

Tagmar II

Livro de Criaturas



Tagmar II

Livro de Criaturas



Créditos & Licenciamento

Autores

Airton França Diniz Junior, Alan Emmanuel Oliveira dos Santos, Alanioly Aménos, Alex Menezes Ladeirasego, Aluisio Pereira da Silva Filho, André Alevato, Andre Luis Tomaz Dionisio, B.J. Peixoto, Bruno José Ferreira de Souza Peixoto, Cláudio Senos Pache de Faria, Fábio Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Nascimento Reis da Costa, José Jorge Osório, Jose Rotondaro, Luiz Felipe Barbosa, Marcelo Mello Benzi, Marcelo Rodrigues, Max Sovat, Nelson Rodrigues, Roberto de Macedo Soares Leite, Samuel Oliveira de Azevedo, Stefano Guimarães Giusini, Wilson Renato Gonçalves Neves

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Stefano Guimarães Giusini, Artur Oliveira, Carlos Aguiar, Wilson Renato Gonçalves Neves

Revisão

Bruno Leal, Paulo Henrique Silva Câmara, Wilson Renato Gonçalves Neves, Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 16/4/2011 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Capa

Jorge Kenko (ilustração)

Ilustrações

Lilith, Valdez Oliveira, Thais Quintela, Jorge Kenko, Marlon Vallieri, Vinicius Dinofre Dada, Helder Paiva, Sergio Artigas, Ygor Moraes, Carlos Martins, Ego Virtualis

Versão

2.3.0

Licenciamento

Este livro foi adaptado dos livros "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 e "Tagmar, Livro das Criaturas" 1994© de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria, e estão licenciados de acordo as seguintes condições: *Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil*.

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compartilhamento 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.
- Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, 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/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

1	INTRODUÇÃO	13	Monstro dos Mangues	38
1.1	Novidades da versão 2.3.....	13	Plantas Carnívoras	40
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	13	Serpente Marinha	41
2	CARACTERÍSTICAS DAS CRIATURAS	14	Verme do Deserto	42
2.1	Estágio (Est)	14	Verme do Gelo	44
2.2	Defesa (Def)	14	4.3 Animais Selvagens	47
2.3	Energia Física (EF)	14	Águia	47
2.4	Energia Heróica (EH).....	14	Baleia	48
2.5	Tipos de Ataque.....	14	Cobra Constrictora.....	50
2.6	Colunas L, M e P.....	14	Cobra Venenosa.....	51
2.7	Dano	14	Coruja	52
2.8	Resistência Física e à Magia (RF e RM)	15	Crocodilo	53
2.9	Moral.....	15	Elefante.....	54
2.10	Karma	15	Falcão	55
2.11	Velocidade Básica	15	Gorila	56
2.12	Outras Características	16	Jaguatirica	58
	Altura e Peso	16	Javali	58
	Intelecto	16	Leão	59
	Habitat	16	Lince	59
	Organização	16	Lobo.....	60
2.13	Outros Fatores	16	Mamute	60
	Líderes	16	Onça Pintada.....	62
	Magia	17	Tigre	63
	Poderes Especiais.....	17	Urso.....	64
2.14	Exceções	17	4.4 Criaturas Artificiais.....	66
2.15	Criaturas não Incluídas.....	17	Árvore Maldita	66
	Criaturas do Império	17	Arvores Animadas.....	67
	Criaturas das Ilhas Independentes	18	Estátua Animada.....	68
3	REGRAS PARA CRIAÇÕES DE CRIATURAS	18	Gárgula	69
3.1	Descrição das Criaturas	18	Golem de Argila	70
3.2	Estágio	18	Golem de Ferro.....	71
3.3	Atributos.....	18	Golem de Pedra	71
3.4	Altura e Peso.....	19	Homúnculo.....	72
3.5	Habitat & Organização.....	19	Monstro de Argila.....	73
3.6	Velocidade Base.....	19	4.5 Criaturas de Dartel	75
3.7	Defesa.....	19	Duende.....	75
3.8	Energia Física (EF)	19	Enida.....	76
3.9	Energia Heróica (EH).....	19	Fada.....	77
3.10	Tipos de Ataque, Colunas de Resolução e Dano.....	21	Gnomo	78
3.11	Resistência à Magia (RM) e Resistência Física (RF).....	22	Harpia	79
3.12	Moral.....	22	Ninfa	80
3.13	Habilidade, Técnicas de Combate e Magias	22	Sidhe	81
4	DESCRIÇÃO DAS CRIATURAS	24	4.6 Criaturas Divinas	83
4.1	Animais Domésticos	24	Enviado Menor.....	83
	Cão	24	Enviado Tipo I	84
	Cavalo	25	Enviado Tipo II	84
	Corvo	26	Enviado Tipo III	85
	Gato.....	26	Enviado tipo IV (Protetor da Luz)	86
	Mula.....	27	4.7 Criaturas Infernais	88
	Touro	28	Corcel Demoníaco	88
	Vaca.....	28	Demônio Menor	89
4.2	Animais Gigantes	30	Demônio Tipo I.....	89
	Abelha Gigante	30	Demônio Tipo II.....	90
	Aranha Gigante.....	32	Demônio Tipo II (Guardião).....	91
	Blatária.....	33	Demônio Tipo III	92
	Caçador dos Mangues.....	34	Demônio Tipo III (Senhor do Caos).....	93
	Escorpião Gigante	35	Demônio Tipo IV (Lorde do Caos).....	94
	Gorila Gigante	36	Demônio Tipo V (Inquisidor da Dor)	96
	Lagarto Gigante	37	Fera Escarlata	97
			Diabrete	98
			Mastim Infernal	99
			Quimera	100
			Simbionte Infernal	102

4.8	<i>Criaturas Místicas</i>	105	Hydra.....	167	
	Águia Gigante.....	105	Pirohidra.....	168	
	Basiliscos.....	106	4.12	<i>Licantropos (Tessaldarianos)</i>	170
	Besta das Dunas.....	109		Licantropo Javali.....	171
	Centauro.....	110		Licantropo Leão e Tigre.....	171
	Cérberus.....	111		Licantropo Menor.....	172
	Fênix.....	113		Licantropo Rato.....	173
	Fera das Sombras.....	114		Licantropo Urso.....	173
	Fera dos Mangues.....	115		Lobisomem.....	174
	Feral.....	116	4.13	<i>Mortos-Vivos</i>	176
	Feratus.....	117		Abominação.....	176
	Grifo.....	118		Animal Zumbi.....	177
	Hipogrifo.....	119		Aparição.....	177
	Kraken.....	120		Atormentado.....	180
	Lagarto do Gelo.....	121		Carniçal Maior.....	182
	Leviatã.....	122		Carniçal Menor.....	182
	Mantícora.....	123		Cavaleiro Estígeo.....	183
	Medusa.....	124		Cronoespectro.....	186
	Minotauro.....	125		Desalmado.....	187
	Nilrom.....	126		Dragão Fantasma.....	189
	Parasita Astral.....	128		Espectro Maior.....	191
	Pégasus.....	129		Espectro Menor.....	192
	Plantores (Espíritos Naturais).....	130		Esqueleto.....	193
	Sátiro.....	133		Fantasmas.....	194
	Sereias.....	134		Múmia.....	195
	Transmorfo.....	135		Necroarcano.....	197
	Tritão.....	136		Reanimado.....	198
	Unicórnio.....	137		Sombra Maior.....	199
4.9	<i>Dragões</i>	139		Sombra Menor.....	200
	Dragão de Areia.....	140		Vampiro.....	201
	Dragão de Cristal.....	142		Vingador Negro.....	203
	Dragão do Fogo.....	144		Zumbi.....	204
	Dragão do Gelo.....	145		Zumbi Consciente.....	204
	Dragões Imperiais.....	146	4.14	<i>Raças Gigantes</i>	206
	Dragão Negro.....	150		Ciclope.....	206
	Dragão Púrpura.....	151		Gigante da Colina.....	208
	Dragonete.....	153		Gigante de Duas Cabeças.....	209
	Dragoniano.....	154		Gigante do Fogo.....	211
	Draquae.....	156		Gigante do Gelo.....	212
	Salamandra.....	158	4.15	<i>Raças Selvagens</i>	214
4.10	<i>Elementais</i>	160		Bestial.....	214
	Elemental da Água.....	160		Goblin.....	215
	Elemental da Terra.....	161		Goura.....	217
	Elemental do Ar.....	162		Napól.....	220
	Elemental do Fogo.....	163		Ogro.....	223
4.11	<i>Hidras</i>	165		Orco.....	224
	Aedra.....	165		Sekbet.....	226
	Criohidra.....	166		Trol.....	228
	Duhidra.....	166		Trol das Sombras.....	229

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...*

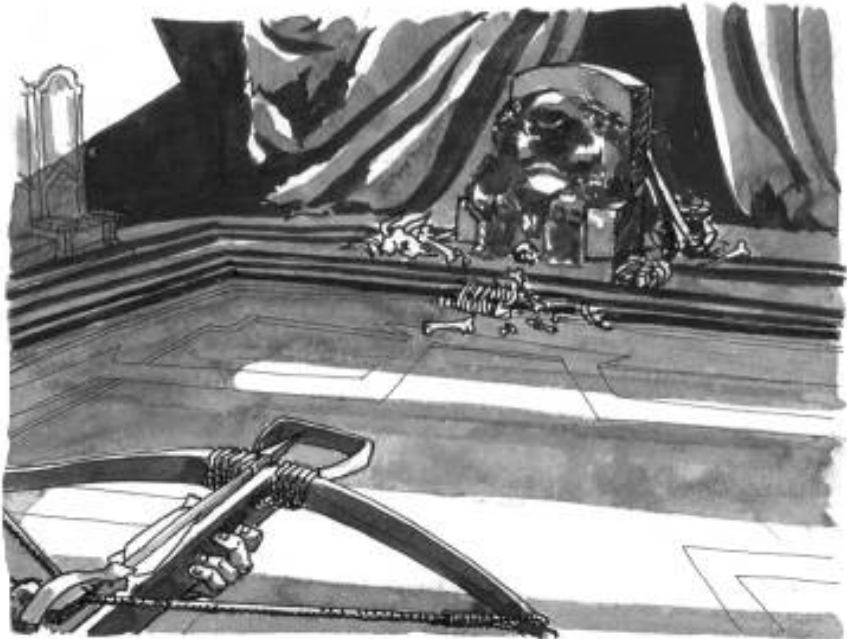
*Os homens da aldeia se reuniram para caçar
as criaturas, mas nenhum deles retornou...*

*O pânico e a dor se instalaram no coração
do pequeno povoado.*













1 Introdução

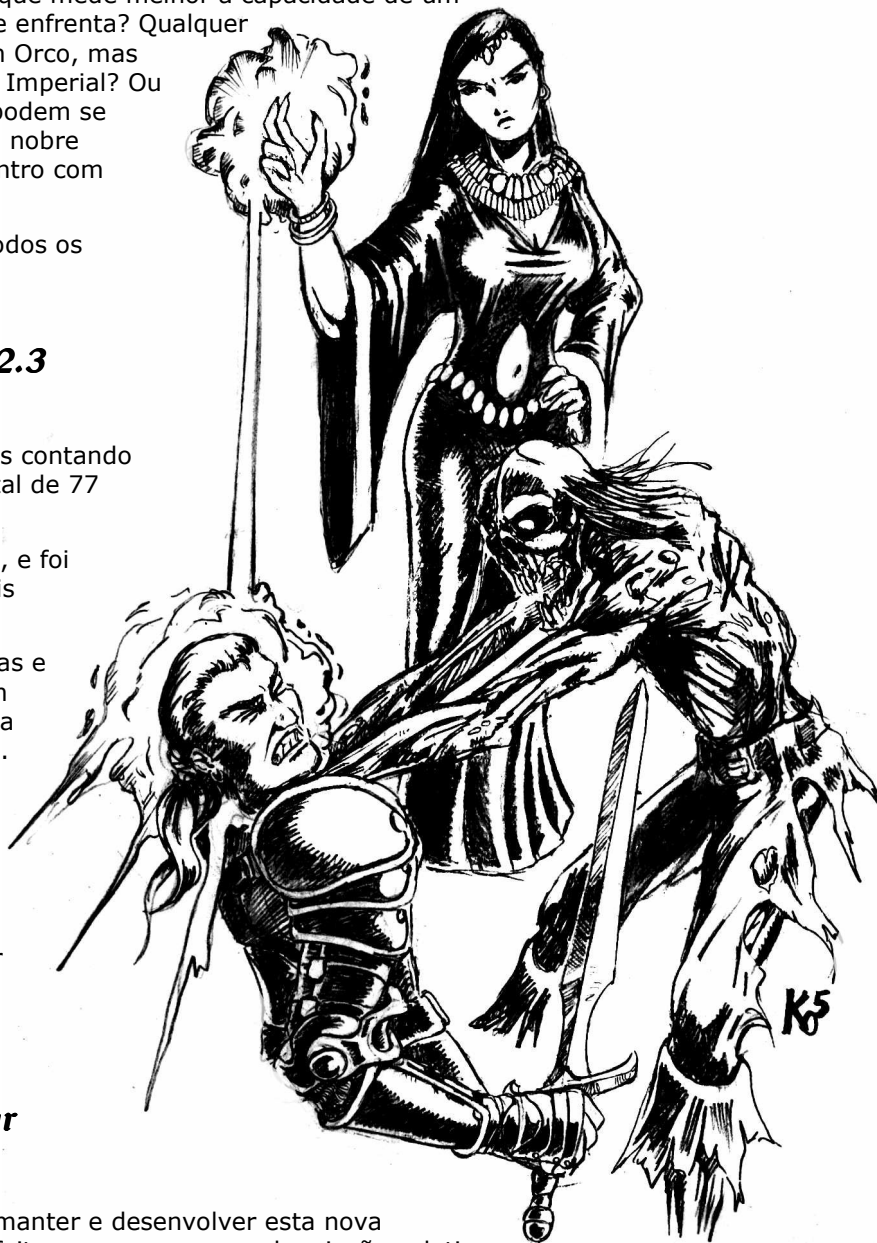
Grandes desafios para grandes heróis, o que mede melhor a capacidade de um personagem do que os problemas que ele enfrenta? Qualquer soldado de Ludgrin consegue derrotar um Orco, mas quantos mortais já venceram um Dragão Imperial? Ou um Necroarcano? Quantos aventureiros podem se gabar de haverem lutado 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 da versão 2.3

O livro foi totalmente remodelado com:

- Adição de 33 criaturas novas, mas contando com os subtipos perfazem um total de 77 novas criaturas.
- Os capítulos foram reorganizados, e foi incluído um capítulo para "Animais Gigantes".
- As estatísticas, Habilidades, Magias e algumas informações que ficavam nas tabelas de cada criatura agora estão destacadas abaixo do texto.
- A tabela de combate foi padronizada e foi colocada no final do texto de cada criatura.
- O texto foi formatado em uma coluna para facilitar o encaixe da tabela de combate e para facilitar a impressão.
- Inclusão de novas ilustrações



1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 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:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2 veja como nos contatar em:
<http://www.tagmar.com.br/EntreEmContato.aspx>
- **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 gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em:

<http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>

2 Características das Criaturas

Todas as características de uso mais imediato no jogo estão listadas (de maneira abreviada) **nas tabelas no final 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)

Leva em conta a resistência ou armadura natural de algumas criaturas, ou a armadura usada, em outros casos. Os textos específicos 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), ou seja, como não há dados concretos de Força e Físico para cada ser, a EF das criaturas vem em função do peso.

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 Heróica (EH)

Percebe-se ao olhar para a tabela que nem todas as criaturas possuem EH. A Energia Heróica é de certa forma uma marca da capacidade de esquiva, velocidade, experiência ou instintos presentes apenas nas espécies ou indivíduos mais raros.

A EH das criaturas não está relacionada diretamente com seu Estágio.

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 Colunas L, M e P

As colunas L0, M0 e P0 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 de Jogo

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 auto-preservação 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 é similar ao uso normal de uma habilidade, mas a habilidade Liderança permite somar o total dela na Moral de seus comandados, diminuindo, assim, a chance de insubordinação. Os níveis de dificuldade do teste de Moral são dados pela situação conforme dito a seguir:

Rotineiro: perdas 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. Qual a diferença do Fácil pro Médio?), inimigo superior (entre 20% e 25%)

Difícil: perdas pesadas (entre 25% e 50% do grupo fora de combate), inimigo igual ou superior. Sugiro entre 25% (1/4) e 50% (1/2) de perdas.

Muito Difícil: perdas pesadas (qual a diferença pro Difícil?), inimigo claramente superior. Sugiro perdas de aproximadamente 50% (1/2)

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

Caso o teste de Moral seja bem sucedido os comandados manterão a sua posição. Caso falhe, 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 às personagens dos jogadores.

2.10 Karma

Semelhante as classes místicas, criaturas que possuem Karma, tem capacidade de evocarem magias (descritas no texto da criatura).

Veja mais detalhes no item 3.2.

2.11 Velocidade Básica

A Velocidade Base é o número de metros que uma criatura pode se mover durante uma rodada, se estiver se locomovendo normalmente. As regras de movimentação se aplicam as criaturas também. Consulte o capítulo 4 do Livro de Regras.

2.12 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%"), no caso de armas.

Intelecto

Todo ser com intelecto 2 ou mais é considerado racional. Somente raças cujo intelecto médio seja 4 ou mais, porém, costumam construir sociedades organizadas.

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. Mas, a maior diferença é a adaptabilidade. Quem age com inteligência pode rapidamente mudar suas estratégias.

Além disto, o intelecto permite o aprendizado de certas Habilidades (como Carpintaria ou Persuasão), impossíveis para os não-rationais.

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 do Minotauro possuir 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: solitária, grupo pequeno (2 a 10 indivíduos), grupo médio (11 a 50 indivíduos) e grupo grande (mais de 51 indivíduos).

2.13 Outros Satores

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. Pode-se observar 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 comando costumam ter capacidades, equipamentos e proteções melhores que o normal.

Foram dados os tipos mais comuns de líderes para cada raça (ver Tabela Mestra, no final deste capítulo), mas indivíduos diferentes destes podem ser criados pelo Mestre do Jogo.

Magia

Criaturas que usam magias terão seu Karma e encantos discriminados em sua descrição. Não confundam isto com poderes especiais (item 3.3), pois estes últimos não dependem de Karma; são poderes que funcionam um número determinado de vezes ou após 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, e antes de dominarem perfeitamente o sistema de magia.

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 o poder, é preciso esperar o tempo indicado até que ele possa voltar a ser utilizado.*

Outras capacidades 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.

2.14 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.

2.15 Criaturas não Incluídas

É preciso dizer que as dezenas de criaturas que aparecem neste livro não são tudo que se pode encontrar no mundo de Tagmar. São, isto sim, o que há de mais comum no mundo conhecido. 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.

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.

Criaturas das Ilhas Independentes

Este povo altivo 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 exista 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. Os marinheiros 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.

3 Regras para criações de Criaturas

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

OBS: a partir desta versão, no site do Tagmar está disponível uma ferramenta on-line que permite aos fãs de Tagmar criarem suas próprias criaturas. Esta ferramenta automatiza as regras descritas abaixo. Para acessar, visite o site www.tagmar2.com.br/criaturas.aspx.

Recomendamos fortemente o uso da ferramenta ao invés das regras manuais descritas abaixo.

3.1 Descrição das Criaturas

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

3.2 Estágio

A primeira coisa que o MJ 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.*

3.3 Atributos

Após definir o estágio, precisam ser definido os **Atributos** (Força, Físico, Agilidade, Intelecto, Aura, Percepção e Carisma), para depois calcular danos, ataques e outras coisas mais. Recomenda-se que os **Atributos** sejam escolhidos comparando-os 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.

3.4 Altura e Peso

É sugerido que o MJ 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 à conhecida da mitologia.

3.5 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.

3.6 Velocidade Base

É aconselhável que se use como base, outras criaturas. Lembre-se que 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: 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.

3.7 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 MJ, 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-se 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 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.

3.8 Energia Física (EF)

A EF das criaturas pode ser calculada pela fórmula: $EF = 2 \times \sqrt{\text{Peso}}$. No caso de ser um Moeto-Vivo ou ser uma criatura construída, 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 deve ser arredondado 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 cálculo não é linear porque, se fosse, seria impossível combater criaturas muito pesadas.

3.9 Energia Heróica (EH)

A EH para as criaturas irá variar conforme a natureza das criaturas. Ela deve ser calculada da seguinte forma:

- **Para criaturas de natureza extremamente belicosa:** Dragões, Demônios, Anjos e mortos-vivos, por exemplo, devem ter um valor de EH comparável ao de um guerreiro de mesmo estágio.
- **Criaturas de natureza combativa:** Gigantes, Criaturas Místicas devem ter um valor de EH comparável ao de um sacerdote de mesmo estágio.
- **Criaturas de Dartel:** devem ter um valor de EH comparável ao de um bardo de mesmo estágio.
- **Predadores de pouca inteligência:** devem ter um valor de EH comparável ao de um rastreador de mesmo estágio.
- **Criaturas de tendências pacíficas:** devem ter um valor de EH comparável ao de um mago de mesmo estágio.
- **Raças Civilizadas e Selvagens:** devem ter um valor de EH comparável à profissão que cada indivíduo segue, isto é, um orco ladrão deve ter EH comparável à de um ladrão de mesmo estágio.
- **Criaturas construídas:** não devem ter valores de EH, porque não possuem mente. Uma exceção à essa regra é o Humúnculo, que deve ter EH comparável à de um mago.

Abaixo é mostrado um quadro resumo, com a orientação de como calcular a EH, pelos tipos de criaturas:

Classificação	Cálculo da EH como
Animais Domésticos	Mago
Animais Selvagens	Rastreador
Criaturas Construídas	Especial
Criaturas de Dartel	Bardo
Criaturas Místicas	Sacerdote
Criaturas Divinas	Guerreiro
Demônios	Guerreiro
Dragões	Guerreiro
Elementais	Sacerdote
Gigantes	Sacerdote
Hidras	Rastreador
Licantropos	Sacerdote
Mortos-vivos	Guerreiro



3.10 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, se deve determinar quais tipos de ataques esta criatura terá: 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 para personagens não se esquecendo de atribuir um total igual ou menor que o estágio da criatura, depois de somar os **Atributos** Agilidade (no ataque) e Força (no dano).
- **Cálculo das Colunas de Ataque para Ataques Naturais de Criaturas:** Para calcular as colunas de ataque, devemos consultar a tabela a seguir que 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. A Proficiência é o valor que mede a habilidade da criatura naquele ataque. Vale lembrar que este valor não pode ser superior ao estágio da criatura. Para ataques mágicos (Hálitos Encantados e Toques) deve ser usada a Aura como bônus no lugar de Agilidade.

Tipo Ataque	Ataque x Defesa		
	Leve	Média	Pesada
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

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 **L**, 0 para **M** e -3 para **P**. Somamos então a agilidade e a proficiência a esses valores, ficando as "colunas de ataque" com os valores 20 (12 + 5 + 3) para **L**, 17 (12 + 5 + 0) para **M** e 14 (12 + 5 - 3) para **P**.

- **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.

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

Exemplo: Como a mantícora pesa 600kg atacando com garras, teria um dano base que pode variar entre 12 a 28. Foi determinado 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, é de se esperar que sua arma seja feita em proporções maiores que o normal. Por conseqüência, o dano básico desta arma também será maior do que o da arma semelhante mas de 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 às armas devem seguir os valores informados abaixo.

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

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

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

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

Exemplo: Se uma criatura de três metros de altura usa uma clava proporcional ao seu tamanho, ao invés do dano básico da arma ser 16, será 20 (16+4). Não esquecendo de adicionar ao dano o modificador devido à força da criatura.

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

São obtidos para as criaturas da mesma forma que o são para os personagens. A **Aura** depende da natureza mística de cada criatura, e o **Físico** depende da capacidade de resistência de cada criatura e não é proporcional ao peso, mas sim à 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).

3.12 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 menos 50% para criaturas mais covardes. Criaturas sem mente e mortos vivos não possuem moral (não são influenciados). Criaturas mágicas, podem ter valores ainda maiores, podendo até variar em mais 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.

3.13 Habilidade, Técnicas de Combate e Magias

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

Animais Domésticos



4 Descrição das Criaturas

4.1 Animais Domésticos

Os animais aqui descritos são comumente encontrados convivendo com as raças civilizadas, muitos deles sendo treinados para tarefas simples. Os animais treinados serão mencionados nos textos específicos (cães e cavalos). Estas mesmas espécies animais também podem ser encontradas em estado selvagem na natureza.

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 Escutar (5) e Observar (4); 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 ou médio) / Campos, planícies e cidades

Habilidades e Técnicas de Combate:

Cão Comum: Seguir Trilhas(4) e Ações Furtivas(1).

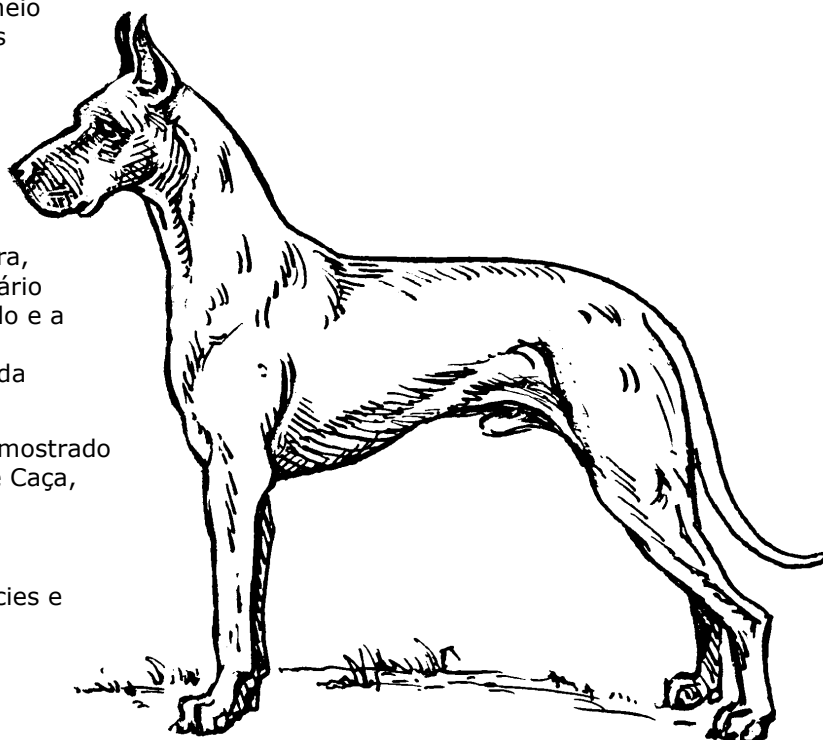
Cão de raça "Alão": Seguir Trilhas(6) e Escutar(2).

Peso/Altura:

16 a 25 Kg / 0,2 a 1,5 m

Atributos:

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

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.

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 tenha muito contato se aproximem. Além disto, ambos podem atacar os adversários sem prejudicar seu cavaleiro.

Organização e Habitat:

Variável / Campos, planícies e cidades

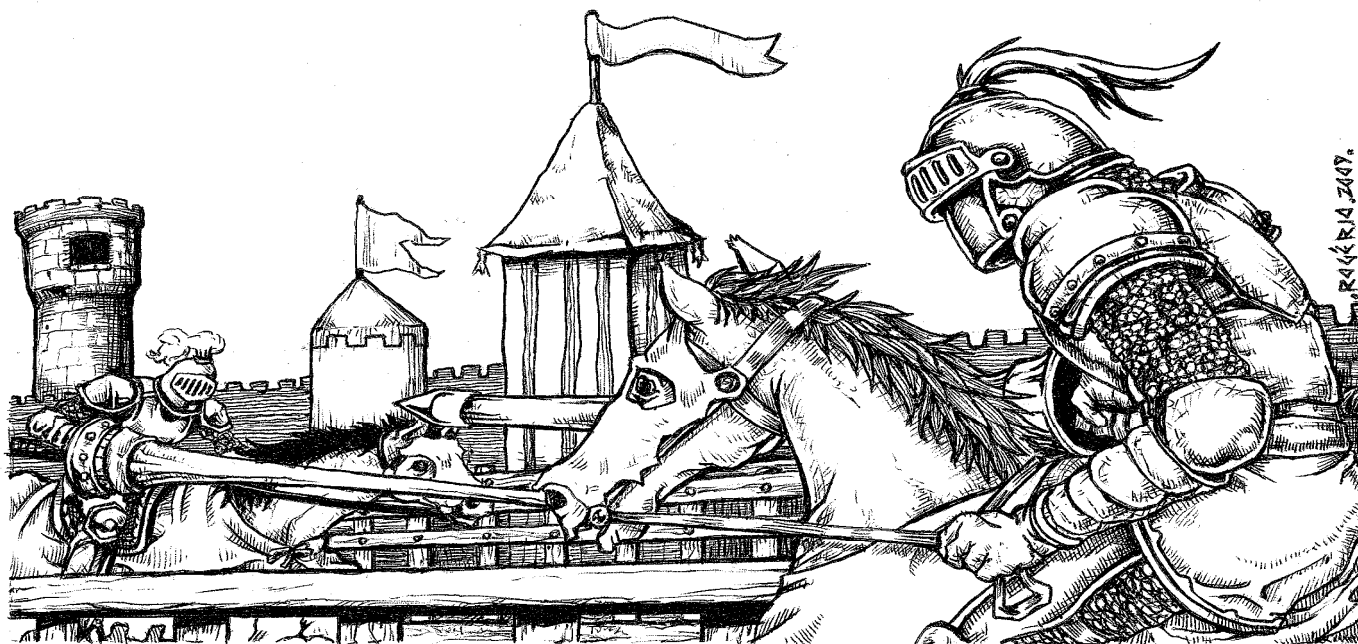
Peso/Altura:

420 a 650 Kg / 1,6 a 1,7 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cavalo Comum	3	41	0	L1	Coice	6	3	-1	15	12	9	6	4	3	3	30
					Mordida	3	2	1	11	9	7	5				
Cavalo de Guerra Leve	4	45	24	L1	Coice	7	4	0	20	16	12	8	5	4	6	30
					Mordida	3	2	1	12	10	8	6				
Cavalo de Guerra Pesado	5	51	30	L1	Coice	8	5	1	24	19	14	9	6	5	8	30
					Mordida	3	2	1	12	10	8	6				



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 vôo, apesar de não ser muito veloz, é bastante ágil.

Organização e Habitat:

Grupo (pequeno). / Planícies Temperadas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (4), Escutar (1), Acrobacia (4) e Esquiva (6) em, vôo e Observar (1) quando pousado. Além disso, a sua, capacidade de imitar sons lhes dá Arte Canto (1) apenas, para repetir sentenças ou sons.

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	3	L1	Bicada	3	1	-3	-1	-1	-1	-1	1	1	1	30
					Garras	5	2	-1	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:

Variável / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

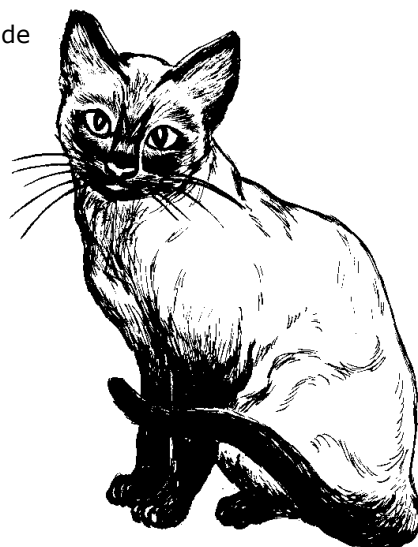
Escutar(3), Observar (2), Ações Furtivas (7), Ataque de Surpresa(3), Esquiva(7), Escalar Superfície(5) e Acrobacias(7).

Peso/Altura:

1 Kg / 0,15 a 0,25 m

Atributos:

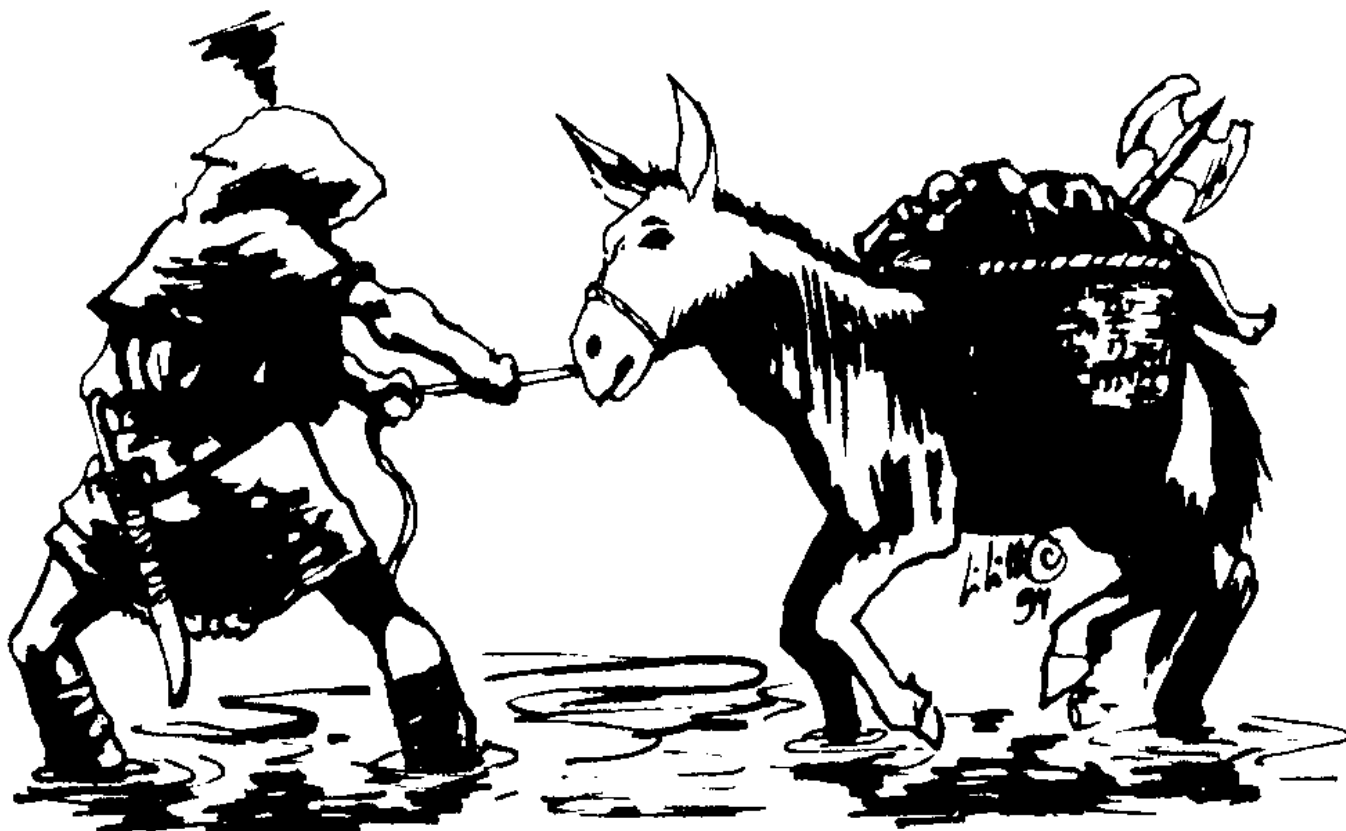
INT(i), AUR(0), CAR(1), FOR(-1), FIS(0), AGI(4), PER(4)



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	-1	-1	-1	-1	1	1	1	20

Mula

Mulas são o produto do cruzamento de cavalos com burros. Como tal, ele 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 freqüentemente 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 aterrizar em uma posição embaraçosa ao fim deste vôo.

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	8	L0	Coice	4	1	-3	14	11	8	5	3	2	2	20
					Mordida	2	1	0	8	5	5	3				

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:

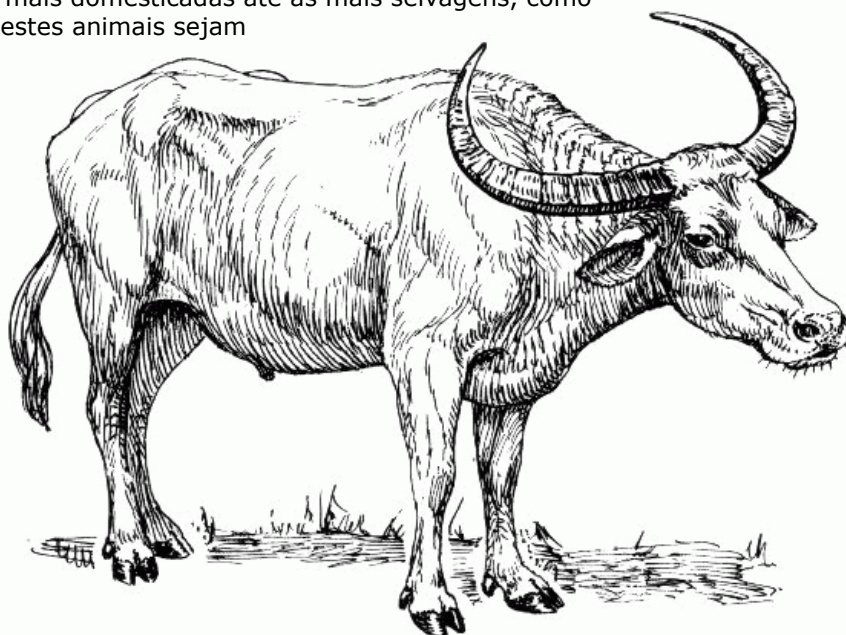
Grupo (grande). / Planícies e planaltos

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	16	L0	Chifres	3	1	-3	24	19	14	9	5	2	3	20

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:

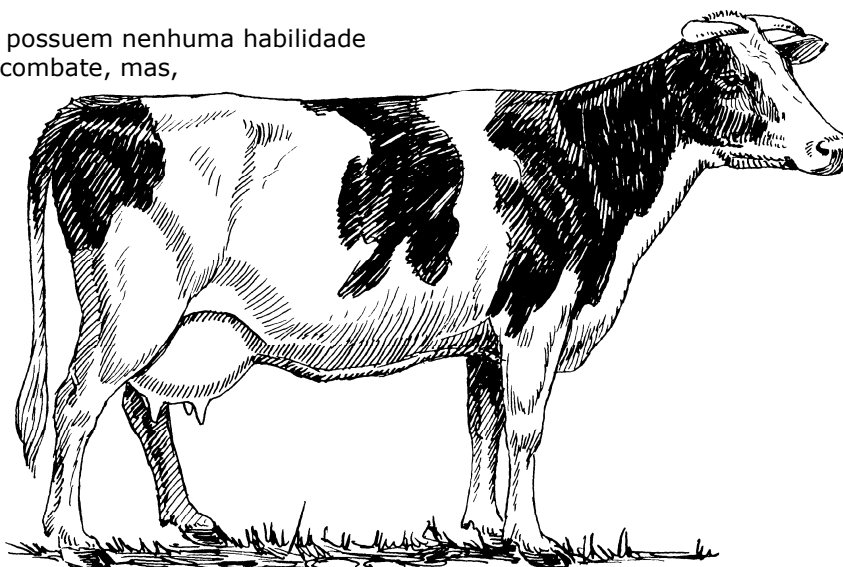
Grupo (grande). / Planícies e planaltos

Peso/Altura:

441 Kg / 1,3 a 1,7 m

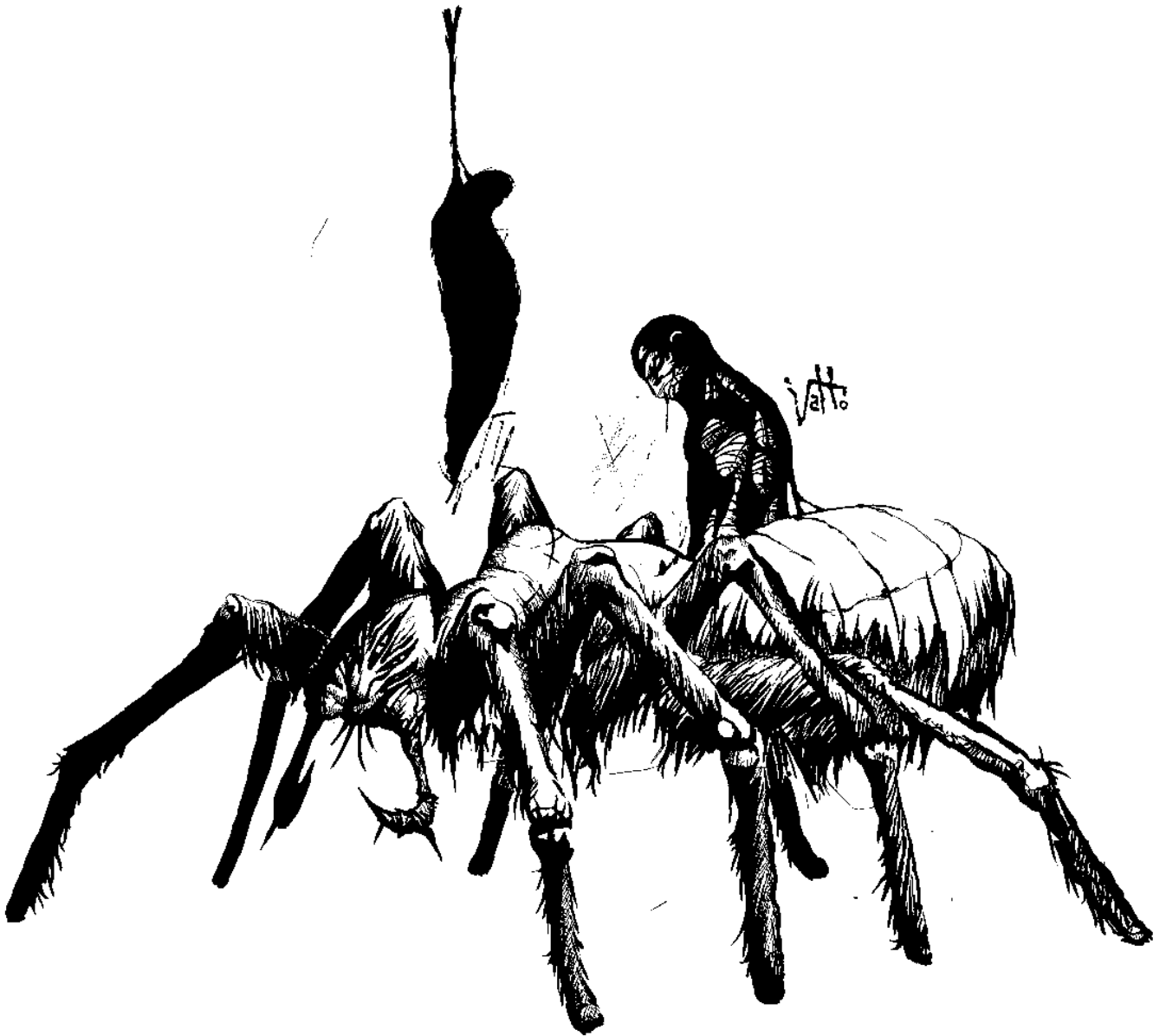
Atributos:

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	3	L0	Chifres	2	0	-4	18	14	10	6	3	1	1	20

Animais Gigantes



4.2 Animais Gigantes

Abelha Gigante

Estes raros seres são insetos que vivem em grandes colônias de notável organização social, conhecidas como colméias 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 colméia, limpar e cuidar das larvas. Os zangões têm a função exclusiva de fazer o acasalamento, a rainha é a "Grande Mãe", responsável por acasalar e pôr todos os ovos.

As colméias 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 1,5m de comprimento. Sua principal arma de defesa é um perigoso ferrão farpado de cerca de 60 cm.

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, uma abelha for atacada próxima à sua colméia, 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 colméias.

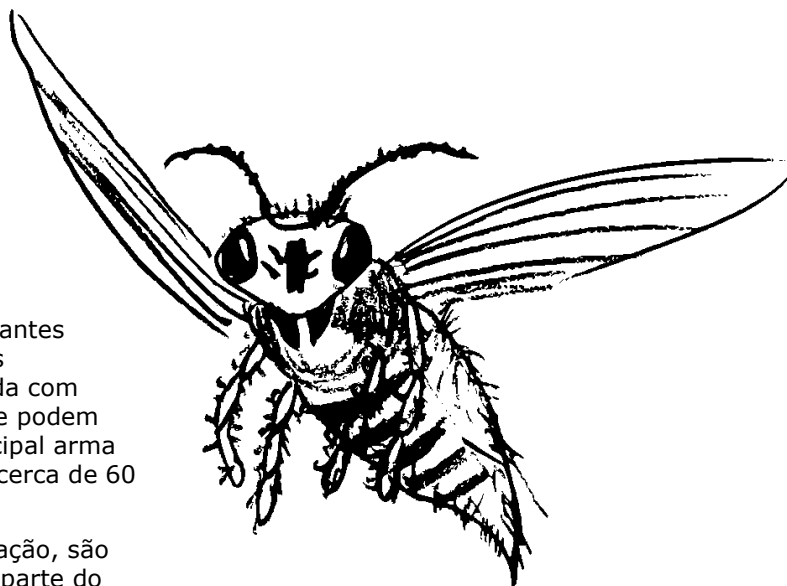
Em geral, as abelhas gigantes não são agressivas, entretanto, atacam apenas para se defender ou proteger a colméia. Nesse último caso, podem, inclusive, tornar-se muito violentas.

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



acrobacias aéreas (Se

começarão a desaparecer. A vítima recuperará gradativamente os seus sentidos, estando livre de todos os sintomas após 2 ou 4 dias.

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 e Técnicas de Combate:

Percepção (6), Observar (6) Escutar (6) e em Vôo: Esquiva (7), Visão noturna de até 40 metros de distância

Peso/Altura/Comprimento:

60 Kg / 0,9 m / 1,5 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Abelha Gigante	4	16	20	L2	Ferrão	5	7	2	13	10	7	4	5	4	5	50 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 Observar 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:

Solitária / Florestas fechadas ou tropicais e montanhas

Habilidades e Técnicas de Combate:

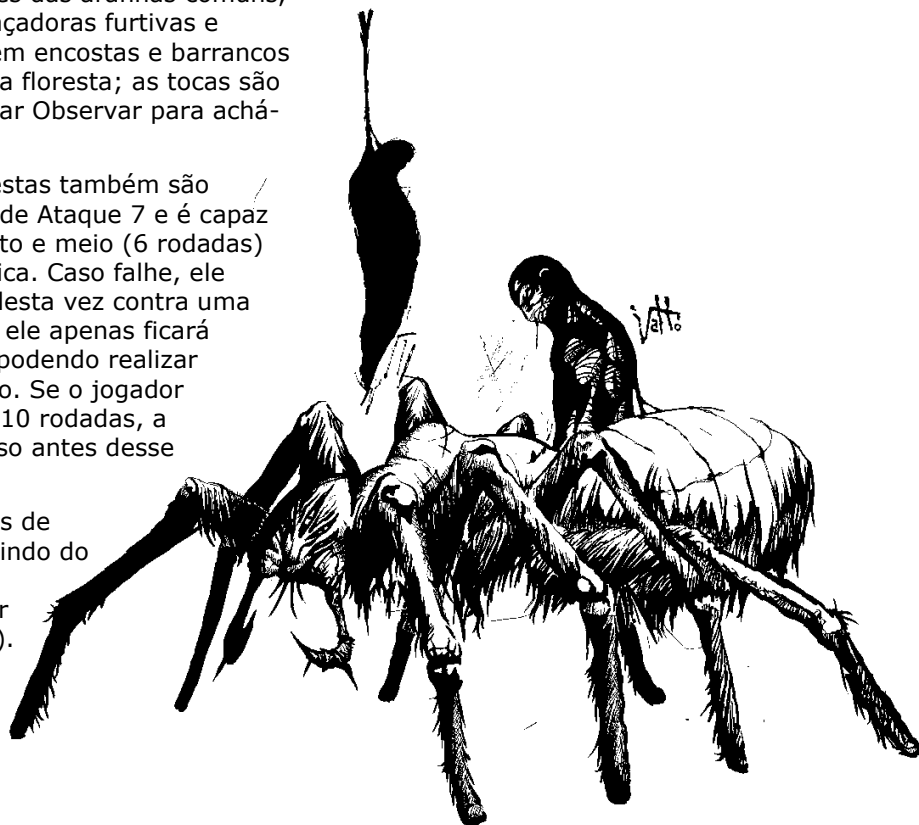
Ações Furtivas(5) e Ataque de Surpresa(5).

Peso/Altura/Largura:

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

Atributos:

INT(i), 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	12	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). Sua dieta é composta por qualquer animal (ou humanos, elfos, anões e pequeninos) 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.

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

Seu ferrão possui um poderoso veneno natural (tipo I), 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 vitima 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.

Organização e Habitat:

Grupo Médio ou Grande / Florestas Tropicais

Habilidades e Técnicas de Combate:

Acrobacia (8), Ações Furtivas (6), Ataque Surpresa (5), Escutar (14), (que equivale às vibrações captadas pelas suas antenas)

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	0	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 semi-esférica 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 movimenta (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 à 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 aguilhão (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 excessão da Fera dos Mangues.

Organização e Habitat:

Solitária / Pântanos e Mangues

Habilidades e Técnicas de Combate:

Natação (8), Ataque de surpresa (6), Observar (5), Seguir trilhas (6), Visão Noturna de até 20 m de distância e sensibilidade apurada nas patas

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	81	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				

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 vitimas 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 vitima 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 vitima 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:

não consta / Cavernas, buracos e ruínas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escorpião Gigante Preto: Ações Furtivas (3), Escutar (2) e Ataque de Surpresa (5), Ataque Oportuno (6).

Escorpião Gigante Vermelho: Ações Furtivas (4), Escutar (2) e Ataque de Surpresa (4), Ataque Oportuno (5).

Peso:

130 a 180 Kg

Atributos:

INT(i), AUR(0), CAR(-2 a -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	32	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	40	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 Solitário / Florestas Tropicais e Temperadas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Gorila Gigante Ancião: Escalar Superfícies(8), Acrobacias(6), Carga(9), Fúria(10), Seguir Trilhas(8)

Gorila Gigante : Escalar Superfícies(8), Acrobacias(6), Carga(9), Fúria(8), Seguir Trilhas(8)

Peso/Altura:

1000 Kg / 4 a 5 m

Atributos:

INT(i a 1), AUR(0), CAR(0), FOR(7 a 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	81	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	90	M3	Mordida	13	12	11	32	26	20	14	14	9	16	25
					Punhos	11	13	14	28	23	18	13				

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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (7), Ataque de Surpresa (8) e Observar (12).

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	77	M3	Garras	13	10	7	27	21	15	9	10	7	9	25
					Mordida	10	9	8	27	21	15	9				

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 semi-aquáticos.

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 um 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 o 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 vôo com tranqüilidade 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 vêem 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 de 3 / Mangues

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ataque de Surpresa (10), Observar (5), Camuflagem (4). Podem enxergar na mais completa escuridão (não-mágica).

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	276	P2	Cauda	27	28	25	46	37	28	19	28	20	29	25 (terra)
					Mordida	38	37	36	54	43	32	21				40 (nadando)

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 vitimas 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 vitimas 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 vitima, 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 vitimas e seus pertences que sobrevivem ao ácido liberado em sua lenta digestão.

Organização e Habitat:

Solitária ou Grupo Pequeno / Pântanos, Mangues e Florestas Tropicais

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ataque Surpresa (10), Ações Furtivas (10), Observar (13)

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				

Serpente Marinha

Serpentes Marinhas são temíveis criaturas que lembram vagamente uma cobra de corpo achatado com proporções descomuns.

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 vitima 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:

Solitária / Mar do norte

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	60	P2	Mordida	15	14	13	28	22	16	10	12	12	12	40 (nadando)

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 humanóides 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:

Solitário (Grupo Pequeno) / Desertos

Habilidades e Técnicas de Combate:

Camuflagem (4), Escutar (6), Observar (6) e Seguir Trilhas (7)

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 ser 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 humanóides.

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:

Solitário ou grupo pequeno / Geleiras

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escutar (7), Observar (5), Ataque de Surpresa (4) e Seguir Trilhas (9), natação (5).

Peso/Altura/Comprimento:

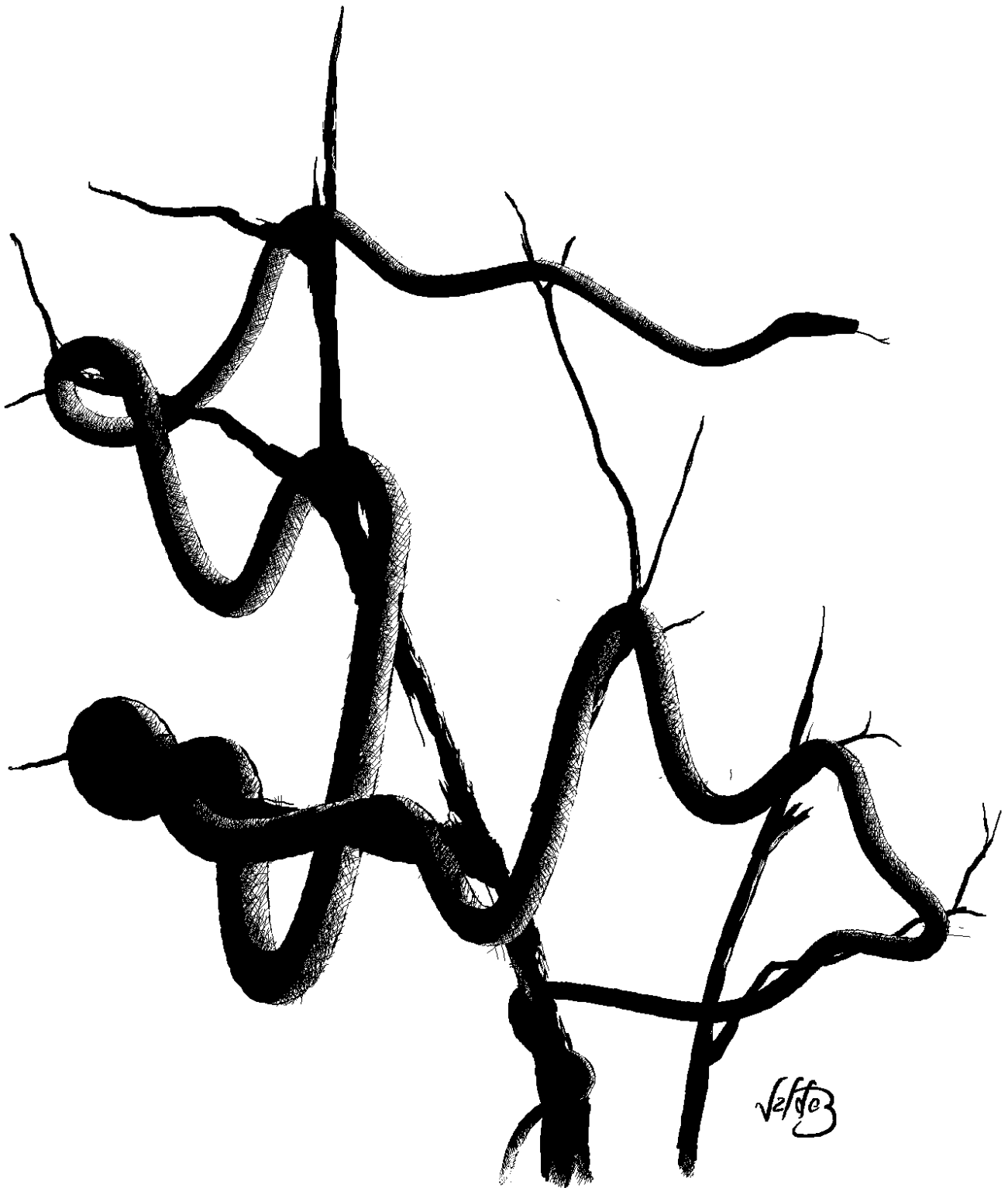
1700 Kg / 1,5 m / 15 m

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	72	P3	Agarrar	15	12	8	28	22	16	10	14	12	12	20
					Hálito Ácido	12	12	12	20	15	10	5				
					Mordida	16	15	14	32	25	18	11				

Animais Selvagens



4.3 Animais Selvagens

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 vôo.

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 e Técnicas de Combate:

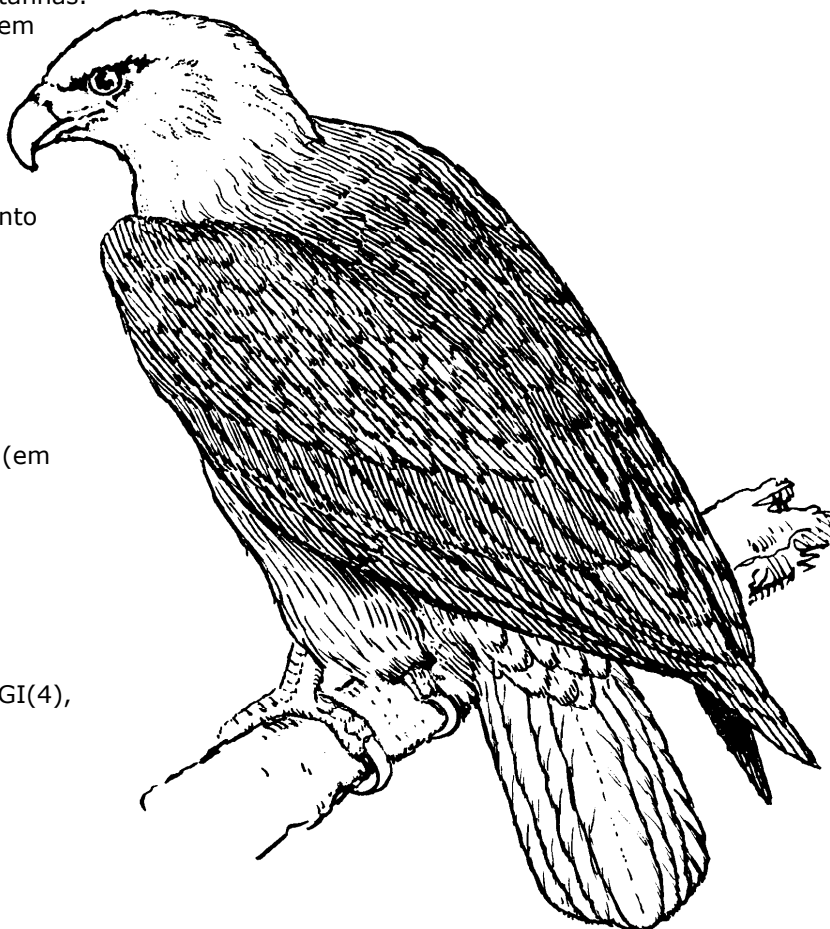
Observar (13), Escutar (2) e Esquiva (17) (em vôo). Observar (7) e Escutar (3) (quando pousadas).

Peso/Altura/Envergadura:

4 Kg / 0,8 m / 2 m

Atributos:

INT(i), 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	15	L4	Bicada	8	6	2	4	3	2	1	3	3	4	60
					Garras	10	7	4	8	6	4	2				

Baleia

Estes gigantescos 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 desconhecidas 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.

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. 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.

Organização e Habitat:

Grupo Pequeno / Mares e oceanos

Habilidades e Técnicas de Combate:

Baleia Tagmariana: Escutar (10), observar (3).

Baleia Predadora: Escutar (10), observar (3) ataque surpresa (4) e ações furtivas (5).

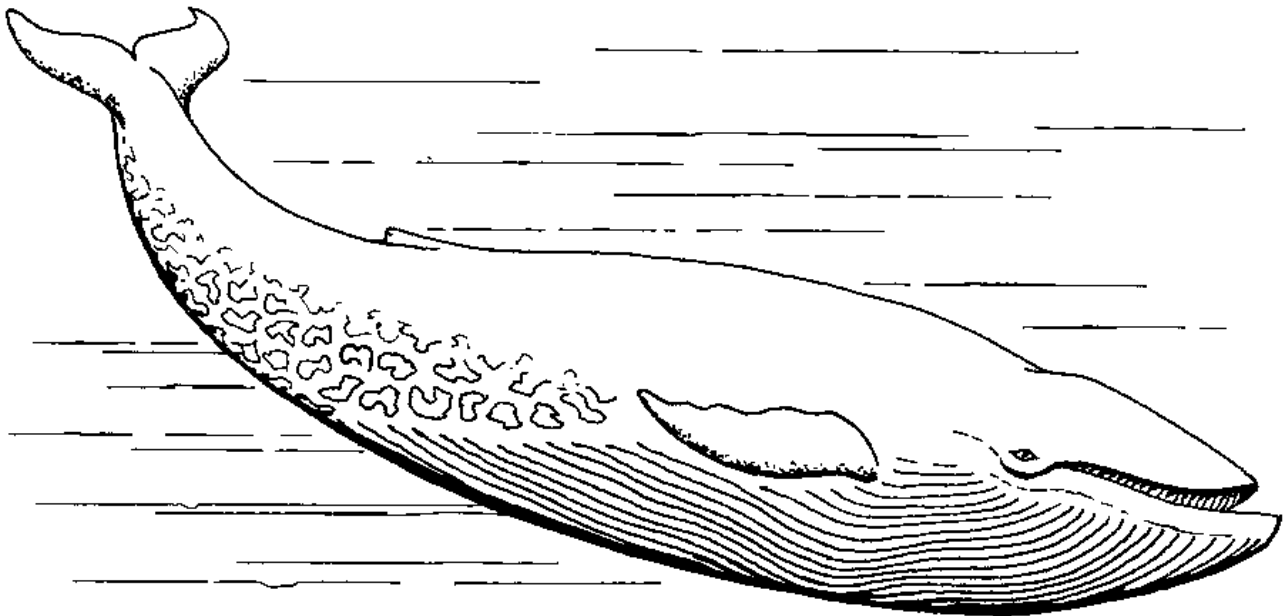
Peso/Comprimento:

15500 a 27000 Kg / 25 a 38 m

Atributos:

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	112	L2	Cabeçada	18	15	11	36	28	21	14	22	16	16	20 a 30 (nadando)
					Cauda	16	17	14	32	25	19	13				



Cobra Constrictora

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

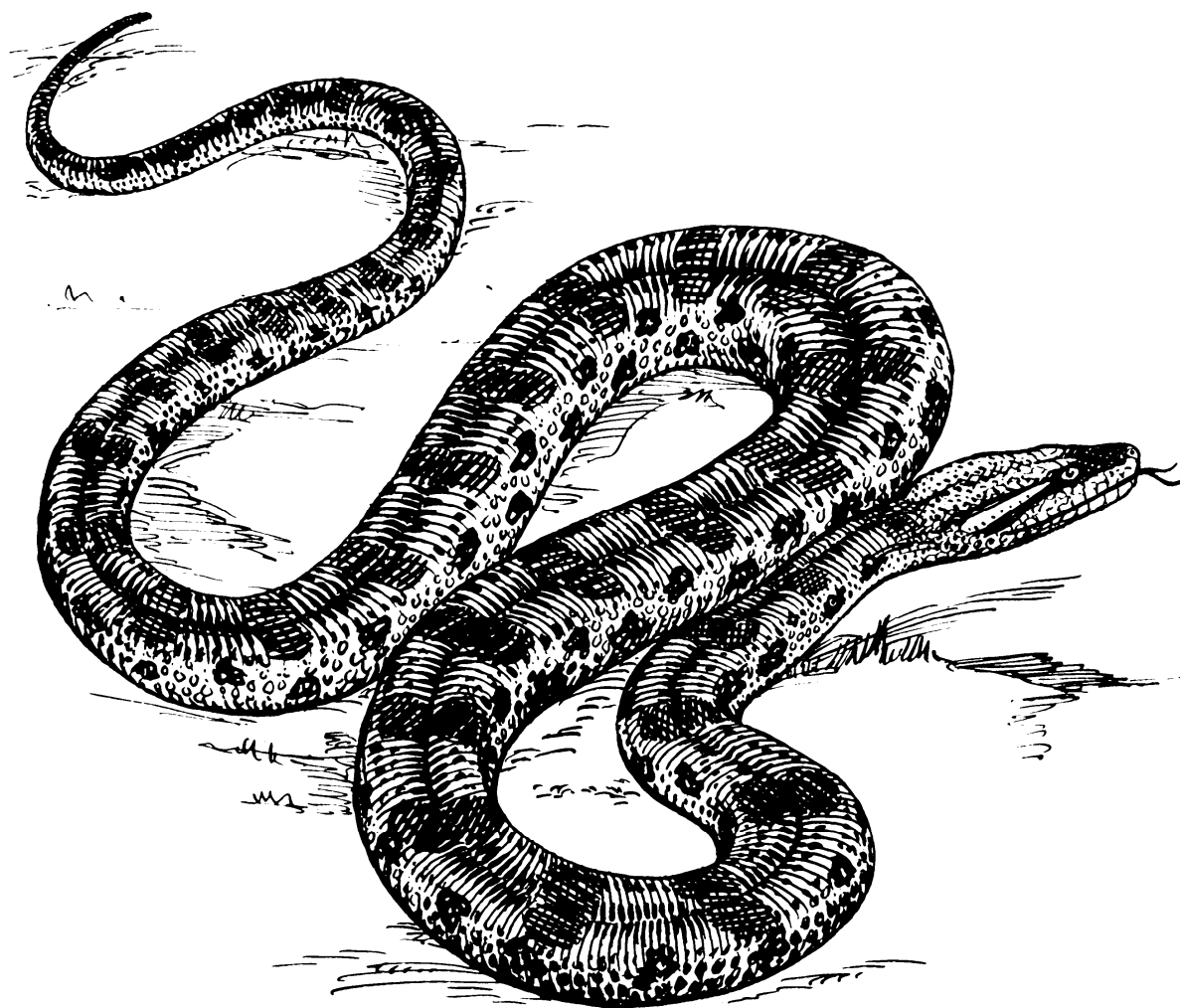
Peso/Comprimento:

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 Constrictora	3	20	12	L2	Bote	6	3	0	18	14	10	6	3	3	4	8



Cobra Venenosa

Cobras venenosas podem ser de várias espécies: coral, víbora, urutu-cruzeiro, cascavéis etc e a sua aparência varia da mesma forma. O que estes animais têm em comum é que eles atacam seres humanos apenas se sentirem ameaçados.

Cobras sempre se mesclam ao ambiente, camuflando-se em meio a folhas secas e entre a vegetação. Caso alguém se aproxime de uma Cobra Venenosa (conscientemente ou não), 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, o personagem deve fazer uma Resistência Física contra Força de Ataque 7. Certos equipamentos (botas de cano alto, armaduras com perneiras etc) podem proteger o personagem; neste caso, ficará a critério do Mestre.

Caso consiga fazer a resistência, o jogador passará muito mal nos próximos 2 dias, levando 2 de dano na EF a cada 6 horas. Quem tiver a habilidade Medicina pode rolar um teste Médio a cada 6 horas para evitar o dano.

Na hipótese de falhar na resistência, o personagem receberá 4 de dano na EF a cada 3 horas durante os próximos 3 dias. Se alguém tiver Medicina, este poderá tentar uma Medicina (Difícil) a cada 3 horas para reduzir o dano para 2.

Se o personagem ainda estiver vivo ao final do tempo adequado, considera-se que o veneno correu o seu curso e o problema está terminado. Obviamente, o efeito adequado de Recuperação Física pode neutralizar o veneno antes dele correr o seu curso.

O uso da habilidade Medicina, com Dificuldade Média, imediatamente após a mordida, pode reduzir a Força de Ataque para 3 e os efeitos do veneno (o dano) à metade.

Organização e Habitat:

Solitário / Florestas, bosques, planícies e colinas

Habilidades e Técnicas de Combate:

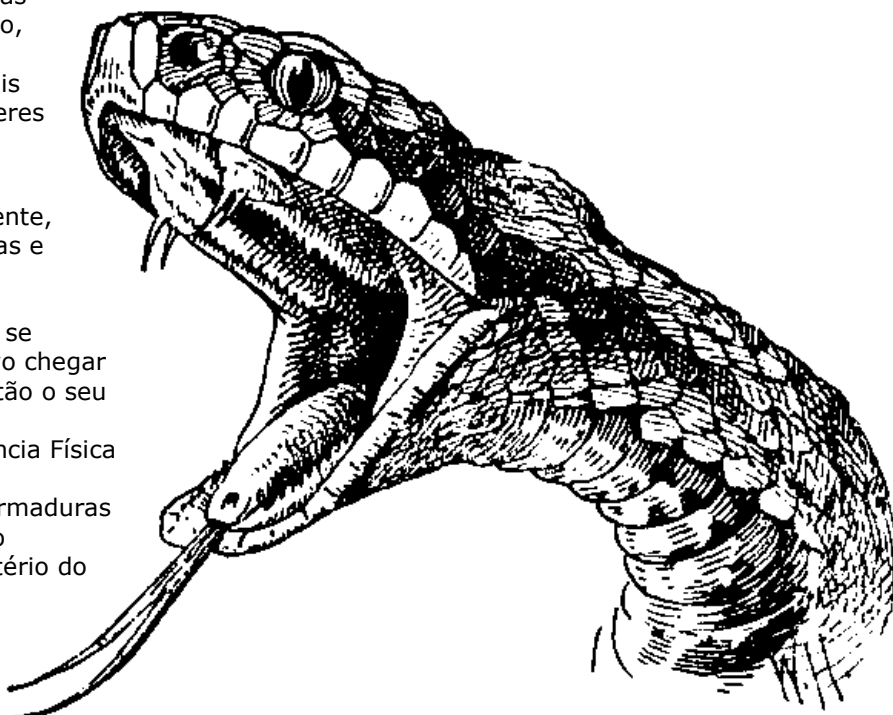
Ações Furtivas (7), Ataque de Surpresa (7) e Observar (4).

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	8	L1	Mordida	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	5

Coruja

Corujas fazem seus ninhos em troncos ocos. Elas caçam predominantemente à noite, onde seu vôo silencioso e a sua impecável visão noturna lhes dão a vantagem. Corujas enxergam tão bem à noite quanto um humano de dia.

Organização e Habitat:

Solitária / Bosques temperados

Habilidades e Técnicas de Combate:

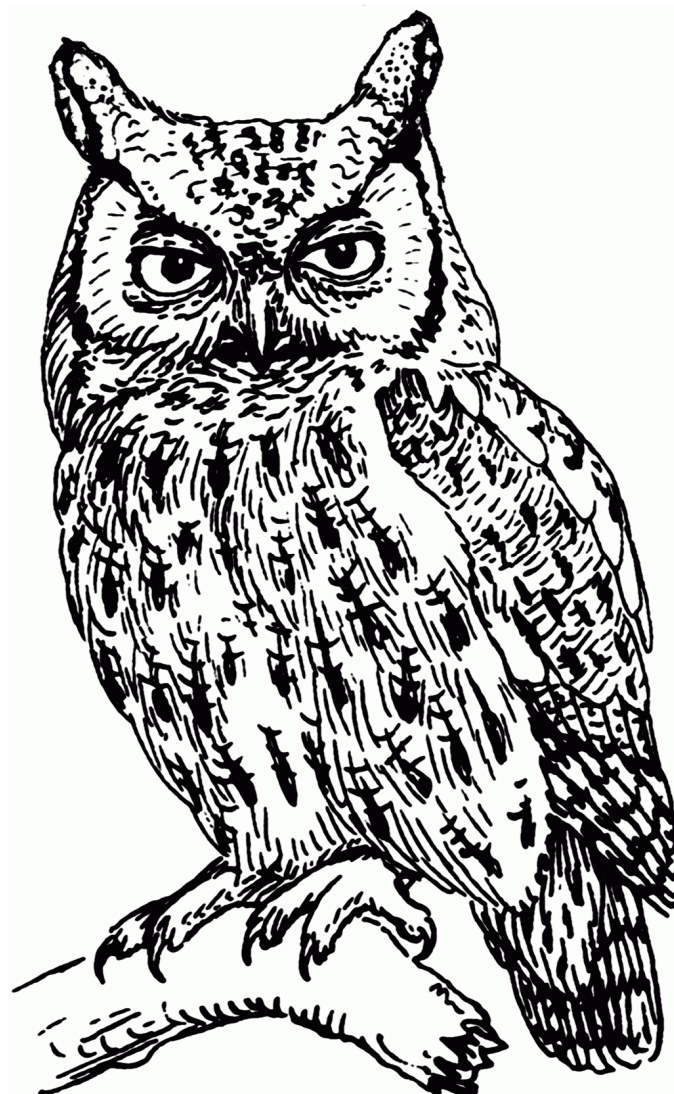
Observar (7), Escutar (4) e em vôo: Ações Furtivas (5), Ataque de Surpresa (5) e Esquiva (10).

Peso/Altura/Envergadura:

4 Kg / 0,3 a 0,5 m / 1 a 1,7 m

Atributos:

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



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Coruja	2	4	10	L2	Bicada	5	3	-1	4	3	2	1	2	2	2	50
					Garras	7	4	1	4	3	2	1				

Crocôdilo

Crocôdilos 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, crocôdilos 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 Crocôdilo (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 de 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.

Crocôdilos são ovíparos, delimitando e defendendo o território em volta de seus ninhos. Quando acuados ou protegendo seu ninho, crocôdilos 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 e Técnicas de Combate:

Ataque de Surpresa (8).

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
crocôdilo	5	64	25	M2	Cauda	7	8	5	16	13	10	7	6	5	8	14
					Mordida	8	7	6	24	19	14	9				25
																(nadando)

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 tabelas) 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 imobilizara 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 e Técnicas de Combate:

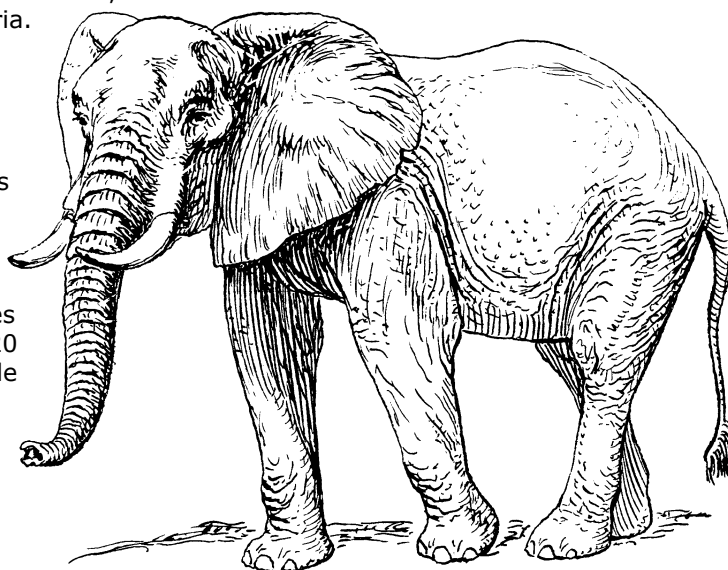
Escutar (7), Observar (3), Natação (3), Fúria (7) e Carga(8).

Peso/Altura/Comprimento:

5000 Kg / 3 a 4 m / 6 a 8 m

Atributos:

INT(i), AUR(0), CAR(0), FOR(5 a 6), FIS(4 a 5), AGI(0 a 1), PER(1 a 2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elefante Comum	7	145	70	M0	Patada	10	7	3	38	30	22	14	11	7	11	18
					Presas	8	6	2	34	27	20	13				
					Tromba	7	8	5	22	18	14	10				
Elefante de Guerra	9	146	99	P1	Patada	13	10	6	37	29	21	13	14	9	14	18
					Presas	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 Treinar Animais, cada tentativa leva 3 meses).

Falcões tem excelente agilidade e soberba velocidade em voo.

Organização e Habitat:

Solitário / Colinas e montanhas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (13), Escutar (2) e Esquiva (20) quando estão voando. Observar (7) e Escutar (3) quando pousados.

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	5	L4	Bicada	6	4	0	3	2	1	0	1	1	1	80
					Garras	8	5	2	3	2	1	0				

Gorila

Esses poderosos humanóides 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 e 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 pelugem, 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.

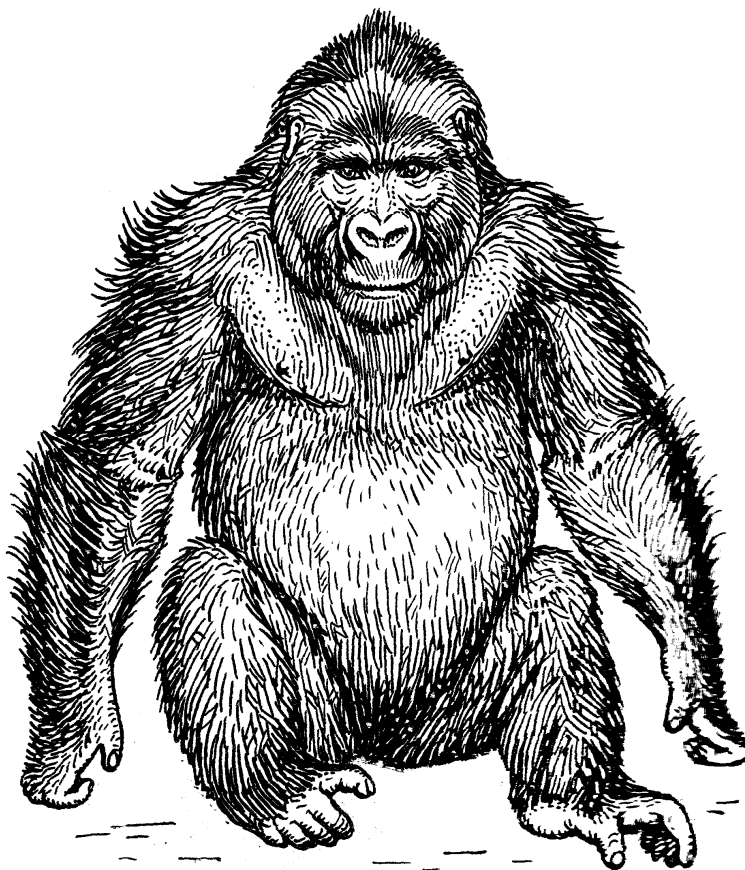
Gorilas Comuns: Esses gorilas habitam as regiões mais tropicais do Mundo Conhecido. São a raça mais numerosa e comum. Vivem cerca de 40 anos e um macho adulto pode atingir, sem muita dificuldade, o peso de 250kg e os 2m de altura. Seus braços poderosos podem erguer até duas toneladas.

Entre os gorilas são também os menos inteligentes e seu comportamento diverge pouco da maioria dos outros primatas como chipanzés 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 um relato 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 em Vales Montanhosos

Habilidades e Técnicas de Combate:

Gorila das Montanhas: Escalar Superfícies(8), Acrobacias(6), Carga(9), Fúria(4), Seguir Trilhas(8), Trabalhos Manuais(1)

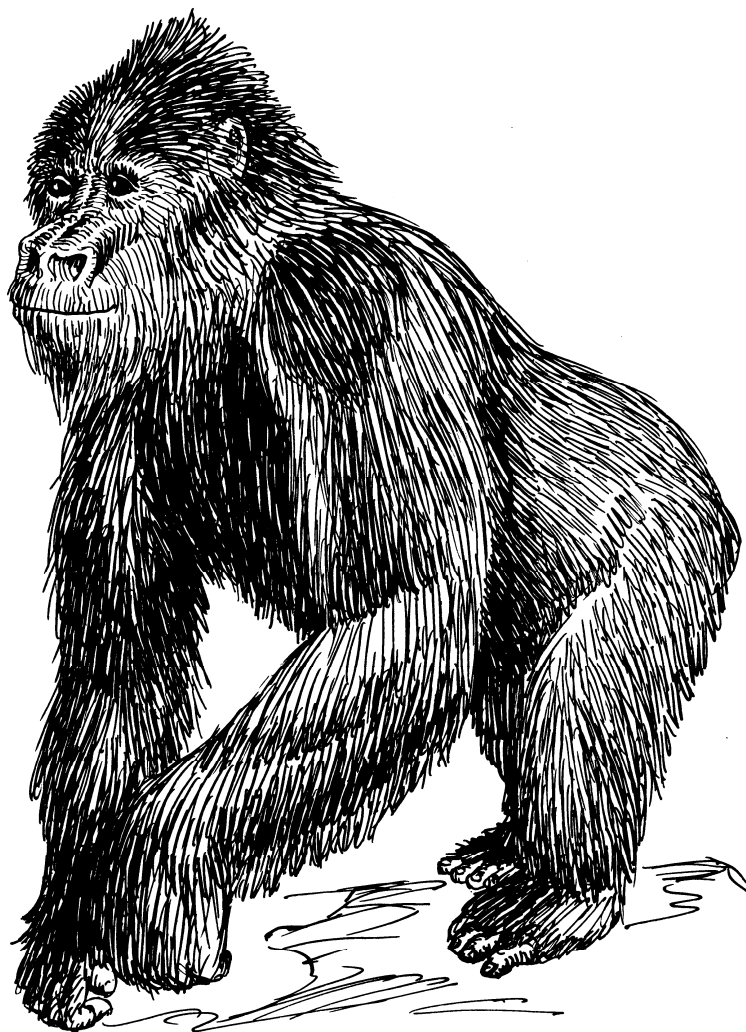
Gorila Comum: Escalar Superfícies(8), Acrobacias(6), Carga(8), Fúria(6), Seguir Trilhas(6)

Peso/Altura:

250 Kg / 2,2 m

Atributos:

INT(0 a 1), AUR(0), CAR(1), FOR(6), FIS(3), AGI(3), PER(2 a 3)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gorila Comum	6	34	36	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	42	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:

Solitária / Florestas Tropicais

Habilidades e Técnicas de Combate:

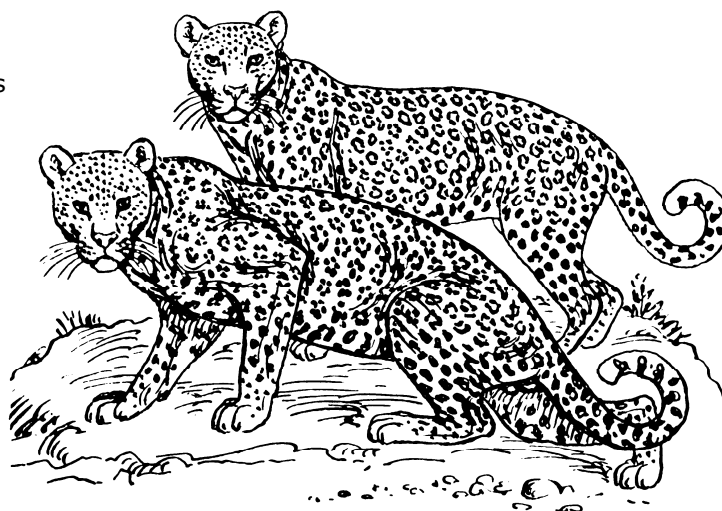
Natação (5), Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (17), Ataque de Surpresa (10), Escutar (9) e Escalar Superfícies (9).

Peso/Altura:

42 Kg / 0,5 a 0,7 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
Jaguaririca	3	13	18	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 e Técnicas de Combate:

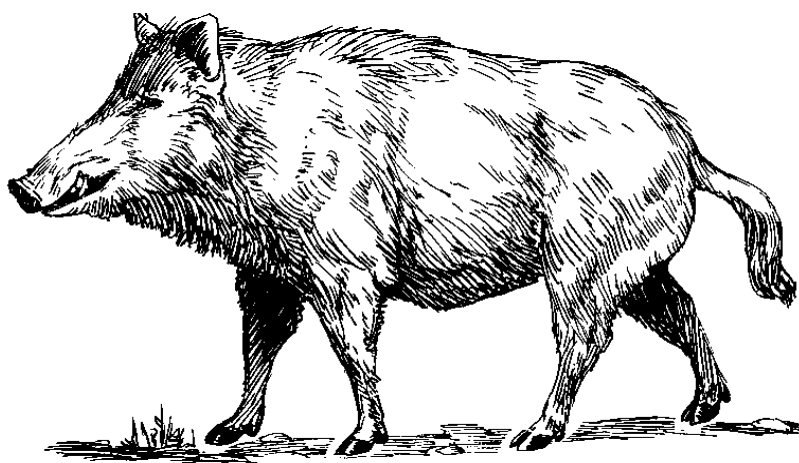
Escutar (5)

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	24	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 e Técnicas de Combate:

Natação (4), Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (10), Ataque de Surpresa (6) e Escutar (9).

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 e Técnicas de Combate:

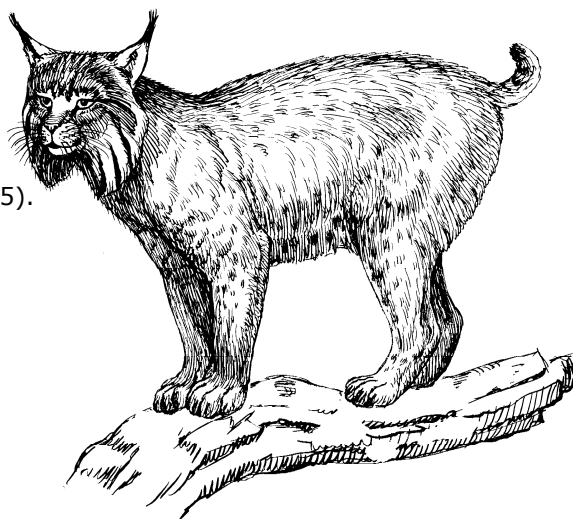
Natação (2), Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (18), Ataque de Surpresa (12), Observar (9), Escutar (5) e Escalar Superfícies (5).

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	18	L5	Mordida	9	8	7	12	9	6	3	4	3	1	14
					Patada	11	8	4	12	9	6	3				

Lobo

São canídeos extremamente ferozes. Andam em bandos, chamados alcatéias, com cerca de 10 a 30 indivíduos que sempre atacam suas presas em conjunto. Correndo podem alcançar cerca de 70 km/h. Os líderes das alcatéias, em geral fêmeas, utilizam-se de um uivo muito alto para reunir o grupo. O cruzamento de Lobos com seus primos Cães, pode resultar em híbridos.

Organização e Habitat:

Grupo (médio) / Campos e Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

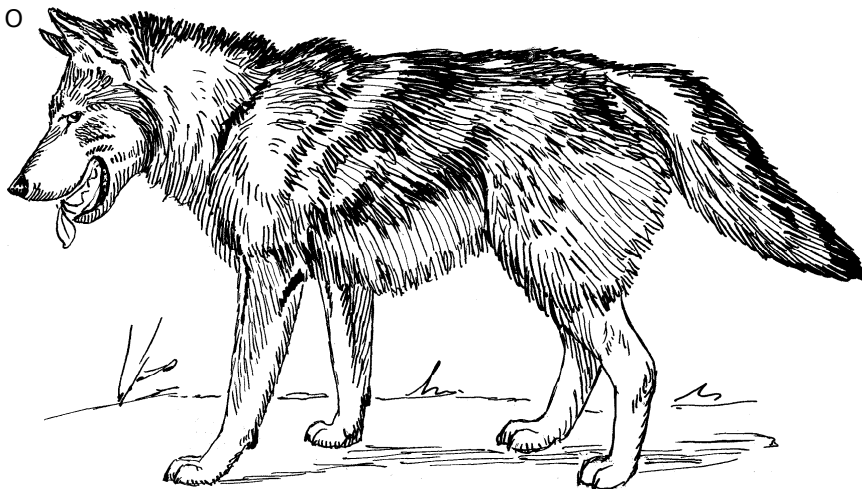
Seguir Trilhas (4) e Ações Furtivas (2)

Peso/Altura:

16 Kg / 0,5 a 0,8 m

Atributos:

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



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Lobo	3	9	18	L2	Mordida	6	5	4	10	8	6	4	4	3	3	24

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 jóias 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:

Grupo (grande ou solitário) / Geleiras e regiões com baixas temperaturas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escutar (1), Natação (2), Observar (3) e Seguir Trilhas (9)

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	100	P0	Patada	13	10	6	38	30	22	14	12	10	3	18
					Presa	11	9	5	34	27	20	13				
					Tromba	10	11	8	22	18	14	10				

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 sintam-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:

Solitária / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Natação (7), Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (13), Ataque de Surpresa (7), Percepção (9) e Escalar Superfícies (7).

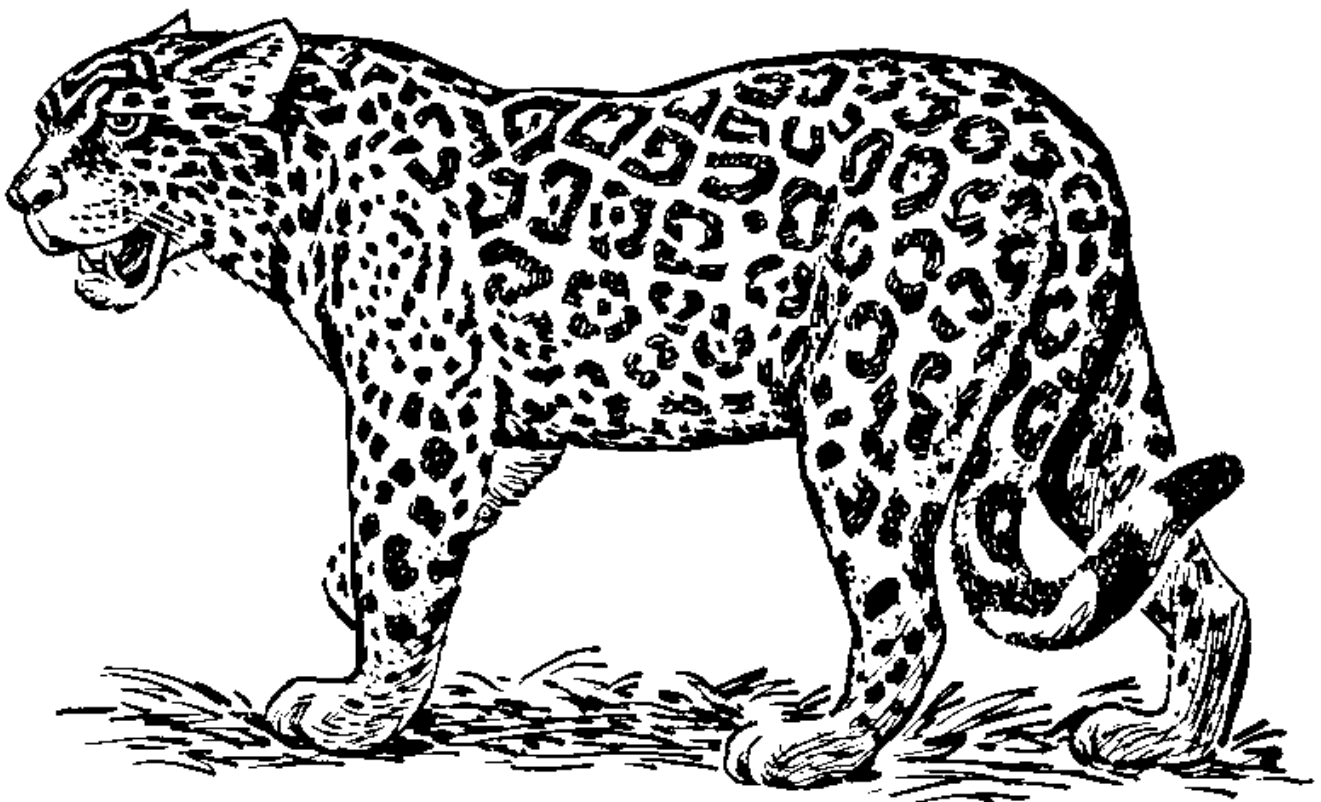
Peso/Altura:

240 Kg / 0,7 a 0,9 m

Atributos:

INT(i), 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	50	L5	Mordida	11	10	9	22	17	12	7	6	5	5	32
					Patada	10	7	3	18	14	10	6				



Tigre

São animais solitários, que apresentam pêlo 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 e Técnicas de Combate:

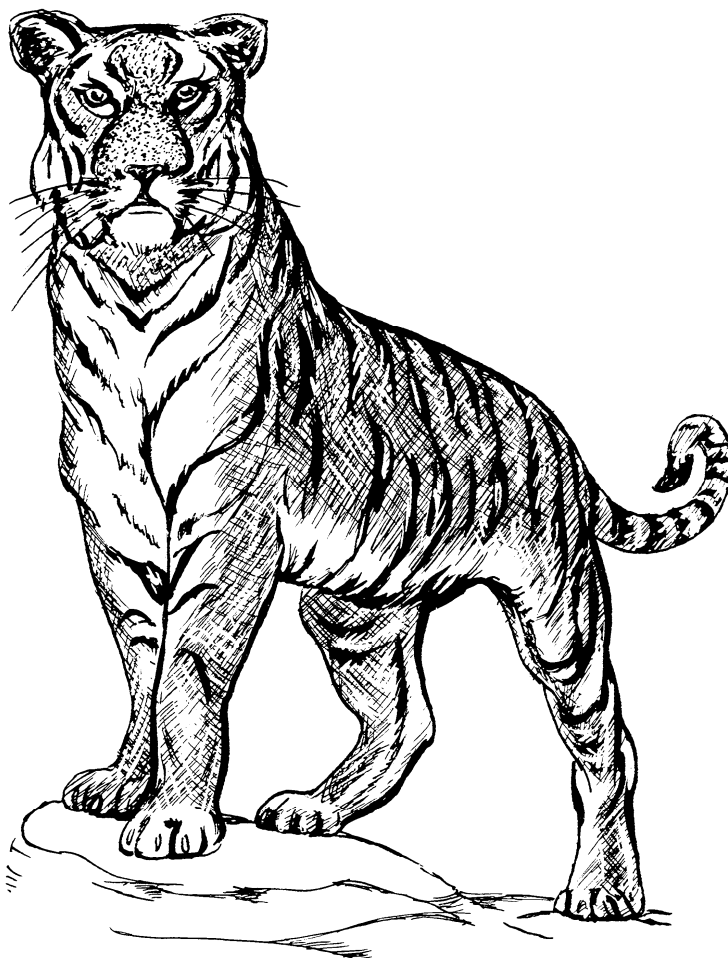
Natação (5), Seguir Trilhas (6), Ações Furtivas (10), Ataques de Surpresa (5) e Observar (9) e Escutar (5).

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	56	L4	Mordida	10	9	8	29	23	17	11	8	7	9	30
					Patada	12	9	5	13	11	9	7				

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 urso 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 subseqüentes 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (1), Seguir Trilhas (5) e Escutar (5) e Observar (2).

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	45	L0	Mordida	10	9	8	21	17	13	9	10	9	9	20
					Patada	12	9	5	29	23	17	11				

Criaturas Artificiais



ARTIGAS

4.4 Criaturas Artificiais

Criaturas Artificiais são seres animados por místicos poderosos para ajudá-los e/ou protegê-los. Em geral, são pouco providos de inteligência, mas possuem outros **Atributos** que compensam esta desvantagem. Existem vários tipos destes seres: Árvores Malditas, Árvores Animadas, Homúnculos, Gárgulas, Estátuas Animadas, Golens de Argila, de Pedra e de Ferro.

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. Tão grande 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 mantém 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 Mangues

Habilidades e Técnicas de Combate:

Árvore Maldita Maior: Ações Furtivas (3), Ataque de Surpresa (11), Observar (6) e Seguir Trilhas (4). Podem enxergar na mais completa escuridão (mesmo mágica).

Árvore Maldita Menor: Ataque Surpresa (10), Observar (5). Podem enxergar na mais completa escuridão (mágica).

Magias e Poderes Especiais:

Medo 4 uma vez ao dia.

Peso/Altura:

500 a 1000 Kg / 4 a 6 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Árvore Maldita Menor	12	56	60	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	80	90	P1	Garras	20	17	14	24	19	14	9	16	15	19	12
					Mordida	15	14	13	28	22	16	10				

Arvores 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 humanóide.

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:

Solitária / Florestas

Peso/Altura:

500 a 3000 Kg / 0,6 a 7 m

Atributos:

INT(i a 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
Arvores Animadas Menor	2	60	0	P1	Punhos	1	3	4	20	16	12	8	7	3	2	10
Arvores Animadas Pequena	6	84	0	P2	Punhos	5	7	8	24	19	14	9	11	7	6	10
Arvores Animadas Média	10	116	0	P3	Punhos	9	11	12	28	22	16	10	15	11	10	10
Arvores Animadas Grande	16	141	0	P4	Punhos	15	17	18	32	25	18	11	21	17	16	10

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 jóia". 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 jóia". "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 o 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:

Nenhuma / 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
					Garras	8	5	2	21	17	13	9				



Golem de Argila

Estes golens são feitos usando-se a mesma argila utilizada para se fabricar vasos e itens de cerâmica. Estas criaturas humanóides 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.

Organização e Habitat:

Solitário / 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)



ARTIGAS

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Golem de Argila	8	72	0	P1	Punhos	8	10	11	24	19	14	9	12	9	/	12

Golem de Ferro

Estes são os golens mais poderosos fisicamente. Eles são estátuas humanóides 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:

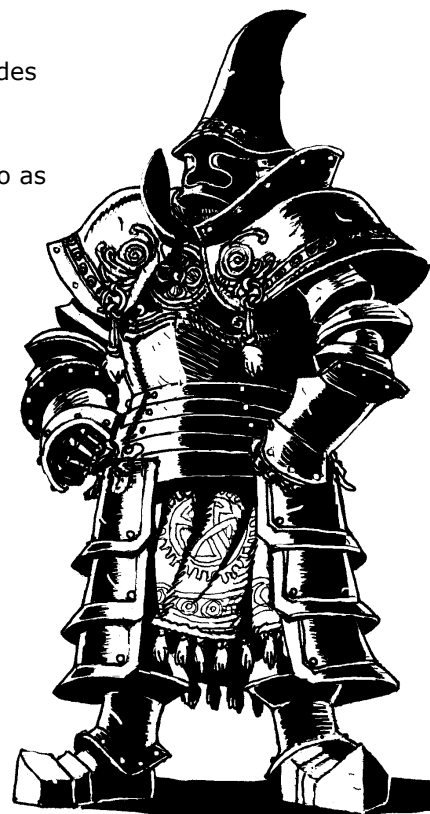
Solitário / Qualquer um

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

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 humanóide 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:

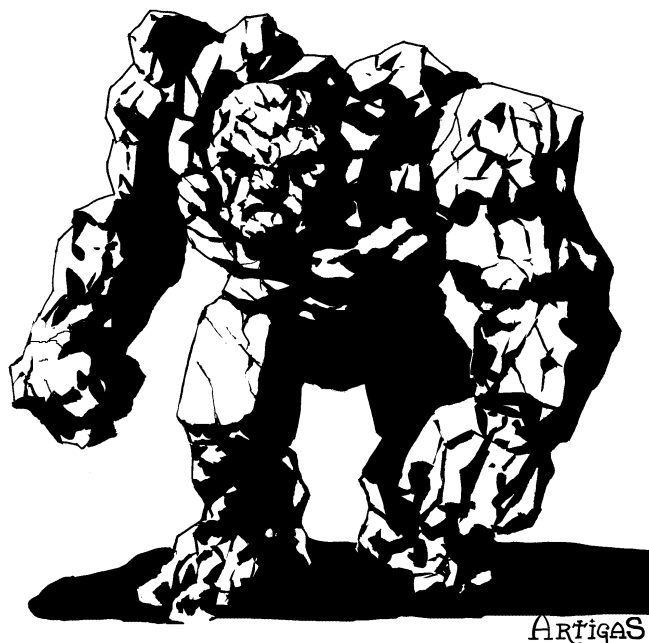
Solitário / Qualquer um

Peso/Altura:

1049 Kg / 2 a 3 m

Atributos:

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



Artigas

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 as mais fracas das criaturas desta categoria, sua função sendo a de espiões e mensageiros. Eles se parecem com homenzinhos ligeiramente deformados com asas de morcego e dedos terminados em garras.

Homúnculos são extensões do corpo do mago que os criou, servindo a este mago sempre no melhor de suas capacidades. Estes seres são sempre encontrados próximos aos seus mestres, isto porque, caso se afaste mais de 5 km de seu criador, eles definham e morrem em um dia, causando efeitos adversos no mago.

O mestre de um homúnculo pode usar os sentidos de sua criação sempre que desejar, mas ficará sem poder ver o que se passa à sua volta enquanto fizer isso. Além disso, o homúnculo e seu mestre compartilham um elo mental permanente (considere como uma magia de Contatos Mentais 3 constante, sem a restrição do Alcance).

Homúnculos são fracos fisicamente, sendo incapazes de voar se estiverem carregando mais de 5 kg de carga e não conseguem erguer mais de 10 kg. Quando são criados, eles têm EH de 20. A partir daí, ganham EH toda vez que o mago passa de Estágio. A cada 2 pontos de EH ganhos pelo criador, o homúnculo ganha 1 ponto de EH, arredondado para cima. Por exemplo: Cratus, Alquimista Estágio 12, cria um homúnculo. Ao atingir o Estágio 13, Cratus, que tem Físico 14, teve 3 pontos de aumento de EH o homúnculo, tem a sua EH aumentada de $3/2 = 1,5$ que é arredonda, para cima para 2

Caso um homúnculo seja morto, o seu criador receberá 10 de dano na EF, ficará atordoado por 3 rodadas e não poderá criar outro homúnculo por 3 meses.

Organização e Habitat:

Solitário / Qualquer um

Magias e Poderes Especiais:

Invisibilidade 4, 3 vezes por dia, Sono 3, duas vezes por dia, e Armadura Elemental 6, 3 vezes por dia

Peso/Altura:

2 Kg / 0,5 a 0,7 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Homúnculo	2	3	10	L2	Mordida	5	4	3	4	3	2	1	2	3	1	6 (andando) 35 (voando)

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 centopéia, utilizada para transportar seus donos por encostas; a forma alada, normalmente utilizados como mensageiros; a forma de humanóide, 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 centopéia, 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 humanóides ou com as patas farpadas da forma de centopéia. 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 e Técnicas de Combate:

Ambidestria (15), Resistência a Dor (10) e Lutar as Cegas (8)

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	105	M3	Ataque Desarmado	16	18	19	25	20	15	10	20	16	15	20 Andando 30 Voando
					Patas Farpadas	20	17	13	29	23	17	11				

Criaturas de Dartel



4.5 Criaturas de Dartel

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 despertos, 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:

Nenhuma (solitários ou bandos) / Onde houver presença maligna

Habilidades e Técnicas de Combate:

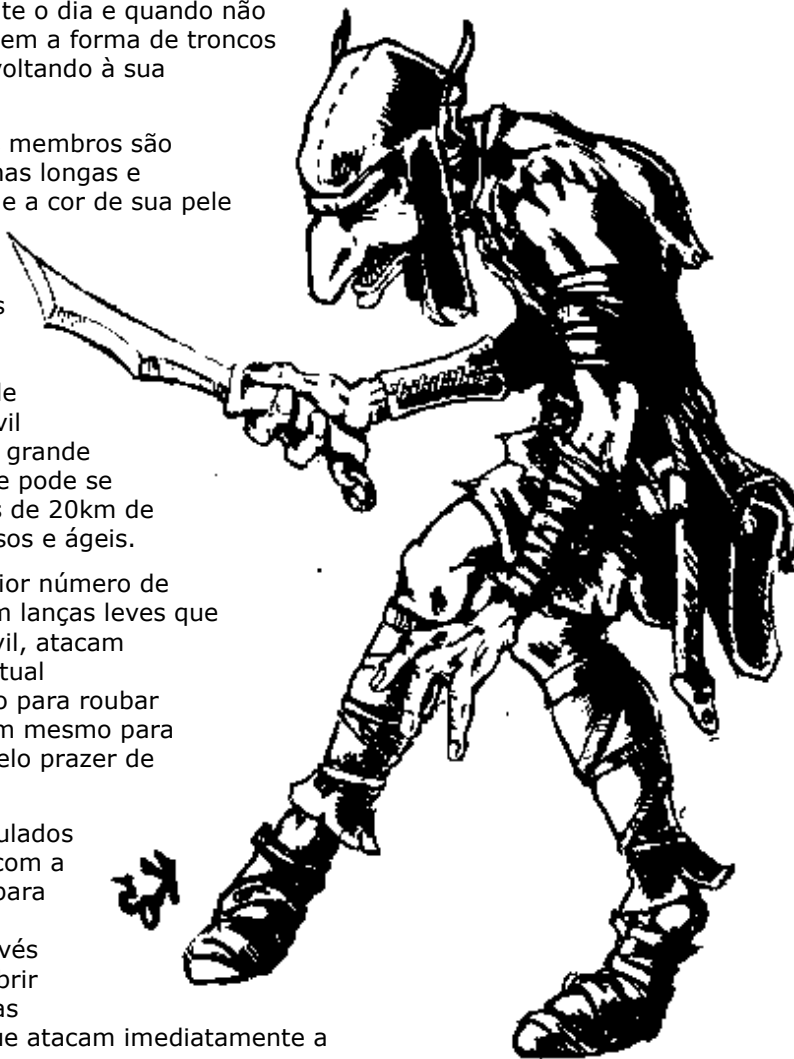
Ações Furtivas(13)

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	10	L3	Lança leve	6	3	1	15	11	7	3	1	3	1	7

Enida

Os Enidas são defensores das florestas, existindo apenas nas matas mais místicas e desconhecidas. Eles são gigantes Homens-Vegetais que, quando hibernam, se tornam indistinguíveis de árvores comuns. Porém, quando em atividade, tornam-se criaturas de aparência vagamente humanóide. 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 atralhar 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 use Percepção (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 e Técnicas de Combate:

Línguas (Élfico), Línguas (Centauro), Línguas (Males), Observar (20), Seguir Trilhas (20) e Ataque de Surpresa(12).

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	150	P2	Punhos	16	18	19	28	23	18	13	20	17	19	20

Fada

Estas minúsculas criaturas assumem as mais diversas formas: belas mulheres com asas de borboleta, homenzinhos verdes de orelhas desconhecidas, criaturas peludas vagamente humanóides 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:

Solitária ou grupo (pequeno ou médio) / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (18), Percepção (9) e Esquiva (10). O Mestre deve escolher mais duas entre: Observar (20), Furtar Objetos (15), Canto (16), Dança (16), Música Instrumental (16), (12), Seguir Trilhas (14), Acrobacias (20), Esquiva (20) e Montar Animais (15).

Magias e Poderes Especiais:

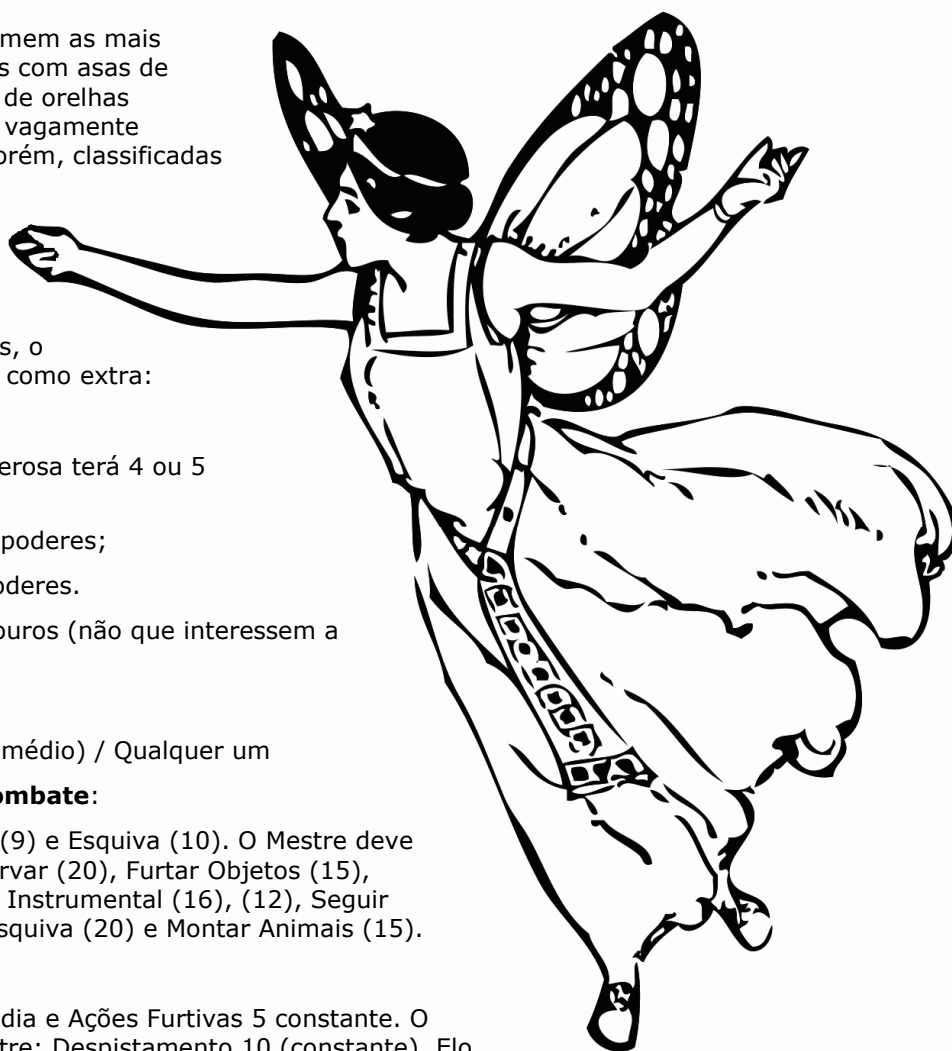
Invisibilidade 6 cinco vezes por dia e Ações Furtivas 5 constante. O Mestre deve escolher mais 5 entre: Despistamento 10 (constante), Elo Animal 2 (3 vezes por dia), Canções de Sono 3 (3 vezes por dia), Detecção de Magia 3 (3 vezes por dia), Sugestão I (3 vezes por dia), Corrente 4 (3 vezes por dia), 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	21	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 fôcus 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 mágica 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:

Solitário (familiar) / Terrenos naturais

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (10), Persuasão (4), Escalar Superfícies (9), Carpintaria (4), Medicina (6) e Trabalhos Manuais (4).

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	21	L5	Porrete	10	7	3	10	7	4	1	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 imundos 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 e Técnicas de Combate:

Observar (9) em vôo ou (5) no chão, Esquiva (9) em vôo e Ataque de Surpresa (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	35	L1	Garras	9	6	3	8	6	4	2	5	5	5	5
					Punhal	7	3	0	12	9	6	3				40

Ninfa

São filhas de Ganis, a Deusa do mar, criadas a partir dos fios dourados de seus cabelos. As Ninfas 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 Sátiros, elas na verdade são uma raça à parte, tendo o poder de se transformar em uma jovem normal da raça humana ou élfica. As Ninfas vivem próximo a rios ou cachoeiras no interior de florestas pouco exploradas, de preferência próximas a um Sátiro (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 ninfa 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 Ninfas 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 Ninfas possuem Tesouros, sempre escondidos dos olhares gananciosos dos aventureiros.

Organização e Habitat:

Solitárias / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (8), Canto (12), Dança (14), Persuasão (10), Esquiva (8) e Observar (9), sabendo também falar e escrever em diversas línguas.

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
Ninfa	9	17	108	L3	Punhal	14	10	7	13	10	7	4	10	13	9	32	20

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 fantásticamente ricos.

Organização e Habitat:

Solitário / Especial

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (28), Canto (20), Liderança (30), Música Instrumental (25). Persuasão (30), Observar (30), Esquiva (25) e Montar Animais (20). Além disto, cada um possui mais 3 habilidades com total 20 (à escolha do MJ).

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	400	M6	Arco composto	32	27	25	28	22	16	10	31	30	31	125	20 a 25
					Espada	34	31	28	24	19	14	9					
					Lança leve	33	30	28	20	16	12	8					

Criaturas Divinas



4.6 Criaturas Divinas

Estes servidores dos Deuses de Tagmar não fazem parte de qualquer sociedade ou cultura, se adaptando rapidamente a qualquer situação.

Seus poderes especiais e habilidades físicas e mágicas os tomam servos ideais e adversários temíveis, conforme a situação. Todo enviado tem a capacidade de falar qualquer língua conhecida. Os enviados não costumam ter tesouros, pois estão apenas de passagem pelos planos materiais, a não ser que esteja em missão direta para o Deus e este tesouro seja necessário para completar a tarefa. Neste caso, a divindade provém o material necessário e, mesmo que o enviado o perca ou seja derrotado, as posses monetárias ou mágicas voltam para o Deus (sumindo no ar) ao final da missão.

Enviado Menor

Estes seres minúsculos são basicamente conselheiros e ajudantes menores, com pouca capacidade de combate (embora possuidores de uma força fenomenal).

Sua forma real é desconhecida; eles, no entanto, assumem sempre um corpo humanóide igual ao da raça que os conjurou, porém dotados de asas poderosas, que os permitem voar a velocidade surpreendentes. Em caso de luta eles usam garras (que criam sempre que desejam), mas a magia é sua melhor arma.

Sempre que desejarem, podem assumir a forma de animais pequenos (falcões, gatos, cães, etc).

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (6), Esquiva (3), Observar (2) e Seguir Trilhas (2).

Magias e Poderes Especiais:

Bênção (1), Fanatismo (1), Ressurreição (1) e Esconjuração (1). A cada hora estas criaturas podem usar Detecções (3).

Peso/Altura:

20 Kg / 0,8 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado Menor	1	11	17	L2	Garras	6	3	0	13	10	7	4	4	2	2	4	12 (andando) 50 (voando)

Enviado Tipo I

Os enviados do tipo I são chamados de guerreiros, pois sua função é basicamente esta. Eles assumem corpos musculosos e fortes, porém iguais aos da raça que os conjurou.

Estas criaturas não usam armaduras nem armas reais, mas estão sempre com uma espécie de fogo divino pelo corpo que assume o formato de uma armadura brilhante (normalmente cota de malha parcial). Como arma, eles usam um bastão que parece feito de pura luz. Estes seres nunca dormem ou descansam a não ser que assim o desejem.

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (5), Esquiva (3), Montar Animais (3) e Liderança (4).

Magias e Poderes Especiais:

Esconjuração. (3), Bênção (3), Manipulação de Luz (3) e Proteção (3), Detecções 3 uma vez a cada hora e Armadura Elemental 3 duas vezes por dia.

Peso/Altura:

132 Kg / 1,4 a 2,5 m

Atributos:

INT(3), AUR(5), CAR(1), FOR(4), FIS(3), AGI(2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado Tipo I	3	25	27	M2	Bastão de Luz	9	9	9	16	12	8	4	6	8	5	10	18 (andando) 50 (voando)

Enviado Tipo II

Esta espécie de enviados age como conselheiro, líder e estrategista a serviço de seu Deus entre os mortais. Seu poder é grande, física e magicamente, mas é sempre escondida atrás de uma aparência de fragilidade e fraqueza.

Eles podem assumir a forma de qualquer raça racional (humanos, elfos, orcos, centauros etc), mas normalmente preferem assumir a forma de velhos aleijados ou cegos (o que em nada diminui seu poder). Sob esta aparência, eles servem aos Sacerdotes que os conjuram ou cumprem suas missões. Quando em combate, assumem uma aparência brilhante e possuidora de enormes asas, envolta em fogo protetor (que toma a forma de armaduras) e empunham bastões que parecem feitos de luz (embora possam usar outras armas se assim o desejarem).

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (9), Liderança (7), Persuasão (8), Medicina (7) e Esquiva (5).

Magias e Poderes Especiais:

Detecções (7), Esconjuração, (7), Proteção (7), Fanatismo (7) e Quebra de Encantos (7).

Peso/Altura:

156 Kg / 1,4 a 2,5 m

Atributos:

INT(4), AUR(5), CAR(1), FOR(2), FIS(5), AGI(2), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado Tipo II	7	29	70	P2	Bastão de Luz	13	13	13	20	15	10	5	12	12	12	21	22 (andando) 60 (voando)

Enviado Tipo III

Esses enviados são normalmente líderes ou aliados de grandes Sacerdotes. Sua personalidade é fascinante e carismática, embora eles sejam um pouco super-confiantes e com um toque de arrogância. Sua aparência verdadeira é totalmente desconhecida, mas podem tomar qualquer forma (ver enviado tipo II). A aparência que preferem é a de um indivíduo de meia-idade, porém forte e atraente. Os enviados do tipo III gostam de pompa e honrarias, sendo (neste caso) um tanto frívolos.

Estes seres de grande poder são orgulhosos de seu status, não aceitando missões pequenas ou papéis subalternos. Caso se sintam feridos em seu orgulho ou conjurados para tarefas pouco importantes, eles simplesmente repreendem seu conjurador e voltam para seu plano de existência.

Em combate, assumem uma forma humanóide indefinida, com o bastão de luz típico dos enviados e completamente envolta por luz cegante que os protege dos danos físicos. Estes seres podem usar qualquer arma que desejarem.

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (15), Liderança (13), Persuasão (12), Medicina (12) e Montar Animais (12).

Magias e Poderes Especiais:

Detecção (10), Esconjuração (10), Bênção (10), Proteção (10), Fanatismo (10), Maldições (10), Quebra de Encantos (10), Análise (10), Controle Climático (10) e Relâmpagos (10).

Peso/Altura:

156 Kg / 1,4 a 2,5 m

Atributos:

INT(4), AUR(8), CAR(3), FOR(6), FIS(5), AGI(3), PER(4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado Tipo III	12	29	180	p3	Bastão de Luz	21	21	21	28	21	14	7	17	20	21	36	25 (andando) 80 (voando)

Enviado tipo IV (Protetor da Luz)

Esses enviados são normalmente os Porteiros das entradas dos reinos dos Deuses a quem servem, mas no plano material normalmente são incumbidos de grandes missões, normalmente como guardiões de lugares sagrados. Sua personalidade é fascinante e carismática, embora eles sejam super-confiantes e arrogantes. Sua aparência verdadeira é a de uma imensa ave de luz que parece um falcão, mas podem tomar qualquer forma (ver enviado tipo II). No plano terrestre assumem a aparência de um indivíduo jovem, geralmente da raça que mais se associa ao seu Deus (todos os enviados de Palier assumem a forma de elfos, enquanto os de Parom e Blator assumem a forma de anões). Os enviados do tipo IV não gostam de pompa e honrarias, tendo certa aversão por futilidades. Estes seres de grande poder são orgulhosos de seu status, não aceitando missões pequenas ou papéis subalternos.

Em combate, assumem uma forma humanóide indefinida completamente envolta por luz que cega parcialmente todos os que estiverem tentando atacá-lo, dando uma penalidade de -6 em qualquer ação contra eles. Estas criaturas utilizam o bastão de luz típico dos enviados, mas se desejarem podem usar qualquer outra arma. Sua outra forma de ataque é uma rajada de energia divina que acerta apenas os seres malignos que estiverem à sua frente até uma distância de 10 metros. Este poder pode ser utilizado até duas vezes por dia.

Além disso, cada um destes enviados pode 3 vezes por dia emanar uma aura divina que funciona como Esconjuração 10, mas afetando até 80 estágios, Caso sejam criaturas de Estágio 5 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas. Eles também podem invocar 2 enviados tipo II e um tipo III para auxiliá-los em caso de extrema necessidade.

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (30), Liderança (20), Persuasão (15), Medicina (20) e Escutar (30).

Magias e Poderes Especiais:

Deteção 10, Esconjuração 10, Bênção 10, Proteção 10, Fanatismo 10, Maldições 10, Quebra de Encantos 10, Análise 10, Mutação 10, Controle Climático 10, Relâmpagos 10 e Solo Sagrado 10.

Peso/Altura/Envergadura:

200 Kg / 30 m / 70 m

Atributos:

INT(8), AUR(5), CAR(4), FOR(5), FIS(3), AGI(4), PER(3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Enviado tipo IV (Protetor da Luz)	25	31	250	P4	Bastão de Luz	31	31	31	24	18	12	6	28	30	31	130	30
					Rajada Divina	30	30	30	33	26	19	12					85

Criaturas Infernais



4.7 Criaturas Infernais

Figurando entre as mais odiadas criaturas de Tagmar, os Demônios enganaram por muito tempo os humanos quanto à sua personalidade.

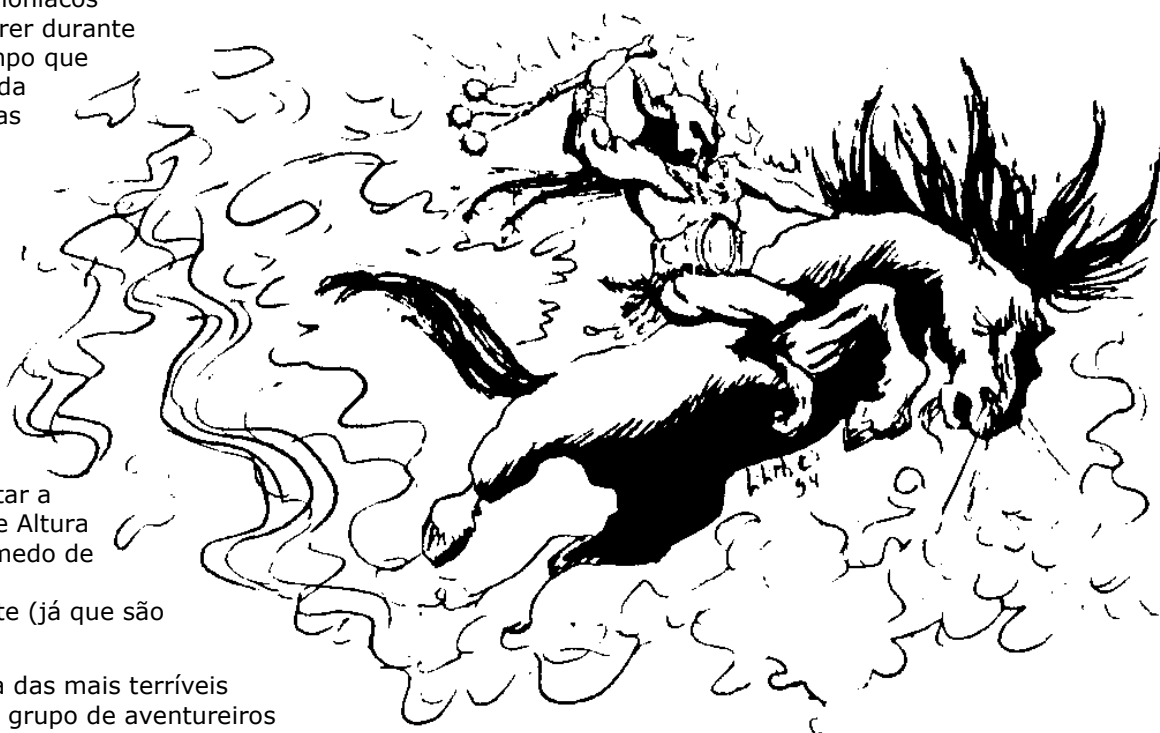
Cruéis, sádicos e arrogantes, estas criaturas são poderosas e muito temidas. Elas possuem poderes especiais próprios e muitos têm a capacidade de falar qualquer língua mortal.

Corcel Demoníaco

Este animal sinistro 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:

Especial / Qualquer um

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	78	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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (8), Ataque de Surpresa (8), Furtar Objetos (5), Observar (2), Esquiva (3) e Seguir Trilhas(1).

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	15	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 Heróica. 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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Esquiva (3).

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	21	M0	Garras	6	3	0	19	15	11	7	4	4	4	20
					Hálito Flamejante	5	5	5	16	12	8	4				

Demônio Tipo II

Estes Demônios são chamados íncubus (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 Observar 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).

Íncubus e Súcubus possuem alguns tesouros, porém sob a forma de jóias e adornos de boa qualidade, e não de moedas.

Organização e Habitat:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Persuasão (13), Observar (5), Ações Furtivas (9), Ataque de Surpresa (7) e Esquiva (7).

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	56	M3	Chamas Infernais	11	11	11	20	15	10	5	10	10	11	18
					Toque	9	9	9	20	15	10	5				50 (voando)

Demônio Tipo II (Guardião)

Estas criaturas infernais são chamadas de Defensores Negros, normalmente sendo guardiães 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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (9), Ataque de Surpresa (7), Observar (7), Acrobacias (5) e Esquiva (7).

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	84	M1	Chamas Infernais	11	11	11	20	15	10	5	11	10	11	20
					Garras	11	8	5	25	19	13	7				
					Hálito Flamejante	11	11	11	28	21	14	7				

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 gigantescas. 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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Liderança (13), Persuasão (10), Observar (13), Seguir Trilhas (8) e Esquiva (5).

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	156	P2	Chamas Infernais	19	19	19	24	18	12	6	17	18	21	36	40
					Garras	17	14	11	32	24	16	8					50

Demônio Tipo III (Senhor do Caos)

Senhores do Caos aparecem em uma grande variedade de formas, a mais comum sendo a de um ser humanóide 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 destes 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, no entanto. 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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Liderança (16), Persuasão (8), Observar (10), Esquiva (15) voando e (8) no chão.

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), CAR(-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	240	P3	Chamas Infernais	19	19	19	24	18	12	6	19	18	21	22 (andando) 40 (voando)
					Garras	18	15	12	32	24	16	8				
					Hálito Flamejante	19	19	19	28	21	14	7				

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, e tronco e braços humanos extremamente fortes terminados em mãos com garras gigantescas 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) este demônio 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:

Grupo pequeno / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Liderança (20), Persuasão (16), Observar (15), Esquiva (20) voando e (15) no chão, Ataque Oportuno (15) e Contraataque (15).

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	350	P3	Chamas Infernais	31	31	31	24	18	12	6	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	28	21	14	7				

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 humanóide. Trata-se de uma enorme bola deforme 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 vitimas. Se usados para envolver a vitima, 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 e Técnicas de Combate:

Liderança (40), Persuasão (30), Observar (35), Esquiva (30), Ataque Oportuno (20), Contraataque (20).

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	420	P3	Chamas Infernais	36	36	36	36	27	18	9	37	35	60	80 (voando)
					Garras	36	33	30	47	37	27	17				
					Hálito Flamejante	36	36	36	40	30	20	10				
					Tentáculos	31	35	33	51	40	29	18				

Sera 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:

Desconhecida / Qualquer um bem quente

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (10), Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (8), Ataques de Surpresa (6) e Persuasão (10).

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: Ecuridão (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 Escarlata	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					

Diabrete

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 diabretes 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), com boca pequena, com presas, com 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 suas espécie seguindo um líder, que normalmente é um Demônio Tipo I ou um Demônio Tipo II guardião, ou até um membro da seita.

Os diabretes 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 Diabrete que estiver agarrado, a vítima passará a ter -2 em qualquer habilidade física, por esta característica Diabretes 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:

Desconhecida / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (9), Ataque de Surpresa (9), Furtar Objetos (4), Observar (3), Esquiva (5) e Seguir Trilhas (3)

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				

Mastim Infernal

Uma experiência com forças malignas criou estas criaturas. Sua aparência diabólica demonstra sua origem: pêlos 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 Mastims 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 Mastims.

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 ou médio / Qualquer área quente

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (8), Ações Furtivas (5), Percepção (7) e Esquiva (6). O líder da matilha possui Seguir Trilhas (10), Ações Furtivas (8), Ataque de Surpresa (6), Observar (9) e Esquiva (8).

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	21	L2	Hálito Flamejante	5	5	5	12	9	6	3	4	4	5	25
					Mordida	6	5	4	13	10	7	4				

Quimera

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 Esconjuração, 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 vôo. 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:

Solitária / Montanhas e cavernas

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	180	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	24	18	12	6				
					Jato de Ácido	21	21	21	19	15	11	7				
					Mordida	21	20	19	27	21	15	9				

Simbionte 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 humanóide 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 morto-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 potencia de sua capacidade de possessão, 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 simbiontes 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:

Solitária / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Simbionte Infernal Tipo I - Devorador de Almas: Observar (6); Escutar (6); Persuasão (6).

Simbionte Infernal Tipo II - Corruptor de Almas: Observar (10); Escutar (10); Persuasão (10).

Simbionte Infernal Tipo III - Moldador de Almas: Observar (16); Escutar (16); Persuasão (16).

Magias e Poderes Especiais:

Simbionte Infernal Tipo I - Devorador de Almas: Domínio Mental 2 – 3 vezes ao dia.

Simbionte Infernal Tipo II - Corruptor de Almas: Domínio Mental 5 – 3 vezes ao dia.

Simbionte Infernal Tipo III - Moldador de Almas: Domínio Mental 10 – 4 vezes ao dia.

Peso/Altura:

5 a 8 Kg / 0,3 m

Atributos:

INT(2), AUR(3 a 4), CAR(5), FOR(0), FIS(1 a 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	36	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	5	7	8	
Simbionte Infernal Tipo II (Corruptor de Almas)	8	7	80	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	10	11	16	
Simbionte Infernal Tipo III (Moldador de Almas)	14	7	140	L0	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	16	18	28	

Criaturas Místicas



4.8 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 desconuais) 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, tendo sempre ótimas reações aos seguidores fieis destes Deuses.

Organização e Habitat:

Solitária / Montanhas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Liderança (10), Persuasão (15), Observar (30), Escutar (10), Navegação (15) e Esquiva (10) e esta última apenas quando voando.

Magias e Poderes Especiais:

Águia Gigante Comum: Possuem as magias Fanatismo (7), Medo (8), Resistência Elemental (10), Detecções (10), Controle Climático (7) e Contatos Mentais (9).

Águia Gigante 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 da capacidade de arremessar um raio elétrico de sua boca uma vez por minuto (4 rodadas), como visto na sua tabela de ataque.

Peso/Altura/Envergadura:

992 a 1521 Kg / 3 a 4 m / 7 a 10 m

Atributos:

INT(2 a 4), AUR(3 a 4), CAR(2 a 4), FOR(3), FIS(3 a 4), AGI(2 a 4), PER(2 a 3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Águia Gigante Comum	13	65	130	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	270	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	40	30	20	10					

Basiliscos

Os Basiliscos são bestas místicas constituídas de partes de galos, lagartos e morcegos. Eles se dividem em três tipos: os Basiliscos Originais, os Basiliscos Reptilianos e os Cocatrizes. A principal característica em comum talvez seja, no entanto, o fato de que Basiliscos caçam e matam mesmo estando saciados. Essas criaturas costumam devorar suas vítimas junto com seus equipamentos.

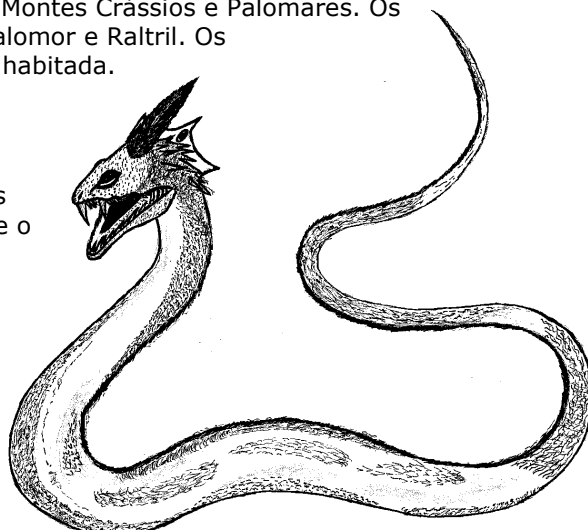
O primeiro Basilisco era um demônio, cujo nome foi esquecido – era chamado apenas de “Rei das Serpentes”. Acredita-se que o próprio nome “Basilisco” seja uma derivação dessa nomenclatura, em alguma língua esquecida no passado. O Rei das Serpentes voava pelos céus de Tagmar com asas terríveis de morcego, e pouco se sabe sobre ele, a única coisa certa é que acabou destruído no Cataclisma. No momento em que era queimado até tornar-se cinzas, conseguiu ainda lançar uma maldição sobre o mundo, gerando os Basiliscos Originais.

Os Basiliscos Originais estão espalhados principalmente pelos Montes Crássios e Palomares. Os Basiliscos Reptilianos multiplicam-se ainda pelos Montes de Salomor e Raltril. Os Cocatrizes estão distribuídos por praticamente toda a Tagmar habitada.

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:

Solitária / Montanhas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (20), Escutar (24), Ataque de Surpresa (15), Golpe Giratório (20), Seguir Trilhas (15), Ações Furtivas (15).

Peso/Comprimento/Envergadura:

1200 Kg / 6 m / 4 m

Atributos:

INT(i), 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	180	P2	Bicada	23	21	17	28	22	16	10	22	20	20	10
					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 enconção, 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:

solitária / 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	135	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				

Cocatriz

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.

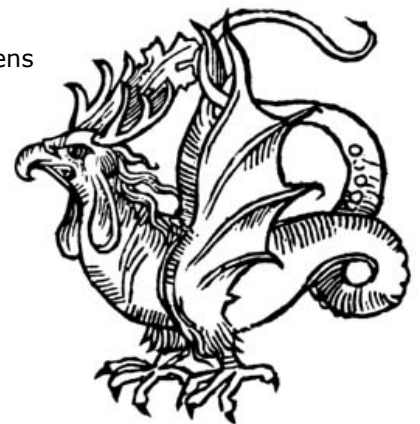
Assim como seus parentes, as cocatrizes também possuem os olhos com o poder de Olhar Mortal. Elas geram um período de catatonia similar aos Basiliscos Reptilianos (1d10), mas a Força de Ataque é 10. O Olhar Mortal também é sempre o primeiro ataque que uma cocatriz tenta contra um alvo.

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 vôo, 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 cocatriz é com bicadas ágeis nos oponentes, atacando de forma cruel e inteligente, buscando furar os olhos ou os pontos vitais dos oponentes. Caso a Cocatriz 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 hesitaram 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 cocatriz com uma galinha ou galo normalmente é infértil. Mesmo nas poucas vezes em que gera uma ninhada desse tipo, a chance de uma nova cocatriz 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 cocatriz, que atacam de forma coordenada e depois brigarão pela caça.

Sempre que uma cocatriz 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:

Solitária e Bando / Montanhas, Cavernas.

Peso/Altura:

25 Kg / 0,5 a 0,9 m

Atributos:

INT(i), 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
Cocatriz	10	10	60	L5	Bicada	16	14	10	4	3	2	1	10	15	10	25 (em terra) 40 (voando ou saltando)

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:

Variável / Deserto (mais frequentemente encontrado em Bliрга)

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escutar (8) e Ataque de Surpresa (5).

Peso/Altura:

800 Kg / 1 a 1,5 m

Atributos:

INT(i), 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	48	M1	Mordida	10	9	8	18	14	10	6	9	8	10	15 + especial

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!) esse 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 e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (6), Ações Furtivas (1), Manusear Armadilhas (3), Carpintaria (4) e Observar (3). O líder da vila normalmente tem também: Liderança (7) e Observar (8).

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	49	L1	Arco composto	12	7	5	23	18	13	8	9	7	11	30
					Clava	9	7	4	19	15	11	7				

Cérberus

Um Cérberus é uma criatura que lembra um terrível cão negro com três cabeças e grandes proporções. 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.

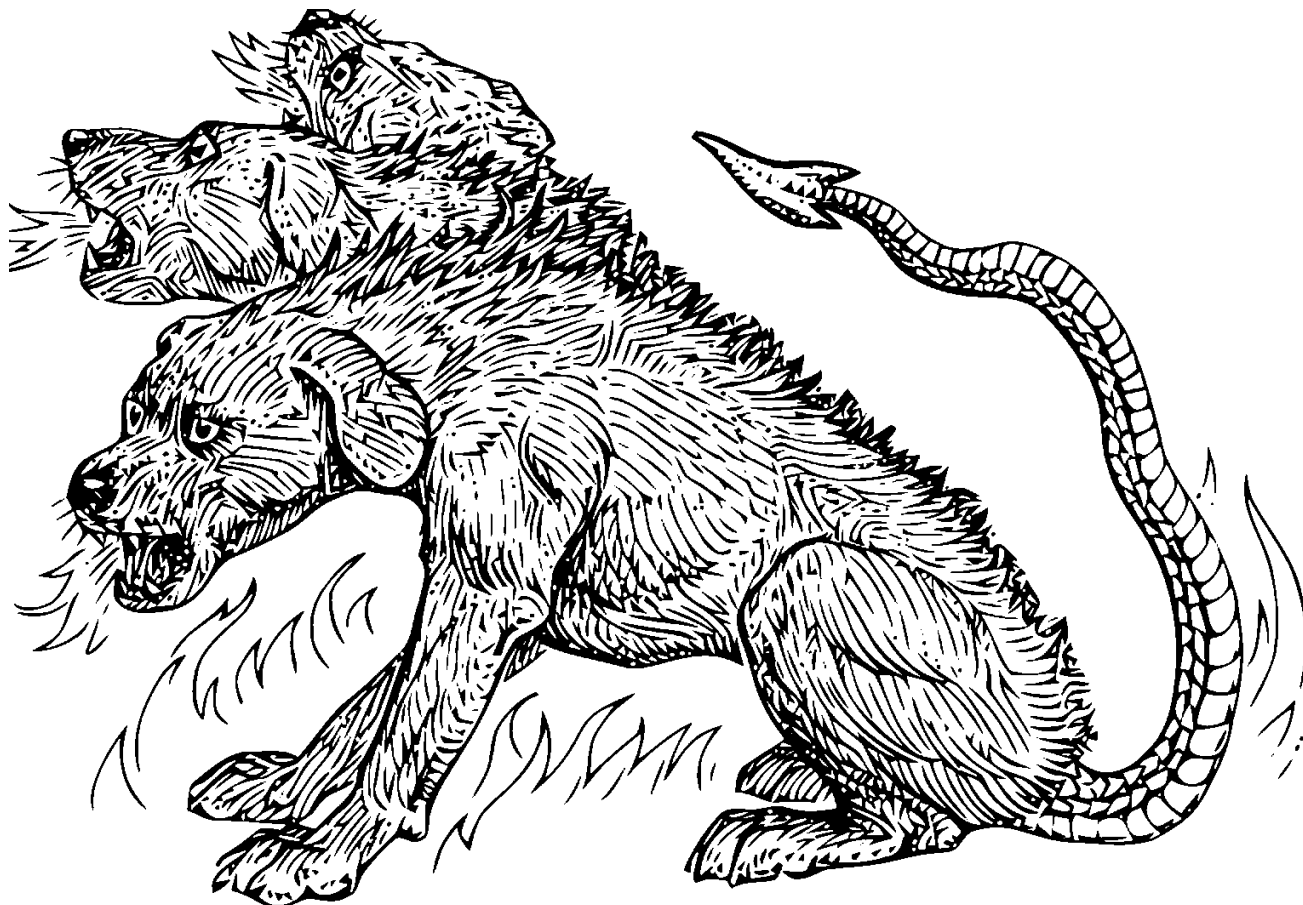
Pouco se sabe sobre a verdadeira origem dessas feras. Contam as lendas que foram concebidas pelo próprio Deus Cruine, no segundo ciclo, com o propósito de guardar os portais que dão acesso aos reinos inferiores, impedindo a entrada de criaturas decadentes ao plano de Tagmar, sendo, a elas mesmas, também 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 volitivamente 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, Cruine, pessoalmente, puniu, de maneira severa, seus ex-guardiões pela traição. Eles foram destituídos de sua inteligência e de seus poderes 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 ou serem mortos.

Conhecidos pelo apetite voraz, Os cérberus conseguem desprover de caça grandes áreas no entorno de seus lares. Em sua alimentação não há restrições, comendo, até mesmo, carcaças de animais em decomposição (maldição de Cruine?), não dispensando qualquer forma de alimento, seja vivo ou morto.

Em combate, seu principal ataque consiste em morder freneticamente a vítimas com suas 3 cabeças (cada cabeça pode atacar um mesmo adversário ou até 3 adversários separadamente, desde que os mesmos estejam ao alcance de sua mordida). O dano de cada mordida é resolvido separadamente. Conseguindo atingir a energia física EF 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. Ele pode também atacar seus adversários com suas poderosas patas (garras) ou usar sua cauda como um chicote (preferencialmente 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", muito semelhante à técnica de combate descrita no Livro de Regras: a criatura não precisa testar o Moral durante a batalha, ganha +3 para as colunas de ataque e +3 para o dano, não sofrerá dor e nem determinados efeitos de ataques críticos. Além disso, continuará lutando mesmo com -10 pontos de EF, só parando quando estiver gravemente ferida (-11 de EF em diante).

Se a criatura for atingida por um golpe crítico a mesma deve agir da seguinte forma:

- CORTE: Uma cabeça é decapitada. Em 5 minutos, todo o resto morre devido à intensa hemorragia.
- ESMAGAMENTO: Afundamento torácico destrói os pulmões e mata o corpo. As cabeças morrem 2 minutos depois.
- PENETRAÇÃO: Perfura o coração da criatura e mata o corpo. As cabeças morrem 2 minutos depois.
- GARRAS: Rasga a jugular, matando uma das cabeças. O todo o resto morre em 6 minutos devido à intensa hemorragia.
- MAGIA: Mata a criatura.

Além de seus ataques físicos, o Cérberus possui duas habilidades próprias de sua natureza que são o Uivo Aterrador e a Visão Noturna (vide ficha).

Devido ao seu tamanho de proporções descomunais, sua agressividade incontrolável e seu apetite colossal, são comumente utilizados como guardiões por feiticeiros malignos (especialmente necromantes) e criaturas poderosas.

OBS: fica a critério do Mestre estabelecer que, se um personagem sacerdote de Cruine souber da presença de um Cérberus na região, ele não conseguirá realizar nenhuma outra tarefa até eliminar a criatura.

Organização e Habitat:

Solitário / Áreas com grande concentração mística.

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações furtivas (8), Ataque de surpresa (6), Escalar Superfícies (6), Escutar (10) e Observar (10)

Magias e Poderes Especiais:

Uivo Aterrador: funciona como uma "aura de medo" (semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Medo 8). Visão Noturna de até 20 metros de distância.

Peso/Altura/Comprimento:

500 Kg / 2,5 m / 3 m

Atributos:

INT(i), AUR(1), CAR(-2), 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	10	49	110	M5	Cauda	15	16	13	16	13	10	7	15	11	10	30
					Garras	18	15	12	20	16	12	8				
					Mordida	16	15	14	24	19	14	9				

Sênix

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 Fenix são capazes de ressuscitar uma criatura morta a pelo menos 13 anos no máximo, exatamente como um elixir da vida.

Organização e Habitat:

Solitária / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escutar (9), Observar (15), Persuasão (11).

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	77	L3	Bicada	15	13	9	13	10	7	4	13	16	11	60	80 (voando)

Sera 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 adestrar-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 à 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:

Solitária / Região das Geleiras

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações furtivas (10), Ataque de surpresa (6), Observar (10), Escutar (10), Escalar Superfícies (7) e Seguir Trilhas (10).

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(i), 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	120	M5	Garras	18	15	12	20	16	12	8	14	11	20	30
					Mordida	16	15	14	24	19	14	9				

Sera 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 descomunal 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:

Solitária / Pântanos e mangues

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (3), Seguir Trilhas (8) e Natação (8).

Peso/Altura:

1764 Kg / 1,4 a 1,6 m

Atributos:

INT(i), 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	108	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				

Seral

Estas feras gigantescas parecem lobos descomunais, 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 vêm 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:

Solitário ou grupo (pequeno) / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (7), Ações Furtivas (5), Ataque de Surpresa (4) e Observar (3).

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	42	L3	Garras	12	9	6	22	17	12	7	8	6	8	23
					Mordida	10	9	8	22	17	12	7				

Seratus

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 humanóides. 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 e Técnicas de Combate:

Observar (9) em vôo ou (7) no chão, esquiva (8) em vôo e Ataque de surpresa (8)

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	42	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				

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 1 d10 + 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 vôo, 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 e Técnicas de Combate:

Observar com o Total 10 quando em vôo (vista muito aguçada) e Total 3 quando no solo.

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	56	L2	Bicada	9	7	3	23	18	13	8	10	7	11	18
					Garras	12	9	6	27	21	15	9				60

Hipogrifo

Provavelmente produto de alguma experiência mística, hipogrifos são animais 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 vôo, 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 animais 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 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 e Técnicas de Combate:

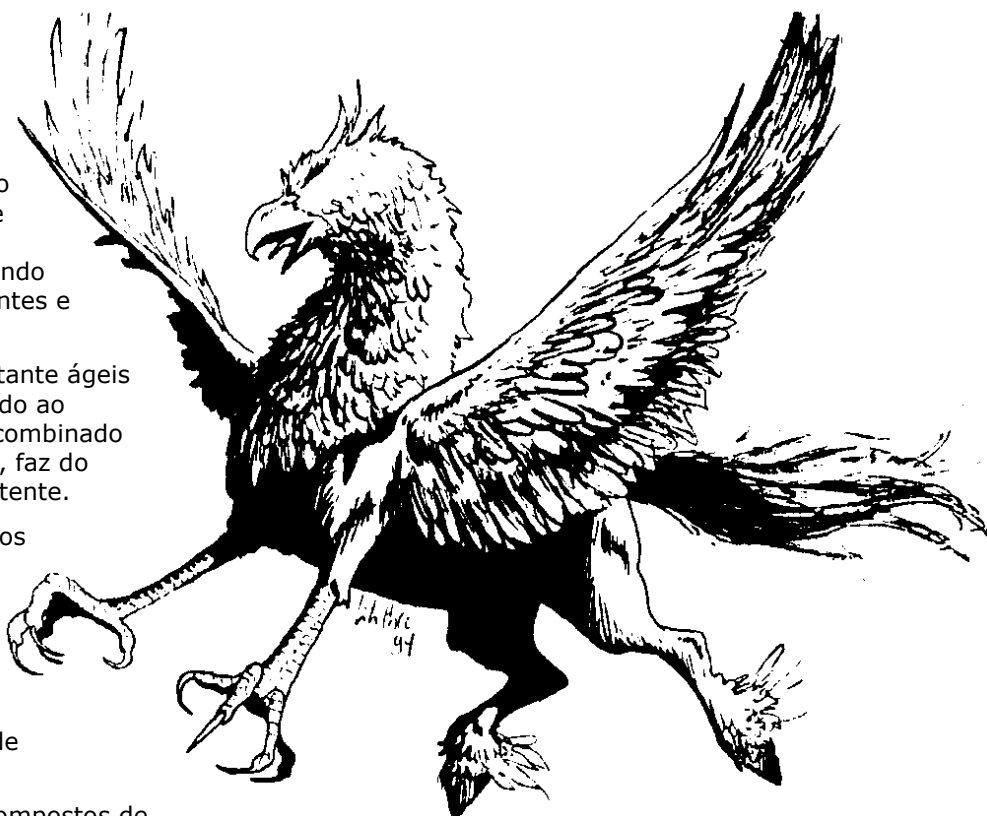
Observar com Total 10 quando em vôo (devido à sua visão aguçada) e Total 3 quando no solo. Além disso, a agilidade de seu vôo lhes dá Esquiva (9) quando no ar.

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	50	L3	Bicada	8	6	2	26	20	14	8	7	5	5	20 (terra)
					Garras	11	8	5	26	20	14	8				80 (voando)

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 e fortes alergias em criaturas vivas (- 1 em todas as 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 vitimas.

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 em suas longas vidas, estes cefalópodes acabam invariavelmente juntando incríveis tesouros nas profundezas em meio aos destroços em suas principais áreas de ataque.

Organização e Habitat:

Solitária / Oceanos Profundos (Raramente vem a superfície)

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	286	L2	Tentáculos	26	30	28	30	24	18	12	32	26	39	50 (nadando)

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 heróica 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 e Técnicas de Combate:

Percepção (8), Ataque de Surpresa (4) e Seguir Trilhas (9).

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	120	P1	Cauda	9	10	7	33	26	19	12	17	20	18	100	30
					Hálito Congelante	21	21	21	24	18	12	6					
					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, 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 animal 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, 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.

Em combate, é capaz de usar as seguintes manobras (com totais): Resistência à dor (10), Carga (15), Ataque de Surpresa (20), Desequilibrar (12), Força Interior (8) ou Fúria (8) numa mesma batalha, Leviatã nunca usa ambas as manobras. A escolha depende de sua intenção e de seus alvos. Normalmente, pessoas que ofendam Ganis são vítimas da manobra Fúria.

O Leviatã pode usar as magias Empatia Animal (10) apenas funciona em criaturas marinhas, Hidromanipulação (10) 3 vezes por dia.

Organização e Habitat:

Solitária / Mar em regiões oceânicas, profundas.

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escutar (15), Observar (15), Seguir Trilhas (8)

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	800	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, no entanto, 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 Amien, 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 depois no entanto voltando para seus territórios originais. Cada ninhada costuma gerar uma ou duas novas mantícoras.

Organização e Habitat:

Solitária / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas(12), Ataque de Surpresa(5), Observar(12), Escutar(15), Seguir Trilhas(8) e Sobrevivência(10) e Fúria(12).

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	108	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				

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:

Solitária / Lugares inóspitos

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (15), Ataque de Surpresa (4), Observar (13), Seguir Trilhas (8) e Esquiva (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	48	M4	Arco simples	16	11	8	17	13	9	5	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 construírem 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 Heróica por hora se estiverem em atividade. Caso estejam descansando, 2 pontos de Energia Física e 8 pontos de Energia Heróica 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (10) e Seguir Trilhas (18) dentro do seu labirinto. Fora do labirinto têm Seguir Trilhas (9) e Ações Furtivas (5). Possuem Ataque de Surpresa (3), Manusear Armadilhas (6) e Observar (9).

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	150	M1	Chifres	10	8	4	15	12	9	6	13	11	15	23
					Machado de guerra	12	14	13	27	21	15	9				
					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 humanóide 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:

Solitária / Região dos Mangues (exclusiva)

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (10); Escutar (10); Observar (10); Fúria:vide texto.

Magias e Poderes Especiais:

Nilrom 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).

Nilrom 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).

Nilrom 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:

911 a 1123 Kg

Atributos:

INT(0), AUR(1), CAR(-4 a -3), FOR(3 a 5), FIS(2 a 3), AGI(1 a 2), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Nilrom Menor	10	62	110	M1	Punhos	11	13	14	31	24	17	10	12	11	13	15
					Toque	15	15	15	20	15	10	5				
Nilrom Médio	12	66	156	M2	Punhos	14	16	17	36	28	20	12	15	13	15	15
					Toque	17	17	17	20	15	10	5				
Nilrom Maior	15	70	210	M2	Punhos	16	18	19	37	29	21	13	18	16	23	20
					Toque	19	19	19	24	18	12	6				

Parasita Astral

Parasitas Astrais são grandes e bizarras criaturas aracnóides, sobreviventes de um plano dimensional destruído pelos Deuses durante a criação do Plano Material.

Segundo antigos magos elfos, tais seres vagam pelo plano etéreo alimentando-se de mana, sendo atraídos por grandes concentrações de energia mística.

De acordo com relatos de sobreviventes, quando grandes rituais místicos ou arcanos são realizados, a criatura surge de um portal atacando ferozmente os presentes no local. Seu corpo com coloração clara e opaca parece ter a pele sempre umedecida por uma estranha substância viscosa.

Em combate, o Parasita Astral usa suas grandes pinças (dois ataques por rodada) para levar suas vítimas para sua boca onde desfere sua mordida devastadora. A cauda, espinhosa na ponta, fica em movimento constante, atacando simultaneamente quem estiver por trás da criatura.

Adicionalmente esta criatura tem a habilidade de roubar o karma de suas vítimas. Para isto é necessário que ela consiga acertar a EF da vítima. A vítima atingida terá que fazer um teste de Resistência Física contra força de ataque 17. Caso falhe, esta será levada para a boca da criatura onde ao invés de receber o dano normal pela mordida na energia física ela terá 10 pontos de Karma sugados por rodada. Todo o Karma drenado pelo Parasita Astral é convertido por seu organismo em EF, tornando-a cada vez maior. Para se soltar é preciso ser bem sucedido em um teste médio na habilidade Escapar ou alguém desferir um ataque que acerte na EF da criatura.

Parasitas Astrais são imunes a fogo, magias de luz causam-lhe apenas metade do dano. Qualquer um que o vir pela primeira vez deve fazer Resistência à Magia contra força de ataque 10, caso falhe, sofrerá os efeitos de Covardia 10.

Dizem que há quem pague até 10 M.O. por um exemplar morto e o dobro por um exemplar vivo

Organização e Habitat:

Solitário / Plano Etéreo

Habilidades e Técnicas de Combate:

Acrobacias (23), Corrida (23), Escalar Superfícies (23), Escutar (18), Seguir Trilhas (23) e Observar (18)

Peso/Altura/Comprimento:

3500 Kg / 3 m / 9 m

Atributos:

INT(i), AUR(5), CAR(-1), FOR(7), FIS(3), AGI(5), PER(2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Parasita Astral	20	121	200	M5	Cauda	22	23	20	31	25	19	13	23	25	25	Variável
					Mordida	24	23	22	39	31	23	15				
					Pinça	26	25	24	31	25	19	13				

Pégasus

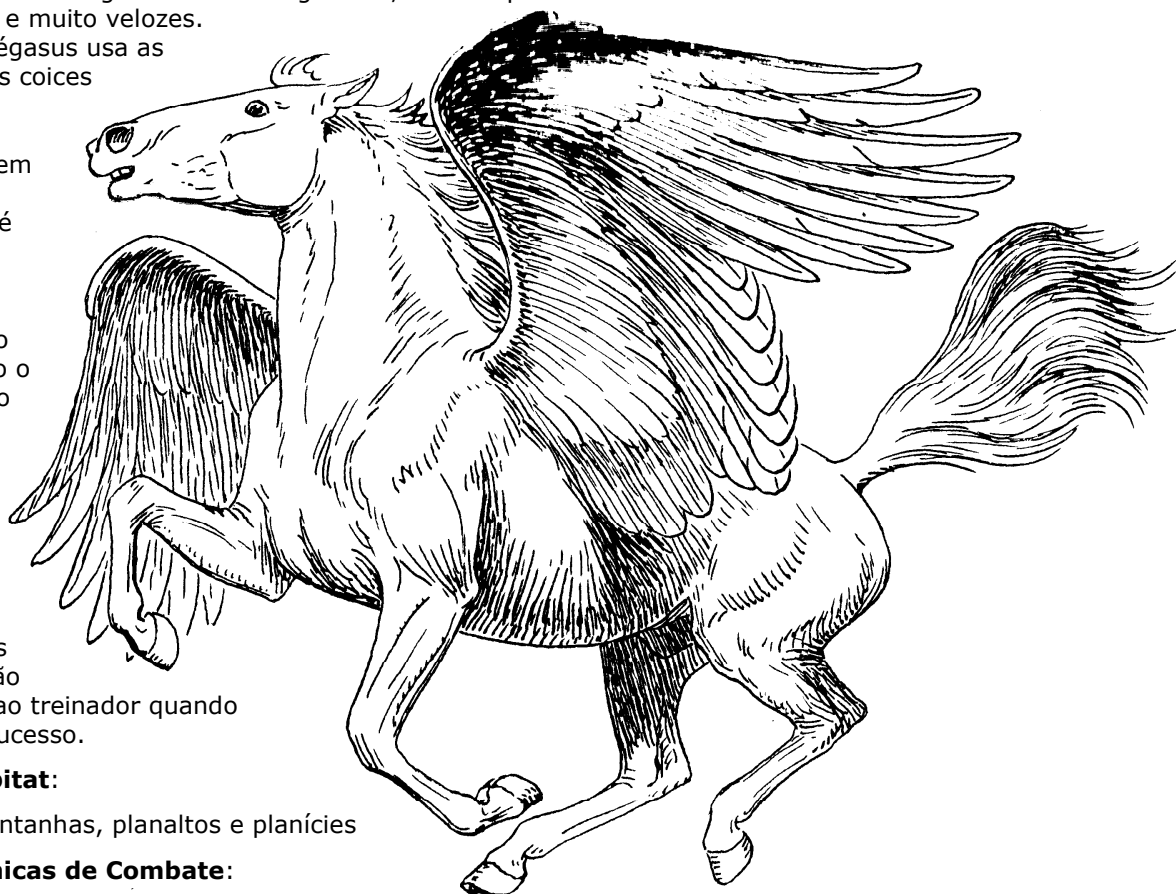
Pégasus são simplesmente cavalos do porte de cavalos de guerra pesados providos de potentes asas. Seu comportamento é bem similar ao de cavalos comuns; são apenas muito mais tímidos e um pouco mais inteligentes que cavalos normais, podendo portanto ser domesticados também.

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 estes animais muito valiosos, pois são excelentes para montar tanto no trote quanto em vôo.

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 e Técnicas de Combate:

Esquiva (12), Percepção (8) no ar e Percepção (3) na terra.

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	56	L5	Cascos	15	12	8	23	18	13	8	9	9	14	30
					Mordida	12	11	10	19	15	11	7				80 (voando)

Plantores (Espíritos Naturais)

Estas criaturas são entidades naturais que foram mortas pela ação do crescimento das cidades. Tais seres outrora habitavam o mundo físico em forma de criaturas defensoras das florestas como Enidas e outros Guardiões Vegetais. Após a destruição de seus corpos e de suas florestas, estes espíritos se recusaram a se apresentarem a Cruine, acabando por ficar vagando pelos planos astral e etéreo. Hoje, estes espíritos são entidades não corpóreas que vagam por estes planos, alimentando seu ódio pelas raças que destruíram suas florestas.

Por intermédio de magia, estes espíritos podem ser temporariamente encarnados para habitar o mundo físico novamente. Quando isso acontece, eles deixam de ser chamados de espíritos e passam a ser chamados de Plantores.

Plantores são seres inteligentes, habilidosos e dotados de poderes mágicos relacionados com seu poder e a função que exerciam em suas florestas. Em geral, sua forma física é a de um ser vegetal de forma humanóide e feições humanas bem definidas. A personalidade destas criaturas é de natureza vingativa. Herança do tempo em que eram espíritos.

Plantor Conselheiro

Estes espíritos em vida tinham a função de conselheiros das criaturas governantes das florestas, como Unicórnios e Elfos Rastreadores. Têm uma forma humanóide 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 (médio) ou (pequeno) / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ataque Surpresa (7), Ações Furtivas (9), Manusear Armadilha (7), Observar (9), Escutar (9), Seguir Trilhas (7), Treinar Animais (7), Língua Malês (7), Língua Élfica (7), Língua Centauro (7), Montar Animais (7) e Acrobacias (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	35	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 à vida na floresta, que são usadas, em algumas vezes, imprudentemente por eles. Isso acarreta uma divergência entre ele e defensores das florestas, como Unicórnios.

Organização e Habitat:

Grupo (Médio) / florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (12), Liderança (15), Língua Males (12), Observar (12), Escutar (12), Seguir Trilhas (12), Navegação (12), Acrobacias (12), Escalar Superfícies (12) e Esquiva (14).

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	96	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 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 exercito.

Organização e Habitat:

Grupo (médio) / Floresta

Habilidades e Técnicas de Combate:

Esquiva (3), Observar (5), Escutar (5), Língua Malês (5), Esquiva (3), Acrobacias (3), Seguir Trilhas (5) e Escalar Superfícies (3).

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	18	M3	Punhos	3	5	6	21	17	13	9	5	6	6	6	18

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 uma 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:

Solitário / Florestas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (5), Escutar (5), Língua Malês (3), Seguir trilhas (3) e Ações furtivas (2).

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	10	L2	Mordida	4	3	2	13	10	7	4	2	2	1	2	12 andando e 30 voando

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 desnorreadas, 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 pífaro 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 Pífaro 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (7), Seguir Trilhas (6), Música Instrumental (13), Dança (10), Esquiva (3), Escalar Superfícies (4) e Observar (6).

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	64	L3	Punhal	13	9	6	13	10	7	4	10	11	8	20	16

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, enfeitiçando 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 humanóides 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 humanóides. 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 pára 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 agüentar 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 e Técnicas de Combate:

Observar (9), Ataque de Surpresa (5), Ações Furtivas (5) e Esquiva (5). em sua forma natural

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	L3	Gládio	13	10	6	16	12	8	4	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 humanóide 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 e Técnicas de Combate:

Tritão Comum: Em terra: Escutar (6), Observar (6), Na água: Escutar (12), Observar (12), Natação (20), Ataque de Surpresa (10) e Esquiva (14).

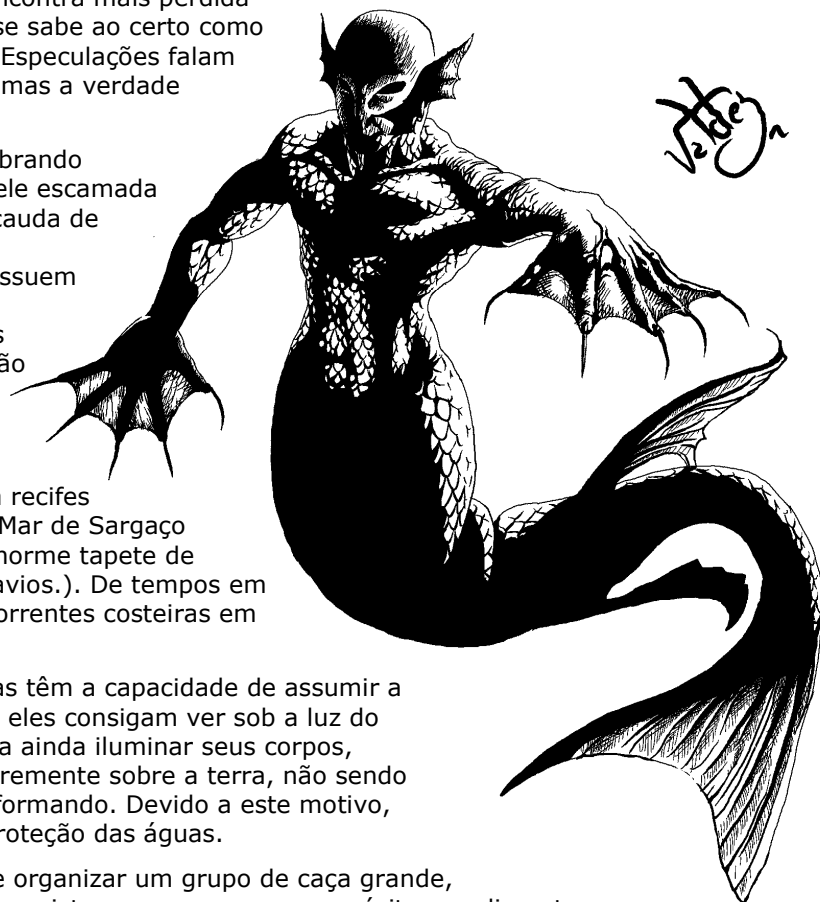
Tritão Líder: Em terra: Escutar (7), Observar (7) em terra, Na água: Escutar (14), Observar (14), Natação (20), Ataque de Surpresa (14), Esquiva (18).

Peso/Altura:

80 a 118 Kg / 1,7 a 2,1 m

Atributos:

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



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Tritão Comum	7	18	49	M3	Garras	13	10	7	14	11	8	5	8	7	11	38 (nadando)
					Tridente	11	13	6	18	14	10	6				
Tritão Líder	12	23	96	M3	Garras	18	15	12	15	12	9	6	14	12	15	38 (nadando)
					Tridente	16	18	11	23	18	13	8				

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 estes animais 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:

Solitários / Florestas temperadas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (15), Seguir Trilhas (15) e Esquiva (12) quando em luta.

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	63	L3	Cascos	12	9	5	27	21	15	9	11	13	14	35

Dragões



4.9 Dragões

Estes répteis de fantástico poder provavelmente são a raça de maior poder em Tagmar. Eles são gigantescos lagartos alados com grandes poderes físicos. Entre os dragões existem três grandes correntes: os dragões do fogo, os do gelo e os Imperiais.

Diversas outras espécies são postas nesta classificação por sua semelhança com estas criaturas majestosas. Aqui estudaremos os Dragonetes e as Salamandras.

Os dragões têm um intelecto aguçado que se desenvolve em dois estágios em sua vida: a juventude e a maturidade.

Durante a juventude (até 500 anos de idade) eles, sentem uma forte compulsão de vagar pelo mundo recolhendo todo o tesouro que acham pela frente com uma ganância inacreditável. Neste período eles são agressivos, inexperientes, vaidosos e super-confiantes, sendo possível enganá-los ou bajulá-los com sucesso.

Após 500 anos de idade, os dragões procuram um covil que considerem confortável e seguro. Este lugar pode ser um castelo, uma ruína, uma caverna etc. Depois de escolhido o local, o dragão irá conquistá-lo (se necessário) e usá-lo para saquear as cidades e aldeias em volta. Porém, com o poder da maturidade vem uma desvantagem racial: para cada período de muita atividade (saques, devastações, etc) ele deverá dormir profundamente por um mês. Se acordado durante o sono, a fúria de seu ataque será exemplar.

Após expulsar todas as raças inteligentes de perto de seu covil, o dragão perderá interesse pelo mundo, passando os dias a contemplar seus tesouros e obras de arte, ou dormindo por longos períodos (1 a 10 semanas), pouco se alimentando. Caso seja perturbado ele destruirá todos os "vermes" que o incomodaram. Caso alguém roube algum de seus tesouros (mesmo uma única moeda de cobre) ele devastará todas as vilas e cidades próximas como exemplo aos futuros ladrões.

Dizem as lendas que os dragões foram criados por Pyros, o Titã do fogo e da destruição, a partir da essência própria do caos. Por muitos anos eles serviram fielmente ao seu mestre e criador. Um dia, porém, os Titãs-Segundos e os deuses se revoltaram contra seus pais. Aproveitando-se da luta, muitos dragões fugiram para a liberdade.

Alguns dos dragões, no entanto, ficaram e participaram das lutas, uns ao lado dos deuses e outros do lado dos titãs.

Nas batalhas que se seguiram os deuses terminaram por clamar vitória, graças em parte à ajuda dos dragões. Os dragões que escolheram ficar e lutar ao lado dos deuses foram então recompensados com grandes poderes, físicos e mágicos.

Mas nem todos os dragões haviam lutado com igual bravura. Alguns haviam ajudado os deuses apenas por oportunismo, em busca de liberdade e recompensas, enquanto outros haviam realmente abraçado a causa dos deuses, lutando com coragem sem par e não raro sacrificando as suas próprias vidas na batalha.

Aos segundos, Palier deu ainda mais magia que aos primeiros, Maira e Crizagom deram uma couraça dourada, diferente da dos outros dragões e Cruine os liberou das amarras do tempo, fazendo-os imunes às agruras da velhice e à morte pelo tempo.

Finalmente, os dragões que haviam lutado ao lado dos titãs foram amaldiçoados pelos deuses. Sua força seria diminuída, o fogo que enchia o seu corpo seria apagado, transformando-se em gelo. Mesmo a sua inteligência seria reduzida até que restasse apenas o bastante para compreenderem aquilo que haviam sido e jamais poderiam voltar a ser.

Assim foram criados os dragões como hoje os conhecemos.

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 conseqüente 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 jóias, 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 a 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 hábito 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. Vêem 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:

Solitária ou Grupo Pequeno / Desertos

Habilidades e Técnicas de Combate:

Livro de Criaturas

Misticismo (28), Língua (20), Ações Furtivas (23), Barganha (25), Persuasão (22), Etiqueta (15), Religião (28), Medicina (25), Arte (20), Engenharia (21), Navegação (25), Observação (30), Escutar (20) e Sobrevivência (20)

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	252	P5	Cauda	25	26	23	32	26	20	14	25	26	37	25 andando/20 voando/ 35 cavando
					Garras	28	25	22	44	35	26	17				
					Hálito Elétrico	29	29	29	36	27	18	9				
					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 humanóide, 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 de Tagmar.

Organização e Habitat:

Solitária / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Religião (30); Misticismo (15); Observar (15); Escutar (15); Persuasão (15); Escalar Superfícies (10); Línguas (20) e Liderança (20).

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	264	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	40	30	20	10					
					Mordida	30	29	28	48	38	28	18					

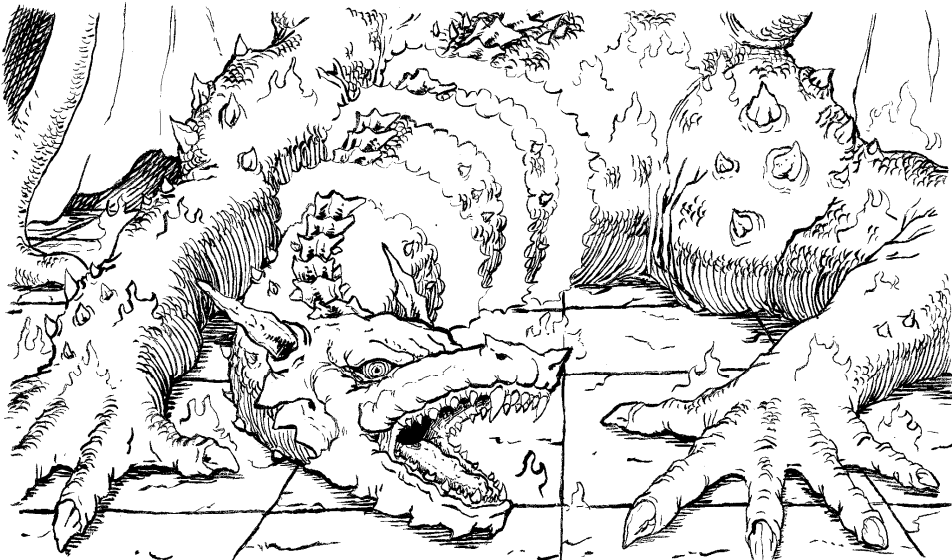
Dragão do Fogo

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 e Técnicas de Combate:

Dragão do Fogo Jovem: Observar (20), Persuasão (18) e Escalar Superfícies (20),

Dragão do Fogo Adulto: Observar (28), Persuasão (26) e Escalar Superfícies (28)

Peso/Altura/Envergadura:

8372 a 10506 Kg / 4 a 5 m / 25 a 35 m

Atributos:

INT(3 a 6), AUR(3 a 5), CAR(-1 a 1), FOR(7 a 8), FIS(5), AGI(2 a 5), PER(2 a 4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão do Fogo Jovem	16	187	176	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	24	18	12	6				
					Mordida	19	18	17	39	31	23	15				
Dragão do Fogo Adulto	25	209	275	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	28	21	14	7				
					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 gigantes 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 e Técnicas de Combate:

Dragão do Gelo Jovem: Observar (10), Persuasão (9) e Escalar Superfícies (12). .

Dragão do Gelo Adulto: Percepção (16), Persuasão (15) e Escalar Superfícies (15).

Peso/Altura/Envergadura:

5112 a 7569 Kg / 3 a 4 m / 20 a 25 m

Atributos:

INT(2 a 3), AUR(3 a 4), CAR(-1 a 0), FOR(5 a 6), FIS(3 a 4), AGI(3 a 4), PER(2 a 3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão do Gelo Jovem	13	145	117	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	24	18	12	6				
					Mordida	17	16	15	37	29	21	13				
Dragão do Gelo Adulto	19	178	190	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	26	18	13	6				
					Mordida	24	23	22	42	33	24	15				

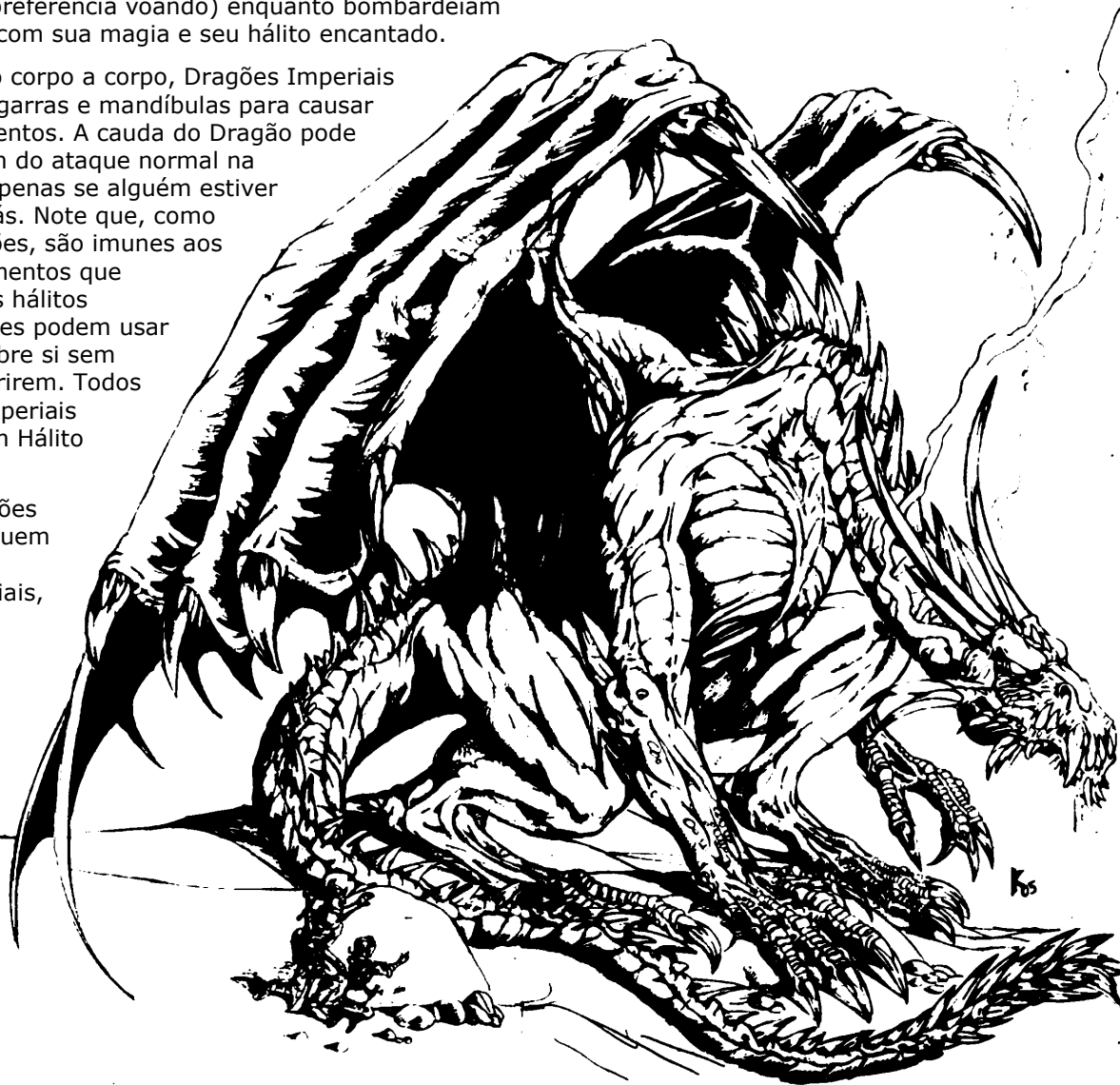
Dragões Imperiais

Dragões Imperiais são provavelmente as criaturas mais perigosas que se pode encontrar em Tagmar. Apenas os avatares dos deuses são capazes de rivalizar com eles em poder. Dragões Imperiais são extremamente raros, havendo sábios que afirmem que existem menos de 50 em todo o mundo.

Em combate, Dragões Imperiais preferem usar os seus encantos e habilidades especiais, mantendo-se à distância (de preferência voando) enquanto bombardeiam seus inimigos com sua magia e seu hálito encantado.

Se forçados ao corpo a corpo, Dragões Imperiais usam as suas garras e mandíbulas para causar terríveis ferimentos. A cauda do Dragão pode ser usada além do ataque normal na rodada, mas apenas se alguém estiver na parte de trás. Note que, como todos os dragões, são imunes aos efeitos de elementos que compõem seus hálitos encantados, eles podem usar os mesmos sobre si sem medo de se ferirem. Todos os Dragões Imperiais dispõem de um Hálito Flamejante.

Todos os Dragões Imperiais possuem uma série de Poderes Especiais, que variam de um indivíduo para o outro. Verifique de acordo com a idade e o tipo do dragão qual o número de Poderes Especiais e depois escolha as mesmas na Tabela de Poderes Especiais de dragão.



Dragão Imperial do Sogo

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 e Técnicas de Combate:

Comércio (30), Persuasão (30) e Observar (30), Escutar (30) e Escalar Superfícies (20).

Magias e Poderes Especiais:

Dragão Imperial do Fogo 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.

Dragão Imperial do Fogo 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.

Dragão Imperial do Fogo 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.

Dragão Imperial do Fogo 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/Envergadura:

10500 a 32000 Kg / 5 a 6 m / 35 a 45 m

Atributos:

INT(4 a 8), AUR(5 a 7), CAR(1 a 6), FOR(8 a 10), FIS(5 a 7), AGI(5), PER(2 a 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	253	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	28	21	14	7					
					Mordida	31	30	29	44	35	26	17					
Dragão Imperial do Fogo Adulto	27	232	324	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	36	27	18	9					
					Mordida	36	35	34	53	42	31	20					
Dragão Imperial do Fogo Maduro	33	272	396	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	40	30	20	10					
					Mordida	41	40	39	58	46	34	22					
Dragão Imperial do Fogo Ancestral	40	364	520	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	44	33	22	11					
					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 jóias, 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 vêem;
- 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 e Técnicas de Combate:

Comércio (40), Persuasão (40) e Observar (40), Escutar (40) e Escalar Superfícies (30).

Magias e Poderes Especiais:

Dragão Imperial Dourado 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).

Dragão Imperial Dourado 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).

Dragão Imperial Dourado 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).

Dragão Imperial Dourado 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:

12769 a 41616 Kg / 5,3 a 6 m / 35 m / 35 a 40,5 m

Atributos:

INT(6 a 10), AUR(6 a 8), CAR(5 a 6), FOR(8 a 10), FIS(6), AGI(5), PER(6 a 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	300	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	36	27	18	9					
					Mordida	36	35	34	52	41	30	19					
Dragão Imperial Dourado Adulto	30	272	360	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	40	30	20	10					
					Mordida	41	40	39	57	45	33	21					
Dragão Imperial Dourado Maduro	35	312	420	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	44	33	22	11					
					Mordida	46	45	44	62	49	36	23					
Dragão Imperial Dourado Ancestral	50	414	600	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	48	36	24	12					
					Mordida	61	60	59	66	52	38	24					

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 ponto 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 (com servos mortos-vivos) / Montanhas e cavernas

Habilidades e Técnicas de Combate:

Religião (15), Misticismo (15), Comércio (10), Escutar (15), Observar (15) e Seguir Trilhas (8), Resistência à dor (10), Carga (15), Ataque Oportuno (8).

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	147	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	36	27	18	9					
					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 era 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 Heróicas / 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 (2 a 10 indivíduos). / Qualquer um, de preferência florestas e áreas com montanhas.

Habilidades e Técnicas de Combate:

Dragão Púrpura Jovem: Arte (Canto) (12), Arte (Dança Aérea) (12), Persuasão (12), Escutar (12), Sobrevivência (12), Observar (10), Herbalismo (4), Misticismo (12), Religião (12), Combate Não Letal (8), Esquiva (10) e Luta às Cegas (8), sabendo também falar e escrever em algumas línguas.

Dragão Púrpura Adulto: Engenharia (12), Medicina (12), Arte (Canto) (22), Arte (Dança Aérea) (20), Persuasão (22), Arte (Escultura) (18), Escutar (20), Sobrevivência (20), Observar (18), Herbalismo (12), Misticismo (20), Religião (20), Combate Não Letal (16), Esquiva (18), Luta às Cegas (16) e Carga (10), sabendo também falar e escrever em diversas línguas.

Magias e Poderes Especiais:

Dragão Púrpura Jovem: 5 magias da lista de magias do dragão púrpura no nível 8

Dragão Púrpura 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:

2250 a 7200 Kg / 2,5 a 3,5 m / 18 a 25 m

Atributos:

INT(4 a 6), AUR(4 a 6), CAR(4), FOR(5 a 7), FIS(3 a 5), AGI(4 a 6), PER(3 a 5)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Dragão Púrpura Jovem	8	97	96	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	0	0	0	0				
					Hálito Flamejante	16	16	16	24	18	12	6				
					Mordida	16	15	14	33	26	19	12				
Dragão Púrpura Adulto	18	174	252	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	0	0	0	0				
					Hálito Flamejante	30	30	30	36	27	18	9				
					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

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	80	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				

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 infindáveis 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 mana 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 idéia 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 e Técnicas de Combate:

Dragoniano Rastreador: Escalar Superfícies (5), Herbalismo (2), Venefício (3), Ações Furtivas (6), Lidar com Animais (2), Observar (6), Escutar (6), Seguir Trilhas (6) e Ataque de Surpresa (6) e Esquiva 6.

Dragoniano Comum: Trabalhos Manuais (3), Escalar Superfícies (5), Ações Furtivas (3), Escutar (3) e Observar (3). Podem usar as seguintes Manobras de Combate (com totais): Carga (3) e Ataque de Surpresa (3).

Dragoniano Líder: Escalar Superfícies (10), Liderança (10), Escutar (6) e Observar (6) e Carga (10), Fúria (6), Resistência à Dor (6).

Dragoniano Mago Menor: Misticismo (2), Liderança (2), Navegação (4) e Esquiva (2)

Dragoniano Mago Maior: Misticismo (8), Liderança (6), Navegação (6), Medicina (3) e Esquiva (6)

Magias e Poderes Especiais:

Dragoniano Rastreador: Ações Furtivas (3), Escalar Superfícies (3), Ler Trilhas (3), Rastreamento (3) e Armadura Elemental (3).

Dragoniano Mago Menor: Dardos de Gelo (3), Armadura Elemental (1), Detecção de Magia (2), Invisibilidade (2).

Dragoniano Mago Maior: Dardos de Gelo (5), Armadura Elemental (3), Detecção de Magia (4), Invisibilidade (4), Desintegração (4).

Peso/Altura:

85 a 126 Kg / 1,7 a 2,2 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Dragoniano Comum	3	22(25)	21	M1	Garras	7	4	1	13	10	7	4	4	4	/		18
					Hálito Congelante	5	5	5	20	15	10	5					
					Lança leve	6	3	1	17	13	9	5					
					Mordida	5	4	3	17	13	9	5					
Dragoniano Mago Menor	3	20	15	M0	Garras	6	3	0	12	9	6	3	5	6	3	10	18
					Hálito Congelante	7	7	7	20	15	10	5					
					Mordida	4	3	2	16	12	8	4					
					Punhal	5	1	-2	8	6	4	2					
Dragoniano Rastreador	4	24(36)	36	M3	Espada	10	7	4	22	17	12	7	6	6	/	10	18
					Garras	10	7	4	14	11	8	5					
					Hálito Congelante	7	7	7	20	15	10	5					
					Mordida	8	7	6	18	14	10	6					
Dragoniano Mago Maior	5	20	25	M0	Garras	8	5	2	12	9	6	3	7	9	/	18	18
					Hálito Congelante	10	10	10	20	15	10	5					
					Mordida	6	5	4	16	12	8	4					
					Punhal	7	3	0	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	20	15	10	5					
					Montante	10	11	15	27	21	15	9					
					Mordida	11	10	9	19	15	11	7					

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.

Livro de Criaturas

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 tagmariansos.

Organização e Habitat:

Solitária / Oceânico

Habilidades e Técnicas de Combate:

Religião (15), Navegação (20), Observar (18); Natação (20) e Ações Furtivas (15).

Magias e Poderes Especiais:

Fúria (15)

Peso/Altura/Comprimento:

6000 a 9000 Kg / 4 a 6 m / 10 a 15 m

Atributos:

INT(2), AUR(2), CAR(2), FOR(6 a 9), FIS(4), AGI(4 a 7), PER(2 a 4)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Draquae Jovem	15	158	150	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 Água	36	36	36	24	18	12	6					
					Hálito de Ar Espiral	18	18	18	28	21	14	7					
					Mordida	16	15	14	34	27	20	13					
Draquae Adulto	23	193	230	L7	Cauda	35	36	33	37	30	23	16	27	25	40	0	20 andando/70 nadando/ 30 Plana
					Garras	38	35	32	41	33	25	17					
					Hálito de Água	36	36	36	32	24	16	8					
					Hálito de Ar Espiral	36	36	36	36	27	18	9					
					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 por 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

Peso/Altura:

2550 Kg / 2 a 3 m

Atributos:

INT(i), 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	63	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				

Elementais



4.10 Elementais

Pouco se conhece sobre os elementais e seus mundos de origem, mas sua ligação com os Titãs que os criaram já é o suficiente para que o homem comum os tema e os magos os estudem. Os únicos espécimes encontrados em Tagmar são os conjurados pelos místicos do Colégio Elemental.

Elemental da Água

Estas criaturas têm um aspecto humanóide 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:

Desconhecida / Desconhecida

Habilidades e Técnicas de Combate:

Elemental da Água Menor: Ações Furtivas (2) e Ataque de Surpresa (1).

Elemental da Água Fraco: Ações Furtivas (6) e Ataque de Surpresa (3).

Elemental da Água Médio: Ações Furtivas (10) e Ataque de Surpresa (5).

Elemental da Água Forte: Ações Furtivas (16) e Ataque de Surpresa (8).

Peso/Altura:

121 a 961 Kg / 1 a 2,5 m

Atributos:

INT(0), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0 a 2), AGI(3 a 6), PER(0 a 2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Elemental da Água Menor	2	22	6	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	30	L4	Jato	11	11	11	0	0	0	0	8	6	9	5 (andando) 30 (na água)
					Punhos	9	11	12	16	12	8	4				
Elemental da Água Médio	10	43	40	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	64	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 humanóide 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 humanóide 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:

Desconhecida / Desconhecida

Peso/Altura:

289 a 2704 Kg / 1 a 2,5 m

Atributos:

INT(0 a 3), AUR(-1), CAR(0), FOR(2 a 5), FIS(4), AGI(1 a 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	4	P1	Punhos	2	4	5	22	17	12	7	6	1	3	12
Elemental da Terra Fraco	6	58	12	P1	Punhos	6	8	9	27	21	15	9	10	5	9	12
Elemental da Terra Médio	10	78	20	P2	Punhos	11	13	14	36	28	20	12	14	9	18	12
Elemental da Terra Forte	16	108	32	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 vôo pois esta é sua forma de locomoção. Armas de penetração não-mágicas; não conseguem causar dano a um elemental do ar.

Organização e Habitat:

Desconhecida / Desconhecida

Habilidades e Técnicas de Combate:

Elemental do Ar Menor: Ações Furtivas (2) e Ataque de Surpresa (1).

Elemental do Ar Fraco: Ações Furtivas (6) e Ataque de Surpresa (3).

Elemental do Ar Médio: Ações Furtivas (10) e Ataque de Surpresa (5).

Elemental do Ar Forte: Ações Furtivas (16) e Ataque de Surpresa (8).

Magias e Poderes Especiais:

Elemental do Ar Menor: Invisibilidade (6) uma vez por dia

Elemental do Ar Fraco: Aeroataque 5 utilizável cinco vezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia.

Elemental do Ar Médio: Os elementais médios usam Aeroataque 7 oito vezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia

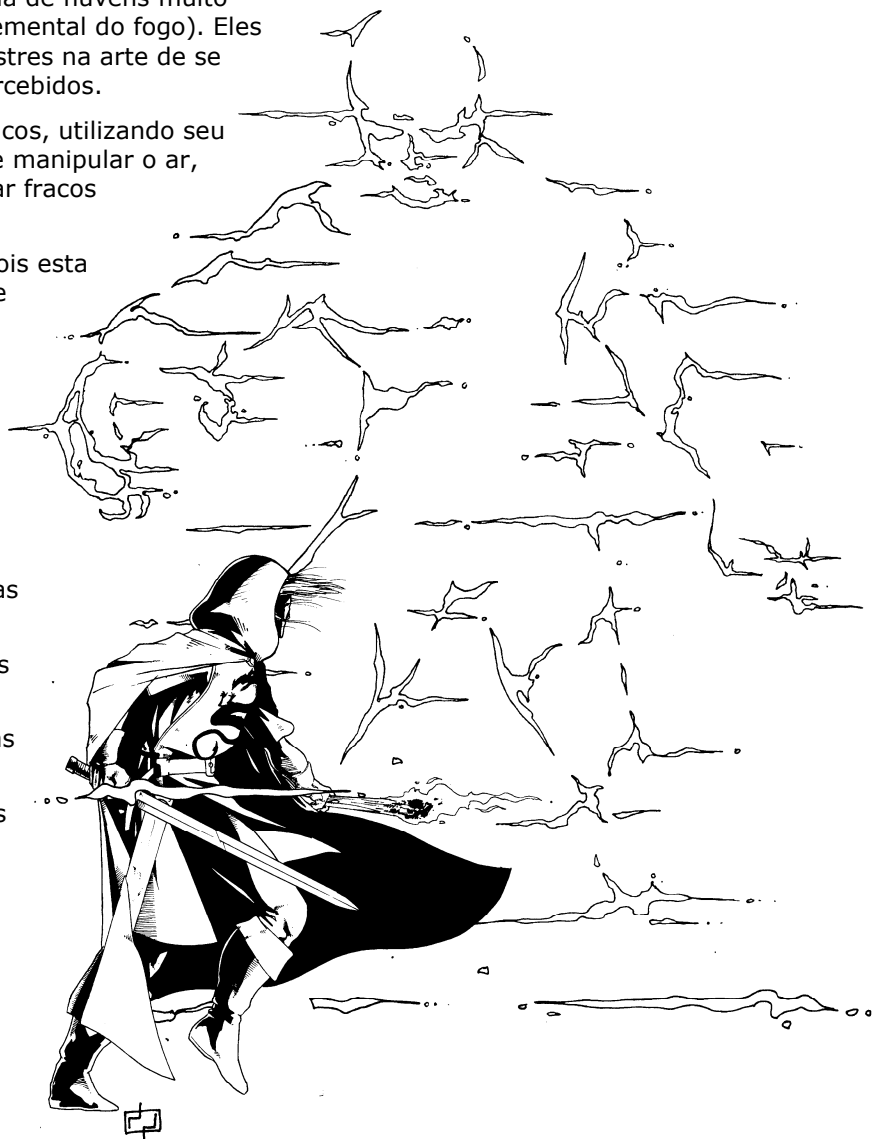
Elemental do Ar Forte: Aeroataque 10 dez vezes por dia e Invisibilidade (6) uma vez por dia.

Peso/Altura:

3 a 26 Kg / 1 a 2,5 m

Atributos:

INT(0 a 1), AUR(4), CAR(0), FOR(0), FIS(-2), AGI(5 a 7), 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	16	L5	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	0	6	3	80
Elemental do Ar Fraco	6	2	48	L6	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	4	10	9	80
Elemental do Ar Médio	10	4	80	L7	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	8	14	18	80
Elemental do Ar Forte	16	8	128	L5	(ver texto)	/	/	/	/	/	/	/	14	20	28	80

Elemental do Sogo

Elementais do fogo têm a aparência de uma fogueira com formas definidas (conforme o desejo do elemental, podendo parecer humanóide, 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:

Desconhecida / Desconhecida

Magias e Poderes Especiais:

Elemental do Fogo Menor: Piromanipulação 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.

Elemental do Fogo Fraco: Piromanipulação, 8 e Bola de Fogo 5, uma vez por dia.

Elemental do Fogo Médio: Piromanipulação, 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.

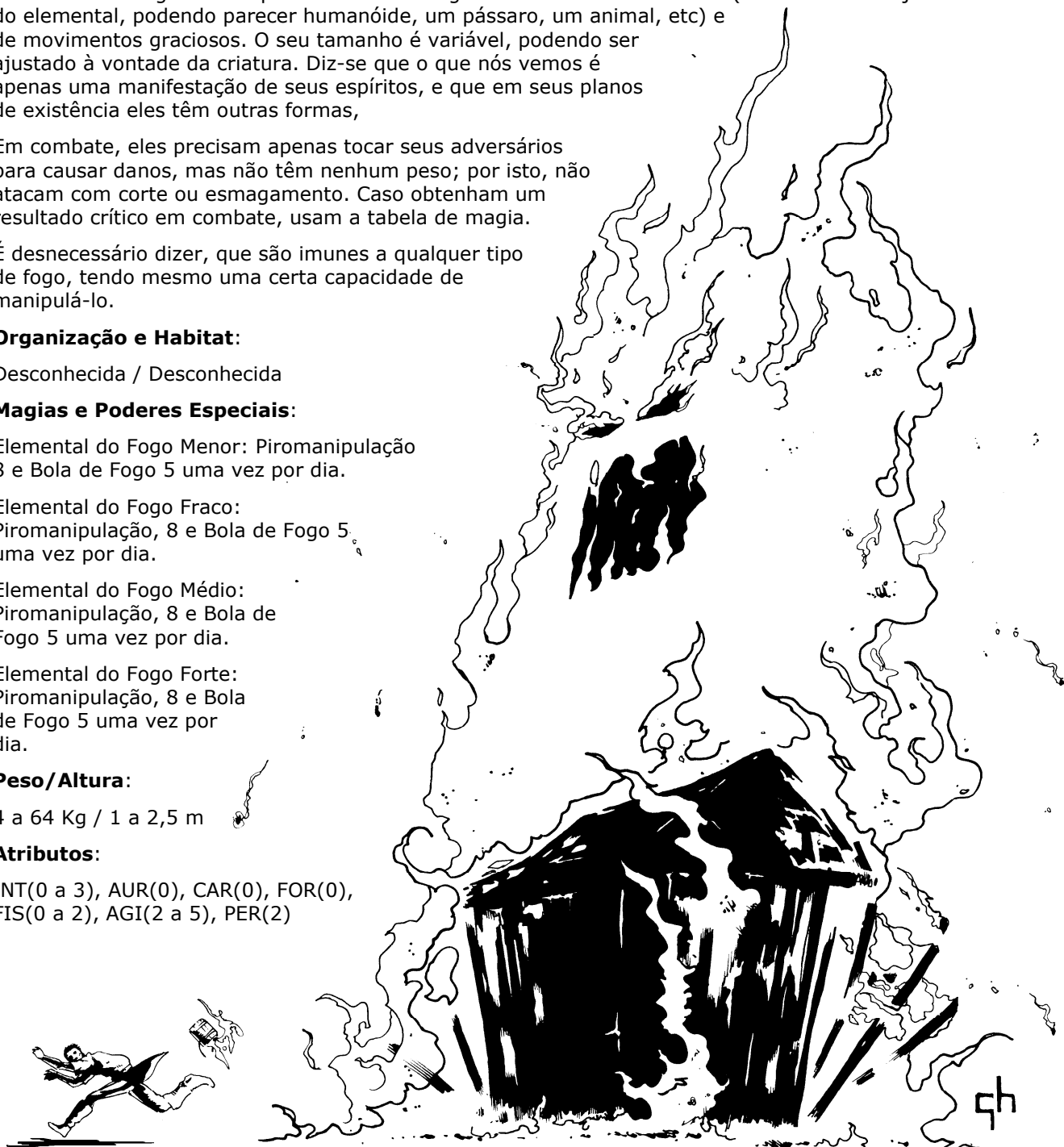
Elemental do Fogo Forte: Piromanipulação, 8 e Bola de Fogo 5 uma vez por dia.

Peso/Altura:

4 a 64 Kg / 1 a 2,5 m

Atributos:

INT(0 a 3), AUR(0), CAR(0), FOR(0), FIS(0 a 2), AGI(2 a 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	20	L2	Toque	3	3	3	16	12	8	4	2	2	3	18
Elemental do Fogo Fraco	6	8	60	L3	Toque	7	7	7	20	15	10	5	6	6	9	18
Elemental do Fogo Médio	10	13	110	L4	Toque	11	11	11	24	18	12	6	11	10	18	18
Elemental do Fogo Forte	16	18	192	L5	Toque	17	17	17	28	21	14	7	18	16	28	18

Hídras



4.11 Hídras

Temidas há tempos imemoriais, as Hidras são uma subespécie de Dragões irracionais cuja principal característica é possuir duas ou mais cabeças. Existe uma grande variedade destes monstruosos seres de pele escamada, famosos igualmente pela ferocidade com que atacam suas vítimas. Cada diferente variedade dessa espécie apresenta poderes, anatomia e habitat diversos, mas nenhuma é conhecida por falta de apetite.

Características comuns a todas elas são as habilidades de Observar (15) e Escalar Superfícies (10), bem como a capacidade de respirar sob água (onde nadam com bastante rapidez). Cada cabeça de uma Hidra é capaz de, separadamente, atacar na mesma rodada, e o fazem através das presas afiadas e/ou poderes específicos de que foram dotadas (veja a descrição das espécies).

De forma semelhante aos répteis, as Hidras vivem em geral sozinhas ou podendo raramente estarem agrupadas, sendo neste caso pequenos grupos, na maioria das vezes, compostos de casais durante a fase de procriação.

Um comportamento intrigante destas criaturas é sua aparente reverência natural aos Dragões. Hidras nunca os atacam e, segundo dizem os sábios, chegam a obedecê-los fielmente! A causa dessa ligação é um mistério, estando talvez relacionada às origens de ambos os tipos de criaturas.

De acordo com os hábitos e poderes, as várias subespécies foram classificadas abaixo. Lembramos que são descrições generalizadas, ou seja, indivíduos podem apresentar variações de coloração, habitat etc.

A mitologia de Tagmar fala ainda sobre uma gigantesca e bestial criatura de nove cabeças, sendo a principal delas imortal, cujo veneno era capaz de matar ao menor contato. Conhecida pelo nome de Magnidra, tinha imunidade total aos ataques de fogo/calor, e dizimou com suas presas uma legião de guerreiros, sacerdotes e magos. Derrotada por dois heróis do segundo ciclo, Hécrates e Belom, o monstro teve sua cabeça imortal enterrada pelos vencedores para evitar que, regenerados os ferimentos, a Magnidra retornasse. O local onde jaz seu corpo é até hoje desconhecido.

Aedra

Única espécie de Hidra alada, a Aedra possui duas ou, raramente, 3 cabeças. A coloração das escamas destas criaturas normalmente é negra, verde ou vermelha, enfeitando um corpo mais esguio e magro (embora não menos poderoso) que o normal das Hidras.

Quando em vôo, estes seres manobram pesadamente e em curvas abertas. As Aedras de três cabeças são ainda mais temíveis, pois exalam hálito flamejante do mesmo modo que uma Pirohidra.

Organização e Habitat:

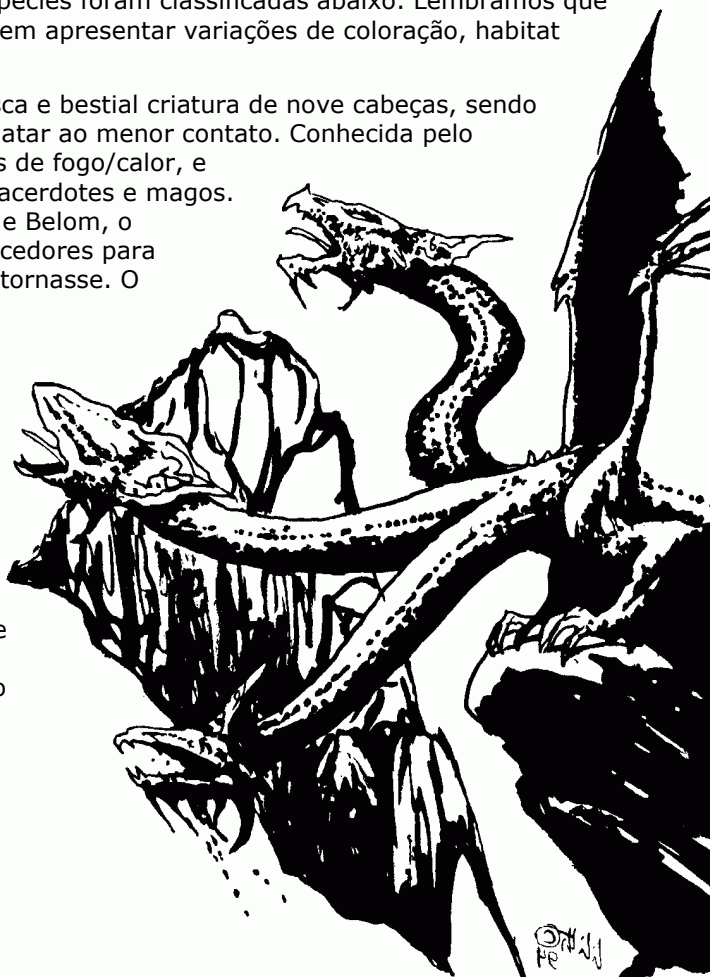
Solitária / Desertos e vulcões

Peso/Altura:

2550 a 3364 Kg / 2 a 5 m

Atributos:

INT(i), AUR(0), CAR(-2), FOR(5 a 7), FIS(4 a 5), AGI(2 a 3), PER(2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Aedra (2 cabeças)	8	104	72	M2	Mordida	11	10	9	29	23	17	11	12	8	12	25 (andando) 30 (voando)
Aedra (3 cabeças)	10	121	110	M3	Hálito Flamejante	11	11	11	28	21	14	7	15	10	15	25 (andando) 30 (voando)
					Mordida	14	13	12	31	25	19	13				

Criohidra

Esta criatura é semelhante a Pirohidra, possuindo duas ou três cabeças, mas com escamas em tons brancos, cinzentos ou azuis, seus olhos totalmente brancos ou levemente azulados.

As Criohidras 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 hidra comum em escalar superfícies. Criohidras são imunes a golpes que incluam frio, gelo ou água; seus lares costumam ser geleiras e montanhas elevadas.

Organização e Habitat:

Solitária / Qualquer local frio

Peso/Altura:

4489 a 6561 Kg / 2 a 5 m

Atributos:

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
Criohidra (2 cabeças)	10	139	110	M4	Hálito Congelante	12	12	12	28	21	14	7	15	11	15	25 (andando)
					Mordida	15	14	13	30	24	18	12				30 (nadando)
Criohidra (3 cabeças)	13	167	143	M4	Hálito Congelante	15	15	15	24	18	12	6	18	14	20	25 (andando)
					Mordida	18	17	16	34	27	20	13				30 (nadando)

Duhidra

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:

Solitária / Mar ou águas profundas

Peso/Altura:

8281 Kg / 4,5 a 5 m

Atributos:

INT(i), 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	180	P4	Hálito Congelante	21	21	21	32	24	16	8	23	20	27	25
					Hálito Flamejante	21	21	21	32	24	16	8				
					Mordida	23	22	21	40	32	24	16				

Hidra

Essa é a versão mais conhecida, geralmente com 5 a 10 cabeças, o corpo medindo cerca de 4 metros, com escamas azuis, verdes ou negras.

Elas vivem 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.

Organização e Habitat:

Solitária / Pântanos e ilhas desertas

Habilidades e Técnicas de Combate:

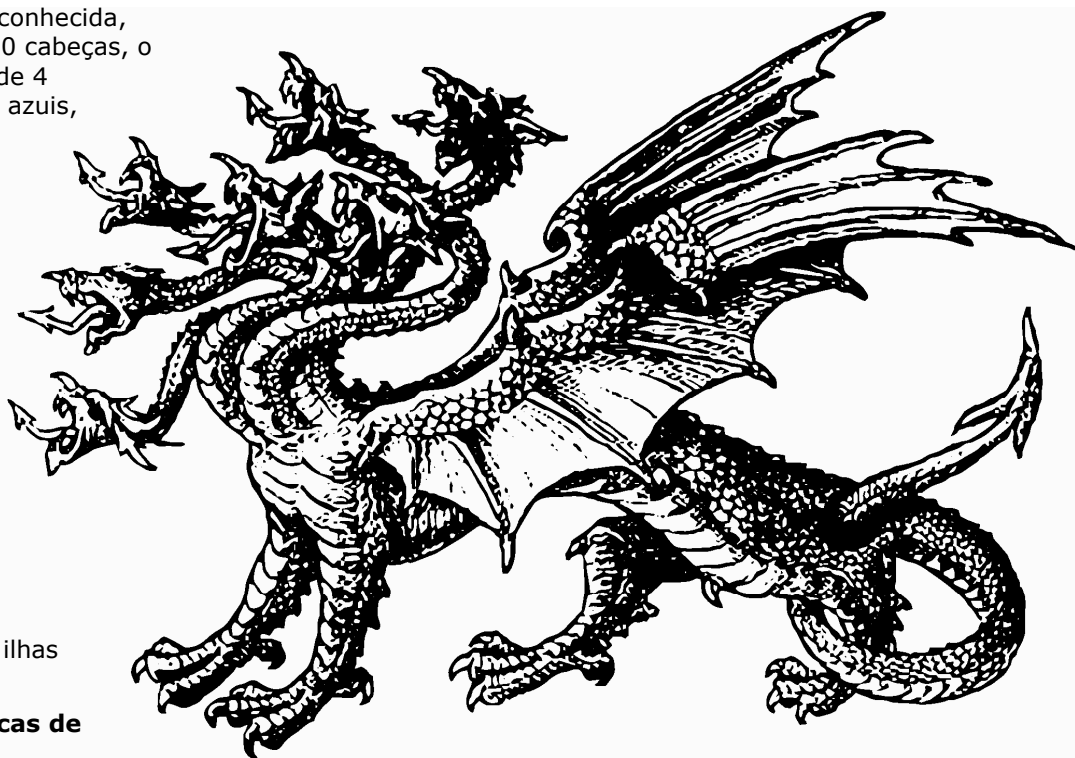
Observar (15) e Escalar Superfícies, (10)

Peso/Altura:

2500 a 7310 Kg / 2 a 5 m

Atributos:

INT(i), AUR(0), CAR(-3 a -1), FOR(8), FIS(4 a 5), AGI(3 a 4), PER(1 a 2)



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Hidra (5 cabeças)	7	104	77	M3	Mordida	11	10	9	32	26	20	14	11	7	11	25 (andando) 30 (nadando)
Hidra (6 cabeças)	9	108	81	M3	Mordida	13	12	11	32	26	20	14	13	9	14	25 (andando) 30 (nadando)
Hidra (7 cabeças)	11	118	110	M4	Mordida	16	15	14	32	26	20	14	15	11	17	25 (andando) 30 (nadando)
Hidra (8 cabeças)	13	128	130	M4	Mordida	18	17	16	36	29	22	15	17	13	20	25 (andando) 30 (nadando)
Hidra (9 cabeças)	15	145	165	P3	Mordida	19	18	17	36	29	22	15	20	15	19	25 (andando) 30 (nadando)
Hidra (10 cabeças)	17	175	170	P4	Mordida	22	21	20	36	29	22	15	22	17	21	25 (andando) 30 (nadando)

Pirohídra

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 jóias 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:

Solitária / Desertos e vulcões

Peso/Altura:

4356 a 6561 Kg / 2 a 5 m

Atributos:

INT(i), AUR(1), CAR(-3 a -2), FOR(5 a 6), FIS(5), AGI(4 a 5), PER(2 a 3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Pirohidra (2 cabeças)	10	137	110	M4	Hálito Flamejante	12	12	12	28	21	14	7	15	11	15	25 (andando)
					Mordida	15	14	13	29	23	17	11				30 (nadando)
Pirohidra (3 cabeças)	13	167	143	M5	Hálito Flamejante	15	15	15	24	18	12	6	18	14	20	25 (andando)
					Mordida	19	18	17	34	27	20	13				30 (nadando)

Licantropos (Tessaldarianos)



4.12 Licantropos (Tessaldarianos)

Esta é uma raça mística, cujo espírito está ligado à natureza. Todo Licantropo tem o poder de se transformar no seu animal-símbolo ou animal-totem. Sendo assim, eles têm a aparência humana, mas podem assumir formas animais de maneira praticamente instantânea. Os mais conhecidos dentre os povos do mundo são chamados de lobisomens, licantropos cujo animal-símbolo é o lobo.

A história dessa raça se perde em névoa, datando do Segundo Ciclo. Algo que muito atrapalha qualquer pesquisa é o fato deles se localizarem (quase todos) nas terras do Império, com o qual praticamente nenhum contato é mantido.

De qualquer forma, os sábios dizem que a raça se originou na península de Tessaldar (região a oeste do Muro, além do Império). Nestas terras, uma gloriosa civilização floresceu, até que um grupo de magos, chamado "O Círculo Hermético Arcondi", descobriu uma magia que os escravizava.

Utilizando os seus novos escravos, eles espalharam terror pelos reinos próximos a Tessaldar. Porém, nem todos os Licantropos, chamados de Tessaldarianos, foram dominados. Eles lutaram entre si, dominados contra livres, e com a ajuda de valorosos heróis humanos, os Arcondi foram destruídos.

Após a queda do Círculo Hermético Arcondi, a raça se separou em cinco clãs, dos quais apenas dois são conhecidos: os Silzastrels e os Trelдорcais. Escondidos, eles tramaram seus planos e, junto com os humanos, foram libertando aos poucos vários de seus irmãos até conquistarem a vitória final. Os poucos membros do clã Silzastrel vivem em uma cidade secreta (nas terras do Império), da qual saem os Nobres/Assassinos, chamados de Garaijobals, que caçam os Trelдорcais e os resquícios dos Arcondi e/ou o conhecimento sobre a magia que os escravizou. Alguns deles vieram ao Mundo Conhecido perseguindo os seus inimigos.

Em sua forma humana eles são naturalmente fortes e ágeis, ainda que sua aparência não o denote (um Licantropo gordo e já meio velho ainda é forte e ágil). Como um todo, eles têm as seguintes habilidades (e totais): Observar (3), Seguir Trilhas (3) e Ações Furtivas (4). Os Tessaldarianos têm uma capacidade de cura sobrenatural que eles chamam de regeneração: eles conseguem recuperar um ponto de EF a cada 10 minutos, e um ponto de EH por minuto (4 rodadas) não interessa qual a situação (mesmo em combate). Sua maior fraqueza é a prata. Esse metal causa ferimentos terríveis nos licantropos (soma-se 5 a todas as categorias de dano caso a arma seja de prata), e sua regeneração não funciona para estes ferimentos. Os Tessaldarianos normalmente possuem apenas o tesouro que podem carregar. Já os Tessaldarianos maiores possuem mais tesouros.

Os Animais-Totem principais e mais comuns para os Licantropos são: Lobo, Leão, Tigre, Urso, Javali e Rato, sendo qualquer outro muito raro. A grande maioria se transforma em lobo e, por isso, as lendas os tratam como Lobisomens, poucos sabendo dos outros tipos. A seguir, as informações sobre a forma animal dos licantropos.

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:

Solitário ou grupo (pequeno) / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Observar (4)

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	64	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:

solitário ou grupo (pequeno) / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (11), Natação (8), Ações Furtivas (14), Ataque de Surpresa (10) e Observar (13).

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	154	M2	Garras	16	13	10	18	15	12	9	14	12	17	32
					Mordida	14	13	12	30	24	18	12				

Licantropo Menor

Esse gênero inclui todos os demais totens. Os tessaldarianos nesta categoria podem se transformar em um dos seis animais a seguir: falcões, corvos, gatos, lince, águias e corujas. Existem, no entanto, os Aucham Enemor, abençoados com o dom de se transformar em qualquer um dos seis totens.

Suas habilidades são iguais às do animal símbolo, mas soma-se 4 colunas a todos os seus ataques, aumentando 2 pontos em cada categoria de dano. Sua energia heróica é 20 pontos maior que a do animal comum e sua energia física aumenta em 5 pontos.

Organização e Habitat:

solitário ou grupo (pequeno) / Qualquer um

Magias e Poderes Especiais:

Como todos os Licantropos, eles podem usar a magia Empatia-Animal 6, quatro vezes ao dia (apenas nos animais de seus totens).

Peso/Altura:

12 a 72 Kg / 0,9 a 1,5 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Licantropo Menor Águia	5	12	45	L3	Bicada	7	5	1	11	9	7	5	7	6	8	variável
					Garras	11	8	5	7	6	5	4				
Licantropo Menor Coruja	5	10	30	L2	Bicada	6	4	0	6	5	4	3	7	6	6	variável
					Garras	10	7	4	6	5	4	3				
Licantropo Menor Corvo	5	8	35	L1	Bicada	5	3	-1	-1	-1	-1	-1	7	6	5	variável
					Garras	9	6	3	3	2	1	0				
Licantropo Menor Falcão	5	8	40	L2	Bicada	6	4	0	6	5	4	3	7	6	6	variável
					Garras	10	7	4	6	5	4	3				
Licantropo Menor Gato	5	8	40	L2	Mordida	8	7	6	3	3	3	3	7	6	5	variável
Licantropo Menor Lince	5	18	60	L4	Garras	12	9	6	14	11	8	5	7	6	8	variável
					Mordida	10	9	8	14	11	8	5				

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:

Solitário / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (15), Escalar Superfícies (6) e Observar(4).

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	60	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 licantropos 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:

solitário ou grupo (pequeno) / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (10), Ações Furtivas (5) e Observar (12).

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	156	M0	Garras	16	13	10	30	24	18	12	16	14	20	22
					Mordida	12	11	10	26	21	16	11				

Lobisomem

Os Trelдорcais 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:

Solitário ou grupo (pequeno) / Qualquer um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (8), Ações Furtivas (6) e Observar (4).

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	91	M2	Garras	12	9	6	14	11	8	5	10	8	11	26
					Mordida	10	9	8	18	14	10	6				

Mortos - Vivos



4.13 Mortos-Vivos

Os primeiros destes seres foram criados pelos Demônios. Desde então nenhum outro ser foi tão odiado por todos as raças de Tagmar.

Além de serem temidos, estes seres são considerados por todas as religiões como uma abominação e uma afronta aos Deuses, sendo combatidos sem trégua por todos os Sacerdotes que os encontrarem. Os necromantes que estejam acompanhados de mortos-vivos são normalmente queimados numa estaca.

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 e Técnicas de Combate:

Escalar (5), Escutar(12), Observar(14), Fúria(8).

Peso/Altura:

500 a 1000 Kg / 2 a 5 m

Atributos:

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	80	P0	Mordida	11	10	9	19	15	11	7	13	11	/	6
					Punhos	9	11	12	23	18	13	8				
Abominação Média	15	71	120	P0	Mordida	16	15	14	23	18	13	8	18	16	/	6
					Punhos	14	16	17	27	21	15	9				
Abominação Maior	20	82	160	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 define rapidamente e logo se desfaz seguindo o rumo natural das coisas.

Organização e Habitat:

Solitário ou Grupo Pequeno / Qualquer um.

Habilidades e Técnicas de Combate:

Variável

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 submetido 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 ele nunca poderá se libertar desse males os quais se tornam, de fato, a razão da sua existência e aquilo que o 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, artilosa, 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 Heróica 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 seletivo 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* (*quando na Cidade Escura) / Mangues

Habilidades e Técnicas de Combate:

Habilidades, com totais: Ações Furtivas (8), Observar (10) e Persuasão (10).

Magias e Poderes Especiais:

Vide Texto

Peso:

100 Kg

Atributos:

INT(1 a 3), AUR(5 a 7), CAR(-2), FOR(5 a 7), FIS(0), AGI(5 a 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	60	L5	Toque	16	16	16	20	15	10	5	10	15	10	
Aparição Média (50 a 150 anos)	16	25	96	L6	Toque	22	22	22	24	18	12	6	16	22	16	22
Aparição Maior (151 anos ou +)	20	25	120	L7	Toque	28	28	28	28	21	14	7	20	27	20	22

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 clérigo. 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 humanóide. 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 usam 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 clérigo 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 as 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 morto-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 e Técnicas de Combate:

Ações furtivas (14), Persuasão (11), Observar (12), Ataque Oportuno (11), Esquiva (15), Contra-Ataque (14), 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 RM 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	120	L5	Ataque Espectral	22	22	22	32	24	16	8	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:

Solitário ou 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	56	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	36	M1	Garras	10	7	4	12	9	6	3	7	6	6	18
					Mordida	6	5	4	20	15	10	5				

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 Revoadada 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:

Solitária ou Grupo Pequeno / Qualquer Um

Habilidades e Técnicas de Combate:

Cavaleiro Estígeo Comum: Ações furtivas (8), Acrobacia (8), Observar (12), Escutar (12), Escalar Superfícies (8), Esquiva (12), Golpe Letal (10), Ataque Oportuno (10).

Cavaleiro Estígeo Campeão: Ações furtivas (10), Acrobacia (10), Observar (14), Escutar (14), Escalar Superfícies (10), Esquiva (14), Golpe Letal (12), Ataque Oportuno (12).

Cavaleiro Estígeo Mestre de Armas: Ações furtivas (13), Acrobacia (13), Observar (17), Escutar (17), Escalar Superfícies (13), Esquiva (17), Golpe Letal (15), Ataque Oportuno (15).

Cavaleiro Estígeo Lorde: Ações furtivas (16), Acrobacia (16), Observar (20), Escutar (20), Escalar Superfícies (16), Esquiva (20), Golpe Letal (18), Ataque Oportuno (18).

Magias e Poderes Especiais:

Cavaleiro Estígeo 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).

Cavaleiro Estígeo 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).

Cavaleiro Estígeo 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).

Cavaleiro Estígeo 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:

90 Kg / 2 m

Atributos:

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	15	18	18	21	17	13	9				
					Montante	16	17	21	29	23	17	11				
					Toque	14	14	14	20	15	10	5				
Cavaleiro Estígeo Campeão	14	27(49)	154	P4	Espada	21	18	15	25	20	15	10	18	15	21	25
					Maça de Armas	17	20	20	21	17	13	9				
					Montante	18	19	23	29	23	17	11				
					Toque	16	16	16	20	15	10	5				
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	20	23	23	21	17	13	9				
					Montante	21	22	26	29	23	17	11				
					Toque	19	19	19	20	15	10	5				
Cavaleiro Estígeo Lorde	20	27(49)	220	P4	Espada	27	24	21	25	20	15	10	24	21	30	25
					Maça de Armas	23	26	26	21	17	13	9				
					Montante	24	25	29	29	23	17	11				
					Toque	22	22	22	20	15	10	5				

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 (pêlos 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (10), Ataque de Surpresa (8), Observar, (10) e Esquiva (8).

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	96	L6	Toque Gélido	17	17	17	24	18	12	6	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 saudades 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:

Solitário ou grupos pequenos (2 a 5). / Qualquer um.

Habilidades e Técnicas de Combate:

Desalmado Comum: Língua e escrita diversas. Habilidades sugeridas: Misticismo (15), Religião (5), Corrida (10), Natação (10), Escalar Superfícies (5), Medicina (10), Ações Furtivas (10), Disfarces (10), Persuasão (10), Escutar (10), Observar (10), Seguir Trilhas (10), Esquiva (10), Resistência a dor (10), Luta às Cegas (10), Ataque Surpresa (10). Habilidades podem variar (vide texto).

Desalmado Original: Língua e escrita diversas, pode ainda ter várias (ou até todas) habilidades e técnicas de combate com nível mínimo 15.

Magias e Poderes Especiais:

Desalmado 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).

Desalmado Original: Visão sobrenatural, regeneração, sugar alma e memória (vide texto). Magias Diversas (vide texto).

Peso/Altura:

81 Kg / 1,75 m

Atributos:

INT(6 a 7), AUR(3 a 5), CAR(4 a 7), FOR(3 a 5), FIS(4 a 7), AGI(3 a 5), PER(4 a 7)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Desalmado Comum	12	26	156	L4	Machado Crescente	15	18	12	23	18	13	8	16	15	3	39	25 andando
					Mordida	16	15	14	15	12	9	6					
Desalmado Original	20	29	320	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 as 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 heróica 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 míticas. 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 e Técnicas de Combate:

Observar (28), Esquiva (25), Intimidar (28).

Magias e Poderes Especiais:

Livro de Criaturas

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: Assombração 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	216	L6	Hálito Etéreo	30	30	30	28	21	14	7	24	29	6	50 voando
					Hálito Flamejante	30	30	30	28	21	14	7				

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 humanóide 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 e Técnicas de Combate:

Esquiva (12), Ações Furtivas (14), Ataque de Surpresa, (12), Persuasão (8) e Observar (12).

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	120	L6	Toque	17	17	17	32	24	16	8	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 Heróica 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (10), Ataque de Surpresa (8) e Esquiva (8).

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	40	L5	Toque	13	13	13	24	18	12	6	8	12	12	30 (andando)

Esqueleto

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.

Esqueletos são velozes, porém frágeis. Embora não possam usar armaduras (o peso os desmontaria) eles usam qualquer arma em nível 0 (usa-se apenas a tabela da arma escolhida).

Esta criatura existe para proteger seu mestre 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 atacam 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:

Qualquer uma / Qualquer um

Peso/Altura:

35 Kg / 1,6 a 2 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Esqueleto	1	8	0	L0	Lança leve	3	0	-2	16	12	8	4	-5	1	/	18

Santasmas

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	63	L3	Toque	13	13	13	24	18	12	6	9	12	11	16

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 reará 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: Assombração 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); Geoanimação 7 (1 vez 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 e Técnicas de Combate:

Múmia Maior (Astral): Arte – Escultura (20), Escutar(20), Etiqueta(20), Observar(20) e Persuasão(20).

Múmia Menor (Guardiã): Arte – Escultura (8), Escutar(8), Etiqueta(8), Observar(8) e Persuasão(8).

Múmia Média (Verdadeira): Arte – Escultura (12), Escutar(12), Etiqueta(12), Observar(12) e Persuasão(12).

Magias e Poderes Especiais:

Ver texto.

Peso/Altura:

150 Kg / 2 m

Atributos:

INT(2 a 4), AUR(4), CAR(-1), FOR(5), FIS(4), AGI(1 a 3), PER(1 a 3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Múmia Menor (Guardiã)	8	34	72	M1	Punhos	8	10	11	21	17	13	9	12	12	8	12
Múmia Média (Verdadeira)	12	34	108	M2	Punhos	13	15	16	21	17	13	9	16	16	12	12
Múmia Maior (Astral)	20	34	180	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 pára, 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 megalomaniaco. 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 18 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(8), 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	220	M4	Toque Gélido	24	24	24	40	30	20	10	25	23	25	15

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 e Técnicas de Combate:

Reanimado Menor: Observar (2) e Escalar Superfícies (2).

Reanimado Maior: Observar (5), Escalar Superfícies (5), Montar Animais (5), Esquiva (5) e Liderança (5).

Peso/Altura:

56 a 81 Kg / 1,5 a 2,08 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Reanimado Menor	1	20	12	M1	Lança leve	4	1	-1	17	13	9	5	3	1	2	15
Reanimado Maior	5	24	35	P0	Espada	8	5	2	22	17	12	7	7	5	8	20
					Machado de guerra	6	8	7	22	17	12	7				
					Montante	5	6	10	26	20	14	8				

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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (10), Ataque de Surpresa (5), Liderança (6), e Esquiva (10) quando tangíveis.

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	35	L4	Toque	10	10	10	24	18	12	6	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.

Elas atacam com seu toque, cuja energia negativa pode matar sem dificuldade. 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.

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 fizer 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (19), Esquiva (5) e Ataque de Surpresa (3).

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	12	L4	Toque	6	6	6	16	12	8	4	3	5	2	16

Vampiro

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 Heróica enquanto não largá-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 e Técnicas de Combate:

Vampiro (forma de humano): Na forma Humana: Ações Furtivas (12), Percepção (8), Ataque de Surpresa (14), Esquiva (12).

Livro de Criaturas

Vampiro (forma de lobo): Na forma de lobos: Seguir Trilhas (13), Ações Furtivas (5), Observar (13) e Ataque de Surpresa (7).

Vampiro (forma de morcego): Na forma de morcego: Observar (15), Ações Furtivas (3), Esquiva (16).

Peso/Altura:

132 Kg / 1,7 a 2,2 m

Atributos:

INT(1), AUR(2 a 4), CAR(-4), FOR(0 a 6), FIS(1 a 5), AGI(4 a 5), PER(3 a 6)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Vampiro (forma de humano)	12	32	180	L4	Garras	19	16	13	17	14	11	8	16	16	18	20 (3 na forma de névoa)
Vampiro (forma de lobo)	12	33	192	L4	Mordida	17	16	15	26	21	16	11	17	14	18	25
Vampiro (forma de morcego)	12	29	144	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 Pégasus 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, botar 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 do que 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 parte do novo corpo, não sendo possível retirá-los. Sua espada é extremamente poderosa (equivalente 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 e Técnicas de Combate:

Ações Furtivas (5), Ataque de Surpresa (10), Manusear, Armadilhas (10), Liderança (12), Persuasão (6), Observar, (15), Seguir Trilhas (12), Acrobacias (6), Escalar, Superfícies (7), Esquiva (10) e Montar Animais (16).

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	180	P4	Espada	22	19	16	29	24	19	14	20	18	/	25
					Toque Gélido	19	19	19	24	18	12	6				

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 mestre 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:

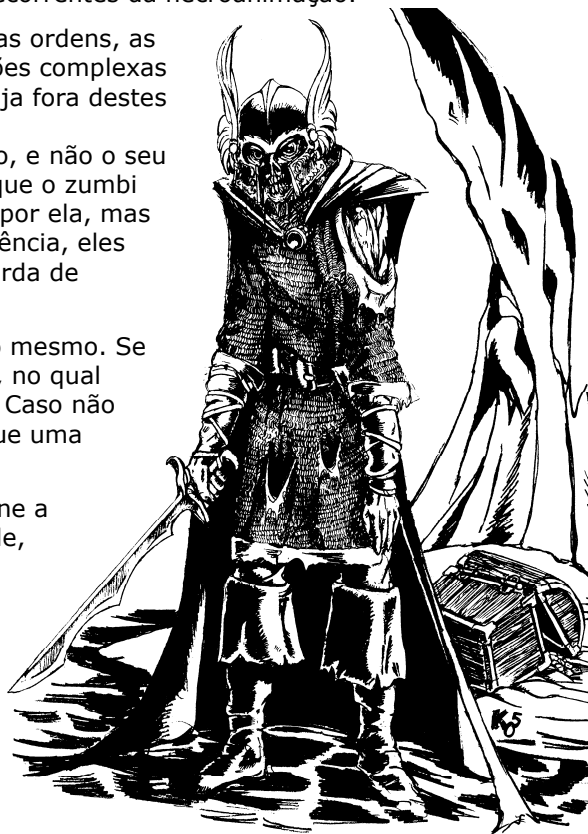
Qualquer uma / Qualquer um

Peso/Altura:

36 Kg / 1,6 a 2 m

Atributos:

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



Nome	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:

Qualquer uma / 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	28	L1	Mordida	6	5	4	15	12	9	6	5	5	6	15

Raças Gigantes



4.14 Raças Gigantes

Gigantes são criaturas humanóides de grande tamanho que habitam lugares ermos de Tagmar. Em geral, seus contatos com outras raças são hostis, sendo eles muito temidos. Seu nível de inteligência é, em média, mais baixo que o dos humanos.

Eles vivem em pequenos grupos (menos de 50 membros) onde um terço do grupo é de caçadores/guerreiros que costumam ser os gigantes vistos fora de suas aldeias. Do restante, metade será de mulheres e o resto de velhos e crianças. Cada tribo é governada por um chefe.

Caso uma aldeia seja atacada, mulheres, crianças e velhos participarão ativamente de sua defesa, as mulheres empunhando armas (use as características de um gigante comum) e os outros auxiliando como apoio na retaguarda.

Ciclope

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 um 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 por fim ao bando de gigantes nômades.

Humilhados e enfraquecidos, os gigantes do Clã da Lança Sangrenta se retiram 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, Trungh 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:

Solitário ou grupo (pequeno). / Planícies, florestas e costas (praias).

Habilidades e Técnicas de Combate:

Ciclope : Trabalhos Manuais (3), Carpintaria (3), Escalar (5), Sobrevivência (6). Líderes possuem as seguintes habilidades: Escalar (8), Sobrevivência (10), Liderança (5), Carga (10), Fúria (10) e Resistência à dor (5).

Ciclope Líder: Trabalhos Manuais (3), Carpintaria (3), Escalar (5), Sobrevivência (6). Líderes possuem as seguintes habilidades: Escalar (8), Sobrevivência (10), Liderança (5), Carga (13), Fúria (15) e Resistência à dor (8).

Peso/Altura:

4000 a 5000 Kg / 8 a 9 m

Atributos:

INT(-2 a 0), AUR(0), CAR(-1), FOR(8 a 9), FIS(3 a 4), AGI(0 a 1), PER(0 a 1)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Ciclope	12	129(132)	84	M0	Lança leve	12	9	7	36	29	22	15	15	12	24	30
					Porrete	14	11	7	36	29	22	15				
Ciclope Líder	15	145(151)	135	M1	Clava	18	16	13	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 Observar Média 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:

1000 a 1175 Kg / 4,5 a 5,5 m

Atributos:

INT(-2 a 0), AUR(0), CAR(0), FOR(6 a 7), FIS(2), AGI(0 a 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)	66	M0	Porrete	13	10	6	30	24	18	12	13	11	11	50
					Rochas	9	11	13	26	21	16	11				
Gigante da Colina Líder	14	70	98	M1	Clava	17	15	12	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 observar, 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 aliados 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:

Solitário ou grupo (pequeno) / Montanhas e Cordilheiras

Habilidades e Técnicas de Combate:

Escarlar superfície (10), Fúria (10), Manusear armadilhas (5), Observar (10), Seguir Trilhas (8) e Trabalhos Manuais (5)

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	187	M1	Clava	18	16	13	38	30	22	14	21	17	30	60
					Porrete	20	17	13	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 e Técnicas de Combate:

Gigante do Fogo Comum: Trabalhos em Metal (7), Observar (5), Manusear Armadilhas, (10), Escalar Superfícies (10).

Gigante do Fogo Líder: Trabalhos em Metal (7), Observar (5), Manusear Armadilhas, (10), Escalar Superfícies (10)., Além destas Habilidades o líder possui Liderança (10) e, Persuasão (5).

Peso/Altura:

1800 a 2600 Kg / 5,5 a 6,5 m

Atributos:

INT(-2 a 0), AUR(0), CAR(-1 a 0), FOR(7 a 8), FIS(4), AGI(1), PER(1 a 2)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Gigante do Fogo Comum	17	88	136	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)	180	P1	Montante	21	22	26	48	38	28	18	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 Observar 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:

1500 a 1900 Kg / 5,5 a 6,5 m

Atributos:

INT(-3 a -1), AUR(0), CAR(-1 a 0), FOR(7 a 8), FIS(3), AGI(0 a 1), PER(0 a 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)	84	M0	Machado	14	16	11	43	34	25	16	17	14	14	60
					Rochas	9	11	13	33	25	20	13				
Gigante do Gelo Líder	17	90(96)	136	M1	Machado de guerra	19	21	20	44	35	26	17	20	17	21	60
					Rochas	16	18	20	34	26	21	14				

Raças Selvagens



4.15 Raças Selvagens

Bestial

Bestiais são seres humanóides cobertos de pêlo. 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 pêlo 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 e Técnicas de Combate:

Bestial Comum: Ações Furtivas (5), Escalar Superfícies (5), Observar (3) e, Seguir Trilhas (1).

Bestial Líder: Ações Furtivas (6), Escalar Superfícies (8), Observar (5), Seguir Trilhas (1), Persuasão (3), Liderança (4) e Treinar Animais (3).

Peso/Altura:

72 a 90 Kg / 1,8 a 2,3 m

Atributos:

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



Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Bestial Comum	4	17	36	L2	Lança leve	8	5	3	18	14	10	6	5	4	6	23
					Maça	5	7	6	22	17	12	7				
Bestial Líder	7	19	77	M1	Lança leve	10	7	5	20	16	12	8	8	7	11	23
					Maça de Armas	6	9	9	24	19	14	9				

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 e Técnicas de Combate:

Goblin Comum: Ações Furtivas (2), Manusear Armadilhas (2), Escalar Superfícies (2) e Observar (1).



Livro de Criaturas

Goblin Líder: Ações Furtivas (7), Escalar Superfícies (7), Manusear Armadilhas (2), Observar (5), Liderança (5), Esquiva (7).

Goblin Senhor das Garras: Ações Furtivas (2), Escalar, Superfícies (2), Observar (2) e Montar Animais (3).

Goblin Mestre das Garras: Ações Furtivas (4), Escalar Superfícies (5), Observar (5), Montar Animais (7), e Liderança (5).

Goblin Sacerdote: Ações Furtivas (3), Escalar Superfícies (5), Observar (6), Língua, (Males), Esquiva (5) e Liderança (7)

Goblin Mago Menor: Ações Furtivas (4), Persuasão (3), Esquiva (4), Escalar Superfícies (4) e Observar (5).

Goblin Mago Médio: Ações Furtivas (7), Persuasão (6), Esquiva (7), Escalar Superfícies (7) e Observar (8).

Goblin Mago Maior: Ações Furtivas (4), Persuasão (3), Esquiva (4), Escalar Superfícies (4) e Observar (5).

Goblin Rei: Ações Furtivas, (10), Esquiva (10), Escalar Superfícies (8), Montar, Animais (10), Persuasão (5), Liderança (9), Observar (7) e duas línguas com o total (1).

Magias e Poderes Especiais:

Goblin 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).

Goblin 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.

Goblin Sacerdote: Curas Físicas(3), Curas, Espirituais (4), Corrente (6) e Runas (5).

Goblin Mago Menor: Raio, Elétrico (3), Invisibilidade (2), Transformação (2) e, Telecinese (3).

Goblin Mago Médio: Raio Elétrico (3), Invisibilidade (6), Transformação (2) e Telecinese, (3), Alucinação (4), Ilusões (3), Pseudomatéria (4).

Goblin Mago Maior: Raio, Elétrico (5), Invisibilidade (6), Transformação (2), Telecinese (5), Alucinação (4), Ilusões (3), Pseudomatéria (8), Análise (4) e Armadilha (3).

Goblin 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.

Peso/Altura:

13 a 24 Kg / 0,96 a 1,36 m

Atributos:

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

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	7	2	-1	16	12	8	4	1	1	1		12
					Lança leve	5	2	0	16	12	8	4					
Goblin Senhor das Garras	2	8	8	M2	Gládio	7	4	0	17	13	9	5	2	2	2		12
					Lança leve	6	3	1	17	13	9	5					
Goblin Mago Menor	3	7	9	L1	Punhal	6	2	-1	12	9	6	3	3	6	2	9	12
Goblin Líder	5	8	20	M3	Arco simples	12	7	4	17	13	9	5	5	5	5		12
					Gládio	11	8	4	17	13	9	5					
Goblin Mestre das Garras	5	9	25	M4	Gládio	12	9	5	17	13	9	5	5	5	6		12
					Lança leve	11	8	6	17	13	9	5					
Goblin Mago Médio	6	7	18	L1	Punhal	9	5	2	12	9	6	3	6	9	6	18	12
Goblin Sacerdote	6	7	24	M2	Lança leve	10	7	5	16	12	8	4	5	8	6	12	12
Goblin Rei	8	10	48	M4	Arco simples	16	11	8	18	14	10	6	9	9	10		12
					Gládio	15	12	8	18	14	10	6					
					Lança leve	12	9	7	18	14	10	6					
Goblin Mago Maior	9	8	27	L1	Punhal	12	8	5	12	9	6	3	9	12	9	27	12

Goura

Os Gouras são criaturas meio-homem, meio-rã, que vivem na região litorânea dos Mangues. Apresentam constituição humanóide, 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, surgia 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 idéias 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 vê-lo 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 o 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, é capaz de descrever nos mínimos detalhes uma cena, ainda que a tenha visto por um instante apenas. Os Gouras vêem 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 e Técnicas de Combate:

Goura O Grande: Escutar(13), Observar(13), Escalar Superfícies(13), Natação(13), Ataque Oportuno(10), Luta às Cegas(10), Golpe Giratório(10), Liderança(13), Persuasão(13)

Goura Campeão: Escutar(12), Observar(12), Escalar Superfícies(12), Natação(12), Ataque Oportuno(12), Luta às Cegas(12), Golpe Giratório(12)

Goura Mestre das Armas: Escutar(12), Observar(12), Escalar Superfícies(12), Natação(12), Ataque Oportuno(12), Luta às Cegas(12), Golpe Giratório(12)

Goura Comandante: Escutar(8), Observar(8), Escalar Superfícies(8), Natação(8), Ataque Oportuno(8), Luta às Cegas(8)

Goura Rastreador: Escutar(8), Observar(8), Escalar Superfícies(8), Natação(8), Ações Furtivas(8), Manusear Armadilhas(8), Seguir Trilhas(8)

Goura Sumo Sacerdote: Escutar(8), Observar(8), Natação(8), Escrita(5), Linguas (5), Misticismo(5)

Goura Capitão: Escutar(7), Observar(7), Escalar Superfícies(7), Natação(7), Ações Furtivas(5), Escapar(7), Acrobacias (5)

Goura Ladrão: Escutar(5), Observar(5), Escalar Superfícies(5), Natação(5), Ações Furtivas(5), Escapar(5), Furtar Objetos(5)

Goura Sacerdote: Escutar(3), Observar(3), Escalar Superfícies(3), Natação(3)

Goura Comum: Escutar(3), Observar(3), Escalar Superfícies(3), Natação(3)

Goura Fêmea: Trabalhos manuais (1)

Magias e Poderes Especiais:

Goura Rastreador: Qualquer magia Básica de Rastreador (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 3 magias nível 3, 2 de nível 6.

Goura Sacerdote: Até 3 magias de nível 1 da lista Básica de Sacerdote (à escolha do Mestre).

Peso:

5 a 100 Kg

Atributos:

INT(-1 a 2), AUR(0 a 2), CAR(0 a 2), FOR(-2 a 4), FIS(0 a 5), AGI(1 a 5), PER(2 a 3)

Livro de Criaturas

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Goura Comum	1	14(17)	1	L2	Lança leve	5	2	0	16	12	8	4	1	1	1		15
Goura Fêmea	1	10	0	L1	Arpão	6	4	0	12	9	6	3	1	1	1		15
Goura Filhote	1	4	0	L1	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	1	1	1		
Goura Sacerdote	1	12(19)	4	M1	Punhal	4	0	-3	20	15	10	5	1	3	1	4	15
Goura Ladrão	3	12(15)	9	L3	Punhal	8	4	1	16	12	8	4	3	3	3		15
Goura Capitão	5	17(22)	30	M2	Rede	6	8	9	17	13	9	5	6	5	5		15
					Tridente	8	10	3	21	16	11	6					
Goura Rastreador	6	14(18)	36	P2	Punhal	9	5	2	20	15	10	5	6	8	6	14	15
					Rede	8	10	11	16	12	8	4					
Goura Sumo Sacerdote	6	12(22)	24	M1	Lança leve	8	5	3	21	16	11	6	6	8	6	14	15
					Punhal	9	5	2	13	10	7	4					
Goura Comandante	7	17(25)	42	M3	Punhal	11	7	4	14	11	8	5	8	7	7		15
					Tridente	11	13	6	26	20	14	8					
Goura Campeão	10	21(30)	80	P5	Rede	14	16	17	19	15	11	7	13	10	10		15
					Tridente	16	18	11	27	21	15	9					
Goura Mestre das Armas	10	20(30)	70	P4	Funda/projétil de Pedra	12	12	10	27	21	15	9	12	10	10		15
					Lança leve	16	13	11	23	18	13	8					
Goura O Grande	11	25(35)	110	P3	Punhal	17	13	10	24	19	14	9	16	13	11		15
					Tridente	16	18	11	28	22	16	10					

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 humanóide, 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 Manguê, 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 exercito 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 e Técnicas de Combate:

Napól Rainha: Escutar(13), Observar(13), Liderança(13), Persuasão(13), Barganha(13), Comércio(13)

Napól Campeão: Escutar(12), Observar(12), Acrobacias (12) , Ataque Oportuno(12), Golpe Giratório(12)

Napól Mestre das Armas: Escutar(12), Observar(12), Liderança(12), Acrobacias(12), Ataque Oportuno(12), Ataque de Surpresa(12), Golpe Giratório(12)

Napól Comandante: Escutar(8), Observar(8), Liderança(8), Ataque Oportuno(8), Acrobacias(8)

Napól Sumo Sacerdote: Escutar(8), Observar(8), Escrita(5), Linguas (5), Misticismo(5)

Napól Rastreador: Escutar(8), Observar(8), Ações Furtivas(8), Manusear Armadilhas(8), Seguir Trilhas(8)

Napól Bardo: Escutar(8), Observar(8), Ações Furtivas(8), Artes (8), Persuasão(8), Etiqueta(8)

Napól Capitão: Escutar(7), Observar(7), Ações Furtivas(5), Escapar(7), Acrobacias (5)

Napól Ladrão: Escutar(5), Observar(5), Ações Furtivas(5), Escapar(5), Furtar Objetos(5)

Napól Sacerdote: Escutar(3), Observar(3), Línguas(2), Misticismo(2)

Napól Comum: Escutar(3), Observar(3)

Napól Fêmea: Trabalhos manuais (1)

Magias e Poderes Especiais:

Napól Sumo Sacerdote: Qualquer magia Básica de Sacerdote (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 3 magias nível 3, 2 de nível 6.

Napól Rastreador: Qualquer magia Básica de Rastreador (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 2 magias nível 3, 1 de nível 6.

Napól Bardo: Qualquer magia Básica de Bardo (à escolha do Mestre) sendo 6 magias nível 1, 2 magias nível 3, 1 de nível 6.

Peso/Altura:

10 a 81 Kg / 2,2 m

Atributos:

INT(-1 a 1), AUR(0 a 3), CAR(0 a 2), FOR(-2 a 3), FIS(0 a 3), AGI(1 a 4), 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)	1	L1	Lança leve	4	1	-1	16	12	8	4	1	1	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Fêmea	1	10	0	L1	Punhal	4	0	-3	12	9	6	3	1	1	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Filhote	1	6	0	L1	(não possui)	/	/	/	/	/	/	/	1	1	1		
Napól Sacerdote	1	12(19)	4	M1	Lança leve	4	1	-1	20	15	10	5	1	2	1		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Ladrão	3	12(15)	9	L3	Gládio	9	6	2	16	12	8	4	3	3	3		25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Capitão	5	17(22)	30	M2	Espada	10	7	4	21	16	11	6	6	5	5		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Machado	6	8	3	17	13	9	5					
Napól Bardo	6	18(23)	48	M2	Arco simples	12	7	4	19	15	11	7	8	8	6	14	25 (voando) 15 (em terra firme)
Napól Ratreador	6	14(18)	36	P1	Arco simples	11	6	3	16	12	8	4	6	7	6	7	25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança leve	8	5	3	16	12	8	4					
Napól Sumo Sacerdote	6	12(22)	24	M1	Cajado	8	6	3	13	10	7	4	6	8	6	14	25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança pesada	5	8	5	21	16	11	6					
Napól Comandante	7	17(25)	42	M3	Montante	10	11	15	26	20	14	8	8	7	7		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Punhal	11	7	4	14	11	8	5					
Napól Campeão	10	21(30)	80	P4	Espada de mão e meia (com duas mãos)	14	15	17	27	21	15	9	13	10	10		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Machado	13	15	10	19	15	11	7					
Napól Mestre das Armas	10	20(30)	70	P3	Espada	16	13	10	23	18	13	8	12	10	10		
					Mangual	13	13	16	27	21	15	9					
Napól Rainha	11	20(33)	77	P2	Espada de mão e meia (com duas mãos)	13	14	16	27	21	15	9	13	14	11		25 (voando) 15 (em terra firme)
					Lança pesada	11	14	11	23	18	13	8					

Ogro

Ogros são humanóides 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 partes 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 e Técnicas de Combate:

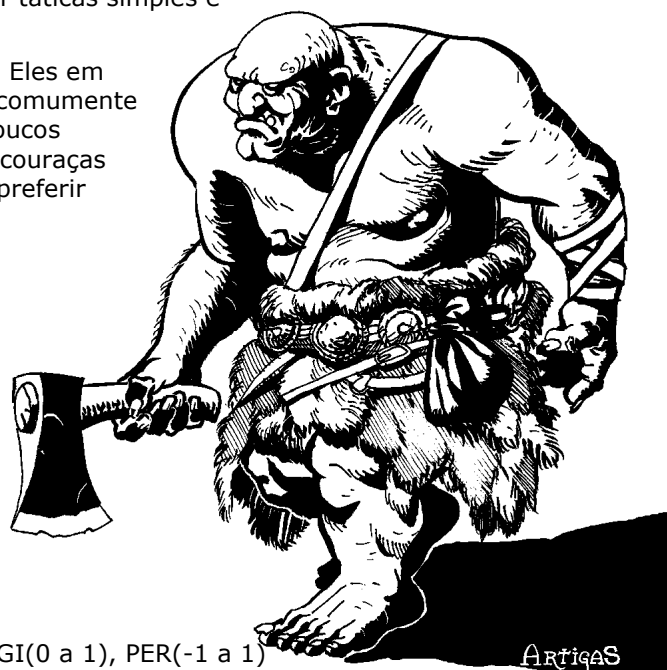
Ações Furtivas (2), Ataque de Surpresa (2), Seguir Trilhas (4), e Observar (1).

Peso/Altura:

49 a 196 Kg / 1,9 a 2,5 m

Atributos:

INT(-3 a -1), AUR(0), CAR(0), FOR(2 a 5), FIS(0 a 1), AGI(0 a 1), PER(-1 a 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	5	2	-2	15	12	9	6	3	3	3	23
Ogro Comum	5	25	25	M0	Clava	7	5	2	20	16	12	8	6	5	8	23
Ogro Líder	8	29	40	M1	Lança pesada	8	11	8	25	20	15	10	9	8	12	23
					Machado de guerra	10	12	11	25	20	15	10				

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.

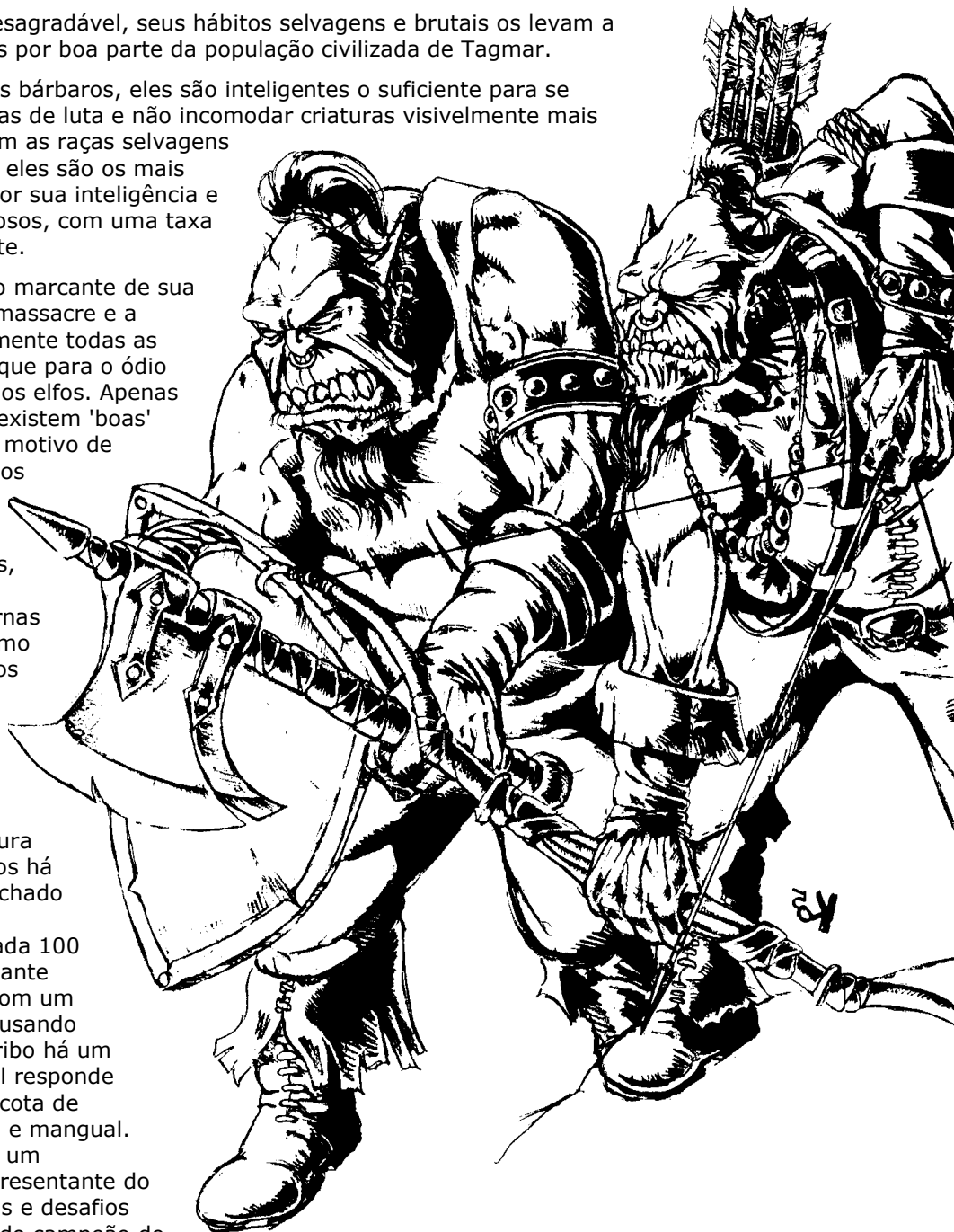
O orco comum costuma usar lança leve e armadura de couro. A cada 30 orcos há um capitão, que usa machado e espada, vestindo uma armadura de couro. A cada 100 orcos existe um comandante que costuma se armar com um punhal e um montante, usando cota de malha. A cada tribo há um mestre-de-armas, o qual responde somente ao rei, usando cota de malha completa, espada e mangual.

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 mangual. 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 clérigos 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 e Técnicas de Combate:

Orco Comum: Ações Furtivas (1), Escalar Superfícies (1) e Observar (1).

Orco Capitão: Ações Furtivas (5), Escalar Superfícies (4), Liderança (5), Observar (4), e Ataque de Surpresa (4).

Orco Mestre de Armas: Liderança (10), Observar (8), Montar Animais (10), e Escrita (orco), (2).

Orco Ladrão: Ações Furtivas (3), Ataque de Surpresa (3), Destruir Fechaduras (3), Escalar Superfícies (3), Manusear Armadilhas (3) e Observar (3).

Orco Comandante: Escalar Superfícies(6), Liderança (7), Escrita (Orco) (1), Observar (5) e Montar Animais (7).

Orco Rei: Ações Furtivas (7), Ataque de Surpresa (7), Liderança (11), Persuasão (5), Escalar Superfícies (6), Montar Animais (9), Escrita (orco) (1) e Observar (9)

Orco Sacerdote: Liderança (1), Persuasão, (1), Medicina (1), Escrita (Orco) (1), Observar (1).

Orco Sumo Sacerdote: Ações Furtivas (3), Ataque de Surpresa (5), Liderança(6), Persuasão (6), Comércio (3), Escrita (orco) (1) de Orco, Observar (4), Medicina (6), Esquiva (5) e Montar Animais (3).

Orco Campeão: Ações, Furtivas (5), Ataque de Surpresa (5), Liderança, (9), Escalar Superfícies (3) e Observar (6).

Magias e Poderes Especiais:

Orco Sacerdote: Curas Físicas (1) e Covardia (1)

Orco Sumo Sacerdote: Curas Físicas (5), Curas Espirituais (4), Runas (3), Covardia (3) e Esconjuração (3).

Peso/Altura:

9 a 81 Kg / 1,2 a 2,1 m

Atributos:

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

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Orco Comum	1	15	0	L1	Lança leve	4	1	-1	16	12	8	4	2	1	1		23
Orco Fêmea	1	10	0	L0	Punhal	3	-1	-4	12	9	6	3	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	12	4	M0	Hálito Sagrado	32	32	32	40	30	20	10	1	2	1	2	23
					Lança pesada	0	3	0	20	15	10	5					
Orco Ladrão	3	12	9	L2	Gládio	8	5	1	16	12	8	4	3	3	2		23
Orco Capitão	5	18	35	M1	Espada	9	6	3	21	16	11	6	7	5	6		23
					Machado	6	8	3	17	13	9	5					
Orco Sumo Sacerdote	6	12	24	M0	Cajado	7	5	2	13	10	7	4	6	8	8	14	23
					Lança pesada	5	8	5	21	16	11	6					
Orco Comandante	7	17	42	M2	Montante	9	10	14	26	20	14	8	8	7	9		23
					Punhal	11	7	4	14	11	8	5					
Orco Campeão	10	21	80	P3	Machado	13	15	10	19	15	11	7	13	10	13		23
					Mangual	14	14	17	27	21	15	9					
Orco Mestre de Armas	10	20	70	P2	Espada	15	12	9	23	18	13	8	12	10	13		23
					Mangual	13	13	16	27	21	15	9					
Orco Rei	11	21	88	P2	Lança pesada	12	15	12	23	18	13	8	14	11	17		23
					Montante	13	14	18	27	21	15	9					

Sekbet

“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 esta 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-reptéis 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 vêem como emissários do mal conspirando 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 e Técnicas de Combate:

Sekbet Líder Tribal: Seguir Trilhas(10), Intimidar (16), Ataque Oportuno(15), Manusear Armadilhas (7), Observar(17), Escutar (17), Natação (13), Liderança(15), Comércio (10), Barganha(10),

Sekbet Guerreiro: Seguir Trilhas(2), Intimidar (10), Manusear Armadilhas (2), Observar(9), Escutar (9), Natação (10),Comércio (1), Barganha(1)

Sekbet Sacerdote: Seguir Trilhas(2), Intimidar (11), Manusear Armadilhas (2), Observar(13), Escutar (13), Natação (13), Liderança(10), Persuasão(9),Comércio (9), Barganha(9),

Sekbet Rastreador: Seguir Trilhas(13), Intimidar (11), Manusear Armadilhas (13), Observar(13), Escutar (13), Natação (9), Comércio (3), Barganha(3)

Livro de Criaturas

Sekbet Mestre das Armas: Seguir Trilhas(2), Intimidar (13), Ataque Oportuno(9), Manusear Armadilhas (5), Observar(13), Escutar (13),Aparar(13), Ambidestria(13), Natação (13), Acrobacias (9), Comércio (5), Barganha(5)

Sekbet Caçador: Seguir Trilhas(8), Intimidar (10), Manusear Armadilhas (5), Observar(4), Escutar (6), Comércio (5), Barganha(5), Natação (10), Trabalhos manuais (2)

Sekbet Fêmea: Natação (4), Trabalhos manuais (6), Observar(4), Escutar (4)

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:

30 a 157 Kg / 2,2 m

Atributos:

INT(-1 a 1), AUR(0 a 2), CAR(0), FOR(-2 a 5), FIS(0 a 5), AGI(0 a 5), PER(2 a 3)

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	Karma	VB
Sekbet Fêmea	4	14(20)	20	L0	Cauda	8	9	6	19	15	11	7	6	4	4		15 (na terra) 20 (nadando)
					Espada	7	4	1	27	21	15	9					
					Garras	9	6	3	15	12	9	6					
					Mordida	11	10	9	23	18	13	8					
Sekbet Caçador	6	23(26)	42	L2	Cauda	10	11	8	20	16	12	8	9	6	6		15 (na terra) 20 (nadando)
					Espada	9	6	3	28	22	16	10					
					Garras	11	8	5	16	13	10	7					
					Mordida	13	12	11	24	19	14	9					
Sekbet Rastreador	9	18(22)	81	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	28	22	16	10					
					Mordida	13	12	11	24	19	14	9					
Sekbet Guerreiro	10	20(32)	90	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	14	18	29	23	17	11					
					Mordida	14	13	12	25	20	15	10					
Sekbet Sacerdote	10	14(21)	60	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	27	21	15	9					
					Mordida	11	10	9	23	18	13	8					
Sekbet Mestre das Armas	13	23(33)	130	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	15	17	16	29	23	17	11					
					Mordida	15	14	13	25	20	15	10					
Sekbet Líder Tribal	15	29(50)	135	P5	Axa de Armas	14	20	17	29	23	17	11	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 humanóides 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:

Solitário ou grupo (pequeno) / florestas, montanhas e Pântanos

Habilidades e Técnicas de Combate:

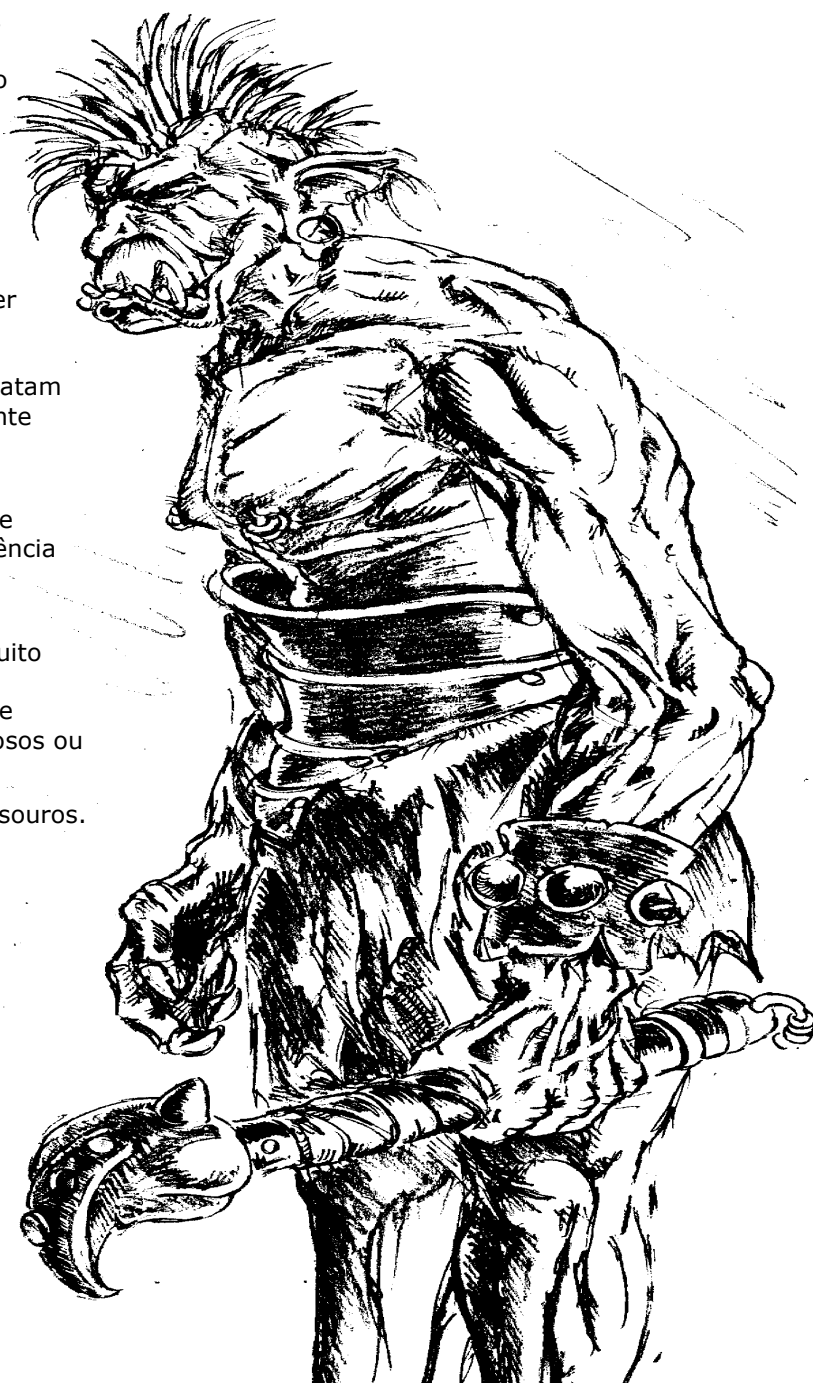
Seguir Trilhas (4), Observar (5), Ações Furtivas (3) e Ataque de Surpresa (3).

Peso/Altura:

100 a 400 Kg / 2,9 a 3,2 m

Atributos:

INT(-3 a -1), AUR(-1 a 0), CAR(-2 a -1), FOR(0 a 6), FIS(0 a 1), AGI(0), PER(0 a 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	7	4	0	20	16	12	8	5	5	5	30
Trol Comum	9	35	45	M0	Porrete	11	8	4	21	17	13	9	10	8	11	30
Trol Líder	11	41	66	M0	Clava	13	11	8	26	21	16	11	12	10	14	30
					Machado de guerra	12	14	13	30	24	18	12				

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 e Técnicas de Combate:

Seguir Trilhas (10), Observar (10), Ações Furtivas (9) e Ataque de Surpresa (7).

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	144	M2	Porrete	16	13	9	32	26	20	14	19	9	18	24
					Punhos	13	15	16	28	23	18	13				

