes Especiais

- Ações Furtivas(1) e Abrigo(1)

Peso/Altura

- 55 Kg / 1 m

Atributos

- INT(4), AUR(1), CAR(-1), FOR(1), FIS(1), AGI(2), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Plantor Mensageiro	1	15	8	L2	Mordida	4	3	2	13	10	7	4	2	2	1	2	12 andando e 30 voando

Plantor Soldado

Estes espíritos em vida eram guardiões da floresta cuja função era de combater cortadores de árvore ou qualquer outro ser que fizesse mal fisicamente à floresta.

Sua forma é a de um homem extremamente forte, sua pele é grossa áspera e maleável feita do mesmo material de cascas de árvore, seus olhos são totalmente brancos e não apresentam estrutura capilar. Possuem punhos grandes e pesados, os quais utiliza como arma. Plantores Soldados são os mais numerosos de sua raça tendo como característica principal o combate, normalmente aliam-se a um líder para fazer parte de um pequeno exército.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Floresta

Habilidades / Técnicas de Combate

- Escalar Superfícies(8), Línguas(5), Seguir Trilhas(5), Usar os Sentidos(5)

Magias e Poderes Especiais

- Sentido Natural (3), Escalar Superfícies (3), Armadura Natural (3).

Peso/Altura

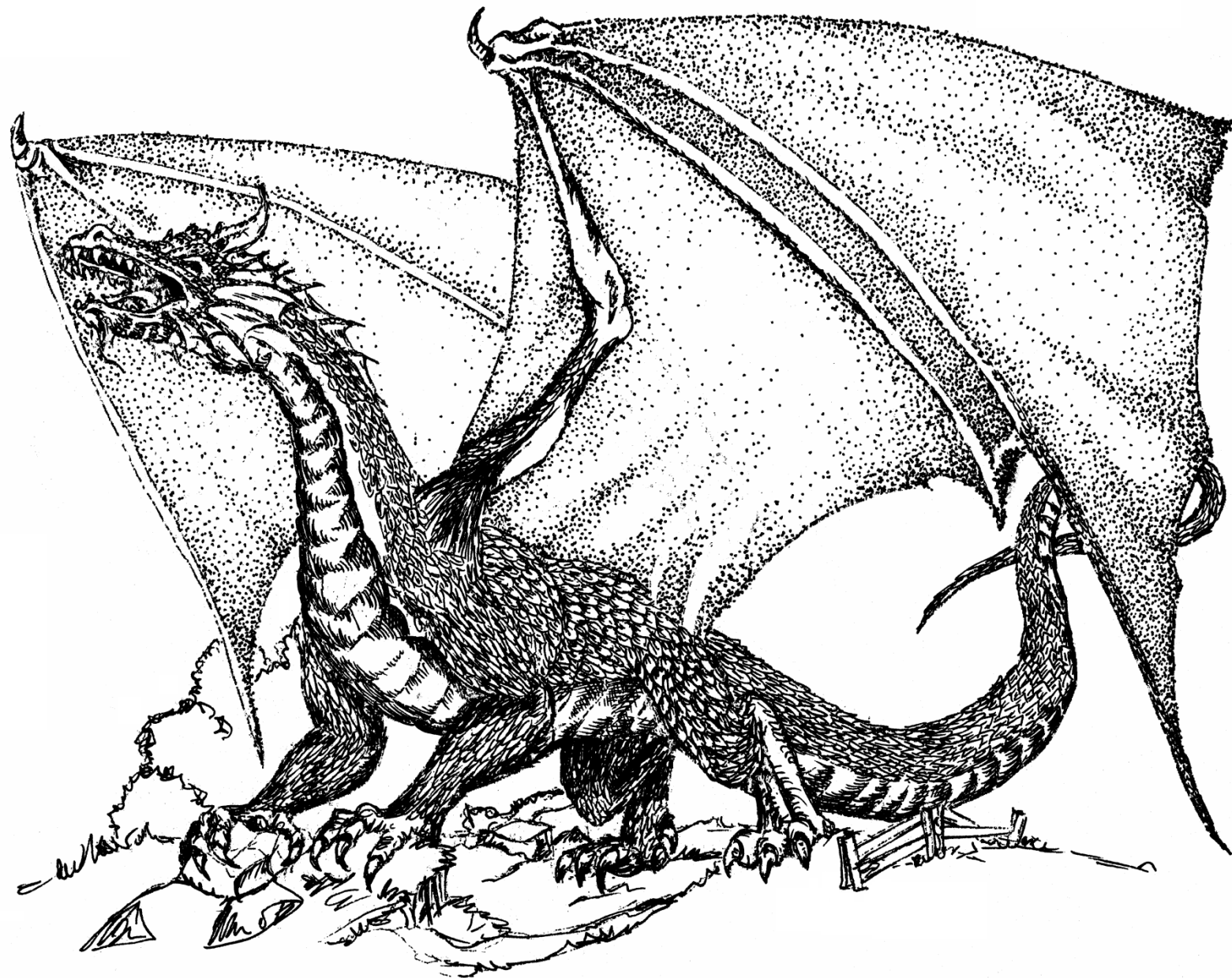
- 140 Kg / 1,8 m

Atributos

- INT(4), AUR(3), CAR(-1), FOR(5), FIS(2), AGI(3), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Plantor Soldado	3	25	27	M3	Punhos	3	5	6	21	17	13	9	5	6	6	6	18

Dragões



6.9 Dragões

Dradenar - Dragão da Floresta

Muitas histórias são contadas sobre os nebulosos tempos da aurora de Tagmar, sobre quando a descendência dos Titãs, os deuses e titãs-segundos, se voltaram contra os seus criadores; sobre quando se iniciou a Lei. Durante o conflito cósmico, os dragões, crias do titã do fogo e da destruição, Pyros, aproveitaram a circunstância e fugiram para a liberdade. Contudo, muitos permaneceram e polarizaram-se em dois grupos, uns a favor das deidades, outros a favor das entidades primordiais. Eles se tornaram os grandes soldados de ambas às partes; o sangue que jorrou na guerra era draconiano.

De acordo com tomos históricos antiquíssimos, encontrados pelos historiadores élficos nas ruínas da Primeira Cidade, havia um grupo de dragões leais aos deuses que começou a se destacar em meio às batalhas pela sua nobreza, coragem, devoção e valor que se mostraram ímpares. Eles se tornaram a elite das forças divinas. Eram sempre os primeiros a lutar e os últimos a cair. Mas, de alguma forma, alguns destes dragões foram capturados. Pyros, em troca de liberdade e recompensas, convenceu estes a traírem os deuses.

Com a derrota dos titãs, a maldição dos deuses recaiu sobre os traidores. Suas asas foram transformadas em meras lembranças, seu fogo interior foi extinto e dissolvido, até se transformar em um veneno amargo e causticante. Seu outrora porte nobre e altivo foi reduzido a uma forma longa e sinuosa, serpentiforme, que nem de longe lembrava a magnífica criatura que fora anteriormente. Seu intelecto aguçado foi tremendamente abalado e sentimentos conflitantes de desgosto, fúria, dúvida e desconfiança permearam os pensamentos e os corações destes servos contra seus antigos mestres.

Reduzidos à condição de bestas feras, egoístas e distorcidas, manchados pelo verde da vergonha, estes dragões foram aprisionados no novo mundo que seus antigos mestres construíram, como uma memória marcada pela desonra; afinal, havia uma dívida a ser paga por aqueles que não se dedicaram tão devotamente à causa divina.

Maira para proteger os filhos dos deuses destas criaturas, os confinou às remotas áreas florestais do Mundo Conhecido, e prometeu que se devotassem a ela poderiam um dia ser perdoados. Surgiam, assim, os Dradenar, os dragões Silvestres ou, comumente denominados, dragões das florestas.

Os Dradenar possuem um corpo longo e sinuoso chegando a até 18 metros, quase como uma serpente, apesar de possuírem patas dianteiras e traseiras fortes e robustas. Esta adaptação é muito útil para atravessar com rapidez a vegetação quase impenetrável das densas florestas tagmarianas, onde fazem seus covis. A cor de suas escamas varia do verde claro ao marrom escuro, dependendo da época do ano, conferindo a estas feras uma camuflagem natural ao ambiente em que se encontram. Suas asas são curtas e raramente são usadas dentro de seu habitat. Entretanto, estes dragões são capazes de saltos extraordinários, quando o ambiente é propício, curvando seus corpos e conseguindo um “impulso” extra das pequenas asas. São capazes de saltar a até 100 metros de distância.

Amargos, solitários, beligerantes e extremamente traiçoeiros e agressivos, esta espécie draconiana se adaptou muito bem às florestas onde costuma caçar animais grandes para se alimentar, mas podendo também comer vegetais e animais de pequeno/médio porte, aqui se “incluindo” humanos, elfos, etc.

Em combate, ataca suas vítimas de duas maneiras: frontalmente, com suas mandíbulas cheias de saliva venenosa [dano habitual + dano pelo veneno], além de suas garras, e com a cauda pelas costas, algo que seu corpo longo e flexível permite. Também possui um Hálito Encantado Venenoso e Causticante, que cria um jato de nuvem tóxica e ácida que causa dano a todos que respirarem e tiverem contato com a mesma, podendo utilizar sua baforada a cada 6 rodadas (1 minuto e meio). Sua tática habitual é seguir sua presa até um local com pouco vento, camuflando-se à vegetação da área, utilizar seu bafo venenoso para enfraquecer e, se necessário, separar a presa de seu grupo e então executar um ataque surpresa fulminante (geralmente saltando sobre a mesma).



Os Dradenar não se relacionam com nenhum dos demais dragões, além de serem extremamente territorialistas, permitindo apenas a entrada do sexo oposto na época do acasalamento, que resulta em uma ninhada de 3 a 6 ovos. Atacam sem nenhuma provocação quem invade seus domínios.

Organização e Habitat

Solitário / Áreas Florestais densas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Ações Furtivas(15), Escalar Superfícies(16), Escapar(15), Seguir Trilhas(15)
- **Adulto:** Ações Furtivas(24), Acrobacias(21), Escapar(21), Seguir Trilhas(22), Usar os Sentidos(19) / Ataques múltiplos(3)

Magias e Poderes Especiais

- **Jovem:** 1) Os Dragões da Floresta, quando utilizam sua mordida, além do dano habitual, estipulado na ficha da criatura, infligem um dano adicional de mais 50% daquele dano devido à saliva corrosiva existente em suas presas. 2) Ao utilizarem seu hálito encantado, além do dano normal do mesmo informado na ficha da criatura, o jogador deve realizar dois testes: o primeiro é um teste de resistência física contra Força de Ataque 15 para sua armadura. Caso falhe, a mesma perderá, permanentemente, 25% de sua absorção para cada exposição ao hálito ácido do Dradenar. Armaduras mágicas não são afetados por este tipo de dano. O segundo teste é um teste de resistência física contra Força de Ataque 18 para si mesmo. Em caso de falha, o PJ receberá uma penalidade de -5 colunas de resolução para suas habilidades e para o combate durante 5 rodadas devido à intoxicação pela nuvem tóxica.
- **Adulto:** 1) Os Dragões da Floresta, quando utilizam sua mordida, além do dano habitual, estipulado na ficha da criatura, infligem um dano adicional de mais 50% daquele dano devido à saliva corrosiva existente em suas presas. 2) Ao utilizarem seu hálito encantado, além do dano normal do mesmo informado na ficha da criatura, o jogador deve realizar dois testes: o primeiro é um teste de resistência física contra Força de Ataque 15 para sua armadura. Caso falhe, a mesma perderá, permanentemente, 25% de sua absorção para cada exposição ao hálito ácido do Dradenar. Armaduras mágicas não são afetados por este tipo de dano. O segundo teste é um teste de resistência física contra Força de Ataque 18 para si mesmo. Em caso de falha, o PJ receberá uma penalidade de -5 colunas de resolução para suas habilidades e para o combate durante 5 rodadas devido à intoxicação pela nuvem tóxica.

Peso/Altura/Comprimento

- **Jovem:** 6000 Kg / 3 a 4 m / 15 a 18 m
- **Adulto:** 8000 Kg / 3 a 4 m / 15 a 18 m

Atributos

- **Jovem:** INT(3), AUR(3), CAR(-1), FOR(4), FIS(4), AGI(5), PER(3)
- **Adulto:** INT(4), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(6), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dradenar - Dragão da Floresta Jovem	15	158	360	P5	Cauda	20	21	18	24	19	14	9	19	18	26	25 andando/30 saltando
					Garras	23	20	17	28	22	16	10				
					Hálito Ácido	19	19	19	27	21	15	9				
					Mordida	21	20	19	36	28	20	12				
Dradenar - Dragão da Floresta Adulto	20	182	420	P6	Cauda	26	27	24	33	26	19	12	24	24	35	25 andando/30 saltando
					Garras	29	26	23	37	29	21	13				
					Hálito Ácido	25	25	25	36	28	20	12				
					Mordida	27	26	25	41	32	23	14				

Dragão de Areia

Durante o combate entre Deuses e Titãs, nos nebulosos tempos do 1º Ciclo, os dragões, raça criada e confinada por Pyros, o titã do fogo, conseguiram se libertar. Alguns lutaram ao lado dos Titãs, outros ao lado dos Deuses, outros fugiram e houve ainda alguns outros que apenas observaram sem se envolver com a luta. Estes que permaneceram neutros tinham uma única característica em comum, uma paciência imensa e uma cautela que superava a dos deuses.

Com o fim da guerra e consequente derrota dos Titãs, estes dragões tentaram desaparecer antes que os espólios e punições fossem distribuídos. Mas alguns dos Titãs-Segundos e dos deuses de Tagmar, contrariados com a total neutralidade daqueles Dragões, acharam por bem castigá-los pela passividade.

A esses neutros répteis foi dado um corpo extremamente resistente ao tempo, pois tais criaturas passariam eras apenas observando os acontecimentos e refletindo sobre os mesmos, além disso, suas escamas tornaram-se escuras como barro, suas necessidades vitais também foram reduzidas, para que sobrevivessem nos ambientes inóspitos dos desertos e sua habilidade de voar quase extinta - um corpo mais que adequado para criaturas tão passivas.

Mas Selimom, que sempre fora avesso à guerra em sua essência, e Maira, que respeitava a neutralidade e imparcialidade daquelas criaturas, viram tal punição como injusta e concederam os dons de controlar os relâmpagos e de Pacificação. Assim, os Dragões de Areia - como passaram a ser chamados - passariam sua vida em paz, contemplando os céus, as estrelas e o mundo ao seu redor, mas sem a chance de poderem singrar os céus durante longos tempos - o máximo que conseguem é um voo curto de cerca de 1 km - e sentir o vento gélido em seus rostos novamente.

Embora muito sábios, sempre se mantiveram longe dos assuntos mortais ou mesmo divinos. Durante a Grande Falha, eles simplesmente migraram para regiões já devastadas, tomando para si os tesouros que sobreviveram à ira dos deuses. Atualmente, grande parte desta espécie se encontra nos desertos do Império e muito poucos em algumas regiões da Levânia e em outros locais desérticos.

Seus covis são em cavernas profundas e cheias de labirintos, mas esses seres desenvolveram uma fascinação pelo céu, até hoje pouco esclarecida e compreendida pelos que os estudam ou já tiveram o privilégio de encontrar algum deles. Como sua habilidade de voar foi seriamente reduzida, costumam ficar enterrados na areia, com apenas parte de sua cabeça do lado de fora, olhando para o firmamento celeste, principalmente à noite.

Sendo escavadores velozes, conseguem se esconder rapidamente debaixo das areias. Em geral, expandem seus covis de tempos em tempos, às vezes fechando passagens já conhecidas pelos Filhos dos Deuses e abrindo novas.

Eles se alimentam apenas uma vez por mês, geralmente de animais de médio e grande porte, que encontram nos desertos onde vivem e dificilmente atacam acampamentos humanos para buscar comida. Além disso, tem o hábito de estocar alimentos, normalmente desidratados. E, como todo dragão, possuem apreço por tesouros, mas essa espécie prefere itens atemporais como joias, artigos de literatura, arte e partituras de música. Verdadeiros poços de conhecimento secular. Normalmente, negociam com viajantes estes tesouros em troca de informações.

Em combate, os Dragões de Areia são frios e calculistas, jamais agindo de forma impetuosa ou descuidada. Parcimonioso, ele tentará convencer o inimigo à não lutar, nem que para isso tenha que recorrer à habilidade de Pacificação (vide ficha), concedida por Selimom. Caso o adversário resista e insista em lutar, ele mergulhará na areia (se houver no local) e atacará com terríveis mordidas, com suas poderosas garras e com a cauda, além de usar seu hálito elétrico a cada dois minutos (8 rodadas). Em último caso, irá convocar nuvens de tempestade e fará desabar uma verdadeira chuva de relâmpagos sobre os inimigos (vide ficha).

Esses répteis pacíficos respeitam somente Maira e Selimom e estendem este tratamento aos seus servos. Consideram os demais Dragões como tolos por terem se envolvido na guerra do 1º Ciclo. Possuem aversão contra os Dragões Negros por se deixarem corromper em busca de uma fútil vingança. Veem os Dragões de fogo não Imperiais como bestas escravas de seus instintos e julgam os Dragões de Cristal os

mais tolos de todos, por tentarem se redimir de um erro cometendo outro. Sobre os Draquae, existe apenas uma leve simpatia recíproca entre as duas raças.

Assim como qualquer outro, os Dragões de Areia também são raros. Muitos os consideram como uma lenda.

Organização e Habitat

Grupo Pequeno / Desertos

Habilidades / Técnicas de Combate

Ações Furtivas(26), Arte(21), Engenharia(30), Etiqueta(16), Línguas(29), Medicina(34), Misticismo(37), Negociação(26), Persuasão(23), Religião(37), Sobrevivência(22), Usar os Sentidos(32) / Ataques múltiplos(4)

Magias e Poderes Especiais

Pacificação: semelhante à magia Área de Paz 10 2x ao dia e Convocar Tempestade Elétrica - semelhante aos efeitos combinados das magias Controle climático 9 e Relâmpago 10.

Peso/Altura

9000 Kg / 3 a 4 m

Atributos

INT(9), AUR(5), CAR(1), FOR(8), FIS(4), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão de Areia	21	193	294	P5	Cauda	25	26	23	32	26	20	14	25	26	37	25 andando/20 voando/ 35 cavando
					Garra	28	25	22	44	35	26	17				
					Hálito Elétrico	29	29	29	41	32	23	14				
					Mordida	25	24	23	40	32	24	16				

Dragão de Cristal

Dentre todas as linhagens da raça dracônica, apenas uma conhece o significado da palavra redenção, são os Dragões de Escama de Cristal ou Dragões de Cristal.

Após a derrota dos Titãs e seus aliados na grande Guerra do Tempo das Brumas, os primeiros foram caçados e os outros punidos por sua aliança. Os dragões que se uniram aos Titãs foram amaldiçoados, dando origem aos Dragões de Gelo. A maioria deles se entregou ao ódio, remorso e vingança. Contudo, pouquíssimos desses seres não se renderam a tais sentimentos.

Estes, sem sua chama interior, se entregaram a uma longa reflexão sobre a punição que receberam e compreenderam o erro que haviam cometido ao se aliar aos Titãs. Passaram então a procurar um meio de se redimir perante os deuses, e acima de tudo perante seu próprio orgulho.

Através dos séculos alguns Dragões de Gelo trilharam um caminho digno de um servo dos deuses, agindo sempre com dedicação, humildade e calma. Por vezes prestavam favores aos Dragões Imperiais Dourados ou mesmo atacavam criaturas que afrontavam os deuses em troca apenas de reconhecimento entre os de sua espécie.

Os primeiros deuses a notar a atitude desses seres foram Crisagom e Cruine, que decidiram testar até onde iria a determinação de buscar um novo caminho, árduo e sem atalhos. Tais dragões passaram a servir as causas que os Deuses defendiam, e após alguns séculos servindo com humildade aqueles que um dia foram seus adversários, tiveram seus esforços recompensados, conquistando até o duro coração de Blator e Crezir.

Com a benção de todos os Deuses do Panteão, os dragões receberam um novo poder, um poder divino. Suas escamas que antes eram de um branco pálido e frio, recuperaram o brilho e agora emitiam luz própria. Seus corpos esguios ficaram robustos e delineados. Olhos que antes transmitiam ódio e dor, agora portavam paz e esperança. Seu hálito congelante que era um reflexo de sua alma fria, agora era um poderoso disparo de energia sagrada. E seus poderes antigos foram modificados pelos Deuses: sua fonte não era mais o mana, mas sim os próprios deuses.

Com a redenção, recuperaram o orgulho e a honra a muito perdida e, hoje, esses seres servem os deuses sendo encontrados em Tagmar protegendo antigos templos, efetuando missões divinas ou mesmo protegendo itens sagrados e alguns devotos realmente importantes.

Altivos e nobres, os Dragões de Cristal procuram não iniciar combates, tentando persuadir seus adversários em potencial a não o fazer. Se, contudo, não forem bem sucedidos neste intento, eles se mostram adversários formidáveis. Seu hálito encantado é um poderoso raio de energia sagrada que pode ser usado uma vez a cada dois minutos (8 rodadas). Além disso, o Dragão pode realizar ataques físicos com as garras, mordidas e cauda. Mas sua maior força provém dos milagres que os deuses de Tagmar lhe presentearam pelo seu arrependimento e mudança radical de conduta (vide ficha). Além disso, 2 vezes por semana podem se transformar em uma criatura humanoide, permitindo que se misturem aos Filhos e cumpram suas missões.

Os Dragões de Cristal também podem convocar até 5 Enviados tipo I e 2 Enviados tipo II, para auxiliá-lo em casos de extrema necessidade, até duas vezes por ano.

Esses nobres répteis alados nutrem um enorme respeito pelos Dragões Imperiais Dourados, por estes terem escolhido o lado correto durante a guerra. São inimigos mortais dos Dragões Negros e tem uma atitude condescendente com seus parentes de Gelo, pois não perdem a esperança de que estes, um dia, venham a servir os Deuses. Os Dragões do Fogo e Imperiais do Fogo são vistos com indiferença, o que parece ser um tratamento mútuo entre as espécies. Entendem que não fazer escolha nenhuma é pior do que escolher errado, logo ignoram a existência dos Dragões de Areia, mas possuem uma grande simpatia pelos Draquae, pedindo permissão e, às vezes, auxílio para resolver assuntos nos oceanos.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Escalar Superfícies(36), Persuasão(30), Usar os Sentidos(30) / Ataques múltiplos(4)

Magias e Poderes Especiais

- 2 da lista básica dos sacerdotes e 1 de cada Ordem Sacerdotal (13 magias), com a escolha das mesmas e seus níveis estando a critério do MJ. Transformação Arcana - 2x Semana.

Peso/Altura/Comprimento

- 8500 Kg / 3 a 4 m / 20 a 25 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(4), FOR(8), FIS(4), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragão de Cristal	22	188	462	P6	Cauda	31	32	29	40	32	24	16	26	27	39	115	25 andando/50 voando
					Garras	32	29	26	44	35	26	17					
					Hálito Sagrado	32	32	32	45	35	25	15					
					Mordida	30	29	28	48	38	28	18					

Dragão do Fogo

Os Dragões do Fogo são poderosos e temíveis. São os mais frequentemente encontrados, mas ainda assim são raramente vistos, suas aparições sendo motivo de pânico e desespero.

São seres de grande beleza, medindo cerca de 30 metros, com asas vermelhas e douradas, olhos vermelhos e escamas de um vermelho vivo com alguns locais dourados, garras vermelhas e uma cauda descomunal. Esta beleza só se compara à sua perversidade e ganância.

Eles procuram sempre locais longínquos para viver, voando grandes distâncias até encontrar suas vítimas. Estas criaturas são muito pragmáticas, costumando fazer acordos com os líderes em troca de comida e tesouros (e algumas vezes sacrifícios humanos, para variar a 'dieta') em intervalos regulares. Alguns deles, porém, são tão arrogantes, que preferem não fazer estes acordos, preferindo a diversão da 'caça' e da pilhagem.

Em combate, eles usam garras, mandíbulas e a cauda, além de seu hálito flamejante, sua maior arma. Esta, porém, só pode ser usada uma vez a cada dois minutos (8 rodadas). Estas criaturas descomuns possuem adicionalmente, as mesmas capacidades de um Dragão do Gelo adulto em relação a línguas e avaliação de objetos.

Os Dragões do Fogo são imunes ao fogo e ao calor, podendo até mesmo viver no interior de vulcões, só não o fazendo por causa de seus tesouros (o maior amor de sua vida). Estas criaturas são riquíssimas para qualquer padrão, possuindo em seus lares, inúmeros tesouros.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas, montes, regiões muito quentes

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Escalar Superfícies(27), Persuasão(17), Usar os Sentidos(22) / Ataques múltiplos(3)
- **Adulto:** Escalar Superfícies(36), Persuasão(27), Usar os Sentidos(32) / Ataques múltiplos(4)

Peso/Altura/Envergadura

- **Jovem:** 8372 Kg / 4 m / 25 m
- **Adulto:** 10506 Kg / 5 m / 35 m

Atributos

- **Jovem:** INT(3), AUR(3), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(2), PER(2)
- **Adulto:** INT(6), AUR(5), CAR(1), FOR(8), FIS(5), AGI(5), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão do Fogo Jovem	16	187	352	P2	Cauda	16	17	14	27	22	17	12	21	19	24	25 (andando) 50 (voando)
					Garras	21	18	15	31	25	19	13				
					Hálito Flamejante	20	20	20	27	21	15	9				
					Mordida	19	18	17	39	31	23	15				
Dragão do Fogo Adulto	25	209	550	P5	Cauda	28	29	26	28	23	18	13	30	30	38	25 (andando) 50 (voando)
					Garras	33	30	27	40	32	24	16				
					Hálito Flamejante	31	31	31	33	26	19	12				
					Mordida	31	30	29	48	38	28	18				

Dragão do Gelo

Esta é a espécie mais fraca dos Dragões, ainda assim poderosos o suficiente para colocar medo no coração dos mais bravos aventureiros. Eles são gigantescos répteis alados, medindo cerca de 20 metros de comprimento. Apesar disso, seus corpos esguios são incrivelmente ágeis. Seus olhos são claros e suas garras, presas e escamas de um branco brilhante, que tende a se confundir com a neve.

Dragões do Gelo são perversos, gananciosos e sádicos, fazendo qualquer tipo de acordo para obter mais tesouros, quebrando-os quando lhes for mais conveniente. Eles vivem em locais longínquos, sempre em regiões de neves eternas, e voam longas distâncias para obter comida.

Estas gigantescas criaturas combatem com suas garras, presas e sua gigantesca cauda. Sua maior arma no entanto, é seu hálito congelante, que eles podem usar uma vez a cada 2 minutos (8 rodadas).

Os membros jovens desta espécie estão aptos a falar e ler em várias línguas. Os adultos têm a capacidade de falar e ler em todas as línguas conhecidas. Eles conseguem avaliar perfeitamente o valor monetário de qualquer objeto que lhes caia nas mãos.



Organização e Habitat

Solitário / Montanhas geladas, áreas muito frias

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Escalar Superfícies(17), Persuasão(8), Usar os Sentidos(12) / Ataques múltiplos(2)
- **Adulto:** Escalar Superfícies(21), Persuasão(15), Usar os Sentidos(19) / Ataques múltiplos(3)

Peso/Altura/Envergadura

- **Jovem:** 5112 Kg / 3 m / 20 m
- **Adulto:** 7569 Kg / 4 m / 25 m

Atributos

- **Jovem:** INT(2), AUR(3), CAR(-1), FOR(5), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- **Adulto:** INT(3), AUR(4), CAR(0), FOR(6), FIS(4), AGI(4), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão do Gelo Jovem	13	145	260	P3	Cauda	14	15	12	25	20	15	10	16	16	20	25 (andando) 50 (voando)
					Garras	19	16	13	29	23	17	11				
					Hálito Congelante	17	17	17	27	21	15	9				
					Mordida	17	16	15	37	29	21	13				
Dragão do Gelo Adulto	19	178	399	P4	Cauda	21	22	19	30	24	18	12	23	23	29	25 (andando) 50 (voando)
					Garras	26	23	20	34	27	20	13				
					Hálito Congelante	24	24	24	30	22	17	10				
					Mordida	24	23	22	42	33	24	15				

Dragão Negro

Buscando uma forma de se vingar dos Deuses pela derrota na guerra dos Titãs-primeiros, alguns dragões do gelo durante a invasão demoníaca uniram-se ao Príncipe demônio Rikutatis, pedindo para que ele aumentasse seus poderes físicos e mágicos, e como pagamento eles jurariam lealdade às hordas demoníacas e prestariam auxílio à seita sempre que possível. O que resultou dessa união foi algo tão corrupto e depravado que sua mera existência é uma afronta aos Deuses de Tagmar.

Sua aparência lembra a de um dragão do gelo, porém com uma coloração bem escura. Suas feições evidenciam sua maldade, olhos amarelos, um par adicional de asas que se projeta de suas costas e um fedor característico de enxofre, denunciando sua origem.

Os conhecimentos mágicos adquiridos dos demônios não permitem aos dragões negros controlar, aprisionar ou conjurar criaturas infernais (isso foi cuidadosamente orquestrado pelos demônios), mas tornaram esses répteis voadores mestres na arte da necromancia. Seu hálito encantado é um raio de energia infernal que pode ser usado uma vez a cada 2 minutos (8 rodadas). Suas garras e presas são muito afiadas e podem infectar com doenças terríveis. Caso alguém seja acertado por suas garras na EF ou em 100% da EH, deverá fazer um teste de Resistência Física contra Força de Ataque 18. Caso falhe, contrairá uma moléstia infecciosa e degenerativa. Esta doença irá fazer o personagem perder 10 pontos de EH por dia (não podendo ser recuperado). Quando esta acabar, começará a perder 2 pontos de EF por dia (também não podendo ser recuperado). Para curar esta doença e recuperar a EH e EF perdida, é necessária a magia Recuperação Física 9. Caso alguém morra desta doença, retornará em 7 dias como um Zumbi que servirá ao Dragão Negro.

Ágeis e malignos, os dragões negros estão sempre tramando planos para arquitetar sua vingança contra os Deuses de Tagmar. Sempre estão cercados por suas criações malignas, mortos-vivos de todos os tipos (note que mortos-vivos inteligentes ficarão a serviço do dragão enquanto for conveniente, a não ser que estejam dominados de alguma forma).

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas e cavernas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Misticismo(19), Religião(19), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(17) / Ataque Oportuno(23), Ataques múltiplos(4), Carga Aérea(24), Carga de Quadrúpede(25), Resistência à Dor(25)

Magias e Poderes Especiais

- Necroanimação (10), Necroconhecimento (10), Controle (10), Criação (10), Esconjuração (10), Putrefação (5), Toque Gélido (6).

Peso/Altura

- 7000 Kg / 4 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(1), FOR(13), FIS(4), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragão Negro	21	171	441	P5	Cauda	24	25	22	33	28	23	18	25	26	32	110	25 andando, 60 voando
					Garras	27	24	21	41	34	27	20					
					Hálito Infernal	27	27	27	41	32	23	14					
					Mordida	25	24	23	45	37	29	21					

Dragão Púrpura

Conta a lenda que estes dragões graciosos surgiram do amor impossível entre um dragão imperial dourado chamado Argonte e uma ninfa chamada Orquídea. Eles se conheceram num dia em que o dragão, disfarçado de elfo, vagava em uma floresta a procura de uma flor rara. Logo que o viu, Orquídea sentiu o desejo de conquistá-lo e ofereceu a flor que ele estava procurando em troca de companhia. Argonte aceitou o presente de Orquídea, e os dois passaram horas conversando. Ao final da conversa, ambos estavam apaixonados um pelo outro, e o dragão resolveu revelar sua verdadeira identidade.

Por muito tempo eles viveram seu amor impossível, e o desejo de passarem o resto de suas vidas juntos crescia em seus corações. O maior desejo de ambos era consumir o seu amor criando filhos, mas por serem de espécies diferentes, mesmo transmutados em elfos, não conseguiam alcançar tal desejo.

Sabendo que Lena era a deusa que se comoveria mais com seu amor, e que Ganis como criadora das ninfas também deveria ser consultada, os amantes pediram as deusas que convencessem Maira a torná-los da mesma espécie, para que completassem o sentido de seu amor com filhos. Maira, por sua vez, disse que eles deveriam também ter a autorização de Cruíne, por se tratarem de espécies que tinham a bênção da imortalidade e da juventude eterna, alegando que qualquer mudança em seres com estes dons deveria ser homologada pelo deus da vida e da morte. Cruíne, porém, colocou como condição para tamanha mudança que eles teriam que abrir mão dessas características natas das espécies em que nasceram. Os dois concordaram com essa determinação, afinal o desejo de ver seu amor reproduzir-se em filhos era muito maior.

O dragão e a ninfa, numa cerimônia diante dos quatro deuses, declararam seu amor e seu desejo pela união e procriação. Mergulharam num lago, simbolizando a abdicação de seus dons e, ao emergirem, dois novos seres haviam nascido. Os dois apaixonados não eram tão colossais quanto o dragão imperial dourado, nem tão pequenos e delicados como a ninfa. Os novos seres tinham seus corpos esguios e belos, com feições delineadas e formosas curvas, e escamas púrpuras que seriam para eles e seus descendentes o sinal do amor que os fez renascer como partes de um só. Suas asas, apesar de serem feitas de ossos e couro, têm o romântico formato de asas de borboletas e apresentam desenhos em tons mais escuros (machos) ou róseos (fêmeas). Sua voz é muito melodiosa, e são também muito hábeis em artes das mais diversas e outras habilidades sociais. Seus poderes lembram vagamente os poderes do dragão dourado e da ninfa, e são baseados em encantamentos diversos, e em alguns pequenos milagres. Para evitar que eles se envolvam com seres de outras espécies e mexam mais ainda nos domínios de Maira, a deusa retirou deles o poder de se metamorfosear.

Argonte e Orquídea tiveram muitos filhos, e todos eles são os belos e majestosos dragões púrpura dos dias atuais. Cada dragão púrpura tem uma única companheira por toda a vida, como legado do amor de seus antepassados. Vivem em florestas, e cavernas longe da civilização, onde estudam sua arte e a aplicam, construindo verdadeiros palácios (muitas vezes subterrâneos, mas em alguns casos embaixo de copas de grandes árvores).

Sua alimentação é variada, mas preferem se alimentar de grandes peixes ou animais e frutas como melancia são um de seus petiscos preferidos.

São neutros aos outros seres desde que eles não ameacem a segurança e harmonia de sua família.

Muitas vezes esses dragões podem recrutar artistas e artesãos para fazer trabalhos delicados que seus corpos descomunais não os permitem fazer. Essas pessoas podem ser contratadas em troca de conhecimentos místicos ou algo que também seja valioso, ou podem simplesmente ter sido subjugadas em combate e como pagamento por ter sua vida poupada prestam serviços aos dragões.

Sua afinidade com a magia arcana e com o canto lhes abriu o caminho para conhecer também magias de bardo, e seu contato com os deuses que os beneficiaram perduram em seus filhos que também conseguem evocar alguns milagres. Em combate, mostram-se ágeis oponentes, mas normalmente só matam os adversários que realmente provoquem sua ira. Quando percebem estar em desvantagem ou perdendo a luta podem soltar uma baforada especial de névoa púrpura que envolve a área ocultando-os enquanto eles realizam uma manobra de fuga ou realizam um último ataque às cegas.

Tais seres são muito raros e comumente são tidos como uma lenda, já que não há nenhum relato confirmado sobre sua existência.

Lista de magias acessíveis ao dragão púrpura:

Aeroataque / Amizade / Armadura Elemental / Canção de Alento / Canção do Ânimo / Canção do Medo / Canção do Sono / Canção do Tormento / Contatos Musicais / Controle da Voz / Curas Físicas / Curas Heroicas / Detecção de Magia / Empatia / Força Sentimental / Hidrotolerância / Ilusões / Ligação Afetiva / Paralisia / Persistência / Presença Divina / Quebra de Encantos / Regeneração / Ressurreição / Telecinese

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um, de preferência florestas e áreas com montanhas.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Jovem:** Arte(16), Medicina(8), Misticismo(16), Persuasão(16), Religião(16), Sobrevivência(15), Usar os Sentidos(15) / Ataques múltiplos(2), Combate não Letal(11), Esquiva(12), Luta às Cegas(11)
- **Adulto:** Arte(24), Engenharia(18), Medicina(18), Persuasão(26), Religião(26), Sobrevivência(25), Usar os Sentidos(25) / Ataques múltiplos(3), Carga Aérea(24), Carga de Quadrúpede(23), Combate não Letal(23), Esquiva(24), Luta às Cegas(23)

Magias e Poderes Especiais

- **Jovem:** 5 magias da lista de magias do dragão púrpura no nível 8
- **Adulto:** 10 magias da lista de magias do dragão púrpura no nível 10, e 2 magias perdidas ou ancestrais relacionadas com as que conhece.

Peso/Altura/Largura

- **Jovem:** 2250 Kg / 2,5 m / 18 m
- **Adulto:** 7200 Kg / 3,5 m / 25 m

Atributos

- **Jovem:** INT(4), AUR(4), CAR(4), FOR(5), FIS(3), AGI(4), PER(3)
- **Adulto:** INT(6), AUR(6), CAR(4), FOR(7), FIS(5), AGI(6), PER(5)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão Púrpura Jovem	8	97	104	P4	Cauda	14	15	12	25	20	15	10	11	12	16	25 andando, 80 voando
					Garras	18	15	12	29	23	17	11				
					Hálito de Névoa	16	16	16	4	4	4	4				
					Hálito Flamejante	16	16	16	28	22	16	10				
					Mordida	16	15	14	33	26	19	12				
Dragão Púrpura Adulto	18	174	270	P6	Cauda	26	27	24	35	28	21	14	23	24	36	25 andando, 80 voando.
					Garras	32	29	26	39	31	23	15				
					Hálito de Névoa	30	30	30	6	6	6	6				
					Hálito Flamejante	30	30	30	42	33	24	15				
					Mordida	30	29	28	43	34	25	16				

Dragonete

Embora estes não sejam dragões verdadeiros, sua semelhança física com a raça draconiana fez com que eles fossem batizados com o nome de dragonetes. Eles são iguais a um dragão do fogo, porém muito menores e menos inteligentes. Eles possuem escamas vermelhas ou de coloração alaranjada, sua aparência é ameaçadora com asas descomunais e um corpo forte e esguio, medindo de 8 a 12 metros; suas garras, presas e cauda são armas mortais.

Estas criaturas procuram refúgio em cavernas de difícil acesso e as camuflam, passando a usá-las como covil, procurando decorá-las com todo tesouro que venham a acumular.

Dragonetes possuem poucos tesouros.

Organização e Habitat

Solitário / montanhas e montes altos

Habilidades / Técnicas de Combate

Ataques múltiplos(2)

Peso/Altura/Envergadura

2809 Kg / 2 a 3 m / 20 m

Atributos

INT(-1), AUR(1), CAR(-1), FOR(3), FIS(2), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragonete	10	108	190	M2	Cauda	12	13	10	19	15	11	7	12	11	15	20 (andando) 40 (voando)
					Garras	15	12	9	27	21	15	9				
					Mordida	13	12	11	31	24	17	10				

Draquae

Se todos os dragões foram criados por Pyros, um dos titãs originais, quem teria criado uma criatura tão poderosa e assustadora, cuja única palavra que descreve tal terror é “Dragão”?

Muitos sábios não entendem como uma criatura originada de um mundo de fogo poderia viver tão bem, imersa nas profundezas do Oceano de Tagmar. Alguns desconfiam que tal adaptação só seria possível com a ajuda dos Deuses, mas fora os Dragões Imperiais nenhuma outra raça jamais recebeu favorecimento divino tão direto.

A verdade foi escondida nos véus do tempo e esquecida por aqueles que poderiam lembrá-la. Os primeiros Dragões a se libertarem do Mundo de Pyros não foram capazes de fugir dos domínios dos Titãs e foram capturados por um deles, Aqua, que por natureza odiava os instintos e a própria matéria que compunha os Dragões. Com um pensamento modificou as criaturas para algo mais agradável a sua presença: em vez de escamas rígidas e fortes, sua pele virou uma cartilagem mole e flexível; suas asas antes vigorosas, se tornaram meros acessórios lembrando uma liberdade que nunca tiveram. Agora incapazes de sair do mundo subaquático, se tornaram prisioneiros uma vez mais.

Por terem tomado seu fogo interior, estes dragões odiavam os Titãs e os temiam. Quando a guerra veio, eles ficaram presos ao mundo de Aqua devido a sua nova forma, mas ao final receberam com alegria aqueles que destruíram os seus criadores.

Todos os deuses ignoraram os Draquae. Todos, exceto uma - Ganis - que por ser uma mãe, não conseguiu virar as costas para esta jovem raça. A deusa apelou a Maira e a Lena, sabendo que seriam

mais sensíveis que os outros deuses. As 3 deusas então deram a liberdade aos Dragões. Sua nova forma não pode ser revertida, mas pode ser melhorada.

Sua pele cartilaginosa se tornou lisa e brilhante, suas escamas macias se afiaram e reluziram num azul tão belo quanto o oceano, suas asas se alongaram e se tornaram poderosas nadadeiras. Seus olhos pela primeira vez em toda existência brilharam com a liberdade, um brilhar púrpura tão belo que só existe no reino de Ganis.

Tais dragões jamais voltariam a reinar nos céus, mas agora governariam todo o mundo sob as águas. Eternamente gratos as 3 Deusas, principalmente a Ganis. Os Draquae protegem o mundo subaquático para honrar a graça recebida. Costumam atacar vilarejos costeiros e embarcações atrás de comida e tesouros, embora sua preferência seja carne de gado (pois é mais fácil de capturar). São onívoros ferozes.

Habitantes e reis dos oceanos, costumam se relacionar com outras raças subaquáticas, mas apenas aceitam falar com Servos das 3 Deusas. Os mais jovens passam toda sua juventude no fundo do oceano, aprendendo a gratidão para com as Deusas e a sobreviver

Dentre os Draquae, as fêmeas escolhem seus territórios de acordo com a segurança para o ninho e a quantia de alimento disponível. Já os machos, escolhem de acordo com a quantia de tesouros nas regiões próximas, dando preferência para áreas ricas de tráfego naval.

Sua reprodução é bem complicada, pois a fêmea fica fértil apenas por dois dias a cada ano, e a gestação leva em torno de 1 ano e 6 meses. Após depositar um ovo, ou dois no máximo, a fêmea expulsa o macho do ninho e se dedica a cuidar do ovo nos 2 anos seguintes.

O ninho geralmente é na área mais segura do território da fêmea, podendo ser uma caverna, um abismo ou então uma grande parede de corais. Qualquer intruso que se aproxime mais de 1 quilometro do ninho é atacado pela fêmea. A única exceção são as outras fêmeas, que curiosamente auxiliam a mãe



trazendo alimento e patrulhando a região próxima do ninho.

Em combate, um Draquae pode assumir duas posturas: ser cruel ou totalmente furioso (vide ficha). O primeiro caso se reserva quando está caçando e é impedido. O segundo, quando está protegendo o reino de Ganis e sua própria liberdade. Dentro d'água são insuperáveis em velocidade e agilidade (segundo valor na ficha), possuindo dois hálitos encantados, um de ar espiral capaz de destruir tudo em seu caminho, mas só pode ser usado dentro d'água e a segunda é um jato de água de alta pressão, que só causa dano fora d'água.

Como só pode usar suas baforadas a cada 2 minutos (8 rodadas), utiliza suas garras e mordida para enfraquecer o inimigo. Com sua grande força e mobilidade dentro d'água, consegue projetar-se para a superfície e planar entre 10 e 20 m de altura por até 200m. Sua tática preferida é trazer sua presa para dentro d'água onde é imbatível.

Essa espécie raramente entra em contato com os demais dragões. A única exceção são os dragões de Cristal, que sempre são respeitosos com os Draquae, e recebem tratamento recíproco. Os Dragões Imperiais são vistos como arrogantes, os Dragões Negros, de Fogo e de Gelo são vistos como inferiores e tolos, por não prestarem seus respeitos as Deusas.

Devido ao fato de viverem a maior parte da sua vida longe da costa e dos povoados humanos, aparecendo apenas para destruir e saquear, são tidos como criaturas raras, embora não se saiba ao certo quantos desses seres habitam os oceanos tagmarianos.

Organização e Habitat

Solitário / Oceânico

Habilidades / Técnicas de Combate

Jovem: Ações Furtivas(19), Natação(24), Navegação(22), Religião(17), Usar os Sentidos(20)

Adulto: Ataques múltiplos(4)

Magias e Poderes Especiais

Fúria (15)

Peso/Altura/Comprimento

Jovem: 6000 Kg / 4 a 6 m / 10 a 15 m

Adulto: 9000 Kg / 4 a 6 m / 10 a 15 m

Atributos

Jovem: INT(2), AUR(2), CAR(2), FOR(6), FIS(4), AGI(4), PER(2)

Adulto: INT(2), AUR(2), CAR(2), FOR(9), FIS(4), AGI(7), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Draquae Jovem	15	158	315	M4	Cauda	15	16	13	30	24	18	12	19	17	19	20 andando/70 nadando/30 Planando
					Garras	18	15	12	34	27	20	13				
					Hálito de Agua	36	36	36	26	20	14	8				
					Hálito de Ar Espiral	18	18	18	30	23	16	9				
					Mordida	16	15	14	34	27	20	13				
Draquae Adulto	23	193	483	L7	Cauda	35	36	33	37	30	23	16	27	25	40	20 andando/70 nadando/30 Plana
					Garras	38	35	32	41	33	25	17				
					Hálito de Agua	36	36	36	34	26	18	10				
					Hálito de Ar Espiral	36	36	36	38	29	20	11				
					Mordida	36	35	34	45	36	27	18				

Salamandra

Este enorme anfíbio sem asas é encaixado nesta classificação por seus poderes especiais, que muito se assemelham aos de um Dragão do Fogo. Suas feições mais se assemelham às de um grande lagarto que às de um majestoso dragão, tendo coloração invariavelmente vermelha com alguns tons de dourado. Eles costumam medir entre 9 e 11 metros de comprimento.

Seus ataques normais (garras, mordida e cauda), pouco representam diante de seu poderoso hálito flamejante, um poder especial que só pode ser usado uma vez a cada dois minutos (8 rodadas). Estas criaturas são completamente imunes ao fogo, não recebendo qualquer forma de dano pôr fogo ou calor.

Elas não acumulam tesouros nem têm um covil fixo, porém costumam ter uma região de caça fixa (de 5 km de raio).

Organização e Habitat

Grupo Pequeno / deserto, áreas vulcânicas, regiões muito quentes

Habilidades / Técnicas de Combate

Ataques múltiplos(2)

Peso/Altura

2550 Kg / 2 a 3 m

Atributos

INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(3), FIS(1), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Salamandra	9	101	72	M2	Cauda	9	10	7	16	12	9	6	10	9	14	25
					Hálito Flamejante	10	10	10	23	15	11	5				
					Mordida	12	11	10	32	24	17	10				

Dragões Imperiais



6.10 Dragões Imperiais

Dragão Imperial do Fogo

Estes dragões são bastante parecidos fisicamente com os seus 'parentes' dragões do fogo, tendo cerca de 30 metros de comprimento, escamas e asas vermelhas com tons dourados e olhos vermelhos.

Eles consideram as raças civilizadas quando muito como animais ou pestes, que devem ocasionalmente ter suas população reduzida para evitar desequilíbrios. O benévolo preservador tem, é claro, o direito de apanhar os pertences destas criaturas como recompensa pelo seu trabalho.

As maiores fraquezas destas criaturas são a sua colossal arrogância e sua imensa vaidade. Elas simplesmente não acreditam que membros de outras raças devam ser considerados como mais que insetos. Apesar disto, eles se deliciam com elogios e presentes destas 'criaturas inferiores'. A combinação destes traços faz com que eles muitas vezes ajam imprudentemente.

Infelizmente, mesmo esta imprudência tende a não ser suficiente para permitir a vitória sobre estas bestas, pois uma vez iniciado o combate estes dragões tornam-se verdadeiras máquinas de destruição. Praticamente invencíveis. Caso entrem em combate, estes seres procuram se manter à distância usando as suas magias e seu hálito flamejante enquanto for possível e, ao engajar o combate corpo a corpo, atacar o adversário fisicamente mais fraco primeiro, passando a atacar outro apenas quando o primeiro está inconsciente ou morto.

Dragões Imperiais do Fogo conhecem inúmeras magias e possuem alguns poderes especiais.

Todos eles podem escolher as suas magias das listas de mago e do colégio elemental. Além disso, eles podem usar o seu hálito flamejante a cada 4 rodadas (1 minuto). Além das magias e Poderes Especiais, estes dragões possuem a habilidade de avaliar perfeitamente o valor monetário de qualquer item que lhes caia nas garras.

Assim como os Dragões do Fogo, estes dragões são imunes ao fogo e ao calor de qualquer origem. Em seus covis, possuem também vários tesouros de valores incalculáveis.

Organização e Habitat

Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

Jovem: Escalar Superfícies(28), Negociação(41), Persuasão(31), Usar os Sentidos(32) / Ataques múltiplos(4)

Adulto: Ataques múltiplos(4)

Maduro: Ataques múltiplos(4)

Ancestral: Ataques múltiplos(4)

Magias e Poderes Especiais

Jovem: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental 10 magias com nível 10, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 1 magia com nível 25 e 1 magia com nível 30.

Adulto: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental 10 magias com nível 10, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 5 magias com nível 25 e 1 magia com nível 30.

Maduro: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental 5 magias com nível 10, 10 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 5 magias com nível 25 e 5 magias com nível 30.

Ancestral: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental 4 magias com nível 10, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 10 magias com nível 25 e 10 magias com nível 30.

Peso/Altura/Convergadura

Jovem: 10500 Kg / 5 m / 35 m

Adulto: 12769 Kg / 5,3 m / 38 m

Maduro: 17689 Kg / 5,6 m / 41 m

Ancestral: 32000 Kg / 6 m / 45 m

Atributos

Jovem: INT(4), AUR(5), CAR(1), FOR(8), FIS(5), AGI(5), PER(2)

Adulto: INT(6), AUR(6), CAR(3), FOR(9), FIS(6), AGI(5), PER(4)

Maduro: INT(8), AUR(7), CAR(5), FOR(10), FIS(6), AGI(5), PER(5)

Ancestral: INT(7), AUR(7), CAR(6), FOR(10), FIS(7), AGI(5), PER(7)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragão Imperial do Fogo Jovem	23	209	575	P5	Cauda	28	29	26	32	26	20	14	28	28	35	125	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	33	30	27	36	29	22	15					
					Hálito Flamejante	31	31	31	33	26	19	12					
					Mordida	31	30	29	44	35	26	17					
Dragão Imperial do Fogo Adulto	27	232	702	P5	Cauda	32	33	30	41	33	25	17	33	33	41	150	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	38	35	32	45	36	27	18					
					Hálito Flamejante	37	37	37	42	33	24	15					
					Mordida	36	35	34	53	42	31	20					
Dragão Imperial do Fogo Maduro	33	272	858	P5	Cauda	32	33	30	46	37	28	19	39	40	50	210	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	43	40	37	50	40	30	20					
					Hálito Flamejante	43	43	43	47	37	27	17					
					Mordida	41	40	39	58	46	34	22					
Dragão Imperial do Fogo Ancestral	40	364	1080	P5	Cauda	32	33	30	50	40	30	20	47	47	60	315	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	53	50	47	54	43	32	21					
					Hálito Flamejante	53	53	53	51	40	29	18					
					Mordida	51	50	49	62	49	36	23					

Dragão Imperial Dourado

Estas nobres criaturas são os seres de Tagmar que mais se aproximam dos deuses. Imortais, poderosíssimos, capazes de evocar magias que matariam seres normais, cada faceta de seus seres revela poderes inimagináveis pelo comum dos mortais.

Fisicamente, eles são lagartos descomunais, com garras e presas brancas, olhos azuis ou verdes e escamas douradas que lembram uma resplandecente armadura de ouro. Sua aparência é feroz, mas contida, e cada um de seus movimentos fala de enorme poder em repouso.

Dragões Dourados não costumam se envolver nos negócios das outras raças inteligentes de Tagmar, preferindo deixar os eventos seguirem seu curso natural (se as formigas vermelhas de seu quintal estivessem em guerra com as formigas negras, você acharia importante intervir?).

Embora tenham tanto gosto por tesouros quanto os dragões imperiais do fogo, os dragões dourados nunca recorrem à pilhagem para obtê-los. Eles preferem recorrer à negociação ou procurar em lugares abandonados pelas raças civilizadas.

Outra diferença é que os tesouros destes dragões tendem a conter menos ouro e metais preciosos e mais obras de arte e joias, contendo grande abundância de quadros e esculturas.

Dragões Dourados não são avessos a receber visitas (isto é, se as visitas conseguirem chegar nos locais inóspitos e inacessíveis onde eles vivem), estando sempre dispostos a ouvir as últimas novidades da sociedade civilizada.

Verdadeiros mananciais de informação, estas criaturas podem ajudar muito quem necessite saber de algo, porque o que eles não souberem, provavelmente saberão quem sabe. É claro que existe a questão do pagamento. Tenha em mente, no entanto, que é mais fácil obter a cooperação destes seres com uma obra de arte ou com um item mágico incomum (mesmo que praticamente inútil) do que com um baú cheio de ouro.

Em combate, Dragões Dourados usam as mesmas táticas que os Dragões Imperiais do Fogo, o seu hálito flamejante funciona da mesma forma e sendo igualmente imunes a fogo e calor. Eles possuem as mesmas Habilidades e capacidade de identificar itens.

Além de poderem usar magias estes dragões possuem alguns Poderes Especiais que o mestre deverá escolher da lista abaixo:

- Membro de Colégio: Capacidade de usar as magias de mais um colégio além do elemental;
- Sacerdote Consagrado: Capacidade de usar as magias da lista de sacerdote e da ordem guerreira;
- Couraça Impenetrável: Apenas armas mágicas e magia fazem dano neste dragão;
- Imunidade Parcial: O dragão resiste automaticamente a magias evocadas com 10 ou menos pontos de Karma;
- Fúria Apavorante: Uma vez por combate o dragão pode causar o efeito da magia Covardia 5 em todos os que o veem;
- Sentidos Super Apurados: Impossível de surpreender e tendo 3 níveis a menos de dificuldade para percepções;
- Imune a Ilusões: Imunidade a ilusões, Invisibilidade, etc. Não inclui Alucinação;
- Defesa Mágica: Gastando 20 pontos de Karma, o dragão anula qualquer magia na qual tenha falhado na resistência;
- Lorde dos Elementos: Poder de invocar instantaneamente 5 elementais fortes ou 10 médios por dia para lutar por si;
- Causar Ventania: O bater das asas causa o mesmo efeito que Aeroataque 10 em área de 20 m de largura à sua frente;
- Habilidades Fenomenais: O dragão possui 3 habilidades com o total igual a 58;

- Transformação Arcana: Poder de tomar a forma de qualquer criatura até 20 vezes por dia.

Em suas cavernas, costumam possuir muitas obras de arte de imensurável valor artístico, além é claro, de vários outros tesouros.

Organização e Habitat

Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

Jovem: Escalar Superfícies(38), Negociação(45), Persuasão(45), Usar os Sentidos(46) / Ataques múltiplos(4)

Adulto: Ataques múltiplos(4)

Maduro: Ataques múltiplos(4)

Ancestral: Ataques múltiplos(4)

Magias e Poderes Especiais

Jovem: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental: 10 magias com nível 15, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 1 magia com nível 25 e 1 magia com nível 30. Possuem também 2 Poderes Especiais que o mestre deve escolher da lista (veja texto).

Adulto: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental: 10 magias com nível 10, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 5 magias com nível 25 e 1 magia com nível 30. Possuem também 3 Poderes Especiais que o mestre deve escolher da lista (veja texto).

Maduro: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental: 5 magias com nível 10, 10 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 5 magias com nível 25 e 5 magias com nível 30. Possuem também 4 Poderes Especiais que o mestre deve escolher da lista (veja texto).

Ancestral: Pode escolher da lista de magos e do colégio elemental: 4 magias com nível 10, 5 magias com nível 15, 5 magias com nível 20, 10 magias com nível 25 e 10 magias com nível 30. Possuem também 6 Poderes Especiais que o mestre deve escolher da lista (veja texto).

Peso/Altura/Comprimento/Envergadura

Jovem: 12769 Kg / 5,3 m / 35 m / 35 m

Adulto: 17689 Kg / 5,6 m / 35 m / 35,5 m

Maduro: 23409 Kg / 5,9 m / 35 m / 40 m

Ancestral: 41616 Kg / 6 m / 35 m / 40,5 m

Atributos

Jovem: INT(6), AUR(6), CAR(5), FOR(8), FIS(6), AGI(5), PER(6)

Adulto: INT(7), AUR(7), CAR(5), FOR(9), FIS(6), AGI(5), PER(6)

Maduro: INT(8), AUR(8), CAR(6), FOR(10), FIS(6), AGI(5), PER(7)

Ancestral: INT(10), AUR(8), CAR(6), FOR(10), FIS(6), AGI(5), PER(8)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragão Imperial Dourado Jovem	25	232	650	P5	Cauda	32	33	30	40	32	24	16	31	31	38	150	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	38	35	32	44	35	26	17					
					Hálito Flamejante	37	37	37	42	33	24	15					
					Mordida	36	35	34	52	41	30	19					
Dragão Imperial Dourado Adulto	30	272	780	P5	Cauda	37	38	35	45	36	27	18	36	37	45	175	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	43	40	37	49	39	29	19					
					Hálito Flamejante	43	43	43	47	37	27	17					
					Mordida	41	40	39	57	45	33	21					
Dragão Imperial Dourado Maduro	35	312	910	P5	Cauda	42	43	40	50	40	30	20	41	43	53	240	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	48	45	42	54	43	32	21					
					Hálito Flamejante	49	49	49	52	41	30	19					
					Mordida	46	45	44	62	49	36	23					
Dragão Imperial Dourado Ancestral	50	414	1300	P5	Cauda	56	57	54	54	43	32	21	56	58	75	385	25 (andando) 60 (voando)
					Garras	63	60	57	58	46	34	22					
					Hálito Flamejante	64	64	64	56	44	32	20					
					Mordida	61	60	59	66	52	38	24					

Elementais



6.11 Elementais

Elemental da Água

Estas criaturas têm um aspecto humanoide com o corpo sempre em transformação. As formas assumidas são normalmente belas embora sempre pouco definidas.

Quando em combate, têm duas formas de ataque: a primeira é a formação de seus punhos em gelo, causando um terrível dano de esmagamento (este é o ataque identificado como punhos na tabela). A segunda forma de ataque é mais complexa; na tabela geral dos elementais ela é chamada de jato de água. Consiste no elemental se transformar num jato de água fortíssimo e se jogar contra os adversários que estejam imediatamente à sua frente (o jato tem 2 metros de largura). O ataque é feito como mostrado na tabela geral. Caso o Elemental consiga 100% de dano na EH ou tocar na EF de sua(s) vítima(s), ela(s) foi(foram) acertado(s) pelo jato. O efeito do jato é arremessar a vítima a 2 metros de distância, e se esta não conseguir passar em uma Resistência Física contra Força de Ataque 10 ficará paralisada por uma rodada, além de sofrer 3 pontos de dano na EF.

Os Elementais da Água podem se misturar a outros líquidos para passarem despercebidos. Estas criaturas são totalmente imunes a ataques que usem frio, água (em qualquer forma) e eletricidade. Apesar disto, eles são muito vulneráveis a fogo, recebendo o dobro do dano normal por estes ataques.

Organização e Habitat

Não se Aplica / Desconhecida

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor:** Ações Furtivas(5) / Ataque Oportuno(2)
- **Fraco:** Ações Furtivas(10)
- **Médio:** Ações Furtivas(15)
- **Forte:** Ações Furtivas(22)

Peso/Altura

- **Menor:** 121 Kg / 1 m
- **Fraco:** 256 Kg / 1,5 m
- **Médio:** 441 Kg / 2 m
- **Forte:** 961 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Menor:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(3), PER(0)
- **Fraco:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(2), AGI(4), PER(0)
- **Médio:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(5), PER(1)
- **Forte:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(2), AGI(6), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elemental da Água Menor	2	22	14	L3	Jato	6	6	6	0	0	0	0	2	2	3	5 (andando) 30 (na água)
					Punhos	4	6	7	12	9	6	3				
Elemental da Água Fraco	6	34	54	L4	Jato	11	11	11	0	0	0	0	8	6	9	5 (andando)

					Punhos	9	11	12	16	12	8	4				30 (na água)
Elemental da Água Médio	10	43	80	L5	Jato	16	16	16	0	0	0	0	11	10	18	5 (andando) 30 (na água)
					Punhos	14	16	17	20	15	10	5				
Elemental da Água Forte	16	64	144	L6	Jato	23	23	23	0	0	0	0	18	16	28	5 (andando) 30 (na água)
					Punhos	21	23	24	24	18	12	6				



Elemental da Terra

Estes assumem a forma de uma criatura toscamente humanoide muito larga e pesada. Apesar de seus movimentos lentos eles são combatentes temidos (e com razão!).

Suas capacidades são essencialmente físicas, não possuindo qualquer magia conhecida. Eles lutam usando os punhos no combate, normalmente lutando até a morte. Armas de esmagamento são inúteis contra estas criaturas. Também são imunes às magias Meteoros e Geomanipulação.

Estes assumem a forma de uma criatura toscamente humanoide muito larga e pesada. Apesar de seus movimentos lentos eles são combatentes temidos (e com razão!).

Suas capacidades são essencialmente físicas, não possuindo qualquer magia conhecida. Eles lutam usando os punhos no combate, normalmente lutando até a morte. Armas de esmagamento são inúteis contra estas criaturas. Também são imunes às magias Meteoros e Geomanipulação.



Organização e Habitat

- Não se Aplica / Desconhecida

Peso/Altura

- **Menor:** 289 Kg / 1 m
- **Fraco:** 729 Kg / 1,5 m
- **Médio:** 1369 Kg / 2 m
- **Forte:** 2704 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Menor:** INT(0), AUR(-1), CAR(0), FOR(2), FIS(4), AGI(1), PER(0)
- **Fraco:** INT(0), AUR(-1), CAR(0), FOR(3), FIS(4), AGI(1), PER(0)
- **Médio:** INT(1), AUR(-1), CAR(0), FOR(4), FIS(4), AGI(2), PER(0)
- **Forte:** INT(3), AUR(-1), CAR(0), FOR(5), FIS(4), AGI(2), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elemental da Terra Menor	2	38	22	P1	Punhos	2	4	5	22	17	12	7	6	1	3	12
Elemental da Terra Fraco	6	58	66	P1	Punhos	6	8	9	27	21	15	9	10	5	9	12
Elemental da Terra Médio	10	78	110	P2	Punhos	11	13	14	36	28	20	12	14	9	18	12
Elemental da Terra Forte	16	108	176	P2	Punhos	17	19	20	45	35	25	15	20	15	28	12

Elemental do Ar

Os elementais do ar assumem a forma de nuvens muito densas e de formas definidas (ver elemental do fogo). Eles são velozes e muito ágeis, sendo mestres na arte de se ocultar e esgueirar-se sem serem percebidos.

Em combate, eles são fisicamente fracos, utilizando seu toque gelado, mas sua capacidade de manipular o ar, os tornam perigosos. Elementais do ar fracos possuem alguns poderes especiais. Eles estão constantemente em voo pois esta é sua forma de locomoção.

Armas de penetração não-mágicas; não conseguem causar dano a um elemental do ar.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Desconhecida

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor:** Ações Furtivas(7) / Ataque Oportuno(4)
- **Fraco:** Ações Furtivas(12)
- **Médio:** Ações Furtivas(17)
- **Forte:** Ações Furtivas(21)

Magias e Poderes Especiais

- **Menor:** Invisibilidade (6) uma vez por dia
- **Fraco:** Aeroataque 5 utilizável cincovezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia.
- **Médio:** Os elementais médios usam Aeroataque 7 oito vezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia
- **Forte:** Aeroataque 10 dez vezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia.

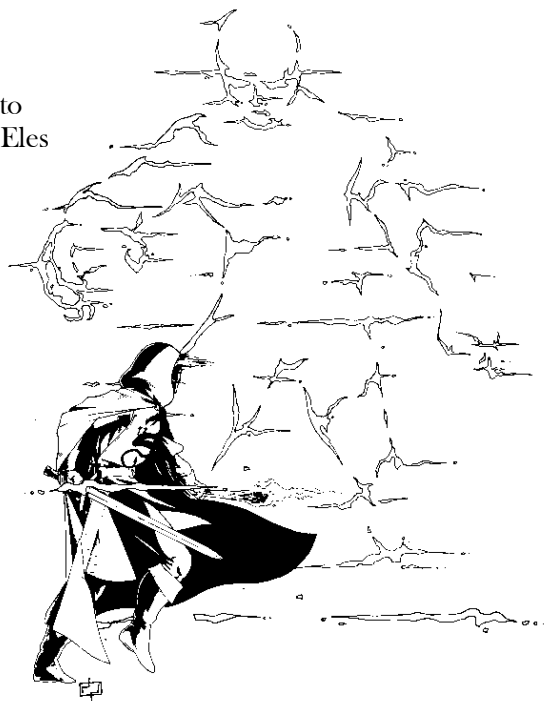
Peso/Altura

- **Menor:** 3 Kg / 1 m
- **Fraco:** 4 Kg / 1,5 m
- **Médio:** 12 Kg / 2 m
- **Forte:** 26 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Menor:** INT(0), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(-2), AGI(5), PER(2)
- **Fraco:** INT(0), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(-2), AGI(6), PER(2)
- **Médio:** INT(1), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(-2), AGI(7), PER(2)
- **Forte:** INT(1), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(-2), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elemental do Ar Menor	2	1	10	L5	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	0	6	3	80
Elemental do Ar Fraco	6	2	30	L6	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	4	10	9	80
Elemental do Ar Médio	10	4	50	L7	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	8	14	18	80
Elemental do Ar Forte	16	8	80	L5	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	14	20	28	80



Elemental do Fogo

Elementais do fogo têm a aparência de uma fogueira com formas definidas (conforme o desejo do elemental, podendo parecer humanoide, um pássaro, um animal, etc.) e de movimentos graciosos. O seu tamanho é variável, podendo ser ajustado à vontade da criatura. Diz-se que o que nós vemos é apenas uma manifestação de seus espíritos, e que em seus planos de existência eles têm outras formas.

Em combate, eles precisam apenas tocar seus adversários para causar danos, mas não têm nenhum peso; por isto, não atacam com corte ou esmagamento. Caso obtenham um resultado crítico em combate, usam a tabela de magia.

É desnecessário dizer, que são imunes a qualquer tipo de fogo, tendo mesmo uma certa capacidade de manipulá-lo.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Desconhecida

Magias e Poderes

Especiais

- **Menor:**
Piromanipulação 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.
- **Fraco:** Piromanipulação 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.
- **Médio:** Piromanipulação 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.
- **Forte:** Piromanipulação 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.

Peso/Altura

- **Menor:** 4 Kg / 1 m
- **Fraco:** 16 Kg / 1,5 m
- **Médio:** 36 Kg / 2 m
- **Forte:** 64 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Menor:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(2)
- **Fraco:** INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(3), PER(2)
- **Médio:** INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(4), PER(2)
- **Forte:** INT(3), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(2), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elemental do Fogo Menor	2	4	14	L2	Toque	3	3	3	16	12	8	4	2	2	3	18
Elemental do Fogo Fraco	6	8	42	L3	Toque	7	7	7	20	15	10	5	6	6	9	18
Elemental do Fogo Médio	10	13	80	L4	Toque	11	11	11	24	18	12	6	11	10	18	18
Elemental do Fogo Forte	16	18	144	L5	Toque	17	17	17	28	21	14	7	18	16	28	18

Paraelemental da Lama

Paraelementais

Formados a partir dos Elementais, os Paraelementais são muito raros e perigosos. Suas origens exatas são um mistério, o consenso é de que foram criados durante o Segundo Ciclo através de um ritual desconhecido, embora, há que quem os associe aos Titãs-Segundos.

São criaturas híbridas, compostas dos elementos que os criaram, e apresentam características de ambos. Sem possuir um plano próprio, eles passaram a habitar locais inóspitos, onde se confundem com o ambiente; ao longo do tempo, se tornaram muito fortes e extremamente territorialistas, atacando qualquer um que invada seus domínios.



Ao todo existem quatro tipos de Paraelementais com todas as combinações dos elementos básicos com exceção da combinação: água-fogo e ar-terra, que por serem elementos opostos, não podem se unir. Atualmente, é desconhecida a existência de Paraelementais nascidos da fusão de mais de dois elementos, ou que tenham os elementos luz ou trevas, embora estudiosos teratologistas estejam em busca de tais criaturas.

Como não possuem um plano para ir, são imunes a magia Retorno, e a magia Domínio não se mostrou eficaz contra eles. Mesmo tendo características dos Elementais apresentam uma imunidade parcial aos ataques que contenham seus elementos constituintes. Assim, esses ataques recebem uma penalidade de 50%.

Paraelemental da Lama

Acredita-se que os Paraelementais da Lama foram criados a partir dos Elementais da Terra e da Água. Vivem em pântanos ou lugares lamacentos, onde podem se camuflar parecendo poças de lama. Entretanto, devido a estes elementos constituintes, eles possuem vulnerabilidade ao elemento Ar. Cada ataque desta natureza que atinja 100% da E.H. ou diretamente a E.F. desta criatura tornam seu corpo mais rígido, diminuindo sua velocidade base em 1. Quando sua velocidade chega a zero, significa que foram totalmente petrificados.

Apresentam a forma de um grande amontoado de lama, sem uma silhueta fixa. Assim como os Paraelementais de Magma, seus corpos mais líquidos lhe deram uma velocidade maior, porém a custo da sua força.

Em combate assumem uma forma vagamente humanoide, com dois braços e uma cabeça usando os punhos para atacar, também podem disparar jatos de lama que são semelhantes aos dos elementais da água, mas ao invés de paralisia, o oponente recebe uma penalidade de 2 na sua movimentação.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Pântanos, mangues, lamaçais e areia movediça.

Magias e Poderes Especiais

- Regeneração: se qualquer parte de seu corpo for ferida por armas não-mágicas estes danos são recuperados no mesmo instante.

Peso/Altura

- 450 Kg / 2 a 2,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(2), CAR(-1), FOR(3), FIS(2), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Paraelemental da Lama	16	44	144	M3	Jato de Lama	20	20	20	19	15	11	7	18	18	20	24
					Punhos	18	20	21	23	18	13	8				

Paraelemental da Névoa

Os Paraelementais da Névoa possuem uma forma semelhante à de uma grande nuvem disforme, de início podem até ser confundidos com elementais do ar. Sendo mais densos que o ar, perderam um pouco de velocidade e a capacidade de tornar-se invisíveis, característica do elemental do ar que o originou possuía. Porém, sua forma semelhante à da névoa faz com possam se misturar com nevoeiros naturais, tornando complicado determinar sua real localização. Neste caso é necessário um teste de Percepção (Difícil) para notar sua posição.

Os estudiosos acreditam que eles foram formados pela união dos Elementais Água e Ar. Estas criaturas podem atacar com ambos os elementos. Condensando partes do seu corpo, podem usar o ataque jato, semelhante aos elementais da água. Podem também criar pequenos cristais de gelo semelhantes ao granizo para lançarem contra seus oponentes. Assim como os elementais da água são vulneráveis a ataques que utilizem fogo, mas essa vulnerabilidade não é causada com dano extra, ao sofrer dano por fogo perdem sua capacidade de atacar por uma rodada.

Quando usa seu ataque de cristais de gelo, o Paraelemental da névoa pode atirar até 5 cristais por rodada, no mesmo alvo ou em alvos distintos.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Florestas escuras, nevoeiros, brumas, nuvens.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(22)

Magias e Poderes Especiais

- Aeroataque (10): dez vezes por dia.

Peso/Altura

- 30 Kg / 2 a 3 m

Atributos

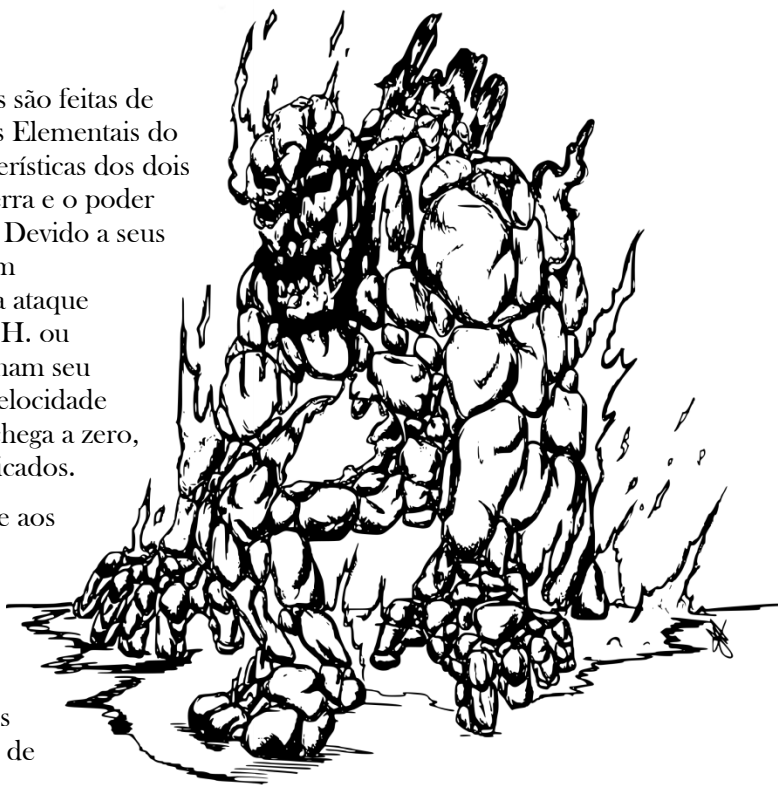
- INT(0), AUR(2), CAR(0), FOR(1), FIS(0), AGI(6), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Paraelemental da Névoa	16	10	112	L6	Cristais de Gelo	20	18	16	18	14	10	6	16	18	20	60 (voando)
					Jato	19	19	19	9	7	5	3				

Paraelemental do Magma

Estas criaturas habitantes dos vulcões são feitas de pura rocha ardente e são a união dos Elementais do Fogo e da Terra. Apresentam características dos dois seres – a força dos Elementais da Terra e o poder devastador dos Elementais do Fogo. Devido a seus elementos constituintes, eles possuem vulnerabilidade a água e ao frio, cada ataque desta natureza que atinja 100% da E.H. ou diretamente a E.F. desta criatura tornam seu corpo mais rígido, diminuindo sua velocidade base em 1. Quando sua velocidade chega a zero, significa que foram totalmente petrificados.

Sua aparência, um pouco semelhante aos dos Elementais da Terra, é de uma criatura toscamente humanoide. Porém, devido ao fogo, a terra tornou-se um magma em constante fusão. O que gera constante calor, que é expelido das suas costas através de mini vulcões, deixando um rastro de lava por onde passam.



Em combate, usam seus punhos para esmagar ou simplesmente tocam suas vítimas para queimá-las. O contato com o corpo desta criatura queima, portanto, caso seu ataque de punhos atinja 100% a EH ou diretamente a EF de um alvo, este causa ainda +3 de dano pôr fogo. Sua fluidez permite que sejam mais rápidos que os elementais da terra. Isso os torna mais imprevisíveis em combate. Possuem ainda a habilidade de regenerar membros perdidos caso tenham sido feridos por armas não mágicas.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Áreas com atividade vulcânica: vulcões, fluxo de lava em cavernas e subsolo.

Magias e Poderes Especiais

- Rocha Flamejante (similar a Meteoros 6): uma vez ao dia, Bola de fogo (5): cinco vezes ao dia, Regeneração: se qualquer parte de seu corpo for ferido por armas não-mágicas elas se recuperam em uma rodada.

Peso/Altura

- 1648 Kg / 1,5 a 3 m

Atributos

- INT(0), AUR(2), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Paraelemental do Magma	16	85	176	P2	Punhos	16	18	19	35	26	20	12	20	18	20	16
					Toque Flamejante	19	19	19	22	17	12	7				

Paraelemental do Raio

Os mais caóticos do seu grupo, os Paraelementais do Raio são feitos de pura eletricidade. O fogo combinado com o ar fez com que estas criaturas armazenassem uma grande quantidade de energia sendo liberada na forma de raios.

Seu habitat é variado, mudando frequentemente, em geral seguem tempestades, onde a maioria vive. Possuem uma atração por metais altamente condutores, sendo o ferro e o cobre seus favoritos. Atacando viajantes despercebidos para roubar seus pertences metálicos, ao longo do tempo, muitos tem uma quantidade considerável de metal. Entre suas posses podem ser encontrados até metais preciosos como ouro e prata.

Mudam constantemente de forma, assumindo desde formas humanas, animais ou até mesmo uma grande esfera. Em todas estas formas são muito brilhantes, e soltam pequenas faíscas. Quando se movimentam rapidamente, pode-se ouvir barulhos de trovões. Atacar estas criaturas fisicamente é muito perigoso pois, além de serem imunes a armas não mágicas, o oponente ainda recebe uma descarga elétrica.

Eles conseguem manter as suas posses dentro de seu corpo, mas em combate deixam seus objetos metálicos flutuando alguns metros sobre si. Em combate, podem atacar com toques elétricos ou lançando raios a uma distância de até 100 m. Se o raio atingir 100% da EH ou diretamente na E.F. do primeiro alvo, e este estiver usando armadura ou objetos de metais, o ataque se ramificará e poderá atingir um segundo alvo próximo ao primeiro (o que possuir mais metal no corpo), neste caso, deve ser rolando um ataque contra o novo alvo.

Organização e Habitat

- Não se Aplica / Nuvens de Tempestade, Montanhas altas.

Magias e Poderes Especiais

- **Descarga Elétrica:** sempre que forem tocados diretamente pelo oponente, fisicamente ou através de objetos metálicos não-mágicos, o adversário recebe uma descarga elétrica semelhante a Raio Elétrico 10. **Magnetismo:** Sempre que desejarem, estas criaturas podem manipular objetos metálicos como na magia Telecinese (9), mas com qualquer quantidade de objetos metálicos, respeitando o limite de peso. Quando são derrotadas, seu corpo explode em faíscas e desaparece - causando uma chuva de objetos metálicos que caem de uma altura de 9 m, que podem provocar até 30 de dano (100%) na coluna 9 em todas as criaturas num raio de 15 m em volta da posição onde a criatura estava.

Peso/Altura

- 0 Kg / 1,7 a 2,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(2), CAR(0), FOR(3), FIS(0), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Paraelemental do Raio	16	0	112	L4	Raio	19	19	19	22	17	12	7	16	18	20	80 (voando)
					Toque Elétrico	19	19	19	26	20	14	8				

Hidras



6.12 Hídras

Aedra

Única espécie de Hidra alada, a Aedra possui duas ou, raramente, três cabeças. A coloração das escamas destas criaturas normalmente é da cor do terreno em que ela vive, mais próxima a cor de areia se ela vive em desertos, ou mais escura se vive em vulcões. As aedras de três cabeças normalmente possuem uma coloração destacada na cabeça do meio, lembrando as cores de uma pirohidra. O corpo das aedras é mais esguio e magro (embora não menos poderoso) que o normal das hidras, talvez uma adaptação para o voo.

Quando em voo, estes seres manobram pesadamente e em curvas abertas. Qualquer cabeça, pode lançar uma Hálito de Rajada de Ar ou um Hálito Elétrico. Mas as Aedras de três cabeças são ainda mais temíveis, pois a cabeça do meio exala Hálito Flamejante como uma pirohidra. Por isso, e pela coloração da dessa cabeça, há uma suspeita de que a aedra de três cabeças é uma cria híbrida entre aedras comuns e pirohidras. Cada cabeça pode usar um hálito a cada 4 rodadas.

O hálito de rajada de ar funciona semelhante a magia AeroAtaque, e quando a criatura solta este hálito ela urra e também bate suas asas para impulsionar mais vento. Com isto, este ataque carrega até 200 kg, é preciso Força 4 para se segurar e derruba até 600 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí. Já o hálito de rajada de ar da aedra de três cabeças é ligeiramente mais poderoso: carrega até 250 kg, é preciso Força 5 para se segurar e derruba até 800 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.

Pode fazer um ataque com cada cabeça por rodada, mas no lugar de um desses ataques, podem tentar atacar os oponentes com uma de suas garras ou usar a cauda para atacar. Caso um ataque de garras atinja a EF, ela pode agarrar o oponente. Para se soltar, é preciso fazer um teste de força ou de escapar contra a força desta criatura. Uma vez agarrado uma vítima, a aedra pode querer voar para jogá-la de qualquer altura dentro de seu alcance...

As escamas e couro dessas criaturas são visadas para fazer belas armaduras. Uma armadura feita de couro e escamas de Aedra é quase tão resistente quanto uma armadura de cota de malha completa com a vantagem de pesar menos e não fazer barulho na movimentação. É um item raro e não costuma ser comercializado, mas as escamas e couro para fazerem o material de uma armadura podem ser vendidas por moedas de ouro. Também podem ser usadas para revestir escudos, dando +3 na absorção do escudo pequeno ou +5 num escudo grande; o couro e escamas necessárias para revestir um escudo grande podem ser vendidas também por moedas de ouro, e moedas de prata para um escudo pequeno. Entretanto, poucos são os artesãos habilidosos o suficiente para trabalhar com este material raro e caro.

Organização e Habitat

Solitário / Desertos e vulcões.

Habilidades / Técnicas de Combate

- (2 cabeças): Ataques múltiplos(2), Carga Aérea(10), Esquiva(10), Imprevisibilidade(10)
- (3 cabeças): Ataques múltiplos(3), Carga Aérea(13), Esquiva(13), Imprevisibilidade(12)

Peso/Altura/Largura/Comprimento/Envergadura

- (2 cabeças): 2250 Kg / 3 a 5 m / 2 a 3 m / 4 a 6 m / 7 a 10 m
- (3 cabeças): 3364 Kg / 4 a 6 m / 2,5 a 3,5 m / 5 a 7 m / 8 a 11 m

Atributos

- (2 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(5), FIS(4), AGI(2), PER(2)
- (3 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(7), FIS(5), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Aedra (2 cabeças)	8	98	168	M2	Cauda	10	11	8	25	20	15	10	12	8	12	25 (andando), 30 (voando).
					Garras	13	10	7	25	20	15	10				
					Hálito de Rajada de Ar	/	/	/	/	/	/	/				
					Hálito Elétrico	9	9	9	28	21	14	7				
					Mordida	11	10	9	29	23	17	11				
Aedra (3 cabeças)	10	121	220	M3	Cauda	13	14	11	27	22	17	12	15	10	15	25 (andando), 30 (voando).
					Garras	16	13	10	27	22	17	12				
					Hálito de Rajada de Ar	/	/	/	/	/	/	/				
					Hálito Elétrico	11	11	11	28	21	14	7				
					Hálito Flamejante	11	11	11	28	21	14	7				
					Mordida	14	13	12	31	25	19	13				

Críohídra

Esta criatura é semelhante a Pirohídra, possuindo duas ou três cabeças, mas com escamas em tons brancos, cinzentos ou azuis, seus olhos totalmente brancos ou levemente azulados.

As Críohídras são capazes de atacar usando suas poderosas mordidas ou um hálito congelante exalado por suas cabeças a cada 4 rodadas (um minuto). Como vivem em locais normalmente altos e inacessíveis, estes monstros gigantes são ainda mais hábeis que uma hídria comum em escalar superfícies. Críohídras são imunes a golpes que incluam frio, gelo ou água; seus lares costumam ser geleiras e montanhas elevadas.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer local frio

Habilidades / Técnicas de Combate

- (2 cabeças): Escalar Superfícies(31) / Ataques múltiplos(2)
- (3 cabeças): Ataques múltiplos(3)

Peso/Altura

- (2 cabeças): 4489 Kg / 2 m
- (3 cabeças): 6561 Kg / 5 m

Atributos

- (2 cabeças): INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(6), FIS(5), AGI(4), PER(2)
- (3 cabeças): INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(6), FIS(5), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Críohídra (2 cabeças)	10	139	220	M4	Hálito Congelante	12	12	12	29	22	15	8	15	11	15	25 (andando) 30 (nadando)
					Mordida	15	14	13	30	24	18	12				
Críohídra (3 cabeças)	13	167	286	M4	Hálito Congelante	15	15	15	25	19	13	7	18	14	20	25 (andando) 30 (nadando)
					Mordida	18	17	16	34	27	20	13				

Duhídra

Medindo em média 5 metros, estas terríveis criaturas de duas cabeças podem emitir tanto hálito congelante quanto flamejante, um por cada cabeça. Este raríssimo monstro é encontrado normalmente nas terras do sul, próximas à cadeia montanhosa chamada o Muro.

Algo único desta espécie de Hidras é o fato de hibernarem durante anos, Já foi registrado mais de um caso de Duhidras que acordaram de seu sono centenário próximo a cidades estabelecidas (que foram devastadas pela voracidade da criatura faminta). Estes monstros hibernam no mar ou em lagos de águas profundas, gerando várias lendas e histórias terríveis em cidades costeiras.

O efeito da combinação dos hálitos flamejantes e congelantes dessas criaturas é devastador, e a Duhidra é capaz de empregá-los uma vez a cada três rodadas (por cada cabeça). Fogo, calor, frio, gelo e ataques envolvendo água não ferem o monstro.

Sendo a única variedade de Hidra que acumula tesouros, é possível encontrá-los nos seus lares (quase sempre cavernas escondidas próximo ao mar).



Organização e Habitat

- Solitário / Mar ou águas profundas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataques múltiplos(2)

Peso/Altura

- 8281 Kg / 4,5 a 5 m

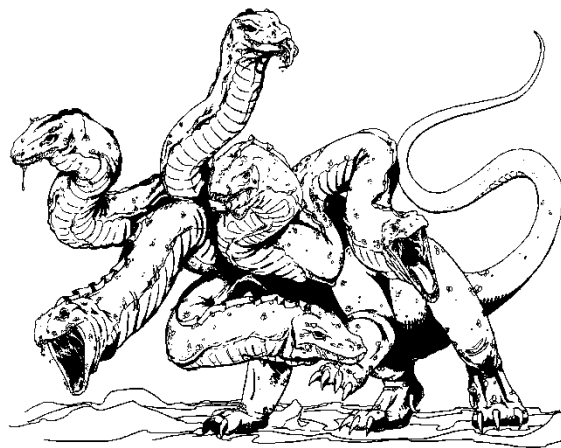
Atributos

- INT(1), AUR(2), CAR(-2), FOR(8), FIS(5), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Duhidra	18	187	342	P4	Hálito Congelante	21	21	21	34	26	18	10	23	20	27	25
					Hálito Flamejante	21	21	21	34	26	18	10				
					Mordida	23	22	21	40	32	24	16				

Hídra

Desconhece-se a exata origem dessa criatura, contos e canções ditam que é uma criação de um místico poderoso que desejava criar algo tão poderoso quanto um dragão. Através de um ritual alquímico hoje já perdido e esquecido esse poderoso místico uniu várias Serpentes gigantes já extintas desde antes do 2º ciclo, com o cadáver e a alma de um dragão, deste ritual surgiu uma enorme criatura com várias cabeças totalmente desprovida de intelecto e extremamente agressiva tornando assim esse experimento um fracasso.



As hidras são criaturas reptilianas possuidoras de várias cabeças, suas cabeças se assemelham a de serpentes, são ligadas a seus troncos por um longo pescoço, quanto mais cabeças uma hidra possui maior e mais velha ela será, suas escamas fortes e resistentes variam entre as cores azuis, verdes ou negras. Estas também possuem uma longa e poderosa cauda.

Sendo criaturas solitárias, costumam viver em pântanos e ilhas desertas, se alimentando de carne, algumas vezes devastando a população de animais maiores da região.

São agressivas ao extremo quando a caça começa a desaparecer. Algumas Hidras são extremamente venenosas, o ar próximo ao seu covil tende a ter um teor tóxico. Hidras só saem de seu habitat para caçar ou então se algo a ameaçar.

As cabeças da hidra estão em perfeita sincronia e conseguem atacar simultaneamente diversos alvos ou o mesmo alvo mais de uma vez. Cada cabeça pode atacar um alvo, porém mais de três cabeças não podem atacar o mesmo alvo e apenas alvos adjacentes.

A hidra pode uma vez a cada cinco rodadas lançar uma poderosa baforada de veneno de coloração verde claro, pegando em todos que estiverem em frente as suas cabeças no momento, todas as cabeças lançam o veneno ao mesmo tempo, caso acerte a EF ou dano máximo na EH, o veneno é aplicado, os efeitos do veneno não são acumulativos.

Organização e Habitat

- Solitário / Pântanos e ilhas desertas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **(5 cabeças):** Ações Furtivas(10), Aplicar Esforço(12), Corrida(10), Escalar Superfícies(11), Natação(10), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(9) / Ataques múltiplos(5)
- **(6 cabeças):** Ações Furtivas(12), Aplicar Esforço(15), Corrida(12), Escalar Superfícies(14), Natação(12), Seguir Trilhas(11), Usar os Sentidos(11) / Ataques múltiplos(6)
- **(7 cabeças):** Ações Furtivas(14), Aplicar Esforço(18), Corrida(15), Escalar Superfícies(17), Natação(16), Seguir Trilhas(14), Usar os Sentidos(14) / Ataques múltiplos(7)
- **(8 cabeças):** Ações Furtivas(17), Aplicar Esforço(21), Corrida(17), Escalar Superfícies(20), Natação(18), Seguir Trilhas(17), Usar os Sentidos(17) / Ataques múltiplos(8)
- **(9 cabeças):** Ações Furtivas(17), Aplicar Esforço(24), Corrida(20), Escalar Superfícies(23), Natação(21), Seguir Trilhas(21), Usar os Sentidos(21) / Ataques múltiplos(9)
- **(10 cabeças):** Ações Furtivas(20), Aplicar Esforço(27), Corrida(24), Escalar Superfícies(27), Natação(24), Seguir Trilhas(25), Usar os Sentidos(25) / Ataques múltiplos(10)

Magias e Poderes Especiais

- As Hidras possuem escamas que com o passar do tempo começam a dar uma resistência extra para a mesma, a hidra a partir da 9ª cabeça começa a ter uma redução de 25% de dano em qualquer ataque recebido. Veneno da hidra: Tipo V, força de ataque 8+2 por cabeça além da 5ª. Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência, essa se sentirá tonta e receberá uma penalidade de -3 colunas em todas as atividades físicas durante um dia. Caso a vítima falhe no teste, ela estará com o veneno em seu sangue, ficará paralisada por uma rodada, e receberá uma penalidade de -6 colunas em todas as atividades físicas durante uma semana. Enquanto o veneno estiver em seu sangue ela não conseguirá se recuperar através de descanso, a cada oito horas a vítima terá que fazer um teste de resistência contra força de ataque 16 para que o quadro da vítima não piore, após três falhas a vítima vai a óbito; A força de ataque sobe em 1 por teste. O veneno pode ser curado por magias de cura e pela medicina convencional com uso de ervas, porém até todo o procedimento ser efetuado os testes devem continuar. Também é possível coletar o veneno da criatura após ela estar morta através da habilidade venefício com uma rolagem de dificuldade média.

Peso/Altura

- (5 cabeças): 2500 Kg / 2 m
- (6 cabeças): 2756 Kg / 2,5 m
- (7 cabeças): 3306 Kg / 3 m
- (8 cabeças): 3906 Kg / 3,5 m
- (9 cabeças): 4970 Kg / 4 m
- (10 cabeças): 6700 Kg / 5 m

Atributos

- (5 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(4), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- (6 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(5), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- (7 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(6), FIS(4), AGI(3), PER(3)
- (8 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-3), FOR(7), FIS(4), AGI(3), PER(4)
- (9 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(8), FIS(5), AGI(2), PER(6)
- (10 cabeças): INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(9), FIS(6), AGI(2), PER(7)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Hidra (5 cabeças)	8	103	160	M3	Hálito de Névoa	8	8	8	16	12	8	4	11	8	12	25 (andando)
					Mordida	11	10	9	24	19	14	9				30 (nadando)
Hidra (6 cabeças)	10	107	200	M3	Hálito de Névoa	10	10	10	16	12	8	4	13	10	15	25 (andando)
					Mordida	13	12	11	25	20	15	10				30 (nadando)
Hidra (7 cabeças)	12	118	252	M3	Hálito de Névoa	12	12	12	16	12	8	4	16	12	18	25 (andando)
					Mordida	15	14	13	30	24	18	12				30 (nadando)
Hidra (8 cabeças)	14	128	294	M3	Hálito de Névoa	14	14	14	16	12	8	4	18	14	21	25 (andando)
					Mordida	17	16	15	35	28	21	14				30 (nadando)
Hidra (9 cabeças)	16	145	352	P2	Hálito de Névoa	16	16	16	16	12	8	4	21	16	20	25 (andando)
					Mordida	18	17	16	36	29	22	15				30 (nadando)
Hidra (10 cabeças)	18	169	414	P2	Hálito de Névoa	19	19	19	16	12	8	4	24	18	23	25 (andando)
					Mordida	21	20	19	41	33	25	17				30 (nadando)

Pírohídra

Sua coloração varia entre o vermelho, dourado ou alaranjado, com duas ou três cabeças e um corpo coberto de escamas grossas e belas, muito procuradas por artesãos (que as usam na criação de joias muito resistentes ao fogo).

Elas são totalmente imunes a fogo ou calor e conseguem expelir, por cabeça, seu hálito flamejante (de 4 em 4 rodadas). Habitando desertos, e vulcões, estas criaturas são raramente vistas em áreas civilizadas, mas seus hábitos nômades ocasionalmente as levam às fronteiras da civilização.

Algumas tribos falam destes monstros em suas terras (o deserto de Blirga), contando as titânicas batalhas entre Hidras e Lagartos Gigantes (criaturas sagradas para este povo).

Embora não possuam tesouro estes monstros possuem escamas valiosas, que alcançam até 5 moedas de ouro por quilo em grandes cidades

Organização e Habitat

- Solitário / Desertos e vulcões

Habilidades / Técnicas de Combate

- (2 cabeças): Ataques múltiplos(2)
- (3 cabeças): Ataques múltiplos(3)

Peso/Altura

- (2 cabeças): 4356 Kg / 2 m
- (3 cabeças): 6561 Kg / 5 m

Atributos

- (2 cabeças): INT(i), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(5), AGI(4), PER(2)
- (3 cabeças): INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(6), FIS(5), AGI(5), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Pírohidra (2 cabeças)	10	137	220	M4	Hálito Flamejante	12	12	12	29	22	15	8	15	11	15	25 (andando) 30 (nadando)
					Mordida	15	14	13	29	23	17	11				
Pírohidra (3 cabeças)	13	167	286	M5	Hálito Flamejante	15	15	15	25	19	13	7	18	14	20	25 (andando) 30 (nadando)
					Mordida	19	18	17	34	27	20	13				

Licantropos



6.13 Lícantropos

Licantropo Javali

Esses Tessaldarianos assumem uma forma totalmente animal.

Sua forma de ataque preferida é a carga, considerada com ajuste de +4 colunas de ataque (devido ao peso e à velocidade da criatura).

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(6)

Magias e Poderes Especiais

Empatia Animal 6, quatro vezes ao dia (eles só podem se comunicar com javalis), e a capacidade de atrair um grupo de 10 javalis comuns, uma vez por dia. Esses devem ser encontrados nas florestas, mas o servirão até a morte (quando o Licantropo os achar).

Peso/Altura

- 441 Kg / 1,9 a 2,2 m

Atributos

- INT(1), AUR(1), CAR(-2), FOR(4), FIS(3), AGI(0), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Javali	8	45	80	M0	Mordida	9	8	7	20	16	12	8	11	9	12	18

Licantropo Leão e Tigre

- Estes seres são como irmãos; leões e tigres tessaldarianos respeitam-se e costumam se ajudar. São os mais raros dentre os animais-totens.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(16), Natação(11), Seguir Trilhas(13), Usar os Sentidos(15)

Magias e Poderes Especiais

- Empatia Animal 6, quatro vezes ao dia (eles só podem se comunicar com felinos). Caso encontrem felinos de grande porte, esses tessaldarianos podem colocá-los a seu serviço (no máximo 5 felinos, cada um por até 2 dias). Esse poder só pode ser usado uma vez por semana.



Peso/Altura

- 441 Kg / 1,95 a 2,35 m

Atributos

- INT(1), AUR(1), CAR(-2), FOR(6), FIS(3), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Leão e Tigre	11	45	110	M2	Garras	16	13	10	18	15	12	9	14	12	17	32
					Mordida	14	13	12	30	24	18	12				

Licantropo Menor

"Eu perseguia os espiões pela floresta, e quando me dei por conta tudo o que havia na noite fechada eram a luz de minha tocha e o som de corujas"

-Relato de soldado durante as guerras imperiais.

Para um observador desavisado, o tessaldariano é um humano comum. Sua grande diferença, no entanto, é a capacidade de transformação em um tipo de animal, baseado em seu totem. Os tessaldarianos da categoria dita menor podem se transformar em um dos seis totens a seguir: falcão, corvo, gato, lince, águia e coruja. Existem, no entanto, aqueles denominados Aucham Enemor, abençoados com o dom de se transformar em qualquer um dos seis totens. Sua classificação como licantropo menor, deriva do fato da transformação em animal encolher seu peso e tamanho, ao contrário dos licantropos maiores que se transformam em híbridos de humano e animal totem.

Os habitantes de Tessaldar são uma raça mística, cujo espírito está ligado a natureza, o que permite a transformação no seu animal-símbolo. Eles têm a aparência humana, mas podem assumir formas de animais de maneira praticamente instantânea. Sua origem difere de acordo com a região onde a lenda é contada. A origem mais provável (e a mais difundida) admite os habitantes de Tessaldar como o resultado da intervenção de magia divina.

Em termos de mecânica de jogo, a forma humana é um personagem da raça humana, e suas características quando na forma animal são as mesmas do totem que ele representa, porém mantendo as características mentais e a capacidade de raciocínio, somando 4 colunas a todos os seus ataques, aumentando 2 pontos em cada categoria de dano. Sua energia heroica é 20 pontos maior que a do animal comum e a forma animal possui Absorção de 5 pontos. Vale ainda destacar que um licantropo menor na forma animal, perde a capacidade de comunicação com outras espécies que não sejam a mesma do próprio totem, incluindo humanóides.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Magias e Poderes Especiais

- O Tessaldariano pode usar de sua ligação forte ligação com a natureza para entrar em um estado de transe consciente, permitindo que o mesmo se comunique com qualquer animal da mesma espécie de seu totem. Essa habilidade pode ser utilizada até quatro vezes ao dia, sua ativação é instantânea e uma vez utilizada o efeito perdura por aproximadamente 10 minutos. A comunicação com animais pode ser utilizada para expressar ideias e conceitos básicos (as frases não são maiores que uma oração simples).

Peso/Altura/Envergadura

- **Águia:** 9 Kg / 0,6 a 1 m / 1,8 a 2 m
- **Coruja:** 6 Kg / 0,9 a 1,5 m
- **Corvo:** 12 Kg / 0,9 a 1,5 m
- **Falcão:** 6 Kg / 0,9 a 1,5 m
- **Gato:** 5 Kg / 0,9 a 1,5 m
- **Lince:** 72 Kg / 0,9 a 1,5 m

Atributos

- **Águia:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(2), AGI(5), PER(3)
- **Coruja:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(0), AGI(3), PER(4)
- **Corvo:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(1), AGI(4), PER(2)
- **Falcão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(1), AGI(5), PER(2)
- **Gato:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(3), PER(3)
- **Lince:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-1), FIS(0), AGI(4), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Menor Águia	5	8	45	L5	Bicada	9	7	3	9	7	5	3	7	5	8	
					Garras	13	10	7	5	4	3	2				
Licantropo Menor Coruja	5	4(9)	35	L3	Bicada	7	5	1	3	2	1	0	5	5	6	18 (voando)
					Garras	11	8	5	3	2	1	0				
Licantropo Menor Corvo	5	7	40	L4	Bicada	8	6	2	0	0	0	0	6	5	5	18 (voando)
					Garras	12	9	6	3	2	1	0				
Licantropo Menor Falcão	5	5(10)	40	L5	Bicada	9	7	3	3	2	1	0	6	5	6	25 (voando)
					Garras	13	10	7	3	2	1	0				
Licantropo Menor Gato	5	5	40	L3	Mordida	9	8	7	0	0	0	0	6	5	5	12
Licantropo Menor Lince	5	16(21)	35	L4	Garras	12	9	6	11	8	5	2	5	5	8	20
					Mordida	10	9	8	11	8	5	2				

Licantropo Rato

Essas criaturas assumem a forma de um híbrido entre um rato gigantesco e um ser humano com dentes e garras pontiagudas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(16), Escalar Superfícies(8), Usar os Sentidos(6)

Magias e Poderes Especiais

- Empatia Animal 6, quatro vezes ao dia (eles só podem se comunicar com ratos), e a capacidade de, uma vez por dia, chamar uma horda de 35 ratos para atrapalhar seus adversários (cada rato que atacar um personagem causará um ajuste de -1 para todas as suas ações). Os ratos tem defesa 3 e 1 ponto de EF.



Peso/Altura

- 110 Kg / 1,5 a 1,7 m

Atributos

- INT(2), AUR(1), CAR(-2), FOR(2), FIS(3), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Rato	5	23	50	M1	Garras	7	4	1	14	11	8	5	8	6	4	17 ou 26
					Mordida	7	6	5	18	14	10	6				

Licantropo Urso

O totem do Urso provavelmente é o mais poderoso dentre os tessaldarianos, porém o menos ativo. Mesmo em sua forma humana, os licanthropos Ursos são grandes e fortes (normalmente um pouco gordos, além de muito peludos).

Assim como os ursos comuns, eles podem usar o seu 'abraço de urso', precisando apenas conseguir um ataque que faça 100% de dano na EH ou crítico, ou um ataque que faça 75% ou mais de dano na energia física. Após o 'abraço', ele passa a causar automaticamente 8 pontos de dano na EF (além de poder atacar com a mordida ao mesmo tempo). Uma vez por semana, eles podem atrair até 5 ursos (que vivam na região) para auxiliá-los durante 3 dias.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(5), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(14)

Peso/Altura

- 1089 Kg / 2,3 a 2,8 m

Atributos

- INT(2), AUR(1), CAR(-2), FOR(6), FIS(3), AGI(0), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Urso	13	69	130	M0	Garras	16	13	10	30	24	18	12	16	14	20	22
					Mordida	12	11	10	26	21	16	11				



Lobisomem

Os Trelldorcais são os Licantropos que aceitaram de corpo e alma os Arcondi, se divertindo com a destruição que causaram e considerando-se satisfeitos com a riqueza que pilhavam (riquezas, posições no alto escalão em relação aos Humanos e outros Tessaldarianos). Eles são considerados traidores. Após a derrota fugiram para as terras habitadas pelos Humanos. Vários deles atravessaram o Muro e vieram para o Mundo Conhecido. Os Silzastrels foram os Licantropos que escaparam do domínio.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(8), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(6)

Magias e Poderes Especiais

- Em sua forma lupina eles têm: Empatia Animal 6 quatro vezes ao dia (eles só podem se comunicar com lobos), e a capacidade de reunir uma alcatéia (1d10+10 lobos) uma vez por semana, que ficará sob seu poder por 2 dias e noites. Este poder só pode ser usado, obviamente, se houver lobos na região e demora cerca de uma hora para reunir a alcatéia.

Peso/Altura

- 72 Kg/ 1,8 a 2,1 m

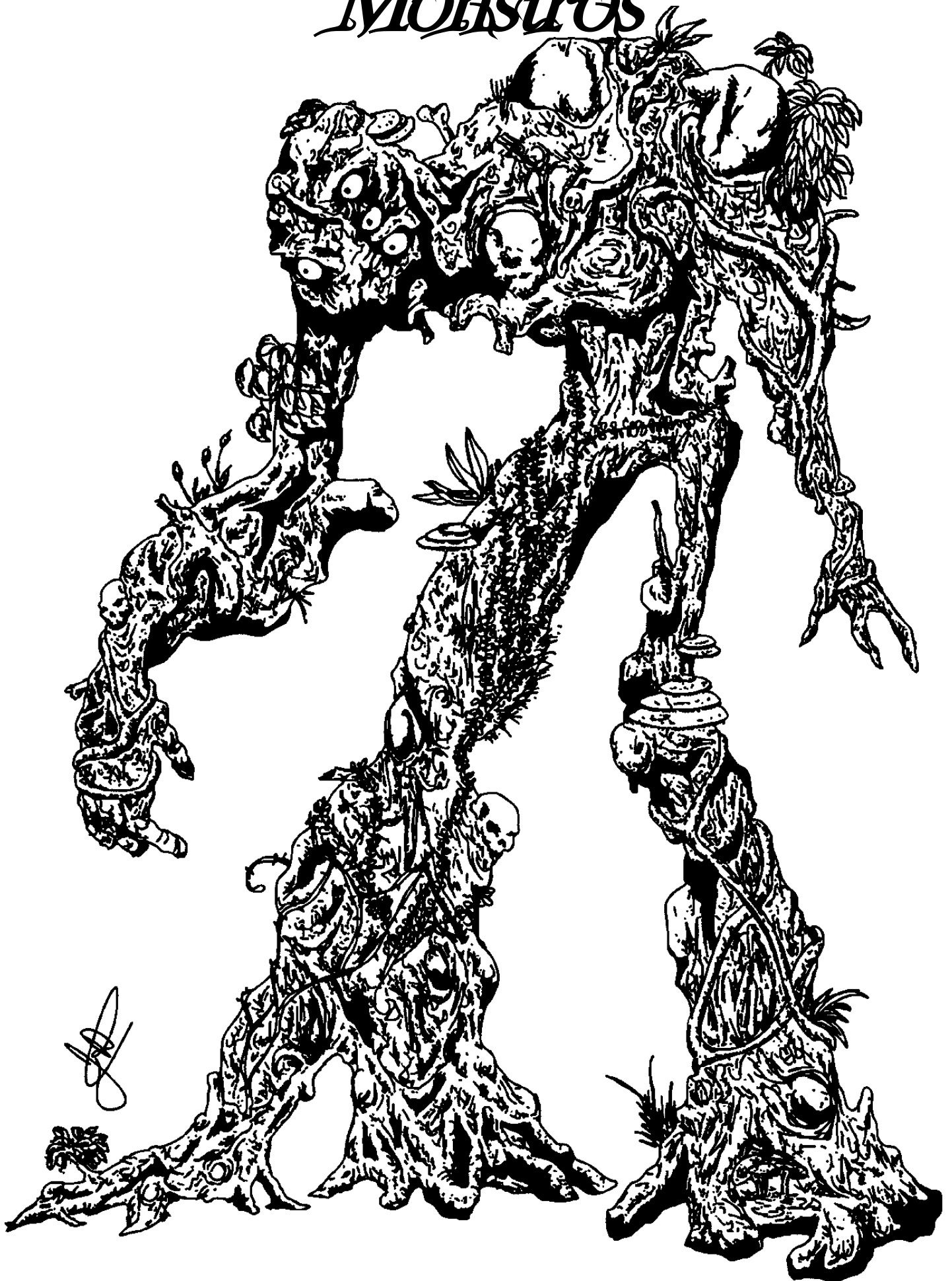
Atributos

- INT(1), AUR(1), CAR(0), FOR(2), FIS(3), AGI(2), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lobisomem	7	19	70	M2	Garras	12	9	6	14	11	8	5	10	8	11	26
					Mordida	10	9	8	18	14	10	6				

Monstros



6.14 Monstros

Basilisco Original

Os Basiliscos Originais, como o próprio nome sugere, foram os primeiros a surgir. A maldição do Rei das Serpentes clama que o ovo de uma galinha que tenha ficado sete anos sem pôr ovos, quando chocado por um sapo, tem uma pequena chance de originar uma dessas criaturas amaldiçoadas.

Os Basiliscos Originais são criaturas irracionais imensas, que crescem muito rápido – do tamanho de pequenos pintos até cerca de 6 metros de comprimento em poucos dias. São compostos por um imenso corpo de serpente, que algumas raras vezes possui pernas de aspecto reptiliano, um par de asas de morcego com grande envergadura e força e uma cabeça de galo – o bico, no entanto, possui recortes que lembram uma serra formada por pequenos dentes. Entre as escamas amarronzadas do corpo, pequenas penas amarelas e vermelhas podem brotar.

Na cabeça de galo, os olhos são vermelho-acinzentados e passam uma expressão de morte, como se a criatura já houvesse nascida morta apesar de não ser uma criatura morta-viva. É nesses olhos que está o aspecto mais terrível que o monstro possui: o Olhar Mortal.

O deslocamento da criatura não é muito rápido, dado o seu tamanho, e seu deslocamento voando é relativamente desajeitado. A besta, no entanto, tem grande resistência a fadiga e costuma voar por várias horas seguidas sem cansar, além de possuir o péssimo hábito de “deixar cair” partes destroçadas de suas vítimas por áreas povoadas.

Quando atacando, o Basilisco Original alterna-se entre fortes rabadas e esmagamentos com o corpo de cobra. Caso alguém receba um ataque que atinja a EF ou cause 100% de dano na EH deverá fazer um teste de Resistência Física contra Força de Ataque 20. Caso falhe ficará atordoado por uma rodada se o ataque for com a Cauda. Quando sua vítima fica atordoada o próximo ataque do Basilisco Original será tentar agarrá-la. Para isto basta que ele consiga de novo acertar o físico ou 100% da EH. Neste caso a vítima ficará imobilizada e a cada rodada receberá um dano fixo de 5 pontos direto de sua EF. É possível usar a habilidade Escapar (difícil) para se libertar. Embora mais raro, o Basilisco também tenta às vezes dar bicadas. Quando enfrentando várias oponentes o Basilisco Original se utiliza da técnica de combate Golpe Giratório com um ataque de sua Cauda.

O Olhar Mortal é uma característica destes seres que obriga quem fite seus olhos pela primeira vez a testar sua Resistência à Magia contra força de ataque 20. Em caso de falha, a vítima entra automaticamente em estado catatônico. Este teste só deverá ser feito uma vez a cada encontro com um Basilisco.

No passado, acreditava-se que o olhar matasse as vítimas, e muitas foram erroneamente acreditadas dessa forma. Na verdade, a maioria das pessoas não consegue discernir entre a catatonia e a morte de verdade, muitas vezes deixando companheiros efetivamente morrerem por fome, sede ou enterrando-os vivos. Este estado catatônico pode durar até 20 dias (faça um sorteio com 1d20), durante os quais a vítima mantém-se de olhos arregalados em sinal de desespero, mas completamente desmaiada e sem ação. No dia seguinte ao final do estado catatônico, volta então a si, mas passa por um dia inteiro de tormenta e dores musculares (-4 para ações físicas) e sua velocidade de deslocamento é reduzida à metade.

Os Basiliscos Originais costumam viver em covis subterrâneos, em salas profundas alcançáveis apenas por galerias recortadas, as quais são recheadas de répteis e criaturas de aspecto reptiliano. O topo de suas câmaras costuma ter uma imensa abertura para permitir que o monstro saia voando, quando vai caçar. Embora essa abertura seja alcançável, ela comumente está num ponto inóspito de uma montanha. Um covil provavelmente terá apenas um Basilisco Original, ou no máximo dois quando em acasalamento. A ninhada é de no máximo um ovo, normalmente abandonado em um pântano longe do covil dos pais.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(17), Seguir Trilhas(16), Usar os Sentidos(25) / Ataque Oportuno(21), Golpe Giratório(22), Prender(difícil)

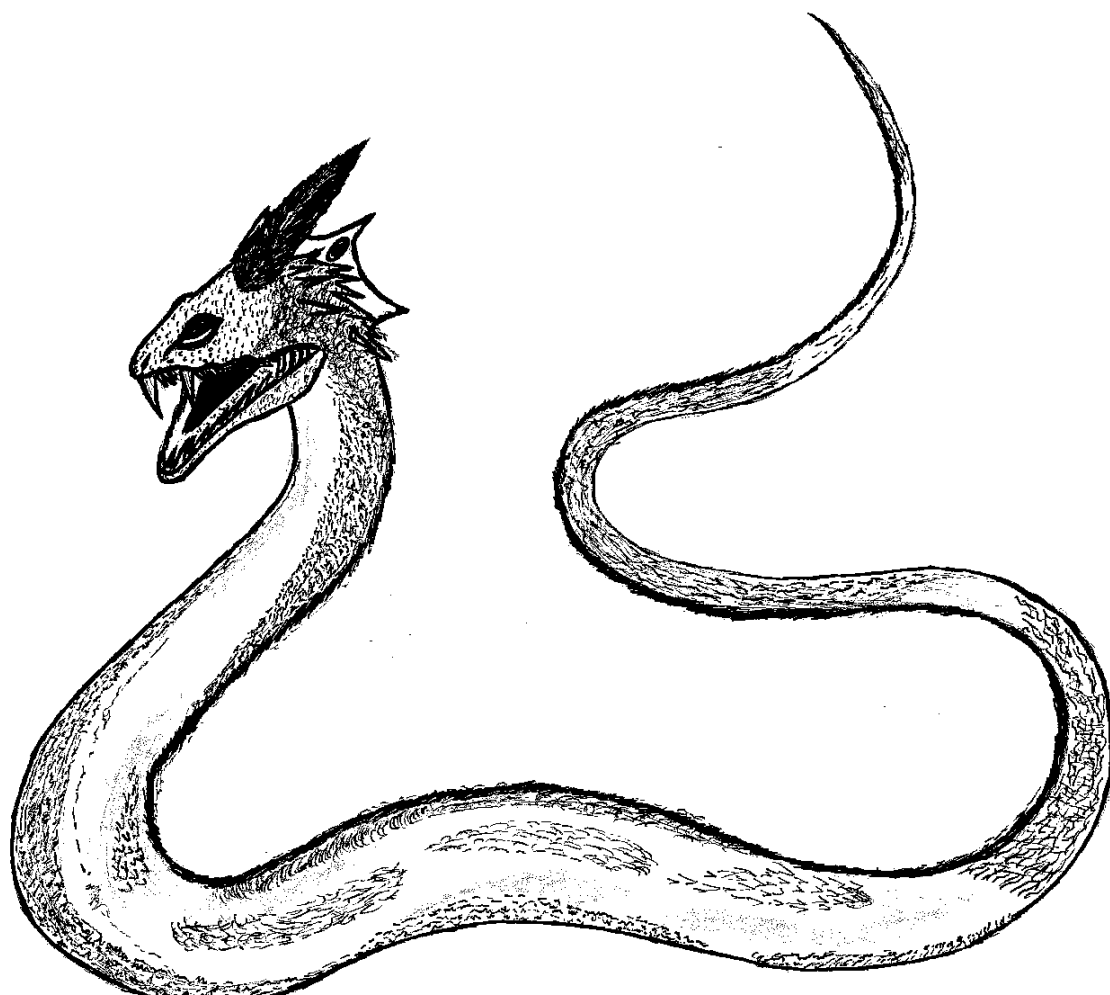
Peso/Comprimento/Envergadura

- 1200 Kg / 6 m / 4 m

Atributos

- INT(1), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Basilisco Original	20	71	380	P2	Bicada	23	21	17	28	22	16	10	22	20	20	10 (rastejando)
					Cauda	22	23	20	20	16	12	8				40 (voando)



Basilisco Reptiliano

Os Basiliscos Reptilianos são mais comuns que seus avôs maiores, os Originais. Acredita-se que eles começaram a surgir do cruzamento dos Basiliscos Originais com répteis. Irracionais como seus progenitores, os Reptilianos são, no entanto, igualmente amaldiçoados e cruéis.



Essas bestas nascem em ovos com o dobro do tamanho dos de crocodilos, e crescem até cerca de 2 a 3 metros de comprimento. Possuem um corpo grande e musculoso, suportado por oito patas fortes e curtas que terminam em unhas retorcidas. O dorso é coberto por pequenos espinhos e uma grossa camada escamosa. A cabeça, lembra a de uma iguana recheada de dentes pontiagudos muito fortes. A criatura tem coloração amarronzada e odor desagradável.

Os Basiliscos Reptilianos possuem os mesmos olhos que os Originais, e o mesmo poder terrível - o Olhar Mortal. Neles, no entanto, esse poder é ligeiramente mais fraco (a catatonia dura 1d10 dias e a Força de Ataque é de 15). Vários amuletos arcanos são feitos a partir dos olhos de basiliscos.

Apesar das oito patas, deslocam-se vagarosamente e dificilmente manteriam uma perseguição a um alvo por muito tempo. Conseguem nadar em ritmo ligeiramente mais rápido, aproveitando as correntes, mas são criaturas terrestres. Seu organismo lento é conhecido por digerir qualquer coisa, então não é raro encontrar no estômago de um basilisco pedaços de metal e pedras.

Em combate, o monstro tentará morder ou golpear com suas patas frontais. Basiliscos não conseguem apoiar-se apenas nas patas traseiras, então eles sempre manterão uma das patas frontais no solo quando usarem a outra. Se o oponente mostrar-se muito vigoroso ou se estiver combatendo vários oponentes, o Basilisco tentará um ataque de encontrão, inclinando o dorso para acertar com os espinhos. Caso o ataque com os espinhos acerte na EF ou 100% da EH, o oponente deverá fazer um teste de Resistência Física. Caso falhe ficará atordoado por 3 rodadas. Esse ataque nunca é tentado mais de uma vez. Este ataque é considerado como um ataque múltiplo, afetando todos os oponentes que estiverem em combate corpo a corpo e que estejam na direção em que o Basilisco se jogar.

Os Reptilianos vivem em montanhas e cavernas com outros répteis, mas raramente são encontrados junto a outros Basiliscos - a exceção, assim como no caso dos Originais, é quando estão se acasalando. A ninhada costuma gerar de um a cinco ovos que são abandonados em pântanos ou enterrados sem serem chocados.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas

Peso/Altura/Comprimento

- 1200 Kg / 1,5 m / 3 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(2), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Basilisco Reptiliano	15	71	285	P2	Espinhos	16	20	15	28	22	16	10	17	15	19	10 (em terra) 30 nadando
					Mordida	18	17	16	24	19	14	9				
					Patada	20	17	13	28	22	16	10				

Brutamontes

Dia 1785, A Notoriedade: Finalmente! Tudo que precisava era só isso? Não acredito que demorei tanto tempo.

Dia 1857, O Chamado: Tudo está indo como planejei, logo possuirei o meu exército, assim que todos aqueles tolos vierem em busca de poder.

Dia 1875, O Falso Anuncio: "Outrora afortunados, envaidecidos e influentes. Aqui estamos, vos darei o poder merecido, nenhum homem sobre essa terra terá poder para os subjugar. Agradeço pelos custeios de minhas experiências.

Dia "pedaço da página queimado", A Inquietação: Os experimentos estão quase prontos, tenho que dormir, mas a ansiedade de enfim poder ter a minha vingança me consome lentamente.

Hórus, o iluminado por Blator.

Esses foram os restos encontrados de um diário em um laboratório destruído e bizarro. E tudo que pude ver graças a Blator, foi que este insano homem teve o fim merecido. O que me preocupa é o ser que estava em minhas visões, seu longo capuz cobria sua face, seu manto estava ornado com símbolos místicos, ele estranhamente sumia e reaparecia a cada passo dado. Parecia estar segurando um objeto que não consigo descrever o que é. De alguma forma aquilo parece controlar aquelas bizarras criaturas. Aqui se encerra a minha visão, meu senhor. Aquele maldito laboratorista não teve a mínima chance. Tudo que sobrou deste lugar foram esses escombros. Certamente que todos que aqui estavam possuíam algo em comum: "Uma sede insaciável por poder".

Os Brutamontes são o resultado de experiências instáveis de fusão entre humanos e criaturas, por isso carregam algumas de suas características marcantes. Dos humanos herdaram indubitavelmente seu apego pelos bens materiais e por isso podem ser encontrados em grandes covis de tesouro. Não se sabe quem os levou até lá, contudo, uma coisa é certa, são ótimos guardiões. Das criaturas herdaram algumas características muito peculiares. Não possuem necessidades fisiológicas como beber, comer ou dormir. Possuem dois tipos de visão (Normal e Térmica) podendo alternar entre as duas a qualquer momento e têm uma aparência humanoide e corpulenta, porém possuem 2 pares de braços (4 ataques por rodada), contudo, não carregam a sanidade de outrora, respondendo somente ao seu instinto. São extremamente agressivos e os que se deparam com eles acreditam que estas criaturas são "impossíveis" de se controlar. Contudo, se perderem todo "seu" tesouro, existe uma remota possibilidade de esta criatura ser encontrada andando livremente, procurando por um grande tesouro que possa ser só "seu".

Os Brutamontes respondem com violência ao menor estímulo causado pelo primeiro ser que chamar a sua atenção, perseguindo-o, quanto mais difícil for matar seu alvo, mais enfurecidos os Brutamontes ficam, destruindo tudo que veem pela frente, parando apenas após matar a sua vítima.

Os Brutamontes possuem as seguintes capacidades: Seu corpo é extremamente denso por conta da fusão, o que lhes confere uma grande massa corporal, redução do dano recebido e imunidade a críticos. Possuem também imunidade a magias diretas, proveniente de uma mistura de algumas criaturas místicas com características similares. E uma incrível capacidade de transformar o dano recebido na EH em EF podendo dobrar o seu tamanho ao término da EH. Essa modificação permanece por 1 hora após o término do combate, quando finalmente se acalmam. O fervor das batalhas permite a regeneração de 1 EH por rodada em combate, podem saltar cerca de 200 metros e não são afetados por danos de queda, ao tocarem no chão ou se moverem causam um efeito similar ao encanto Terremoto 10 em uma área de 10 metros ao seu redor. São imortais, pois suas almas são seladas em seu corpo, só podendo se desprender se forem completamente desintegrados.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer Um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Acrobacias(31), Corrida(37), Escalar Superfícies(38), Natação(39), Usar os Sentidos(29) / Ataques múltiplos(4), Atravessar o Oponente(32), Brutalizar(35), Carga(32)

Peso/Altura/Largura

- 10500 Kg / 3,5 m / 1,25 m

Atributos

- INT(-4), AUR(4), CAR(-4), FOR(10), FIS(7), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Brutamontes	25	211(310)	675	P8	Punhos	30	32	33	50	40	30	20	32	29	50	45 Andando

Cérberus

O Cérberus é um terrível cão negro de grandes proporções que possui três cabeças e um couro quase impenetrável. Suas enormes bocas são guarnecidas de dentes afiados, possui patas poderosas e uma cauda que, guardada as devidas proporções, lembra a de um dragão. Apesar de seu tamanho descomunal, são extremamente ágeis, violentos e mortíferos.

Pouco se sabe sobre a verdadeira origem dessas feras. Contam as lendas que foram concebidas pelo próprio Deus Cruíne, no segundo ciclo, com o propósito de guardar os portais que dão acesso aos reinos inferiores, impedindo a entrada de criaturas decadentes ao plano de Tagmar, sendo, a elas mesmas, também proibido o acesso ao Plano Material.

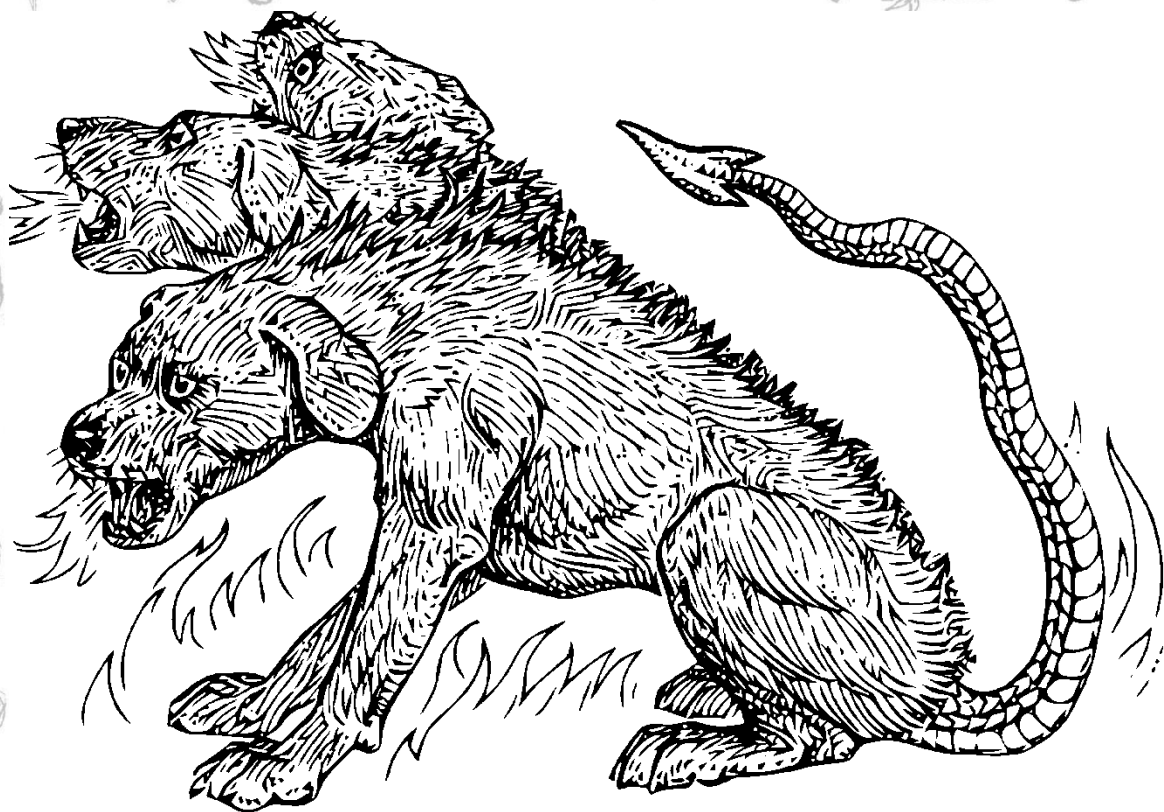
Criadas com grande inteligência e poder, inicialmente cumpriram fielmente seu propósito, deixando Tagmar livre da influência dos seres demoníacos. Contudo, e aqui as lendas são conflitantes e fantasiosas sobre o ocorrido, ou as criaturas foram ludibriadas pelos líderes infernais ou decidiram voluntariamente unir-se às criaturas inferiores, permitindo seu acesso ao mundo de Tagmar. Alguns bardos mais ousados sugerem, em suas histórias, que tal fato pode ter originado o culto aos falsos deuses no segundo ciclo. Com o advento do Cataclismo e a volta dos deuses a Tagmar, Cruíne, pessoalmente, puniu, de maneira severa, seus ex-guardiões pela traição. Eles foram destituídos de sua inteligência e de seus poderes mágicos e reduzidos a meras bestas-feras irracionais, condenadas a passar o resto de seus dias aprisionadas no Plano Material, que um dia haviam protegido, vivendo à sombra dos filhos dos Deuses.

No entanto, o que se sabe ao certo é que essas criaturas são sempre encontradas em regiões com grande concentração mística, preferencialmente ruínas de templos, cidades ou torres. Seu tempo de vida é incerto, mas relatos (factíveis ou não) dão conta de que eles podem viver centenas de anos até morrerem naturalmente ou serem destruídas.

Conhecidos pelo apetite voraz, os Cérberus determinam um amplo território de caça aos arredores de seus lares. Em sua alimentação não há restrições, comendo, até mesmo, carcaças de animais em decomposição, não dispensando qualquer forma de alimento, seja vivo ou morto.

Essa criatura possui um alto nível perceptível devido ao fato de ter múltiplas cabeças, reduzindo em um nível de dificuldade qualquer teste que use o atributo percepção.

Na iminência do combate, o Cérberus sempre que pode, faz uso de seu Uivo Aterrador, seguido de sua Carga devastadora (total da carga multiplicada por 2) para impulsionar seu ataque de patada (1 ataque). Caso acerte um 100%, sua vítima (se esta tiver o dobro do seu peso ou menos) será derrubada no chão. Nesta mesma rodada o Cérberus defere um único e poderosíssimo ataque de mordida (com oportuno). Em combate, seus principais ataques consistem em morder freneticamente a(s) vítima(s) com suas 3 cabeças (cada cabeça pode atacar um mesmo adversário e/ou até 3 adversários separadamente, desde que o(s) mesmo(s) esteja(m) ao alcance de sua mordida). O ataque de cada mordida é resolvido



separadamente. Conseguindo atingir a EF ou 100% na EH da vítima, o Cérberus pode optar por segurá-la com uma de suas cabeças e desferir diversas mordidas com as demais, conseguindo com essa manobra um ajuste de +5 em seus ataques. Para soltar-se, é necessário que alguém defira um ataque de 100% na EH ou qualquer dano na EF do Cérberus, ou ser bem sucedido em um teste médio na habilidade Escapar. Enquanto permanecer presa, a vítima terá um ajuste de -3 colunas para quaisquer atividades físicas (Combate, Evocação ou Habilidade), salvo habilidade Escapar. Em um ataque frontal caso o Cérberus opte por não usar seus ataques de mordidas este poderá atacar seus adversários com suas patas (2 vezes por rodada). Adicionalmente pode usar a cauda como um chicote (somente se for atacado pelas costas). Se a criatura chegar à metade dos seus pontos de EF, a mesma poderá entrar em um estado de fúria (igual a técnica de combate Fúria).

Se a criatura for atingida por um golpe crítico, deve ser considerado uma das seguintes opções:

- **CORTE:** Uma cabeça é decapitada. Em 1 minutos, todo o resto morre devido à intensa hemorragia.
- **ESMAGAMENTO:** Afundamento torácico destrói os pulmões e mata o corpo. As cabeças morrem 1 minutos depois.
- **PENETRAÇÃO:** Perfura o coração da criatura e mata o corpo. A criatura morre em 1 minutos.
- **GARRAS:** Rasga a jugular, matando uma das cabeças. O todo o resto morre em 1 minutos devido à intensa hemorragia.
- **MAGIA:** Impacto da magia causa dano irreversível matando a criatura em 1 minuto.
- **COMBATE DESARMADO:** Nocauteia uma das cabeças.

Além de seus ataques físicos, o Cérberus possui as seguintes habilidades próprias de sua natureza:

- **Visão Noturna:** Permite enxergar normalmente no escuro.

Cérberus Filhote:

- **Uivo Aterrador:** Funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 2 e Canção do Medo 2).

Cérberus Adulto:

- **Uivo Aterrador:** Funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Medo 8).

Por suas capacidades e características é comumente usado como guardião por seres poderosos.

Organização e Habitat

- Solitário / Áreas com grande concentração mística.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Filhote:** Ações Furtivas(7), Acrobacias(7), Corrida(9), Escalar Superfícies(6), Escapar(7), Natação(7), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(5), Ataques múltiplos(3), Bote(3), Carga de Quadrúpede(6), Esquiva(6), Fúria(5), Imprevisibilidade(5), Inibir Ataque(5), Prender(médio), Resistência Extrema(4), Retalhar(3)
- **Adulto:** Ações Furtivas(13), Acrobacias(13), Escalar Superfícies(12), Escapar(13), Natação(13), Seguir Trilhas(13), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(10), Ataques múltiplos(3), Bote(7), Carga de Quadrúpede(12), Esquiva(12), Fúria(10), Imprevisibilidade(10), Inibir Ataque(10), Prender(médio), Resistência Extrema(9), Retalhar(7)

Magias e Poderes Especiais

- **Filhote:** Uivo Aterrador, Visão Noturna.
- **Adulto:** Uivo Aterrador, Visão Noturna.

Peso/Altura/Comprimento

- **Filhote:** 140 Kg / 0,7 m / 0,85 m
- **Adulto:** 500 Kg / 2,5 m / 3 m

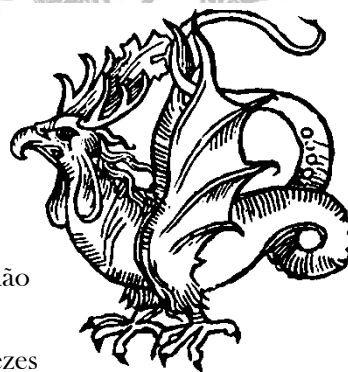
Atributos

- **Filhote:** INT(i), AUR(1), CAR(0), FOR(2), FIS(3), AGI(3), PER(2)
- **Adulto:** INT(i), AUR(2), CAR(0), FOR(4), FIS(5), AGI(5), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cérberus Filhote	3	26(29)	60	M4	Cauda	6	7	4	14	11	8	5	6	4	4	20
					Mordida	7	6	5	18	14	10	6				
					Patada	9	6	2	18	14	10	6				
Cérberus Adulto	7	49(59)	154	M6	Cauda	15	16	13	16	13	10	7	12	9	11	30
					Mordida	16	15	14	24	19	14	9				
					Patada	18	15	11	24	19	14	9				

Cocatríz

As Cocatrizes são o último grupo de basiliscos. Bem menores e muito mais inteligentes, as Cocatrizes são uma corrupção da própria maldição que gera os Basiliscos Originais: é dito que de tempos em tempos, galos velhos conseguem pôr ovos, que goram em sua maioria exalando um terrível mal cheiro. Esses ovos são muito pequenos e cinza opacos e possuem a casca mais resistente que o natural. Aqueles desses ovos que não goram acabam dando origem às Cocatrizes.



Essas criaturas são em sua fase adulta do tamanho de galos normais, às vezes ligeiramente maiores. Elas são quase depenadas, dando uma aparência grotesca, e possuem um rabo de lagarto proeminente partindo do corpo esquelético. Em algumas raras vezes não possuem patas e andam arrastando-se no corpo gordo de ave. O pescoço é ligeiramente mais comprido que o de um galo. As asas são como as de morcego e permitem ao monstro efetivamente voar, embora por muito pouco tempo. Alguns pequenos espinhos às vezes aparecem no dorso da criatura, descendo até a cauda.

Assim como seus parentes, as cocatrizes também possuem os olhos com o poder de Olhar Mortal. Elas geram um período de catatonia similar aos Basiliscos Reptilianos (1d10), mas a Força de Ataque é 10. O Olhar Mortal também é sempre o primeiro ataque que uma cocatríz tenta contra um alvo.

São monstros extremamente rápidos e ágeis. Caso possuam patas, serão quase tão rápidos em solo quanto voando. Embora não possuam muita capacidade de manobra em voo, as asas permitem voar bem mais que um galo normal. Não possuem, no entanto, o mesmo vigor para voar que os Basiliscos Originais.

O ataque básico de uma cocatríz é com bicadas ágeis nos oponentes, atacando de forma cruel e inteligente, buscando furar os olhos ou os pontos vitais dos oponentes. Caso a Cocatríz acerte a EF a vítima deve fazer um teste de Resistência Física, caso falhe ficará cega e paralisada pela dor. A cada rodada um novo teste deverá ser feito, e somente quando passar no teste, é que voltará a enxergar e a poder agir. Cocatrizes não usam os membros (asas, patas ou rabo) para atacar. Seus ataques são feitos com pulos rápidos ou voando, e diferentemente dos demais basiliscos, caso sintam-se em desvantagem ou acuadas, não hesitam em tentar uma manobra evasiva.

As Cocatrizes vivem nos mais diversos locais, desde cavernas e montanhas até vilarejos povoados, nos quais escondem-se nos galinheiros. O cruzamento de uma cocatríz com uma galinha ou galo normalmente é infértil. Mesmo nas poucas vezes em que gera uma ninhada desse tipo, a chance de uma nova cocatríz nascer é relativamente baixa. Entre duas cocatrizes, no entanto, a ninhada resultante é sempre de novas cocatrizes (normalmente, de um a cinco ovos). Diferentemente dos demais basiliscos, é comum deparar-se com mais de uma cocatríz, que atacam de forma coordenada e depois brigarão pela caça.

Sempre que uma cocatríz morre num vilarejo, durante sete dias todas as virgens têm terríveis pesadelos com suas próprias mortes nas mãos do monstro. No final desse período, uma delas estará grávida de um demônio natimorto. Na maior parte das vezes a mãe morre no final da dura gestação.

Organização e Habitat

- Solitário / Montanhas, Cavernas.

Peso/Altura

- 25 Kg / 0,5 a 0,9 m

Atributos

- INT(1), AUR(5), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cocatríz	10	10	140	L5	Bicada	16	14	10	4	3	2	1	10	15	10	25 (em terra) 40 (voando ou saltando)

Devorador Astral

Devorador Astral é uma grande e bizarra criatura com aparência aracnoide, sobrevivente de um plano dimensional destruído pelos Deuses durante a criação do Plano Material.

Essa criatura possui um exoesqueleto extremamente rijo que recobre seu tronco, pescoço e crânio, e lhe confere um bônus de -1 Nível de dano para qualquer tipo de ataque físico recebido.

No seu crânio encontram-se um par de quelíceras, em seu tronco encontramos três pares de pernas, sendo dois pares terminados em patas de aparência reptiliana com grandes garras, um par de patas com enormes pinças e uma cauda com um ferrão ósseo extremamente afiado em sua extremidade. Seu corpo possui uma coloração negra e opaca, e parece ter sua pele sempre umedecida por uma estranha substância viscosa.

Essa criatura sofre alguns efeitos adversos fora de seu plano original, impedindo-a de manter-se em sua forma etérea continuamente, tornando-a mais suscetível fisicamente. Para preservar-se, permanece em pequenos grupos enquanto filhote.

Segundo antigos magos elfos, tais seres vagam pelo plano etéreo alimentando-se de karma, sendo atraídos por grandes concentrações de energia gerada por rituais místicos ou arcanos. De acordo com relatos de sobreviventes, a criatura surge de um portal atacando ferozmente os presentes no local. Dizem que as maiores são tão astutas que parecem ser racionais.

Em combate, a criatura usa suas enormes pinças e sua mordida devastadora (três ataques por rodada). A cauda espinhosa na ponta permanece em um constante movimento, atacando simultaneamente quem estiver atrás.

Adicionalmente essa criatura tem a habilidade de absorver o karma de suas vítimas. Para isso é necessário que a criatura consiga acertar um ataque de mordida na EF ou 100% EH da vítima. A vítima terá que fazer um teste de RF x FA 17, caso falhe, permanecerá presa pela criatura, onde ao invés de receber o dano normal pela mordida na EF, a vítima terá 10 pontos de karma absorvidos pela criatura por rodada que permanecer presa. Após o término do karma da vítima, deve-se fazer um novo ataque de mordida para dilacerar a mesma. Todo o karma absorvido é convertido pela criatura em EF, curando todos os danos sofridos em sua EF, e após isso, aumentando o seu tamanho. As modificações em seu tamanho permanecerão vigentes até que o organismo da criatura possa digerir todo o karma absorvido pela mesma.

Para soltar-se, é necessário que alguém defira um ataque 100% na EF da criatura, ou ser bem sucedido em um teste muito difícil na habilidade Escapar. Enquanto permanecer presa, a vítima terá um ajuste de -7 colunas para quaisquer atividades físicas (Combate, Evocação ou Habilidade).

Devorador Astral Possui As Seguintes Habilidades Naturais:

- Amedrontar: Qualquer um que puder ver a criatura deverá fazer um teste de Moral, caso falhe, sofrerá efeitos similares ao do encanto Covardia 10.
- Conversão Karmática: Todo encanto direto lançado sobre a criatura, que ela resista, terá seu karma convertido em EF.
- Forma Etérea: Cada Devorador Astral pode assumir sua forma original até duas vezes por dia, ao fazê-lo, essa criatura torna-se translúcida e imune a armas normais e mágicas.
 - Devorador Astral Filhote: Cada uso perdura por 10 rodadas.
 - Devorador Astral Jovem: Cada uso perdura por 30 minutos.
 - Devorador Astral Adulta: Cada uso perdura por 1 hora.
 - Devorador Astral Madura: Cada uso perdura por 2 horas.
 - Devorador Astral Ancestral: Cada uso perdura por 3 horas.
- Imunidade a Fogo.
- Imunidade a Luz.

Organização e Habitat

- Solitário / Plano Etéreo

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Filhote:** Ações Furtivas(15), Acrobacias(15), Corrida(15), Escalar Superfícies(17), Escapar(15), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(9) / Ataques múltiplos(3), Prender(muito difícil)
- **Jovem:** Ações Furtivas(25), Acrobacias(25), Corrida(25), Escalar Superfícies(27), Escapar(25), Seguir Trilhas(19), Usar os Sentidos(19) / Ataques múltiplos(3), Prender(muito difícil)
- **Adulta:** Ações Furtivas(30), Acrobacias(30), Corrida(30), Escalar Superfícies(32), Escapar(30), Seguir Trilhas(24), Usar os Sentidos(24) / Ataques múltiplos(3), Prender(muito difícil)
- **Madura:** Ações Furtivas(30), Acrobacias(30), Corrida(30), Escalar Superfícies(32), Escapar(30), Seguir Trilhas(24), Usar os Sentidos(24) / Ataques múltiplos(3), Prender(muito difícil)
- **Ancestral:** Ações Furtivas(45), Acrobacias(45), Corrida(45), Escalar Superfícies(47), Escapar(45), Seguir Trilhas(39), Usar os Sentidos(39) / Ataques múltiplos(35), Prender(muito difícil)

Magias e Poderes Especiais

- Amedrontar; Conversão Karmática; Forma Etérea; Imunidade a Fogo; Imunidade a Luz.

Peso/Altura/Largura/Comprimento/Envergadura

- **Filhote:** 850 Kg / 2 m / 1,5 m / 3 m / 2,12 m
- **Jovem:** 2500 Kg / 3 m / 3 m / 6 m / 3,18 m
- **Adulta:** 3500 Kg / 4 m / 4,5 m / 9 m / 4,24 m
- **Madura:** 5000 Kg / 5 m / 5 m / 10 m / 5,3 m
- **Ancestral:** 7000 Kg / 6 m / 5,5 m / 11 m / 6,36 m

Atributos

- **Filhote:** INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(5), PER(2)
- **Jovem:** INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(5), PER(2)
- **Adulta:** INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(5), PER(2)
- **Madura:** INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(5), PER(2)
- **Ancestral:** INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(5), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Devorador Astral Filhote	5	63(69)	110	M5	Cauda	8	9	6	19	16	13	10	10	10	10	20
					Mordida	10	9	8	27	22	17	12				
					Pinça	11	10	9	23	19	15	11				
Devorador Astral Jovem	15	105(117)	330	M5	Cauda	18	19	16	23	19	15	11	20	20	30	30
					Mordida	20	19	18	31	25	19	13				
					Pinça	21	20	19	27	22	17	12				
Devorador Astral Adulta	20	123(141)	440	M6	Cauda	23	24	21	27	22	17	12	25	25	40	35
					Mordida	25	24	23	35	28	21	14				
					Pinça	26	25	24	31	25	19	13				
Devorador Astral Madura	25	146(170)	550	M7	Cauda	28	29	26	31	25	19	13	30	30	50	40
					Mordida	30	29	28	39	31	23	15				
					Pinça	31	30	29	35	28	21	14				
Devorador Astral Ancestral	35	172(202)	770	M8	Cauda	38	39	36	35	28	21	14	40	40	70	50
					Mordida	40	39	38	43	34	25	16				
					Pinça	41	40	39	39	31	23	15				

Fera das Sombras

Durante o êxodo que se seguiu à sua expulsão de Lar, os elfos sombrios rumaram para o sul, atravessando as terras selvagens, até se fixarem nos vales próximos à região das Geleiras. Enquanto ali permaneceram eles procuraram viver o mais próximo do estilo de vida que tinham em sua antiga nação. Um destes elfos sombrios eram Irenius Crolotom, um poderoso mago que se aprofundava nos estudos de transmutação animal, utilizando a energia das trevas.

Com a ajuda de seus escravos orcos, ele capturou alguns espécimes de lobos que viviam nos platôs nevados das montanhas e deu continuidade a seus experimentos. Após alguns insucessos iniciais, o arcano conseguiu fundir o corpo do animal com as trevas materializadas das regiões infernais. Criou, assim, um enorme lobo-monstro, diferente de tudo que já havia existido, uma afronta à natureza criadora de Maira, uma Fera das Sombras.

Crolotom transformou uma matilha destas feras bestiais, sempre tentando subjugar-las e adestrá-las para o servirem e serem os guardiões perfeitos de seus segredos místicos. Contudo, a ferocidade e agressividade incomuns das criaturas frustravam-lhe os intentos e diminuía seus escravos. Temendo o pior, ele decidiu exterminar sua criação. Mas, na noite daquele dia, não se sabe como, as feras se libertaram de seus grilhões e atacaram todos na torre do mago, trucidando inclusive o seu criador. Em seguida, fugiram em direção às montanhas das Geleiras e nunca mais foram vistas. Suposições não confirmadas diziam que as feras possuíam um poder especial que o mago elfo desconhecia e que permitiu se libertarem.

A Fera das Sombras assemelha-se a um imenso lobo com espessa pelugem negra evanescente, olhos amarelados, garras afiadas e caninos enormes que ficam fora de sua bocarra, mesmo quando esta se encontra fechada. Sua pelugem é composta totalmente de trevas materializadas, o que lhe permite se misturar à escuridão ao seu redor quando bem entender. Mesmo em dias com boa luminosidade é difícil distinguir seu corpo em qualquer local de escuridão que o envolver. Esta habilidade, principalmente em períodos noturnos lhe confere uma excelente camuflagem (vide ficha). A visão de tão horrível criatura causa um efeito paralisante inicial em quem se depara com a mesma pela primeira vez (necessário passar num teste de Resistência Mágica contra Força de Ataque 5 para não ser paralisado por uma rodada).

A imensa criatura, ao contrário de seus “parentes” lobos, vive toda a sua vida sozinho, se encontrando com outros de sua espécie apenas para reprodução. Após o acasalamento a fêmea cuida sozinha da gestação e do filhote (raramente nascem mais que um) até que este consiga caçar sozinho.

Devido à sua ferocidade e agressividade acima da média, a Fera das Sombras é facilmente levada a atacar quem quer que se aproxime de si ou de seu covil. Ele ataca com suas poderosas garras e com sua potente mordida. Mas sua principal arma é a habilidade inata de saltar nas sombras (vide ficha). Graças ao experimento mágico profano, o monstro pode se mover de uma sombra para a outra a seu bel-prazer, emergindo das mesmas para executar seus ataques traiçoeiros. A criatura precisa estar vendo a sombra para a qual vai ser transportada. Este poder especial torna a Fera das Sombras bastante letal em ambientes com razoável iluminação, principalmente noites com bastante luar, onde sombras de árvores, rochedos e até de criaturas vivas podem ser utilizadas para a fera se locomover. Daí a criatura preferir caçar à noite.

Outras habilidades inatas que a Fera das Sombras possui é a Resistência ao frio (e ataques baseados em frio), já que se originou de lobos oriundos de ambientes gelados, além de possuir visão noturna (vide ficha). A fêmea, enquanto estiver protegendo o filhote, entra em estado de fúria (nível 8 a 12), semelhante à técnica de combate descrita no Livro de Regras, toda vez que for atacada ou acuada.



A Fera das Sombras possui uma sensibilidade exacerbada à luz mágica. Se for atingida pela mesma em qualquer forma de ataque ou uso, ela recebe 5 pontos de dano na EF a cada rodada que permanecer em contato com a mesma.

Carnívoros vorazes e caçadores habilidosos, as Feras das Sombras sempre estão à procura de alimento, não poupando nenhuma criatura que resolva se aventurar em seus domínios na região da Geleira de Tagmar.

Organização e Habitat

- Solitário / Região das Geleiras

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(15), Escalar Superfícies(11), Seguir Trilhas(13), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(13)

Magias e Poderes Especiais

- Camuflagem: Todos os testes que utilizem habilidades que tentem detectar a criatura (Ex: Escutar, Observar) recebem uma penalidade de -5 colunas na sua resolução, se realizadas em ambientes com pouca luminosidade (noite com luar, interior de cavernas) e uma penalidade de -2 colunas na sua resolução de executados em ambientes com iluminação parcial. Caminhar entre as Sombras: Efeito semelhante à magia Transporte Dimensional 7 (restrita à ambientes onde se tenham sombras visíveis). Visão Noturna de até 20 metros de distância.

Peso/Altura/Comprimento

- 400 Kg / 2 m / 2 m

Atributos

- INT(6), AUR(1), CAR(-2), FOR(4), FIS(4), AGI(5), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fera das Sombras	10	44	180	M5	Garra	18	15	12	20	16	12	8	14	11	20	30
					Mordida	16	15	14	24	19	14	9				

Fera dos Mangues

Apesar do nome, esta não é a mais terrível criatura encontrada naquela terra maldita, apenas a mais conhecida. Seu corpo enorme é envolvido por uma pesada carapaça acinzentada; mesmo as grossas e curtas pernas são bem protegidas. Este estranho e monstruoso ser não possui uma cabeça. Ao invés disso, ao final do tronco, ele possui 8 tentáculos formando um círculo em volta de um olho de 10 cm e uma boca com mais de meio metro, com duas fileiras de dentes pontiagudos.

Seu aspecto terrível é apenas um espelho de sua ferocidade, que o faz atacar qualquer tipo de criatura e a devorar imediatamente. Estudiosos de Filanti dizem que na verdade a fera come muito pouco para seu tamanho, ficando a maior parte do tempo dormindo ou semi-imersa em águas barrentas, até sua fome motivá-la à atividade novamente. A melhor defesa contra ela é, então, sacrificar um ou mais animais de criação e aproveitar seus períodos de sono.

Em combate, a fera tenta agarrar suas vítimas com os tentáculos e trazê-los até sua desconunal boca. Às vezes, ela simplesmente chicoteia seus inimigos (com seus pesados e duros tentáculos) até a morte, para só então devorá-los.

Os tentáculos podem atacar para fazer dano (como visto na tabela de combate) ou agarrar suas vítimas; eles agem independentemente se estiverem atacando (um ataque para cada) ou em conjunto se estiverem agarrando. Para conseguir agarrar um oponente o ataque deve conseguir 100% de dano na

EH, um crítico ou (caso a vítima não tenha mais EH) um ataque causando 50% ou mais de dano. Na verdade, a vítima não é ferida neste tipo de ataque, mas tamanha é a força dos tentáculos que esta deve fazer uma resistência física (contra força de ataque 12) ou perder a ação (os 8 tentáculos estão segurando seus braços, pernas e apertando o abdômen ao mesmo tempo). Caso a vítima seja pega por um dos tentáculos, ela será atacada pela mordida imediatamente (a mordida não pode ser feita caso a vítima não esteja presa).

Organização e Habitat

- Solitário / Pântanos e mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- Natação(12), Seguir Trilhas(8), Usar os Sentidos(3) / Ataques múltiplos(8)

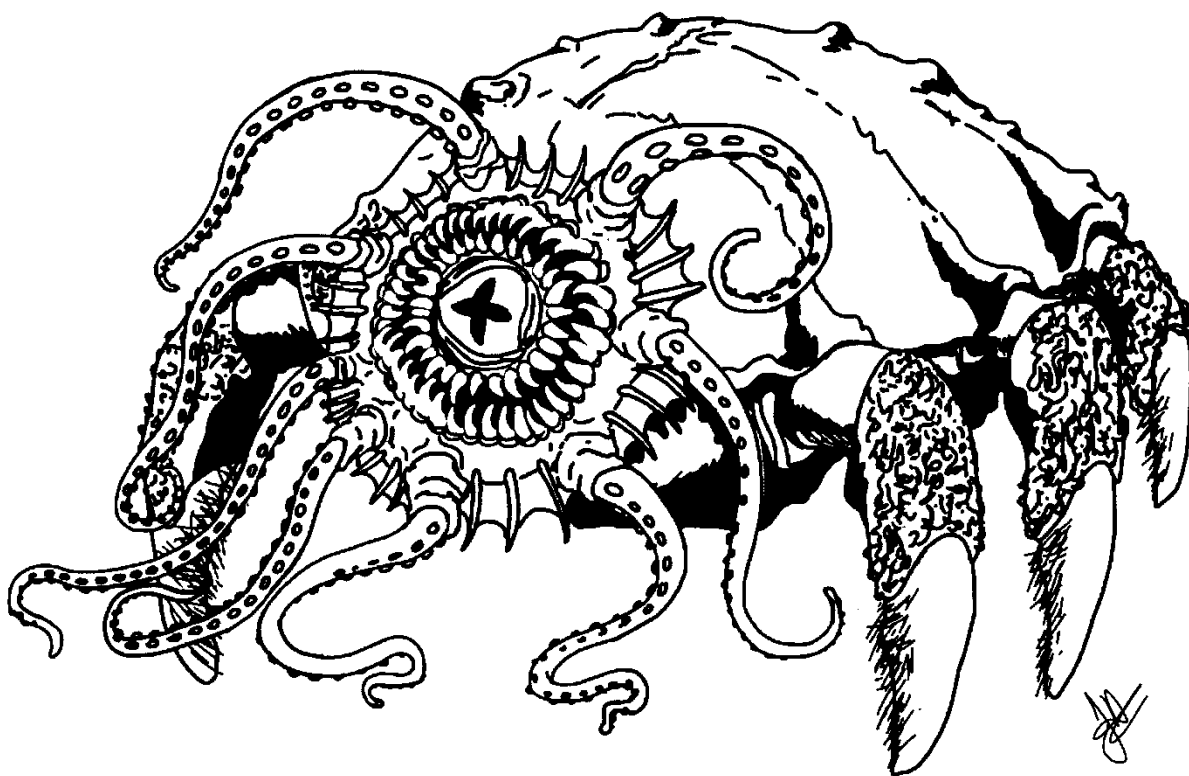
Peso/Altura

- 1764 Kg / 1,4 a 1,6 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(4), AGI(1), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fera dos Mangues	9	88	189	P1	Mordida	9	8	7	42	32	22	12	13	9	14	15 (em terra) 7 (nadando)
					Tentáculos	8	12	10	18	14	10	6				



Feral

Estas feras gigantescas parecem lobos desconhecidos, com pelagem de tonalidades escuras (preta e marrom), dentes proeminentes e olhos completamente vermelhos.

Eles são seres mágicos que comumente se aliam a criaturas perversas para procurar diversão.

Os ferais veem perfeitamente à noite, sendo na verdade caçadores noturnos. Sempre que alguém os vê pela primeira vez é necessário fazer uma Resistência à Magia contra Força de Ataque 2 ou ficar paralisado por uma rodada. Após a primeira vez a vítima se torna imune a este poder.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(8), Seguir Trilhas(8), Usar os Sentidos(4) / Ataque Oportuno(7), Esquiva(9), Imprevisibilidade(7)

Peso/Altura/Comprimento

- 256 Kg / 1,3 a 1,5 m / 1,8 a 2 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(3), FOR(2), FIS(2), AGI(3), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Feral	6	34	54	L3	Garra	12	9	6	22	17	12	7	8	6	8	23
					Mordida	10	9	8	22	17	12	7				

Medusa

Medusas foram belas mulheres que cegas por sua própria arrogância, tentaram equiparar-se em beleza a Lena em seu próprio templo. Por tal afronta, foram amaldiçoadas a perder sua beleza e perpetrar uma vida de infelicidade, depressão e solidão.

Seus belos cabelos tornaram-se cobras venenosas; sua pele alva e macia tornou-se escamosa e escorregadia; suas belas pernas alongaram-se, formando um único membro semelhante ao corpo de uma gigantesca cobra. Por fim, seu olhar sedutor tornou-se sua maior maldição.

Qualquer um que olhe em seus olhos deverá fazer uma resistência à magia contra força de ataque 13, ou será petrificado permanentemente. Medusas são imunes ao seu próprio olhar refletido, mas ficam paralisadas por 3 rodadas ao se olharem numa superfície polida.

Contam às lendas que essas temíveis criaturas vagam pelas montanhas mais altas e em outros lugares inóspitos. Exiladas por Lena a sobreviver longe dos homens, entre as bestas e as feras mais repulsivas.

Ressentidas por terem sua beleza desfalcada por Lena, sua ira se voltou para seus devotos e contra os elfos por invejarem sua beleza e por que elas se tornaram carnívoras vorazes. Estes, juntamente com os



devotos de Lena, se tornaram suas presas preferidas, mas por habitarem lugares remotos, elas não recusam qualquer outra presa que possa ser abatida e devorada.

Medusas são exímias caçadoras, utilizam seus arcos para capturar suas presas a grandes distâncias. Em combates corpo a corpo, atacam com suas garras e 2 cobras por rodada. Caso no ataque com garras consiga obter 100% de dano na EH ou atingir a EF do personagem, Medusas agarrarão seu alvo com sua extremidade inferior em forma de cobra, dando um ajuste de +8 colunas de resolução para qualquer ataque com suas cobras e suas garras.

Suas cobras são venenosas e a ação do veneno é devastadora, caso seu ataque faça dano na EF, o personagem deve fazer uma resistência física contra o veneno (força de ataque 8) ou perderá 5 pontos de EF a cada hora, até um total de 15 pontos. O veneno causa uma necrose avançada da pele, iniciando como uma pequena mancha negra que se forma na região da picada e vai se alastrando pelo corpo todo. Somente por meio de magia pode-se neutralizar o efeito do veneno. Caso não seja neutralizada a vítima morre em uma semana.

Organização e Habitat

- Solitário / Lugares inóspitos

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(19), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(14) / Ataque Oportuno(9), Esquiva(12), Imprevisibilidade(9)

Peso/Altura

- 100 Kg / 2,5 m

Atributos

- INT(2), AUR(2), CAR(-3), FOR(1), FIS(0), AGI(4), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Medusa	8	20	112	M4	Arco simples	12	10	5	12	9	6	3	8	10	14	18
					Cobras	15	11	10	5	4	3	2				
					Garras	15	12	9	13	10	7	4				

Minotauro

Estas criaturas possuem o corpo de seres humanos extremamente musculosos e a cabeça de um touro. Apesar de sua aparência brutal eles possuem uma memória prodigiosa, se lembrando de cada meandro do local onde vivem.

Minotauros podem ficar por eras sem comer, mas estão sempre famintos. Eles se alimentam exclusivamente de carne, a qual pode ser de qualquer tipo, preferindo a carne de elfos dourados a todas as outras. Algumas (raras) vezes carregam vítimas vivas para os seus lares para lá as devorarem com calma. Eles sempre carregam os pertences dos adversários vencidos para os seus lares, que ficam no ponto mais inacessível do labirinto.

Estas criaturas não se limitam a conhecer bem os labirintos aonde vivem, elas também os aperfeiçoam. Constroem armadilhas, fazem diversos buracos nas paredes para poderem ver o que os seus adversários estão fazendo e chegam mesmo ao ponto de construir passagens secretas.

Minotauros são combatentes temíveis. Ao contrário do que se diz, eles lutam inteligentemente, usando o seu conhecimento do terreno para atraírem seus inimigos a armadilhas. Sempre que possível, eles procurarão evitar o combate com grupos poderosos.

Minotauros nunca dormem, estando sempre a rondar os seus labirintos ou (raramente) descansando em seus lares, mas nunca deixam os seus labirintos voluntariamente. Isto e o seu perfeito conhecimento do terreno faz com que eles sejam extremamente difíceis de surpreender. Finalmente, minotauros possuem uma inacreditável capacidade curativa. Eles curam 1 ponto de Energia Física e 4 de Energia Heroica por hora se estiverem em atividade. Caso estejam descansando, 2 pontos de Energia Física e 8 pontos de Energia Heroica são recuperados por hora.

Em seus lares os Minotauros acumulam todos os tesouros coletados de seus inimigos mortos.

Organização e Habitat

- Solitário / Cavernas e labirintos

Habilidades / Técnicas de Combate

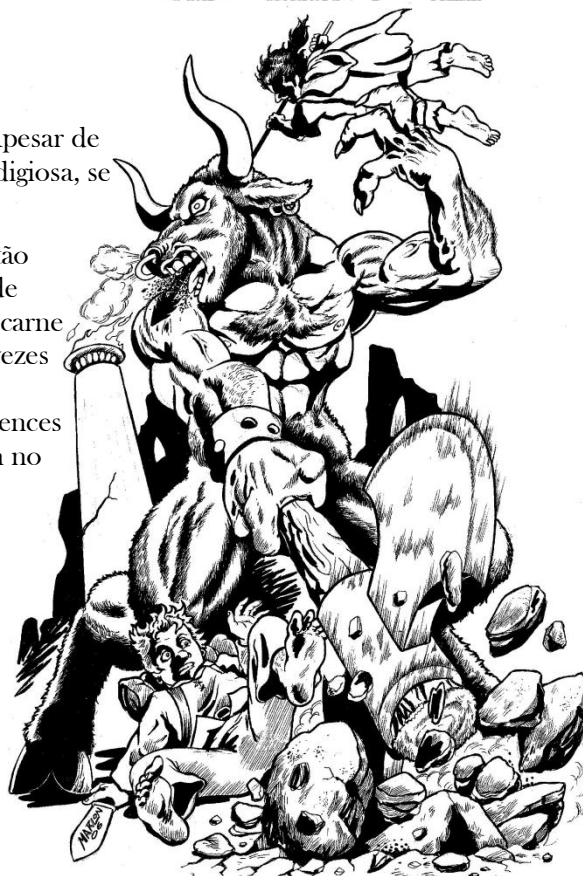
- Ações Furtivas(11), Manusear Armadilhas(6), Seguir Trilhas(18), Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(10)

Peso/Altura

- 132 Kg / 2,2 a 2,5 m

Atributos

- INT(1), AUR(1), CAR(-1), FOR(3), FIS(3), AGI(1), PER(0)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Minotauro	10	25	200	M1	Chifres	10	8	4	15	12	9	6	13	11	15	23
					Machado de Guerra (com uma mão)	13	16	11	24	18	12	6				
					Mordida	10	9	8	15	12	9	6				

Nilrom

Um dos grandes desafios de se aventurar na região dos Mangues de Tagmar é a crescente e onipresente sensação de desespero, angústia, opressão e medo que vai se apoderando dos viajantes à medida que eles avançam por suas veredas. Esses sentimentos desconfortáveis são potencializados e agravados pela presença do Salgueiro dos Mangues, uma árvore de pequeno porte muito comum na região mística local. Quando essas emoções atingem um limiar extremamente alto, o poder místico da região é “atraído” por elas e origina uma criatura formada pelo próprio lodo. Por sua aparência grotesca os Gouras o batizaram de Nilrom, algo próximo à "monstro viscoso" em sua língua (a raça Goura é a única que não teme os ataques pelos Nilroms pelo motivo de não possuírem sentimentos).

Essa besta assume uma forma bípede gigante e grosseira, de aparência humanoide e feições monstruosas, de acordo com o tamanho do desconforto dos presentes viajantes (os aventureiros), e outras criaturas mais que possuem sentimentos, como os Espíritos Naturais – os Plantores (vide Livro de Criaturas). Uma vez ou outra é possível ver Plantores, tendo conflitos com os Nilroms. Para os Plantores dos Mangues, os Nilroms são seus maiores problemas.

Diferentes desses últimos, os Nilroms não possuem boca. Seu corpo e membros são formados de substâncias do próprio mangue, conectadas e mantidas coesas pelo poder mágico maligno do local, como musgos, lama, pedaços de árvores mortas, de animais mortos, fragmentos de rochas entre outros. Os Nilroms não sobrevivem fora do terreno pantanoso, pois, na verdade, fazem parte do mesmo. Além disso, um Nilrom nunca é destruído completamente já que não é uma criatura orgânica comum. Uma semana depois de destruído, o Nilrom derrotado se recomporá desde que o grau dos sentimentos claustrofóbicos, atinjam o limiar necessário para a sua formação (que fica a critério do MJ).

A criatura perde sua estrutura lodosa também, caso seja banhada pelos raios solares ou por fogo. Para se fortalecer, os Nilroms, em contato com o terreno lodoso, vão procurar sugar a água dos mangues para manter-se vivo. Caso não seja possível, os Monstros Viscosos utilizam seus poderes de Proteção Vegetal (ou lodosa). Ao se hidratar, a criatura recuperará 10 / 7 / 4 (para os Nilroms Maior, Médio e Menor, respectivamente) pontos de Energia Física por rodada até voltar à sua Energia de origem, tendo que ficar imóvel durante esse tempo.

Se destruído, parte da substância que o envolve é lançada em todas as direções. Como é extremamente infecciosa, se em contato com um ferimento aberto ou não cicatrizado, pode causar uma severa infecção, devendo a área ser lavada em poucos minutos. Caso contrário, em 24 horas o ferimento se tornará uma necrose aguda, a qual ou levará à morte dentro de 2 dias ou à amputação da área afetada, se possível. Pelo fato da substância em si ser cheia de fungos e bactérias isso ajudaria também que as partes de criaturas em seu corpo tenham um aspecto putrefato e bastante assustador. Curiosamente os Gouras parecem conhecer uma espécie de cogumelo extremamente eficiente contra tal infecção.

Através da magia local, um Nilrom possui diversos poderes. Dentre eles, o que mais chama atenção é o de Transmutação. Com este poder, podem criar mais Nilroms de pequeno e médio porte, gastando seu poder místico, mas enfraquecendo-se. Para estas novas criaturas, suas características serão as mesmas e com feições iguais as do Nilrom Mestre – no entanto sem poderes para criar outros. A função destes novos Nilroms será atrapalhar os movimentos da vítima, facilitando o ataque de seu Mestre. Após 10 minutos, os transmutados apodrecem. Se um deles for destruído, o Mestre recebe -3 EH. Caso o Nilrom Mestre seja derrotado, os novos apodrecem. Além do poder da Transmutação, os Monstros Viscosos possuem também: Armadura Natural 6; Armadura Elemental 6; Presença Intimidadora 7; Proteção Natural 6; Empatia Animal 7; Deslocamento Natural 5; Conhecimento Natural 9 e Caçada 8, todos 3,2 ou 1 vez por dia (dependendo do estágio)



Em combate individual, esses monstros podem atacar com seus poderosos punhos e com seu toque infeccioso (vide ficha). Como tais bestas carregam em seu interior carcaças de animais e substâncias dos mangues, estes ganham “vida”, servindo como uma extensão do corpo do Nilrom, dando-lhe vantagem no combate. Um dos ataques mais comuns dos Nilroms é tentar agarrar a vítima e tentar arrastá-la para dentro de seus corpos (que, em sua maioria, são formados por material viscoso, sufocando assim as vítimas, fortalecendo mais ainda suas estruturas). Para cada golpe que atinja a criatura em sua EF que seja produzido por uma arma manejada (espadas, montantes, maças, machados, lanças, martelos, etc.), o atacante deverá fazer um teste de RF (contra força de ataque 15) ou sua arma e o membro que a maneja serão pegos pelos poderosos membros e extensões de um Nilrom, a vítima não poderá executar ação alguma de ataque enquanto não se libertar. Para se libertar, a vítima deverá usar a habilidade Escapar (Muito Difícil) ou um teste do atributo Força (Absurdo).

Outra característica da criatura é o estado de fúria em que a mesma fica (semelhante aos efeitos da técnica de combate Fúria, descrita no Manual de Regras), quando perde 50% de sua EF.

Organização e Habitat

- Solitário / Região dos Mangues (exclusiva)

Habilidades / Técnicas de Combate

- Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(12)

Magias e Poderes Especiais

- **Menor:** Transmutação (10), Proteção Vegetal (4), Armadura Natural (6), Armadura Elemental (6), Presença Intimidadora (7), Proteção Natural (6), Empatia Animal (7), Deslocamento Natural (5), Conhecimento Natural (9) e Caçada (8). Estes poderes especiais podem ser feitos uma vez por dia (cada uma).
- **Médio:** Transmutação (10), Proteção Vegetal (4), Armadura Natural (6), Armadura Elemental (6), Presença Intimidadora (7), Proteção Natural (6), Empatia Animal (7), Deslocamento Natural (5), Conhecimento Natural (9) e Caçada (8). Estas magias podem ser feitas duas vezes por dia (cada uma).
- **Maior:** Transmutação (10), Proteção Vegetal (4), Armadura Natural (6), Armadura Elemental (6), Presença Intimidadora (7), Proteção Natural (6), Empatia Animal (7), Deslocamento Natural (5), Conhecimento Natural (9) e Caçada (8). Estes poderes especiais podem ser feitos três vezes por dia (cada uma).

Peso

- **Menor:** 911 Kg
- **Médio:** 1000 Kg
- **Maior:** 1123 Kg

Atributos

- **Menor:** INT(0), AUR(1), CAR(-4), FOR(3), FIS(2), AGI(1), PER(2)
- **Médio:** INT(0), AUR(1), CAR(-3), FOR(4), FIS(3), AGI(2), PER(2)
- **Maior:** INT(0), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(3), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Nilrom Menor	10	62	190	M1	Punhos	11	13	14	31	24	17	10	12	11	13	15
					Toque	15	15	15	21	16	11	6				
Nilrom Médio	12	66	240	M2	Punhos	14	16	17	36	28	20	12	15	13	15	15
					Toque	17	17	17	21	16	11	6				
Nilrom Maior	15	70	300	M2	Punhos	16	18	19	37	29	21	13	18	16	23	20
					Toque	19	19	19	25	19	13	7				

Peste de Plandís

Contam os elfos que estas criaturas foram vistas no mundo pela primeira vez durante o cataclismo. Surgindo nas florestas aparentemente do nada, as Pestes de Plandis eram vistas sempre que alguma manifestação do deus da loucura ocorria. Como acompanhavam tais manifestações, foram considerados um flagelo divino enviado para punir os filhos.

Estes pequenos monstros têm a aparência difícil de definir. São uma mistura de esquilo, rato e cão. Andam sobre quatro patas e tem em média 40 centímetros de comprimento. Sua cor varia do verde musgo ao marrom madeira. Eles possuem unhas e dentes afiados e desparelhos, olhos esbugalhados pretos e pelos sobre a cabeça que se parece com uma juba ou peruca. Eles transbordam uma impressão de loucura e emitem um som que se parece com um gemido enlouquecido.

Eles não possuem sangue e, quando mortos, desaparecerão em um líquido viscoso verde dentro de 3 horas, exceto se mantidos próximos a alguma criatura ou objeto com forte aura. Assim, partes amputadas destas criaturas são muito procuradas como amuletos de sorte, como se mantivessem um favor do Deus da loucura. Tais amuletos nunca podem deixar seu portador por muito tempo, ou desaparecerão na gosma que já deveriam ter se transformado. O líquido verde em que se transformam também é frequentemente coletado por magos, pois dizem que possuem grandes propriedades mágicas que permitem a fortificação de qualquer elixir.

As Pestes de Plandis são vistas sempre em grupos grandes, em média 15 criaturas, caçando qualquer coisa que se mova. Elas se alimentam de carne, frutas ou madeira, mas tem um gosto especial e inexplicável por carne de humanos, elfos, anões e pequeninos. Quando veem uma destas pessoas elas atacam irracionalmente, tirando proveito da grande agilidade e de sua superioridade numérica.

São criaturas muito difíceis de serem afetadas por magia. Possuem uma aura muito forte e são imediatamente identificados como criaturas mágicas se qualquer forma de identificação a magia for feita sobre ela. Elas emitem uma aura da magia "Azar 1" em um raio de 2 metros ao redor delas. Todos que chegarem a uma distância como esta dela devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência à magia ou sofrerão as consequências. Uma vez bem sucedido no teste, o mesmo indivíduo não pode ser mais afetado pela mesma criatura. As Pestes de Plandis são imunes a própria aura de azar.

O principal tipo de ataque que estas criaturas dispõem são corpo a corpo, utilizando seus dentes e unhas. Sua característica mais marcante é de sempre atacar em grupos e sempre muitas no mesmo oponente. Em um grupo de 15 criaturas é natural se formarem no máximo 3 grupos, o que concentra 5 para cada um. Auxiliadas pela aura de azar, é comum aventureiros iniciantes despreparados caírem para estas criaturas, ao serem desarmados ou se ferirem sozinhos por azar.

As Pestes de Plandis não são afetadas pelo medo natural. A única forma de amedrontar estas criaturas é através de magia.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- Sobrevivência(7)

Magias e Poderes Especiais

- Visão no escuro (5), Imunidade ao medo natural, Aura de Azar 1.

Peso/Altura/Largura/Comprimento/Envergadura

- 4 Kg / 0,2 a 0,3 m / 0,1 a 0,15 m / 0,35 a 0,5 m / 0,3 a 0,4 m

Atributos

INT(i), AUR(4), CAR(0), FOR(-1), FIS(0), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Peste de Plandis	1	4	5	L3	Garras	7	4	1	3	2	1	0	1	5	/	15
					Mordida	5	4	3	3	2	1	0				

Sereias

Sereias são ninfas amaldiçoadas pela deusa Ganis por abandonar as águas e a sua imortalidade pelo amor de um mortal. Como castigo foram transformadas em criaturas híbridas, mantendo seu corpo com a parte superior igual à de uma mulher de pele muito branca, de cabelos longos e transformando sua parte inferior numa cauda igual à de um imenso peixe sem escamas, para que nunca mais pudessem vir a desfrutar dos prazeres do corpo novamente.

Tanto a jovialidade como a imortalidade natural lhes foi arrancada, e seu amor pelos mortais se transformou em ódio e ressentimento. Sereias culpam os homens por sua condição e embora mortais, descobriram uma forma de enganar as areias do tempo e se vingar dos homens, roubando-lhes seu tempo restante de vida. Garantem assim uma imortalidade artificial afrontando os desígnios de Ganis com sua vingança.

Empregando seu canto doce e afetuoso elas atraem os marinheiros que passam próximos aos seus rochedos, enfeitando os homens que levam seus navios ao naufrágio nas rochas ou se atiram nas águas em busca do encontro com estas criaturas.

Quando próximas o suficiente, elas atacam devorando e roubando a energia vital dos homens, o que lhes garante o deleite da vingança e a possibilidade de continuar sua retaliação pela eternidade.

Os rochedos das sereias são brancos de ossos daqueles que ali perecem para lhes conferir a imortalidade.

As sereias não se interessam por tesouros, contudo ao redor de seus rochedos é possível encontrar enorme variedade de tesouros submersos.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Mar (nas encostas)

Magias e Poderes Especiais

- Controle Climático (7) duas vezes por dia e as magias Sugestão (3) e Sedução (9) livremente através de seu canto manipulador.

Peso

- 70 Kg

Atributos

- INT(1), AUR(4), CAR(3), FOR(1), FIS(1), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Sereias	9	17	54	L3	Garras	15	12	9	17	13	9	5	10	13	9	
					Mordida	13	12	11	17	13	9	5				



Transmorfo

Transmorfos são seres oriundos dos mangues. Em sua forma natural, eles são seres humanoides extremamente deformados, possuindo braços e pernas tortos, corcundas, cabeças disformes, mãos com excesso ou falta de dedos, etc.

Quaisquer que sejam as (muitas) deformações do transmorfo, elas são extremamente dolorosas, fazendo com que o mesmo fique em constante agonia enquanto estiver em sua forma natural.

Transmorfos podem, no entanto, assumir a forma de outros seres humanoides. Para isto eles precisam devorar algumas partes do corpo do ser que eles queiram se transformar (obs.: o ser deve estar vivo e consciente no momento da transformação).

A transformação leva cerca de 10 minutos para se completar. Depois de assumida a nova forma, o transmorfo para de sofrer as dores que são sua condição natural. Além disso, ele adquire todas as memórias e Habilidades (mas não as magias) do ser mimetizado.

O transmorfo pode manter a transformação por até um ano. Após este tempo, ele começa lentamente a voltar à sua forma natural, até que, após mais 3 meses, ele está de volta à mesma. Geralmente, antes disso ele se vê obrigado a partir e tomar outra forma.

Transmorfos não são necessariamente malignos. Alguns deles lamentam sinceramente o que são obrigados a fazer, mas não conseguem aguentar a agonia de ficar em sua forma natural. Estes dificilmente matam as suas vítimas, geralmente apenas as aprisionam com suprimento de alimento até que possam se afastar o suficiente, no entanto, outros são cruéis e ambiciosos, substituindo pessoas poderosas sempre que possível e torturando suas vítimas longamente antes de matá-las.

Transmorfos são bons combatentes em suas formas naturais, conseguindo superar as suas deformidades e a dor que sentem.

Caso estejam na forma de um outro ser, eles continuam a poder usar as suas Habilidades perfeitamente e ainda ganham acesso às habilidades de quem eles estiverem mimetizando. (Caso ambos os seres possuam a mesma Habilidade, use o melhor nível nesta Habilidade).

Em qualquer forma, eles possuem a capacidade de usar as magias Sono 5, 3 vezes por dia, Sugestão 5, uma vez por dia e Amizade 2, 4 vezes por dia.

Transmorfos geralmente possuem algum tesouro.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(8), Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(7)

Magias e Poderes Especiais

- Em qualquer forma, eles possuem a capacidade de usar as magias Sono 5 , 3 vezes por dia, Sugestão 5, uma vez por dia e Amizade 2, 4 vezes por dia.

Peso/Altura

- 0 Kg / 1,5 a 1,8 m

Atributos

- INT(2), AUR(1), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(3), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Transmorfo	7	1	0	I3	Gládio	12	11	7	12	9	6	3	8	8	9	12



Tritão

Dentre as criaturas do mar, nenhuma se encontra mais perdida em lendas e mistérios que os tritões. Não se sabe ao certo como se deu a sua criação ou o seu surgimento. Especulações falam da união proibida entre ninfas e humanos, mas a verdade permanece um mistério.

Tritões são seres com a parte superior lembrando vagamente uma criatura humanóides de pele escamada e com a parte inferior se assemelhando à cauda de um enorme peixe com duas nadadeiras independentes em seu final. Suas mãos possuem membranas entre os dedos e garras pontiagudas. Seus olhos totalmente negros refletem seu caráter e sua perversidade. São carnívoros vorazes e nadam com grande velocidade, não sendo sobrepujados em agilidade por nenhuma criatura marinha.

Tritões são criaturas que vivem próximas a recifes submersos longe da costa ou próximos ao Mar de Sargaço (regiões onde os ventos são fracos e um enorme tapete de algas se forma, impedindo o avanço dos navios.). De tempos em tempos, se aventuram em águas rasas e correntes costeiras em busca de diversificar sua dieta.

Na lua minguante, essas criaturas perversas têm a capacidade de assumir a forma de qualquer criatura humanoide que eles consigam ver sob a luz do luar. Enquanto permanecerem secos e a lua ainda iluminar seus corpos, podem manter a transformação e andar livremente sobre a terra, não sendo possível ficar se transformando e destransformando. Devido a este motivo, tritões nunca se afastam em demasia da proteção das águas.

De tempos em tempos, um tritão consegue organizar um grupo de caça grande, composto de 10 a 20 indivíduos. Esse grupo existe para apenas um propósito: se alimentar dos incautos marinheiros e habitantes costeiros. Em sua fúria às vezes destrói completamente pequenas cidades costeiras. Quase sempre, a morte do líder sela o fim do grupo.

Tritões possuem os seguintes poderes mágicos: Sons 2, quatro vezes por dia.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Mar

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Natação(21), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(8), Esquiva(10), Imprevisibilidade(8)
- **Líder:** Ações Furtivas(21), Natação(22), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(14), Esquiva(15), Imprevisibilidade(14)

Peso/Altura

- **Comum:** 80 Kg / 1,7 m
- **Líder:** 118 Kg / 2,1 m

Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(1)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(3), FIS(2), AGI(3), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Tritão Comum	7	18	56	M3	Garras	13	10	7	14	11	8	5	8	7	11	38 (nadando)
					Tridente	12	9	9	18	14	10	6				
Tritão Líder	12	23	108	M3	Garras	18	15	12	15	12	9	6	14	12	15	38 (nadando)
					Tridente	17	14	14	19	15	11	7				

Mortos-Vivos

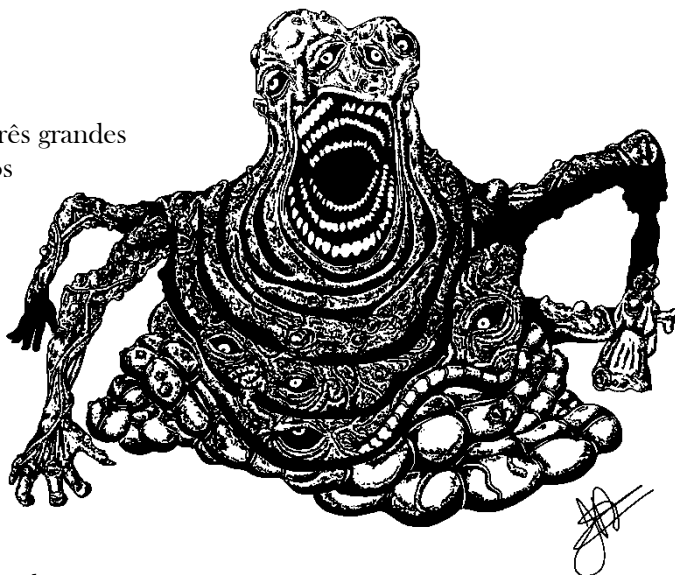


MARLON 05
VALIERI

6.15 Mortos-Vivos

Abominação

Cantam os bardos que, no início do 3º ciclo, três grandes magos necromantes uniram-se para subjugar os povos litorâneos ao sul de Tagmar. Em um ritual de ofensa a Cruine, eles tentavam animar vários cadáveres a fim de obter uma tropa de zumbis para comandarem. Os sacerdotes de Cruine da região souberam do plano dos necromantes, e convocaram todo o povo a rezar a seu deus. Cruine atendendo às orações acabou por interferir no ritual que resultou na fusão dos zumbis em um só corpo, criando uma criatura descontrolada, que matou os três magos.



A maldição de Cruine fez com que o zumbi resultante se tornasse uma criatura em constante frenesi, incapaz de seguir ordens, cujo único objetivo seria destruir tudo que visse pela frente. Desde então, se sabe que toda vez que um necromante tenta animar muitos zumbis usando grande quantidade de magia, há a possibilidade de surgir uma abominação. Estudos do colégio necromântico atribuem esta aberração a falhas cometidas durante o ritual, e não a uma intervenção divina. Qual a verdadeira origem desta monstruosidade ninguém sabe ao certo.

Uma abominação é um ser morto-vivo, criado a partir de cadáveres e esqueletos de criaturas grandes ou de várias criaturas menores, podendo ter tamanhos e forma diferentes, dependendo das criaturas mortas que foram utilizadas no ritual. De aparência repugnante e grotesca, como se fosse uma bola de carne e ossos gigantesca, ela pode ter vários braços e pernas e muitas vezes possui várias cabeças ou uma cabeça desfigurada com vários olhos e bocas. A Abominação caminha ou se arrasta lentamente tentando destruir tudo que estiver em seu caminho.

Desprovidos de inteligência, são brutos cuja força descomunal dificilmente pode ser superada por uma criatura viva. Alguns estudiosos afirmam que ela não é completamente irracional, e que a destruição é como um conforto devido à agonia e à dor que sofre constantemente. Além de sua grande força, possui uma constituição física muito boa, por isso tem uma alta resistência. Apesar de baixa inteligência, tem uma Percepção altíssima, podendo notar os menores seres rastejando aos seus pés, que inevitavelmente acabam por ser esmagados. Outra característica importante é que Abominações são criaturas com múltiplos ataques, utilizando-se de seus diversos membros para isto. Para cada oponente ela fará até 2 ataques por rodada, podendo enfrentar até 5 oponentes ao mesmo tempo, desde que eles a estejam cercando.

Organização e Habitat

- Solitário / Lugares escuros, cemitérios, portos.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor:** Escalar Superfícies(8), Usar os Sentidos(15) / Ataques múltiplos(10), Fúria(13)
- **Média:** Ataques múltiplos(10)
- **Maior:** Ataques múltiplos(10)

Peso/Altura

- **Menor:** 500 Kg / 2 m
- **Média:** 750 Kg / 3,5 m

- **Maior:** 1000 Kg / 5 m

Atributos

- **Menor:** INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(3), AGI(0), PER(3)
- **Média:** INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(3), AGI(0), PER(3)
- **Maior:** INT(i), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(3), AGI(0), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Abominação Menor	10	58	170	P0	Mordida	11	10	9	19	15	11	7	13	11	/	6
					Punhos	9	11	12	23	18	13	8				
Abominação Média	15	71	255	P0	Mordida	16	15	14	23	18	13	8	18	16	/	6
					Punhos	14	16	17	27	21	15	9				
Abominação Maior	20	82	340	P0	Mordida	21	20	19	27	21	15	9	23	21	/	6
					Punhos	19	21	22	31	24	17	10				

Animal Zumbi

Animais Zumbis são criaturas que, através de um extenso e soturno ritual, foram reanimadas por algum necromante para continuarem servindo-o mesmo após a morte. Esses seres podem se originar a partir de qualquer animal domesticável, portanto, podem ser encontrados nas mais diversas variedades de raças e tamanhos, desde corvos até grandes elefantes de batalha. Sua aparência lembra a que tinham em vida, salvo um horrível e fétido estado de decomposição.

Os Animais Zumbis são superiores às suas contrapartes vivas em muitos aspectos, mantendo as mesmas habilidades e técnicas que possuíam (voar, farejar, garras, dentes etc.), não recebem os efeitos especiais de críticos, não comem, não bebem, não dormem e não se cansam. Além disso, são totalmente imunes a todas as formas de controle, acatando apenas as ordens de seu mestre.

Devido ao seu estado degenerativo, essas criaturas possuem metade da EF que tinham em vida, um ajuste negativo de -2 colunas em todas as suas ações e não podem aprender novas habilidades. Dessa forma, um cavalo morto-vivo não pode ser treinado para tornar-se um cavalo de guerra morto-vivo.

Caso o Animal Zumbi seja uma montaria e seja conduzida por um morto-vivo em um combate, a EH dos dois será somada como se tivessem à técnica Combate Montado, com a diferença que toda a EH da montaria é somada à do seu cavaleiro. Caso o senhor de um Animal Zumbi deixe de existir, este também definha rapidamente e logo se desfaz seguindo o rumo natural das coisas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um.

Peso

- 0 Kg

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Animal Zumbi	0	0	0	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	0	0	0	Variável

Aparição

Grandes estudiosos defendem que os Demônios, a Seita e as Raças Selvagens não são os únicos perigos que ameaçam a existência de Tagmar. Acreditam na existência de uma grande Aliança de mortos-vivos que há séculos arquiteta a destruição do Mundo Vivo para o estabelecimento de um Reino dos Mortos. Nessa Aliança, as Aparições têm grande participação.

Aparições são mortos-vivos de existência secular, um dia foram Fantasmas, mas quando tiveram os elos que os mantinham presos ao Mundo dos Vivos destruídos sem, no entanto, realizarem seu desejo, foram tragados por algum poder desconhecido que os arrastou para um local chamado de Reino Escuro. Alguns especulam que os mortos vivos já conseguiram criar um modelo da sua “Cidade Escura”, que seria o início deste “novo” reino e que ela estaria localizada nos Mangues além das Geleiras de Tagmar.

Estas almas que são tragadas para esta Cidade Escura são escravizadas e forjadas criaturas terríveis, ambiciosas e malévolas. A vingança e a destruição preencheram seu coração negro. Sua mente passa a arquitetar o mal e a vingança continuamente. É desta forma que surge uma Aparição, um morto-vivo de grande poder e inteligência, sua loucura é fonte de grande fraqueza, e por outro lado, é exatamente o que os tornam mais temíveis (cabe ao MJ criar primeiramente o histórico; o passado da Aparição, desde o tempo que foi Fantasma até tornar-se Aparição. Cada criatura é diferente da outra – origem e tal).

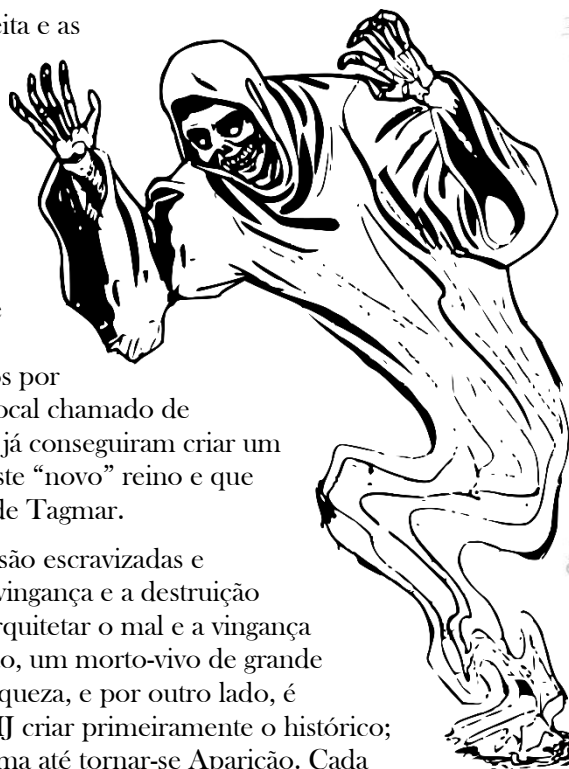
Enquanto for um recém-nascido no Reino Escuro dos Mangues a Aparição será atormentada até os limites de sua sanidade, muitas vezes além dela, as torturas e psicoses às quais será submetida estão além da compreensão mortal, uma vez que é o próprio espírito que é afligido. Uma Aparição nunca sai ilesa do seu período de escravidão, se é que um dia deixará de ser escravo. Distúrbios mentais de todo grau e ordem ficam gravados na alma desse miserável, e ela nunca poderá se libertar desse males os quais se tornam, de fato, a razão da sua existência e aquilo que a mantém “vivo”.

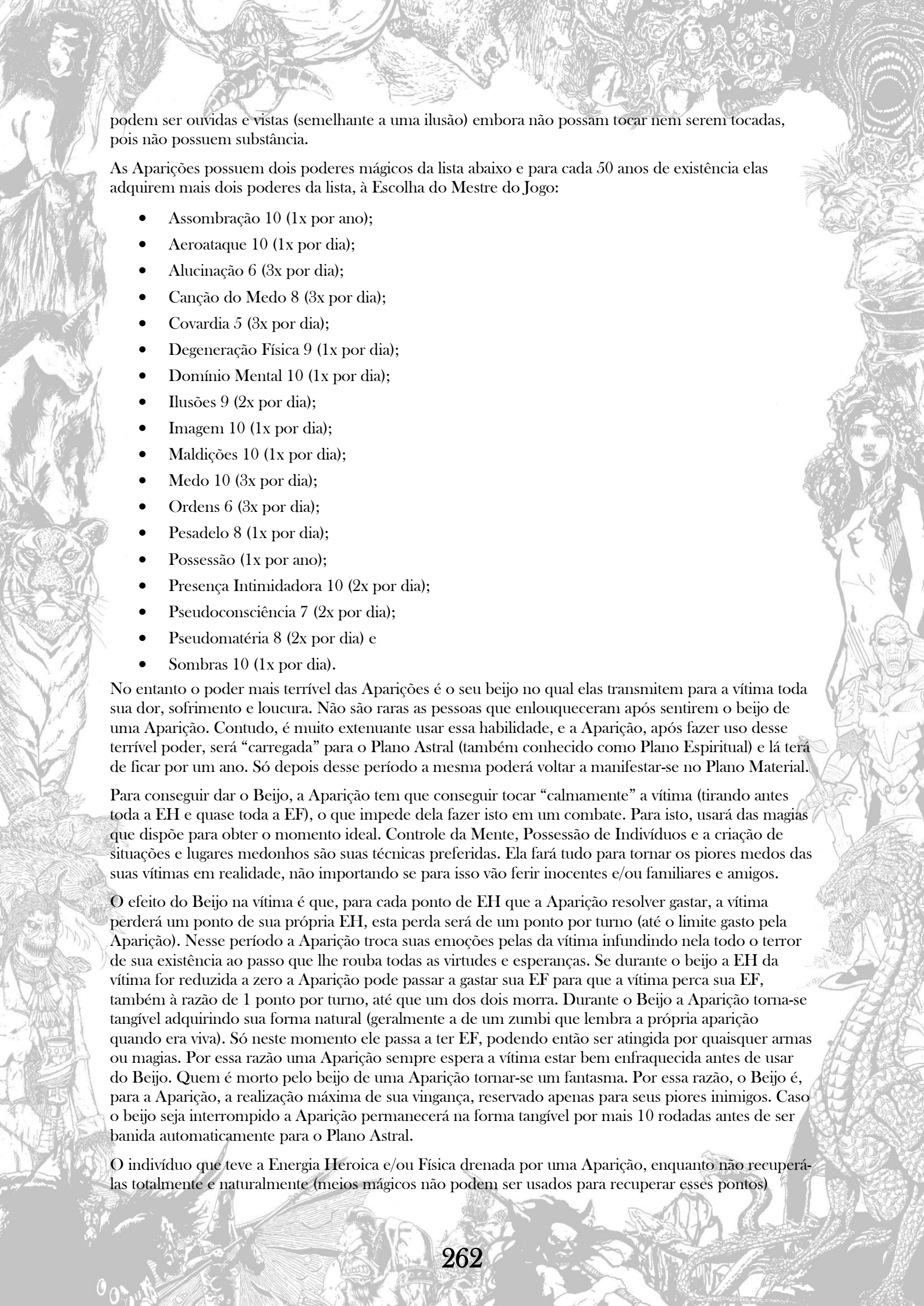
Embora alguns pouquíssimos indivíduos possam sair aparentemente sociáveis dessa experiência, a maioria será movida por um único objetivo: vingança. Vingança contra tudo e contra todos que, na sua visão distorcida e doente, são a razão dele estar no tormento. E eles têm a eternidade inteira para planejar e esperar...

Com o passar do tempo a Aparição aprende a, aparentemente, “controlar” sua loucura. Na realidade o que ocorre é uma mudança de postura, e nas suas psicoses ela torna-se mais perigosa. Quando chega nesse estágio torna-se meticulosa, ardilosa, fria e calculista, não medindo esforços para atingir seus objetivos. As Aparições que são encontradas fora dos Mangues geralmente pertencem a esse nível, com poderes consideráveis, totalmente perturbadas, frias e mortais; são inimigas formidáveis, principalmente quando têm a morte de alguém em seus planos ou quando um grupo de Aventureiros é envolvido em sua teia de vingança. Quem se envolve com uma Aparição, ou for responsável por sua destruição quando ainda era um Fantasma, ou estiver de alguma forma ligado à razão de sua vingança, será caçado por ela impiedosamente. Ela tentará levá-lo para dentro de horrores nunca imaginados.

Aparições certamente são inimigas terríveis. Suas psicoses são muitas e variadas gerando indivíduos únicos, não existe uma aparição igual à outra. Seus desejos e objetivos são diversos, mas todos, quase sem exceção envolvem muitas mortes terríveis. Além das magias que possuem em grande quantidade e poder, adquiridas conforme o tempo de existência, as Aparições possuem diversas Habilidades todas com altos níveis de conhecimento.

Normalmente as Aparições são invisíveis, mas podem tornar-se visíveis assumindo qualquer forma que queiram. Com esse poder elas conseguem iludir suas vítimas e se relacionarem com os mortais, pois





podem ser ouvidas e vistas (semelhante a uma ilusão) embora não possam tocar nem serem tocadas, pois não possuem substância.

As Aparições possuem dois poderes mágicos da lista abaixo e para cada 50 anos de existência elas adquirem mais dois poderes da lista, à Escolha do Mestre do Jogo:

- Assombração 10 (1x por ano);
- Aeroataque 10 (1x por dia);
- Alucinação 6 (3x por dia);
- Canção do Medo 8 (3x por dia);
- Covardia 5 (3x por dia);
- Degeneração Física 9 (1x por dia);
- Domínio Mental 10 (1x por dia);
- Ilusões 9 (2x por dia);
- Imagem 10 (1x por dia);
- Maldições 10 (1x por dia);
- Medo 10 (3x por dia);
- Ordens 6 (3x por dia);
- Pesadelo 8 (1x por dia);
- Possessão (1x por ano);
- Presença Intimidadora 10 (2x por dia);
- Pseudoconsciência 7 (2x por dia);
- Pseudomatéria 8 (2x por dia) e
- Sombras 10 (1x por dia).

No entanto o poder mais terrível das Aparições é o seu beijo no qual elas transmitem para a vítima toda sua dor, sofrimento e loucura. Não são raras as pessoas que enlouqueceram após sentirem o beijo de uma Aparição. Contudo, é muito extenuante usar essa habilidade, e a Aparição, após fazer uso desse terrível poder, será “carregada” para o Plano Astral (também conhecido como Plano Espiritual) e lá terá de ficar por um ano. Só depois desse período a mesma poderá voltar a manifestar-se no Plano Material.

Para conseguir dar o Beijo, a Aparição tem que conseguir tocar “calmamente” a vítima (tirando antes toda a EH e quase toda a EF), o que impede dela fazer isto em um combate. Para isto, usará das magias que dispõe para obter o momento ideal. Controle da Mente, Possessão de Indivíduos e a criação de situações e lugares medonhos são suas técnicas preferidas. Ela fará tudo para tornar os piores medos das suas vítimas em realidade, não importando se para isso vão ferir inocentes e/ou familiares e amigos.

O efeito do Beijo na vítima é que, para cada ponto de EH que a Aparição resolver gastar, a vítima perderá um ponto de sua própria EH, esta perda será de um ponto por turno (até o limite gasto pela Aparição). Nesse período a Aparição troca suas emoções pelas da vítima infundindo nela todo o terror de sua existência ao passo que lhe rouba todas as virtudes e esperanças. Se durante o beijo a EH da vítima for reduzida a zero a Aparição pode passar a gastar sua EF para que a vítima perca sua EF, também à razão de 1 ponto por turno, até que um dos dois morra. Durante o Beijo a Aparição torna-se tangível adquirindo sua forma natural (geralmente a de um zumbi que lembra a própria aparição quando era viva). Só neste momento ele passa a ter EF, podendo então ser atingida por quaisquer armas ou magias. Por essa razão uma Aparição sempre espera a vítima estar bem enfraquecida antes de usar do Beijo. Quem é morto pelo beijo de uma Aparição tornar-se um fantasma. Por essa razão, o Beijo é, para a Aparição, a realização máxima de sua vingança, reservado apenas para seus piores inimigos. Caso o beijo seja interrompido a Aparição permanecerá na forma tangível por mais 10 rodadas antes de ser banida automaticamente para o Plano Astral.

O indivíduo que teve a Energia Heroica e/ou Física drenada por uma Aparição, enquanto não recuperá-las totalmente e naturalmente (meios mágicos não podem ser usados para recuperar esses pontos)

sofrerá pesadelos, delírios e até distúrbios mentais relacionados aos seus próprios medos e aos da Aparição. Neste caso deverá fazer testes de Resistência a Magia (contra Força de Ataque igual ao estágio da Aparição) para evitar esses efeitos sempre que uma situação propícia para eles acontecer (durante o sono ou numa situação que lembre um dos temores da vítima ou da Aparição).

Para muitas Aparições a eternidade acaba após o Beijo, quando passam a viver uma existência vazia e sem propósitos, perambulando pelas ruas sujas e enlameadas da Cidade Escura dos Mangues como zumbis sem inteligência ou vontade. Porém as Aparições que conseguem superar o beijo e realizar seus objetivos podem tornar-se os terríveis Lordes Escuros, entrando para o seleto grupo dos mortos-vivos que estão entre as mais cruéis e terríveis criaturas que assolam Tagmar.

Muitos Necromânticos já tentaram criar diretamente uma Aparição, mas não tiveram sucesso, pois é necessário antes capturar um Fantasma, o que é praticamente impossível, pois os Fantasmas (e também as Aparições), quando estão intangíveis são impossíveis de serem afetados pela magia Controle.

Outra habilidade, talvez a mais útil para a Aparição, é a capacidade de projetar-se. Quando faz isso a Aparição manifesta-se num local que ela conheça e de sua escolha, é invisível e intangível, não pode tocar nem ser tocada por coisa alguma, não podendo ouvir também, mas podendo ver. Elas podem permanecer projetadas por até 10 minutos, mas, quando o tempo vai se esgotando, deixam de ser invisíveis, contudo permanecem intangíveis. É através dessa habilidade que elas conseguem espionar e vigiar suas vítimas. Por esta razão é que essas terríveis criaturas adquiriram o nome de “Aparições”.

Organização e Habitat

- Solitário ou Grupo Médio / Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(13), Persuasão(8), Usar os Sentidos(12)

Magias e Poderes Especiais

- Vide Texto

Peso

- Menor (Recém-Nascido): 100 Kg
- Média (50 a 150 anos): 100 Kg
- Maior (151 anos ou +): 100 Kg

Atributos

- **Menor (Recém-Nascido):** INT(1), AUR(5), CAR(-2), FOR(5), FIS(0), AGI(5), PER(2)
- **Média (50 a 150 anos):** INT(2), AUR(6), CAR(-2), FOR(6), FIS(0), AGI(6), PER(2)
- **Maior (151 anos ou +):** INT(3), AUR(7), CAR(-2), FOR(7), FIS(0), AGI(7), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Aparição Menor (Recém-Nascido)	10	25	70	L5	Toque	16	16	16	25	20	15	10	10	15	10	
Aparição Média (50 a 150 anos)	16	25	112	L6	Toque	22	22	22	30	24	18	12	16	22	16	22
Aparição Maior (151 anos ou +)	20	25	140	L7	Toque	28	28	28	35	28	21	14	20	27	20	22

Assombração

Assombração é um espírito de uma pessoa morta que tinha um forte vínculo com algum local ou objeto estimado. Por causa desse forte elo que existia antes de sua morte, a assombração não consegue abandonar o lugar ou coisa e torna-se presa em suas imediações. Também pode surgir de uma morte violenta e inesperada, causando uma perturbação na alma da vítima que passa a ser sedenta por vingança. Neste caso, quanto mais demorar a satisfazer sua sede de vingança, mais perturbada e agressiva torna-se. Essa criatura permanece presa desta forma, enquanto não conseguir sua vingança, não for expulsa ou quando o alvo de sua estima deixar de existir.

As assombrações diferenciam-se dos fantasmas pelos seguintes motivos: elas estão ligadas a um lugar, objeto ou pessoa, por estima ou por vingança; são mais perigosas, podem ser mais velhas que os fantasmas e sua presença causa sensações nos seres vivos.

Podem interagir com o ambiente, movendo e derrubando pequenas coisas como se possuíssem o encanto telecinese em seu primeiro nível. Esse ser pode atravessar objetos sólidos e movimentar-se voando em qualquer direção.

Nos primeiros 30 anos, a assombração só será agressiva quando temer por sua segurança, fora isso sempre tentará afastar os seres vivos do alvo de sua estima (ou ódio), assustando-os. Dos 31 aos 60 anos, torna-se mais agressiva e impaciente, e ao menor sinal de perigo ou resistência, esta ferirá gravemente os inimigos a fim de que a deixem em paz imediatamente. Finalmente, após os 60 anos torna-se incontrolável e insana, atacando impiedosamente qualquer um que adentrar em seu local ou que estiver de posse de seu objeto estimado ou o alvo de sua vingança, se estiver em sua presença.

Como não possuem um corpo físico (EF), são por natureza invisíveis, possuindo apenas EH. São imunes a armas normais e ataques naturais, só podendo ser afetadas por armas mágicas ou por meios místicos. Sua presença pode ser sentida por um forte calafrio e uma estranha sensação de pavor e medo. Mas caso uma dessas criaturas tenha, por algum motivo, sua ira ampliada, ela terá sua aura intensificada, possibilitando que outras pessoas possam visualizá-la até que retome a calma.

As Assombrações podem ter os seguintes poderes especiais:

- Intuição

A Assombração possui um elo tão forte com seu assassino que passa a ter intuições periódicas sobre o seu paradeiro. As intuições serão fornecidas sob a forma de uma frase de no máximo cinco palavras, ou manifestações de imagens, odores ou barulhos característicos, que virão a sua mente. A criatura receberá uma intuição por dia, e esta terá uma relação íntima com o lugar onde está o seu alvo, porém, elas serão apresentadas sempre de uma forma enigmática.

- Servidão

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia

Através desse encanto, a criatura força outro indivíduo a cumprir sua vingança, este alvo pode fazer um teste de resistência à magia contra força de ataque 10. Enquanto a criatura permanecer concentrada passará a ter todas as informações sensoriais do servo, inclusive podendo comunicar com o mesmo.

Caso o servo recuse-se a cumprir ou afastar-se de seu objetivo, padecerá imediatamente, ficando acamado após um dia. E caso continue recusando-se, o servo morrerá no final do segundo dia. Cada



assombrção só pode ter um servo por vez. Um mesmo indivíduo não pode ser forçado posteriormente a servidão pela mesma assombrção.

- Arma Espectral

A assombrção pode ter uma arma espectral com a mesma aparência da arma que mais usava em vida. Esta arma deixa de existir se sair de suas mãos.

- Toque Gélido

Se a assombrção atingir 100% a EH ou diretamente a EF de um alvo com seu toque gélido, o mesmo perde 1 de velocidade pelo resto do encontro (até o mínimo de velocidade 5) e deve fazer um teste de resistência à magia contra força de ataque igual ao estágio desta criatura. Caso o alvo falhe no teste, sua única ação na próxima rodada será se afastar com medo.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor (Até 30 Anos):** Ações Furtivas(20), Persuasão(10), Usar os Sentidos(14)
- **Média (31 à 60 anos):** Ações Furtivas(24), Persuasão(11), Usar os Sentidos(17)
- **Maior (61 anos ou mais):** Ações Furtivas(31), Usar os Sentidos(21)

Magias e Poderes Especiais

- **Menor (Até 30 Anos):** Alucinação (10); Contatos Mentais (5); Ilusões (1); Imagens (1); Medo (4); Possessão (10); Pseudoconsciência (1); Pseudomatéria (6); Servidão (ver texto).
- **Média (31 à 60 anos):** Alucinação (10); Contatos Mentais (9); Ilusões (3); Imagens (1); Medo (6); Possessão (10); Pseudoconsciência (3); Pseudomatéria (8); Servidão (ver texto).
- **Maior (61 anos ou mais):** Alucinação (10); Contatos Mentais (9); Ilusões (5); Imagens (1); Medo (8); Possessão (10); Pseudoconsciência (5); Pseudomatéria (10); Servidão (ver texto).

Peso

- Menor (Até 30 Anos): 0 Kg
- Média (31 à 60 anos): 0 Kg
- Maior (61 anos ou mais): 0 Kg

Atributos

- **Menor (Até 30 Anos):** INT(1), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(2)
- **Média (31 à 60 anos):** INT(1), AUR(5), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(6), PER(2)
- **Maior (61 anos ou mais):** INT(1), AUR(6), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(7), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Assombrção Menor (Até 30 Anos)	10	0	140	L5	Arma Espectral	15	15	15	28	22	16	10	10	14	10	40	20 (voando)
					Toque Gélido	15	15	15	24	19	14	9					
Assombrção Média (31 à 60 anos)	13	0	182	L6	Arma Espectral	19	19	19	33	26	19	12	13	18	23	65	30 (voando)
					Toque Gélido	19	19	19	29	23	17	11					
Assombrção Maior (61 anos ou mais)	17	0	238	L7	Arma Espectral	24	24	24	38	30	22	14	17	23	/	102	35 (voando)
					Toque Gélido	24	24	24	34	27	20	13					

Atormentado

Segundo afirmam os estudiosos da Ordem de Cruine, este raríssimo tipo de morto-vivo incorpóreo é o que resta de um sacerdote que profanou seus votos de devoção e fé para com seu deus e os utilizou para outros fins que não os originais (habitualmente para uso maligno). Não existe nada mais repulsivo para uma deidade que a apostasia - afastamento definitivo e deliberado da doutrinação - e a quebra dos votos sagrados de um sacerdote. Como o sacerdote é o canal de atuação direta do seu deus no plano mortal, qualquer mau uso de seus milagres ou de suas atitudes pode ser motivo para que se blasfeme o nome dessa divindade. E isso NUNCA é tolerado pelos deuses.

Os Atormentados se assemelham a vultos semiconstituídos de aparência etérea, com o formato de um ser humanoide. Possuem olhos verdes brilhantes, feições duras, porém tristes e com ar de grande sofrimento. Envergam armaduras completas de aspecto gasto e armas de qualquer natureza que usavam quando em vida. Encontram-se envoltos por uma névoa cinza, às vezes densa, às vezes translúcida, que encobre parcialmente seu corpo etéreo.

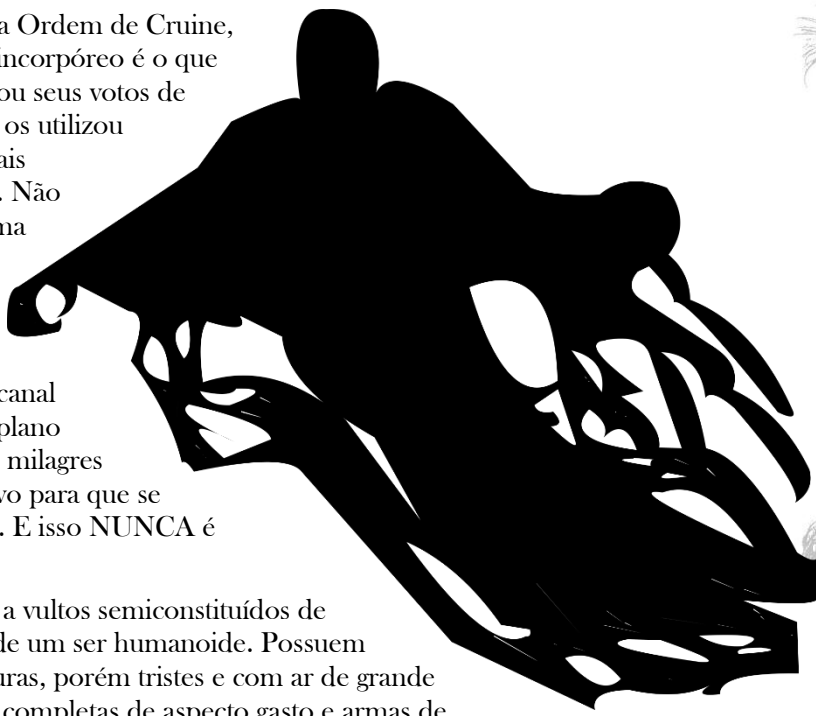
Assim, quando um sacerdote, espontânea e volitivamente, apostasia e comete atos cruéis utilizando-se de seu poder para isso, a divindade à qual ele servia pode punir o sacerdote com o terrível castigo da transformação de seu corpo em um Atormentado. O sacerdote, geralmente, encontra a morte (na maioria das vezes violenta e dolorosa) e a divindade solicita a Cruine que o ex-seguidor seja amaldiçoado a uma eternidade de pós vida pelos seus pecados.

Se o deus da morte contemplar o pedido, o sacerdote “renasce” como um atormentado, sendo obrigado a perambular pelo mundo dos vivos em grande agonia, refletindo e expiando as suas faltas geralmente no interior de templos abandonados da divindade (só pode sair do mesmo para realizar um ato de contrição autorizado pelo seu deus através de um sacerdote habilitado para tal, conforme descrito abaixo). A maldição divina é tamanha que, mesmo sendo destruído em combate, o espírito “renasce” dentro de uma semana, continuando a vagar pelas eras enquanto durar seu tormento.

A quebra da maldição divina somente poderá ser realizada da seguinte maneira: Um sacerdote da divindade seguida pelo espírito amaldiçoado, no local aonde este se encontra, entra em contato com a deidade através da magia Contatos 9. Esta, após avaliar a pureza das intenções do ex-seguidor, estabelece uma tarefa que o Atormentado deverá executar (geralmente algo **MUITO DIFÍCIL**, a critério do MJ, digno de uma aventura de alto nível e se possível com o auxílio dos jogadores). Se for bem sucedido na execução da missão sagrada, o Atormentado poderá ser libertado das amarras de seu castigo pela divindade. Então, finalmente, o espírito do ex-sacerdote poderá descansar nos reinos de Cruine.

A prisão eterna pode acabar levando esses desafortunados espíritos à insanidade, tornando-os coléricos, agressivos e completamente loucos, a ponto de se deliciarem em espalhar a sua insanidade aos que os provocam e atacam (vide ficha).

Os Atormentados nunca atacam, a menos que provocados. Antes de iniciarem um combate, o MJ deve fazer um teste de resistência mágica para a criatura contra Força de Ataque 10 para verificar se a mesma irá ou não tentar dissuadir seu(s) oponente(s) de tentarem atacá-la, intimidando-os (como na técnica de combate descrita no Livro de Regras) ou persuadindo-os (habilidade Persuasão). Se a criatura falhar no teste ele ataca imediatamente, se for bem sucedida no teste, tentará a intimidação/persuasão para evitar



o combate (resolução normal do teste, com falha resultando em ataque imediato). Se o desmorto for atacado primeiro ele se defende ferozmente utilizando seu ataque espectral na aparência de uma arma que utilizava em vida (o tipo de arma não tem significado, pois a estatística é a mesma). Além deste ataque, o Atormentado pode utilizar a magia Telecinese 7, como um poder especial, três vezes por dia para derrubar seus adversários ou atirar objetos de grande peso contra os mesmos.

Essas criaturas possuem diversas defesas especiais que os tornam muito difíceis de serem atingidos. Eles são imunes a danos por armas normais, sendo afetados somente por armas mágicas ou magia. Assim como também possuem grande agilidade que os permite se esquivarem dos golpes de seus adversários (como na técnica de combate Esquiva, descrita no Livro de Regras), além de uma poderosa Aura Deflectiva (vide ficha).

Apesar de serem vistos como mortos-vivos pela maioria dos sacerdotes de Tagmar, os Atormentados não são caçados implacavelmente pelos servos de Cruine. Estes acreditam que a existência desse tipo de criatura é permitida por seu deus, além de permanecer como um símbolo de advertência contra a quebra dos votos sagrados por parte de um Sacerdote.

Organização e Habitat

- Solitário / Templos abandonados.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(19), Persuasão(8) / Ataque Oportuno(19), Contra-Ataque(20), Esquiva(20), Intimidar(12)

Magias e Poderes Especiais

- Aura Deflectiva: funciona semelhantemente à magia Refletir 9; Insanidade: A cada ataque bem sucedido da criatura que atinja a EF do adversário (ou 100% da EH), este poderá sofrer os efeitos da Insanidade (semelhante à magia Modificar Espírito 9, sujeito à teste de Resistência à Magia pelo atacado e sempre para a direção mais agressiva).

Peso/Altura

- 0 Kg / 1,9 m

Atributos

- INT(2), AUR(5), CAR(-3), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Atormentado	15	0	210	L5	Ataque Espectral	22	22	22	37	29	21	13	15	20	23	20

Carniçal Maior

Esta é uma raríssima variação dos Carniçais. Ela só aparece quando um humano de grande perversidade é morto por um carniçal e levanta-se 13 dias depois como uma destas criaturas. Apenas um em cada 100 casos gera um Carniçal Maior.

Diferentemente de seus 'parentes' menos afortunados, eles são inteligentes.

Pessoas mortas por eles são transformadas em carniçais. Todas estas criaturas que sejam criadas por um Carniçal Maior passam a obedecê-lo cegamente.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Peso/Altura

- 121 Kg / 2 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(-3), FOR(2), FIS(1), AGI(2), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Carniçal Maior	8	28	64	M2	Garras	13	10	7	22	17	12	7	9	8	12	20
					Mordida	9	8	7	14	11	8	5				



Carniçal Menor

Estes seres deformados são criados a partir de corpos humanos por necromancia. Ao final do processo eles possuem maxilares enormes e dentes afiados, garras terríveis e uma enorme corcunda.

Rápidos e agressivos, eles caçam em bandos de 5 a 10 indivíduos, quando não têm um mestre. Em combate, atacam com suas garras ou dentes, nunca recuando. Caso matem seus adversários, eles os devoram até se saciar. Os mortos que não forem devorados se levantarão em treze dias como carniçais, a menos que façam uma Resistência à Magia contra Força de Ataque 3. Caso obtenha sucesso, o espírito da vítima poderá descansar em paz, não se tornando um carniçal.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Peso/Altura

- 64 Kg / 1,6 a 1,9 m

Atributos

- INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(0), FIS(1), AGI(1), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Carniçal Menor	6	21	48	M1	Garras	10	7	4	12	9	6	3	7	6	6	18
					Mordida	6	5	4	20	15	10	5				



Carranca Fantasma

Dizem as lendas que as primeiras Carrancas Fantasmas surgiram de espíritos de marujos que morreram em alto mar. Devido à enorme covardia e medo da morte, as almas desses marujos passaram a vagar inconformadas pelos mares, procurando alguém de índole semelhante para que sofrem o mesmo fim. A aparência das Carrancas é de uma cabeça flutuante e pálida, com feições aterrorizantes e grandes presas, boca e nariz.

As Carrancas mais jovens (0 a 25 anos) sentem uma saudade inconsciente de suas vidas anteriores; por isso, é possível ver seus olhos úmidos de choro. Com o passar do tempo, elas se tornam cada vez mais violentas, vivendo apenas em busca de novas vítimas. Quando algo invade seu "território" (proximidades do lugar onde faleceram), as carrancas atacam sem piedade, principalmente, se a vítima tiver aptidão para ser uma nova Carranca. Estranhamente, as carrancas maiores não aceitam outros espíritos em seus territórios, espantando, ou mesmo destruindo os espíritos invasores. Há lendas que falam que as carrancas têm uma antipatia por sereias e que é possível encontrar corpos das mesmas em seus territórios.

Para atacar, utilizam toque gélido ou jato de água (caso estejam no mar podem controlar a água para atacar, se acertarem um 100% na EH ou qualquer dano EF o adversário será jogado a 2 metros de distância, perdendo 1 rodada para recompor-se). Podem também possuir o corpo do adversário (sendo este o método preferencial de ataque) procurando sempre o corpo de marujos que estejam mais debilitados (quem estiver com menos EH), causando-lhes sonhos terríveis e roubando sua vitalidade.

Para não ser possuído, é necessário passar em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 3, 6 ou 9; respectivamente, para cada tipo de Carranca (caso a vítima não tenha mais EH, a força de ataque ganha um bônus de +4). A possessão é um poder livre da carranca, sem nenhum gasto de Karma, assim como as alucinações e roubo de vitalidade da vítima (quando possuída). Os marinheiros possuídos sonharão com a própria morte da maneira mais temida, isso causará a perda de EH no valor de 3, 6 ou 9 por rodada, respectivamente, para cada tipo de Carranca. A EH perdida é absorvida pela carranca.

Quando EH do alvo chegar a zero, a Carranca escolherá se vai continuar com o pesadelo até sua vítima morrer ou se mata sua presa; caso a vítima esteja desacompanhada, o sonho continuará que a vítima morra de fome/sede; caso a vítima esteja acompanhada, a Carranca irá desferir o golpe fatal (atingindo 100% de dano na vítima por rodada), pulando para o próximo alvo em seguida.

A melhor arma contra as carrancas é a conjuração, funcionando mesmo quando estão possuindo alguém. Caso aconteça, escolherão o conjurador como próxima vítima, perseguindo-o mesmo que este já tenha saído de seu território ou do mar. As vítimas que morrerem durante o sonho renascerão como novas carrancas após 3 dias. Carrancas não possuem um corpo físico, podendo ser afetadas somente por armas mágicas e magias.

Existe, na região de Porto Livre, uma lenda sobre um ritual para se aprisionar as Carrancas numa estátua de madeira que deve ser afixada à proa do navio, espantando, desta forma, outros fantasmas dos mares e trazendo boa sorte para o navio. O ritual necessita de uma carranca de carvalho com pelo menos duas vezes o tamanho da Carranca a ser aprisionada, de um marujo covarde a ser usado como isca e de lágrimas de uma sereia, além de diversos itens ritualísticos no valor de 10 Moedas de Ouro, para se preparar o local.

Um símbolo místico deve ser desenhado no chão do navio no alto mar e no marinheiro. Deve-se amarrar a carranca de madeira por uma corrente de ferro e sedar o marinheiro por um chá de ervas, este deve ser deixado sozinho ao relento para atrair a Carranca. Supõem-se que o símbolo impede que a Carranca perceba o perigo que os outros marujos apresentam a ela, enquanto um conjurador deve recitar versos profanos e despejar as lágrimas de sereia no rosto da carranca de madeira, aprisionando, assim, a Carranca na estátua.

Durante este ritual, existe a chance do marujo morrer e que outras Carrancas sejam atraídas e ataquem a tripulação, sendo que este ritual também é considerado herético e demoníaco pelos sacerdotes, em especial pelos sacerdotes de Ganis.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Alto Mar (locais de naufrágio e recifes)

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor (0 a 25 anos):** Ações Furtivas(12)
- **Média (26 a 50 anos):** Ações Furtivas(18)
- **Maior (Mais de 50 anos):** Ações Furtivas(19)

Magias e Poderes Especiais

- **Menor (0 a 25 anos):** Alucinação 4 (Ver Texto); Covardia 2; Invisibilidade 4; Esconjuração 4; Possessão 4 (Ver Texto)
- **Média (26 a 50 anos):** Alucinação 8 (Ver Texto) Covardia 5 Invisibilidade 6 Esconjuração 8 Possessão 8 (Ver Texto)
- **Maior (Mais de 50 anos):** Alucinação 10(Ver Texto) Covardia 10 Invisibilidade 6 Esconjuração 10 Possessão 10 (Ver Texto)

Peso/Altura/Largura/Comprimento

- **Menor (0 a 25 anos):** 0 Kg / 0,5 m / 0,3 m / 0,2 m
- **Média (26 a 50 anos):** 0 Kg / 0,8 m / 0,6 m / 0,3 m
- **Maior (Mais de 50 anos):** 0 Kg / 1,1 m / 0,8 m / 0,5 m

Atributos

- **Menor (0 a 25 anos):** INT(0), AUR(2), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(4), PER(2)
- **Média (26 a 50 anos):** INT(-1), AUR(3), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(3)
- **Maior (Mais de 50 anos):** INT(-2), AUR(4), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(6), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Carranca Fantasma Menor (0 a 25 anos)	2	0	14	L4	Jato	7	7	7	8	6	4	2	2	4	1	10	25
					Toque Gélido	3	3	3	14	11	8	5					
Carranca Fantasma Média (26 a 50 anos)	5	0	35	L5	Jato	11	11	11	12	9	6	3	5	8	5	20	30
					Toque Gélido	7	7	7	19	15	11	7					
Carranca Fantasma Maior (Mais de 50 anos)	8	0	56	L6	Jato	16	16	16	16	12	8	4	8	12	12	40	35
					Toque Gélido	12	12	12	24	19	14	9					

Cavaleiro Estígeo

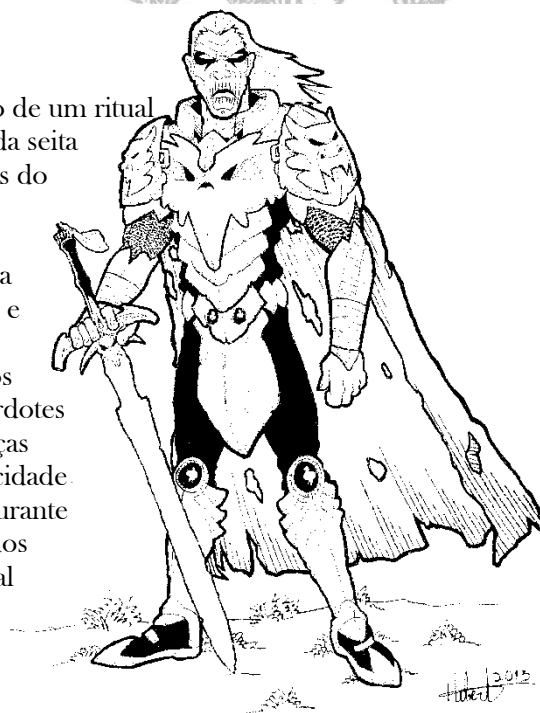
Esta poderosa variante dos seres dos pós vida é resultado de um ritual profano idealizado e realizado por bruxos-necromantes da seita bankdi, nos tempos em que a mesma assolou as paragens do Mundo Conhecido. O conhecimento de como se criar um cavaleiro estígeo foi desenvolvido por um bruxo-necromante bankdi de nome Rishtar, próximo ao final da guerra contra a seita. Após um complexo, longo, custoso e sangrento processo de estudo, conseguiu-se criar um desmorto guerreiro forte o suficiente para fazer frente aos cada dia mais poderosos e corajosos combatentes e sacerdotes que as nações de Tagmar colocavam em oposição às forças malignas. Eles também mantinham um mínimo de capacidade volitiva e de inteligência para poderem tomar decisões durante as batalhas. Não se tem notícia do número de infortunados escravos e prisioneiros que pereceram para que este ritual fosse aperfeiçoado.

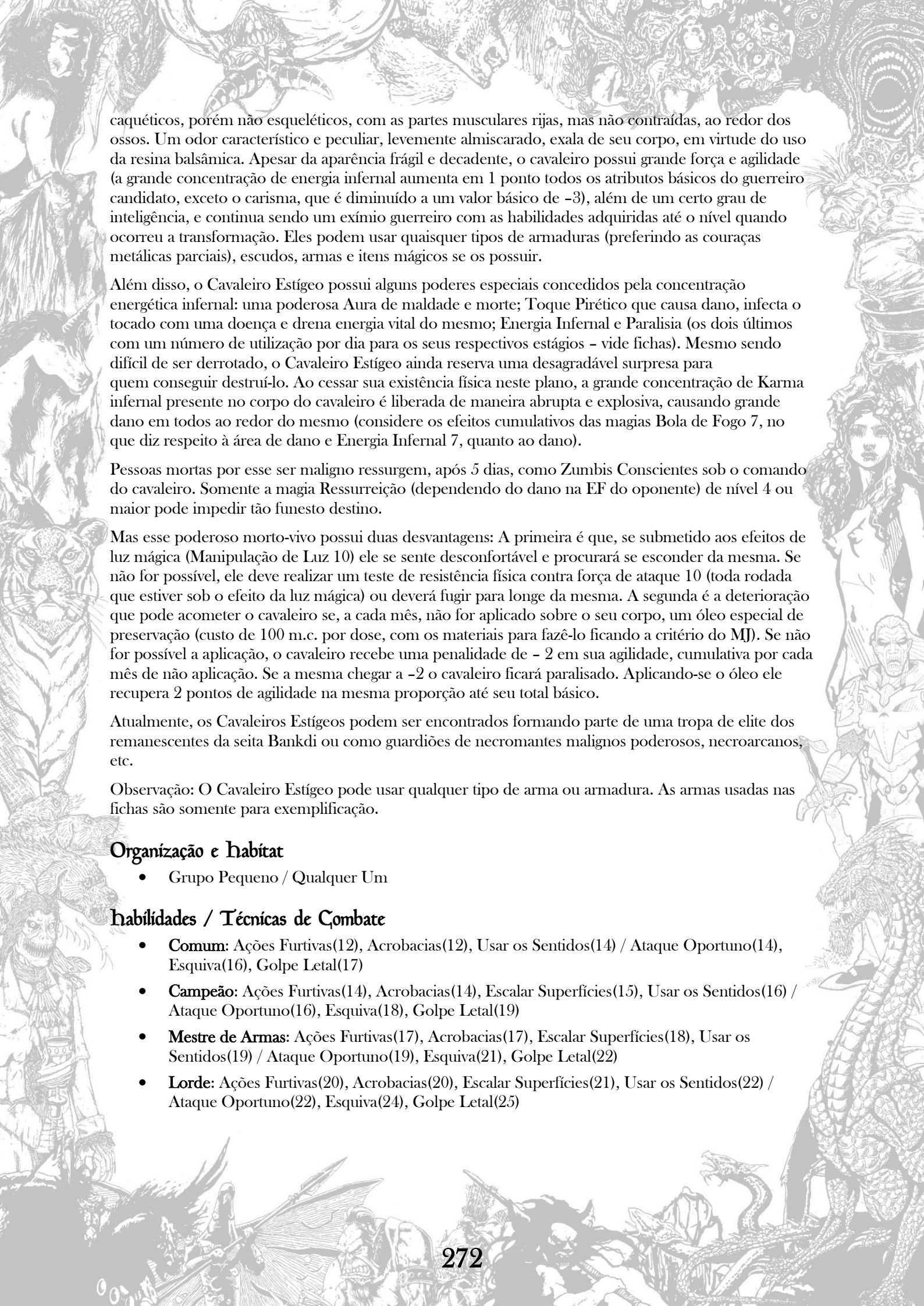
Ao final das pesquisas, Rishtar apresentou sua criação aos seus superiores e, apesar do alto custo e dificuldade de aquisição dos materiais envolvidos na criação dos guerreiros mortos-vivos, foi autorizado, inicialmente, a criar uma centúria inteira dos mesmos. As fórmulas e rituais tiveram de ser transmitidas a outros feiticeiros malignos para a rápida criação das criaturas. Contudo, com a reviravolta na guerra, a partir da Batalha dos Mil Mártires e da Revoada dos Demônios, todo o projeto se perdeu e quantos cavaleiros estígeos foram criados e quantos outros mais sabem o segredo é incerto, mas certamente são muito poucos.

Os Cavaleiros Estígeos são, na sua imensa maioria, guerreiros poderosos (de pelo menos 12º, 14º, 17º e 20º nível) que, voluntariamente, aceitaram abraçar a pós vida. Os cavaleiros originais eram notáveis guerreiros da seita, que se destacavam por seu grande poder e lealdade inquestionável. Após o conhecimento de o ritual haver saído das fronteiras demonistas e ter sido repassado a outros bruxos-necromantes, variantes da volitividade do guerreiro a ser transformado em cavaleiro passaram a existir (neste caso, magias de controle mental e persuasão devem ser usadas). De qualquer forma, o alto custo dos materiais requeridos para a criação de Cavaleiros Estígeos torna esta modalidade de morto-vivo muito rara de ser vista.

O ritual de criação de um Cavaleiro Estígeo envolve a construção de uma câmara especial, chamada de “câmara de nascimento”, cujos materiais (a critério da imaginação do MJ) não saem por menos de 1.000 a 2.000 m.o. (exige-se a construção de um altar bem elaborado). O ritual, em si, exige a feitura de um bálsamo peculiar, cujos produtos (a critério da imaginação do MJ), raros, diga-se de passagem, somam a quantia de 500 m.o. Este bálsamo é aplicado em vários metros de tiras de linho ou cânhamo até serem saturados com o mesmo. No dia do “nascimento”, o candidato a cavaleiro é envolvido por essas tiras, até ter todo o seu corpo coberto por elas. O conjunto é chamado de “casulo estígeo”. Após a confecção do casulo, os produtos do bálsamo começam a fazer efeito ao serem banhados no sangue do próprio candidato (retirado previamente do mesmo por uma sangria) que é derramado sobre ele. O guerreiro é tomado por dores excruciantes, com todo o conteúdo líquido de seu corpo sendo destruído e substituído pelos componentes da resina balsâmica, o que literalmente mumifica o candidato ainda em vida (o processo dura alguns “longos” e muito dolorosos minutos). Neste instante, o mentor do processo entoia os cânticos ritualísticos que permitem a entrada, no corpo do recipiente, de uma enorme quantidade de Karma oriundo do Tártaro, selando-o magicamente a seguir. A partir deste momento, o candidato a cavaleiro entra em um processo de “metamorfose” durante o período de mais ou menos sete dias. Ao fim deste processo, as tiras com os produtos que envolviam o corpo do candidato são destruídas e ele se ergue como um novo e poderoso ser.

Um Cavaleiro Estígeo, quando não está envergando uma armadura, possui as feições ressecadas e sua pele é de uma palidez levemente acinzentada. Seus corpos geralmente se apresentam bastante





caquéticos, porém não esqueléticos, com as partes musculares rijas, mas não contraídas, ao redor dos ossos. Um odor característico e peculiar, levemente almiscarado, exala de seu corpo, em virtude do uso da resina balsâmica. Apesar da aparência frágil e decadente, o cavaleiro possui grande força e agilidade (a grande concentração de energia infernal aumenta em 1 ponto todos os atributos básicos do guerreiro candidato, exceto o carisma, que é diminuído a um valor básico de -3), além de um certo grau de inteligência, e continua sendo um exímio guerreiro com as habilidades adquiridas até o nível quando ocorreu a transformação. Eles podem usar quaisquer tipos de armaduras (preferindo as couraças metálicas parciais), escudos, armas e itens mágicos se os possuir.

Além disso, o Cavaleiro Estígeo possui alguns poderes especiais concedidos pela concentração energética infernal: uma poderosa Aura de maldade e morte; Toque Pirético que causa dano, infecta o tocado com uma doença e drena energia vital do mesmo; Energia Infernal e Paralisia (os dois últimos com um número de utilização por dia para os seus respectivos estágios - vide fichas). Mesmo sendo difícil de ser derrotado, o Cavaleiro Estígeo ainda reserva uma desagradável surpresa para quem conseguir destruí-lo. Ao cessar sua existência física neste plano, a grande concentração de Karma infernal presente no corpo do cavaleiro é liberada de maneira abrupta e explosiva, causando grande dano em todos ao redor do mesmo (considere os efeitos cumulativos das magias Bola de Fogo 7, no que diz respeito à área de dano e Energia Infernal 7, quanto ao dano).

Pessoas mortas por esse ser maligno ressurgem, após 5 dias, como Zumbis Conscientes sob o comando do cavaleiro. Somente a magia Ressurreição (dependendo do dano na EF do oponente) de nível 4 ou maior pode impedir tão funesto destino.

Mas esse poderoso morto-vivo possui duas desvantagens: A primeira é que, se submetido aos efeitos de luz mágica (Manipulação de Luz 10) ele se sente desconfortável e procurará se esconder da mesma. Se não for possível, ele deve realizar um teste de resistência física contra força de ataque 10 (toda rodada que estiver sob o efeito da luz mágica) ou deverá fugir para longe da mesma. A segunda é a deterioração que pode acometer o cavaleiro se, a cada mês, não for aplicado sobre o seu corpo, um óleo especial de preservação (custo de 100 m.c. por dose, com os materiais para fazê-lo ficando a critério do MJ). Se não for possível a aplicação, o cavaleiro recebe uma penalidade de - 2 em sua agilidade, cumulativa por cada mês de não aplicação. Se a mesma chegar a -2 o cavaleiro ficará paralisado. Aplicando-se o óleo ele recupera 2 pontos de agilidade na mesma proporção até seu total básico.

Atualmente, os Cavaleiros Estígeos podem ser encontrados formando parte de uma tropa de elite dos remanescentes da seita Bankdi ou como guardiões de necromantes malignos poderosos, necroarcãos, etc.

Observação: O Cavaleiro Estígeo pode usar qualquer tipo de arma ou armadura. As armas usadas nas fichas são somente para exemplificação.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer Um

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(12), Acrobacias(12), Usar os Sentidos(14) / Ataque Oportuno(14), Esquiva(16), Golpe Letal(17)
- **Campeão:** Ações Furtivas(14), Acrobacias(14), Escalar Superfícies(15), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(16), Esquiva(18), Golpe Letal(19)
- **Mestre de Armas:** Ações Furtivas(17), Acrobacias(17), Escalar Superfícies(18), Usar os Sentidos(19) / Ataque Oportuno(19), Esquiva(21), Golpe Letal(22)
- **Lorde:** Ações Furtivas(20), Acrobacias(20), Escalar Superfícies(21), Usar os Sentidos(22) / Ataque Oportuno(22), Esquiva(24), Golpe Letal(25)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Aura de maldade e morte: funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8).Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima).
- **Campeão:** Aura de maldade e morte: funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8).Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima);Energia Infernal 5 (2x/dia).
- **Mestre de Armas:** Aura de maldade e morte: funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8).Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima);Energia Infernal 7 (3x/dia);Paralisia 6 (1x/dia).
- **Lorde:** Aura de maldade e morte: funciona como uma “aura de medo” (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8).Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7;2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima);Energia Infernal 9 (4x/dia);Paralisia 7 (2x/dia).

Peso/Altura

- **Comum:** 90 Kg / 2 m
- **Campeão:** 90 Kg / 2 m
- **Mestre de Armas:** 90 Kg
- **Lorde:** 90 Kg / 2 m

Atributos

- **Comum:** INT(1), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(4), AGI(4), PER(2)
- **Campeão:** INT(1), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(4), AGI(4), PER(2)
- **Mestre de Armas:** INT(1), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(4), AGI(4), PER(2)
- **Lorde:** INT(1), AUR(1), CAR(-3), FOR(5), FIS(4), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cavaleiro Estígeo Comum	12	27(49)	132	P4	Espada	19	16	13	25	20	15	10	16	13	18	25
					Maça de Armas	14	17	17	21	17	13	9				
					Montante	15	19	20	24	18	12	6				
					Toque	14	14	14	21	16	11	6				
Cavaleiro Estígeo Campeão	14	27(49)	154	P4	Espada	21	18	15	25	20	15	10	18	15	21	25
					Maça de Armas	16	19	19	21	17	13	9				
					Montante	17	21	22	24	18	12	6				
					Toque	16	16	16	21	16	11	6				
Cavaleiro Estígeo Mestre de Armas	17	27(49)	187	P4	Espada	24	21	18	25	20	15	10	21	18	26	25
					Maça de Armas	19	22	22	21	17	13	9				
					Montante	20	24	25	24	18	12	6				
					Toque	19	19	19	21	16	11	6				
Cavaleiro Estígeo Lorde	20	27(49)	220	P4	Espada	27	24	21	25	20	15	10	24	21	30	25
					Maça de Armas	22	25	25	21	17	13	9				
					Montante	23	27	28	24	18	12	6				
					Toque	22	22	22	21	16	11	6				

Cronoespectro

Estes espíritos sem corpo possuem uma aparência espectral transparente, com as feições de humanos de meia idade, vestidos com camisolões grossos e um capuz cheio de inscrições místicas.

Conjectura-se que fossem magos (pelos símbolos de seus capuzes), participantes de um experimento falho. Poucos sabem da existência destas criaturas, que agem sempre em Calco ou Plana onde os sábios e místicos mais bem informados conhecem sua fama.

Eles normalmente caçam sua vítima à noite ou em subterrâneos escuros (durante o dia). Seus ataques são o toque gélido de suas mãos e, o mais terrível, sua capacidade de possessão. Estas criaturas entram no corpo de suas vítimas e passam a sugar sua essência vital muito rapidamente, envelhecendo a vítima.

Estas criaturas possuem certos poderes especiais: eles podem voar por curtos períodos de tempo (3 rodadas) tendo que permanecer no solo por 8 rodadas (2 minutos) antes de voar novamente. Os Cronoespectros não são atingidos por armas comuns, apenas armas mágicas. Por fim, se o ataque destas criaturas causar 100% de dano na EH ou tocarem na EF elas podem tentar possuir a criatura atacada. A vítima deve fazer uma resistência à magia contra força de ataque 15 ou sofrer os efeitos da possessão.

Somente criaturas racionais podem ser dominadas. Quando a possessão é completa a criatura parece envelhecer um ano por dia. Enquanto estiver no corpo da vítima, o cronoespectro tentará fugir dos amigos ou companheiros da criatura, procurando ficar ao máximo no corpo dominado. O espectro pode ser expulso por Curas Espirituais 8, Esconjuração ou pela morte da vítima. O cronoespectro pode sobreviver fora de um corpo hospedeiro por um número de dias igual ao que passou dominando uma vítima.

A criatura possuída perde um ponto de EF por cada período de tempo, como dito abaixo:

Humanos e Pequeninos: -1 por cada 5 dias.

Anões e Meio Elfos: -1 por cada 25 dias.

Elfos: -1 por cada 50 dias.

Por fim, é necessário dizer que a luz do sol causa 1 ponto de dano por cada rodada de exposição direta e 1 ponto de dano por hora se estiver com um hospedeiro. A EH da criatura substitui a do hospedeiro. Depois de liberto, o hospedeiro recupera 1 ponto de EF por dia de descanso completo (tem que ficar deitado, parado e sendo alimentado regularmente), curas físicas não funcionam, mas regeneração 4 já resolve o problema.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(16), Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(15), Esquiva(18), Luta às Cegas(15), Resistência à Dor(12)

Peso/Altura

- 0 Kg / 1,5 a 1,7 m

Atributos

- INT(3), AUR(4), CAR(-1), FOR(4), FIS(0), AGI(6), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cronoespectro	12	0	168	L6	Toque Gélido	17	17	17	28	22	16	10	12	16	15	20 (em terra) 40 (voando)



Desalmado

Os primeiros destes seres amaldiçoados outrora foram valorosos heróis que um dia ousaram provocar a fúria suprema de um Dragão Fantasma e tiveram suas almas totalmente destruídas por ele.

Estas criaturas são condenadas a passar a eternidade em um corpo mortal em busca de suas almas perdidas. Por isso são capazes de enxergar o tudo que é invisível aos olhos comuns, inclusive espíritos.

Um Desalmado original não tem lembranças de sua vida mortal, mas sente um enorme impulso em buscar pela sua alma ou os fragmentos dela. Entretanto, jamais encontrará a sua alma, que foi totalmente devastada pelo dragão que o criou, por isso tenta recriar sua alma sugando a alma de outros mortais, gerando novos Desalmados. Neste processo, ele adquire a memória e habilidades da alma que consumiu. Ele pode inclusive, adquirir conhecimentos de magias arcanas (magos).

Para poder usar os poderes que a vítima conhecia é necessário ter karma o suficiente, mas não poderá evoluir estes poderes.

O desalmado surge como um ser praticamente irracional, mas logo que faz sua primeira vítima ele absorve muito conhecimento, e como é inteligente, acaba percebendo o mal que causa. Alguns se sentem livres para continuar no seu caminho, pois sua condição não é culpa deles, mas outros se sentem culpados a cada nova vítima que fazem movidos pela angústia que toma conta deles.

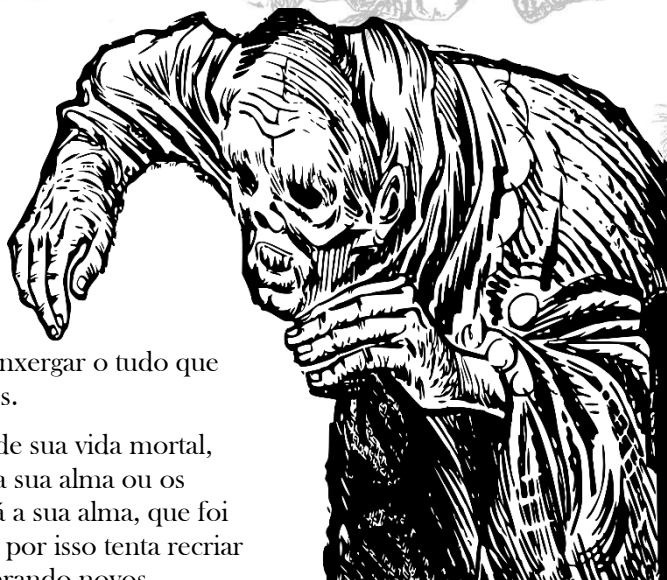
Ao despertar, um Desalmado comum fica confuso, e também não tem memória alguma de sua vida mortal. Seu instinto também o impele a consumir outras almas em busca de encontrar a sua. E nesse processo cria outros seres iguais a ele.

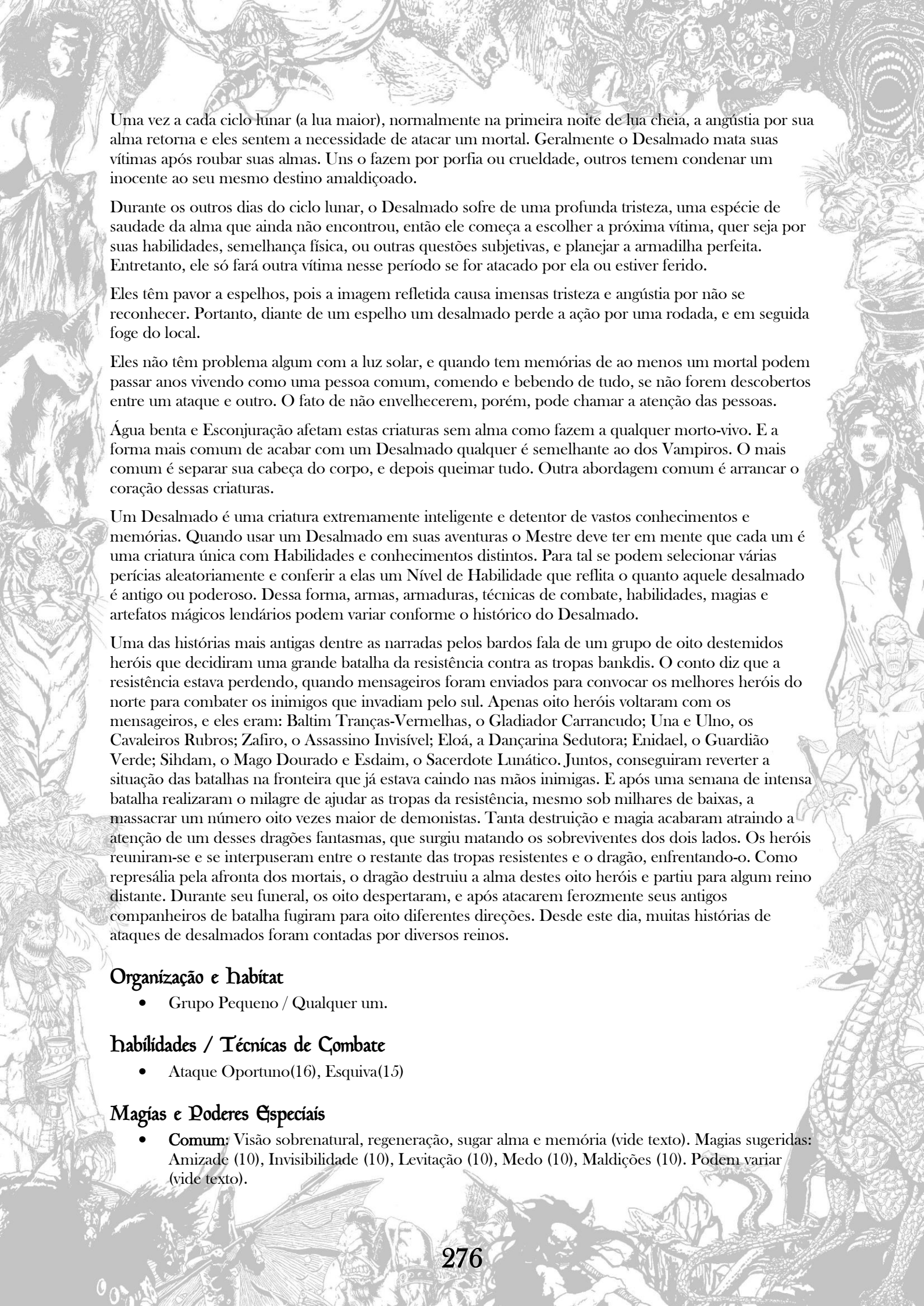
Ao derrotar um adversário, às vezes escolhido depois de muitos dias de observação. O desalmado o deixa desacordado e então morde suas têmporas, sorvendo uma boa dose de sangue. Após alguns instantes, junto com o sangue o desalmado começa a sugar também as memórias e a alma da vítima. No final do processo, a vítima está completamente sem sangue, sem memórias e sem alma. Uma alma consumida de um mortal fica aprisionada por até sete dias no corpo do Desalmado (original ou simples) quando então suas memórias são absorvidas pelo corpo que a aprisiona, e a alma retorna para o mundo espiritual que lhe compete. Se o Desalmado for destruído durante este período, a vítima é redimida e volta a ser um mortal. Entretanto, se o período de sete dias acabar, as memórias passam a ser habilidades (comuns, proficiência em armas, técnicas de combate, ou magias) permanentes do Desalmado que as absorveu e a vítima só alcançará a redenção por um milagre.

A única forma de redenção de um Desalmado original é alcançar a graça divina para que os fragmentos de sua alma sejam milagrosamente restaurados e devolvidos ao seu corpo. Então o coração volta a bater, e ele recupera gradualmente suas memórias originais. Mas às vezes a recuperação da memória pode durar dias, meses ou anos, e não há garantia de que todas as memórias retornarão. A angústia e o instinto de sugar as almas dos outros desaparece, ele se torna novamente um mortal.

Um redimido também libera as almas capturadas dentro de si, redimindo em cadeia as suas vítimas; porém conservará uma parte das memórias que absorveu e das experiências que vivenciou durante sua existência amaldiçoada. Todas as transformações físicas são revertidas, mas muitas das mudanças mentais permanecerão como sequelas.

Além da visão sobrenatural, um Desalmado sofre transformações físicas e mentais. Mas o principal benefício que se manifesta ao longo do tempo é o intelecto poderoso destas criaturas sugadoras de almas e memórias. Sua aparência sofre poucas modificações, exceto pelos olhos que podem brilhar para ativar sua visão sobrenatural.





Uma vez a cada ciclo lunar (a lua maior), normalmente na primeira noite de lua cheia, a angústia por sua alma retorna e eles sentem a necessidade de atacar um mortal. Geralmente o Desalmado mata suas vítimas após roubar suas almas. Uns o fazem por porfia ou crueldade, outros temem condenar um inocente ao seu mesmo destino amaldiçoado.

Durante os outros dias do ciclo lunar, o Desalmado sofre de uma profunda tristeza, uma espécie de saudade da alma que ainda não encontrou, então ele começa a escolher a próxima vítima, quer seja por suas habilidades, semelhança física, ou outras questões subjetivas, e planejar a armadilha perfeita. Entretanto, ele só fará outra vítima nesse período se for atacado por ela ou estiver ferido.

Eles têm pavor a espelhos, pois a imagem refletida causa imensas tristeza e angústia por não se reconhecer. Portanto, diante de um espelho um desalmado perde a ação por uma rodada, e em seguida foge do local.

Eles não têm problema algum com a luz solar, e quando tem memórias de ao menos um mortal podem passar anos vivendo como uma pessoa comum, comendo e bebendo de tudo, se não forem descobertos entre um ataque e outro. O fato de não envelhecerem, porém, pode chamar a atenção das pessoas.

Água benta e Esconjuração afetam estas criaturas sem alma como fazem a qualquer morto-vivo. E a forma mais comum de acabar com um Desalmado qualquer é semelhante ao dos Vampiros. O mais comum é separar sua cabeça do corpo, e depois queimar tudo. Outra abordagem comum é arrancar o coração dessas criaturas.

Um Desalmado é uma criatura extremamente inteligente e detentor de vastos conhecimentos e memórias. Quando usar um Desalmado em suas aventuras o Mestre deve ter em mente que cada um é uma criatura única com Habilidades e conhecimentos distintos. Para tal se podem selecionar várias perícias aleatoriamente e conferir a elas um Nível de Habilidade que reflita o quanto aquele desalmado é antigo ou poderoso. Dessa forma, armas, armaduras, técnicas de combate, habilidades, magias e artefatos mágicos lendários podem variar conforme o histórico do Desalmado.

Uma das histórias mais antigas dentre as narradas pelos bardos fala de um grupo de oito destemidos heróis que decidiram uma grande batalha da resistência contra as tropas bankdis. O conto diz que a resistência estava perdendo, quando mensageiros foram enviados para convocar os melhores heróis do norte para combater os inimigos que invadiam pelo sul. Apenas oito heróis voltaram com os mensageiros, e eles eram: Baltim Tranças-Vermelhas, o Gladiador Carrancudo; Una e Ulno, os Cavaleiros Rubros; Zafiro, o Assassino Invisível; Eloá, a Dançarina Sedutora; Enidael, o Guardião Verde; Sihdam, o Mago Dourado e Esdaim, o Sacerdote Lunático. Juntos, conseguiram reverter a situação das batalhas na fronteira que já estava caindo nas mãos inimigas. E após uma semana de intensa batalha realizaram o milagre de ajudar as tropas da resistência, mesmo sob milhares de baixas, a massacrar um número oito vezes maior de demonistas. Tanta destruição e magia acabaram atraindo a atenção de um desses dragões fantasmas, que surgiu matando os sobreviventes dos dois lados. Os heróis reuniram-se e se interpuseram entre o restante das tropas resistentes e o dragão, enfrentando-o. Como represália pela afronta dos mortais, o dragão destruiu a alma destes oito heróis e partiu para algum reino distante. Durante seu funeral, os oito despertaram, e após atacarem ferozmente seus antigos companheiros de batalha fugiram para oito diferentes direções. Desde este dia, muitas histórias de ataques de desalmados foram contadas por diversos reinos.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ataque Oportuno(16), Esquiva(15)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Visão sobrenatural, regeneração, sugar alma e memória (vide texto). Magias sugeridas: Amizade (10), Invisibilidade (10), Levitação (10), Medo (10), Maldições (10). Podem variar (vide texto).

- **Original:** Visão sobrenatural, regeneração, sugar alma e memória (vide texto). Magias Diversas (vide texto).

Peso/Altura

- **Comum:** 81 Kg / 1,75 m
- **Original:** 81 Kg / 1,75 m

Atributos

- **Comum:** INT(6), AUR(3), CAR(4), FOR(3), FIS(4), AGI(3), PER(4)
- **Original:** INT(7), AUR(5), CAR(7), FOR(5), FIS(7), AGI(5), PER(7)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Desalmado Comum	12	26	132	L4	Machado Crescente	15	18	12	19	15	11	7	16	15	3	39	25 andando
					Mordida	16	15	14	15	12	9	6					
Desalmado Original	20	29	420	L7	Mordida	26	25	24	17	14	11	8	27	25	5	105	30 andando

Dragão Fantasma

Dos tempos passados da 1ª era um flagelo surgiu durante a guerra entre Deuses e Titãs, os dragões caídos em batalha. Na obstinação de derrotar seus adversários, eles não perceberam sua morte e suas almas acabaram por perpetuar a guerra entre si, e até hoje vagam sem rumo pelos planos Etéreos e Astrais.

De tempos em tempos, quando muitas baixas acontecem em grandes guerras travadas entre mortais, o fluxo de almas para os reinos divinos ou demoníacos atrai um desses dragões para o plano material. O dragão etéreo a princípio não é percebido pelos mortais, permanece invisível aos seus olhos e é capaz de atravessar a matéria. Mas sua presença traz uma aura que causa um desconforto que pode amedrontar ou enfurecer as pessoas.

Podem se passar alguns dias até que o dragão recém liberto perceba o que aconteceu consigo e compreenda que está em uma nova era. A princípio ele sente-se abandonado, morto na guerra, esquecido pelos dois lados. Sua fúria é então redirecionada para todas as criaturas viventes. Se ele não tem mais o direito de viver, os deuses verão que nenhuma de suas criaturas também o terá.

O Dragão Fantasma não possui corpo físico, mas pode se manifestar para os vivos em uma aparência translúcida, revelando o antigo dragão que ele foi momentos antes de tombar na guerra. Seu espectro transparente lembra um dragão do fogo robusto e selvagem, com muitos cortes e ferimentos por todo o corpo e asas.

Como todo fantasma, ele possui o poder de Possessão, mas pelo seu tamanho, o dragão normalmente não possui um único ser humano por vez, em vez disso, ele usa suas auras mágicas, que funcionam como uma possessão coletiva. Em qualquer momento, o dragão também pode ativar sua aura de medo ou aura de fúria. Estas auras afetam todos que não passarem em um teste de Resistência à Magia com força 25.

A aura de medo diminui a moral de todos num raio de 1 km que falharam no teste, e dá uma penalidade de -5 em todas as ações.

A aura de fúria deixa todos no raio de 1 km que falharam no teste em um estado de frenesi, fazendo com que as pessoas ataquem umas às outras e todas ganham +5 em todas as jogadas de ataque.

O dragão etéreo também possui dois hálitos encantados. O primeiro é um hálito flamejante, que ele consegue materializar no mundo físico apenas uma vez ao dia. O segundo é um hálito etéreo que causa dano apenas na energia heroica das vítimas e pode ser lançado uma vez a cada quadro rodadas.

Em combate só pode ser ferido por magias ou armas mágicas, e todos os seus ferimentos vão para a EH. Quando não possui mais pontos de EH ou alguém consegue expulsá-lo ou bani-lo, ele retorna para o plano de onde veio, e de lá tentará prosseguir com sua pós vida tentando reivindicar seu lugar em algum reino divino ou demoníaco.

Mas se seu orgulho for provocado por algum mortal, este dragão pode usar seu último recurso como vingança suprema. Ele tenta possuir o corpo do vivente, e se este falhar num teste de Resistência à Magia de força 30, terá sua alma despedaçada por não suportar dividir a presença com a poderosa alma do dragão.

Do corpo sem alma, posteriormente abandonado pelo dragão, que não conseguirá controlá-lo por causa das desproporções de sua alma, surge um novo ser: um Desalmado. Que terá a eternidade para procurar pelos restos de sua alma.

Existem locais secretos no mundo habitado por esses dragões míticos. Tais regiões tornam-se desoladas e temidas por todas as criaturas vivas. Habitação de mortos-vivos e outras criaturas malignas que sentem conforto ou poder nas emanações da aura dos Dragões-Fantasmas.

Colégios Necromânticos de toda Tagmar bem como Sacerdotes de Cruine dedicam grandes esforços para caçar e destruir esses monstros perigosos e malignos.

Algumas vezes, estes dragões chegam a engolir as almas destroçadas das suas vítimas. Com o tempo, os desalmados nascidos de tal atrocidade podem aprender ou deduzir que o paradeiro de suas almas é o estômago destas bestas, e então tentarão até mesmo arquitetar aliança com mortais para destruir estas criaturas.

Organização e Habitat

- Solitário / Arredores de áreas de batalha, de cemitérios e de áreas urbanizadas em geral. Preferência por esconderijos em Campo Branco.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(32) / Esquiva(30)

Magias e Poderes Especiais

- Sempre que quiser: atravessar matéria, ficar invisível/aparecer, causar aura de medo, aura de fúria, possessão (vide texto), Contatos Mentais 9 (efeito dobrado), Pesadelo 8, Telecinese 9 (efeito triplicado). Uma vez por dia: Assombramento 10 (efeito dobrado), Controle 9 (efeito quintuplicado), Necroanimação 10. Cinco vezes por dia: Putrefação 9.

Peso/Altura/Comprimento

- 0 Kg / 5,5 m / 35 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(1), FOR(0), FIS(0), AGI(6), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão Fantasma	24	0	336	L6	Hálito Etéreo	30	30	30	33	26	19	12	24	29	6	50 voando
					Hálito Flamejante	30	30	30	33	26	19	12				

Espectro Maior

Dizem que 13 dos antigos líderes da Seita foram transformados nos primeiros espectros maiores quando morreram. De qualquer forma, é fato conhecido que estas criaturas controlam os espectros menores e podem levantar um pequeno exército destes se assim o desejarem.

Sua aparência é idêntica à dos espectros menores, porém mais altivos e com um brilho dourado. Eles preferem, porém, tomar formas mais assustadoras, como corpos sem cabeça ou figuras com traços demoníacos.

Seu ataque também é um toque gelado, capaz de matar qualquer criatura. Eles preferem, no entanto, usar seus poderes místicos para enfraquecer seus adversários.

Assim como os espectros menores, eles podem atravessar objetos sem aura, podem voar, são imunes a armas normais e assustam qualquer criatura sem EH, a Força de Ataque neste caso é 12.

Adicionalmente, eles podem também causar medo em criaturas com EH, neste caso com Força de Ataque 2. Caso o indivíduo falhe, ele irá fugir por 10 minutos (isto pode ser feito uma vez a cada hora). Todos num raio de 10 metros do espectro são afetados. Além disso, eles podem usar a magia Medo 8 até duas vezes por dia.

Uma vez por ano eles podem conjurar de 3 a 21 (2d10+1) espectros menores para servi-los por até um mês. É obrigatória a existência de um motivo forte para esta convocação, pois se este não existir os outros espectros irão embora.

Qualquer criatura humanoide e racional que for morta por estes entes infernais retorna à 'vida' em 4 dias como um espectro menor. Caso seja um personagem de fama e alto estágio, seu assassino poderá fazê-lo retornar como um espectro maior.

Estas entidades, mesmo após transformados em espectros, continuam gananciosos e ávidos por tesouros.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Persuasão(10), Usar os Sentidos(15) / Ataque Oportuno(15)

Peso/Altura

- 49 Kg / 1,4 a 2,3 m

Atributos

- INT(2), AUR(4), CAR(2), FOR(0), FIS(0), AGI(6), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Espectro Maior	12	17	168	L6	Toque	17	17	17	36	28	20	12	12	16	18	70 (voando)

Espectro Menor



Os espectros menores são criaturas temidas e de poder. Dizem que os primeiros espectros foram guerreiros a serviço de uma seita demoníaca e, ao morrer, seus espíritos foram transformados em entidades imateriais que se alimentam de medo e espíritos de indivíduos de raças racionais.

Sua aparência em vida é mantida, porém são transparentes e muito pálidos, os olhos sempre vermelhos ou amarelos e muito brilhantes. É importante frisar que todo material que vestem e usam (armaduras, espadas, escudos, etc.) não é real, sendo apenas uma projeção de seu corpo. Sendo assim, um espectro nu e outro completamente 'armadurado' têm a mesma defesa, e tanto faz atacarem com as mãos ou armas, pois estas são apenas parte do 'corpo' da criatura.

Adicionalmente, têm os seguintes poderes especiais: podem atravessar objetos sem aura quantas vezes quiserem e não são afetados por armas normais. Isto é, somente magia ou objetos mágicos os afetam. Criaturas sem Energia Heroica têm de fazer Resistência à Magia com Força de Ataque 8 ou fugir apavoradas por 10 minutos (isto pode ser feito uma vez por dia). Além disso, eles podem usar a magia Medo 6 duas vezes por dia.

Estas criaturas não possuem tesouros, posses, ou objetos místicos, pois tais coisas perderam o valor para elas.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(15) / Ataque Oportuno(10), Esquiva(13)

Peso/Altura

- 1 Kg / 1,4 a 2,3 m

Atributos

- INT(0), AUR(4), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Espectro Menor	8	2	112	L5	Toque	13	13	13	28	22	16	10	8	12	12	30 (andando)

Esqueleto

"Eu vou matá-lo arrancando a pele de tua carne, a carne de teus ossos e os rasparei até ficarem secos. O farei reviver e terei o prazer de vê-lo matar a sua própria família. E mesmo assim, não terás sofrido o suficiente."

Faustus, o Necromante

O esqueleto é desprovido de carne e tem a sua vitalidade diminuída. Contudo, é mais ágil, leve e veloz. Sua estrutura esquelética é coberta por um ectoplasma denso e translúcido que remete a sua imagem física de quando era vivo. Carrega consigo duas chamas bruxuleantes de um brilho cálido no lugar de seus olhos que alguns ousam dizer que é a sua essência.

Esta criatura outrora um ser vivo de uma raça civilizada ou não, que foi reanimado por um necromante para cumprir suas tarefas vis. São comandados magicamente de forma mental pelo evocador como uma espécie de marionete, seguindo ordens de até dez palavras com todas as suas aptidões, entretanto, sua alma carrega suas capacidades psíquicas e sente-se perturbada com a sua nova existência, fazendo de tudo para distorcer ordens mal dadas.

Esta criatura é magicamente imune a encantos que controlem a mente que não sejam provenientes de seu evocador. Ao ter o controle cessado, cumprem a última instrução se houver uma. Após isto, entra em um frenesi assassino, no qual atacará qualquer criatura viva presente até ser destruído. Caso não haja nenhuma criatura viva presente, esta ficará inerte até que uma apareça.

Informações Complementares

As Armas, Armaduras e Escudos que estes seres podem usar vão depender exclusivamente dos atributos necessários equivalente aos que constam nas regras de Armas, Armaduras e Escudos. A arma terá o nível igual ao estágio do esqueleto (que servirá como grupos de armas), acrescido do modificador racial pertinente. É importante ressaltar que o esqueleto ao ser evocado não vem com Armas, Armaduras e Escudos. Estes itens precisam ser adquiridos pelo PJ. O Esqueleto possui Habilidades e Técnicas com um nível que não pode ser superior ao seu estágio e o jogador precisa escolher uma das classes dentre (Arqueiro, Assassino, Cavaleiro, Gladiador, Infante, Ladrão ou Pirata) e construir um arquétipo com todos os bônus e ônus da profissão escolhida.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(4), Acrobacias(4), Aplicar Esforço(3), Corrida(2), Escalar Superfícies(3), Escapar(4), Montar Animais(2), Usar os Sentidos(2)

Peso/Altura

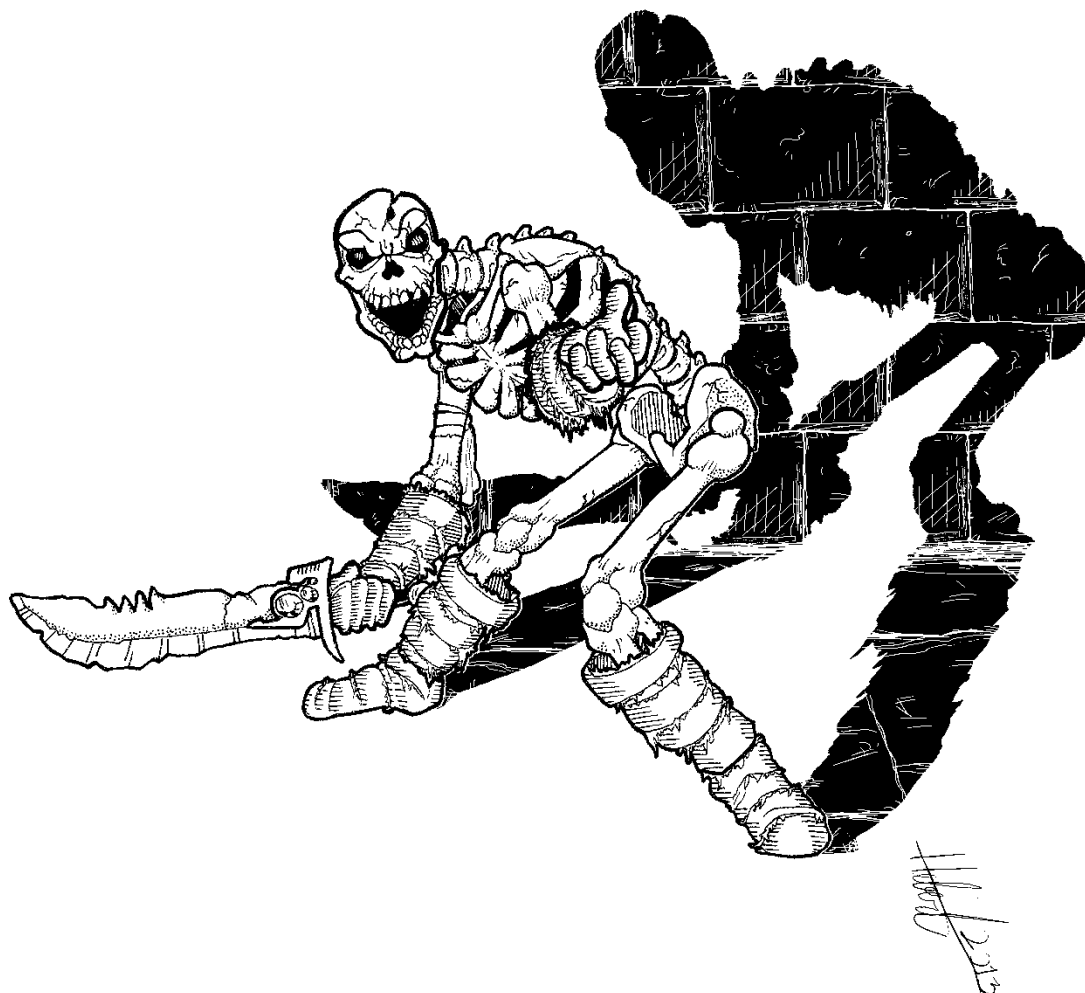
- **Humano:** 27 Kg / 1,6 a 1,94 m
- **Humano com Couraça:** 27 Kg / 1,6 a 1,94 m
- **Humano com Couraça e Escudo Grande:** 27 Kg / 1,6 a 1,94 m
- **Cavalo de Guerra:** 166 Kg / 2,1 m
- **Cavalo de Guerra com Couraça:** 166 Kg / 2,1 m

Atributos

- **Humano:** INT(0), AUR(4), CAR(-2), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(1)
- **Humano com Couraça:** INT(0), AUR(4), CAR(-2), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(1)
- **Humano com Couraça e Escudo Grande:** INT(0), AUR(4), CAR(-2), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(1)

- **Cavalo de Guerra:** INT(i), AUR(4), CAR(-2), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(1)
- **Cavalo de Guerra com Couraça:** INT(i), AUR(4), CAR(-2), FOR(5), FIS(3), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Esqueleto Humano	1	13	8	L3	Arco composto	6	1	-1	16	12	8	4	2	5	2	25
					Combate Desarmado	7	3	0	6	5	4	3				
					Espada	7	4	1	18	14	10	6				
					Lança de Cavalaria	3	5	6	24	18	12	6				
					Montante	1	5	6	24	18	12	6				
					Punhal	7	2	1	10	8	6	4				
Esqueleto Humano com Couraça	1	13(45)	8	P5	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	2	5	2	25
Esqueleto Humano com Couraça e Escudo Grande	1	13(57)	8	P7	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	2	5	2	25
Esqueleto Cavalo de Guerra	5	35	50	L1	Coice	8	5	1	25	20	15	10	8	9	/	35
					Mordida	7	6	5	13	11	9	7				
					Patada	9	6	2	25	20	15	10				
Esqueleto Cavalo de Guerra com Couraça	5	35(99)	50	P3	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	8	9	/	



Esqueleto Gigante

As primeiras destas criaturas foram criadas pelos bankdis para servirem como armas para dominar Tagmar. Quando os bankdis tiveram contato com os seres do norte das terras selvagens, tiveram contato também com gigantes da colina. Impressionados com a força de tais seres, os bankdis resolveram utilizá-los como experimentos. O resultado foi esta criatura colossal.

Em combate, os esqueletos gigantes são muito versáteis e agressivos, tornando-se ainda mais perigosos se estiverem empunhando armas originárias de algum dos povos gigantes de Tagmar ou armas gigantes forjadas a mando de seus criadores.

Mas não somente quando munidos de armas gigantescas estas criaturas são oponentes terríveis, pois sua força descomunal lhes permitem lançar mão de troncos, pedras e estruturas, tornando-se armas improvisadas em suas mãos, podendo ser empregadas no combate corpo a corpo ou atiradas a uma distância de até 10 metros.

Até mesmo os corpos destas terríveis criaturas são utilizados como armas, pois suas pernas e braços potentes podem ser utilizadas para dar toda sorte de socos, chutes, pisões e safanões em seus oponentes.

Quando enfrentam oponentes do tamanho de um homem ou menores, eles ainda podem tentar agarrar vítimas (ver ataque agarrar). Oponentes agarrados podem ser utilizados como arma improvisada, sendo que, neste caso, todo dano causado do ataque da clava será aplicado em quem recebeu o golpe e em quem foi utilizado como arma. Oponentes agarrados podem ser esmagados vivos, sendo que para isso, os esqueletos gigantes utilizam suas duas mãos. A cada rodada sendo esmagado a vítima deverá testar sua Resistência Física contra Força de Ataque 9. Caso não resista receberá 8 de dano na EF, se resistir receberá apenas 2.

Uma vez agarrada, a vítima pode tentar fazer por rodada em Escapar na dificuldade Médio. Caso deseje (e se estiver em condições para isso), a vítima também poderá optar por atacar o esqueleto gigante, aproveitando a proximidade com este e causar danos diretamente na sua EF. Neste caso, danos de armas médias ou pesadas que tenham um acerto de 75% (vermelho) ou maior desequilibram o esqueleto gigante, fazendo com que este solte a vítima agarrada.

Estes seres podem ser controlados por seus criadores ou por outras criaturas através de magias de controle de mortos-vivos.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Locais amaldiçoados.

Peso/Altura

- 270 Kg / 4,5 a 5,5 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(-2), FOR(6), FIS(-4), AGI(0), PER(0)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Esqueleto Gigante	9	37	27	P0	Clava	10	10	7	34	27	20	13	5	9	/	25
					Punhos	8	10	11	30	24	18	12				

Esqueleto Possuído

Sua aparência assustadora lembra vagamente os seres de outrora cujas auras foram consumidas. Restando apenas um esqueleto de olhos flamejantes, com um brilho intenso vindo do interior de seu peito e cobrindo todo seu corpo em uma energia luminosa bruxuleante muito parecida com chamas de cor azulada ou esverdeada.

Esta criatura maldita surge após um ou mais Fogos-Fátuos devorarem a aura de um cadáver que tenha pelo menos três dias de óbito. Nesses casos a aura está presente em grande concentração no cadáver levando o Fogo-Fátuo a um estado de êxtase, fazendo com que a dispersão da aura do cadáver seja bloqueada. Enquanto o Fogo-Fátuo se alimenta ele acelera o processo de decomposição do corpo, de um a três dias dependendo do tamanho da criatura e quantidade de Fogos-Fátuos. Ocasionalmente um fenômeno de fusão entre o Fogo-Fátuo e sua "refeição", originando um novo ser.

Estas criaturas vagam aos arredores de qualquer lugar com grande concentração de cadáveres frescos. Solitárias ou em pequenos bandos que variam de dois a quatro indivíduos, podendo até estar acompanhadas por Fogos-Fátuos, buscando restos mortais de seres com aura para se alimentarem dos resíduos da mesma.

O Esqueleto Possuído vive em média dez dias e é extremamente agressivo, ele atacará qualquer criatura viva sem hesitação, proporcionando sua próxima alimentação.

Devido à recente morte, o Esqueleto Possuído, apesar de não possuir nenhum intelecto, ainda apresenta alguns instintos de quando era vivo. Alguns são capazes de empunhar armas e lutar de forma primitiva. Esta criatura é imune a todo tipo de magia que afete a mente e os sentidos além de que ataques com armas comuns não são capazes de feri-la, sendo afetada apenas por ataques de armas mágicas ou magias.

A aura luminosa que contorna seu corpo emana involuntariamente pequenas ondas da mesma atingindo todos que estejam no máximo a 4 metros de distância do Esqueleto Possuído. Sendo necessário um teste de resistência a magia com força de ataque 7 enquanto estiverem dentro desta área. Se falharem sofrerão uma confusão mental, prejudicando seus sentidos e equilíbrio, recebendo -3 para todos os testes físicos e mentais, enquanto permanecerem dentro da área, este efeito não é cumulativo. Caso se afastem, este efeito ainda perdurará durante 3 rodadas.

Quando a EF de um Esqueleto Possuído chegar a zero ou menos, seu núcleo vital entrará em colapso e o Esqueleto será destruído numa explosão de luz ofuscante com 9 m de raio a partir dele e formará uma densa nuvem de gás venenoso com um terrível fedor pútrido. Neste caso, quem estiver dentro desta área deverá fazer um teste de resistência física contra força de ataque 7, se falhar, a cada rodada receberá um ponto de dano na EF enquanto permanecer em contato com o gás. Caso se afaste, este efeito ainda perdurará durante 3 rodadas. Quem estiver dentro desta área olhando para o Esqueleto Possuído no momento da explosão, deverá fazer um teste de resistência a magia contra força de ataque 7, se falhar, ficará cego por 4 rodadas.

O uso da magia Esconjuração, pode servir para arrancar o Fogo-Fátuo do Esqueleto Possuído sem causar a explosão, nesse caso o esqueleto cairá inerte e o Fogo-Fátuo tentará fugir com o máximo de suas capacidades.

Esse Esqueleto Possuído da descrição está nos parâmetros das raças civilizadas, porém caso o Mestre de jogo deseje, ele poderá utilizar esta criatura no molde de outras criaturas seguindo umas regrinhas simples.

1- A criatura molde precisa obrigatoriamente ser vertebrada. 2- Converta o atributo físico para -2, independentemente do tamanho da criatura e some 3 ao valor do atributo aura. 3- A EF e EH serão divididos por 2 arredondados para baixo. 4- A RF será novo físico + estágio e RM será nova aura + estágio. 5- Seus melhores e piores ataques serão convertidos para Mordia e Garras respectivamente, mantendo as colunas e danos dos ataques originais, caso a criatura molde só possua um ataque, o MJ escolherá entre mordida ou garras, o que for mais adequado. 6- Acrescente as seguintes informações:

A aura luminosa que contorna seu corpo emana involuntariamente pequenas ondas da mesma atingindo todos que estejam no máximo a 4 metros de distância do Esqueleto Possuído. Sendo necessário um teste de resistência a magia com força de ataque (X) enquanto estiverem dentro desta área. Se falharem sofrerão uma confusão mental, prejudicando seus sentidos e equilíbrio, recebendo -3 para todos os testes físicos e mentais, enquanto permanecerem dentro da área, este efeito não é cumulativo. Caso se afastem, este efeito ainda perdurará durante 3 rodadas. A mesma força de ataque (X) se aplicará para a área de gás pútrido e para a resistência contra cegueira quando a criatura explodir. Onde (X) é o estágio da criatura + nova aura.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Pântanos, Cemitérios e locais com grande concentração de cadáveres.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(4)

Magias e Poderes Especiais

- Imunidades a magias que afetem a mente e os sentidos e armas comuns (vide texto); Confusão: Efeito causado pela aura luminosa a seres conscientes que estiverem em seu alcance (vide texto); Explosão: Ao serem destruídos podem provocar envenenamento e cegueira (vide texto).

Peso/Altura

- 35 Kg / 1 a 2 m

Atributos

- INT(i), AUR(3), CAR(-3), FOR(1), FIS(-2), AGI(2), PER(0)

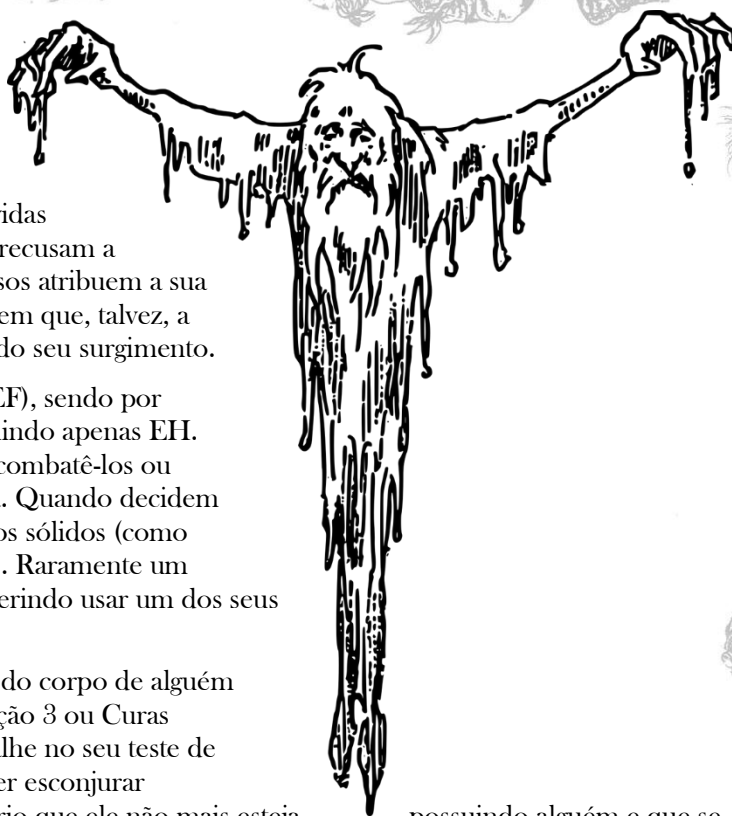
Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Esqueleto Possuído	4	12	20	L2	Garras	8	5	2	14	10	7	4	2	7	8	20
					Mordida	6	5	4	12	7	6	3				

Fantasmas

Os fantasmas são um tipo de morto-vivo muito raro. A sua origem se deve a pessoas que, por um grande problema de consciência e por questões não resolvidas no mundo material, quando morrem se recusam a atender ao chamado de Cruine. Estudiosos atribuem a sua origem também a maldições. Outros dizem que, talvez, a união destes dois fatos seja a explicação do seu surgimento.

Fantasmas não possuem Corpo Físico (EF), sendo por natureza invisíveis (o tempo todo), possuindo apenas EH. Como são invisíveis, tornam impossível combatê-los ou dominá-los com armas ou mesmo magia. Quando decidem fugir, simplesmente atravessam obstáculos sólidos (como paredes), impedindo que sejam atacados. Raramente um fantasma ataca alguém diretamente, preferindo usar um dos seus poderes especiais.

A única forma de expulsar um fantasma do corpo de alguém possuído é através das magias Esconjuração 3 ou Curas Espirituais 8, mas é necessário que ele falhe no seu teste de Resistência à Magia. No caso de se querer esconjurar definitivamente um Fantasma, é necessário que ele não mais esteja possuindo alguém e que se use a magia Esconjuração 3. Mas para que seja possível fazer isto, é necessário poder vê-lo o que pode ser alcançado com o uso da magia Detecções 3 ou qualquer outra coisa que permita visualizá-lo.



Organização e Habitat

- Solitário / lugares escuros, casas abandonadas, cemitérios

Magias e Poderes Especiais

- Fantasmas podem evocar 10 vezes por dia a magia Possessão 6 e conjurar uma Ilusão Especial duas vezes por dia. Esta Ilusão tem o poder de várias magias de ilusionistas juntas e será proporcional à idade do fantasma. Veja a lista a seguir: até 10 anos de idade: Pseudomatéria 4, Ilusões 3, Pseudoconsciência 4; de 10 a 20 anos : Pseudomatéria 6, Ilusões 5, Pseudoconsciência 6; de 20 a 50: Pseudomatéria 8, Ilusões 7, Pseudoconsciência 8; mais de 50 anos: Pseudomatéria 10, Ilusões 9, Pseudoconsciência 10.

Peso

- 0 Kg

Atributos

- INT(2), AUR(3), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(3), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fantasmas	9	0	126	L3	Toque	13	13	13	27	21	15	9	9	12	11	16

Fênix Negra

As fênix negras são criaturas horrendas. Criadas a partir de rituais profanos, usando penas e cinzas de uma Fênix. Sua essência ressuscitadora é corrompida com a energia infernal e se torna em uma essência de morte. Elas são uma espécie de morto-vivo levantado a partir do corpo recriado de uma fênix.

Seu corpo pútrido lembra a silhueta de uma fênix, mas de perto é uma versão deturpada e asquerosa de fênix. Onde deveriam haver belas plumagens, encontram-se horrendas penugens negras. Em vez de emitirem calor, essas criaturas emitem uma chama negra que emana uma aura de morte. Seu odor pútrido afasta animais, que fogem de sua presença a centenas de metros de distância. Em algumas partes de seu corpo há buracos, como se tivesse sido corroída por vermes.

Num arremedo ridículo da inteligência de uma fênix, seu intelecto beira a irracionalidade, por isso não conseguem se comunicar telepaticamente, exceto com seus criadores ou com quem possuir o controle sobre elas. Acredita-se que foram criadas por magos demonistas com o objetivo de enfrentar os servos dos deuses, pois estas criaturas atacam qualquer ser que porte algo sagrado, ou que demonstre apego a algum deus.

Podem ser encontradas vagando onde ocorreram eventos profanos ou onde houve muitas mortes. Também podem ser encontradas guardando esconderijos ou mausoléus de necromantes poderosos ou magos demonistas. Mas o local mais comum de encontrá-las é entre magos sombrios.

Se recuperam a uma taxa de 1 ponto na E.F. para cada dois dias, e 7 pontos de E.H. por dia. Após serem destruídas, as fênix negras podem ressurgir de seus cadáveres em 7 dias. A forma mais eficaz de destruição definitiva de uma dessas criaturas é usar a magia Esconjuração 2 ou maior. Uma forma alternativa seria lançar a magia Quebra de Encantos 10, em forma ritual sobre o corpo deste ser, depois que ele for "morto". Os eruditos de Lar têm uma tese de que após derrotada, se a criatura for purificada no fogo até virar cinzas e for lançada sobre ela uma magia Ressurreição (talvez efeito 10), o poder regenerativo original da fênix pode se manifestar e destas cinzas poderá surgir uma nova e bela fênix.

Organização e Habitat

- Solitário / Mausoléus de magos, ruínas antigas, Campo Branco, Caridrândia.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(9), Usar os Sentidos(9)

Magias e Poderes Especiais

- Sua Aura de Morte permite causar efeitos mágicos similares a qualquer uma das magias a seguir: Degeneração Física(3), Doenças (5), Putrefação (5), Toque Gélido (6) e Medo(6). Pode usar essa aura uma vez a cada 3 rodadas, podendo causar o mesmo efeito ou escolher um efeito diferente em cada ocasião. Podem usar seu Hálito Infernal uma vez a cada 5 rodadas. São imunes a fogo e a gelo.

Peso/Altura/Envergadura

- 14 Kg / 0,8 a 1 m / 2 a 4 m

Atributos

- INT(-3), AUR(3), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fênix Negra	8	9	136	L1	Bicada	10	8	4	12	9	6	3	8	11	/	78 (voando)
					Hálito Infernal	12	12	12	19	15	11	7				



Fogo-Fátuo

"Não deixe os mortos ao relento."

Ditado nos Mangues

O Fogo-Fátuo é um pequeno globo intangível com a aparência de um crânio humano flutuante, envolvido por uma aura luminosa bruxuleante muito parecida com chamas de cor azulada ou esverdeada. Seus corpos emitem um zunido baixo, que ora se assemelha a um farfalhar de galhos queimando. Além da detecção visual e auditiva, sua presença também pode ser percebida por um forte odor pútrido que se alastra por dezenas de metros a partir dele. Embora se pareçam com uma chama, os Fogos-Fátuo não emitem calor e não queimam objetos que o tocarem. Eles vibram de forma aleatória (para cima, para baixo e para os lados) enquanto deslocam-se flutuando livremente em qualquer direção.

Alguns estudiosos aos arredores de Dartel comprovaram que o Fogo-Fátuo surge espontaneamente em locais com grande concentração de cadáveres a partir da dispersão de suas auras, formando um aglomerado gasoso e fundindo-se com o karma existente na natureza. Portanto, acredita-se que eles sejam formados por gases e karma bruto que, de alguma forma desconhecida, adquire consciência na forma de um morto-vivo.

Habitam pântanos, cemitérios e outros lugares pútridos, buscando restos mortais de seres com aura para se alimentarem dos resíduos que deixam, sendo muitas vezes confundidos com as próprias almas dos mortos. Eles vagam solitários ou em bandos que podem chegar até uma dúzia de indivíduos. Embora exista uma convivência em grupo por oportunismo, Fogos-Fátuos não apresentam nenhum comportamento de liderança e alguns acabam se desgarrando do bando e vagando sozinhos.

Os Fogos-Fátuos vivem sete dias antes de extinguirem-se, mas podem ter sua existência prolongada ao se alimentarem de auras em dissipação. Diante da escassez de alimento em seres mortos, atacam seres vivos para depois absorver suas auras. Possuem um "faro" especial para a presença de cadáveres frescos e criaturas ou objetos com aura em dissipação, sendo especialmente atraídos por locais com essas características. Eles são mortos-vivos irracionais de instintos oportunistas que existem apenas para se alimentar.

O Fogo-Fátuo só pode ser atingido por magias ou armas mágicas e fugirá se estiver em desvantagem durante um combate. Um Fogo-Fátuo só entrará em um combate com desvantagem numérica se estiver faminto e próximo da extinção. Eles sempre atacam primeiro aquela criatura com aura mais poderosa em um grupo (maior valor de aura), dando preferência para as criaturas mais fracas fisicamente quando houver algum empate (menor EF). O seu ataque padrão consiste em tocar a criatura com seu núcleo em uma investida rápida. Como a criatura é incorpórea, o toque gélido atravessa o corpo provocando calafrios e fadiga.

A aura luminosa que contorna o núcleo do Fogo-Fátuo emana involuntariamente pequenas ondas que atingem todos a até 2 metros de distância, obrigando-os a serem bem sucedidos em um teste de resistência a magia contra força de ataque 4 ou sofrer uma confusão mental que prejudica os sentidos e o equilíbrio, concedendo uma penalidade de -1 para todos os testes físicos e mentais enquanto permanecerem dentro da área. Este efeito não é cumulativo com o de outros Fogos-Fátuos. O efeito cessa se a vítima permanecer longe da aura de um Fogo-Fátuo por 3 rodadas.

Quando a EH de um Fogo-Fátuo chega a 0 ele é destruído numa explosão de luz ofuscante com 6 m de raio. Quem estiver dentro da área e olhando para o Fogo-Fátuo no momento da explosão deverá ser bem sucedido em um teste de resistência física contra força de ataque 4 ou ficar cego por 4 rodadas. Após a sua morte esta criatura deixa um resíduo oleoso que possui algumas propriedades especiais e são utilizadas por místicos para confecções de elixires para restauração do karma.

Um fato curioso sobre os Fogos-Fátuos é que eles são chamados de "Sussurros" em alguns lugares próximos aos Mangues devido ao barulho que sua aura luminosa produz. Em outras regiões os Fogos-Fátuos ainda podem ser reconhecidos como "Fogos-Corredores", "Espíritos de Fogo", entre outros. Contam-se também lendas que nos Mangues há um Fogo-Fátuo que existe há séculos. Para existir a

tanto tempo, estas criatura deve ter se alimentado de milhares de cadáveres e deve possuir uma variedade tão peculiar em sua aura que um estudo detalhado revelaria muitas novidades.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno ou Médio / Pântanos, Cemitérios e locais com grande concentração de cadáveres.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Sensitividade(13), Usar os Sentidos(5)

Magias e Poderes Especiais

- Imunidades à armas comuns. Confusão: Efeito causado pela aura luminosa a seres conscientes que estiverem em seu alcance (vide texto). Explosão Ofuscante: Efeito causado quando um Fogo-Fátuo morre e pode causar cegueira (vide texto). Faro para sentir a presença de auras em dissipação.

Peso/Altura

- 0 Kg / 0,3 m

Atributos

- INT(1), AUR(6), CAR(-1), FOR(-3), FIS(0), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Fogo-Fátuo	1	0	5	L5	Toque	11	11	11	18	15	12	9	1	7	1	12 (voando).

Múmia

Múmias são mortos-vivos ligados por um ritual macabro a algo em vida, geralmente seus tesouros. Alguns afirmam a existência destas criaturas desde o 2º ciclo. São aberrações muito poderosas cujo espírito está preso eternamente ao plano material enquanto o objeto de sua ligação existir.

O tipo de múmia mais comum é a Guardiã. Esses seres foram, em vida, indivíduos condenados por seus crimes a guardar algum tesouro ou local sagrado por toda a eternidade. Muitos são exatamente ladrões que tentaram se apoderar de algum desses tesouros. Esses condenados, após serem torturados e enterrados vivos, são submetidos aos rituais que vão torná-los uma Múmia Guardiã.

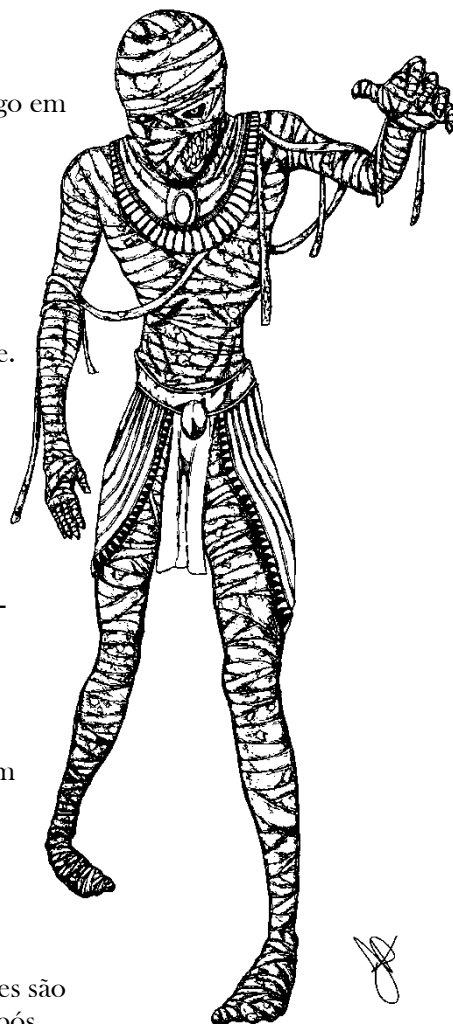
A chamada Múmia Monarca foi, quando viva, um rei ou senhor de grandes riquezas com um exagerado apego aos bens materiais, que foi exatamente o que o levou a submeter-se ao ritual da Mumificação. Diferente das Guardiãs, que ficam num estado de torpor até serem acordadas por algum intruso, a Múmia Monarca tem poder e inteligência invejáveis. Em seus covis, possuem dezenas de servos e inúmeros tesouros. Algumas chegam a entrar em contato com aventureiros para que consigam um item em especial ou recuperem algo que tenha sido, eventualmente, roubado. O corpo da Múmia Monarca é, contudo um mero receptáculo para seu espírito e, se for destruído, virará pó e se refará novamente em um mês dentro do seu sarcófago.

Existe, contudo, um tipo de múmia extremamente forte. Esses são indivíduos que prepararam seus corpos para ressuscitarem após conhecer o plano astral e seus segredos, por isso são chamadas de Múmias Astrais. Barganhando com espíritos poderosos, conseguiram ser ressuscitados no plano material através de seus cadáveres mumificados. Esses indivíduos geralmente têm que desempenhar alguma tarefa de grande importância para seu espírito patrono antes de poder estar “livre” de suas obrigações. Estas são criaturas obstinadas, inteligentes e muito sábias.

Todas as múmias estão ligadas ao plano material por um templo onde está seu sarcófago. Esse templo pode ser de fato qualquer lugar, como um castelo, uma mansão, uma igreja, uma masmorra, etc. Esse lugar passa a ser sagrado para a múmia e é o único lugar do mundo onde ela pode recuperar suas energias. O espírito da múmia habita o seu local sagrado e ela sempre sabe o que se passa lá dentro, como se pudesse ver e ouvir dentro de cada sala ou recôndito do lugar. Devido a esses poderes, é muito difícil vencer uma múmia em seus domínios.

Uma múmia sempre sabe onde está seu tesouro. Ainda que seja uma única moeda, a múmia poderá encontrá-la com facilidade “sentindo” a direção exata da localização do item, por menor que seja ou por mais distante que esteja. A magia Quebra de Encantos pode romper o elo da múmia com o tesouro roubado, mas é necessário conhecer a magia Maldições 10 para que se possa romper este vínculo. Mesmo que tenha seu elo místico quebrado, a múmia tentará encontrar o item por outros meios que tenha à sua disposição. Se tiver um dos seus tesouros roubados, a múmia não medirá esforços para reaver o item e fará tudo a seu alcance para punir de forma exemplar os “ladrões”.

Apesar de todos seus poderes as múmias têm suas fraquezas. Não podem se afastar de seus domínios por mais de 1 ano e 1 dia. Depois desse período seu corpo se decompõe em pó e sua alma será destruída. Todos os ataques baseados em fogo lhe causam dano de 100% (quando acertado). Se o Templo de uma múmia for submetido à magia Quebra de Encantos a múmia perderá seu elo com o plano material e seu espírito será banido para o plano astral. Para usar essa magia, contudo, o místico



precisa estar dentro do local sagrado da múmia e conhecer a magia Maldições 10. Por fim, se for afastada do seu tesouro de forma definitiva, como por exemplo, se eles forem destruídos, a múmia definhará e sua alma será destruída dentro de dois meses.

Dentro de seus domínios as Múmias Monarcas e as Astrais têm os seguintes poderes 4 vezes ao dia: Ilusões 9, Pseudomatéria 6; Pseudoconsciência 7 e Projeção 10. Quando estão agindo com seu corpo físico elas podem fazer uso dos seguintes poderes: Assombramento 10 (1 vez por ano só podendo ser usado em seus domínios; Degeneração Física 7 (3 vezes por dia); Doenças 10 (2 vezes por dia); Geomanipulação 6 (6 vezes por dia); Geoproteção 10 (3 vezes por dia); Maldições 10 (1 vez por dia); Medo 4 (uma vez por dia); Obstinação 9 (1 vez por dia, mas só pode ser usado com objetivos que visem o objeto de sua guarda) e Pesadelo 8 (uma vez por dia).

As Múmias Astrais além de todos os poderes acima possuem: Contatos Mentais 7 (sem limite de uso); Elemental do Ar ou Terra 7 (uma vez por dia); Explosão Mística 8 (3 vezes por dia).

As Múmias Guardiãs possuem apenas 1 dos poderes acima, à escolha do Mestre de Jogo.

De tempos em tempos, as múmias precisam descansar em seus sarcófagos por um período de treze luas. Nesse período, elas ficam totalmente inertes e é possível entrar em seus domínios sem que elas “percebam”. A época e a frequência do seu sono, porém, é imprevisível e nesse período, existem sempre muitos servos e armadilhas preparadas contra eventuais “visitantes indesejados”.

Organização e Habitat

- Solitário / Tumbas Antigas; Velhos Castelos; Masmorras

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Menor (Guardiã):** Arte(7), Etiqueta(7), Persuasão(7), Usar os Sentidos(9)
- **Média (Verdadeira):** Arte(11), Etiqueta(11), Persuasão(11), Usar os Sentidos(14)
- **Maior (Astral):** Arte(19), Etiqueta(19), Persuasão(19), Usar os Sentidos(23)

Magias e Poderes Especiais

- Ver texto.

Peso/Altura

- **Menor (Guardiã):** 150 Kg / 2 m
- **Média (Verdadeira):** 150 Kg / 2 m
- **Maior (Astral):** 150 Kg / 2 m

Atributos

- **Menor (Guardiã):** INT(2), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(1), PER(1)
- **Média (Verdadeira):** INT(3), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(2), PER(2)
- **Maior (Astral):** INT(4), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(3), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Múmia Menor (Guardiã)	8	34	144	M1	Punhos	8	10	11	21	17	13	9	12	12	8	12
Múmia Média (Verdadeira)	12	34	216	M2	Punhos	13	15	16	21	17	13	9	16	16	12	12
Múmia Maior (Astral)	20	34	360	M3	Espada	26	23	20	25	20	15	10	24	24	20	12

Necroarcano

Estes raríssimos mortos-vivos são na verdade magos necromantes de extremo poder que fugiram da morte prendendo suas almas ao próprio corpo morto. A decomposição cessa, mas a aparência do Necroarcano é deplorável.

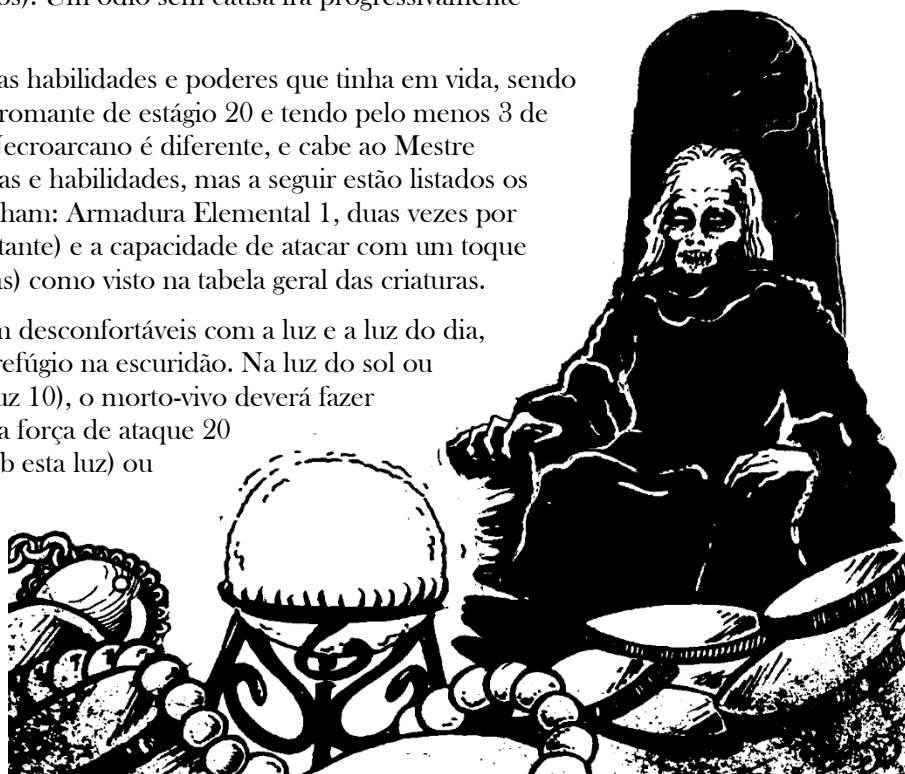
A magia que os torna imortais também garante um corpo muito resistente, além de pequenos poderes adicionais, mas existem dois grandes infortúnios para essas criaturas.

O primeiro é que se torna impossível aumentar de estágio, ficando o mago incapaz de evoluir suas capacidades místicas. E o outro, ainda pior, é que sua mente aos poucos vai se degenerando. No começo, mantém todas as motivações e características de sua personalidade, mas, conforme passam os anos, ele se torna mais agressivo, insensato e megalomaníaco. Considera-se que os primeiros 50 anos são normais, entre 51 e 200 anos o mago se tornará agressivo e autoconfiante e, após 200 anos, ele se tornará um megalômano e psicopata, matando quem o desagradar sem piedade (mesmo que fossem amigos ou familiares amados). Um ódio sem causa irá progressivamente consumi-lo daí por diante.

O Necroarcano tem todas as habilidades e poderes que tinha em vida, sendo (no mínimo) um mago necromante de estágio 20 e tendo pelo menos 3 de aura e de intelecto. Cada Necroarcano é diferente, e cabe ao Mestre decidir quais são suas magias e habilidades, mas a seguir estão listados os poderes que todos eles ganham: Armadura Elemental 1, duas vezes por dia, Visão Noturna 2 (constante) e a capacidade de atacar com um toque gélido (de energias negativas) como visto na tabela geral das criaturas.

Os Necroarcanos se sentem desconfortáveis com a luz e a luz do dia, em especial, os faz buscar refúgio na escuridão. Na luz do sol ou similar (Manipulação de Luz 10), o morto-vivo deverá fazer uma resistência física contra força de ataque 20 (toda rodada que estiver sob esta luz) ou sua única ação será fugir (usando todos os meios ao seu dispor para isto).

Lembre-se que essa criatura sempre estará acompanhada de dezenas de mortos-vivos e demônios, como convém a um Necromante de seu porte.



Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Peso/Altura

- 240 Kg / 1,4 a 1,9 m

Atributos

- INT(5), AUR(3), CAR(-3), FOR(0), FIS(5), AGI(4), PER(5)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Necroarcano	20	43	380	M4	Toque Gélido	24	24	24	43	33	23	13	25	23	25	15

Necrodragão

O Necrodragão, em princípio, é uma forma morto-viva de um Dragão, independentemente de sua linhagem. Supõem-se que eles existam apenas nas narrativas fantásticas dos bardos e contadores de histórias. Porém, segundo os estudiosos da Ordem da Noite Eterna, anotações datadas da época do Mais Sábio mencionam uma passagem, podendo ser verdadeira ou não, que fala sobre a origem e existência de apenas um Necrodragão nas paragens do Mundo Conhecido.

Durante a guerra da Seita, alguns Dragões do Gelo aliaram-se a um príncipe demônio para concretizarem seus planos de vingança contra o panteão divino de Tagmar. Desta aliança surgiram os Dragões Negros, versões corruptas e depravadas dos nobres répteis. Para a maior parte dos Dragões de Gelo transformados, o aumento de seus poderes físicos e mágicos, concedidos pela entidade demoníaca, bastou para satisfazer suas necessidades de recuperar a antiga glória perdida. Mas, para um Dragão Negro em particular, ainda faltava alguma coisa para satisfazer sua busca. Inconformada com a bênção da imortalidade concedida por Cruine aos Dragões Imperiais Dourados e já em idade bastante avançada, Addrarkal Garras de Ébano, não se contentou apenas com o que recebera de Rikutatis. Ela queria fugir da morte. Abandonando temporariamente a Seita, decidiu buscar algo ou alguém que lhe auxiliasse em sua procura.

Sua jornada levou-a à presença de um poderoso necroarcano demonista nas montanhas de Keiss, em Filanti, que, além de vencer as amarras do tempo, conhecia rituais secretos para transformar guerreiros humanos da seita em seres aparentemente imortais. O encontro e o acordo entre ambos resultaram em uma decisão irreversível para Addrarkal: ela deveria abraçar a morte-vida como meio de prolongar a sua existência. Auxiliada pelo arcanista, ela coletou todos os materiais necessários para a realização do ritual que prenderia sua alma ao corpo para sempre (para fins de regra, o Mestre pode utilizar um ritual parecido com o de formação da criatura “Cavaleiro Estígeo”). Tudo pareceu transcorrer dentro do esperado e, ao final do processo, Addrarkal ressurgiu como uma nova criatura, um Necrodragão. Entretanto, apesar de conseguir seu objetivo, ela teve uma dolorosa surpresa. Devido a sua natureza mística peculiar de dragão negro, o ritual conservou sua consciência, inteligência e alguns de seus poderes anteriores, além de lhe conferir outros novos (vide abaixo), mas o processo de envelhecimento natural de seu corpo físico foi tremendamente acelerado e, ao final do rito, tudo o que restava de sua antiga constituição era uma versão semi-esquelética da mesma, com partes desnudas, expondo o arcabouço ósseo, entremeadas com outras mumificadas, caquéticas e ressequidas (principalmente as asas), com o tom negro de suas escamas tendendo para uma palidez acinzentada. Os antigos olhos amarelados deram lugar a órbitas desnudas com uma luz esverdeada muito brilhante e malévola queimando nas mesmas.

Ao tomar conhecimento de sua nova aparência, Addrarkal sentiu-se traída e teve um súbito acesso de fúria, voltando todo o seu desgosto contra o aliado, destruindo parte de sua fortaleza e fugindo para longe dali. Atualmente seu paradeiro é desconhecido. Rumores dizem que ela finalmente aceitou sua condição de morte em vida e trabalha incansavelmente para tentar reproduzir o ritual que lhe originou para “converter” novos dragões ao mesmo status que o seu, utilizando, para isto, uma rede de agentes não mortos que se infiltrou em vários locais e países do Mundo Conhecido.

O Necrodragão apresenta as seguintes características:

1. **AURA DE TERROR:** Por ser uma versão semi-esquelética de um dragão adulto, o Necrodragão apresenta um aspecto imponente, porém disforme, repugnante e totalmente aterrorizante dos nobres répteis. A simples visão de tal horror é suficiente para despedaçar a coragem até dos mais bravos guerreiros. Todo personagem que tiver um contato inicial com esta criatura deve realizar um teste de Resistência Física contra Força de Ataque 20 ou sofrerá o efeito da magia Canção do Tormento 10.
2. Apesar do processo místico que a transformou em um Necrodragão, ela conserva, magicamente, todos os seus atributos conforme descritos no Livro de Criaturas, exceto o carisma que se reduz a -3. Ela também conserva algumas de suas habilidades (vide abaixo), todas as suas magias necromânticas e o poder especial de infectar por contato com suas garras (Caso alguém seja acertado por suas garras na EF ou em 100% da EH, deverá fazer um teste de Resistência Física contra Força de Ataque 18. Caso falhe, contrairá uma moléstia infecciosa e degenerativa. Esta doença irá fazer o personagem perder 10 pontos

de EH por dia (não podendo ser recuperado). Quando esta acabar, começará a perder 2 pontos de EF por dia (também não podendo ser recuperado). Para curar esta doença e recuperar a EH e EF perdida, é necessária a magia Recuperação Física 9. Caso alguém morra desta doença, retornará em 7 dias como um Zumbi que servirá ao Necrodragão). Ela também conserva o poder de voar, embora não utilize frequentemente o mesmo.

3. Devido a sua natureza mística peculiar, o Necrodragão é imune a armas normais, podendo ser atingido apenas por armas mágicas ou magias. Além disso, magias que afetem a mente e os sentidos não funcionarão contra ele.

4. O(a) Necrodragão dificilmente se envolverá diretamente em um combate, utilizando para tal seus servos mortos-vivos (que são numerosos e de vários tipos, como nos dragões negros) ou tentando persuadir seus adversários a não fazê-lo. Todavia, se houver necessidade de entrar em um embate, a criatura demonstrará ser um adversário difícil de derrotar. Ela lançará mão, primeiramente, de suas magias (vide itens 2 e 5), além seu hálito encantado, que é um jato de ar tremendamente aquecido e de alta pressão, capaz de arrancar árvores, danificar edifícios e arremessar pessoas à distância (similar aos efeitos conjuntos das magias Aeroataque¹⁰, com peso dobrado + Aeromanipulação⁷) juntamente com uma rajada de estilhaços de ossos (que causa dano adicional de 25% sobre o dano original do hálito primário), que a criatura utiliza uma vez a cada dois minutos (8 rodadas). Só então, ela entrará em combate corporal, utilizando seus ataques físicos (garras, mordida e cauda) como todo dragão. Mas além do poder especial de infectar com doença contagiosa quem for atingido por suas garras (descrito acima), a Necrodragão guarda uma desagradável surpresa para seus oponentes: Ela possui uma habilidade chamada Dreno Profanador que recupera Karma através da energia vital de seres vivos. Para cada golpe físico que atinja 100% da EH ou a EF do seu adversário, ele causa mais 5 pontos de dano, recuperando a mesma quantidade de Karma para abastecer suas magias.

5. Embora se pareça com uma versão draconiana de um necroarcano, o Necrodragão não apresenta as restrições típicas destes mortos-vivos: intolerância à luz solar, incapacidade de evoluir seus conhecimentos místicos e a deterioração/degeneração mental. Addrarkal Garras de Ébano sempre estará consciente e ciente do que está fazendo, além de, também, sempre estar à procura de novas magias necromânticas, demoníacas ou de outros colégios para aumentar seu arsenal místico (o que pode servir de gancho para aventuras, incluindo os Personagens dos Jogadores, inclusive, que podem ser contratados por terceiros (servos não desmorts da Necrodragão) para adquirir magias que serão utilizadas por Addrarkal). Aqui, a critério do Mestre, o mesmo pode surpreender os jogadores colocando algumas magias de qualquer outro colégio arcano (e seus respectivos níveis de efeito) sendo utilizadas pela Necrodragão (sugere-se no máximo mais 5 magias).

Organização e Habitat

- Solitário / Cavernas e áreas de concentração mística

Habilidades / Técnicas de Combate

- Misticismo(19), Negociação(7), Religião(19), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(17) / Ataque Oportuno(24), Carga Aérea(25), Carga de Quadrúpede(26)

Magias e Poderes Especiais

- Necroanimação (10), Necroconhecimento (10), Controle (10), Criação (10), Esconjuração (10), Putrefação (5), Toque Gélido (6), além de uma a cinco magias de qualquer colégio arcano (e seus respectivos níveis de efeito) à escolha do MJ.

Peso/Altura/Comprimento/Envergadura

- 7000 Kg / 4 m / 22 m / 25 m

Atributos

- INT(4), AUR(5), CAR(-3), FOR(13), FIS(4), AGI(3), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Necrodragão	22	213	396	P3	Cauda	25	26	23	41	34	27	20	26	27	39	110	25 andando/60 voando
					Garras	28	25	22	44	34	28	20					
					Hálito de Ar Espiral	28	28	28	42	32	23	14					
					Mordida	26	25	24	49	40	31	22					

Reanimado

Estes seres têm a aparência de cadáveres bem conservados, de pele ligeiramente esverdeada ou azulada, os olhos não apresentam pupilas e seus movimentos são lentos e pesados, mas ainda dentro dos limites humanos.

Supõe-se que sejam criados por demonistas da seita, mas tal processo não é conhecido. Muito poucos existem no mundo conhecido, a maior parte já destruída por heróis ou bravos soldados. Estas criaturas costumam usar armas e armaduras, nunca recuando do combate. A luz do sol tem um efeito negativo sobre estas criaturas, tornando-as mais lentas (velocidade base 10) e eliminando sua EH.

São muito semelhantes aos Reanimados Menores, mas parecem mais fortes ou mais orgulhosos e seus olhos têm um tênue brilho amarelo. Imagina-se que o mesmo processo que cria Reanimados Menores também os crie, mas isto é apenas uma suposição.

Estas criaturas costumam usar cotas de malha completas e uma das três armas a seguir: Espada, Machado de Guerra ou Montante. Uma vez por dia eles são capazes de evocar a magia Covardia 3.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Menor:** Escalar Superfícies(3), Usar os Sentidos(3)
- Maior:** Escalar Superfícies(7), Liderança(3), Montar Animais(7), Usar os Sentidos(6)

Peso/Altura

- Menor:** 56 Kg / 1,5 a 2,08 m
- Maior:** 81 Kg / 1,5 a 2,08 m

Atributos

- Menor:** INT(-1), AUR(0), CAR(-2), FOR(1), FIS(2), AGI(1), PER(1)
- Maior:** INT(0), AUR(0), CAR(-2), FOR(2), FIS(2), AGI(0), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Reanimado Menor	1	20	9	M1	Lança leve	5	1	0	17	13	9	5	3	1	2	15
Reanimado Maior	5	24	45	P0	Espada	8	5	2	22	17	12	7	7	5	8	20
					Machado de Guerra (com uma mão)	7	10	5	20	15	10	5				
					Montante	5	9	10	24	18	12	6				

Sombra Maior

As sombras maiores são líderes nas comunidades de sombras menores. São basicamente iguais aos seus parentes mais fracos, mas sua forma material possui asas semelhantes às de morcego, permitindo-lhes voar.

Outra diferença é que podem assumir forma sólida à vontade e sem limite de tempo. Elas têm a mesma imunidade a armas normais que as sombras menores.

Embora sejam também afetados pela luz solar, recebendo 3 pontos de EF de dano por rodada de exposição, não temem a luz mágica.

Além de terem o controle sobre o tesouro das sombras menores, as sombras maiores possuem vários tesouros pessoais.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Lugares escuros

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(14), Liderança(3)

Magias e Poderes Especiais

- Medo (6), Escuridão (7) e Covardia (4).

Peso

- 81 Kg

Atributos

- INT(0), AUR(2), CAR(-3), FOR(0), FIS(0), AGI(4), PER(2)

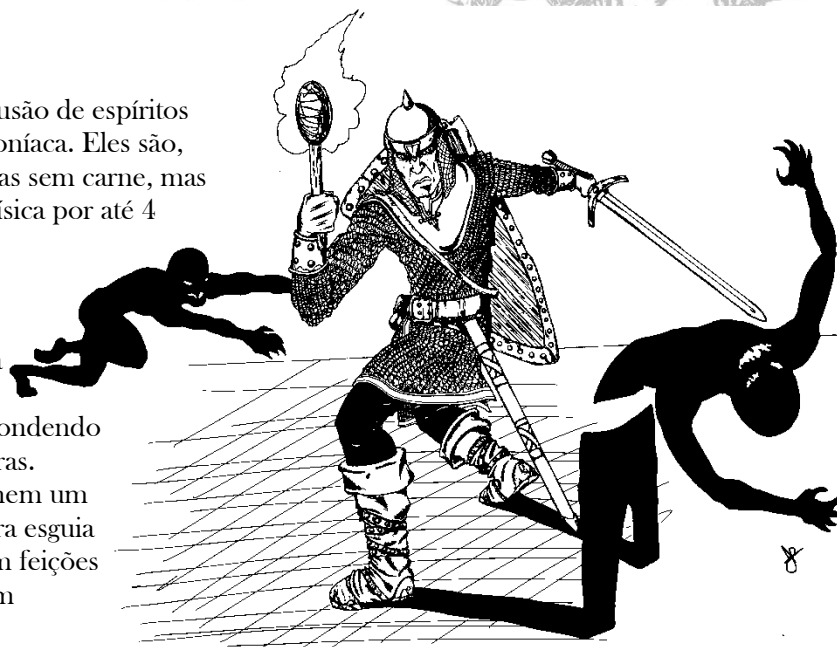
Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Sombra Maior	7	22	49	L4	Toque	10	10	10	26	20	14	8	7	9	11	14	20 (andando) 70 (voando)



Sombra Menor

Estes seres diabólicos são a fusão de espíritos humanos com essência demoníaca. Eles são, normalmente, apenas sombras sem carne, mas podem assumir uma forma física por até 4 minutos por dia se assim o desejarem.

Quando estão intangíveis eles podem alterar sua forma e tamanho à vontade passando por frestas e se escondendo nas sombras de outras criaturas. Quando ficam sólidas, assumem um aspecto ameaçador. Sua figura esguia e completamente negra e sem feições tem 1,9 metros de altura, com movimentos ágeis e velozes.



Enquanto não se materializam, têm as Habilidades. Ao se materializar, perdem estas Habilidades, mas se tomam capazes de lançar a magia Medo 4 uma vez por dia e podem atacar com seu toque, cuja energia negativa pode matar sem dificuldade.

Enquanto imateriais, são apenas afetados por magia ou objetos mágicos. Quando sólidos, são afetados por armas normais.

Sua maior fraqueza é a luz, sendo assustados por luz mágica (Resistência Física contra Força de Ataque 1 para não se assustarem), e a luz do sol lhes causa 5 pontos de dano na EF por rodada de contato.

Sempre que matam alguém eles 'roubam' sua sombra, ou seja, poluem seu espírito. Se a vítima não passar em uma Resistência à Magia contra Força de Ataque 2, ela é transformada em uma sombra após 13 dias. Se o corpo receber uma bênção de um Sacerdote, este risco desaparece. Normalmente, estas criaturas carregam para seu covil objetos de valor que encontram (para fazer isto têm que estar tangíveis).

Estas criaturas possuem em seus esconderijos alguns tesouros.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Lugares escuros

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(23)

Peso

- 36 Kg

Atributos

- INT(0), AUR(2), CAR(-3), FOR(0), FIS(0), AGI(4), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Sombra Menor	3	15	21	L4	Toque	6	6	6	18	14	10	6	3	5	2	16

Vampíro

Um Vampiro é um ser humano que foi transformado em um morto-vivo por outra destas criaturas demoníacas.

Muitas lendas falam sobre como foram criados os primeiros Vampiros, mas são relatos confusos, conflitantes e muito improváveis, jogando na ignorância a origem desta maldição para o mundo.

Os Vampiros conservam a aparência que possuíam no momento em que foram mortos, porém esta varia conforme sua situação: quando passam mais de uma semana sem sorver uma boa quantidade de sangue, eles parecem envelhecer, se tornando grotescos; caso estejam bem alimentados, a beleza e a jovialidade aparecem em suas figuras.

Eles normalmente são inteligentes e sagazes, tendo muito servos e recursos à sua disposição durante toda a sua vida imortal.

Os poderes de um Vampiro são múltiplos e variados. Eles possuem diversas imunidades: não são afetados por frio, eletricidade ou veneno (imunidade completa). Armas não-mágicas não lhes causam dano, a não ser as de prata ou madeira (porrete, cajado e clava).

Suas capacidades mais sutis incluem a transformação, podendo se tornar lobos ou morcegos.

O olhar de um Vampiro tem o poder de controlar a mente de criaturas racionais. Quando alguém o encara e ele resolve usar este poder a vítima deve resistir à magia, contra uma Força de Ataque 20, ou ser dominada mentalmente. Este poder não pode ser usado em combate ou contra alguém que tenha um extremo ódio pelo vampiro (normalmente é usado para impedir que suas vítimas reajam quando são mordidas).

Além de pessoas, estas criaturas controlam morcegos e lobos, podendo conjurar até 15 destas criaturas. Elas sentem o chamado e vêm o mais velozmente possível para ajudar o seu mestre (para cada morcego que ataque um personagem, este recebe um ajuste de -1 Coluna de Resolução para ataques ou Habilidades; os morcegos têm defesa 6 e EF 3).

Estas criaturas diabólicas se alimentam do sangue fresco de suas vítimas. Qualquer outro alimento tem um gosto amargo e detestável para ele. Sugar o sangue de suas presas indefesas é o único prazer destes seres. Após morder a vítima, o Vampiro passa a sugar o equivalente a 5 pontos de Energia Física por rodada (é o máximo, mas pode ser regulado pela criatura). A cada 5 pontos sugados o Vampiro recebe 2 pontos na EF e 5 de EH, podendo ir além do seu máximo; os pontos acima da EF máxima desaparecem após 10 minutos,

Caso o Vampiro tente morder um oponente durante o combate, segue-se o seguinte esquema: use a coluna de ataque como coluna de resolução para uma manobra Muito Difícil. Caso obtenha sucesso, o vampiro conseguiu morder o adversário, mas ficou extremamente vulnerável, não podendo usar sua Energia Heroica enquanto não larga-lo.

Apesar de todos os seus poderes, estas criaturas das trevas têm também muitas fraquezas. A maior delas é o sol. Se a luz solar os tocar, eles recebem 10 pontos de dano na EF por rodada que permaneçam em contato com esta luz.



Água benta de uma religião não demoníaca lhes inflige 6 pontos de dano caso os toque (normalmente é resolvido com um ataque na tabela 0, e dificuldade Difícil quando em combate). Se o símbolo sagrado de uma religião não demoníaca for usado para afastá-lo, esta criatura terá direito a uma Resistência à Magia contra Força de Ataque 10. Caso tenha sucesso poderá agir normalmente por uma hora; caso falhe, será incapaz de se aproximar a menos de dois metros do símbolo (o vampiro tem direito a uma Resistência por rodada até obter sucesso).

Para cada dia que fique sem se alimentar, o Vampiro perde 4 pontos de EF e 4 pontos de EH. Durante o dia eles são compelidos a um sono profundo. Caso tenham se alimentado nesta noite, recuperam 10 pontos de EF e toda a sua EH após 8 horas dormindo. O sono pode ser adiado por até três dias. Este sono é muito pesado e considerado o momento ideal para se matar estas criaturas infernais.

Matar um Vampiro é, por si só, uma grande dificuldade, pois a única maneira de garantir que ele não seja revivido é cortar a sua cabeça, encher a boca de alho, jogar água benta pelo corpo, queimar o corpo e a cabeça separadamente e, finalmente, lavar tudo com água corrente em um rio ou riacho de águas puras.

Os vampiros acumulam grandes fortunas e itens de poder.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- **(forma de humano):** Ações Furtivas(16), Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(16), Esquiva(16)
- **(forma de lobo):** Ações Furtivas(9), Seguir Trilhas(16), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(15)
- **(forma de morcego):** Ações Furtivas(8), Usar os Sentidos(21) / Esquiva(17)

Peso/Altura

- **(forma de humano):** 132 Kg / 1,7 a 2,2 m
- **(forma de lobo):** 132 Kg / 1,7 a 2,2 m
- **(forma de morcego):** 132 Kg / 1,7 a 2,2 m

Atributos

- **(forma de humano):** INT(1), AUR(4), CAR(-4), FOR(5), FIS(4), AGI(4), PER(4)
- **(forma de lobo):** INT(1), AUR(2), CAR (-4), FOR(6), FIS(5), AGI(4), PER(3)
- **(forma de morcego):** INT(1), AUR(4), CAR(-4), FOR(0), FIS(1), AGI(5), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Vampiro (forma de humano)	12	32	216	L4	Garras	19	16	13	17	14	11	8	16	16	18	20 (3 na forma de névoa)
Vampiro (forma de lobo)	12	33	228	L4	Mordida	17	16	15	26	21	16	11	17	14	18	25
Vampiro (forma de morcego)	12	29	156	L5	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	13	16	18	35

Vingador Negro

Este é certamente o mais raro dos mortos vivos, existindo apenas um a cada longo período de tempo (meses ou anos) no mundo de Tagmar. Eles parecem cavaleiros usando velhas armaduras negras (normalmente couraças parciais) e Elmos Fechados, através dos quais apenas seus olhos brancos são vistos. O pouco que se vê de seu corpo é cadavérico com a pele colada aos ossos, nervos e veias; seus ombros são muito largos (denotando grande força física). E, por fim, estão sempre acompanhados de um Pégaso totalmente negro.



Vários sacerdotes de muitos Deuses são unânimes quanto à sua origem. Dizem que, quando uma pessoa de grande poder e total devoção ao seu deus morre de forma violenta no meio de uma missão, ou por grande traição, a própria divindade pede a Cruine que permita a volta desta pessoa para obter sua vingança.

Caso Cruine simpatize com o indivíduo, ele irá construir um corpo temporário de grande poder, colocar em suas mãos a espada da vingança e irá deixá-lo montar um de seus pégasus negros (animais nobres e altivos, iguais aos seus parentes que vivem em Tagmar). O Vingador Negro terá duas semanas para cumprir seu objetivo, depois deste tempo seu corpo novo será transformado em pó.

Ao seu comando estão também diversos poderes especiais: Armadura Elemental 10, duas vezes por dia, Rastreamento 7, cinco vezes por dia, Lendas 8, duas vezes por dia, Detecções 10, uma vez por dia, Pesadelo 8, uma vez por dia, Medo 8, duas vezes por dia, Geomanipulação 10, uma vez por dia, Visão Noturna 4 constante e Maldições 10, cinco vezes por dia. Além disto, eles recebem dano apenas de armas mágicas (são imunes a armas normais). Curas Físicas e Espirituais não funcionam com o Vingador Negro, mas ele tem a capacidade de regenerar 1 ponto de EH por minuto (4 rodadas) e 1 ponto de EF por cada 10 minutos.

É necessário dizer que a armadura e o elmo são partes do novo corpo, não sendo possível retirá-los. Sua espada é extremamente poderosa (equivale a uma espada +5) mas só funciona em suas mãos. Este é o único morto-vivo permitido pelos Deuses.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer um

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(9), Acrobacias(10), Escalar Superfícies(16), Liderança(11), Manusear Armadilhas(13), Montar Animais(21), Persuasão(5), Seguir Trilhas(15), Usar os Sentidos(18) / Ataque Oportuno(18), Esquiva(19)

Peso/Altura

- 702 Kg / 1,8 a 2 m

Atributos

- INT(1), AUR(3), CAR(-1), FOR(9), FIS(5), AGI(4), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Vingador Negro	15	71	375	P4	Espada	22	19	16	29	24	19	14	20	18	/	25
					Toque Gélido	19	19	19	27	21	15	9				

Zumbi

Estas criaturas são criadas por necromantes para cumprir tarefas menores. Como não possuem mente e apenas seguem ordens, eles são muito limitados em suas capacidades. Sua aparência horrível e assustadora lembra vagamente os humanos, elfos ou meio-elfos cujos corpos foram usados para criá-los.

Os zumbis são lentos, porém resistentes, não sofrendo os efeitos especiais dos críticos (cortou o braço, e daí?). Sua lentidão os impede de usar armas, atacando com garras decorrentes da necroanimação.

Esta criatura existe para proteger seus mestres e obedecer a suas ordens, as quais podem ter até 10 palavras, desde que não sejam instruções complexas ou necessitem de trabalho inteligente. Caso uma instrução esteja fora destes parâmetros a criatura nada faz. As instruções dadas devem ser cuidadosamente enunciadas, pois ele cumpre à letra a instrução, e não o seu espírito. Por exemplo: a instrução 'guarde esta porta' faz com que o zumbi fique olhando para a porta, não impedindo que ninguém passe por ela, mas atacando quem tentar danificá-la. Devido a esta falta de inteligência, eles são usados apenas para missões muito específicas, como a guarda de alguns locais (mate quem entrar nesta sala).

Caso quem os criou morra, eles cumprem a última instrução do mesmo. Se esta instrução não existir eles entram em um frenesi assassino, no qual atacarão qualquer criatura viva presente até serem destruídos. Caso não haja nenhuma criatura viva presente, eles ficam parados até que uma apareça.

Esta criatura não possui nenhuma mente, sendo por isso é imune a qualquer feitiço que afete a mente, tais como Covardia, Amizade, Sugestão etc.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Qualquer um

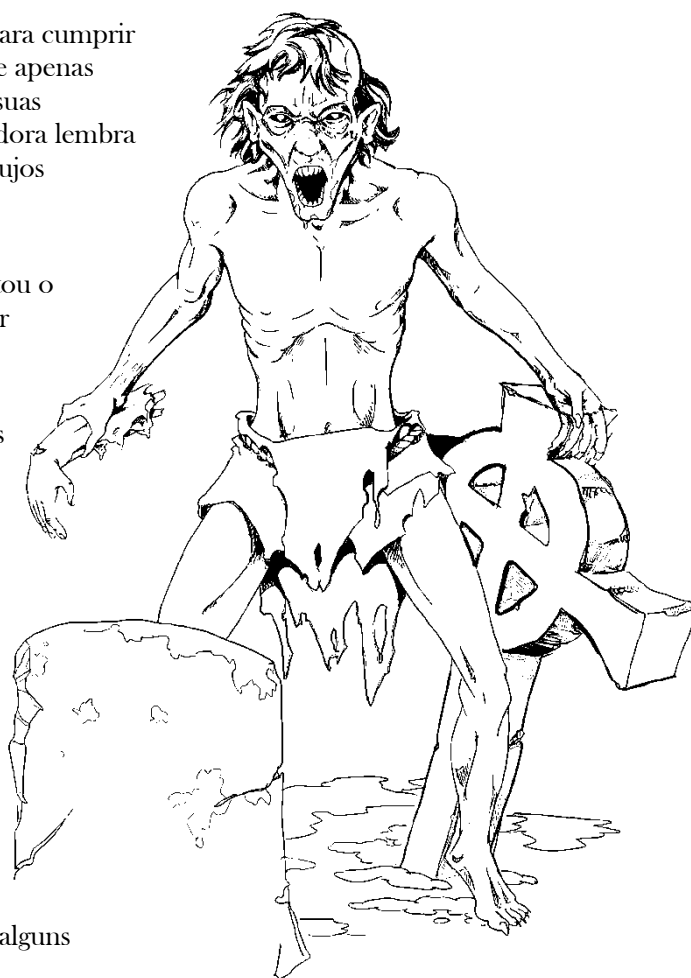
Peso/Altura

- 36 Kg / 1,6 a 2 m

Atributos

- INT(-1), AUR(0), CAR(-2), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(0)

7Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Zumbi	2	15	0	L0	Garras	5	2	-1	12	9	6	3	2	2	/	6



Zumbi Consciente

Quando alguém morre de causa violenta e com ódio na alma, algumas vezes se torna um zumbi consciente. Estas criaturas não têm ciência da própria morte e passam a existir para perpetuar seu ódio cego e enlouquecido pela morte.

Dizem que apenas em locais onde houve grande concentração de poder é que este ser pode surgir. Sua aparência é igual à que tinha em vida, mas a carne se decompõe criando um quadro horrível. Eles não possuem qualquer Habilidade, apenas um ataque feroz e poderoso com suas garras ou qualquer arma que estiverem empunhando no momento de sua morte, a única forma de libertá-los é destruindo seus corpos.

Organização e Habitat

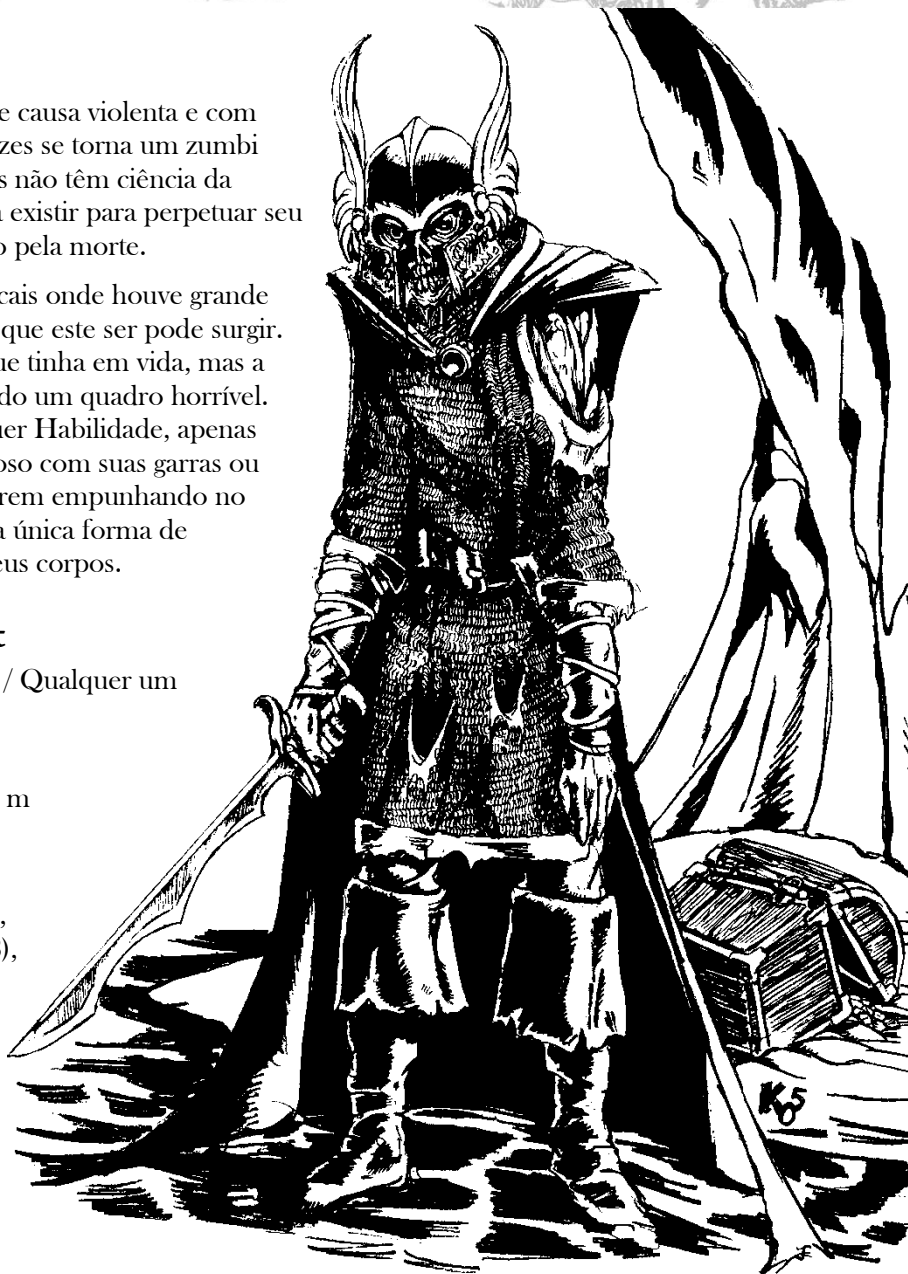
- Grupo Pequeno / Qualquer um

Peso/Altura

- 49 Kg / 1,4 a 2,2 m

Atributos

- INT(0), AUR(1), CAR(-2), FOR(3), FIS(1), AGI(1), PER(1)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Zumbi Consciente	4	18	32	L1	Mordida	6	5	4	15	12	9	6	5	5	6	15

Raças Gigantes



6.16 Raças Gigantes

Cíclope

Nas terras selvagens, próximo ao Reino de Ludgrim, havia uma tribo de gigantes das colinas conhecida pelo seu alto grau de desenvolvimento social. Sempre que interagiam pacificamente com outras raças, faziam o possível para aprender e adquirir bens manufaturados, assim como o conhecimento de como produzi-los. Os membros da tribo eram alfabetizados em Malês para facilitar a comunicação com outras raças civilizadas e com o tempo, muitos produtos artesanais dessa tribo, como tapetes, peles de animais, ursos empalhados, encontraram lugar em alguns dos salões mais ricos de Tagmar, ajudado pelo fato de que a tribo era nômade, mesmo se atendo sempre ao sul de Tagmar.

Mas esse comportamento não era sinônimo de pacifismo.... Conhecidos como o "Clã da Lança Sangrenta", seus guerreiros estavam entre os mais temidos do mundo. Sua grande força física aliada a estratégias militares adquiridas de outros povos fazia com que, ao iniciarem uma campanha militar, a tribo entrasse num fervor que durava meses.

Um fato inusitado sobre essa tribo é que seus membros rezavam para uma divindade conhecida entre eles pelo nome de Trunguh. Isso era um grande mistério para as raças civilizadas, já que nenhum sábio nunca descobriu se era realmente um Deus perdido ou apenas um aspecto de um Titã ou Titã-segundo. A verdade é que seus sacerdotes eram capazes de realizar pequenos milagres em prol da tribo.

O mais famoso líder da tribo chamava-se Cromelf, e foi sob sua liderança que o Clã da Lança Sangrenta obteve suas maiores vitórias, e também encontrou seu fim. Após uma campanha que durou quase dois anos, atacando orcos, agros, trols, bestiais, e qualquer outra vila que ficasse em seus caminho, os gigantes sofreram uma pesada derrota quando um grupo de heróis liderou um pequeno exército para pôr fim ao bando de gigantes nômades.

Humilhados e enfraquecidos, os gigantes do Clã da Lança Sangrenta se retiraram para o sul. Ao chegar a uma região inabitada, Cromelf e os sacerdotes remanescentes resolveram invocar a fúria de Trunguh para obter vingança contra seus inimigos. Aparentemente o ritual de invocação foi um sucesso, pois ao seu término, um enorme ser apareceu entre os gigantes: tinha cabeça de bode, tronco e braços humanos extremamente fortes terminados em mãos com garras gigantescas, asas enormes e pesadas saindo de suas costas, pernas que terminavam em garras, assim como os braços.

Enfurecido por ter sido convocado ao plano material por um bando moribundo que havia sido derrotado por mortais de poder inferior, Trunguh ouviu o que os gigantes tinham a pedir. Em coro, todos clamaram por mais poder para que pudessem se vingar dos vermes que os tinham derrotado. Pediram que uma fúria quase cega os levasse à vitória.

Então, o Príncipe da mentira e da traição, concedeu o pedido. Os gigantes cresceram em tamanho e força, mas ao mesmo tempo sua inteligência foi roubada, assim como um dos seus olhos, para que pudessem seguir apenas um objetivo: vingança contra as raças civilizadas.

Hoje, os ciclopes são uma raça bruta e de pouca estrutura social, uma caricatura da tribo de gigantes da qual descendem. Vivem nas regiões selvagens do sul de Tagmar, desde montanhas até as costas.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Planícies, florestas e costas (praias).

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Carpintaria(3), Escalar Superfícies(13), Sobrevivência(6), Trabalhos Manuais(3) / Carga(15), Fúria(12), Resistência à Dor(15)
- **Líder:** Carpintaria(4), Escalar Superfícies(14), Trabalhos Manuais(4) / Carga(19), Fúria(16), Resistência à Dor(19)

Peso/Altura

- **Comum:** 4000 Kg / 8 m
- **Líder:** 5000 Kg / 9 m

Atributos

- **Comum:** INT(-2), AUR(0), CAR(-1), FOR(8), FIS(3), AGI(0), PER(0)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(9), FIS(4), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Ciclope Comum	12	129(132)	120	M0	Lança leve	13	9	8	36	29	22	15	15	12	24	30
					Porrete	13	12	9	36	29	22	15				
Ciclope Líder	15	145(151)	165	M1	Clava	17	17	14	37	30	23	16	19	15	30	30
					Lança pesada	15	18	15	41	33	25	17				

Gigante da Colina

Os Gigantes das Colinas são os mais inteligentes e menos agressivos da espécie. São corpulentos, mas bem proporcionados. Vestem-se de couro e lã, usam barbas e cabelos compridos. Eles são muito unidos e têm forte sentimento de honra guerreira, além de bom humor quando entre amigos. São, no entanto, facilmente irritados e se tornam violentos quando nervosos. Vivem nas montanhas e desejam apenas serem deixados em paz. Além das caçadas, eles complementam sua dieta com raízes, carnes e laticínios de suas criações.

Suas aldeias se localizam no sopé de montanhas e são bem camufladas (é necessário Usar os Sentidos dificuldade Médio para achá-las). Os grupos de caça são constituídos de 2 a 6 caçadores, podendo ser maiores em caso de um animal perigoso ou de guerra. Neste caso, o chefe da aldeia estará presente.

Os Gigantes das Colinas, embora correndo riscos, têm ocasionalmente contatos com outras raças (principalmente anões), trocando artigos de couro, madeira e pedra (são bons com estes materiais) por artigos mais sofisticados de metal e ferramentas. Os encontros com mercadores são sempre em locais predeterminados e cercados de precauções por parte destes seres. O chefe da aldeia sempre tomará parte destes encontros.

Estes gigantes usam lanças, porretes e clavas. Grupos de caça ou guerra usam roupas consideradas como armaduras de couro rígido. O chefe muitas vezes disporá de um elmo e uma maça fundida em tamanho apropriado (obtidos através de comércio), mas só os usará na guerra.

As comunidades dos Gigantes das Colinas costumam guardar tesouros.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Colinas

Peso/Altura

- **Comum:** 1000 Kg / 4,5 m
- **Líder:** 1175 Kg / 5,5 m

Atributos

- **Comum:** INT(-2), AUR(0), CAR(0), FOR(6), FIS(2), AGI(0), PER(1)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(7), FIS(2), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gigante da Colina Comum	11	65(71)	99	M0	Porrete	12	11	8	30	24	18	12	13	11	11	50
					Rochas	9	11	13	26	21	16	11				
Gigante da Colina Líder	14	70	126	M1	Clava	16	16	13	35	28	21	14	16	14	18	50
					Rochas	13	15	17	29	22	18	12				



Gigante de Duas Cabeças

Próximo ao Vulcão Forja existiu uma temida tribo de gigantes do fogo conhecida por suas pilhagens e selvageria. Seu líder era Tourogar, um gigante vigoroso e inteligente muito respeitado por todos do seu Clã. Tourogar conseguiu reunir o maior grupo de assalto já visto. Existiam mais de 100 gigantes guerreiros sob suas ordens. O seu vasto tesouro era um dos seus maiores orgulhos.

Tourogar possuía dois filhos: Turagom e Turagor. Turagom era o filho mais inteligente e sádico. Turagor era o mais forte e estúpido. Cada um deles liderava um pequeno grupo de pilhagem dentro do Clã.

Desde pequenos seus filhos competiam em tudo. Disputavam quem era o mais forte, quem possuía mais escravos, quem acumulava mais tesouros, quem matava mais... Os irmãos eram inimigos desde a infância. Com o passar do tempo suas brigas começaram a ser mais intensas. E a disputa já não era mais limitada aos dois. Seus grupos de pilhagens também se tornaram inimigos mortais!

Com idade avançada e sem participar com tanta frequência das guerras e pilhagens, Tourogar, sempre que podia, delegava tal incumbência aos filhos. Mas a rixa entre eles era o seu maior desgosto. Tinha certeza absoluta que após a sua morte o seu pequeno reino seria assolado por uma devastadora guerra civil. Tudo que havia conquistado com tanto suor seria destruído pela terrível inimizade entre os irmãos...

Sem saber mais o que fazer, atormentado a cada instante, com suas forças já quase o abandonando e os rumores de uma provável sucessão já se espalhando por todo o Clã, o velho líder resolveu acabar de vez com tudo aquilo. Em um ato de desespero, junto com o seu fiel capitão, Taravor, procurou um misterioso elfo que vivia há anos na região. Ele havia sido renegado por sua própria raça por causa dos seus estranhos poderes... Falava e controlava os mortos! Frente a frente com o tal elfo, externando um semblante triste e preocupado, o líder Gigante lhe falou:

- Preciso de sua ajuda, bruxo... Meu reinado está sucumbindo. Os meus filhos são inimigos mortais. Gostaria muito que eles fossem amigos. Você seria capaz de unir os dois irmãos?

O sombrio Elfo por um instante hesitou. Seus pensamentos foram longe. E lançando um maquiavélico olhar respondeu:

- Sim... Sim, rei gigante! Sou capaz de resolver o seu problema! Mas isso lhe custará toda a riqueza acumulada por seu povo.

Tourogar não pensou duas vezes! O acordo foi feito. Após o pagamento, o grande gigante voltou ao seu Clã. Esperava por um sinal, um sinal de que o seu reino poderia ser salvo.

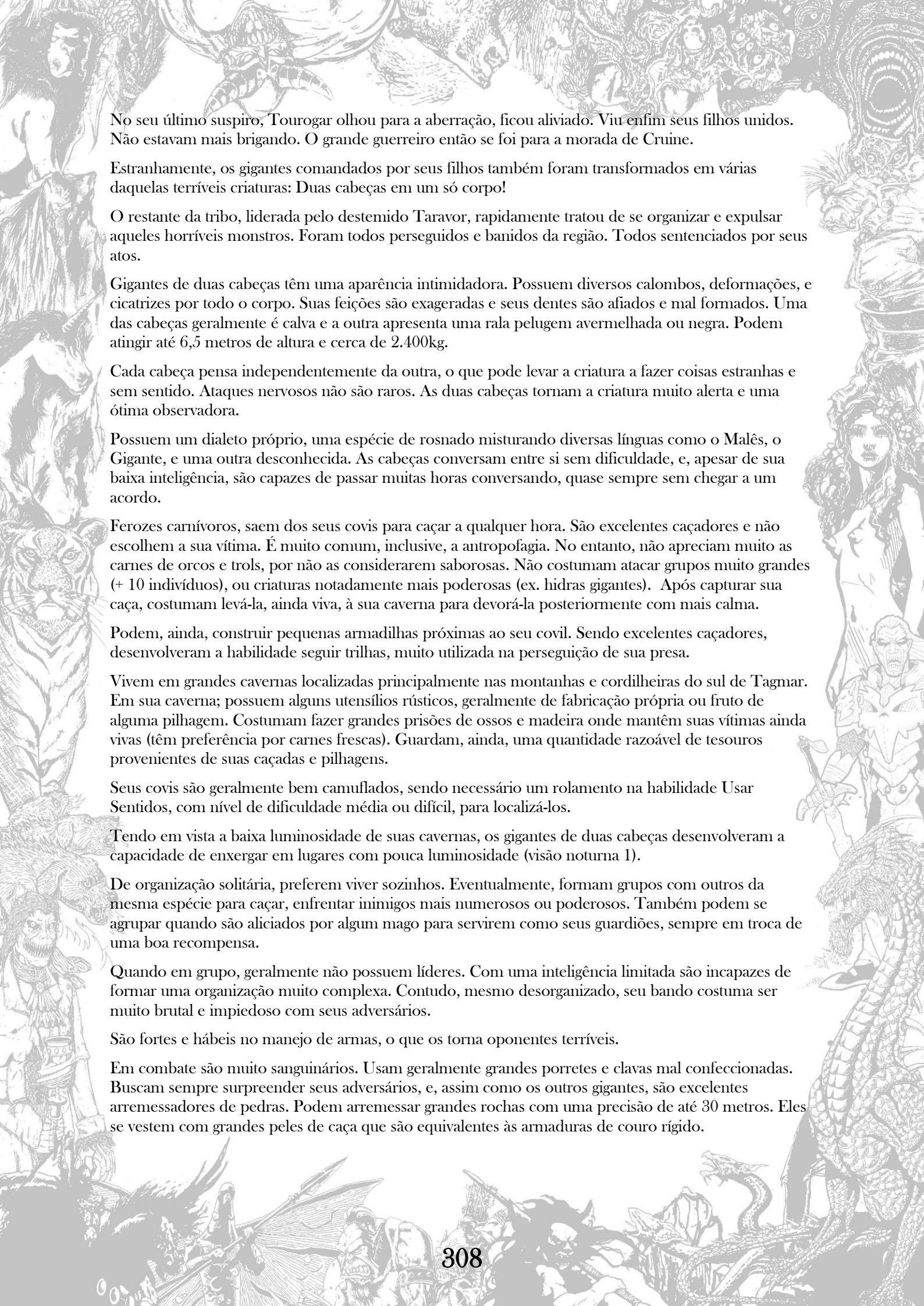
Nas bordas do grande vulcão, o sombrio Elfo, pronunciando palavras há muito esquecidas, evocou um poderoso servo dos planos inferiores. Do rio incandescente ele emergiu, estava adormecido há muito tempo. Tinha uma aparência disforme. Um forte cheiro de enxofre rapidamente pairou no ar. Em uma língua jamais ouvida por nenhum homem, o Elfo Negro conversou com o tenebroso ser. Um grunhido estrondoso foi ouvido por toda a região, a criatura mergulhou novamente na lava do vulcão. O compromisso estava selado.

Uma estranha bruma cobriu toda a região. Por sete dias e sete noites a estranha fumaça não se dissipou. Durante esse tempo, uma intrigante sombra foi vista rondando as cavernas da região. No oitavo dia finalmente o nevoeiro desapareceu.

Muito adoecido, Tourogar sabia que esse era o sinal que tanto esperava. No seu leito de morte mandou que chamassem seus dois filhos. Estava inquieto.

Gritos de horror por toda a tribo! Em seguida ouviu passos em sua caverna e a imagem que ele viu foi aterradora. Seus dois filhos estavam dividindo o mesmo corpo! Havia se transformados em uma horrenda aberração!

- Duas cabeças, dois pensamentos. Um só sangue, um só corpo. Para sempre... - Balbuciava repetidas vezes o Elfo sombrio, em um macabro ritual em sua caverna.



No seu último suspiro, Tourogar olhou para a aberração, ficou aliviado. Viu enfim seus filhos unidos. Não estavam mais brigando. O grande guerreiro então se foi para a morada de Cruine.

Estranhamente, os gigantes comandados por seus filhos também foram transformados em várias daquelas terríveis criaturas: Duas cabeças em um só corpo!

O restante da tribo, liderada pelo destemido Taravor, rapidamente tratou de se organizar e expulsar aqueles horríveis monstros. Foram todos perseguidos e banidos da região. Todos sentenciados por seus atos.

Gigantes de duas cabeças têm uma aparência intimidadora. Possuem diversos calombos, deformações, e cicatrizes por todo o corpo. Suas feições são exageradas e seus dentes são afiados e mal formados. Uma das cabeças geralmente é calva e a outra apresenta uma rala pelugem avermelhada ou negra. Podem atingir até 6,5 metros de altura e cerca de 2.400kg.

Cada cabeça pensa independentemente da outra, o que pode levar a criatura a fazer coisas estranhas e sem sentido. Ataques nervosos não são raros. As duas cabeças tornam a criatura muito alerta e uma ótima observadora.

Possuem um dialeto próprio, uma espécie de rosnado misturando diversas línguas como o Malês, o Gigante, e uma outra desconhecida. As cabeças conversam entre si sem dificuldade, e, apesar de sua baixa inteligência, são capazes de passar muitas horas conversando, quase sempre sem chegar a um acordo.

Ferozes carnívoros, saem dos seus covis para caçar a qualquer hora. São excelentes caçadores e não escolhem a sua vítima. É muito comum, inclusive, a antropofagia. No entanto, não apreciam muito as carnes de orcos e trols, por não as considerarem saborosas. Não costumam atacar grupos muito grandes (+ 10 indivíduos), ou criaturas notadamente mais poderosas (ex. hidras gigantes). Após capturar sua caça, costumam levá-la, ainda viva, à sua caverna para devorá-la posteriormente com mais calma.

Podem, ainda, construir pequenas armadilhas próximas ao seu covil. Sendo excelentes caçadores, desenvolveram a habilidade seguir trilhas, muito utilizada na perseguição de sua presa.

Vivem em grandes cavernas localizadas principalmente nas montanhas e cordilheiras do sul de Tagmar. Em sua caverna; possuem alguns utensílios rústicos, geralmente de fabricação própria ou fruto de alguma pilhagem. Costumam fazer grandes prisões de ossos e madeira onde mantêm suas vítimas ainda vivas (têm preferência por carnes frescas). Guardam, ainda, uma quantidade razoável de tesouros provenientes de suas caçadas e pilhagens.

Seus covis são geralmente bem camuflados, sendo necessário um rolamento na habilidade Usar Sentidos, com nível de dificuldade média ou difícil, para localizá-los.

Tendo em vista a baixa luminosidade de suas cavernas, os gigantes de duas cabeças desenvolveram a capacidade de enxergar em lugares com pouca luminosidade (visão noturna 1).

De organização solitária, preferem viver sozinhos. Eventualmente, formam grupos com outros da mesma espécie para caçar, enfrentar inimigos mais numerosos ou poderosos. Também podem se agrupar quando são aliciados por algum mago para servirem como seus guardiões, sempre em troca de uma boa recompensa.

Quando em grupo, geralmente não possuem líderes. Com uma inteligência limitada são incapazes de formar uma organização muito complexa. Contudo, mesmo desorganizado, seu bando costuma ser muito brutal e impiedoso com seus adversários.

São fortes e hábeis no manejo de armas, o que os torna oponentes terríveis.

Em combate são muito sanguinários. Usam geralmente grandes porretes e clavas mal confeccionadas. Buscam sempre surpreender seus adversários, e, assim como os outros gigantes, são excelentes arremessadores de pedras. Podem arremessar grandes rochas com uma precisão de até 30 metros. Eles se vestem com grandes peles de caça que são equivalentes às armaduras de couro rígido.

Os gigantes de duas cabeças possuem um ódio mortal pelos elfos e outros gigantes. Sempre que estiverem em combate contra um deles, serão possuídos por uma grande fúria (nível 10) ganhando +5 pontos na coluna de ataque e lutando até a morte.

Por fim, são muito odiados por todas as outras raças de gigantes (exceto os Ciclopes), que os consideram terríveis aberrações.

Sempre que uma tribo de gigantes souber da existência de um gigante de duas cabeças próximo ao seu território, imediatamente formará um grupo para abatê-lo.

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas e Cordilheiras

Habilidades / Técnicas de Combate

- Escalar Superfícies(16), Manusear Armadilhas(11), Seguir Trilhas(14), Trabalhos Manuais(6), Usar os Sentidos(16) / Fúria(23)

Magias e Poderes Especiais

- Visão Noturna (1)

Peso/Altura/Largura

- 2400 Kg / 6,5 m / 6,5 m

Atributos

- INT(-3), AUR(0), CAR(-2), FOR(6), FIS(4), AGI(1), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gigante de Duas Cabeças	17	101	238	M1	Clava	17	17	14	38	30	22	14	21	17	30	60
					Porrete	19	18	15	34	27	20	13				
					Rochas	13	15	17	30	24	18	12				

Gigante do Fogo

Os Gigantes do Fogo são os mais organizados e temidos da espécie. Eles se dedicam à pilhagem e caça de escravos em comunidades vizinhas de outras raças. Além da caça, sustentam-se de criações mantidas por escravos, recorrendo à antropofagia, se necessário.

Algumas vezes, um Gigante do Fogo mais inteligente consegue unificar tribos, formando “pequenos reinos”, constituindo exército de até 100 guerreiros. Eles iniciam então um reinado de terror e pilhagens que normalmente não tem longa duração, terminando após a morte do líder. Os gigantes comuns usam cotas de malha parcial e espadas, já o líder usa couraça parcial e montante.

Os Gigantes do Fogo modificam e fortificam as cavernas onde vivem, sendo muito difícil tomar uma aldeia de assalto, pois eles também fazem uso intenso de armadilhas.

Em seus lares os Gigantes do Fogo guardam tesouros.



Organização e Habitat

- Grupo Médio / locais muito quentes.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Escalar Superfícies(17), Manusear Armadilhas(11), Trabalho em Metal(11), Usar os Sentidos(6)
- **Líder:** Escalar Superfícies(18), Liderança(10), Manusear Armadilhas(12), Persuasão(5), Trabalho em Metal(11), Usar os Sentidos(7)

Peso/Altura

- **Comum:** 1800 Kg / 5,5 m
- **Líder:** 2600 Kg / 6,5 m

Atributos

- **Comum:** INT(-2), AUR(0), CAR(-1), FOR(7), FIS(4), AGI(1), PER(1)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(8), FIS(4), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gigante do Fogo Comum	17	88	187	M1	Espada	21	18	15	43	34	25	16	21	17	17	60
					Rochas	16	18	20	33	25	20	13				
Gigante do Fogo Líder	20	105(111)	220	P1	Montante	26	30	31	40	30	20	10	24	20	25	60
					Rochas	19	21	23	34	26	21	14				

Gigante do Gelo

Os menos inteligentes da espécie, os Gigantes do Gelo são agressivos e temidos. Não dispõem de agricultura e quase nenhuma forma de artesanato ou arte, sendo dito que recorrem às vezes à antropofagia. Realizam constantes expedições de pilhagem e captura de escravos. Por isto, encontram-se em permanente estado de guerra com as comunidades de seres inteligentes mais próximas, já que estas organizam expedições punitivas ou mesmo de extermínio sempre que possível.

Os Gigantes do Gelo vivem em grandes complexos de cavernas bem camufladas (rolar Usar os Sentidos dificuldade Difícil para achá-las) mas em geral não as modificam, confiando em suas capacidades de combate para se defenderem.

Em combate, os Gigantes do Gelo usam grandes machados de guerra e lanças e sempre procurarão o combate corpo-a-corpo. Se não for possível, lançarão grandes rochas, com precisão a até 50 metros. Eles se vestem com peles que têm a resistência e absorção de uma armadura de couro rígido.

São imunes a qualquer feitiço baseado em frio. No entanto, são criaturas de sangue quente, e não sofrem quaisquer efeitos adicionais se submetidos a magias baseadas em fogo.

Estas criaturas guardam em seus lares tesouros.



Organização e Habitat

- Grupo Médio / glacial, locais de neves eternas

Peso/Altura

- Comum: 1500 Kg / 5,5 m
- Líder: 1900 Kg / 6,5 m

Atributos

- Comum: INT(-3), AUR(0), CAR(-1), FOR(7), FIS(3), AGI(0), PER(0)
- Líder: INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(8), FIS(3), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gigante do Gelo Comum	14	80(86)	140	M0	Machado	14	17	11	43	34	25	16	17	14	14	60
					Rochas	9	11	13	33	25	20	13				
Gigante do Gelo Líder	17	90(96)	170	M1	Machado de Guerra (com uma mão)	25	28	23	36	27	18	9	20	17	21	60
					Rochas	16	18	20	34	26	21	14				

Raças Selvagens



6.17 Raças Selvagens

Bestial

Bestiais são seres humanoides cobertos de pelos. Seus rostos lembram vagamente o de ursos com orelhas gigantescas. Os olhos são pequenos, a boca é grande e seus dentes são afiados. Os braços e pernas são notavelmente fortes e as mãos servem como garras no combate (embora prefiram usar armas). A cor do pelo é muito variável, indo do branco ao marrom escuro.

Essas criaturas, como descobriram os sábios de Donatar, são oriundas do Império (terras a leste do mundo conhecido, além da cordilheira do Muro). Ao que parece, são exilados que se estabelecem em verdes montes e florestas próximas às montanhas Morânicas, embora hoje em dia tenham se espalhado pelo sul do continente. Pessoas que estiveram em contato com eles disseram que são guerreiros temíveis, capazes de surpreender o mais atento dos vigias e demonstram inteligência em seus ataques. Eles parecem odiar Anões e têm grande raiva dos Humanos, mas não demonstram nenhum sentimento em relação a Elfos e Pequeninos. Seus líderes costumam se reunir em conselhos para montar ataques conjuntos a vilas humanas. Todos eles enxergam perfeitamente no escuro. Cada bando costuma ter entre 3 a 8 cães treinados (cães de guerra) para auxiliá-los em seus ataques ou na defesa da comunidade, e mais 2 a 4 cães de caça. O bando possui tesouro.



Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Florestas e montes

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(7), Escalar Superfícies(7), Seguir Trilhas(1), Usar os Sentidos(3) / Ataque Oportuno(4), Esquiva(6), Imprevisibilidade(4)
- **Líder:** Ações Furtivas(7), Escalar Superfícies(12), Lidar com Animais(3), Liderança(1), Persuasão(3), Seguir Trilhas(3), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(9), Esquiva(8), Heroísmo(8)

Peso/Altura

- **Comum:** 72 Kg / 1,8 m
- **Líder:** 90 Kg / 2,3 m

Atributos

- **Comum:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(1), AGI(2), PER(0)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(4), FIS(1), AGI(1), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Bestial Comum	4	17	24	L2	Lança leve	9	5	4	18	14	10	6	5	4	6	23
					Maça	5	7	6	22	17	12	7				
Bestial Líder	7	19	56	M1	Lança leve	11	7	6	20	16	12	8	8	7	11	23
					Maça de Armas	5	8	8	20	16	12	8				

Centauro

Os centauros são criaturas que possuem o tronco e as partes superiores iguais às de um homem ou mulher bastante fortes e o resto do corpo igual ao de um cavalo.

Esta raça vive em clãs de 15 a 60 indivíduos. Normalmente, um terço destes é de machos, outro terço é composto pelas fêmeas e a última parte por crianças e velhos que não são combatentes. Estes seres são bravos e capazes, grandes caçadores e temíveis guerreiros, porém parecem dar pouco valor às civilizações.

Suas vilas são lideradas por um chefe militar e o conselho dos anciãos, os quais organizam a distribuição das tarefas, os grupos de caça, presidem os festivais e organizam o 'exército'.

Os centauros são isolacionistas e independentes. Costumeiramente, consideram todos os membros de sua raça irmãos; se um for atacado, todos odeiam o atacante. Seus sentimentos são fortes e perenes. Se um centauro odeia alguém, ele dificilmente volta atrás (mas reconhece o erro se descobrir que estava enganado). Se ele tem um amigo não-centauro (caso muito raro!) este passa a ser como um irmão. O amigo de um deles pode esperar uma boa recepção por todos os demais que souberem da amizade. Normalmente, os membros de outras raças são considerados 'forasteiros' com os quais é melhor não ter contato.

Esta raça costuma combater com clavas, lanças pesadas e arco composto, usando ao máximo sua velocidade e precisão com o arco. Eles normalmente usam armaduras de couro leve e, em poucos casos, elmos e escudos.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Florestas, morros baixos.

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(2), Carpintaria(5), Manusear Armadilhas(4), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(4) / Ataque Oportuno(8), Carga de Quadrúpede(9)

Peso/Altura

- 625 Kg / 1,8 a 2,5 m

Atributos

- INT(1), AUR(0), CAR(-1), FOR(3), FIS(2), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Centauro	7	52	63	L1	Arco composto	12	7	5	16	12	8	4	9	7	11	30
					Clava	8	8	5	15	12	9	6				



Dragoniano

Após a guerra entre Titãs, Titãs segundos e Deuses, deu-se início à criação tanto de Tagmar quanto das criaturas que a chamariam de lar. Mas isso não passou despercebido aos olhos sempre atentos das únicas criaturas que já existiam nessa época: os dragões!

Os dragões que lutaram ao lado dos Titãs foram amaldiçoados pelos Deuses, e seu fogo interior se apagou, restando apenas um coração gelado. O ódio que essas criaturas passaram a nutrir pelos Deuses desde então é inigualável em todo o mundo. É notório que os dragões do gelo sempre tentam criar problemas para os deuses ou seus devotos, numa batalha eterna por vingança.

Com o fim do 2º ciclo de Tagmar, após infundáveis batalhas infrutíferas, um dragão do gelo conhecido entre as raças civilizadas pelo nome de Nevasca, compreendeu de onde vinha o poder divino: da adoração dos devotos espalhados pelo mundo. Durante muito tempo Nevasca tentou adquirir devotos para si. Tentou com humanos e pequeninos, mas tendo sido criados pelos Deuses, esses não conseguiam transferir poder ao ganancioso dragão. Ele tentou com sua prole, mas tendo índole tão independente quanto a sua, também não obteve sucesso. Finalmente Nevasca conseguiu o que ele achava ser a resposta para sua empreitada. Ele era incapaz de criar vida a partir da essência pura do karma, da mesma forma que os Deuses, então se utilizando de crianças humanas, ele executou uma série de rituais mágicos para transformá-las nos Dragonianos. Esta nova raça de humanoides se parecia com os humanos, porém mais fortes e musculosos e com um rosto característico por ter grandes mandíbulas e olhos com pupilas fendidas. Nevasca criou muitas dessas criaturas, e fez com que o cultuassem. Durante um longo tempo essa nova raça foi mantida em segredo pelo seu criador, escondida num complexo de cavernas na cordilheira de Sotopor. Foi quando dois outros dragões do gelo descobriram seu segredo que Nevasca liberou sua fúria. Sua criação havia falhado, e agora sua ideia era conhecida por outros de sua raça. Mas os outros dois dragões, Asa do Inverno e Presas Geladas conseguiram dialogar com Nevasca e sugeriram que esse Povo Dragão interagisse com o mundo exterior, para que pudesse desenvolver sentimentos básicos, como inveja, desejo, tristeza e felicidade. Isso poderia dar a eles a força de vontade necessária para se tornarem devotos verdadeiros. Rapidamente, mais dragões do gelo uniram-se ao grupo, e iniciaram a criação do povo dragoniano.

Então, no ano 1420, uma revoada de dragões do gelo seguida por uma horda de dragonianos invadiu o reino de Abadom, buscando suas riquezas e prazeres. Vendo a possibilidade de enriquecer com essa situação, vários dragões do fogo aproveitaram-se da guerra (iniciada pelos dragões de gelo) para aumentar seus tesouros. Os meses que se seguiram selaram o fim de um dos mais ricos e prósperos reinos do Mundo Conhecido, onde dragões e dragonianos causaram destruição e pilhagens como nunca visto antes.

Após a guerra, o que se seguiu foi mais uma tentativa frustrada pela incapacidade dos dragonianos em se tornarem devotos fiéis. Em sua ira, os dragões do gelo destruíram muitos dos dragonianos antes de se retirarem para a cordilheira de Sotopor. Os dragonianos remanescentes organizaram-se em pequenas tribos nômades espalhadas pelo território de Abadom.

Os dragonianos por sua incapacidade de se reproduzir desenvolveram uma sociedade baseada no ódio contra os deuses e seus devotos. Como consequência disso, o povo dragão realiza ataques às cidades próximas, matando e pilhando numa fúria sem sentido, buscando novas crianças para realizarem o ritual ensinado por seu criador. Prisioneiros adultos, embora raros, são sacrificados em nome dos dragões, e então devorados em festins bárbaros.

Hoje, o povo dragão reza para seus criadores, na esperança de que sua ira não os atinja mais uma vez. Talvez os dragões do gelo tenham alcançado seu objetivo, sem nem mesmo perceber...

Arrogantes, consideram todas as outras raças inferiores. Suas tribos são compostas por 10 a 30 indivíduos, para possibilitar mudanças rápidas de região.

Vivem cerca de 500 anos e não se reproduzem, por isso seus filhotes (crianças humanas transformadas por ritual mágico) são muito protegidos pela tribo. Ao defender seus filhotes, os dragonianos recebem +30 EH e +5 colunas de resolução.

Possuem colorações claras, decorrentes da cor de seus criadores, mas não são totalmente brancos. Na verdade, sua coloração varia do tom marfim ao tom areia (+5 colunas de resolução para se esconder em desertos de areia ou de gelo), e suas escamas são muito resistentes. Possuem também um longo rabo, que aumenta sua estabilidade em combate (+5 colunas em testes de agilidade para resistir contra Carga).

Em especial, todo Dragoniano tem a capacidade de usar um Hálito Congelante uma vez por dia. Caso este ataque acerte o físico (EF), a vítima deverá fazer um teste de Resistência a Magia, ou ficará paralisada por 3 rodadas.

Organização e Habitat

- Grupo Grande / Abadom

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(4), Escalar Superfícies(6), Trabalhos Manuais(4), Usar os Sentidos(4) / Ataque Oportuno(4), Carga(4)
- **Mago Menor:** Liderança(4), Misticismo(4), Navegação(6) / Esquiva(3)
- **Rastreador:** Ações Furtivas(9), Escalar Superfícies(7), Lidar com Animais(2), Medicina(3), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(9), Venefício(4) / Ataque Oportuno(7), Esquiva(7), Imprevisibilidade(7)
- **Mago Maior:** Liderança(8), Medicina(6), Misticismo(11), Navegação(8) / Esquiva(5)
- **Líder:** Escalar Superfícies(13), Liderança(12), Usar os Sentidos(8) / Carga(11), Fúria(10), Imprevisibilidade(10), Voz de Comando(10)

Magias e Poderes Especiais

- **Mago Menor:** Dardos de Gelo (3), Armadura Elemental (1) , Detecção de Magia (2), Invisibilidade (2).
- **Rastreador:** Ações Furtivas (3), Escalar Superfícies (3), Ler Trilhas (3), Rastreamento (3) e Armadura Elemental (3).
- **Mago Maior:** Dardos de Gelo (5), Armadura Elemental (3), Detecção de Magia (4), Invisibilidade (4), Desintegração (4).

Peso/Altura

- **Comum:** 115 Kg / 1,7 m
- **Mago Menor:** 85 Kg / 1,8 m
- **Rastreador:** 126 Kg / 1,9 m
- **Mago Maior:** 85 Kg / 2 m
- **Líder:** 120 Kg / 2,2 m

Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(1), CAR(0), FOR(1), FIS(1), AGI(1), PER(1)
- **Mago Menor:** INT(2), AUR(3), CAR(2), FOR(0), FIS(2), AGI(0), PER(2)
- **Rastreador:** INT(1), AUR(2), CAR(0), FOR(2), FIS(2), AGI(3), PER(3)
- **Mago Maior:** INT(3), AUR(4), CAR(2), FOR(0), FIS(2), AGI(0), PER(2)
- **Líder:** INT(1), AUR(2), CAR(2), FOR(3), FIS(3), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragoniano Comum	3	22(25)	24	M1	Garras	7	4	1	13	10	7	4	4	4	/		18
					Hálito Congelante	5	5	5	21	16	11	6					
					Lança leve	7	3	2	13	10	7	4					
					Mordida	5	4	3	17	13	9	5					
Dragoniano Mago Menor	3	20	27	M0	Garras	6	3	0	12	9	6	3	5	6	3	10	18
					Hálito Congelante	7	7	7	23	18	13	8					
					Mordida	4	3	2	16	12	8	4					
					Punhal	6	1	0	8	6	4	2					
Dragoniano Rastreador	4	24(36)	36	M3	Espada	10	7	4	18	14	10	6	6	6	/	10	18
					Garras	10	7	4	14	11	8	5					
					Hálito Congelante	7	7	7	22	17	12	7					
					Mordida	8	7	6	18	14	10	6					
Dragoniano Mago Maior	5	20	45	M0	Garras	8	5	2	12	9	6	3	7	9	/	18	18
					Hálito Congelante	10	10	10	24	19	14	9					
					Mordida	6	5	4	16	12	8	4					
					Punhal	8	3	2	8	6	4	2					
Dragoniano Líder	8	24(40)	80	P2	Garras	13	10	7	15	12	9	6	11	10	12		18
					Hálito Congelante	11	11	11	22	17	12	7					
					Montante	9	13	14	24	18	12	6					
					Mordida	11	10	9	19	15	11	7					

Feratus

Estas criaturas foram criadas inicialmente pelo Rei-feiticeiro Vrishen, para se tornarem seus escravos e soldados alados.

São criaturas aladas, em forma de morcego gigante com características humanoides. Possui grandes orelhas de morcego, assim como o focinho e os dentes.

O tórax é muito semelhante ao de um ser humano, possuindo membros superiores iguais a de um morcego, com grandes asas. É recoberto por uma penugem negra, mas alguns de seus membros podem ter cores como marrom ou levemente ruivo.

Os membros inferiores são iguais ao de um morcego comum, com as devidas proporções para um Feratus.

Estes possuem uma inteligência semelhante à humana sendo desta forma capazes de entender e seguir perfeitamente todas as ordens dadas por seu senhor.

Não possuem escrita ou fala, comunicando-se entre eles através de gritos potentes. Não somente possuem olhos capazes de enxergar na completa escuridão, mas também ouvidos potentes capazes de escutar perfeitamente a centenas de metros de distância.

Vivem em grandes comunidades de 20 a 50 indivíduos onde habitam as cavernas locais, sempre se mantendo presos ao teto.

As fêmeas sempre acompanham os machos onde partem sempre em pares para as rondas noturnas e para as grandes caçadas.

Preferem atacar em bandos de até 8 indivíduos sobrepujando o adversário em números. Quando encontram um adversário poderoso preferem atacar somente durante a noite e de forma traiçoeira.

São seres de hábitos noturnos, mas quando convocados podem sair durante o dia, apesar de sua visão ficar prejudicada o que não permite iniciar qualquer ataque ou ação.

Tais seres são carnívoros, preferindo muitas das vezes animais de grande porte, mas caçam também humanos, principalmente crianças.

Entre os machos existe sempre a competitividade onde é comum sempre encontrar grandes cicatrizes, marcas de antigos combates entre eles.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Montanhas dos deuses

Habilidades / Técnicas de Combate

- Usar os Sentidos(13) / Ataque Oportuno(10), Esquiva(8), Imprevisibilidade(10)

Peso/Altura

- 60 Kg / 2 m

Atributos

- INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(1), AGI(2), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Feratus	6	16	48	L2	Garras	9	6	3	8	6	4	2	7	6	8	3 (terra) 35 (voando)
					Mordida	7	6	5	12	9	6	3				
					Ruído	5	5	5	4	3	2	1				



Goblin

Estas pequenas criaturas têm a pele esverdeada, fisionomia magra onde se ressalta a cabeça desproporcionalmente grande, com orelhas pontudas, boca pequena, nariz absurdamente empinado e enormes olhos. Suas mãos pequenas, porém fortes, são hábeis e sua agilidade é prodigiosa.

Os Goblins são mestres do subterfúgio. Em suas florestas, eles sabem se esconder de forma primorosa. Seus passos leves mal fazem barulho e eles estão sempre alerta. Sua sociedade é cruel e seu maior interesse é a conquista de gemas e metais preciosos que seus líderes procuram roubar de Humanos, Anões ou Elfos indiscriminadamente. Esta é uma sociedade de ladrões de poucos escrúpulos, onde muitos acabam se tornando mercenários, embora não dos melhores.

Os Goblins possuem armaduras de couro leve e lanças, um quarto deles possui também um arco simples e 12 flechas.

Para cada 40 Goblins comuns, existe um líder que é normalmente alto (para padrão Goblin) tendo entre 1,20 a 1,36 metros. Os líderes são guerreiros, se não terríveis, pelo menos respeitáveis. Eles utilizam armaduras de couro rígido, elmos abertos, escudos pequenos, gládios e arcos simples.

Para cada 10 membros da tribo existe um 'Senhor das Garras'. Estes Goblins são visivelmente mais fortes e agressivos, porém o que os distingue mesmo é o fato de montarem lobos selvagens. Essas criaturas utilizam elmos abertos, escudos pequenos, armaduras de couro rígido, gládios e lanças leves.

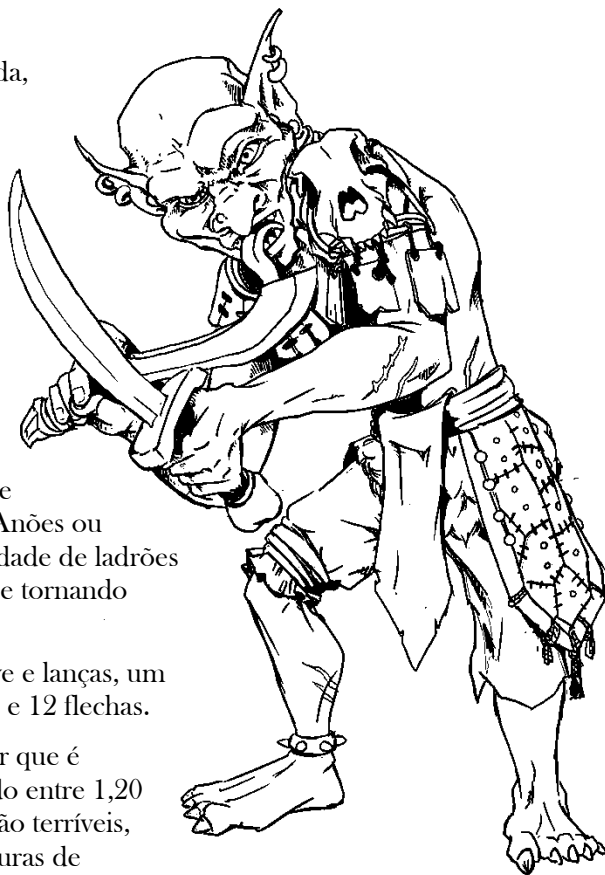
Todo clã tem um 'Mestre da Garra', que tem por função comandar os Senhores das Garras. Seu equipamento é composto de elmos abertos, escudos pequenos, cota de malha parcial, gládios e lanças leves.

A tribo sempre tem pelo menos um Sacerdote. Ele utiliza uma armadura de couro rígido, escudo pequeno e lança leve.

Se a tribo possuir mais de 50 membros, ela terá um Mago Menor, se possuir entre 100 e 150 haverá (em adição) um Mago Médio e se houver mais de 150 haverá (também em adição) um Mago Maior. Todos eles têm vários punhais (normalmente 5) mas não usam qualquer tipo de armadura.

Por fim, no topo da sociedade dos Goblins está o Rei (por menor que seja o clã, o chefe será chamado de Rei). O Rei possui os mesmos poderes que um Mestre da Garra em relação aos lobos, normalmente montando um Feral. Seu equipamento se compõe de uma cota de malha parcial, elmo aberto, escudo pequeno, lança leve, arco simples e gládio.

Todo o tesouro da tribo está nas mãos do Rei, que normalmente distribui os objetos mágicos como melhor lhe convier (ficando com os melhores para si, naturalmente).



Organização e Habitat

- Grupo Médio ou Grande / Florestas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(4), Escalar Superfícies(2), Manusear Armadilhas(1), Usar os Sentidos(0)
- **Senhor das Garras:** Ações Furtivas(4), Escalar Superfícies(3), Montar Animais(3), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(5), Carga Montada(2), Centaurizar(5), Combate Montado(2), Esquiva(4), Imprevisibilidade(5), Postura Ofensiva(4), Resistência à Dor(2)
- **Mago Menor:** Ações Furtivas(5), Escalar Superfícies(4), Persuasão(3), Usar os Sentidos(4) / Esquiva(4)
- **Líder:** Ações Furtivas(10), Escalar Superfícies(8), Liderança(4), Manusear Armadilhas(4), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(7), Esquiva(8), Imprevisibilidade(7), Postura Ofensiva(8), Resistência à Dor(5), Voz de Comando(7)
- **Mestre das Garras:** Ações Furtivas(8), Escalar Superfícies(6), Liderança(4), Montar Animais(7), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(7), Carga Montada(5), Centaurizar(7), Combate Montado(5), Esquiva(9), Imprevisibilidade(7), Postura Ofensiva(9), Resistência à Dor(5), Voz de Comando(7)
- **Mago Médio:** Ações Furtivas(8), Escalar Superfícies(7), Persuasão(6), Usar os Sentidos(8) / Esquiva(7)
- **Sacerdote:** Ações Furtivas(5), Escalar Superfícies(5), Liderança(8), Línguas(3), Usar os Sentidos(6) / Esquiva(8), Imprevisibilidade(6)
- **Rei:** Ações Furtivas(14), Escalar Superfícies(10), Liderança(11), Línguas(7), Montar Animais(11), Persuasão(7), Usar os Sentidos(8) / Ataque Oportuno(9), Esquiva(12), Imprevisibilidade(9), Voz de Comando(9)
- **Mago Maior:** Ações Furtivas(5), Escalar Superfícies(1), Persuasão(3), Usar os Sentidos(6) / Concentração(11), Esquiva(10), Imprevisibilidade(10)

Magias e Poderes Especiais

- **Senhor das Garras:** Empatia Animal 5 uma vez por dia (só funciona com lobos ou Ferais) e Elo Animal 4 uma vez por dia (limitado a apenas um animal).
- **Mago Menor:** Raio Elétrico (3), Invisibilidade (2), Transformação (2) e Telecinese (3).
- **Mestre das Garras:** Empatia Animal 5 uma vez por dia (só funciona com lobos ou Ferais) e Elo Animal 7 uma vez por dia (só funciona com lobos ou Ferais) limitado, no entanto, a apenas um animal.
- **Mago Médio:** Raio Elétrico (3), Invisibilidade (6), Transformação (2) e Telecinese (3), Alucinação (4), Ilusões (3), Pseudomatéria (4).
- **Sacerdote:** Curas Físicas(3), Curas Espirituais (4), Corrente (6) e Runas (5).
- **Rei:** Empatia Animal 5 uma vez por dia (só funciona com lobos ou Ferais) e Elo Animal 7 uma vez por dia (só funciona com lobos ou Ferais) limitado, no entanto, a apenas um animal.
- **Mago Maior:** Raio Elétrico (5), Invisibilidade (6), Transformação (2), Telecinese (5), Alucinação (4), Ilusões (3), Pseudomatéria (8), Análise (4) e Armadilha (3).

Peso/Altura

- **Comum:** 13 Kg / 0,96 m
- **Senhor das Garras:** 16 Kg / 1,04 m
- **Mago Menor:** 13 Kg / 1,16 m

- **Líder:** 16 Kg / 1 m
- **Mestre das Garras:** 21 Kg / 1,08 m
- **Mago Médio:** 13 Kg / 1,2 m
- **Sacerdote:** 16 Kg / 1,12 m
- **Rei:** 24 Kg / 1,36 m
- **Mago Maior:** 16 Kg / 1,24 m

Atributos

- **Comum:** INT(-1), AUR(0), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(-1)
- **Senhor das Garras:** INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(1), FIS(0), AGI(2), PER(3)
- **Mago Menor:** INT(2), AUR(3), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(-1)
- **Líder:** INT(0), AUR(0), CAR(-1), FOR(1), FIS(0), AGI(3), PER(2)
- **Mestre das Garras:** INT(1), AUR(0), CAR(-1), FOR(1), FIS(0), AGI(4), PER(2)
- **Mago Médio:** INT(2), AUR(3), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(0)
- **Sacerdote:** INT(2), AUR(2), CAR(1), FOR(0), FIS(-1), AGI(2), PER(0)
- **Rei:** INT(3), AUR(1), CAR(2), FOR(2), FIS(1), AGI(4), PER(1)
- **Mago Maior:** INT(2), AUR(3), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Goblin Comum	1	7	0	L2	Arco simples	3	1	-4	12	9	6	3	1	1	1		12
					Lança leve	6	2	1	12	9	6	3					
Goblin Senhor das Garras	2	8	14	M2	Gládio	6	5	1	13	10	7	4	2	2	2		12
					Lança leve	7	3	2	13	10	7	4					
Goblin Mago Menor	3	7	21	L1	Punhal	7	2	1	8	6	4	2	3	6	2	9	12
Goblin Líder	5	8	35	M3	Arco simples	10	8	3	12	9	6	3	5	5	5		12
					Gládio	10	9	5	13	10	7	4					
Goblin Mestre das Garras	5	9	35	M4	Gládio	11	10	6	13	10	7	4	5	5	6		12
					Lança leve	12	8	7	13	10	7	4					
Goblin Mago Médio	6	7	42	L1	Punhal	10	5	4	8	6	4	2	6	9	6	18	12
Goblin Sacerdote	6	7	36	M2	Lança leve	11	7	6	12	9	6	3	5	8	6	12	12
Goblin Rei	8	10	64	M4	Arco simples	12	10	5	12	9	6	3	9	9	10		12
					Gládio	14	13	9	14	11	8	5					
					Lança leve	13	9	8	14	11	8	5					
Goblin Mago Maior	9	8	63	L1	Punhal	13	8	7	8	6	4	2	9	12	9	27	12



Goura

Os Gouras são criaturas meio-homem, meio-rã, que vivem na região litorânea dos Mangues. Apresentam constituição humanoide, mas a pele é esverdeada e fina, parecendo uma membrana; as pernas são longas e fortes.

A cabeça de um Goura mais parece uma continuação de seu tronco, seus olhos são grandes, redondos e totalmente negros, sua boca é grande, desprovida de lábios e aparelhada com pequenos dentes em forma de serra, os quais ficam à mostra quando fecha a bocarra. Seus dedos das mãos e pés, que por sinal são pouco diferentes entre si são unidos por uma membrana que lhes dá a aparência de nadadeiras, além disso, ambos possuem a capacidade de pegar. Os Gouras diferem uns dos outros em peso, altura e na disposição e cores das manchas (vermelho escuro, amarelo esbranquiçado e verde em tons claro) e listras (branco, chumbo e preto) pelo corpo.

Adoradores de um deus que tem a forma de um homem-sapo gigante e exageradamente obeso, chamado Cupaqui - apesar da aparência foi reconhecido como uma das formas de Selimom - são a raça mais pacífica dos mangues. No litoral da já citada área, no ponto que dá partida para a ilha Galpas, há uma estátua do deus medindo trinta metros. Ele está sentado sobre um trono de pedra em forma de ossos de grandes animais marinhos. Os Gouras dizem que não são os autores desse monumento, mas também não identificam quem o erigiu nem há quanto tempo, simplesmente já estava lá quando os primeiros Gouras chegaram.

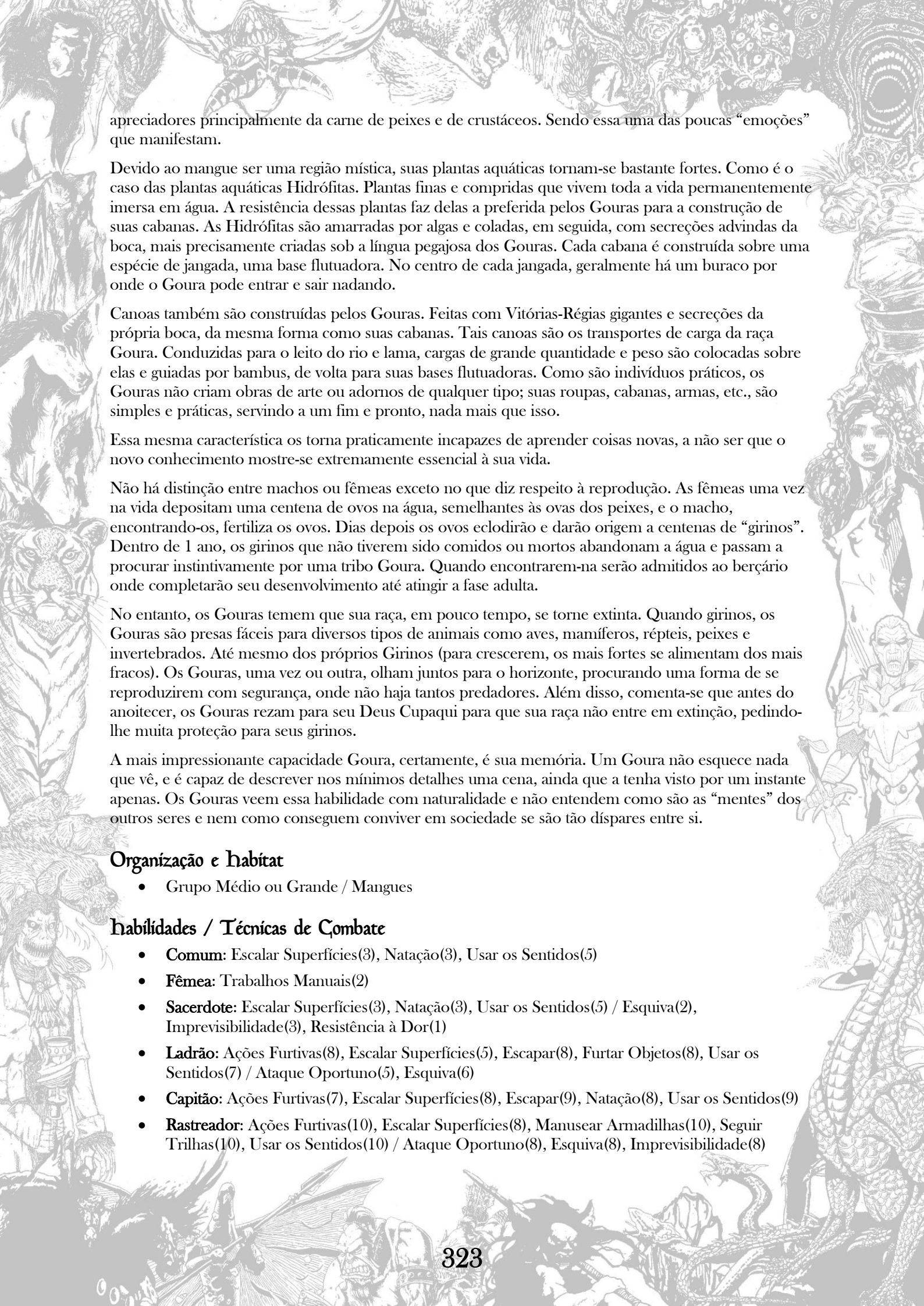
Acredita-se que os Gouras surgiram devido a uma magia mística das águas podres do mangue. Aventureiros, na tentativa de arrancarem plantas aquáticas medicinais para suas cidades, foram tragados misteriosamente para o fundo da lama. Em desespero, ingeriram muita água podre. Minutos mais tarde, um ser, hoje chamado de Goura, surgiu no leito da lama, esquecido completamente de sua vida anterior. Sob nova estrutura física, os Homens-Rãs, com o tempo, descobriram uma diferente forma de vida, procurando se adaptar ao meio em que vivem até hoje.

Os Gouras se organizam em tribos e se dedicam à caça e à religião. Sua doutrina pacifista não quer dizer que sejam inofensivos, muito pelo contrário, são extremamente agressivos com quem ousa invadir seu território, e em combate são frios e metódicos. Sua natureza pacífica seria mais bem definida como passiva.

Aparentemente, não têm emoções, seus olhos grandes e negros são inexpressivos e não há riso em seus rostos. Vivem de forma pragmática e analisam o mundo e as pessoas como resultado de um mecanismo maior e intrincado. Sua frieza e introspecção são lendárias entre os povos dos Mangues, sua capacidade de resolver problemas complexos e analisar situações de forma fria e eficaz também. Essa mesma característica os torna incapazes de mentir ou desenvolver ideias ou conceitos abstratos, os quais têm grande dificuldade de entender. Coisas como humor, amor, ódio etc. são uma incógnita para eles e difíceis de serem “interpretados”.

Por se dedicarem sobretudo à caça, suas armas preferidas são o tridente, o arpão, o punhal, a lança, a funda e a rede. Seu governo é regido pelo Grande Goura, um indivíduo extremamente obeso - muitos deles foram incapazes de andar devido seu peso, podendo apenas ser carregados ou nadar - crê-se que são a encarnação de Cupaqui. São escolhidos pelo Grande Goura atual que segundo a crença popular pode ver a alma de seu Deus no coração de sua nova encarnação. Esse rei é o indivíduo que irá ser o Juiz, o Júri e o Executor de todas as contendas do povo, além de decidir sobre o rumo de suas tribos. Muitos Gouras têm sonhos e visões estranhas e que suas mentes pragmáticas têm grande dificuldade de entender. Sacerdotes acreditam que Selimom instrui dessa maneira aquele que conduzirá o povo e o habilitou para ser o representante do deus. De fato, está registrado que muitos Grandes Gouras foram capazes de realizar milagres através de seu deus. Pode ser esta a explicação para o fato de o Grande Goura ter acesso à magia, porém somente divina e também ser o único indivíduo dessa raça que desenvolve emoções. O líder Goura habita Rarumá, a maior aldeia do povo-rã.

Seus corpos os fazem exímios caçadores e nadadores. Sua capacidade de respirar debaixo d'água e seus membros adaptados os tornam também um inimigo formidável quando estão em bando. São



apreciadores principalmente da carne de peixes e de crustáceos. Sendo essa uma das poucas “emoções” que manifestam.

Devido ao mangue ser uma região mística, suas plantas aquáticas tornam-se bastante fortes. Como é o caso das plantas aquáticas Hidrófitas. Plantas finas e compridas que vivem toda a vida permanentemente imersa em água. A resistência dessas plantas faz delas a preferida pelos Gouras para a construção de suas cabanas. As Hidrófitas são amarradas por algas e coladas, em seguida, com secreções advindas da boca, mais precisamente criadas sob a língua pegajosa dos Gouras. Cada cabana é construída sobre uma espécie de jangada, uma base flutuadora. No centro de cada jangada, geralmente há um buraco por onde o Goura pode entrar e sair nadando.

Canoas também são construídas pelos Gouras. Feitas com Vitórias-Régias gigantes e secreções da própria boca, da mesma forma como suas cabanas. Tais canoas são os transportes de carga da raça Goura. Conduzidas para o leito do rio e lama, cargas de grande quantidade e peso são colocadas sobre elas e guiadas por bambus, de volta para suas bases flutuadoras. Como são indivíduos práticos, os Gouras não criam obras de arte ou adornos de qualquer tipo; suas roupas, cabanas, armas, etc., são simples e práticas, servindo a um fim e pronto, nada mais que isso.

Essa mesma característica os torna praticamente incapazes de aprender coisas novas, a não ser que o novo conhecimento mostre-se extremamente essencial à sua vida.

Não há distinção entre machos ou fêmeas exceto no que diz respeito à reprodução. As fêmeas uma vez na vida depositam uma centena de ovos na água, semelhantes às ovas dos peixes, e o macho, encontrando-os, fertiliza os ovos. Dias depois os ovos eclodirão e darão origem a centenas de “girinos”. Dentro de 1 ano, os girinos que não tiverem sido comidos ou mortos abandonam a água e passam a procurar instintivamente por uma tribo Goura. Quando encontrarem-na serão admitidos ao berçário onde completarão seu desenvolvimento até atingir a fase adulta.

No entanto, os Gouras temem que sua raça, em pouco tempo, se torne extinta. Quando girinos, os Gouras são presas fáceis para diversos tipos de animais como aves, mamíferos, répteis, peixes e invertebrados. Até mesmo dos próprios Girinos (para crescerem, os mais fortes se alimentam dos mais fracos). Os Gouras, uma vez ou outra, olham juntos para o horizonte, procurando uma forma de se reproduzirem com segurança, onde não haja tantos predadores. Além disso, comenta-se que antes do anoitecer, os Gouras rezam para seu Deus Cupaqui para que sua raça não entre em extinção, pedindo-lhe muita proteção para seus girinos.

A mais impressionante capacidade Goura, certamente, é sua memória. Um Goura não esquece nada que vê, e é capaz de descrever nos mínimos detalhes uma cena, ainda que a tenha visto por um instante apenas. Os Gouras veem essa habilidade com naturalidade e não entendem como são as “mentes” dos outros seres e nem como conseguem conviver em sociedade se são tão díspares entre si.

Organização e Habitat

- Grupo Médio ou Grande / Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Escalar Superfícies(3), Natação(3), Usar os Sentidos(5)
- **Fêmea:** Trabalhos Manuais(2)
- **Sacerdote:** Escalar Superfícies(3), Natação(3), Usar os Sentidos(5) / Esquiva(2), Imprevisibilidade(3), Resistência à Dor(1)
- **Ladrão:** Ações Furtivas(8), Escalar Superfícies(5), Escapar(8), Furtar Objetos(8), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(5), Esquiva(6)
- **Capitão:** Ações Furtivas(7), Escalar Superfícies(8), Escapar(9), Natação(8), Usar os Sentidos(9)
- **Rastreador:** Ações Furtivas(10), Escalar Superfícies(8), Manusear Armadilhas(10), Seguir Trilhas(10), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(8), Esquiva(8), Imprevisibilidade(8)

- **Sumo Sacerdote:** Escrita(6), Línguas(6), Misticismo(6), Natação(8), Usar os Sentidos(10) / Esquiva(7), Imprevisibilidade(8)
- **Comandante:** Escalar Superfícies(10), Natação(9), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(9), Esquiva(10), Imprevisibilidade(9), Voz de Comando(9)
- **Campeão:** Escalar Superfícies(15), Natação(15), Usar os Sentidos(14) / Ataque Oportuno(12), Golpe Giratório(15), Luta às Cegas(12)
- **Mestre das Armas:** Escalar Superfícies(15), Natação(14), Usar os Sentidos(14) / Ataque Oportuno(12), Golpe Giratório(14), Luta às Cegas(12)
- **O Grande:** Escalar Superfícies(17), Liderança(15), Persuasão(15), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(14), Golpe Giratório(14), Luta às Cegas(14)

Magias e Poderes Especiais

- **Sacerdote:** Até 3 magias de nível 1 da lista Básica de Sacerdote (à escolha do Mestre).
- **Rastreador:** Qualquer magia Básica de Rastreador (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 3 magias nível 3, 2 de nível 6.

Peso

- **Comum:** 49 Kg
- **Fêmea:** 25 Kg
- **Fillhote:** 5 Kg
- **Sacerdote:** 42 Kg
- **Ladrão:** 36 Kg
- **Capitão:** 64 Kg
- **Rastreador:** 55 Kg
- **Sumo Sacerdote:** 42 Kg
- **Comandante:** 64 Kg
- **Campeão:** 81 Kg
- **Mestre das Armas:** 81 Kg
- **O Grande:** 100 Kg

Atributos

- **Comum:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(2)
- **Fêmea:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(2)
- **Fillhote:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-2), FIS(0), AGI(1), PER(2)
- **Sacerdote:** INT(1), AUR(2), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(2)
- **Ladrão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(3), PER(2)
- **Capitão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(1), AGI(2), PER(2)
- **Rastreador:** INT(-1), AUR(2), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(2)
- **Sumo Sacerdote:** INT(1), AUR(2), CAR(1), FOR(1), FIS(0), AGI(1), PER(2)
- **Comandante:** INT(0), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(2)
- **Campeão:** INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(3), AGI(5), PER(2)
- **Mestre das Armas:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(2), AGI(4), PER(2)
- **O Grande:** INT(2), AUR(2), CAR(2), FOR(4), FIS(5), AGI(3), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Goura Comum	1	14(17)	5	L2	Lança leve	6	2	1	12	9	6	3	1	1	1		15
Goura Fêmea	1	10	0	L1	Arpão	4	3	-1	12	9	6	3	1	1	1		15
Goura Filhote	1	4	0	L1	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	1	1	1		
Goura Sacerdote	1	12(19)	7	M1	Punhal	5	0	-1	8	6	4	2	1	3	1	4	15
Goura Ladrão	3	12(15)	21	L3	Punhal	9	4	3	8	6	4	2	3	3	3		15
Goura Capitão	5	17(22)	40	M2	Rede				1	1	1	1	6	5	5		15
					Tridente	9	6	6	17	13	9	5					
Goura Rastreador	6	14(18)	42	P2	Punhal	10	5	4	8	6	4	2	6	8	6	14	15
					Rede				0	0	0	0					
Goura Sumo Sacerdote	6	12(22)	42	M1	Lança leve	9	5	4	13	10	7	4	6	8	6	14	15
					Punhal	10	5	4	9	7	5	3					
Goura Comandante	7	17(25)	56	M3	Punhal	12	7	6	10	8	6	4	8	7	7		15
					Tridente	12	9	9	18	14	10	6					
Goura Campeão	10	21(30)	100	P5	Rede				3	3	3	3	13	10	10		15
					Tridente	17	14	14	19	15	11	7					
Goura Mestre das Armas	10	20(30)	90	P4	Funda/projétil de Pedra	12	12	10	7	6	5	4	12	10	10		15
					Lança leve	17	13	12	15	12	9	6					
Goura O Grande	11	25(35)	132	P3	Punhal	18	13	12	12	10	8	6	16	13	11		15
					Tridente	17	14	14	20	16	12	8					

Ieti

Os Ietis são criaturas que, à primeira vista, parecem com gorilas por seu tipo físico peculiar.

Possuem grandes quantidades de pelos distribuídos de forma uniforme por todo seu corpo, o que lhes concede uma proteção natural contra o severo frio.

Ietis são criaturas de tamanha inteligência e astúcia, possuem uma linguagem própria, dispensando o som gutural da voz.

São criaturas sociáveis, sendo facilmente encontradas vivendo em comunidades de médio porte em geleiras e planícies geladas. Sua sociedade é liderada por um Patriarca Ancião, juntamente com o líder em combate, denominado como Rocha Braço. As fêmeas são menores e mais esguias que os machos e a elas são incumbidas tarefas como: Coletas de frutas, raízes, tubérculos e criação de suas crias.

Em sua sociedade, os mamutes são capturados, domesticados e treinados, desempenhando um papel fundamental em sua manutenção. São utilizados amplamente como montarias, na construção de moradias (trancos, ossos e peles) e alimentação (carne e leite).

Normalmente, relacionam-se bem com os Rúbeos. Em uma troca mutua, os Rúbeos lhes fornecem boas armas e os Ietis lhes fornecem condição de caça em suas rotas.

São criaturas de boa índole, pacíficas e cooperativas, porém, quando sua honra ou costumes são postos à prova, tornam-se irritadiços e nervosos, podendo até mesmo dar início a um combate onde se manterão obstinados e firmes.

Em combate, o grupo de caça tende a fazer a função de batedores e logo após o grupo principal, liderado pelo Rocha-Mão, ataca com sua técnica principal “Encontrão” ou utilizando-se de uma carga de mamutes e em seguida firmam um combate corpo a corpo com seus inimigos.

Caso o encontrão ou a carga sejam realizados com sucesso, os inimigos serão jogados a 12 metros de distância.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / Geleiras e Planícies Geladas

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Lidar com Animais(13), Montar Animais(12), Seguir Trilhas(7), Usar os Sentidos(8) / Carga Montada(10), Esquiva(9), Imprevisibilidade(10)
- **Líder:** Ações Furtivas(12), Lidar com Animais(17), Liderança(7), Montar Animais(17), Seguir Trilhas(9), Usar os Sentidos(10) / Carga Montada(13), Esquiva(12), Imprevisibilidade(12), Voz de Comando(12)

Peso/Altura

- **Comum:** 500 Kg / 3 a 3,5 m
- **Líder:** 550 Kg / 3,5 a 3,8 m

Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(-1), CAR(-1), FOR(5), FIS(2), AGI(1), PER(2)
- **Líder:** INT(0), AUR(-1), CAR(0), FOR(6), FIS(3), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Ieti Comum	8	46(50)	72	M2	Encontrão	10	7	3	17	14	11	8	10	7	12	30
					Porrete	10	9	6	29	23	17	11				
					Punhos	6	8	9	21	17	13	9				
Ieti Líder	10	49(54)	100	M3	Encontrão	11	8	4	21	15	13	9	13	9	18	30
					Lança pesada	11	14	11	46	36	26	16				
					Punhos	9	11	12	26	21	16	11				





Napól

“Raros são os que não choram de emoção após ouvirem os cânticos e as músicas entoadas pelos Napóis, mas não se enganem quanto à humanidade desta raça. Podem até seguir a trilha de Cambu, porém acredito que ajudam no dever de Cruine, uma vez que comem os mortos...”

(Palavras de Jorel, sacerdote de Cruine em Uno).

Os Napóis são criaturas de aspecto humanoide, porém com parte do corpo coberto de penas, além de um magnífico par de asas que saem de suas costas. Possuem olhos afiados e um bico curvado semelhantes ao de uma águia. Esta raça também apresenta cores variadas, além de cristas de penas de diversos tamanhos e formas, criando individualidade entre os membros dessa raça.

Em sua totalidade, habitam os lugares mais altos que encontram, sendo suas maiores colônias encontradas na Cadeia Ergoniana. Todavia, mantêm várias rotas comerciais aéreas sobre todo o Mangue, os que os tornam profundos conhecedores da região e de tudo que se passa nela.

Sua capital é chamada Arboris e é atualmente regida pela rainha Perse, a Alta Branca. Sua autoridade e suas decisões são seguidas à risca, pois a sociedade dos Napóis é extremamente rígida e devotada à ordem, tanto que, caso a regente atual morra, a descendente direta e de grau maior assume o posto, independentemente da relação desta com a antiga monarca.

Sua sociedade é composta por castas, quem nasce pertencente a uma casta morrerá pertencendo àquela casta. A única exceção são os Sacerdotes, que são escolhidos de todas as castas.

As Castas são: Família Real, Mestre de Armas, Comerciantes e Livres.

No topo da Sociedade está a Rainha e suas filhas. Incapazes de gerar machos, estas fêmeas governam os Napóis há séculos. Os machos são escolhidos pela Rainha, sendo apenas para reprodução.

Abaixo da Rainha estão os Sumo-Sacerdotes, que servem também de conselheiros quando requisitados, o que reduz seus poderes políticos.

Os Mestres de armas são equivalentes aos generais, responsáveis pela organização das forças militares e da proteção de Arboris e das colônias. Existem pelos menos 4 Mestres de armas. Cada um responsável pela defesa de um dos principais pontos de acesso a cidade.

Abaixo de cada Mestre de Armas existem 10 comandantes, cada um com um título próprio que faz referência ao seu batalhão, que é composto por 2 Campeões, 4 Capitães e 88 soldados. Apesar de os Campeões serem muito mais habilidosos que seus Comandantes não possuem a capacidade de liderança e a organização tática que o posto requer.

Apesar de apenas a casta dos Comerciantes ser considerada Mestre na arte do Comercio e da Barganha, os Napóis são simpáticos as outras raças. Suas especialidades comerciais são plantas raras que só crescem no topo das Cadeias Ergonianas, além de diferentes tipos de couro e reagentes para manufatura.

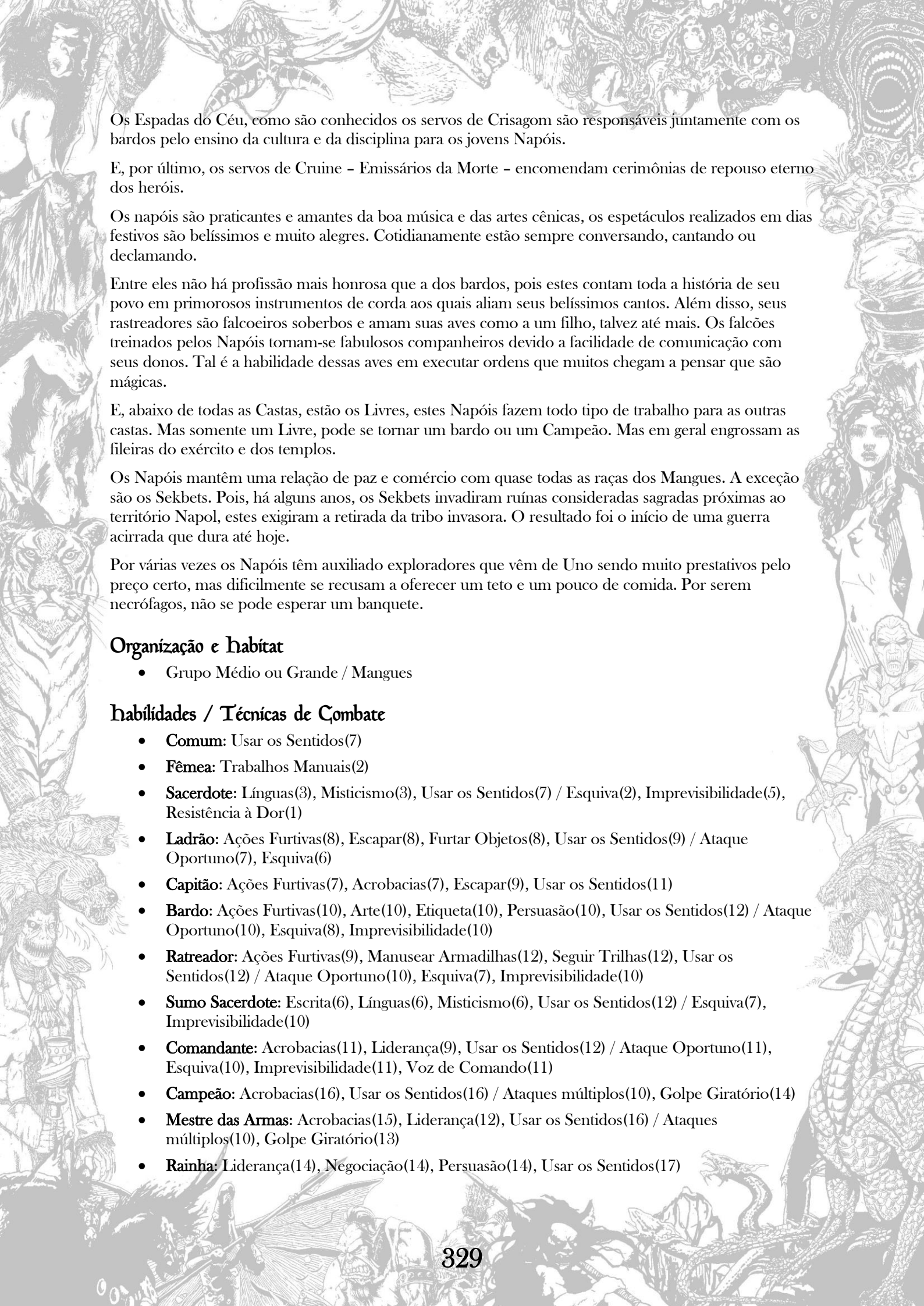
Estes seres são em sua maioria devotos de Lena, Maira, Plandis, Crisagom e Cruine. Os templos Napóis, apesar de possuírem os mesmos símbolos possuem uma visão única dos deuses, as estátuas que os representam têm aparência de Grandes Aves.

Lena, a deusa da Fertilidade, é simbolizada por uma Cegonha; Maira, a Grande Mãe, uma Garça rosa e branca; Plandis, das Profecias, uma Coruja negra; Crisagom, da Ordem, um Falcão dourado e azul; e Cruine, das almas, simbolizado por um corvo negro ou até mesmo pela coruja.

Os sacerdotes de Plandis, conhecidos como os Profetas, servem de guias espirituais e ajudam a renovar o espírito de estoicismo e obstinação social dos Napóis.

Já os sacerdotes de Maira, denominados de Asas Protetoras, cuidam do equilíbrio natural e da coexistência da raça com as criações da Grande Mãe.

Os servos de Lena, sob a alcunha de os Filhos da Vida, são responsáveis pelo auxílio aos enfermos e aos ovos. Além disso, são os organizadores de quase todos os festivais e comemorações.



Os Espadas do Céu, como são conhecidos os servos de Crisagom são responsáveis juntamente com os bardos pelo ensino da cultura e da disciplina para os jovens Napóis.

E, por último, os servos de Cruine – Emissários da Morte – encomendam cerimônias de repouso eterno dos heróis.

Os napóis são praticantes e amantes da boa música e das artes cênicas, os espetáculos realizados em dias festivos são belíssimos e muito alegres. Cotidianamente estão sempre conversando, cantando ou declamando.

Entre eles não há profissão mais honrosa que a dos bardos, pois estes contam toda a história de seu povo em primorosos instrumentos de corda aos quais aliam seus belíssimos cantos. Além disso, seus rastreadores são falcoeiros soberbos e amam suas aves como a um filho, talvez até mais. Os falcões treinados pelos Napóis tornam-se fabulosos companheiros devido a facilidade de comunicação com seus donos. Tal é a habilidade dessas aves em executar ordens que muitos chegam a pensar que são mágicas.

E, abaixo de todas as Castas, estão os Livres, estes Napóis fazem todo tipo de trabalho para as outras castas. Mas somente um Livre, pode se tornar um bardo ou um Campeão. Mas em geral engrossam as fileiras do exército e dos templos.

Os Napóis mantêm uma relação de paz e comércio com quase todas as raças dos Mangues. A exceção são os Sekbets. Pois, há alguns anos, os Sekbets invadiram ruínas consideradas sagradas próximas ao território Napol, estes exigiram a retirada da tribo invasora. O resultado foi o início de uma guerra acirrada que dura até hoje.

Por várias vezes os Napóis têm auxiliado exploradores que vêm de Uno sendo muito prestativos pelo preço certo, mas dificilmente se recusam a oferecer um teto e um pouco de comida. Por serem necrófagos, não se pode esperar um banquete.

Organização e Habitat

- Grupo Médio ou Grande / Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Usar os Sentidos(7)
- **Fêmea:** Trabalhos Manuais(2)
- **Sacerdote:** Línguas(3), Misticismo(3), Usar os Sentidos(7) / Esquiva(2), Imprevisibilidade(5), Resistência à Dor(1)
- **Ladrão:** Ações Furtivas(8), Escapar(8), Furtar Objetos(8), Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(7), Esquiva(6)
- **Capitão:** Ações Furtivas(7), Acrobacias(7), Escapar(9), Usar os Sentidos(11)
- **Bardo:** Ações Furtivas(10), Arte(10), Etiqueta(10), Persuasão(10), Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(10), Esquiva(8), Imprevisibilidade(10)
- **Rastreador:** Ações Furtivas(9), Manusear Armadilhas(12), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(10), Esquiva(7), Imprevisibilidade(10)
- **Sumo Sacerdote:** Escrita(6), Línguas(6), Misticismo(6), Usar os Sentidos(12) / Esquiva(7), Imprevisibilidade(10)
- **Comandante:** Acrobacias(11), Liderança(9), Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(11), Esquiva(10), Imprevisibilidade(11), Voz de Comando(11)
- **Campeão:** Acrobacias(16), Usar os Sentidos(16) / Ataques múltiplos(10), Golpe Giratório(14)
- **Mestre das Armas:** Acrobacias(15), Liderança(12), Usar os Sentidos(16) / Ataques múltiplos(10), Golpe Giratório(13)
- **Rainha:** Liderança(14), Negociação(14), Persuasão(14), Usar os Sentidos(17)

Magias e Poderes Especiais

- **Bardo:** Qualquer magia Básica de Bardo (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 2 magias nível 3, 1 de nível 6.
- **Ratreador:** Qualquer magia Básica de Ratreador (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 2 magias nível 3, 1 de nível 6.
- **Sumo Sacerdote:** Qualquer magia Básica de Sacerdote (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 3 magias nível 3, 2 de nível 6.

Peso/Altura

- **Comum:** 49 Kg
- **Fêmea:** 25 Kg
- **Filhote:** 10 Kg
- **Sacerdote:** 42 Kg
- **Ladrão:** 36 Kg
- **Capitão:** 64 Kg
- **Bardo:** 64 Kg
- **Ratreador:** 55 Kg
- **Sumo Sacerdote:** 42 Kg
- **Comandante:** 64 Kg
- **Campeão:** 81 Kg / 2,2 m
- **Mestre das Armas:** 81 Kg / 2,2 m
- **Rainha:** 81 Kg

Atributos

- **Comum:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Fêmea:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Filhote:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-2), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Sacerdote:** INT(1), AUR(1), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Ladrão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(3), PER(4)
- **Capitão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(1), AGI(2), PER(4)
- **Bardo:** INT(1), AUR(2), CAR(2), FOR(3), FIS(2), AGI(2), PER(4)
- **Ratreador:** INT(-1), AUR(1), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Sumo Sacerdote:** INT(1), AUR(2), CAR(1), FOR(1), FIS(0), AGI(1), PER(4)
- **Comandante:** INT(0), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(1), AGI(3), PER(4)
- **Campeão:** INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(3), AGI(4), PER(4)
- **Mestre das Armas:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(2), AGI(3), PER(4)
- **Rainha:** INT(1), AUR(3), CAR(1), FOR(3), FIS(2), AGI(2), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Napól Comum	1	14(17)	5	L1	Lança leve	5	1	0	12	9	6	3	1	1	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Fêmea	1	10	0	L1	Punhal	5	0	-1	8	6	4	2	1	1	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Filhote	1	6	0	L1	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	1	1	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Sacerdote	1	12(19)	7	M1	Lança leve	5	1	0	12	9	6	3	1	2	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Ladrão	3	12(15)	21	L3	Gládio	8	7	3	12	9	6	3	3	3	3		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Capitão	5	17(22)	40	M2	Espada	10	7	4	17	13	9	5	6	5	5		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Machado	6	9	3	13	10	7	4					
Napól Bardo	6	18(23)	54	M2	Arco simples	13	11	6	12	9	6	3	8	8	6	14	25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Ratreador	6	14(18)	42	P1	Arco simples	13	11	6	12	9	6	3	6	7	6	7	25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança leve	9	5	4	12	9	6	3					
Napól Sumo Sacerdote	6	12(22)	42	M1	Cajado	9	6	4	9	7	5	3	6	8	6	14	25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança pesada	5	8	5	17	13	9	5					
Napól Comandante	7	17(25)	56	M3	Montante	7	11	12	24	18	12	6	8	7	7		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Punhal	12	7	6	10	8	6	4					
Napól Campeão	10	21(30)	100	P4	Espada de mão e meia (com duas mãos)	12	14	16	20	15	10	5	13	10	10		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Machado	13	16	10	15	12	9	6					
Napól Mestre das Armas	10	20(30)	90	P3	Espada	16	13	10	19	15	11	7	12	10	10		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Mangual (com uma mão)	11	13	13	20	15	10	5					
Napól Rainha	11	20(33)	99	P2	Espada de mão e meia (com duas mãos)	13	15	17	20	15	10	5	13	14	11		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança pesada	11	14	11	19	15	11	7					



Ogro

Ogros são humanoides com cerca de 2,5 metros de altura, extremamente fortes e largos. Seu corpo é recoberto por uma leve pelagem castanha, podendo ter tons escuros ou claros. Sua vestimenta é feita de peles de animais curtidas de forma grosseira que equivalem a armaduras de couro rígido.

Ogros vivem em locais afastados dos habitados por humanos, comandando clãs de 31 a 40 (30 +1d10) indivíduos, sendo a metade composta por filhotes. O líder será sempre o indivíduo mais forte independentemente do sexo ou idade. Este possuirá armas e armaduras de qualidades melhor, provavelmente pilhadas de cavaleiros incautos.

Alguns dos membros mais inteligentes podem falar uma segunda língua além da língua dos ogros.

Geralmente, é demarcado um território de cerca de 3 km em volta de suas aldeias, o qual apresenta uma patrulha regular de 3 a 6, indivíduos adultos. A função dessa patrulha é expulsar ou atacar os intrusos e chamar reforços na aldeia caso estes sejam obviamente mais fortes.

Ocasionalmente, alguns ogros deixam suas aldeias em busca de aventuras, poderes e prestígio, muitas vezes fazendo parte de grupos de salteadores.

Tais grupos podem ter de 2 a 11 (1d10 + 1) ogros. Os grupos com mais de 5 indivíduos geralmente têm um líder com características de um chefe de clã. Devido à sua índole e má fama, eles são também muito procurados por pessoas inescrupulosas que os recrutam para fins perversos.

Porém, no que tange ao seu relacionamento com outras raças, os ogros são geralmente isolacionistas. Os intrusos capturados com vida em suas terras serão tratados com hostilidade e levados à presença do chefe do clã, que irá interrogá-los quanto às suas intenções, sendo muito rude e grosseiro. O jogador que estiver sendo interrogado deverá rolar Persuasão Muito Difícil. Caso ele não esteja fazendo algo que vá prejudicar o clã, um rolamento de sucesso permitirá que continue com o que estava fazendo, desde que seja breve. Caso falhe, será ordenada a execução ou a escravidão dos envolvidos,

Apesar da maior parte dos ogros ser extremamente obtusa, existem aqueles que têm certa inteligência (superando por vezes a de alguns humanos). Os ogros normais também pensam às vezes (embora isto seja um grande sacrifício) podendo elaborar táticas simples e raciocínios óbvios.

Como já foi dito, ogros usam armaduras de couro rígido. Eles em geral usam clavas como armas. Os chefes de tribos são comumente vistos usando cotas de malha parciais, embora alguns poucos disponham de cotas de malhas completas ou mesmo de couraças parciais. Como arma, a larga maioria dos chefes parece preferir manguais.

Ogros acumulam em seus lares vários tesouros.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / planícies, florestas, montanhas, etc

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(2), Seguir Trilhas(5), Usar os Sentidos(2) / Ataque Oportuno(6)
- **Líder:** Ataque Oportuno(9), Imprevisibilidade(9), Voz de Comando(9)

Peso/Altura

- **Filhote:** 49 Kg / 1,9 m
- **Fêmea:** 121 Kg / 2,05 m
- **Comum:** 156 Kg / 2,2 m
- **Líder:** 196 Kg / 2,5 m

Atributos

- **Filhote:** INT(-3), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(0), AGI(0), PER(-1)
- **Fêmea:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(0), AGI(0), PER(1)
- **Comum:** INT(-2), AUR(0), CAR(0), FOR(4), FIS(1), AGI(0), PER(1)
- **Líder:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(1), AGI(1), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Ogro Filhote	1	14	0	L0	Mordida	2	1	0	14	11	8	5	1	1	1	23
Ogro Fêmea	3	22	0	L0	Porrete	4	3	0	15	12	9	6	3	3	3	23
Ogro Comum	5	25	40	M0	Clava	6	6	3	20	16	12	8	6	5	8	23
Ogro Líder	8	29	64	M1	Lança pesada	8	11	8	25	20	15	10	9	8	12	23
					Machado de Guerra (com uma mão)	13	16	11	20	15	10	5				

Orco

Orcos são seres de aparência humana, porém incrivelmente feios, com braços grandes, corpo peludo, rosto deformado, dentes caninos inferiores protuberantes e ligeiramente corcundas.

Além desta aparência desagradável, seus hábitos selvagens e brutais os levam a serem temidos e odiados por boa parte da população civilizada de Tagmar.

Apesar de seus costumes bárbaros, eles são inteligentes o suficiente para se organizar, elaborar táticas de luta e não incomodar criaturas visivelmente mais poderosas. Embora sejam as raças selvagens mais fracas fisicamente, eles são os mais perigosos entre todos, por sua inteligência e por serem muito numerosos, com uma taxa de crescimento alarmante.

O militarismo é um traço marcante de sua cultura; eles cultuam o massacre e a guerra, odiando praticamente todas as outras raças, com destaque para o ódio racial contra os anões e os elfos. Apenas com os ogros e os trols existem 'boas' relações (se não houver motivo de discórdia entre duas tribos específicas).

Esta raça prefere viver em cidades subterrâneas, normalmente em montanhas altas e cavernas naturais. Lá, o rei supremo do clã e seus conselheiros tramam saques e ataques para serem tentados durante o ano.

O orco comum costuma usar lança leve e armadura de couro. A cada 30 orcos há um capitão, que usa machado e espada, vestindo uma armadura de couro. A cada 100 orcos existe um comandante que costuma se armar com um punhal e um montante, usando cota de malha. A cada tribo há um mestre-de-armas, o qual responde somente ao rei, usando cota de malha completa, espada e manguel. O clã sempre conta com um campeão, o qual é o representante do rei em incursões, guerras e desafios diretos. O equipamento do campeão do clã é igual ao do rei, mas usa em combate um machado ou manguel. O rei é desde criança treinado para ser o mais esperto e impiedoso membro da tribo. Em combate utiliza uma couraça parcial e um montante ou lança pesada. Lembre-se que, caso a tribo possua objetos mágicos, o rei os terá à sua disposição. Além dos guerreiros, cada tribo tem de 3 a 10 Ladrões a serviço do rei. Estes usam armadura de couro leve e gládio.

Sacerdotes são comumente encontrados, cada clã contando com cerca de 2 a 6 sacerdotes menores e um sumo sacerdote. Sacerdotes vestem armaduras de couro rígido e usam lanças pesadas. O sumo sacerdote é mais bem equipado, usando uma cota de malha parcial e um cajado ou lança pesada.

Os clãs de orcos possuem vários tesouros.

Organização e Habitat

- Grupo Médio / planícies, florestas, montanhas, etc

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(2), Escalar Superfícies(3), Usar os Sentidos(1)
- **Sacerdote:** Escrita(2), Liderança(1), Medicina(2), Persuasão(1), Usar os Sentidos(1) / Esquiva(1), Imprevisibilidade(1), Resistência à Dor(1)
- **Arqueiro:** Ações Furtivas(4), Escalar Superfícies(4), Usar os Sentidos(1)
- **Ladrão:** Ações Furtivas(5), Destruir Fechaduras(5), Escalar Superfícies(3), Manusear Armadilhas(5), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(5), Esquiva(5)
- **Capitão:** Ações Furtivas(6), Escalar Superfícies(6), Liderança(5), Usar os Sentidos(5) / Ataque Oportuno(6)



- **Sumo Sacerdote:** Ações Furtivas(3), Escrita(2), Liderança(8), Medicina(7), Montar Animais(3), Negociação(5), Persuasão(8), Usar os Sentidos(5) / Esquiva(6), Imprevisibilidade(7)
- **Comandante:** Escalar Superfícies(8), Escrita(1), Liderança(8), Montar Animais(8), Usar os Sentidos(6) / Ataque Oportuno(8), Esquiva(9), Imprevisibilidade(8), Voz de Comando(8)
- **Campeão:** Ações Furtivas(8), Escalar Superfícies(6), Liderança(9), Usar os Sentidos(7) / Ataque Oportuno(11), Golpe Giratório(13)
- **Mestre de Armas:** Escrita(2), Liderança(10), Montar Animais(12), Usar os Sentidos(9) / Ataque Oportuno(11), Golpe Giratório(12)
- **Rei:** Ações Furtivas(9), Escalar Superfícies(9), Escrita(2), Liderança(12), Montar Animais(12), Usar os Sentidos(10) / Ataque Oportuno(12)

Magias e Poderes Especiais

- **Sacerdote:** Curas Físicas (1) e Covardia (1)
- **Sumo Sacerdote:** Curas Físicas (5), Curas Espirituais (4), Runas (3), Covardia (3) e Esconjuração (3).

Peso/Altura

- **Comum:** 70 Kg / 1,7 m
- **Fêmea:** 25 Kg / 170 m
- **Filhote:** 9 Kg
- **Sacerdote:** 70 Kg / 1,7 m
- **Arqueiro:** 78 Kg / 1,75 m
- **Ladrão:** 70 Kg / 1,7 m
- **Capitão:** 64 Kg / 1,8 m
- **Sumo Sacerdote:** 80 Kg / 1,8 m
- **Comandante:** 80 Kg / 1,9 m
- **Campeão:** 81 Kg / 1,9 m
- **Mestre de Armas:** 81 Kg / 1,9 m
- **Rei:** 81 Kg / 2,1 m

Atributos

- **Comum:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(2), AGI(1), PER(0)
- **Fêmea:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(0)
- **Filhote:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(-2), FIS(0), AGI(0), PER(0)
- **Sacerdote:** INT(1), AUR(1), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(0)
- **Arqueiro:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(2), FIS(0), AGI(2), PER(0)
- **Ladrão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0), AGI(2), PER(2)
- **Capitão:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(1), FIS(2), AGI(1), PER(1)
- **Sumo Sacerdote:** INT(1), AUR(2), CAR(2), FOR(1), FIS(0), AGI(0), PER(1)
- **Comandante:** INT(0), AUR(0), CAR(1), FOR(2), FIS(1), AGI(2), PER(1)
- **Campeão:** INT(1), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(3), AGI(3), PER(1)
- **Mestre de Armas:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(2), AGI(2), PER(1)
- **Rei:** INT(1), AUR(0), CAR(1), FOR(3), FIS(3), AGI(2), PER(1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Orco Comum	1	18	0	L1	Lança leve	5	1	0	14	11	8	5	3	1	1		23
Orco Fêmea	1	10	0	L0	Punhal	4	-1	-2	8	6	4	2	1	1	1		23
Orco Filhote	1	6	0	L0	Mordida	2	1	0	6	4	2	0	1	1	1		23
Orco Sacerdote	1	16	7	M0	Hálito Sagrado	32	32	32	41	31	21	11	1	2	1	2	23
					Lança pesada	0	3	0	16	12	8	4					
Orco Arqueiro	2	17	14	L2	Arco simples	5	3	-2	12	9	6	3	2	2	2		23
					Gládio	5	4	0	14	11	8	5					
Orco Ladrão	3	16	21	L2	Gládio	7	6	2	12	9	6	3	3	3	2		23
Orco Capitão	5	18	45	M1	Espada	9	6	3	17	13	9	5	7	5	6		23
					Machado	6	9	3	13	10	7	4					
Orco Sumo Sacerdote	6	17	42	M0	Cajado	8	5	3	9	7	5	3	6	8	8	14	23
					Lança pesada	5	8	5	17	13	9	5					
Orco Comandante	7	18	56	M2	Montante	7	11	12	24	18	12	6	8	7	9		23
					Punhal	12	7	6	10	8	6	4					
Orco Campeão	10	21	100	P3	Machado	13	16	10	15	12	9	6	13	10	13		23
					Mangual (com uma mão)	12	14	14	20	15	10	5					
Orco Mestre de Armas	10	20	90	P2	Espada	15	12	9	19	15	11	7	12	10	13		23
					Mangual (com uma mão)	12	14	14	20	15	10	5					
Orco Rei	11	21	110	P2	Lança pesada	12	15	12	19	15	11	7	14	11	17		23
					Montante	12	16	17	24	18	12	6					

Pazuzu

Pazuzus são criaturas de corpo humano, mas com a cabeça de um leão (ou leoa), garras em vez de pés, dois pares de asas, cauda de escorpião e o corpo revestido de escamas. Suas asas são brancas, suas escamas e cauda possuem padrões cor de terra e sua juba é dourada.

Inicialmente, foram criados através da magia transmutadora para servirem os interesses do imperador. Mas, inesperadamente, estes monstros se rebelaram causando grande carnificina no Império. Perseguidos pelos exércitos, os pazuzus fugiram para longe das cidades, restringindo seus ataques a vilas, caravanas e viajantes solitários. Hoje, qualquer pazuzu que não serve ao Império, mesmo tendo nascido livre, é considerado um rebelde pelo Império Aktar.

Os pazuzus são carnívoros e, ocasionalmente, possuem uma aliança de conveniência com os sorptions para suas caçadas aos humanos. Afinal ambas as raças são predadoras, incluem humanos em sua dieta alimentar e são por eles perseguidos. Os pazuzus, ao contrário dos sorptions, têm verdadeiro prazer em devorar os humanos, aqueles que julgarem que poderiam ser seus mestres. Atacam em grupos de 2 a 6 membros, preferindo atacar de surpresa e à noite. Seu olfato e visão são extremamente apurados.

Quando não atacam com as duas garras dos pés, podem ainda atacar com uma arma, ou com uma picada de sua cauda de escorpião. E suas escamas lhe proporcionam uma boa armadura natural. A maioria dos pazuzus exerce a função de caçador/guerreiro e cada bando possui um líder que também é o xamã.

Se um pazuzu conseguir causar com um ataque de garras que atinja diretamente a EF da vítima ou cause 100% ou mais de dano na EH, ele poderá erguê-la no ar desde que ela pese menos de 150 kg, levando a vítima o mais alto possível antes de soltar. Para evitar ser agarrada, a vítima deve passar em um rolamento Médio de Acrobacias. Para se soltar, deve passar em um teste Muito Difícil em Escapar. Quando está carregando uma vítima em suas garras, sua velocidade voando diminui em 10 para cada 50 kg do peso total da vítima.

A peçonha da cauda do pazuzu contém um poderoso veneno paralisante, equivalente a um veneno tipo IV. Ao atingir com sua picada, direta ou indiretamente, a EF de um oponente, o mesmo é envenenado, e deve fazer um teste de resistência física contra força de ataque 9.

Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, perdendo uma rodada. Na segunda rodada ela deve fazer um novo teste de resistência física



contra força de ataque 5 para recobrar os movimentos; se falhar, ficará paralisada, não podendo se mover ou se defender durante 30 minutos.

Se passar no segundo teste, volta a se mover com alguma dificuldade e com uma forte dor, perdendo 3 pontos de EH por rodada durante 15 rodadas. Durante este período, se a vítima envenenada perder toda a sua EH ficará paralisada por meia hora. O veneno fica em efeito no corpo durante 12 horas, durante as quais, além dos efeitos já mencionados (e inclusive nas 15 rodadas iniciais) a criatura envenenada perde metade de sua movimentação e iniciativa, e fica com penalidade de -7 em todas as colunas para qualquer ação (exceto testes de resistência). Este veneno pode ser neutralizado com um antídoto apropriado para este veneno tipo IV, ou com o milagre Recuperação Física (6).

O avistamento de um Pazuzu sobrevoando uma lavoura é considerado um mal agouro, significando que vai haver estiagem e fome se for uma estação seca ou pragas se for uma estação chuvosa.

Há rumores que, nas tribos mais supersticiosas entre o povo nômade, surgiu um culto que adota estas criaturas como divindades, as quais oferecem sacrifícios pedindo que tragam bons ventos para um bom clima para as lavouras. Outro rumor, é o de que existem tribos rivais de pazuzus, e cada tribo tem características mais fortes de um dos seres diferentes que parecem ter sido usados em sua criação (humano, escorpião, águia e leão).

Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / Montanhas, estepes e desertos.

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(16), Seguir Trilhas(16), Usar os Sentidos(11) / Esquiva(12), Imprevisibilidade(12), Prender(Muito Difícil)
- **Líder:** Ações Furtivas(16), Usar os Sentidos(15) / Esquiva(13), Imprevisibilidade(16), Prender(Muito Difícil)

Magias e Poderes Especiais

- **Comum:** Veneno (ver texto), Covardia(5) e Medo(6).
- **Líder:** Veneno (ver texto); Covardia(5); Medo(6); Controle Climático (9); Aeromanipulação (10); Aeroataque(10); Manipulação de Luz (8); Recuperação Física (9); Curas Físicas (9); Curas Espirituais (10) e Relâmpago (10).

Peso/Altura/Envergadura

- **Comum:** 365 Kg / 1,5 a 1,7 m / 7,5 a 9,5 m
- **Líder:** 360 Kg

Atributos

- **Comum:** INT(0), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(2), AGI(4), PER(4)
- **Líder:** INT(2), AUR(6), CAR(2), FOR(4), FIS(2), AGI(3), PER(6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Pazuzu Comum	8	40	72	M4	Garras	15	12	9	25	20	15	10	10	12	8	36	30 (em terra) e 60 (voando).
					Lança leve	15	11	10	25	20	15	10					
					Picada	13	11	7	25	20	15	10					
Pazuzu Líder	10	39	90	M3	Garras	16	13	10	24	19	14	9	12	16	18	66	30 (em terra) e 60 (voando).
					Maça de Armas	11	14	14	28	22	16	10					
					Picada	14	12	8	24	19	14	9					



Sekbete

“Glória aos Deuses por mais esta ninhada! Outro sacerdote nasceu! Vermelho em suas escamas. Será educado por nós, sacerdotes. Os demais, humildes verdes, tratarão de conseguir alguma glória em combate! Por fim, levem está verde clara ao harém, que ela procrie e nos sirva por longo tempo!”

(Palavras do Sacerdote Sekbet, pela eclosão de nova ninhada).

Os Sekbet são criaturas humanoides híbridas – meio-humana, meio-réptil – que vivem na região dos mangues e adoram lutar e caçar. Possuem poderosas garras, cabeça reptiliana e uma pesada cauda de lagarto.

São maiores e mais fortes que os humanos, mas seus corpos podem diferir muito entre si, sendo uns magros e delgados e outros gordos e massivos. Os indivíduos mais “baixos” têm quase dois metros de altura, sem considerar a cauda, e não pesam menos que 100 quilos. No geral, essas criaturas parecem mais baixas pelo fato de andarem arqueadas.

A maioria dos indivíduos tem uma pele escamosa com tons escuros de verde-musgo e áspera ao toque. As fêmeas têm tons verde-claro e os sacerdotes tons vermelhos. Os seus olhos são amarelos e de pupilas verticais, como as cobras.

Os Sekbets são exímios nadadores e podem passar longos períodos debaixo d’água onde inclusive conseguem enxergar perfeitamente. O olfato desses meio-repteis também é muito desenvolvido. Podem farejar uma presa sem nenhuma dificuldade mesmo horas depois dos rastros no solo terem sumido. Uma vez marcado o cheiro de algo ou alguém, dificilmente o esquecem.

Além disso, por possuírem um físico assustador, os Sekbets procuram sempre intimidar seus inimigos somente com o olhar e a exposição do seu vigor físico, tentando definir o combate antes mesmo de iniciá-lo.

Costumam lutar ferozmente e preferem arrastar seus adversários para regiões alagadas onde podem auferir alguma vantagem.

Sua estratégia militar é bem simples “a melhor defesa é o ataque” e brutal: “atacar de frente matando primeiro o mais fraco”

Também são capazes de preparar armadilhas estratégicas e emboscadas quando estiverem em menor número. Assim como também costumam realizar ataques noturnos aproveitando a sua visão privilegiada.

Todos esses talentos raciais fazem dos Sekbets poderosos guerreiros e excelentes rastreadores.

Nativos dos mangues, os Sekbets costumam ocupar templos e cidades abandonadas e as usam como suas tocas. Mini-rum e Lui-rem são os maiores e mais conhecidos. A ocupação desses templos foi o que deu início à inimizade com o povo-ave Napól, uma vez que estes reivindicam a posse destes locais. Por serem os principais centros dos Sekbets e o grande motivo da guerra Sekbet-Napol, os líderes desses locais gozam de prestígio sem igual sobre as demais tribos, Mini-rum é comandado por Sorek e Lui-rem por Faror.

Sekbets desprezam as raças dos Reinos e as veem como emissários do mal conspurcando seu solo e seus templos.

A ocupação dos diversos templos e ruínas antigas nos vales da Ergoniana colocou-lhes em contato com os misteriosos Elfos Sombrios que habitam a região. Entre eles existe agora uma espécie de aliança. Em troca de proteção armada aos seus templos e salões secretos, os Elfos Sombrios lhes entregam armas e armaduras de metal e prestam auxílio mágico nas guerras e expedições de caça. No entanto, os conflitos internos e as guerras entre tribos são tão comuns que os Sekbet aproveitam pouco dessa aliança.

Mas, apesar de brutais, os Sekbet não são ignorantes, conhecem o valor do comércio e da barganha, são fiéis à sua palavra e sinceros quando não gostam de algo ou alguém.

Organização e Habitat

- Grupo Médio ou Grande / Mangues

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Filhote:** Natação(1), Usar os Sentidos(3)
- **Fêmea:** Natação(6), Trabalhos Manuais(6), Usar os Sentidos(6)
- **Caçador:** Manusear Armadilhas(7), Natação(13), Negociação(5), Seguir Trilhas(10), Trabalhos Manuais(4), Usar os Sentidos(8) / Ataque Oportuno(8), Esquiva(8)
- **Rastreador:** Manusear Armadilhas(16), Natação(12), Negociação(3), Seguir Trilhas(16), Usar os Sentidos(16) / Ataque Oportuno(12), Esquiva(11), Imprevisibilidade(12)
- **Guerreiro:** Manusear Armadilhas(4), Natação(14), Negociação(1), Seguir Trilhas(4), Usar os Sentidos(11) / Intimidar(10)
- **Sacerdote:** Liderança(10), Manusear Armadilhas(4), Natação(15), Negociação(9), Persuasão(9), Seguir Trilhas(4), Usar os Sentidos(15) / Intimidar(10)
- **Mestre das Armas:** Acrobacias(13), Manusear Armadilhas(7), Natação(18), Negociação(5), Seguir Trilhas(4), Usar os Sentidos(15) / Ambidestria(13), Aparar(18), Ataque Oportuno(15), Intimidar(13)
- **Líder Tribal:** Liderança(15), Manusear Armadilhas(9), Natação(17), Negociação(10), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(19) / Ataque Oportuno(17), Intimidar(15)

Magias e Poderes Especiais

- Quaisquer magias da lista básica de Rastreador, sendo uma magia nível 9, 3 magias nível 7 e 5 nível 3.

Peso/Altura

- **Filhote:** 30 Kg
- **Fêmea:** 40 Kg / 2,2 m
- **Caçador:** 100 Kg / 2,2 m
- **Rastreador:** 60 Kg / 2,2 m
- **Guerreiro:** 70 Kg / 2,2 m
- **Sacerdote:** 42 Kg / 2,2 m
- **Mestre das Armas:** 81 Kg / 2,2 m
- **Líder Tribal:** 157 Kg / 2,2 m

Atributos

- **Filhote:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(-2), FIS(0), AGI(0), PER(2)
- **Fêmea:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(3), FIS(2), AGI(0), PER(2)
- **Caçador:** INT(-1), AUR(0), CAR(0), FOR(4), FIS(3), AGI(2), PER(2)
- **Rastreador:** INT(-1), AUR(2), CAR(0), FOR(4), FIS(3), AGI(2), PER(3)
- **Guerreiro:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(4), AGI(3), PER(2)
- **Sacerdote:** INT(1), AUR(2), CAR(0), FOR(3), FIS(2), AGI(0), PER(2)
- **Mestre das Armas:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(5), AGI(4), PER(2)
- **Líder Tribal:** INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(5), FIS(4), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Sekbete Filhote	1	10	0	L0	Mordida	7	6	5	6	4	2	0	1	1	1		
Sekbete Fêmea	4	14(20)	36	L0	Cauda	8	9	6	19	15	11	7	6	4	4		15 (na terra) 20 (nadando)
					Espada	7	4	1	19	15	11	7					
					Garras	9	6	3	15	12	9	6					
					Mordida	11	10	9	23	18	13	8					
Sekbete Caçador	6	23(26)	60	L2	Cauda	10	11	8	20	16	12	8	9	6	6		15 (na terra) 20 (nadando)
					Espada	9	6	3	20	16	12	8					
					Garras	11	8	5	16	13	10	7					
					Mordida	13	12	11	24	19	14	9					
Sekbete Rastreador	9	18(22)	90	P2	Cauda	10	11	8	20	16	12	8	12	11	9	20	15 (na terra) 20 (nadando)
					Garras	11	8	5	16	13	10	7					
					Lança pesada	6	9	6	20	16	12	8					
					Mordida	13	12	11	24	19	14	9					
Sekbete Guerreiro	10	20(32)	110	P3	Cauda	11	12	9	21	17	13	9	14	10	10		15 (na terra) 20 (nadando)
					Garras	12	9	6	17	14	11	8					
					Montante	13	17	18	24	18	12	6					
					Mordida	14	13	12	25	20	15	10					
Sekbete Sacerdote	10	14(21)	90	M0	Cauda	8	9	6	19	15	11	7	12	12	10	22	15 (na terra) 20 (nadando)
					Garras	9	6	3	15	12	9	6					
					Lança pesada	4	7	4	19	15	11	7					
					Mordida	11	10	9	23	18	13	8					
Sekbete Mestre das Armas	13	23(33)	156	P4	Cauda	12	13	10	21	17	13	9	18	13	13		15 (na terra) 20 (nadando)
					Garras	13	10	7	17	14	11	8					
					Machado de Guerra (com uma mão)	15	18	13	20	15	10	5					
					Mordida	15	14	13	25	20	15	10					
Sekbete Líder Tribal	15	29(50)	165	P5	Axa de Armas	13	18	17	24	18	12	6	19	15	15		15 (na terra) 20 (nadando)
					Cauda	13	14	11	21	17	13	9					
					Garras	14	11	8	17	14	11	8					
					Mordida	16	15	14	25	20	15	10					

Trol

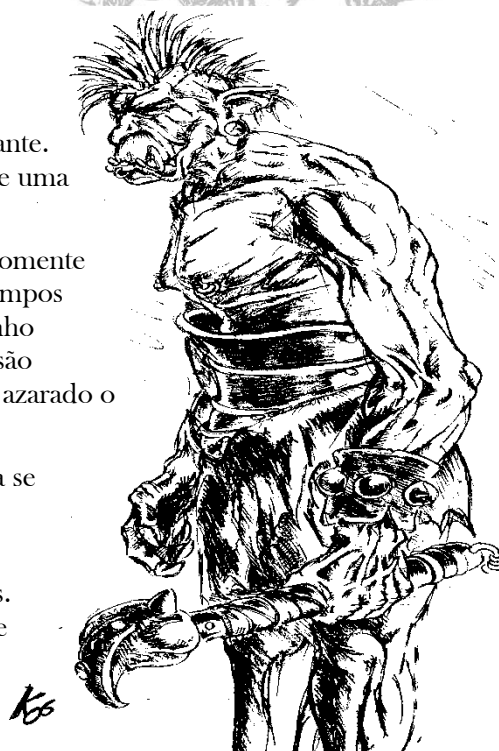
Trols são seres humanoides que possuem os maxilares desproporcionalmente grandes e olhos de um amarelo brilhante. Até mesmo o sangue destes monstros é repugnante, sendo de uma horrível cor verde e tremendamente mal cheiroso.

Estas criaturas são bestas sanguinárias, cuja força é igualada somente pela sua ferocidade e estupidez. Geralmente, vagam pelos campos matando (e comendo) qualquer coisa que lhes cruze o caminho (incluindo ursos, orcos e aventureiros). Os mais inteligentes são salteadores, que roubam, matam e comem qualquer viajante azarado o bastante para lhes cair nas mãos.

Trols são criaturas solitárias, raramente se agrupando. Nunca se soube de um grupo que tivesse mais de seis, a não ser que a convivência fosse forçada.

Trols costumam lutar usando suas armas preferidas: porretes. Note que, apesar de muito pouco inteligentes, são capazes de usar estratégias simples e não se atirarão sobre pessoas ou grupos obviamente muito poderosos ou numerosos.

As comunidades dos trols possuem vários tesouros.



Organização e Habitat

- Grupo Pequeno / florestas, montanhas e Pântanos

Habilidades / Técnicas de Combate

- **Comum:** Ações Furtivas(3), Seguir Trilhas(5), Usar os Sentidos(6)
- **Líder:** Ataque Oportuno(13)

Peso/Altura

- **Filhote:** 100 Kg / 2,9 m
- **Fêmea:** 289 Kg / 3 m
- **Comum:** 306 Kg / 3,1 m
- **Líder:** 400 Kg / 3,2 m

Atributos

- **Filhote:** INT(-3), AUR(-1), CAR(-1), FOR(0), FIS(0), AGI(0), PER(0)
- **Fêmea:** INT(-2), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(0), AGI(0), PER(0)
- **Comum:** INT(-2), AUR(-1), CAR(-1), FOR(5), FIS(1), AGI(0), PER(1)
- **Líder:** INT(-1), AUR(-1), CAR(-2), FOR(6), FIS(1), AGI(0), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Trol Filhote	1	20	0	L0	Mordida	2	1	0	12	9	6	3	1	0	1	30
Trol Fêmea	5	34	0	L0	Porrete	6	5	2	20	16	12	8	5	5	5	30
Trol Comum	9	35	72	M0	Porrete	10	9	6	21	17	13	9	10	8	11	30
Trol Líder	11	41	88	M0	Clava	12	12	9	26	21	16	11	12	10	14	30
					Machado de Guerra (com uma mão)	17	20	15	24	18	12	6				

Trol das Sombras

Contam as lendas que ao preparar a invasão do sul de Tagmar, os Bankdis fizeram um acordo com uma grande tribo de Trols. Por este acordo, os Trols receberiam, através de um pacto demoníaco, inúmeras vantagens físicas, mas em troca deveriam se submeter às ordens dos demonistas. Com pacto feito, estas horrendas criaturas passaram a ter uma força e resistência sobrenatural, tornando-se quase invencíveis. Dizem que esta benção negra foi o que possibilitou à Seita tomar o sul de Tagmar no grande massacre da Fúria do Sul.

Mas o pacto escondia uma terrível maldição, a qual obrigava estas criaturas a prestarem um ritual de sangue uma vez por ano, afim de não virarem pedra. Com a queda da Seita, estas criaturas foram caçadas por todo o sul de Tagmar, o que só foi possível quando o Mais Sábio descobriu a fraqueza deles de não poderem ser expostos à luz do sol, sob a pena de virarem pedra. Nos dias de hoje, quase não há mais relatos sobre estas criaturas, mas toda vez que crianças começam a sumir nas noites escuras, surge logo o temor de que os Trols das Sombras tenham retornado.

Trols das Sombras costumam lutar usando suas armas preferidas: porretes, mas também lutam usando seus punhos. Note que, apesar pouco inteligentes, são capazes de usar estratégias simples e não se atirarão sobre pessoas ou grupos obviamente muito poderosos ou numerosos. Por sua aparência ser praticamente idêntica à de um Trol normal, são confundidos, pois sua enorme força e resistência também são de origem mágica.

Organização e Habitat

- Solitário / Qualquer

Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(11), Seguir Trilhas(12), Usar os Sentidos(12) / Ataque Oportuno(14)

Peso/Altura

- 400 Kg / 2,9 a 3,2 m

Atributos

- INT(0), AUR(-3), CAR(-2), FOR(8), FIS(7), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Trol das Sombras	12	47	252	M2	Porrete	15	14	11	32	26	20	14	19	9	18	24
					Punhos	13	15	16	28	23	18	13				