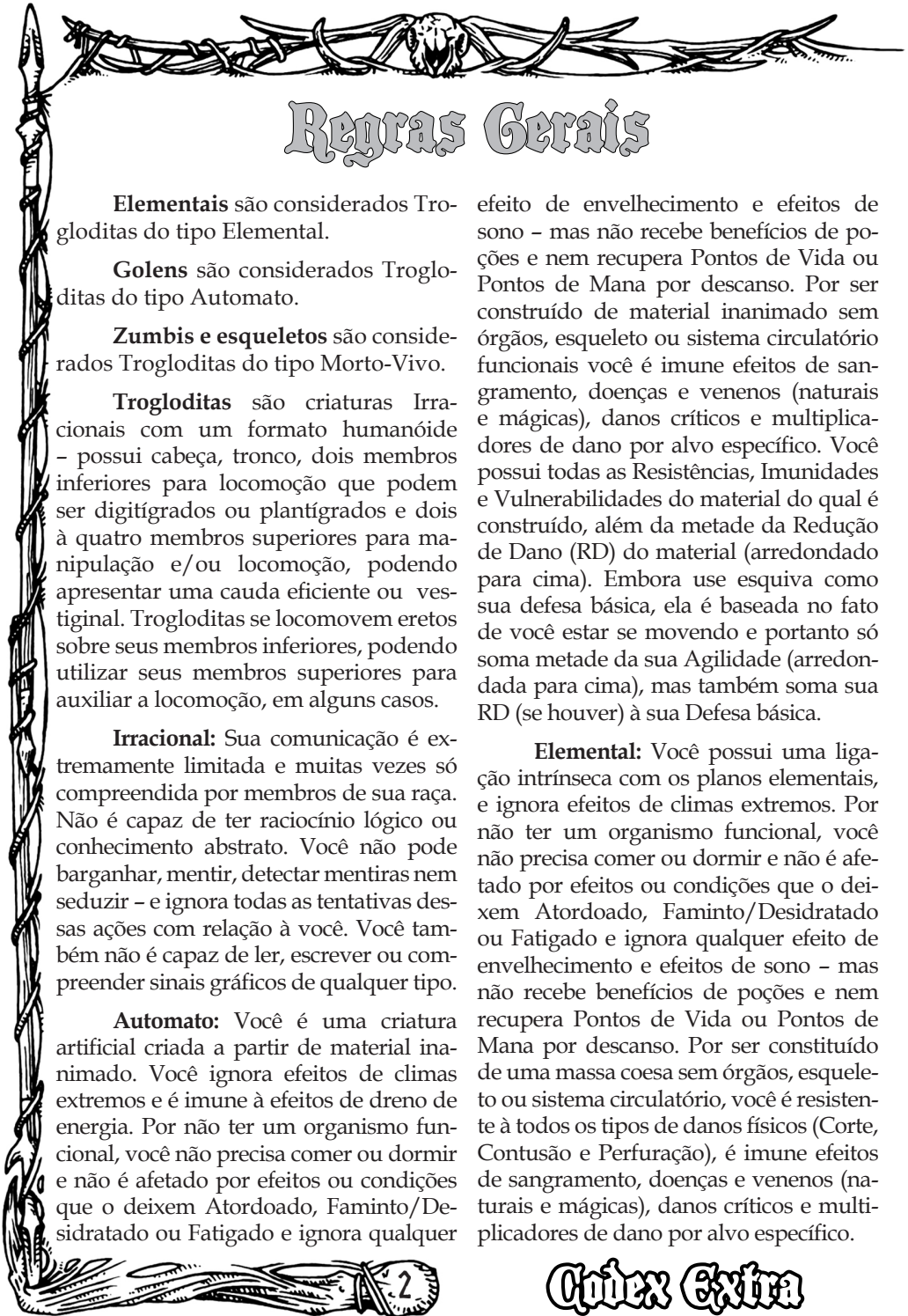


CODEx EXTRA DE <RIATURAS



ATENÇÃO

Este material é uma amostra do conteúdo do codex extraplanorum, codex automata e codex maleficarum e pode sofrer modificações até a finalização destes livros!



Regras Gerais

Elementais são considerados Trogloditas do tipo Elemental.

Golens são considerados Trogloditas do tipo Automato.

Zumbis e esqueletos são considerados Trogloditas do tipo Morto-Vivo.

Trogloditas são criaturas Irracionais com um formato humanóide – possui cabeça, tronco, dois membros inferiores para locomoção que podem ser digitígrados ou plantígrados e dois à quatro membros superiores para manipulação e/ou locomoção, podendo apresentar uma cauda eficiente ou vestigial. Trogloditas se locomovem eretos sobre seus membros inferiores, podendo utilizar seus membros superiores para auxiliar a locomoção, em alguns casos.

Irracional: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato. Você não pode barganhar, mentir, detectar mentiras nem seduzir – e ignora todas as tentativas dessas ações com relação à você. Você também não é capaz de ler, escrever ou compreender sinais gráficos de qualquer tipo.

Automato: Você é uma criatura artificial criada a partir de material inanimado. Você ignora efeitos de climas extremos e é imune à efeitos de dreno de energia. Por não ter um organismo funcional, você não precisa comer ou dormir e não é afetado por efeitos ou condições que o deixem Atordoado, Faminto/Desidratado ou Fatigado e ignora qualquer

efeito de envelhecimento e efeitos de sono – mas não recebe benefícios de poções e nem recupera Pontos de Vida ou Pontos de Mana por descanso. Por ser construído de material inanimado sem órgãos, esqueleto ou sistema circulatório funcionais você é imune efeitos de sangramento, doenças e venenos (naturais e mágicas), danos críticos e multiplicadores de dano por alvo específico. Você possui todas as Resistências, Imunidades e Vulnerabilidades do material do qual é construído, além da metade da Redução de Dano (RD) do material (arredondado para cima). Embora use esquiva como sua defesa básica, ela é baseada no fato de você estar se movendo e portanto só soma metade da sua Agilidade (arredondada para cima), mas também soma sua RD (se houver) à sua Defesa básica.

Elemental: Você possui uma ligação intrínseca com os planos elementais, e ignora efeitos de climas extremos. Por não ter um organismo funcional, você não precisa comer ou dormir e não é afetado por efeitos ou condições que o deixem Atordoado, Faminto/Desidratado ou Fatigado e ignora qualquer efeito de envelhecimento e efeitos de sono – mas não recebe benefícios de poções e nem recupera Pontos de Vida ou Pontos de Mana por descanso. Por ser constituído de uma massa coesa sem órgãos, esqueleto ou sistema circulatório, você é resistente à todos os tipos de danos físicos (Corte, Contusão e Perfuração), é imune efeitos de sangramento, doenças e venenos (naturais e mágicas), danos críticos e multiplicadores de dano por alvo específico.



Espírito: Você possui uma ligação intrínseca com o Limiar e é imune à efeitos de Dreno de Energia. Além disso, por não ter um organismo funcional, você não precisa comer, dormir ou respirar, e não é afetado por efeitos de sono, sangramento, doenças, venenos, envelhecimento nem sofre dano extra por por sucessos decisivos nem por ataques à áreas vitais e não pode ficar Atordado, Faminto/Desidratado ou Fatigado. Por não possuir um corpo físico você não é afetado por efeitos de climas extremos, mas não se beneficia dos efeitos de nenhuma Poção, alimento ou item ingerido. Além disso, seu peso é considerado, para todos os propósitos, como irrelevante.

Morto-Vivo: Você possui uma ligação intrínseca com o plano espiritual, e é imune à efeitos de Dreno de Energia. Além disso, por não ter um organismo funcional, você não precisa comer, dormir ou respirar, e não é afetado por efeitos de sono, sangramento, doenças, venenos, envelhecimento nem sofre dano extra por por sucessos decisivos nem por ataques à áreas vitais e não pode ficar Atordado, Faminto/Desidratado ou Fatigado – no entanto você não recupera Pontos de Vida ou Pontos de Mana por descanso, consumo de alimentos ou poções.

Além disso, o Tamanho da criatura oferece uma série de características separadas (já calculadas na ficha, quando adequado):

Pequeno: Você possui um tamanho máximo de 1m (em altura ou comprimento) o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se esconder, mover em silêncio ou se camuflar. Além disso,

seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5.

Médio: Você tem um tamanho máximo de 2,9m (em altura ou comprimento). Este é o tamanho da maioria das criaturas humanoides e não possui modificadores especiais. Você tem uma defesa base 5.

Grande: Você possui um tamanho mínimo de 3m (em altura ou comprimento) e é difícil para você se esconder com eficiência, além de ser mais fácil de atingi-lo. Seu grande tamanho, no entanto, faz com que seus ataques sejam muito mais potentes. Sua Defesa Básica é 4 ao invés de 5 e você realiza testes para se esconder, mover em silêncio e se disfarçar como se fosse Inapto. No entanto, sua Força é considerada o dobro para calcular o dano de seus ataques corporais.

Colossal: Você é extremamente grande, possuindo um tamanho mínimo de 8m (em altura ou comprimento) e é extremamente difícil não perceber ou atingir você. No entanto, graças ao seu tamanho massivo, você é muito difícil de ferir. Sua Defesa Básica é 2 ao invés de 5 e você sempre falha automaticamente em testes para se esconder, mover em silêncio e se disfarçar. No entanto, sua Força é considerada o dobro para calcular o dano de seus ataques corporais.

ELEMENTAIS

CLASSIFICAÇÃO

Troglodita (Elemental)

Habitat: Veja descrição

Dieta: Não Aplicável

Organização: Não Aplicável

Tamanho: Altura 1m (pequeno),
2m (Médio), 4m (Gigante), 8m
(Colossal)

Peso: Veja descrição

Média de Vida: De acordo com o
método de conjuração

Temperamento: Servo

Elementais são manifestações de energia elemental criadas por conjuradores Arcanos – ou aqueles raros conjuradores místicos capazes de canalizar energias elementais. Não possuem iniciativa nem inteligência, sendo construtos elementais criados apenas para servir seus criadores.

Elementais são conjurados (geralmente) em uma forma vagamente humanoíde, composta de materiais disponíveis na área – o que pode limitar sua conjuração dependendo da área específica, já que o material pode simplesmente não estar disponível nas cercanias. A conjuração irá consumir o material de forma equivalente de todas as fontes disponíveis dentro de uma área em metros igual à 10 vezes a Determinação do conjurador em metros, o que geralmente previne que a conjuração do material seja sequer notada na área – a menos que haja muito poucas fontes de material disponíveis, ou que sejam feitas muitas conjurações na área ou que a conjuração seja de elementais Colossais.

ELEMENTAIS DO FOGO

Elementais do Fogo são constituídos de carvão (mineral ou vegetal) em brasa, e deve haver uma fonte desses materiais nas cercanias quando a criatura for conjurada – madeira e outros resíduos vegetais, jazidas de hulha ou mesmo restos de animais calcificados são suficientes. Poucas áreas não possuem esses materiais à disposição – como geleiras ou mar aberto. Se o conjurador estiver voando muito longe do solo, pode ser que não seja capaz de conjurar um Elemental do Fogo, particularmente em áreas desérticas ou montanhosas. Além disso, se for conjurado dentro de uma embarcação, o elemental ira consumir a madeira do próprio veículo, e isso pode causar sérios danos à estrutura do mesmo – além do enorme risco de incêndios. Por sorte, elementais do Fogo precisam de muito pouco material combustível para se manter coeso – um elemental pequeno precisa de apenas 1 kg de material, um elemental médio precisa de 8 kg, um elemental gigante precisa de 60 kg e um elemental colossal precisa de meia tonelada. Essa quantidade de material também indica o peso do elemental.

Quando o elemental é dissipado, ele deixa para trás apenas um fino pó de carvão com cerca de 1 décimo de seu peso original que geralmente se espalha inofensivamente pela área onde a criatura foi destruída. Se a criatura for destruída, no entanto, o pó resultante é consumido pelos resquícios de chamas da criatura e cria uma imensa labareda que afeta uma área em metros igual à Força da criatura ao redor do local onde ela foi destruída.

Codex Extra



ELEMENTAL DO FOGO PEQUENO

Força: 2 **PV:** 15
Agilidade: 5 **PM:** 15
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 3 **Determinação:** 16

Ataques:

Soco +5
(Corporal; Dano: 2/Cont. +3/Fogo)

Habilidades:

Aura Flamejante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Língua de Fogo [Ação]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

ELEMENTAL DO FOGO MÉDIO

Força: 4 **PV:** 30
Agilidade: 7 **PM:** 30
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 5 **Determinação:** 18

Ataques:

Soco +7
(Corporal; Dano: 4/Cont. +5/Fogo)

Habilidades:

Aura Flamejante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Língua de Fogo [Ação]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

ELEMENTAL DO FOGO GIGANTE

Força: 7 **PV:** 50
Agilidade: 8 **PM:** 50
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 7 **Determinação:** 20

Ataques:

Soco +8 (Corporal; Dano: 14/Cont.
+7/Fogo)

Habilidades:

Aura Flamejante [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Língua de Fogo [Ação]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

ELEMENTAL DO FOGO COLOSSAL

Força: 10 **PV:** 100
Agilidade: 10 **PM:** 100
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 11 **Determinação:** 24

Ataques:

Soco +10 (Corporal; Dano: 20/Cont.
+11/Fogo)

Habilidades:

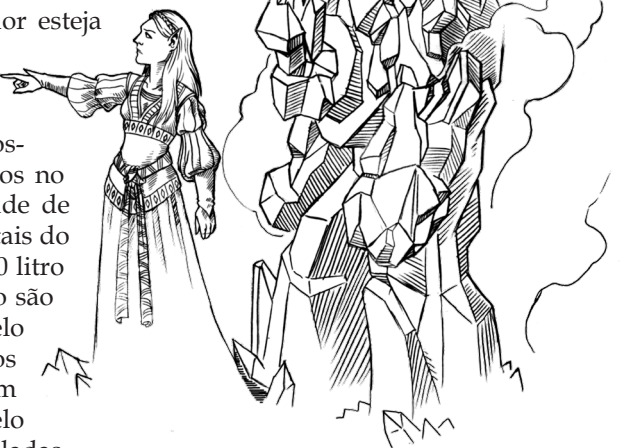
Aura Flamejante [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Língua de Fogo [Ação]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

ELEMENTAL DO GELO

Elementais do Gelo tem um corpo formado basicamente por uma massa de água congelada. Embora água seja um elemento facilmente disponível em qualquer área, a quantidade de água exigida para a conjuração de um Elemental do Gelo é imensa, e embora mesmo a umidade do ar seja convertida em combustível para o Elemental, em algumas áreas pode ser impossível de conjurar a quantidade necessária – particularmente em áreas desérticas, onde o ar tem pouca umidade e o lençol freático é extremamente profundo e em áreas montanhosas onde o ar rarefeito e a distância do solo não permite que o conjurador possa utilizar fontes subterrâneas de água. Nessas áreas, apenas Elementais do Gelo Pequenos podem ser conjurados. Conjurando Elementais do Gelo enquanto o conjurador estiver voando também não costuma ter bons resultados, já que a criatura é densa demais para ser conjurada em uma forma que o permita voar – embora ele ainda possa ser encantado para tanto – e, a menos que o conjurador esteja no meio de uma nuvem, não terá combustível suficiente para conjurar um Elemental Gigante – Elementais Colossais não podem ser conjurados no ar devido à grande quantidade de água que consomem. Elementais do Gelo pequenos consomem 100 litro de água das cercanias quando são conjurados, elementais do Gelo médios exigem pelo menos 800 litros de água para serem conjurados, elementais do Gelo gigantes precisam de 6 toneladas

de água e elementais do gelo colossais consomem a absurda quantidade de 40 toneladas de água – exigindo enormes fontes do líquido nas imediações para serem conjurados com sucesso. Quando são destruídos ou dissipados, o gelo se torna inerte e começa a liquefazer em alguns segundos – embora em áreas particularmente geladas a água possa se manter na forma de gelo indefinidamente – e pode ser utilizado como fonte de água mineral.

Elementais do Gelo são considerados os mais versáteis de todos, já que podem ser facilmente utilizados para carregar, levantar e arrastar objetos, poderem ser utilizados como barreiras improvisadas, serem os únicos Elementais que podem ser utilizados como montarias e ainda podem servir de fonte de água potável em emergências.



Codex Extra



ELEMENTAL DO GELO PEQUENO

Força: 3 PV: 15
Agilidade: 2 PM: 15 (RD 2)
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 8
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Soco +3 (Corporal; Dano: 5/Cont.)

Habilidades:

Corpo de Gelo [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade
a Eletricidade [Suporte]

ELEMENTAL DO GELO MÉDIO

Força: 6 PV: 30
Agilidade: 3 PM: 30 (RD 3)
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 8
Vontade: 5 Determinação: 18

Ataques:

Soco +6 (Corporal; Dano: 9/Cont.)

Habilidades:

Corpo de Gelo [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade
a Eletricidade [Suporte]

ELEMENTAL DO GELO GIGANTE

Força: 9 PV: 50
Agilidade: 4 PM: 50 (RD 4)
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 8
Vontade: 7 Determinação: 20

Ataques:

Soco +9 (Corporal; Dano: 22/Cont.)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Corpo de Gelo [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade
a Eletricidade [Suporte]

ELEMENTAL DO GELO COLOSSAL

Força: 12 PV: 100
Agilidade: 5 PM: 100 (RD 5)
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 14
Vontade: 9 Determinação: 22

Ataques:

Soco +10 (Corporal; Dano: 29/Cont.
+11/Fogo)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Corpo de Gelo [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade
a Eletricidade [Suporte]



ELEMENTAL DO RELÂMPAGO

Elementais do Relâmpago são formados por qualquer partícula de material magnético que são mantidas coesas através de uma corrente elétrica que dá forma à criatura. São os elementais que precisam de menor quantidade de combustível para serem conjurados, e muitos conjuradores inclusive carregam consigo pequenas quantidades de limalha de ferro ou aço para esse propósito – embora dificilmente seja necessário, exceto no caso de conjurações muito constantes em uma mesma área ou quando o conjurador decide conjurar um Elemental do Relâmpago Colossal. Além de partículas de metal, um Elemental do Relâmpago pode ser conjurado se houver sal suficiente na área – o que permite que seja conjurado facilmente no mar. Em ambientes com temperaturas muito elevadas, a magnetização de certos metais pode ser impossível e pode não ser possível gerar a energia necessária para manter as partículas magnéticas coesas – embora em geral isso só ocorra em áreas extraordinariamente quentes, onde o próprio conjurador terá dificuldades em sobreviver... É comum que conjuradores foquem sua conjuração sobre peças de armaduras, armas e até mesmo moedas para conjurar esses elementais com eficiência – elmos e placas peitorais costumam ser bastante usados em conjunto com limalha para conjurar elementais gigantes, e um conjunto de armadura de placas é mais do que suficiente para manter um elemental colossal coeso. Elementais do Relâmpago Pequenos precisam de apenas 100 gramas de material magnético para se mante-

rem coesos, enquanto Elementais do Relâmpago Médios precisam de meio quilo, Elementais Gigantes precisam de 4 quilos e elementais colossais exigem 30 quilos de metal.

Elementais do Relâmpago são particularmente eficientes se o conjurador estiver voando, já que essas criaturas se mantêm flutuando naturalmente e não exigem qualquer capacidade excepcional de invocação para permitir que sejam eficientes contra oponentes capazes de voar.

ELEMENTAL DO RELÂMPAGO PEQUENO

Força: 1 PV: 15
Agilidade: 4 PM: 15
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 10
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Faísca +3
(16 metros; Dano: 3/Eletricidade)

Habilidades:

Campo de Faíscas [Reação]
Corisco [Reação]
Imunidade a Eletricidade [Suporte]
Levitação Magnética [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

ELEMENTAL DO RELÂMPAGO MÉDIO

Força: 2 PV: 30
Agilidade: 6 PM: 30
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 8
Vontade: 6 Determinação: 19

Ataques:

Faísca +6
(19 metros; Dano: 5/Eletricidade)

Habilidades:

Campo de Faíscas [Reação]
Corisco [Reação]
Imunidade a Eletricidade [Suporte]
Levitação Magnética [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

ELEMENTAL DO RELÂMPAGO GIGANTE

Força: 4 PV: 50
Agilidade: 9 PM: 50
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 8
Vontade: 9 Determinação: 22

Ataques:

Faísca +9
(22 metros; Dano: 9/Eletricidade)

Habilidades:

Campo de Faíscas [Reação]
Corisco [Reação]
Imunidade a Eletricidade [Suporte]
Levitação Magnética [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

ELEMENTAL DO RELÂMPAGO COLOSSAL

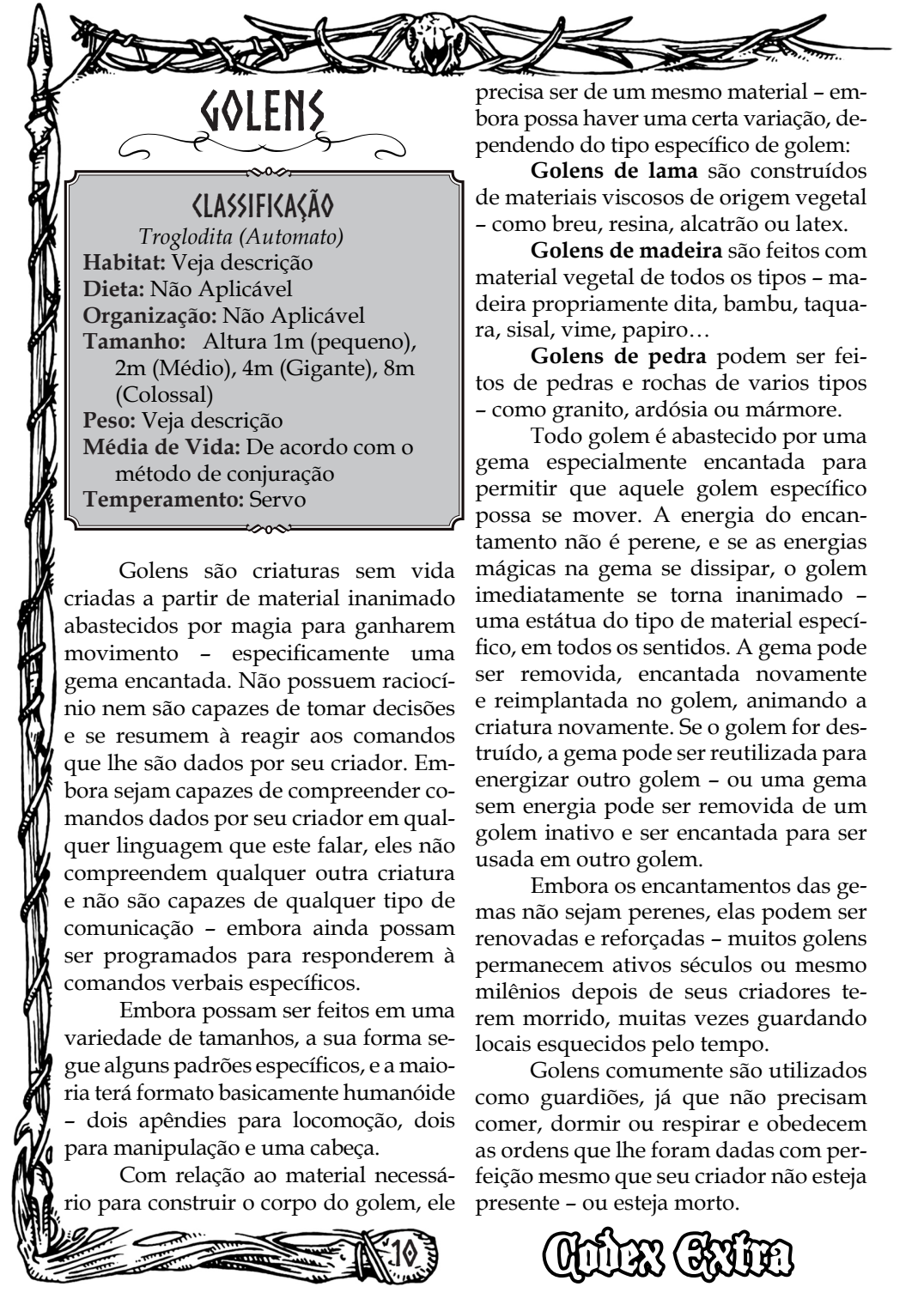
Força: 6 PV: 100
Agilidade: 13 PM: 100
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 14
Vontade: 12 Determinação: 25

Ataques:

Faísca +13
(25 metros; Dano: 9/Eletricidade)

Habilidades:

Campo de Faíscas [Reação]
Corisco [Reação]
Imunidade a Eletricidade [Suporte]
Levitação Magnética [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]



GOLENS

CLASSIFICAÇÃO

Troglodita (Automato)

Habitat: Veja descrição

Dieta: Não Aplicável

Organização: Não Aplicável

Tamanho: Altura 1m (pequeno),
2m (Médio), 4m (Gigante), 8m
(Colossal)

Peso: Veja descrição

Média de Vida: De acordo com o
método de conjuração

Temperamento: Servo

Golens são criaturas sem vida criadas a partir de material inanimado abastecidos por magia para ganharem movimento – especificamente uma gema encantada. Não possuem raciocínio nem são capazes de tomar decisões e se resumem à reagir aos comandos que lhe são dados por seu criador. Embora sejam capazes de compreender comandos dados por seu criador em qualquer linguagem que este falar, eles não compreendem qualquer outra criatura e não são capazes de qualquer tipo de comunicação – embora ainda possam ser programados para responderem à comandos verbais específicos.

Embora possam ser feitos em uma variedade de tamanhos, a sua forma segue alguns padrões específicos, e a maioria terá formato basicamente humanóide – dois apêndices para locomoção, dois para manipulação e uma cabeça.

Com relação ao material necessário para construir o corpo do golem, ele

precisa ser de um mesmo material – embora possa haver uma certa variação, dependendo do tipo específico de golem:

Golens de lama são construídos de materiais viscosos de origem vegetal – como breu, resina, alcatrão ou latex.

Golens de madeira são feitos com material vegetal de todos os tipos – madeira propriamente dita, bambu, taquara, sisal, vime, papiro...

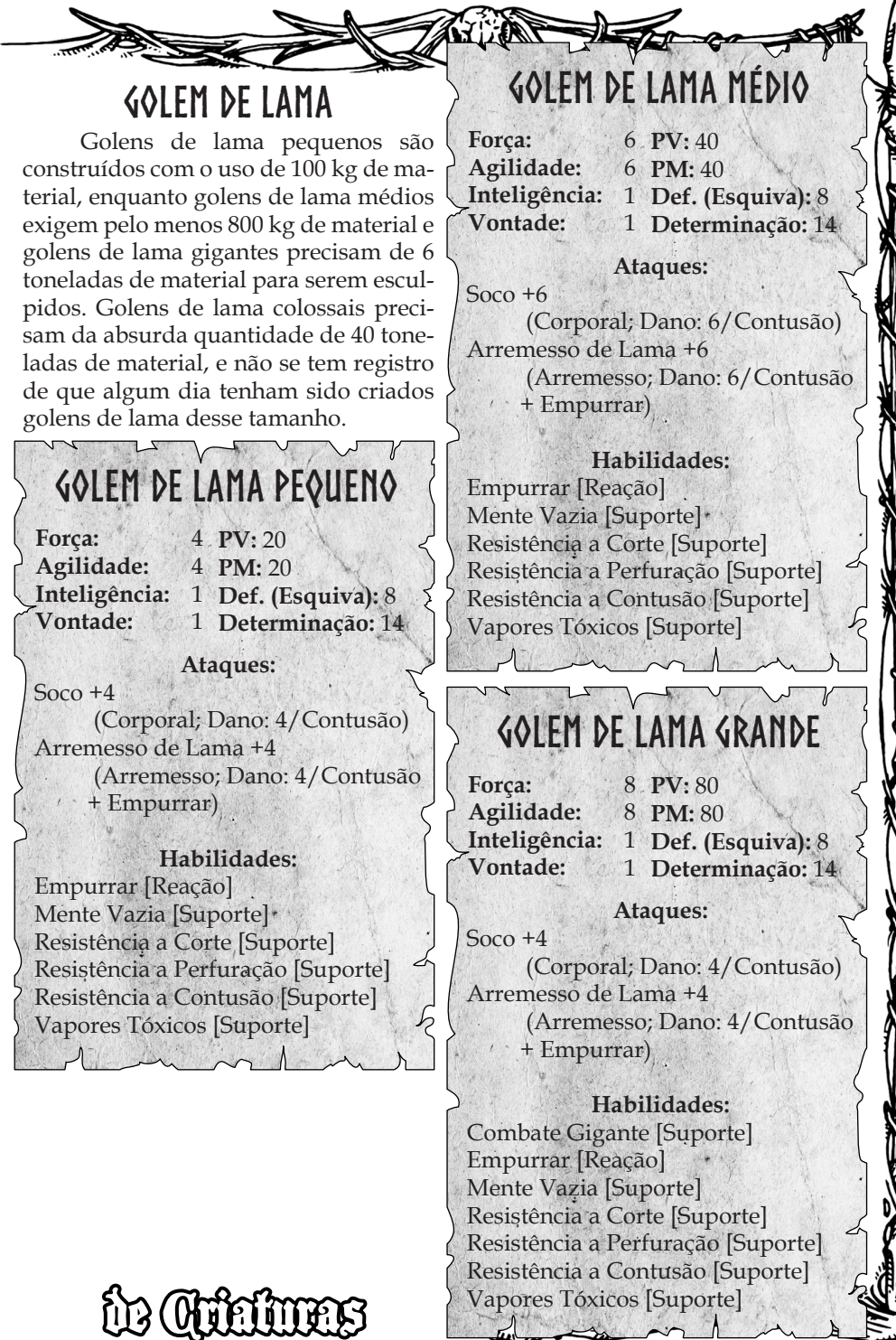
Golens de pedra podem ser feitos de pedras e rochas de vários tipos – como granito, ardósia ou mármore.

Todo golem é abastecido por uma gema especialmente encantada para permitir que aquele golem específico possa se mover. A energia do encantamento não é perene, e se as energias mágicas na gema se dissipar, o golem imediatamente se torna inanimado – uma estátua do tipo de material específico, em todos os sentidos. A gema pode ser removida, encantada novamente e reimplantada no golem, animando a criatura novamente. Se o golem for destruído, a gema pode ser reutilizada para energizar outro golem – ou uma gema sem energia pode ser removida de um golem inativo e ser encantada para ser usada em outro golem.

Embora os encantamentos das gemas não sejam perenes, elas podem ser renovadas e reforçadas – muitos golens permanecem ativos séculos ou mesmo milênios depois de seus criadores terem morrido, muitas vezes guardando locais esquecidos pelo tempo.

Golens comumente são utilizados como guardiões, já que não precisam comer, dormir ou respirar e obedecem as ordens que lhe foram dadas com perfeição mesmo que seu criador não esteja presente – ou esteja morto.

Qdrex Extra



GOLEM DE LAMA

Golens de lama pequenos são construídos com o uso de 100 kg de material, enquanto golens de lama médios exigem pelo menos 800 kg de material e golens de lama gigantes precisam de 6 toneladas de material para serem esculpidos. Golens de lama colossais precisam da absurda quantidade de 40 toneladas de material, e não se tem registro de que algum dia tenham sido criados golens de lama desse tamanho.

GOLEM DE LAMA PEQUENO

Força: 4 **PV:** 20
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +4
(Corporal; Dano: 4/Contusão)
Arremesso de Lama +4
(Arremesso; Dano: 4/Contusão
+ Empurrar)

Habilidades:

Empurrar [Reação]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]
Vapores Tóxicos [Suporte]

GOLEM DE LAMA MÉDIO

Força: 6 **PV:** 40
Agilidade: 6 **PM:** 40
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +6
(Corporal; Dano: 6/Contusão)
Arremesso de Lama +6
(Arremesso; Dano: 6/Contusão
+ Empurrar)

Habilidades:

Empurrar [Reação]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]
Vapores Tóxicos [Suporte]

GOLEM DE LAMA GRANDE

Força: 8 **PV:** 80
Agilidade: 8 **PM:** 80
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +4
(Corporal; Dano: 4/Contusão)
Arremesso de Lama +4
(Arremesso; Dano: 4/Contusão
+ Empurrar)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Empurrar [Reação]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]
Vapores Tóxicos [Suporte]

GOLEM DE LAMA COLOSSAL

Força: 10 **PV:** 120
Agilidade: 10 **PM:** 120
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 7
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +6

(Corporal; Dano: 6/Contusão)

Arremesso de Lama +6

(Arremesso; Dano: 6/Contusão
+ Empurrar)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Empurrar [Reação]

Mente Vazia [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Resistência a Contusão [Suporte]

Vapores Tóxicos [Suporte]

GOLEM DE MADEIRA

Golens de madeira pequenos são construídos com o uso de 50 kg de material, enquanto golens de madeira médios exigem pelo menos 400 kg de material e golens de madeira gigantes precisam de 3 toneladas de material para serem esculpidos e golens de madeira colossais exigem 20 toneladas de madeira para serem produzidos, e são consideravelmente raros.

GOLEM DE MADEIRA PEQUENO

Força: 3 **PV:** 20
Agilidade: 5 **PM:** 20 (RD 3)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Galhos +5 (Corporal; Dano: 3/Corte)

Toco +5 (Corporal; Dano: 3/Cont.)

Habilidades:

Flutuador [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

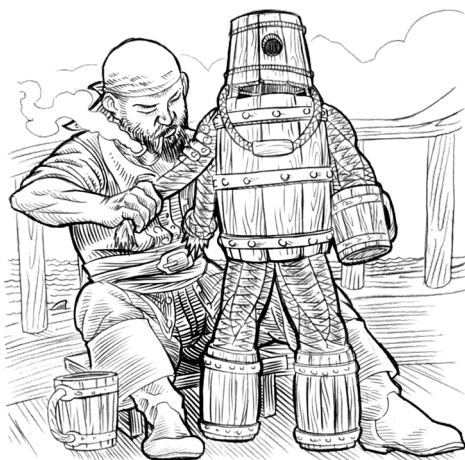
Resistência a contusão [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]





GOLEM DE MADEIRA MÉDIO

Força: 5 **PV:** 40
Agilidade: 7 **PM:** 40 (RD 3)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Galhos +7 (Corporal; Dano: 5/ Corte)
Toco +7 (Corporal; Dano: 5/ Cont.)

Habilidades:

Flutuador [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a contusão [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

GOLEM DE MADEIRA GRANDE

Força: 7 **PV:** 80
Agilidade: 9 **PM:** 80 (RD 3)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Galhos +9
(Corporal; Dano: 14/ Corte)
Toco +9 (Corporal; Dano: 14/ Cont.)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Flutuador [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a contusão [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

GOLEM DE MADEIRA COLOSSAL

Força: 9 **PV:** 120
Agilidade: 11 **PM:** 120 (RD 3)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Galhos +11
(Corporal; Dano: 18/ Corte)
Toco +11 (Corporal; Dano: 18/ Cont.)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Flutuador [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a contusão [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

GOLEM DE PEDRA

Golens de pedra pequenos são construídos com o uso de 150 kg de material, enquanto golens de pedra médios exigem pelo menos 1200 kg de material, golens de pedra gigantes precisam de 9 toneladas de material para serem esculpidos e golens de pedra colossais exigem 70 toneladas de pedra.



GOLEM DE PEDRA PEQUENO

Força: 5 **PV:** 20
Agilidade: 3 **PM:** 20 (RD 7)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 15
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +5 (Corporal; Dano: 7/Cont.)

Habilidades:

Corpo Mineral [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Eletricidade [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade à Contusão [Suporte]

GOLEM DE PEDRA MÉDIO

Força: 8 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 40 (RD 7)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 15
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +8 (Corporal; Dano: 11/Cont.)

Habilidades:

Corpo Mineral [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Eletricidade [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade à Contusão [Suporte]

GOLEM DE PEDRA GRANDE

Força: 11 **PV:** 80
Agilidade: 5 **PM:** 80 (RD 7)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +11 (Corporal; Dano: 26/Cont.)

Habilidades:

Cômbate Gigante [Suporte]
Corpo Mineral [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Eletricidade [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade à Contusão [Suporte]

GOLEM DE MADEIRA COLOSSAL

Força: 15 **PV:** 120
Agilidade: 5 **PM:** 120 (RD 7)
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 1 **Determinação:** 14

Ataques:

Soco +15 (Corporal; Dano: 35/Cont.)

Habilidades:

Cômbate Gigante [Suporte]
Corpo Mineral [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Eletricidade [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade à Contusão [Suporte]

MORTOS-VIVOS INVOCADOS

CLASSIFICAÇÃO

Troglodita (Morto-Vivo)

Habitat: Veja descrição

Dieta: Não Aplicável

Organização: Não Aplicável

Tamanho: Altura 1m (pequeno),
2m (Médio), 4m (Gigante), 8m
(Colossal)

Peso: Veja descrição

Média de Vida: De acordo com o
método de conjuração

Temperamento: Servo

Mortos-vivos invocados por efeitos necromânticos – geralmente a partir da conjuração de Despertar dos Mortos – são basicamente cadáveres reanimados de humanoides ou bestas. O tipo específico de criatura depende do estado do cadáver afetado pelo efeito necromântico: Cadáveres relativamente frescos, com alguma carne ainda presente, se tornarão zumbis, enquanto cadáveres completamente des-carnados se levantam como esqueletos.

Não possuem raciocínio nem são capazes de tomar decisões e se resumem à reagir aos comandos que lhes são dados por seu criador. Embora sejam capazes de compreender comandos dados por seu criador em qualquer linguagem que este falar, eles não compreendem qualquer outra criatura e não são capazes de qualquer tipo de comunicação – embora ainda possam ser programados para responderem à comandos verbais específicos.

Como os encantamentos que mantêm mortos-vivos invocados tem uma duração curta – mas que podem ser reforçadas com o tempo – eles geralmente são empregados como guarda-costas ou como servos ao invés de guardiões.

Eles obedecem às ordens que lhes foram dadas por seu criador com a maior eficiência possível, e seguem as instruções que lhes foram dadas mesmo que seu criador não esteja presente – ou esteja desacordado ou mesmo morto.

OUTROS ESQUELETOS

Você pode usar qualquer criatura viva como base para criar um esqueleto, fazendo as seguintes modificações:

Tipo torna-se Morto-Vivo;
Força -1 (Mínimo 1), Inteligência -1 (Mínimo 1), -10 Pontos de Vida -20 Pontos de Mana (Mínimo 0); recebe as seguintes Habilidades:
Mente Vazia [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

OUTROS ZUMBIS

Você pode usar qualquer criatura viva como base para criar um zumbi, fazendo as seguintes modificações:

Tipo torna-se Morto-Vivo;
Agilidade -1 (Mínimo 1), Inteligência -1 (Mínimo 1), -10 Pontos de Vida e Mana (Mínimo 0); recebe as seguintes Habilidades:
Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

HUMANO DESCLASSIFICADO ZUMBI

Força: 3 PV: 20
Agilidade: 2 PM: 20
Inteligência: 3 Def. (Esquiva): 7
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Soco +3 (Corporal; Dano: 3/Cont.)
Espada Curta +3
(Corporal; Dano: 9/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

CÃO MASTIM ZUMBI

Força: 5 PV: 30
Agilidade: 2 PM: 10
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 7
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Mordida +6
(Corporal; Dano: 11/Corte)

Habilidades:

Brigão [Suporte]
Mordida Poderosa [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Quadrupede [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

METADÍLIO DESCLASSIFICADO ESQUELETO

Força: 1 PV: 20
Agilidade: 4 PM: 10
Inteligência: 2 Def. (Esquiva): 10
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Clava +4 (Corporal; Dano: 7/Cont.)
Arco Simples +4
(Dist. média; Dano: 5/Perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Tamanho Pequeno [Suporte]
Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

ASTÉRIO DESCLASSIFICADO ESQUELETO

Força: 4 PV: 20
Agilidade: 2 PM: 10
Inteligência: 1 Def. (Esquiva): 7
Vontade: 3 Determinação: 16

Ataques:

Chifres +4 (Corporal; Dano: 8/Cont.
+ Chifres Poderosos)
Azagaia +4 (Arremesso;
Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:

Chifres Poderosos [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

ESPÍRITOS

CLASSIFICAÇÃO

Humanóide (Espírito)

Habitat: Veja descrição

Dieta: Não Aplicável

Organização: Não Aplicável

Tamanho: Altura 1m (pequeno),
2m (Médio), 4m (Gigante), 8m
(Colossal)

Peso: Veja descrição

Média de Vida: De acordo com o
método de conjuração

Temperamento: Sobrevivente
(Sombra) ou Servo (Espectro)

SOMBRAS

Espíritos de criaturas racionais que ainda estão ligadas ao Plano Material – especificamente no Liminar, a dimensão entre o Plano Material e o Plano Espiritual.

Sombras não mantêm consciência do que ocorre ao seu redor no Plano Material ou no Plano Espiritual, e só ficam conscientes de outras criaturas quando são contactadas – geralmente através de Contato com Espíritos. Elas mantêm suas lembranças de quando eram vivas, mas não suas características – que eram ligadas ao seu corpo físico – se resumindo à uma mera sombra de sua existência em vida.

SOMBRA

Força: 3 **PV:** 30
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Soco +3 (Corporal; Dano 3/Cont.)

Habilidades:

Liminar [Suporte]

ESPECTRO

Espíritos corrompidos por energias necromânticas. Possuem uma aparência distorcida, translúcida e assustadora.

Um espectro é formado quando um necromante canaliza energias sombrias através de uma Sombra, deformando o espírito e transformando-o para sempre em um espectro. Espectros recém-criados geralmente estão à serviço do necromante que os criou, mas muitos desses conjuradores perdem o controle desses espíritos com o tempo – ou não tem a intenção de mantê-los como lacaios indeterminadamente – e espectros perdidos, vagando sem destino podem ser encontrados com certa frequência em locais ermos e longe da civilização.

O Espectro descrito adiante está ligado à um mestre ao qual serve fielmente.

ESPECTRO

Força: 5 **PV:** 50
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 4 **Determinação:** 17

Ataques:

Toque Espectral +5
(Corporal; Dano: 5/Frio
+ Ataque Espectral)

Habilidades:

Ataque Espectral [Suporte]
Intangível [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Onda Espectral [Ação] – 20 PMs

Qdrex Extra



de Criaturas



Habilidades

A seguir estão as descrições de todas as Habilidades utilizadas neste documento:

Ataque Espectral

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu toque consome parte da energia vital de seus alvos. Qualquer criatura (exceto Autômatos) atingida por um dos seus ataques perde uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade. Você recupera a mesma quantidade de Pontos de Vida que o alvo perder dessa forma.

Aura Flamejante

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu corpo está em constante combustão, emanando grandes quantidades de calor. Seus ataques desarmados causam uma quantidade de dano extra igual à sua Vontade/Fogo. Esse dano também é aplicado à tudo e todos a até um metro de você.

Finalmente, se você ficar sem Pontos de Vida ou sem Pontos de Mana, você se desfaz em uma explosão flamejante que causa uma quantidade de dano igual à sua Determinação/Fogo em tudo e todos a até uma quantidade de metros igual a sua Vontade ao seu redor.

Brigão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 os danos desses ataques.

Especial: Quando estiver realizando apenas ataques desarmados, você pode realizar 2 ataques sem incorrer nas regras de Inaptdão.

Campo de Faíscas

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de realizar descargas elétricas em qualquer criatura que se aproxime de você. Sempre que uma criatura chegar a uma quantidade de metros de você igual à sua Determinação em metros, você pode realizar uma descarga elétrica contra ela. Essa descarga elétrica causa dano igual à sua Vontade/Eletricidade.

Especial: Este efeito também pode ser desencadeado quando você se aproxima a uma quantidade de metros de uma criatura igual à sua Determinação em metros.

Chifres Poderosos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir uma marrada poderosa com seus chifres, causando dano igual à Força +4/Contusão. Qualquer alvo atingido por um ataque feito com seus chifres precisa vencer um confronto de Força contra você ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, ele ficará Atordoadado por 1 turno.

Combate Gigante

Habilidade – Suporte

Descrição: Qualquer criatura que seja mais leve que você e for atingida por um ataque seu que cause dano por Contusão deve fazer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Força) ou será derrubada.

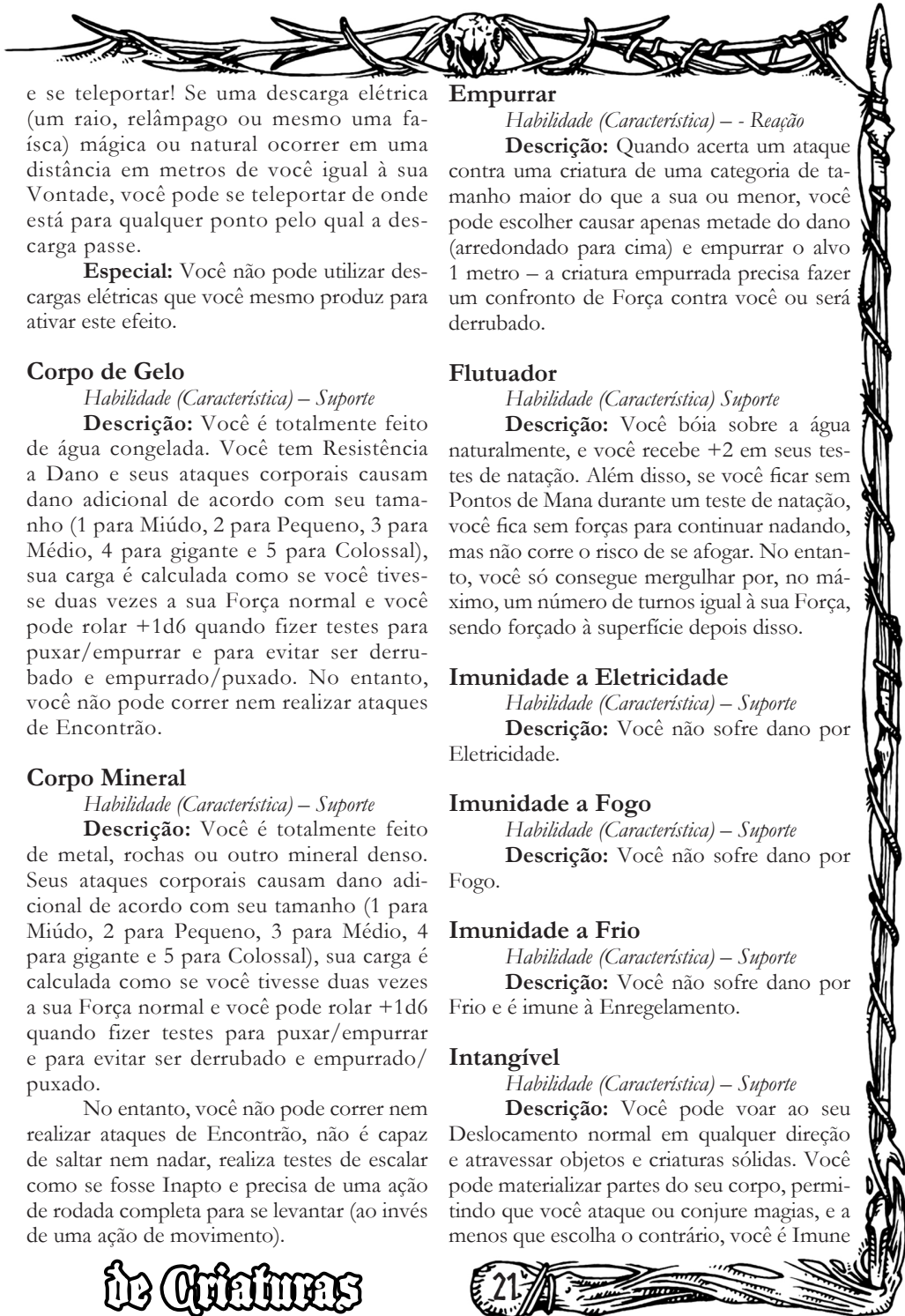
Corisco

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 0

Descrição: Você é capaz de usar descargas elétricas para se recarregar –

Codex Extra



e se teleportar! Se uma descarga elétrica (um raio, relâmpago ou mesmo uma faísca) mágica ou natural ocorrer em uma distância em metros de você igual à sua Vontade, você pode se teleportar de onde está para qualquer ponto pelo qual a descarga passe.

Especial: Você não pode utilizar descargas elétricas que você mesmo produz para ativar este efeito.

Corpo de Gelo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é totalmente feito de água congelada. Você tem Resistência a Dano e seus ataques corporais causam dano adicional de acordo com seu tamanho (1 para Miúdo, 2 para Pequeno, 3 para Médio, 4 para gigante e 5 para Colossal), sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes para puxar/empurrar e para evitar ser derrubado e empurrado/puxado. No entanto, você não pode correr nem realizar ataques de Encontrão.

Corpo Mineral

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é totalmente feito de metal, rochas ou outro mineral denso. Seus ataques corporais causam dano adicional de acordo com seu tamanho (1 para Miúdo, 2 para Pequeno, 3 para Médio, 4 para gigante e 5 para Colossal), sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes para puxar/empurrar e para evitar ser derrubado e empurrado/puxado.

No entanto, você não pode correr nem realizar ataques de Encontrão, não é capaz de saltar nem nadar, realiza testes de escalar como se fosse Inapto e precisa de uma ação de rodada completa para se levantar (ao invés de uma ação de movimento).

Empurrar

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Quando acerta um ataque contra uma criatura de uma categoria de tamanho maior do que a sua ou menor, você pode escolher causar apenas metade do dano (arredondado para cima) e empurrar o alvo 1 metro – a criatura empurrada precisa fazer um confronto de Força contra você ou será derrubado.

Flutuador

Habilidade (Característica) Suporte

Descrição: Você bóia sobre a água naturalmente, e você recebe +2 em seus testes de natação. Além disso, se você ficar sem Pontos de Mana durante um teste de natação, você fica sem forças para continuar nadando, mas não corre o risco de se afogar. No entanto, você só consegue mergulhar por, no máximo, um número de turnos igual à sua Força, sendo forçado à superfície depois disso.

Imunidade a Eletricidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não sofre dano por Eletricidade.

Imunidade a Fogo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não sofre dano por Fogo.

Imunidade a Frio

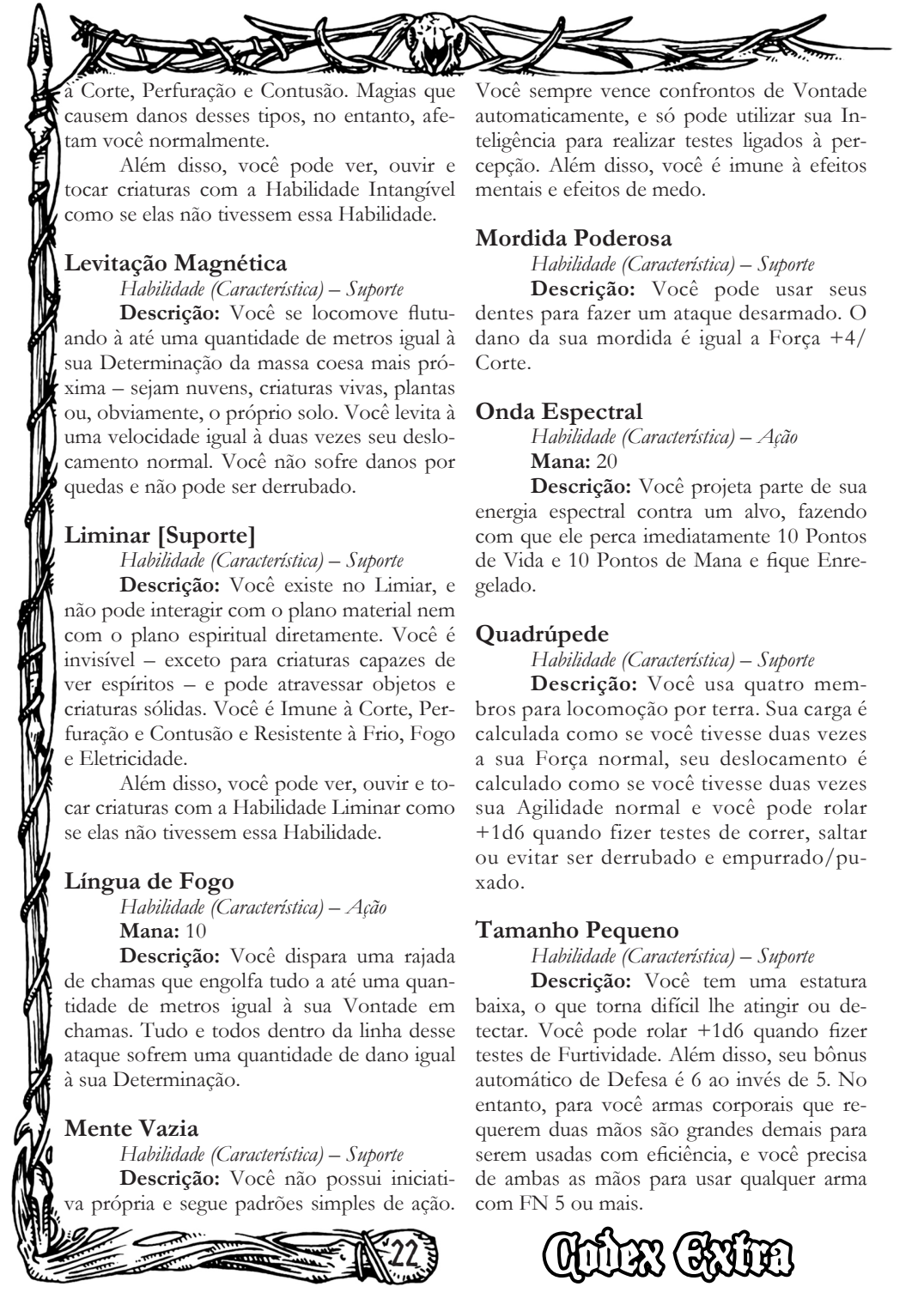
Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não sofre dano por Frio e é imune à Enregelamento.

Intangível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos e criaturas sólidas. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e a menos que escolha o contrário, você é Imune



à Corte, Perfuração e Contusão. Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente.

Além disso, você pode ver, ouvir e tocar criaturas com a Habilidade Intangível como se elas não tivessem essa Habilidade.

Levitação Magnética

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se locomove flutuando à até uma quantidade de metros igual à sua Determinação da massa coesa mais próxima – sejam nuvens, criaturas vivas, plantas ou, obviamente, o próprio solo. Você levita à uma velocidade igual à duas vezes seu deslocamento normal. Você não sofre danos por quedas e não pode ser derrubado.

Liminar [Suporte]

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você existe no Limiar, e não pode interagir com o plano material nem com o plano espiritual diretamente. Você é invisível – exceto para criaturas capazes de ver espíritos – e pode atravessar objetos e criaturas sólidas. Você é Imune à Corte, Perfuração e Contusão e Resistente à Frio, Fogo e Eletricidade.

Além disso, você pode ver, ouvir e tocar criaturas com a Habilidade Liminar como se elas não tivessem essa Habilidade.

Língua de Fogo

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você dispara uma rajada de chamas que engolfa tudo a até uma quantidade de metros igual à sua Vontade em chamas. Tudo e todos dentro da linha desse ataque sofrem uma quantidade de dano igual à sua Determinação.

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui iniciativa própria e segue padrões simples de ação.

Você sempre vence confrontos de Vontade automaticamente, e só pode utilizar sua Inteligência para realizar testes ligados à percepção. Além disso, você é imune à efeitos mentais e efeitos de medo.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a Força +4/ Corte.

Onda Espectral

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você projeta parte de sua energia espectral contra um alvo, fazendo com que ele perca imediatamente 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana e fique Enregelado.

Quadrúpede

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você usa quatro membros para locomoção por terra. Sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal, seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou evitar ser derrubado e empurrado/puxado.

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem uma estatura baixa, o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, para você armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa de ambas as mãos para usar qualquer arma com FN 5 ou mais.

Vapores Tóxicos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sempre que você sofre dano por Fogo, as resinas inflamáveis do seu corpo liberam uma nuvem de fumaça que faz com que todos dentro da área de efeito fiquem *Distraídos*. A área do vapor será igual à 1 metro ao seu redor para cada 10 pontos de dano que você tiver sofrido. Os vapores se dissipam numa velocidade de 1 metro de área a cada turno.

Se você sofrer dano por Fogo enquanto os vapores estão ao seu redor, cada 10 pontos de Fogo que você sofrer aumentam a área dos vapores em 1 metro.

Esse efeito é considerado um veneno mágico.

Vulnerabilidade a Eletricidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sofre o dobro de dano por Eletricidade.

Vulnerabilidade a Fogo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sofre o dobro de dano por Fogo.

Vulnerabilidade a Frio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sofre o dobro de dano por Frio.



